



Advanced Dungeons & Dragons

2nd Edition

Compêndio Monstruoso



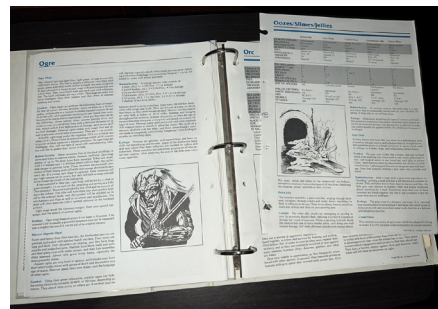
Apêndice



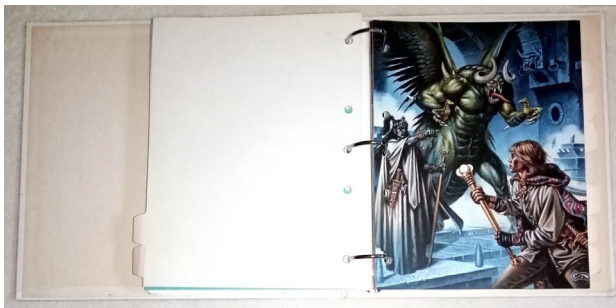
O primeiro conjunto de novos monstros para a sua campanha de RAVENLOFT!



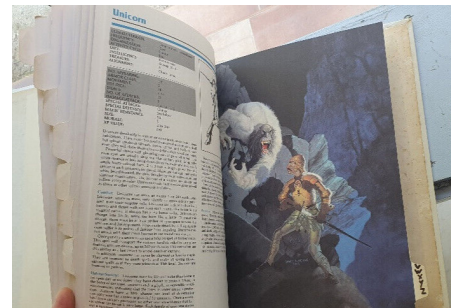
Primeiro fichário de monstros.



Primeiro fichário de monstros.



Divisória de um fichário de monstros



Divisória de um fichário de monstros

Breve explicação sobre os Compêndios Monstruosos do AD&D 2ª Edição.

Quando a antiga TSR lançou o primeiro conjunto de monstros para o AD&D 2E, optou por disponibilizá-los em um formato de fichário, com as criaturas apresentadas em folhas soltas. A ideia por trás desse formato era permitir que os mestres pudessem adicionar novos monstros conforme fossem lançados, organizando-os de acordo com sua conveniência. Além disso, novas criaturas eram frequentemente disponibilizadas em revistas, livros e outras edições. Com o tempo, no entanto, essa abordagem revelou-se menos prática, uma vez que as folhas se perdiam ou se danificavam ao longo do tempo. Por volta de 1994, uma solução mais conveniente surgiu na forma dos Compêndios Monstruosos Anuais, que foram lançados em formato de livro.

Como tenho o costume de preservar a fidelidade aos originais, fiz a diagramação dos Compêndios Monstruosos de forma a replicar a sensação das folhas soltas de um fichário. Assim, optei por não numerar as páginas, embora isso não impeça que alguém escolha imprimir e encadernar o compêndio como um livro, de acordo com sua preferência pessoal.

No final deste PDF disponibilizei as divisórias que foram fornecidas pelo Tiago Loyo. Obrigado!

Caso vá imprimir as divisórias, peça pra ser usado um papel mais grosso. Veja também se a gráfica rápida faz no mesmo formato da original.

Tradução: Paulo Roberto

Agradecimento especiais ao Tiago Loyo pelas divisórias!

Diagramação:

Paulo César

Para mais material, visite

<https://cemiteriodosdragoes.blogspot.com/>

Criticas, sugestões, comentários, etc...

rpgerros@hotmail.com

Sintam-se à vontade pra distribuir esse arquivo. Coloque no seu blog, site para armazenamento, grupo de whatsapp, telegram... Distribua!

A única coisa que peço é que não retire a página de dedicatória e que não cobre pelo material.

Obrigado a todos que mantêm o RPG vivo.

Trabalho feito de fã para fã, sem fins lucrativos.

NÃO VENDA!

Apoie o RPG nacional. Compre livros, incentive o mercado.

Versão desta Edição:

AD&D 2E Ravenloft Compêndio Monstruoso 10 — Criaturas de Terror V. 1.0

Advanced Dungeons & Dragons

2nd Edition

Compêndio Monstruoso

Ravenloft

Apêndice

TSR, Inc.
POB 756
Lake Geneva,
WI 53147 USA



TSR Ltd.
120 Church End, Cherry Hinton
Cambridge CB1 3LB
United Kingdom

Designer: William W. Connors
Edição: C. Terry Phillips
Arte Capa: Jeff Easley
Ilustrações Internas: Tom Baxa
Composição: Tracey Zamagne
Produção: Sarah Feggestad
Tradução PT-BR: Paulo Roberto Silva Ferreira
Diagramação PT-BR: Paulo César

TSR, Inc.
POB 756
Lake Geneva,
WI 53147 USA



TSR Ltd.
120 Church End, Cherry Hinton
Cambridge CB1 3LB
United Kingdom

Como Usar Este Livro



Bem-vindo ao décimo volume do Compêndio Monstruoso. Aqui, apresentamos as criaturas únicas do jogo RAVENLOFT. Como nos volumes anteriores, todas as entradas estão organizadas em ordem alfabética em folhas soltas removíveis. Elas podem ser inseridas em um fichário mestre para referência fácil conforme necessário durante uma aventura.

Nota Importante: Esses monstros não devem ser misturados com aqueles dos volumes anteriores do Compêndio Monstruoso; mantenha-os juntos em uma seção separada do seu arquivo.

Todas as criaturas incluídas aqui são representativas de seus tipos; da mesma forma, as tabelas de encontros são diretrizes para o jogo em geral. Incentivamos variações criativas de sua própria autoria. Mestres que não estão familiarizados com o mundo do jogo RAVENLOFT e seus conceitos encontrarão uma abundância de informações úteis na *Caixa Básica de RAVENLOFT* e nos vários módulos deste cenário.

Cada entrada inclui as seguintes informações:

CLIMA/TERRENO define onde a criatura é mais frequentemente encontrada. Climas incluem coisas como ártico, subártico, temperado e tropical. Terreno incluiria planície / arbusto, floresta, terreno acidentado / colina, montanha, pântano e deserto.

FREQUÊNCIA é a probabilidade de encontrar uma criatura em uma área. Muito raro é uma chance de 4%, raro é 11%, incomum é 20% e comum é uma chance de 65%. As chances podem ser ajustadas para áreas especiais.

ORGANIZAÇÃO descreve a estrutura social geral que o monstro adota. "Solitário" inclui pequenos grupos familiares.

PERÍODO DE ATIVIDADE é o período do dia em que o monstro está mais ativo. Aqueles que costumam estar ocupados à noite podem estar ativos a qualquer momento em ambientes subterrâneos ou similares. Período de atividade é um guia geral e exceções são bastante comuns.

DIETA descreve o que a criatura geralmente come. *Carnívoros* comem carne, *herbívoros* comem plantas, *onívoros* comem ambos. Necrófagos se alimentam principalmente de carniça.

INTELIGÊNCIA é o equivalente ao "QI" humano. Certos monstros são instintivamente caçadores astutos, e isso é observado nas descrições das criaturas. As classificações correspondem aproximadamente às seguintes pontuações de Habilidade de Inteligência:

0	Não inteligente ou não avaliável
1	Inteligência animal
2-4	Semi-inteligente
5-7	Baixa inteligência
8-10	Inteligência média (humana)
11-12	Muito inteligente
13-14	Altamente inteligente
15-16	Excepcionalmente inteligente
17-18	Gênio
19-20	Supra-gênio
21+	Inteligência divina

TESOURO refere-se às tabelas de tesouro encontradas no *Livro do Mestre*. Quando o tesouro individual é indicado, cada indivíduo pode carregá-lo (ou não, a critério do Mestre). Normalmente, tesouros significativos são encontrados no covil do monstro; esses são, na maioria das vezes, planejados e posicionados pelo Mestre. Monstros inteligentes usarão os itens mágicos presentes e tentarão levar consigo seus tesouros mais valiosos se estiverem sob pressão. Se o tesouro for atribuído aleatoriamente, jogue para cada tipo possível: se todas as jogadas falharem, nenhum tesouro de qualquer tipo é encontrado. O tesouro deve ser reduzido se poucos monstros forem encontrados. Grandes tesouros são indicados por um multiplicador entre parênteses (x 10, etc.) — não deve ser confundido com o tipo de tesouro X. Não utilize essas tabelas para distribuir tesouros em masmorras, já que o número de encontros subterrâneos será muito menor.

TENDÊNCIA mostra o comportamento geral do monstro médio desse tipo. Exceções, embora incomuns, podem ser encontradas.

QUANTIDADE/ENCONTRO indica um número médio de criaturas que serão encontradas na natureza. O Mestre deve alterar isso para se adequar às circunstâncias conforme necessário. Não deve ser usado para encontros em masmorras.

CATEGORIA DE ARMADURA representa a proteção geral usada por humanos e humanoides, seja devido à estrutura física, natureza mágica ou dificuldade em atingi-los devido à velocidade, reflexos, etc. Humanos e humanoides de tamanho semelhante ao dos humanos que usam armaduras terão uma classificação sem armadura indicada entre parênteses. As CA listadas não incluem quaisquer bônus especiais mencionados na descrição.

MOVIMENTO mostra a velocidade relativa da criatura. Velocidades mais altas podem ser possíveis por curtos períodos. As taxas de movimento de humanos, semi-humanos e humanoides muitas vezes são determinadas

pelo tipo de armadura (taxas sem armaduras são dadas entre parênteses). O movimento através de meios comuns é abreviado da seguinte forma: *Vn* = voando, *Nd* = nadando, *Ev* = escavando, *T* = andando em uma teia. Criaturas voadoras também possuem uma Classe de Manobrabilidade de A a E.

DADOS DE VIDA determinam a quantidade de dano que uma criatura pode suportar antes de ser morta. A menos que indicado de outra forma, Dados Pontos de Vida são de 8 lados (1-8 pontos de vida). Os Dados de Vida são jogados e os números resultantes são somados para determinar a quantidade de pontos de vida da criatura. Algumas criaturas possuem uma faixa de pontos de vida em vez de Dados de Vida, e outras podem ter pontos adicionais acrescidos aos seus Dados de Vida. Portanto, uma criatura com 4+4 Dados de Vida teria um total de 4d8+4 pontos de vida (8-36 no total). É importante observar que criaturas com +3 ou mais pontos de vida são consideradas como tendo o próximo Dados de Vida para efeitos de jogadas de ataque e testes de resistência.

TACO é a jogada de ataque que a criatura precisa realizar para acertar a Categoria de Armadura 0. Isso sempre depende dos Dados de Vida, exceto no caso de herbívoros muito grandes e não agressivos (como alguns dinossauros). Humanos e meio-humanos sempre usam os TACOs dos personagens jogadores, independentemente de serem personagens jogadores ou "monstros". Os TACOs não incluem quaisquer bônus especiais mencionados nas descrições.

NÚMERO DE ATAQUES mostra os ataques básicos que a criatura pode fazer em uma rodada de combate corpo a corpo, excluindo ataques especiais. Este número pode ser modificado por golpes que cortam membros, magias como *velocidade* e *lentidão*, e assim por diante. Múltiplos ataques indicam vários membros, garras cortantes, múltiplas cabeçadas, etc.

DANO POR ATAQUE mostra a quantidade de dano que um determinado ataque causará, expresso como uma faixa de pontos de vida (combinação de jogada de dados). Se o monstro usar armas, o dano causado pela arma típica será seguido pela nota entre parênteses "arma". Bônus de dano devido à Força são listados como um bônus após o valor de dano.

ATAQUES ESPECIAIS detalham modos de ataque, como sopro-de-dragão, uso de magia, etc. São explicados na descrição do monstro.

DEFESAS ESPECIAIS são exatamente isso e são detalhadas na descrição do monstro.

PROTEÇÃO A MAGIA representa a probabilidade, em porcentagem, de que magias lançadas sobre a criatura falhem, mesmo que outras criaturas próximas sejam afetadas. Caso a magia consiga superar essa resistência, a criatura ainda terá direito a realizar qualquer teste de resistência normalmente permitido.

TAMANHO é abreviado como: "D", diminuto (menos de 0,6 metros de altura); "P", pequeno (mais de 0,6 metros a 1,2 metros de altura); "M", tamanho humano (mais de 1,2 metros a 2,1 metros de altura); "G", grande (mais de 2,1 metros a 3,6 metros de altura); "I", = imenso (mais de 3,6 metros a 7,5 metros de altura); "A", abissal (mais de 7,5 metros de altura).

MORAL é uma classificação geral de quão provável é que o monstro perseverará diante da adversidade ou oposição armada. Essa diretriz pode ser ajustada de acordo com circunstâncias individuais. As classificações de moral correspondem ao seguinte intervalo:

2-4	Inconfiável
5-7	Incerto
8-10	Mediano
11-12	Resoluto
13-14	Elite
15-16	Campeão
17-18	Fanático
19-20	Destemido

VALOR EM XP é o número de pontos de experiência concedidos por derrotar (não necessariamente matar) o monstro. Esse valor é uma diretriz que pode ser modificada pelo Mestre para refletir o grau de desafio, a situação do encontro e o equilíbrio geral da campanha.

Combate é a parte da descrição que discute as habilidades especiais de combate, armas e armaduras, e táticas.

Habitat/Sociedade delinea o comportamento geral da criatura, sua natureza, estrutura social e objetivos.

Ecologia descreve como a criatura se encaixa no mundo da campanha, fornece produtos ou subprodutos úteis e apresenta outras informações diversas.

Variações semelhantes de um monstro (como merrow, ogro) são descritas em uma seção especial após a entrada principal do monstro. Você pode encontrá-las consultando o índice para localizar a entrada principal correspondente.

O ambiente (tanto mental quanto físico) em um jogo de AD&D ambientado nos domínios sombrios de Ravenloft não é como nos outros cenários de campanha de fantasia da TSR. Embora isso seja evidente em muitos lugares, talvez seja mais significativo na apresentação de monstros e encontros semelhantes. Antes de começarmos a apresentar os vários monstros e servos das trevas que um grupo de aventureiros em Ravenloft provavelmente encontrará, vamos dedicar alguns momentos para rever algumas diretrizes básicas. Ao se familiarizar com essas diretrizes e torná-las parte de cada encontro, o Mestre estará mais apto a tornar o mundo misterioso e macabro de Ravenloft mais vívido para seus jogadores.

Encontros Aleatórios

Encontros aleatórios tradicionais, nos quais o Mestre verifica periodicamente várias tabelas para determinar se ocorre algum evento e exatamente o que o grupo encontra, realmente não se encaixa em um jogo de RAVENLOFT. Nada tão simples como o puro acaso deve guiar o desenrolar de uma aventura em Ravenloft. Cada encontro, seja com um humano, besta ou monstro, deve ser uma parte premeditada e cuidadosamente controlada do cenário.

Isso não significa que eventos aleatórios nunca possam ser utilizados em um jogo de RAVENLOFT — apenas que é necessário cuidado e um pouco de esforço adicional na preparação por parte do Mestre. É perfeitamente adequado planejar antecipadamente alguns encontros, criar uma tabela para determinar qual deles ocorrerá com base em uma jogada de dados e, em seguida, verificar periodicamente se algum deles ocorre. No entanto, nesses casos, cada evento deve ser uma parte lógica do cenário, contribuindo para aprimorar a experiência do jogo como um todo.

Para ilustrar esse ponto, considere o seguinte cenário: um vampiro elfo vem rondando a região, enquanto o grupo tenta rastrear-lo e pôr fim a uma série de mortes malignas atribuídas a ele. O Mestre cria seis encontros aleatórios e decide que um ocorrerá a cada dia. Uma tabela de encontros simplificada pode se parecer com o exemplo abaixo:

Resultado

do Dado Encontro

- 1 O grupo encontra no cadáver de uma nova vítima pistas sobre a localização do covil do vampiro.
- 2 O grupo encontra um diário que conta a história da origem do vampiro e dá dicas sobre sua personalidade.
- 3 Servos do vampiro, cientes de que os PJs estão rastreando seu mestre, atacam o grupo enquanto eles dormem.
- 4 Uma mulher Vistani errante é encontrada. Ela consulta as estrelas e fornece aos personagens jogadores (PJs) informações sobre as fraquezas do vampiro.
- 5 O grupo encontra um cidadão local que se lembra de uma história que seu avô costumava contar. Usando essas informações, o grupo pode aprender como se proteger de um dos ataques especiais do vampiro.
- 6 O grupo se depara com o vampiro enquanto ele ataca outra vítima. O vampiro não está interessado em se envolver em uma luta prolongada e foge do encontro após um breve confronto.

Como você pode ver, cada um desses encontros oferece um evento aleatório que desempenha um papel na evolução do jogo. Além disso, o Mestre pode preparar esses encontros com antecedência, dedicando tempo para torná-los únicos e interessantes para o grupo. Dessa forma, esses encontros se transformam em algo muito além da simples oportunidade de enfrentar monstros sem identidade e sem motivo aparente.

Um Encontro Típico

Nos Reinos Esquecidos, por exemplo, pode ser perfeitamente adequado para o Mestre descrever um encontro para seus jogadores de maneira direta e clara. Suponha que um grupo nos Reinos Esquecidos esteja viajando para Calaunt quando os dados indicam um encontro aleatório. O Mestre verifica suas tabelas rapidamente e descobre que o grupo se deparou com um par de ogros. Agindo com rapidez, ele opta por apresentar ao grupo uma ponte que cruza o estreito rio que estão seguindo. Um par de ogros começou a roubar aqueles que utilizam a ponte, e o grupo precisará lidar com eles. A descrição do encontro pelo Mestre pode ser a seguinte:

Seu grupo chega a uma curva no caminho. Com alguma preocupação, vocês percebem que o canto dos pássaros nesta floresta tranquila de repente se calou. À frente, o caminho chega a uma ponte sólida, mas mal cuidada, de madeira que cruza uma extensão larga do rio que vocês estavam seguindo. A água abaixo parece fria e rápida, assim como os dois ogros que estão em cima da ponte. Com sorrisos cruéis, cada um deles pega um machado pesado e se aproximam do grupo. “Antes que escória humana passe na ponte, eles devem dar ouro brilhante!” balbucia uma das criaturas com uma voz cheia de ameaça.

A intenção desta cena é óbvia: o grupo está sendo desafiado a pagar a taxa exigida pelos ogros ou enfrentar os monstros em combate e abrir caminho pela ponte à força. A cena não faz parte de nenhuma grande aventura, mas é um encontro bem apresentado e provavelmente divertido que todos devem aproveitar (pois oferece possibilidades tanto para interpretação de papéis quanto para combate).

Além disso, o texto oferece elementos descritivos suficientes, como o silêncio dos pássaros e a água fria, para tornar a narrativa vívida para a maioria dos jogadores. Em resumo, o Mestre fez um trabalho muito bom ao apresentar aos seus jogadores o que encontraram e o que devem fazer para lidar com a situação. Por sua vez, os jogadores compreendem que estão diante de ogros e podem decidir suas ações com base na riqueza relativa, força e astúcia de seus personagens. Uma decisão cuidadosamente ponderada pode ser tomada, e o jogo pode continuar a partir desse ponto.

Um Encontro em Ravenloft

Para repetir o exemplo acima, em um estilo mais “Ravenloftiano”, suponha que o grupo esteja investigando o desaparecimento de várias famílias de fazendeiros locais. A causa por trás desses eventos estranhos é, simplesmente, uma antiga maldição que foi desencadeada nas terras recentemente desmatadas pelas famílias. A natureza da maldição é tal que transformou essas pessoas em ogros e as vinculou à proteção das terras que explorariam. Assim, o grupo está novamente viajando por um caminho ao lado de um rio quando se depara com um par de ogros.

O caminho estreito faz uma curva gradual em direção ao rio. Ele serpenteia ao redor de um bosque de pinheiros escuros e sombrios para se abrir aos pés de uma ampla ponte. Embora a ponte seja construída com troncos de madeira robusta e montada de maneira muito profissional, sinais de negligência e danos não reparados pontilham a estrutura. Parece claro que nenhum esforço foi feito para manter esta construção que, outrora, era muito bem-feita.

A água que passa sob a ponte é cinza e parece fria. Aqui e ali, sombras escuras parecem piscar logo abaixo da superfície, movendo-se rápido demais para você conseguir identificar exatamente o que as causou. A água flui rapidamente a partir deste ponto, enchendo o ar com sons de respingos e turbulência à medida que corre sobre os bancos rochosos ao longo da margem.

Enquanto você observa essa cena, um sentimento de incerteza preenche o grupo. Um por um, vocês começam a perceber que os pássaros acima de suas cabeças ficaram em silêncio. A luz do sol, que estava fluindo em pilares brilhantes através dos galhos espalhados sobre suas cabeças, foi bloqueada por uma única nuvem escura que

parece ter engolido o sol do meio-dia. Até mesmo o zumbido fraco dos insetos e o canto dos grilos desapareceram. O ar está pesado com o cheiro de terra molhada, mas está cheio de expectativa.

De repente, um par de figuras escuras se ergue das sombras sob a ponte. Ao entrarem na luz, um suspiro escapa dos lábios do grupo. Cada uma dessas criaturas de aparência repugnante se ergue acima até mesmo do membro mais alto da equipe. Embora humanoides, esses brutamontes claramente não são humanos. Sua pele é escura e manchada, e seus olhos frios brilham com um desejo de sangue mal contido. Os músculos tensos de seus corpos volumosos se movem suavemente à medida que avançam em sua direção. Suas bocas ficam ligeiramente abertas enquanto inspiram pesadamente através de dentes amarelos e irregulares. Um odor repugnante, semelhante ao encontrado nas ruínas de uma cripta profanada, sufoca o doce cheiro de pinheiros que permeia o restante da floresta. Com rosnados baixos que parecem o aviso de um cachorro feroz, essas criaturas horríveis avançam em direção ao grupo.

Obviamente, o segundo exemplo detalha mais do que o primeiro. A cena é em grande parte a mesma, mas o segundo é mais gráfico e luxuoso em seus detalhes. No entanto, o leitor notará que ele priva os jogadores de muitas informações factuais ou as obscurece. Considere os seguintes pontos:

1. O Ambiente: Observe que ambas as descrições abordam o ambiente em que o encontro ocorre. Em ambos os casos, os jogadores conseguem imaginar a área ao seu redor e usar as informações apresentadas para decidir como seus personagens vão agir.

No exemplo de Ravenloft, no entanto, o ambiente se torna mais sombrio e potencialmente ameaçador. Formas escuras flutuam sob a superfície da água abaixo da ponte — são peixes inofensivos ou horrores à espreita? O sol, que estava brilhando intensamente no céu recentemente, foi coberto por uma nuvem escura — há magia envolvida? Os grilos e pássaros ficaram em silêncio — é por causa dos ogros ou algo mais está à espreita?

Aproveitando ao máximo a descrição do ambiente em que ocorre um encontro, o Mestre pode injetar um nível de suspense geralmente não encontrado em jogos de AD&D.

2. O Clima: Observe que o clima no primeiro encontro é bastante positivo. Os ogros são claramente uma ameaça a ser enfrentada, mas a cena é apresentada de forma a elevar os membros do grupo ao status de iguais. Ou seja, enquanto os ogros são claramente monstros perigosos, os personagens são heróis corajosos que têm a força e a determinação para enfrentá-los.

No exemplo de Ravenloft, o clima do texto é mais sombrio. O grupo recebe informações de uma maneira que os faz sentir que tudo ao seu redor é mais poderoso do que eles. Os ogros são descritos como criaturas gigantescas com músculos rígidos e presas cruéis. Um ar de sobrenatural paira sobre a cena, fazendo com que qualquer grupo pense duas vezes antes de se sentir muito confiante.

3. Os Monstros: Um leitor atento notará que a palavra “ogro” não aparece no encontro de Ravenloft. É bom dizer aos personagens em uma campanha de fantasia típica que eles estão lutando contra um ogro, já que faz parte do mundo cotidiano em que vivem. Para aventuras em Ravenloft, no entanto, o Mestre deve destacar os aspectos macabros e alienígenas do sobrenatural. Ao descrever os monstros apenas como criaturas humanoides gigantes, o grupo fica sem entender o que está

enfrentando. Seriam esses gigantes da colina? Se forem ogros, serão ogros comuns — ou talvez ogros magos? Talvez sejam bugbears ou alguma forma de regressão evolutiva — ou algo completamente novo e desconhecido? Sem uma base sólida para tirar conclusões sobre a natureza de seus inimigos, os membros do grupo terão que ser cuidadosos em sua escolha de táticas e armas.

Um benefício adicional desse uso de texto descritivo é que impede os “advogados das regras” entre nós de escolher instantaneamente a melhor forma de ataque contra uma determinada criatura. Por exemplo, todos sabem usar óleo inflamável e ataques de chamas contra trolls. Um Mestre que descreve essas criaturas de maneira vaga, enfatizando seus aspectos sobrenaturais, torna muito mais difícil para o jogador decidir que está, de fato, enfrentando trolls e não alguma outra ameaça repugnante.

4. Soluções Potenciais: Por fim, a primeira cena deixa claro para os jogadores o que se espera deles: eles devem enfrentar os ogros ou perder o ouro que conquistaram com tanto esforço. A segunda não apresenta soluções tão óbvias aos jogadores. Eles podem muito bem supor que essas bestas não têm boas intenções, mas podem ter certeza disso? Pode ser que o confronto direto prive o grupo de informações vitais ou os coloque em conflito aberto com criaturas muito mais poderosas do que eles (lembre-se de que eles não têm certeza de que esses são ogros).

Ao não fornecer soluções óbvias para os problemas encontrados, o Mestre deixa os jogadores livres para tomar suas próprias decisões e suposições. Isso não apenas é bom para a interpretação, mas também pode levar a um jogo mais emocionante e desafiador. Ao nunca permitir que os jogadores tenham todas as informações de que precisam, o Mestre está tornando o mundo ao seu redor misterioso e incerto.

Contar Histórias

Tenha em mente que um Mestre que conduz uma partida em RAVENLOFT tem uma responsabilidade especial com seus jogadores. Embora todos os Mestres que conduzem um jogo de AD&D tenham aceitado o desafio de entreter seus jogadores, o juiz em um jogo de Ravenloft deve ir além dessa tarefa formidável. Para conduzir uma campanha neste cenário de maneira adequada, o Mestre deve se tornar um verdadeiro narrador de histórias.

A atmosfera e a descrição são as chaves para o sucesso aqui. Embora cada um dos monstros deste livro tenha sido planejado para se encaixar bem em um ambiente de horror gótico, eles podem ser usados de forma muito solta e livre — transformando-os em nada mais do que treinamento com espadas para um grupo de aventureiros. Por outro lado, quase qualquer monstro pode se tornar um pesadelo horrível com apenas um pouco de narrativa por parte do Mestre. Se os kobolds forem descritos como “uma raça covarde e sádica de semi-humanos baixos”, é fácil usá-los para alívio cômico ou encontros irritantes. Se, em vez disso, forem descritos como “uma paródia distorcida de crianças com olhos cruéis e vozes sibilantes e sombrias”, eles se tornam muito mais interessantes e, potencialmente, horripilantes.

Levando em consideração os pontos mencionados, o Mestre pode contribuir significativamente para tornar cada sessão de jogo em RAVENLOFT emocionante. Naturalmente, há diversos outros fatores que devem ser combinados para criar o ambiente de jogo singular deste cenário. Entretanto, destaca-se a importância de apresentar e utilizar corretamente os monstros fornecidos neste livro como ponto crucial para uma campanha envolvente em Ravenloft.

Compêndios Monstruosos Genéricos (CM1 & CM2)

Aparição
Assombração
Bruxa (anis)
Bruxa (do mar)
Bruxa (verde)
Cão Infernal
Carniçal
Carniçal (carneçal)
Carniçal (lacedon)
Chagal Metamorfo
Devorador de Mentas
Diabrete
Doppleganger
Elfo, Drow
Espectro
Espírito dos Gemidos (banshee)
Esqueleto
Esqueleto (animal)
Esqueleto (monstro)
Fantasma
Fogo Fátuo
Gárgula
Golem, Inferior (barro)
Golem, Inferior (carne)
Golem, Superior (ferro)
Golem, Superior (pedra)
Heucuva
Homúnculo
Licantropo, Homem-Rato
Licantropo, Lobisomem
Licantropo, Mulher-Raposa
Lich
Lich (demilich)
Lobo
Lobo (das estepes)
Lobo (worg ou ancestral)
Lobo Metamorfo
Morcego (comum)
Morcego (grande ou gigante)
Morcego (imenso ou mobat)
Múmia
Poltergeist
Rakshasa
Rato (comum)
Rato (gigante)
Sombra
Vampiro
Vampiro (oriental)
Verme de Carniça
Vulto
Yugoloth, Guardião (inferior)
Yugoloth, Guardião (menor)
Yugoloth, Guardião (superior)
Zumbi
Zumbi (monstro)
Zumbi (vudu)

Forgotten Realms (CM3)

Fera Obscura
Garra Rastejante
Mantor
Morte Escarlate
Revenant
Teia Viva

Dragonlance (CM4)

Aparição Onírica
Besta Morta-Viva (Gholor)
Besta Morta-Viva (Stahnk)
Bruxelfo
Cavaleiro Assombração
Cavaleiro da Morte
Diabrete do Mar de Sangue
Esqueleto Guerreiro
Lacaoio do Fogo
Lacaoio Espectral
Retentor
Sombra Ígnea
Sombra Onírica
Yaggol

Greyhawk (CM5)

Aparição (da lâmina)
Aparição (recrutador de almas)
Cão Yeth
Corvo (comum)
Corvo (gigante)
Corvo (imenso)
Espantalho
Filho de Kyuss
Guardião da Cripta
Necrofídio
Sombra Morosa
Zumbi do Mar

Kara-Tur (CM6)

Buso (Tagamaling Buso)
Buso (Tigbanua Buso)
Chu-u
Con-tinh
Espírito da Pedra
Gaki (jiki-ketsu-gaki)
Gaki (jiki-niku-gaki)
Gaki (Shikki-gaki)
Gaki (Shinen-gaki)
Goblin Aranha
Goblin Rato
Hannya
Hengeyokai (cão-guaxinim)
Hengeyokai (raposa)
Hengeyokai (rato)
Hu Hsien
Ikiryō
Kaluk
Krakentua
Kuei
Memedi
Oni (Comum)
Oni (Go-Zu-On)
Oni (Me-Zu-On)
P'oh Gohei
Yuki-on-na

Spelljammer (CM7)

Antigo Marinheiro
Espírito Navegador

Planos Exteriores (CM8)

Baatezu Inferior — Nupperibo
Baatezu Inferior — Spinagon
Baatezu Menor — Abishai
Baatezu Menor — Barbazu
Baatezu Menor — Erinyes
Baatezu Menor — Hamatula
Baatezu Menor — Osyluth
Baatezu Superior — Amnizu
Baatezu Superior — Comugon
Baatezu Superior — Gelugon
Baatezu Superior — Pit Fiend
Baatezu, Lemure
Bebilith
Bodak
Bruxa da Noite
Gehreleth
Githyanki
Githzerai
Hordiano
Larva
Pesadelo
Tanar'ri Superior — Babau
Tanar'ri Superior — Chasme
Tanar'ri Superior — Nabassu
Tanar'ri Guardião — Molydeus
Tanar'ri Inferior — Dretch
Tanar'ri Inferior — Manes
Tanar'ri Inferior — Rutterkin
Tanar'ri Menor — Bar-Igura
Tanar'ri Menor — Cambion
Tanar'ri Menor — Demônio-Alu
Tanar'ri Menor — Succubus
Tanar'ri Verdadeiro — Balor
Tanar'ri Verdadeiro — Glabrezu
Tanar'ri Verdadeiro — Hezrou
Tanar'ri Verdadeiro — Marilith
Tanar'ri Verdadeiro — Nalfeshnee
Tanar'ri Verdadeiro — Vrock
Vaporighu
Yugoloth Inferior — Dergholoth
Yugoloth Inferior — Hydroloth
Yugoloth Inferior — Mezzoloth
Yugoloth Inferior — Pisoloth
Yugoloth Inferior — Yagnoloth
Yugoloth Superior — Arcanaloht
Yugoloth Superior — Nycaloth
Yugoloth Superior — Ultroloth

Spelljammer (CM9)

Allura
Assassino Onírico
Cria Mística
Guerreiro Espiritual
Lich Ígneo
Morto-Vivo Estelar
Pássaro Crânio

CLIMA/TERRENO:	Qualquer/Floresta
FREQUÊNCIA:	Muito Rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitária
PERÍ. DE ATIVID.:	Qualquer
DIETA:	Nutrientes do solo e água
INTELIGÊNCIA:	Muita (11-12)
TESOURO:	Especial
TENDÊNCIA:	Neutra
QUANT./ENCONTRO:	1 (90%), 2-4 (10%)
CA:	5
MOVIMENTO:	1 (3 por raiz)
DADOS DE VIDA:	5-10
TACO:	5-6 DV: 15 7-8 DV: 13 9-10 DV: 11
Nº DE ATAQUES:	1d6 +12 e boca
DANO/ATAQUE:	Nenhum e 3d4
ATAQUES ESP:	Raiz
DEFESAS ESP:	Canalização de magias
PROT. À MAGIA:	Especial
TAMANHO:	I (3,6 m +)
MORAL:	Campeão (15-16)
VALOR EM XP:	Varia

Este grande carvalho de madeira maciça parece um carvalho comum, embora uma inspeção detalhada revele que ele possui uma fisionomia e órgãos sensoriais que se assemelham a um rosto humano distorcido. Há 90% de probabilidade de que o “rosto” seja percebido somente se o observador estiver a uma distância de até 3 metros da árvore espiã.

Combate: Como é muito difícil para uma árvore espiã mover seu tronco maciço, a criatura normalmente permanece imóvel quando possível. No entanto, ela pode enviar raízes espessas que se movem a 10 metros por rodada pelo solo solto (alcance de 30 metros). Essas raízes podem agarrar e imobilizar qualquer criatura com menos de 500 quilos de peso (a criatura é então puxada para a boca em uma rodada para ser mastigada). As raízes são muito fortes para serem quebradas, e armas contundentes não as danificam, mas uma arma cortante pode ser usada para decepá-las. Trate as raízes como criaturas de tamanho grande, com 10 pontos de vida cada uma. Note que o dano infligido às raízes não conta para a destruição da árvore espiã propriamente dita. A criatura permite que apenas seis de suas raízes sejam cortadas antes de recolher as outras 1d6+6 para a segurança. As raízes não causam dano.

Os membros da criatura são muito rígidos para servir de partes ofensivas, mas uma árvore espiã possui uma abertura semelhante a uma boca que pode se fechar, causando 3d4 pontos de dano. No entanto, a fim de representar um perigo real, a vítima deve estar tocando o tronco ou ser forçada a ficar em posição por uma raiz próxima que a segura antes que a boca possa causar dano. Os órgãos visuais, auditivos e olfativos (semelhantes a olhos, ouvidos e nariz humanos grandes) são ligeiramente superiores ao padrão humano, e a infravisão da criatura se estende a 35 metros. A árvore espiã tem várias raízes menores que ele espalha para detectar a aproximação de criaturas. Suas folhas sensíveis podem detectar movimentos de ar e mudanças de pressão.

É possível usar magias que afetam plantas contra uma árvore espiã, mas a maioria das demais não funciona. A criatura é capaz de transpirar, encharcando-se em água para que o fogo não a prejudique. Relâmpagos são canalizados inofensivamente para o solo, e venenos e gases não prejudicam uma árvore espiã. Uma magia *desintegração* certamente destruirá uma dessas criaturas, se bem-sucedida. No entanto, se sob



ataque mágico, uma árvore espiã usa a energia da magia para irradiar *medo* em um raio igual a 3 metros por energia do círculo da magia. Se o lançador falhar em seu teste de resistência, a árvore espiã canalizou toda a energia da magia para o medo; caso contrário, o medo é apenas um efeito colateral do uso da magia, e a magia tem efeitos padrão na árvore espiã (testes de resistência ainda são permitidos, é claro). Magias que afetam a mente não afetam uma árvore espiã.

Além de seus próprios ataques e defesas, uma árvore espiã madura é capaz de chamar 2d4 outros carvalhos normais para servir como seus hospedeiros. Essas árvores se assemelham a árvores espiãs enquanto estão possuídas, tendo fisionomias e órgãos sensoriais através dos quais a árvore mestra realmente controla os hospedeiros e obtém informações. Esse controle se estende por até 1,6 quilômetros.

Habitat/Sociedade: Essas criaturas podem ser encontradas em qualquer habitat que suporte carvalhos normais, incluindo as regiões mais quentes onde os carvalhos vivos são encontrados.

Ecologia: Dizem que árvores espiãs crescem apenas por meio das habilidades mágicas de algum grande arcano (ou possivelmente druida) que plantou raízes de mandrágora após imbui-las com poderosas magias. Outros afirmam que essas árvores estranhas são uma progressão natural da vida vegetal em direção à inteligência e mobilidade. Em qualquer caso, as árvores espiãs são, sem dúvida, conscientes, ao contrário da maioria da vegetação encontrada no mundo.

Às vezes, as árvores espiãs são *enfeitadas* ou de alguma forma convencidas a servir como repositório de tesouros ou como guardiãs de uma área. No primeiro papel, o tesouro guardado é típico da criatura que o colocou lá. Esses itens são sempre armazenados na abertura do tronco das árvores espiãs. Como guardiãs, as criaturas espionam intrusos e, ao avistá-los, emitem um som oco de tambor que pode ser ouvido a mais de 1,5 quilômetros de distância.

Bowlyn (Marinheiro Espectral)



CLIMA/TERRENO:	Qualquer oceano ou mar
FREQUÊNCIA:	Muito Rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitária
PERÍ. DE ATIVID.:	Noite
DIETA:	Especial
INTELIGÊNCIA:	Média (8-10)
TESOURO:	Nenhum
TENDÊNCIA:	Caótico e Mau
QUANT./ENCONTRO:	1
CA:	10
MOVIMENTO:	18
DADOS DE VIDA:	4+3
TACO:	15
Nº DE ATAQUES:	1
DANO/ATAQUE:	1-6 (1d6)
ATAQUES ESP.:	Assombração
DEFESAS ESP.:	Veja Abaixo
PROT. À MAGIA:	Nula
TAMANHO:	M (1,8 m)
MORAL:	Destemido (20)
VALOR EM XP:	975

O bowlyn (ou *morte do marinheiro*, como é frequentemente chamado) é um espírito estranho e terrível que assombra embarcações oceânicas. De muitas maneiras, a criatura tem sido comparada a um poltergeist ou a um espírito sem descanso semelhante que assombra o local de sua morte.

Como o poltergeist, um bowlyn é tipicamente invisível. No entanto, ao contrário do primeiro, ele pode se tornar visível quando desejar. Quando visível (ou invisível e visto por alguém capaz de ver tais coisas), o bowlyn aparece como um marinheiro esquelético e esquelético. Embora os traços da criatura estejam dilacerados e distorcidos pelo trauma de sua morte, muitas vezes é possível para aqueles que o conheciam em vida identificar seu ex-companheiro de navio. Tais indivíduos têm direito a um teste de habilidade baseado na Sabedoria para ver se conseguem reconhecer seu antigo companheiro. Aqueles que conseguem são imediatamente obrigados a fazer um teste de horror e, a critério do Mestre, podem ser solicitados a também fazer um teste de medo.

Os bowlyns não se comunicam de forma alguma com os vivos, embora constantemente gemam e lamentem de agonia enquanto buscam vingança sobre aqueles a quem culpam por suas mortes.

Combate: Os bowlyns geralmente se envolvem apenas em combate indireto. Quando optam por usar seu toque mortal em combate corpo a corpo, no entanto, eles infligem 1d6 pontos de dano e fazem que a vítima seja bem-sucedida em um teste de resistência contra paralisia ou ser instantaneamente dominada por náuseas. Indivíduos afetados sofrem uma penalidade de -4 em todos os testes de ataque, testes de resistência (incluindo testes de medo e horror) e testes de perícia até serem curados por qualquer forma de magia de cura. Qualquer magia de cura, mesmo uma tão pequena quanto *bom fruto* ou *curar ferimentos leves*, removerá a náusea do personagem.

Quando um bowlyn escolhe atacar por meios indiretos, geralmente o faz causando acidentes a bordo do navio em que morreu. Esses acidentes muitas vezes começam como contratempos menores (uma linha segura soltando-se ou danos a um instrumento de navegação menor) e gradualmente se transformam em perigos graves (o cesto do mastro se soltando com um marinheiro nele ou a destruição de todas as cartas de navegação). Na maioria das vezes, as últimas etapas de uma assombração por bowlyn resultam em homens sendo lançados ao mar para se afogar (consulte o *Livro do Jogador* para regras sobre isso).

O bowlyn só pode ser atacado com armas mágicas ou magias. Ele tem as imunidades mágicas tradicionais associadas aos mortos-vivos e não pode ser afetado por magias *enfeitiçar*, *sono*, *imobilizar* ou similares. Por não ser sólido, magias que visam prender uma forma física (como *teia*) não o afetarão. Bowlyn" são imunes aos efeitos prejudiciais da



água benta, mas podem ser afastados como se fossem fantasmas por sacerdotes ou personagens semelhantes.

Como o bowlyn é um espírito ligado diretamente ao mar, ele pode ser destruído sem combate por qualquer capitão sábio (ou tolo) o suficiente para encaixar seu navio enquanto o bowlyn está assombrando a embarcação. Nesses casos, a criatura é instantaneamente aniquilada e os acidentes misteriosos causados por ela, acabam por cessar. Claro, se o bowlyn descobrir que um capitão ou tripulação pretende fazer isso, ele toma medidas preventivas.

Ao longo de sua "visita" ao navio, a criatura encenará um acidente por noite. Se possível, ela arranjará acidentes semelhantes ao daquele em que morreu ou incidentes relacionados a suas funções anteriores no navio. Assim, um bowlyn que antes era um navegador pode organizar um incêndio na sala de mapas do navio.

Na última noite de sua assombração, o bowlyn tentará afundar, danificar ou destruir o navio. Para espalhar o medo e o pânico entre a tripulação, o bowlyn arranjará para que aqueles próximos ao local de um acidente avistem breves vislumbres de sua existência.

Habitat/Sociedade: Os bowlyns são espíritos mortos-vivos que, assim como os poltergeists, não descansam facilmente em suas sepulturas. Sem exceção, eram marinheiros em navios oceânicos que morreram devido a um acidente no mar. Em vida, eram pessoas cruéis ou egoístas; na morte, culpam seus colegas de tripulação pelo infortúnio que levou suas vidas. Assim, eles retornam de suas sepulturas aquáticas para forçar outros sob as ondas geladas.

Assombrações típicas não ocorrem imediatamente após a morte do marinheiro destinado a se tornar um bowlyn. O espírito do marinheiro leva de 1 a 10 anos para retornar da sepultura. A primeira aparição de um bowlyn sempre ocorre no aniversário de sua morte, e a assombração inicial dura de 1 a 6 semanas. Assombrações subsequentes ocorrem a cada 6 meses a 1 ano depois, e duram de 2 a 4 semanas.

Ecologia: O bowlyn é uma criatura perigosa. Como existe apenas para atormentar aqueles a quem culpa por sua morte, ele não tem lugar no mundo natural. Embora os acidentes causados por um bowlyn frequentemente afetem pessoas que ele nunca conheceu em vida, o foco de seus ataques sempre será aqueles com quem serviu antes da morte.

CLIMA/TERRENO:	Qualquer cidade ou vila
FREQUÊNCIA:	Muito Rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitária
PERÍ. DE ATIVID.:	Noite
DIETA:	Essência dos Sonhos
INTELIGÊNCIA:	Média (8-10)
TESOURO:	Nenhum
TENDÊNCIA:	Neutro e Mau

QUANT./ENCONTRO:	1
CA:	0
MOVIMENTO:	Vn 15 (A)

DADOS DE VIDA:	4
TACO:	17
Nº DE ATAQUES:	1
DANO/ATAQUE:	Nula
ATAQUES ESP.:	Veja abaixo
DEFESAS ESP.:	Veja abaixo

PROT. À MAGIA:	Nula
TAMANHO:	M (1,8 m)
MORAL:	Instável (5-7)
VALOR EM XP:	6.000

O bastellus é uma assombração, uma criatura morta-viva que aparece durante a noite para alimentar-se das energias dos sonhos de dorminhocos indefesos. Em muitas culturas, ele é conhecido simplesmente como um pesadelo ou caçador de sonhos.

O bastellus raramente é avistado, pois só surge na presença de indivíduos adormecidos. No entanto, informações sobre a verdadeira forma da criatura foram obtidas de pessoas que a encontraram enquanto ela se alimentava. De acordo com esses relatos, o bastellus assemelha-se a uma sombra humanoide imponente, completamente desprovida de características distintas. Ele se alimenta ao estender a mão sobre a testa da vítima. Durante esse processo, frequentemente inclina a cabeça para trás, como se estivesse em êxtase, uma vez que a absorção da energia dos sonhos lhe proporciona grande prazer.

Nenhuma tentativa registrada de comunicação com um bastellus já obteve sucesso, portanto, sua linguagem (se existir) é desconhecida para os mortais. No entanto, presume-se que um bastellus possa transmitir mensagens a outros por meio da manipulação de seus sonhos, pois muitos incidentes ocorreram em que informações previamente desconhecidas estavam disponíveis para alguém após um encontro com um bastellus.

Combate: A natureza sinistra e espectral do bastellus o torna em grande parte invulnerável a danos físicos. Somente armas mágicas +3 ou melhores podem atingir a criatura, e mesmo elas causam apenas metade do dano. Como a maioria dos mortos-vivos, ele é imune a magias *enfeitiçar*, *sono* ou *imobilizar*. Magias que dependem de frio, calor ou eletricidade para causar dano não podem ferir os bastelli e, como eles não têm corpos físicos, são imunes a todos os tipos de veneno. Água benta e similares não causam dano aos bastelli, mas eles podem ser afastados (como se fossem fantasmas) por sacerdotes e clérigos poderosos. Uma *dissipar o mal* lançada diretamente em um bastellus é a única maneira segura de destruí-lo, e mesmo assim ele tem direito a um teste resistência contra magia para evitar a aniquilação.

O bastellus pode se mover em lugares pouco iluminados ou sombrios sem ser detectado 95% do tempo. Mesmo as pessoas atentas a uma forma escura se movendo pelas sombras têm poucas chances de avistar o horror: uma chance percentual igual ao valor mais alto entre seus atributos de Inteligência ou Sabedoria.

Uma magia *proteção ao mal* impede que o bastellus entre em uma determinada área ou ataque um indivíduo específico, mas ele não é prejudicado por essas magias. Uma magia *proteção ao plano negativo* é totalmente eficaz contra um bastellus e também faz com que a criatura desista do desejo de se alimentar novamente da mesma vítima. (Embora



possa fazê-lo por acaso ou por proximidade, ela não é mais compelida a fazê-lo conforme descrito abaixo.)

Se desejar entrar em uma área com seres despertos, o bastellus pode empregar uma poderosa magia *sono* que afeta todos os seres dentro de 15 metros. Aqueles dentro desse alcance têm permissão para fazer um teste de resistência contra magia, mas esse teste é feito com uma penalidade de -4. Esta magia é tão poderosa que os elfos têm apenas 30% de resistência a ela, enquanto os meio-elfos apresentam apenas 10%.

Quando todas as pessoas em uma área específica estão dormindo, o bastellus escolhe um alvo e se aproxima para se alimentar. Como o sono que ele induz nos outros é mágico e sem sonhos, ele não ataca aqueles que foram afetados por seu poder. Portanto, apenas alguém que estava dormindo antes de sua magia ser lançada será escolhido como alvo. Além disso, o bastellus é incapaz de se alimentar das essências espirituais dos elfos e meio-elfos, tornando-os imunes à sua predação.

Para atacar, o bastellus se aproxima de sua vítima e estende um braço para tocar a testa do alvo. Assim que faz contato, os sonhos do adormecido se tornam distorcidos. Qualquer cena que a vítima pudesse estar imaginando se torna sombria e maligna. O único fio comum nessas visões de terror é que elas serão retiradas da parte mais sombria da mente do sonhador — o id — e refletirão seus maiores medos.

Por exemplo, se um paladino está preocupado com seu amor casto por uma doce princesa e está sonhando com um encontro à noite com a sua amada, ele pode descobrir que ela se transformou de repente em uma sedutora sensual. Suas ações podem ser tão envolventes que, em seu sonho, ele não consegue se afastar dela, mesmo sabendo que ceder às suas investidas significa uma perdição certa. No final, ele é compelido a abraçar a grotesca caricatura de sua prometida, e sua alma parece desvanecer-se na escuridão absoluta.

Ao acordar, o sonhador sente-se abalado e perturbado. A noite de sono se prova agitada, e a memória do sonho horrível queima em sua mente. Nenhum ponto de vida é recuperado após um sono interrompido por um bastellus, e o personagem acordará tão perturbado que não será capaz de memorizar novas magias ou realizar qualquer ato que demande grande concentração mental. Além disso, a vítima perceberá que foi reduzida em um nível de experiência devido à alimentação da criatura sombria.

Qualquer ser reduzido a um nível abaixo de 0 devido à predação de um bastellus morre em seu sono, aparentemente de um ataque cardíaco. Se o corpo não for destruído (por meio de cremação, imersão em ácido ou meios similares), seu espírito se levantará em um número de dias igual ao número de níveis perdidos para o bastellus. Portanto, um mago de 14º nível ressurgiria em duas semanas. O novo espírito também é um bastellus, mas não possui qualquer ligação com o monstro que o criou.

Se pego de surpresa, o bastellus pode ser forçado ao combate real — embora sempre tente fugir de tais confrontos. Nesses casos, ele é muito limitado em poder, pois sua magia *sono* não funciona em quem pode vê-lo. Outros poderes permitem que ele escape nesses casos, mas eles não são nem de longe tão temíveis quanto seus sonhos que drenam energia. O bastellus pode invocar uma área de *escuridão* a até 15 metros de si (muitas vezes para cobrir sua fuga) e passar por qualquer objeto sólido sem resistência.

Como criaturas das trevas, os bastellus evitam áreas iluminadas. Embora sua capacidade natural de criar *escuridão* seja capaz de superar fontes de luz mágica de 3º círculo ou inferior (como a magia *luz* normal, por exemplo), ela não pode extinguir a luz em áreas iluminadas por magias mais poderosas. Portanto, uma magia de *luz contínua* proporciona luminosidade suficiente para impedir que o bastellus entre na área iluminada. É importante observar que a luz intensa não prejudica a criatura, apenas a mantém afastada. Além disso, a presença de luz intensa não impede o bastellus de usar sua magia do sono naqueles que estão na área iluminada, desde que ele consiga se aproximar o suficiente para fazê-lo.

Caso o bastellus seja forçado a atacar, ele o faz ao passar por um ser vivo (exigindo uma jogada de ataque normal para fazê-lo). Se o bastellus conseguir realizar essa ação, a vítima deve fazer um teste de resistência contra magia ou será tomada por um estado extremo de paranoia. Os companheiros da vítima se tornam (aos olhos dela) seus maiores inimigos, revelados pelo toque do bastellus de seu próprio subconsciente, e ela os atacará sem piedade. Embora essas ilusões durem apenas de 1 a 4 rodadas, o caos que normalmente ocorre durante esse tempo fornece cobertura mais do que suficiente para permitir que o bastellus escape.

Se o bastellus for reduzido a 0 pontos de vida, mas não for destruído pelo lançamento de uma magia *dissipar o mal*, ele ressurgirá para assombrar o mundo. Quando o último golpe for desferido contra a criatura, ela parecerá se dissipar em nada, como a nuvem de vapor que se ergue acima de uma panela de água fervente. Ao mesmo tempo, ela joga a cabeça para trás e solta um grito telepático de angústia e dor que faz com que todos dentro de 15 metros façam um teste de medo. Se a criatura estava em contato com uma vítima quando foi derrotada, o choque ao sonhador é tão intenso que ele deve fazer um teste de resistência contra morte por magia ou ser instantaneamente morto. Na noite seguinte, o bastellus ressurgirá no local onde foi criado pela primeira vez para renovar sua terrível caçada.

O bastellus passa o dia em uma dimensão oculta de sombras e pesadelos (veja abaixo). Devido aos efeitos regenerativos de seu sono nesse lugar, a criatura sempre retorna com seus pontos de vida completamente restaurados antes da chegada da noite e seu retorno ao Plano Material Primário.

Habitat/Sociedade: O bastellus é atraído para lugares onde grandes números de pessoas habitam e, assim, sonham. Devido a isso, ele frequentemente aparece em cidades e vilas.

Quando está em um local específico, ele busca aqueles que têm os sonhos mais vívidos. Geralmente, isso inclui indivíduos altamente apaixonados ou motivados e mentes criativas raras que só podem encontrar verdadeira liberdade de expressão em seus voos noturnos de fantasia. Como essas pessoas tendem a ser as mais extrovertidas e conhecidas em sua área, suas mortes súbitas e misteriosas muitas vezes causam um grande rebuliço. Em pouco tempo, fica muito claro que uma criatura maligna está rondando a população e se alimentando daqueles que fornecem seu calor e vida.

Uma vez que o bastellus tenha se alimentado dos sonhos de uma pessoa específica, ele fica obcecado por essa pessoa e voltará para saborear suas essências todas as noites até que a vítima morra. Assim que esse destino acontece com a presa escolhida, a criatura parte em busca de outra mente energética para se alimentar.

Como mencionado anteriormente, aqueles que morrem pela predação de um bastellus podem se tornar um deles. Na noite em que o espírito desencarnado retorna dos mortos, ele sente uma fome ardente. Não tendo memória de sua vida passada, o espírito só sabe que deve procurar os sonhos, aspirações e amores de outros para preencher o vazio doloroso dentro de si. Antes que a noite termine, ele deve provar as essências dos sonhos de outro ser ou desaparecerá para sempre, nunca mais retornando. Geralmente, isso não é um problema, já que a vítima provavelmente morreu em uma cidade e o espírito reaparecerá no local de sua morte.

A pequena dimensão na qual o bastellus passa o dia é considerada associada a uma conjunção incomum de planos. Muitos estudiosos postularam que deve conter aspectos tanto do plano material negativo quanto do temido semiplano de Ravenloft. Como essas criaturas são encontradas apenas no último reino, tal explicação parece provável.

Ecologia: Há aqueles que argumentariam que o bastellus é uma criatura além do túmulo e, portanto, não tem lugar na biologia do mundo natural. Na verdade, existe muita especulação de que este não é o caso. Numerosos estudiosos têm defendido a teoria de que o bastellus é, na verdade, um produto das esperanças e aspirações não reconhecidas de criaturas vivas. Se isso for verdade, então o bastellus é muito um subproduto do mundo dos vivos e, pelo menos nominalmente, importante para ele. No entanto, esse debate tem se arrastado por incontáveis séculos, e parece que os estudiosos que apresentam ambos os argumentos não estão mais próximos de resolver a questão do que estavam quando o debate começou.

As essências dos sonhos do bastellus, embora difíceis de obter, possuem um valor quase incalculável para necromantes e ilusionistas na criação de itens mágicos. Diz-se que um ilusionista que utiliza mesmo a menor fração da substância de tal criatura como componente material na criação de uma ilusão descobre que as imagens que eles criam se tornam drasticamente mais vívidas do que seriam de outra forma — tornando quase impossível para as vítimas convencerem a si mesmas de que não são reais.

CLIMA/TERRENO:	Comum Brumas de Ravenloft	Errante Brumas de Ravenloft
FREQUÊNCIA:	Comum	Incomum
ORGANIZAÇÃO:	Solitária	Solitárias
PERÍ. DE ATIVID.:	Qualquer	Qualquer
DIETA:	Nenhum	Nenhum
INTELIGÊNCIA:	Baixa (5-7)	Média (8-10)
TESOURO:	Nenhum	Nenhum
TENDÊNCIA:	Neutro e Mau	Caótico e Mau
QUANT./ENCONTRO:	1	1
CA:	2	0
MOVIMENTO:	15	15
DADOS DE VIDA:	5	5
TACO:	15	15
Nº DE ATAQUES:	2	2
DANO/ATAQUE:	2d6/2d6	2d6/2d6
ATAQUES ESP.:	Veja Abaixo	Veja Abaixo
DEFESAS ESP.:	Veja Abaixo	Veja Abaixo
PROT. À MAGIA:	50%	50%
TAMANHO:	Varia	Varia
MORAL:	Estável (11-12)	Estável (11-12)
VALOR EM XP:	3.000	5.000

Nas densas nuvens de neblina que envolvem todo o Ravenloft, espreitam as criaturas horripilantes conhecidas como brumas do terror. Qualquer ser que permaneça por muito tempo na neblina está fadado a atrair a atenção e despertar a ira dessas abominações.

Embora sua presença frequentemente seja sentida por um grupo que está logo fora do alcance visual — uma ondulação incomum nos vapores de um lado, uma estranha sensação de alguma presença espreitando — eles não se deixam ver até que ataquem. Quando finalmente revelam sua presença, suas formas podem variar amplamente, embora sempre pareçam ser feitas de pura neblina. Apesar de normalmente terem o tamanho de um humano, uma bruma do terror pode assumir qualquer forma que desejar, muitas vezes escolhendo uma forma que cause pavor à vítima (através de uma sonda empática em sua mente). Assim, aqueles que temem lobos podem se deparar com um lobo de 1,80 metros de comprimento feito de neblina ondulante.

As brumas do terror parecem capazes de se comunicar telepaticamente com qualquer pessoa que se mova através das Brumas de Ravenloft. Assim, quando estão prestes a atacar ou estão perseguindo alguém, enviam sentimentos de medo e terror às suas mentes. Além disso, frequentemente usam esse poder para atrair pessoas de fora das brumas para que se adentrem nelas. Essa comunicação é feita por meio de sentimentos e impressões, em vez de compreensão direta. Alguém sendo atraído pelas brumas por esses espíritos malignos pode começar a sentir uma leve fascinação pelas nuvens de vapor. Eventualmente, esse interesse se transforma em uma necessidade avassaladora de entrar nas brumas.

Combate: Leva algum tempo para uma Bruma do Terror (geralmente 1d4 rodadas) montar sua forma física e atacar alguém que esteja viajando pelas brumas. Portanto, aqueles que continuam se movendo estão seguros de danos, já que uma Bruma do Terror tem sua movimentação muito restrita e deve permanecer dentro de uma área pequena. Frequentemente, uma Bruma do Terror usará seus poderes telepáticos para fazer com que os viajantes se sintam seguros e possam descansar sem perigo. No entanto, uma vez que parem de se mover, é claro, ela ataca.

Quando uma Bruma do Terror ataca, geralmente pega suas vítimas de surpresa, principalmente devido à sua habilidade de emergir de brumas rodopiantes, onde é tratada como invisível, sem aviso prévio. Assim que assume sua forma de combate, seja qual for, torna-se relativamente fácil detectá-la. No entanto, a critério próprio, pode interromper o combate e voltar às brumas, tornando-se efetivamente invisível novamente. Quando opta por fazer isso ou antes de assumir uma forma de combate, fica protegida de qualquer ataque, já que sua essência se dispersa pelas brumas. No entanto, leva 1d4 rodadas para se reformar.



Durante o combate, a Bruma do Terror atacará de acordo com sua forma, mas, devido à sua natureza mística, o número de ataques e o dano permanecem constantes (dois ataques com 2d6 pontos cada). Portanto, se a Bruma do Terror aparecer como uma vasta criatura com seis tentáculos, apenas dois deles atacam a cada rodada.

Devido à sua natureza quase insubstancial, a Bruma do Terror só pode ser afetada por armas mágicas +2 ou de qualidade superior. Além disso, possui uma proteção à magia inata de 50% que não apenas a protege, mas também irradia em um raio de 6 metros ao seu redor, anulando os efeitos de todas as magias lançadas em sua presença. Essa proteção à magia se manifesta como uma espécie de onda mental que interfere com as mentes dos lançadores de magia e prejudica sua capacidade de controlar adequadamente os poderes mágicos. Contudo, essa aura não afeta itens mágicos. Assim, uma magia *bola de fogo* direcionado a uma Bruma do Terror tem uma chance de 50% de falhar, enquanto uma *varinha de bolas de fogo* funcionará normalmente. Efeitos mágicos já ativos, como visão na penumbra, não são afetados ao entrarem nessa aura. Magias lançadas dentro da aura precisam superar tanto a proteção à magia do alvo quanto os efeitos do campo de interrupção de magias.

Brumas do terror podem ser considerados, em certa medida, uma variante de mortos-vivos. Sacerdotes e paladinos de alto nível têm a capacidade de repeli-los como se fossem criaturas “especiais”. Surpreendentemente, eles não sofrem dano algum de magias destinadas a afetar mortos-vivos, como *proteção ao plano negativo*, por exemplo. Além disso, são completamente imunes aos efeitos da água benta. Elas não podem ser enfeitiçadas ou controladas de nenhuma maneira, e sua ausência de forma física os torna invulneráveis a magias como *provocar cegueira* ou *surdez* ou *provocar ferimentos leves*.

Habitat/Sociedade: As brumas do terror são os espíritos de seres malignos que, embora não tenham sido perversos o suficiente para terem seu próprio domínio, chamaram a atenção dos poderes sombrios com seus atos diabólicos durante a vida. Após suas mortes, seus espíritos deixam seus corpos para adentrar as brumas. Em toda Ravenloft, existe uma superstição de que qualquer pessoa enterrada em um dia de nevoeiro se tornará uma bruma do terror. Isso pode ou não ser verdade, mas os Vistani parecem levar essa crença muito a sério, o que lhe confere grande credibilidade aos olhos de muitos.

Uma vez que se tornam brumas do terror, o espírito maligno é incapaz de se mover livremente. Assim como os diversos lordes espalhados por Ravenloft, as brumas do terror devem permanecer em uma única área. Geralmente, essa região é bastante restrita. Portanto, como mencionado anteriormente, o tempo necessário para que a bruma assuma uma forma perigosa permite que os exploradores que percorrem as Brumas de Ravenloft evitem um ataque se não permanecerem por muito tempo em um só lugar.

As brumas do terror, cientes de que foram consideradas menos relevantes do que os lordes mesmo dos domínios mais modestos, nutrem uma inveja intensa pela liberdade e o poder relativo desses lordes. Essa hostilidade fervilha em seus âmagos, tornando-as progressivamente mais malignas ao longo do tempo. Portanto, quando você se depara com uma bruma do terror, está diante de um espírito verdadeiramente perverso e ressentido, cujo único desejo é infligir dor e sofrimento. Caso um grupo viajando pelas brumas tenha entre seus membros indivíduos feridos, doentes ou indefesos de alguma forma, frequentemente estes serão os alvos primários do ataque de uma bruma do terror. Ao destruir aqueles que depositaram sua segurança nas mãos de seus companheiros de grupo, as brumas almejam minar a moral de toda a equipe.

Ecologia: Como mencionado anteriormente, as brumas do terror são os espíritos de seres malignos que não mereceram um lugar como lordes em seu próprio domínio. Os Vistani dizem que eles desempenham um papel vital na manutenção da estrutura de Ravenloft e que a própria terra não poderia existir sem sua presença persistente. Se isso é verdade ou não, nenhum intruso pode dizer.

Horrores Errantes

O horror errante é uma versão ainda mais perigosa, embora felizmente mais rara, da bruma do terror. Ao contrário da Bruma do Terror tradicional, ele não está enraizado em um local específico e pode viajar pelas Brumas de Ravenloft à vontade em busca de vítimas. Quando ataca, ele é tão maligno e malicioso quanto seu espírito irmão.

Horrores errantes aparecem como formas escuras que podem ser vistas enquanto se movem pelas brumas. Ao contrário das brumas do terror, eles estão presos a uma única forma: uma que é baseada na ato maligno que cometeram em vida. Por exemplo, um barão cruel que ordenou a decapitação daqueles que considerava desleais poderia aparecer como uma figura errante sem cabeça, enquanto uma mulher que assassinou seu amante com uma aranha venenosa poderia aparecer como uma viúva-negra gigante. O horror errante se assemelha muito a uma miragem de calor, pois seu corpo parece vibrar e mudar de segundo a segundo. Esse efeito é um reflexo de sua natureza espiritual e da forma distorcida de sua alma.

Horrores errantes usam a mesma comunicação telepática usada por suas primas menores, mas também são capazes de usar esse poder para implantar uma *sugestão* (uma vez por dia) nas mentes de suas vítimas. Para ser afetado por esse poder, o alvo deve estar dentro de 35 metros do horror.

Combate: Ao se mover pelas brumas em um esforço para se posicionar para um ataque, o horror errante tem 75% de probabilidade de não ser detectado. No entanto, uma vez que ataca, ele fica totalmente visível para todos os seus oponentes. Se desejar se afastar do combate, pode fazê-lo tentando desaparecer nas brumas novamente (75% de chance de sucesso). Depois disso, ele retorna ao seu estado praticamente indetectável. Quando um horror errante ataca uma pessoa que não o detectou, impõe uma penalidade de -3 no teste de surpresa da vítima.

No combate, o horror errante compartilha as mesmas habilidades de ataque e defesa com a bruma do terror tradicional (realizando dois ataques que causam 2d6 pontos de dano cada). Além disso, ele possui a capacidade de emitir uma *onda de medo* através de seu poder telepático.

Embora esta habilidade possa ser usada apenas uma vez por dia, ela afeta todos os que estiverem a até 36 metros de distância, fazendo com que realizem um teste de medo. Dado que um teste de medo fracassado frequentemente resulta na dispersão de um grupo que, de outra forma, poderia derrotar o horror errante, ele sempre optará por usar esse poder (se estiver disponível) no início do combate, na primeira rodada (ou na segunda, caso haja um ataque surpresa).

O horror errante só pode ser atingido por armas mágicas de qualidade +2 ou superior e possui a mesma proteção à magia que a bruma do terror. Essa proteção à magia funciona da mesma maneira, afetando lançadores de magias, mas não itens mágicos, exceto que possui uma área de efeito maior (9 metros).

Um horror errante pode ser afastado por sacerdotes e paladinos como se fosse uma criatura morta-viva "especial". No entanto, se um personagem tentar afastá-lo e falhar, estará sujeito a uma reação telepática especial que os levará a realizar um teste de medo com uma penalização de -2.

Horrores errantes não sofrem dano de magias destinadas a afetar mortos-vivos (como *proteção ao plano negativo*, por exemplo) e são imunes aos efeitos da água benta. Eles não podem ser enfeitados ou controlados de nenhuma forma e não possuem formas físicas para serem afetados por magias *provocar cegueira ou surdez* ou *provocar ferimentos leves*.

Habitat/Sociedade: O horror errante é um passo evolutivo acima da bruma do terror. Em essência, uma bruma do terror é a alma maligna de um ser suficientemente vil para atrair a atenção dos poderes obscuros, mas não tão maligno a ponto de ser recompensado/amaldiçoado com seu próprio domínio. Depois de um período como uma bruma do terror, no entanto, esse espírito pode ter causado terror e sofrimento suficientes (em resumo, feitos maldades suficientes) para ser elevado ao status de horror errante. Horrores errantes compartilham os mesmos maneirismos vis e sádicos que suas irmãs menores. Na verdade, se tornam muito mais malignos e perigosos, já que geralmente esperam provar serem suficientemente sombrios e vis para merecerem seu próprio domínio e escapar do limbo em que agora habitam.

Ecologia: Horrores errantes parecem ser tão parte da essência do Ravenloft quanto as brumas do terror. Há quem diga que a destruição de um horror errante enfraquece provocar ferimentos leves todas as coisas malignas em Ravenloft. Claro, como as coisas malignas estão constantemente morrendo e se tornando brumas do terror, essa pequena diminuição de poder é rapidamente reabastecida.

Pseudo Horrores

Além dos verdadeiros horrores da névoa que espream nos vapores ferventes que cercam Ravenloft, existem os pseudo horrores. São simplesmente seres que viajam pelas brumas por algum motivo. Na maioria dos casos, eles vagaram através de um portal de alguma outra terra e estão buscando escapar. Devido as entradas temporárias e unidirecionais para Ravenloft frequentemente aparecem perto de uma coisa maligna e depois se fecham novamente atrás dela, o número de pseudo horrores nas brumas pode ser bastante grande.

Portanto, um pseudo horror não é uma criatura distinta, mas sim qualquer monstro que tenha ficado preso nas Brumas de Ravenloft e esteja procurando por presas ou de uma fuga. Na maioria das vezes, eles são coisas espectrais (como fantasmas, espectros e demônios das sombras), embora monstros físicos ocasionais (carniçais, vampiros, devoradores de mentes e similares) sejam encontrados. Como regra geral, quase todas (85%) as coisas que um grupo de exploradores encontra nas Brumas de Ravenloft podem ser consideradas malignas, pois tais criaturas são naturalmente atraídas para o semiplano do terror. No entanto, as criaturas que não são malignas são quase certamente hostis ou desconfiadas de estranhos, pois raramente se depara com amigos nas temidas Brumas de Ravenloft.

Bussengeist (Espírito de Aflição)



CLIMA/TERRENO:	Qualquer
FREQUÊNCIA:	Muito Rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitária
PERÍ. DE ATIVID.:	Qualquer
DIETA:	Nenhum
INTELIGÊNCIA:	Muito (11-12)
TESOURO:	Nenhum
TENDÊNCIA:	Neutro e Mau

QUANT./ENCONTRO:	1
CA:	—
MOVIMENTO:	9
DADOS DE VIDA:	—
TACO:	Especial
Nº DE ATAQUES:	—
DANO/ATAQUE:	—
ATAQUES ESP.:	<i>Desespero</i>
DEFESAS ESP.:	Veja Abaixo
PROT. À MAGIA:	Veja Abaixo
TAMANHO:	M (1,8 m)
MORAL:	Destemido (20)
VALOR EM XP:	0

Bussengeists são formas espectrais daqueles que morreram em uma grande calamidade causada por suas próprias ações ou inações. Eles se parecem muito com o que eram em vida, exceto que são parcialmente transparentes. Com o tempo, a melancolia e o sofrimento que o espírito é forçado a testemunhar têm seu preço, e a aparência da criatura se torna triste e cansada. Assim, esses arautos do destino muitas vezes parecem muito mais velhos do que eram na época de sua morte.

O bussengeist é uma criatura fantasmagórica que se sente atraída por cenas de grandes desastres ou tragédias. Com um passo lento e triste, ele percorre o campo, viajando de crise em crise. Como regra geral, o bussengeist não causa o desastre, mas é atraído a ele por alguma razão. No entanto, uma vez presente, a aura de desespero que cerca a criatura certamente pode piorar uma situação que já é ruim.

Os bussengeists são capazes de se comunicar com aqueles ao seu redor por meio de uma forma limitada de telepatia. Na maioria das vezes, no entanto, eles transmitirão apenas mensagens sombrias de um destino iminente, não informações que possam ser usadas para evitar a catástrofe que se avizinha.

Combate: Os bussengeists não se envolvem em combate diretamente. Seu destino (ou morte, conforme o caso) é simplesmente testemunhar repetidas vezes o tipo de desastre que os matou.

Quando um bussengeist chega para observar uma cena de destruição, ele irradia uma aura de desespero. Essa aura afetará apenas um lado em uma batalha, geralmente o lado mais próximo do "bem". Todas as criaturas a até 35 metros do bussengeist sofrem uma penalidade de -4 em todos as jogadas de ataque e dano, testes de resistência e testes de perícia. Outras jogadas de dados também podem ser afetados negativamente, a critério do Mestre. Os efeitos dessa aura podem ser evitados por personagens que seja bem-sucedidos em um teste de resistência contra magia.

Embora um bussengeist não possa ser ferido por armas físicas, ele pode ser confrontado, expulso e até destruído por algumas magias. Tentativas de afastar mortos-vivos, no entanto, serão inúteis.

Um bussengeist pode ser afastado de um lugar por um arcano ou sacerdote que utilize uma magia *controlar mortos-vivos*, *palavra sagrada*, *desejo restrito* ou *expulsão*. No entanto, um bussengeist afastado dessa maneira voltará em 2 a 12 horas e será imune a novas utilizações da mesma magia pelo mesmo arcano. A magia *proibição* pode ser lançada para impedir que um bussengeist entre em uma determinada área durante a duração da magia.

Embora esses métodos ofereçam proteção temporária contra o bussengeist, destruí-lo é um desafio completamente diferente. A única maneira de aniquilar um bussengeist é com um *desejo* ou *dissipar o mal*.



Habitat/Sociedade: Bussengeists são errantes solitários. No entanto, ao contrário do nômade ou vagabundo típico, eles não têm controle sobre seus movimentos. Eles são constantemente atraídos de tragédia e forçados a testemunhar cenas de destruição semelhantes à que encerrou suas próprias vidas. Como regra geral, apenas pessoas que sentem remorso por suas ações se tornam bussengeists. Por exemplo, um traidor que permitiu que uma força invasora tivesse acesso a uma cidade murada e foi morto na batalha subsequente poderia se tornar um bussengeist. Se ele foi morto sem aviso prévio e não sentiu pena por aqueles que suas ações trouxeram miséria, ele não seria transformado. No entanto, se ele soubesse que estava prestes a morrer e tivesse razões para sentir que havia agido de forma equivocada, ele poderia se tornar um bussengeist. Em sua vida após a morte, ele visitaria cidades que estivessem sendo saqueadas por bárbaros, castelos sendo invadidos por monstros e cenas similares.

Os bussengeists viajam de um lugar para outro em um estado insubstancial, embora não invisível. Ao alcançar seu destino, eles começam a irradiar sua aura de desespero. Uma vez que a catástrofe que os atraiu ocorreu, eles sentirão a necessidade de seguir em frente. Andando com um passo lento e metódico, eles procurarão outro lugar onde uma tragédia está prestes a acontecer. Os bussengeists geralmente chegam à cena de um desastre de 1 a 6 dias antes de ele ocorrer. Assim, os habitantes são avisados de que uma crise está a caminho (se forem sábios o suficiente para reconhecer a figura espectral e trágica do bussengeist pelo que ela é).

Ecologia: Como uma criatura antinatural, o bussengeist não tem um lugar real na ecologia do mundo que deixou para trás. No entanto, o mesmo não é verdadeiro em relação ao curso da história. Há muitos estudiosos que podem apontar grandes batalhas que, segundo eles, só podem ter sido decididas pela influência dessas almas trágicas.

A essência dessas criaturas, se capturada de alguma forma, pode ser um componente mágico poderoso. Dizem que muitas armas mágicas amaldiçoadas são forjadas em incêndios alimentados pelo sopro de um bussengeist e que seus poderes são usados na criação de *tambores do pânico* ou uma *harpa da discórdia*.

CLIMA/TERRENO:	Qualquer Ravenloft
FREQUÊNCIA:	Muito Rara
ORGANIZAÇÃO:	Serva
PERÍ. DE ATIVID.:	Qualquer
DIETA:	Especial
INTELIGÊNCIA:	Alta (13-14)
TESOURO:	Nenhum
TENDÊNCIA:	Neutro

QUANT./ENCONTRO:	1
CA:	0
MOVIMENTO:	Vn 9 (A)

DADOS DE VIDA:	5
TAC0:	15
Nº DE ATAQUES:	1

DANO/ATAQUE:	Veja Abaixo
ATAQUES ESP.:	Veja Abaixo
DEFESAS ESP.:	Veja Abaixo

PROT. À MAGIA:	Veja Abaixo
TAMANHO:	M (2,10 m)
MORAL:	Destemido (20)
VALOR EM XP:	4.000

O ceifador sombrio (ou espírito da morte) é uma criatura do Plano de Energia Negativa que aparece apenas em Ravenloft. Ele é atraído pelas energias vitais decadentes de uma criatura prestes a morrer (ou seja, com 0 pontos de vida ou menos) e parece, de alguma forma, se alimentar dessas essências. Apesar de sua natureza aparente, um espírito da morte não é um morto-vivo.

Um ceifador sombrio tem a aparência de um esqueleto esbranquiçado com mais de 1,80 metros de altura, envolto em um manto escuro. Ele sempre carrega uma foice em suas mãos ossudas.

Nenhum espírito da morte jamais foi conhecido por falar com os vivos em seus próprios termos, mas rumores persistem de que tal criatura pode ser contatada pelo uso das magias *falar com mortos*. Nesses casos, a linguagem não parece ser um fator.

Combate: Na maioria dos casos, um espírito da morte tem pouca necessidade de entrar em combate. Normalmente, ele será arrastado para a batalha apenas quando uma tentativa for feita para impedi-lo de se alimentar do espírito de uma pessoa moribunda. Nesses casos, sua ira é grande e seu poder é terrível.

Quando o espírito chega para se alimentar, ele estará invisível e, portanto, pode ser atacado efetivamente apenas por aqueles capazes de ver objetos invisíveis. Além disso, ele é atingido apenas por armas mágicas +3 ou melhores e é imune a todos as magias que afetam a mente e a vida (incluindo *sono*, *encanto*, *sugestão*, *medo*, *dedo da morte*, *provocar ferimentos leves*, etc.).

Como já mencionado, o espírito da morte não é realmente um morto-vivo; portanto, é imune a qualquer tentativa de afastá-lo, bem como aos efeitos de magias como *controlar* ou *detectar mortos-vivos*. Da mesma forma, ele é imune a todos os tipos de magias baseadas em frio, fogo ou eletricidade. Uma magia *proteção ao plano negativo* lançada sobre a vítima pretendida do espírito da morte impede a alimentação e fere o ceifador normalmente.

Quando o espírito da morte ataca uma criatura que não seja aquela pela qual veio se alimentar, ele o faz de três maneiras. Na primeira rodada de qualquer combate, ele ataca com sua foice (se possível). Essa arma etérea atinge como se fosse uma arma de haste normal, mas inflige apenas 1d4 pontos de dano físico. No entanto, qualquer pessoa atingida por essa lâmina deve fazer um teste de resistência contra morte por magia com sucesso ou será instantaneamente morta. Na segunda rodada, ele fixará seu olhar em um de seus atacantes, forçando-os a fazer um teste de horror ou ser dominados pela aura de morte da criatura. Na terceira rodada, ele ataca novamente com sua foice, desta vez usando o cabo como se fosse um cajado. Qualquer pessoa atingida por este ataque sofre 1d4 pontos de dano e é afetada como se estivesse sob uma magia *morte*



aparente. Os efeitos desta magia desaparecem se a criatura for afugentada. Na próxima rodada, esse ciclo recomeça com o ataque normal de foice.

Se, a qualquer momento durante o combate, a criatura conseguir atacar sua vítima pretendida, ela o faz com sua foice. Não é necessária uma jogada de ataque e nenhum dano físico é causado; em vez disso, a essência de vida da vítima é drenada. Assim que isso é feito, o espírito se desvanece nas Névoas de Ravenloft. Qualquer tentativa de *ressurreição* ou *reencarnação* da vítima está fadada a falhar, a menos que os poderes que a tentam sejam de natureza divina.

Se o ceifador for reduzido a 0 pontos de vida, ele é afugentado. A vítima pretendida se beneficia disso e recupera instantaneamente 10% de sua pontuação original de pontos de vida. Da mesma forma, se magia de cura for usada na pessoa moribunda em algum momento durante o encontro, ela é resgatada do limiar da morte e o ceifador é repellido.

Habitat/Sociedade: De acordo com algumas teorias, os espíritos da morte são considerados agentes dos poderes sombrios de Ravenloft, e contrariá-los resulta na ira dessas forças poderosas. Não há evidências concretas para corroborar essa alegação, mas uma ligação entre ambos parece praticamente inevitável.

A probabilidade de que qualquer indivíduo gravemente ferido (com 0 pontos de vida ou menos) chame a atenção de um espírito da morte é de 5% por nível de experiência do personagem. Portanto, um personagem de 15º nível à beira da morte possui uma chance de 75% de ser visitado por um ceifador sombrio.

Ecologia: Como criaturas do Plano de Energia Negativa, esses pesadelos aparentemente não têm espaço no mundo físico. No entanto, há quem argumente que eles desempenham um papel fundamental no equilíbrio entre vida e morte, um conceito central para todas as filosofias de tendência neutra.

Corcéis Esqueléticos de Strahd



CLIMA/TERRENO:	Qualquer Barovia
FREQUÊNCIA:	Muito Rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitária
PERÍ. DE ATIVID.:	Noite
DIETA:	Nenhuma
INTELIGÊNCIA:	Zero (0)
TESOURO:	Nenhum
TENDÊNCIA:	Neutro
QUANT./ENCONTRO:	1-10
CA:	7
MOVIMENTO:	18
DADOS DE VIDA:	3+1
TACO:	17
Nº DE ATAQUES:	3
DANO/ATAQUE:	1d6/1d6/1d4
ATAQUES ESP.:	Veja Abaixo
DEFESAS ESP.:	Veja Abaixo
PROT. À MAGIA:	Nula
TAMANHO:	G (2,50 m)
MORAL:	Destemido (19-20)
VALOR EM XP:	270

Os corcéis esqueléticos de Strahd são cavalos mortos-vivos magicamente animados, criados como guardiões e guerreiros pelo mestre vampiro Strahd Von Zarovich.

Completamente destituídos de carne, os corcéis esqueléticos são mantidos unidos pela magia. Eles usam os restos esfarrapados de selas ou mantas que possam ter estado sobre eles quando morreram. Assim, muitos não usam nada, enquanto raros indivíduos podem realmente usar os restos de armaduras, o que melhora sua categoria de armadura de acordo com o material utilizado. Ferraduras que possam ter tido em vida ainda estão em seus cascos; no entanto, o encantamento que resuscitou essas criaturas a partir mortos dá a essas ferraduras uma aura mágica que cria chamas ilusórias que tremulam ao redor dos cascos do corcel quando ele galopa.

Ao contrário dos cavalos vivos normais, que raramente estão parados e sempre se mexem e se contorcem, os corcéis esqueléticos de Strahd ficam completamente imóveis até que precisem agir. Muitas vezes, são encontrados como um simples monte de ossos empoeirados de cavalo. Se receberem um comando de Strahd ou ao serem ativados por algum gatilho mágico, eles podem se erguer e se reunir. A simples visão disso é suficiente para exigir que aqueles que a observam façam um teste de horror.

Eles não têm um odor forte, exceto por um leve traço de poeira e mofo. Soam ocos e leves quando estão em movimento, e o som dos seus cascos é mais parecido com o chocalho de gravetos do que com o galope de cavalos.

Combate: Os corcéis esqueléticos de Strahd lutam como cavalos de guerra normais. A cada rodada, a criatura se empina e pode atacar com seus cascos e morder. Na segunda rodada de combate, e a cada rodada subsequente, eles podem expelir uma nuvem de gás nocivo em uma área de 1,50 metros de largura e profundidade à sua frente. Aqueles que são atingidos pela nuvem devem fazer um teste para resistir ao efeito da magia ou ficarão imobilizados por um período de 2 a 8 rodadas (2d4).

Como todos os mortos-vivos, eles são imunes a *sono*, *enfeitiçar*, *imobilizar* e outras magias de controle mental. Armas perfurantes, como lanças e flechas, não causam dano a eles, pois apenas deslizam entre os ossos. Armas cortantes, como espadas e machados, infligirão apenas metade do dano, enquanto armas contundentes (incluindo armas de haste e similares usadas como cajados) podem infligir dano normal.



Os corcéis esqueléticos de Strahd são totalmente imunes a ataques baseados em frio ou fogo, mas sofrem dano total de magias baseadas em relâmpagos e eletricidade. Além disso, seu criador fortaleceu grandemente seus vínculos com o plano negativo. Isso os torna mais difíceis de afastar (são repelidos como espectros), mas também os torna vulneráveis aos efeitos danificadores de uma magia *proteção ao plano negativo*.

Habitat/Sociedade: Os corcéis esqueléticos de Strahd são encontrados nas catacumbas escuras sob a superfície de Barovia, em campos de batalha antigos ou em qualquer lugar dentro do Castelo Ravenloft. Strahd costuma posicioná-los como sentinelas por toda Barovia. Ele nunca os utiliza como montarias, mas é sabido que os emprega como mensageiros. Portanto, é possível encontrar uma criatura dessas durante uma missão importante para entregar alguma mensagem ou objeto vital para o Lorde de Baróvia.

Como criaturas mortas-vivas sem mente, os corcéis esqueléticos não têm uma sociedade. Eles obedecem a qualquer ordem dada por Strahd. Os comandos devem ser simples, uma única frase com poucas palavras. Eles só obedecem à Strahd Von Zarovich, a menos que algum meio mágico (como uma magia *controlar mortos-vivos*) seja usado para usurpar o comando de uma criatura específica. Nesse caso, porém, Strahd saberá imediatamente que algo aconteceu com um de seus corcéis.

Ecologia: Como coisas mortas-vivas, os corcéis esqueléticos de Strahd não fazem parte da natureza. Além disso, somente Strahd Von Zarovich conhece o ritual arcano necessário para criá-los. Ele só pode criá-los a partir de esqueletos de cavalos onde 90% dos ossos e o crânio estejam presentes. Não se sabe se outros animais podem ser animados pela mesma magia, mas dada a força do Lorde de Barovia e seus laços com as forças malignas da necromancia, isso parece provável.

Demônio das Sombras



CLIMA/TERRENO:	Planos Inferiores
FREQUÊNCIA:	Muito Rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitária
PERÍ. DE ATIVID.:	Qualquer
DIETA:	Especial
INTELIGÊNCIA:	Muita (11-12)
TESOURO:	Nenhum
TENDÊNCIA:	Caótico e Mau

QUANT./ENCONTRO:	1
CA:	9, 5 ou 1
MOVIMENTO:	12 (Veja Abaixo)
DADOS DE VIDA:	7+3
TACO:	13
Nº DE ATAQUES:	3
DANO/ATAQUE:	1d6/1d6/1d8
ATAQUES ESP.:	Veja abaixo
DEFESAS ESP.:	Veja abaixo
PROT. À MAGIA:	Veja Abaixo
TAMANHO:	M (1,80 m)
MORAL:	Campeão (15-16)
VALOR EM XP:	2.000

O demônio das sombras é uma criatura obscura e perigosa originária dos mais temidos dos planos inferiores. À espreita em regiões de escuridão, ataca apenas para satisfazer seu desejo de fazer o mal, pois nunca sente fome ou sede.

O demônio das sombras se assemelha a um humanoide esguio com asas pequenas parecidas com as de um morcego e um corpo composto inteiramente de escuridão. Tanto os dedos longos de suas mãos quanto os dedos finos dos pés da criatura terminam em garras terríveis que podem infligir ferimentos graves nos inimigos.

Os seres das sombras não possuem uma língua conhecida, embora se diga que podem se comunicar com outras criaturas dos planos inferiores quando as encontram. Nenhum ser mortal jamais foi capaz de testemunhar isso, no entanto, e pode ser mera especulação.

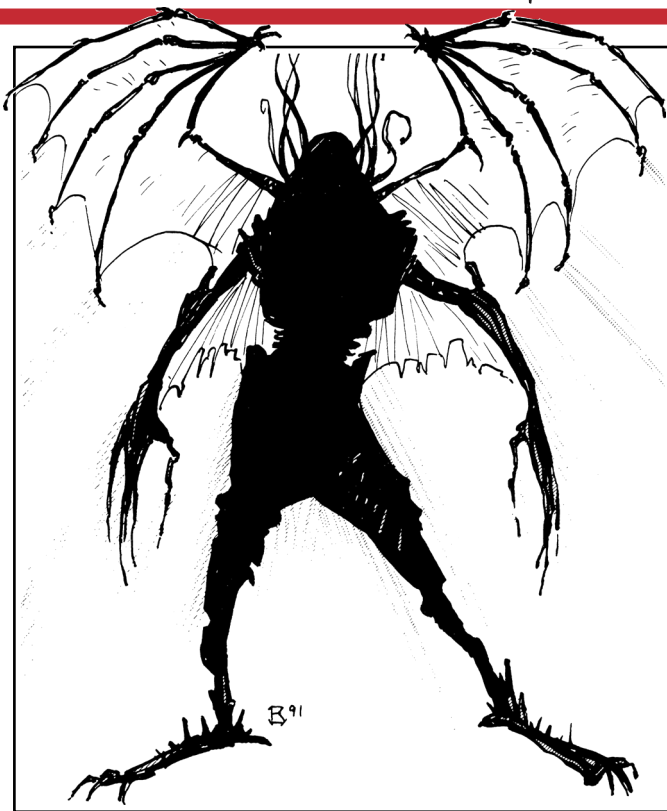
Combate: A natureza incomum dessas criaturas é evidente em suas táticas de combate. Assim como as sombras, que muitos acreditam (erroneamente) serem criaturas relacionadas, esses horrores são 90% indetectáveis quando se movem por áreas pouco iluminadas ou sombrias. Quando atacam aqueles que não os avistaram, eles sempre conseguem surpreender. A cada rodada, o monstro é capaz de atacar com duas de suas garras malignas (infligindo 1d6 pontos de dano cada) e sua mordida horrível (infligindo 1d8 pontos de dano).

Quando entra em combate, o poder da criatura depende da iluminação na área de batalha. Em áreas com luz intensa (luz solar direta, uma magia *luz contínua* e similares), o demônio das sombras é enfraquecido. Nessa situação, sua Categoria de Armadura é 9 e todos os ataques que o atingem causam o dobro de dano. Devido a isso, os demônios das sombras normalmente fugirão quando confrontados por oponentes sob forte iluminação.

Em iluminação mais fraca, criada por uma tocha, lanterna ou magia *luz*, o demônio das sombras está um pouco melhor. Nestas condições, ele tem uma Categoria de Armadura 5, embora ainda sofra dano normal de ataques. No entanto, quando ataca nessas condições, ele ganha um bônus de +1 em suas jogadas de ataque.

Na escuridão, até mesmo a iluminação de uma vela ou luz da lua, a criatura está em sua forma mais letal. Aqui, ela ganha um bônus de +2 em todos os testes de ataque e possui uma Categoria de Armadura 1. Além disso, todo dano infligido à criatura é reduzido à metade.

Independentemente da iluminação ao seu redor, o demônio das sombras é imune a todo dano por fogo, frio e eletricidade (sejam eles mágicos



ou mundanos em natureza). Uma magia *luz* lançada diretamente na criatura inflige 1d6 pontos por nível do lançador, embora esse dano possa ser reduzido (ou aumentado) pela iluminação na área.

Sempre que o demônio das sombras ganha a surpresa, ele se lançará sobre sua vítima. Devido às pequenas asas em suas costas, ele pode saltar até 9 metros e atacar com quatro garras (cada uma causando 1d6 pontos de dano). Quando salta, ele não pode usar seu ataque de mordida.

Uma vez por dia, o demônio das sombras pode lançar uma magia *escuridão*, 4,5 m, ou afetar todas as pessoas dentro de uma área de 9 metros com uma magia *medo*. Uma vez por semana, ele pode lançar uma magia *recipiente arcano* em um único alvo (desde que tenha um receptáculo adequado para a vítima à mão). Se a vítima do ataque do *recipiente arcano* passar em seu teste de resistência, no entanto, o demônio das sombras fica atordoado por 1d3 rodadas, durante as quais não pode agir.

Os demônios das sombras podem ser afastados por clérigos como se fossem criaturas “especiais” na tabela de uso do poder da fé.

Habitat/Sociedade: O demônio das sombras é chamado para Ravenloft pelo uso de magias portal e encantamentos similares. Uma vez convocados para o semiplano do terror, no entanto, eles se encontram ligados à terra e incapazes de partir (como acontece com todos os seres convocados). Assim, ao longo dos séculos, vários desses seres foram aprisionados em Ravenloft.

Já sendo criaturas do mal, sua prisão apenas aumenta seu ódio pelo mundo ao seu redor. Assim, eles frequentemente tentam passar seu tempo infligindo dor e sofrimento aos poucas mortais que encontram.

Ecologia: É duvidoso que o demônio das sombras seja importante para a ecologia geral de Ravenloft. No entanto, há aqueles que dizem que os poderes sombrios têm laços estreitos com essas criaturas repugnantes, afirmando que os Poderes são capazes de comandar os demônios a fazer sua vontade a qualquer momento. Como ninguém pode sequer fingir prever as ações ou adivinhar os desejos dos poderes sombrios, parece possível que isso seja verdade.

Diabrete Assassino



CLIMA/TERRENO:	Qualquer, Ravenloft
FREQUÊNCIA:	Rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitária
PERÍ. DE ATIVID.:	Qualquer (noite)
DIETA:	Carnívoro
INTELIGÊNCIA:	Muita (11-12)
TESOURO:	O
TENDÊNCIA:	Leal e Mau

QUANT./ENCONTRO:	1
CA:	0
MOVIMENTO:	6, Vn 18 (B)

DADOS DE VIDA:	3
TACO:	17
Nº DE ATAQUES:	1
DANO/ATAQUE:	1d4
ATAQUES ESP.:	Veja Abaixo
DEFESAS ESP.:	Veja Abaixo

PROT. À MAGIA:	50%
TAMANHO:	D (0,6 m)
MORAL:	Mediano (8-10)
VALOR EM XP:	975

O Diabrete Assassino é uma criatura inteligente e maligna que, assim como o Quasit mais comum ou o Diabrete tradicional, serve aos propósitos das trevas.

Esses Diabretes Assassinos são pequenas criaturas, raramente ultrapassando os 30 centímetros de altura. Sua coloração, normalmente preta, pode variar em alguns indivíduos até um cinza quase claro. Possuem duas asas semelhantes às de morcego que se estendem pelas costas, permitindo-lhes voar, enquanto uma cauda longa e fina oscila atrás deles. A cauda, que quase sempre está em movimento, termina em um ferrão semelhante ao de um escorpião. Sua aguçada visão é complementada por uma infravisão de 18 metros.

Os Diabretes Assassinos são capazes de se comunicar com outros de sua espécie por meio de uma linguagem que alguns descrevem como totalmente maligna em som e expressão.

Combate: Como o nome sugere, o diabrete assassino muitas vezes ataca sem aviso prévio. As habilidades semelhantes a magias do diabrete são obviamente úteis em tais práticas. Um diabrete assassino pode se tornar *invisível*, *detectar magia* ou *encontrar armadilhas* a vontade. Três vezes por dia, o diabrete pode usar a magia *arrombar* ou *provocar fermentos leves*, e uma vez por dia pode lançar uma magia *comando*.

Quando um diabrete assassino ataca um alvo que ainda não o detectou, impõe uma penalidade de -3 no teste de surpresa dessa criatura. Frequentemente, o diabrete evita detecção permanecendo invisível até que sua vítima se aproxime e depois mergulhando sobre ela de cima.

Essas criaturas geralmente buscam assassinar suas vítimas de uma maneira relacionada às suas profissões. Por exemplo, um ferreiro pode ser empalado em sua própria espada, ou um ladrão pode ser morto por uma agulha envenenada habilmente escondida em sua própria casa.

O ferrão de um diabrete assassino não é tão perigoso quanto o de um verdadeiro diabrete. Embora inflija os mesmos 1d4 pontos de dano com cada ataque bem-sucedido, o veneno que injeta não causa morte. Em vez disso, força aqueles que falham em seu teste de resistência contra seus efeitos a entrar em um estado profundo de hibernação (como uma magia *morte aparente*) que dura 2d4 dias. Diabretes assassinos muitas vezes permanecem próximos ao corpo de um indivíduo afetado na esperança de vê-lo ser enterrado vivo por seus companheiros. Quando isso acontece, o diabrete sempre arranja para que os amigos do personagem descubram o que fizeram depois que já é tarde demais.

Os diabretes assassinos são imunes a todos os ataques baseados em fogo, frio ou eletricidade. Eles têm uma imunidade básica de 50% a todos os outras magias e fazem testes de resistência como se fossem monstros de 7 DV. Eles podem ser atingidos apenas por armas mágicas com encantamento de +2 ou superior e são imunes a todos os venenos



e toxinas. Eles regeneram pontos de vida perdidos a uma taxa de 1 por rodada de combate.

Habitat/Sociedade: Sempre que um arcano de tendência mal e leal utiliza a magia *conjurador familiar* em Ravenloft, há uma chance base de 10% por nível de que ele receberá um diabrete como servo. Se esse indivíduo já tiver falhado em pelo menos um teste de Poderes de Ravenloft, então o diabrete é um diabrete assassino.

O diabrete serve lealmente ao seu mestre, mas não pode deixar Ravenloft. Se o mestre partir de Ravenloft e deixá-lo para trás, o diabrete será instantaneamente destruído (com as penalidades usuais por perder um familiar). No entanto, assim como um diabrete convencional, o assassino tentará influenciar seu mestre a cometer atos cada vez mais obscuros. Seu objetivo final é levar o arcano a quem serve a cair nas garras dos poderes sombrios e, com sorte, tornar-se outro Lorde Negro no Domínio do Horror.

O mestre de um diabrete assassino tem uma ligação telepática sempre que os dois estão a menos de um quilômetro de distância um do outro. Isso permite ao arcano receber todas as informações sensoriais de seu familiar (incluindo infravisão). O mestre também obtém a proteção à magia (50%) natural do diabrete e, quando está a menos de um quilômetro de distância da criatura, pode lançar magias como se estivesse em um nível acima do que realmente é. Quando o diabrete se afasta além dessa distância, o arcano volta ao seu nível normal. A morte de um diabrete assassino resulta na perda instantânea de 4 níveis de experiência para seu mestre (além de todas as outras penalidades por perder um familiar).

O diabrete assassino matará impiedosamente qualquer pessoa que ele considere uma ameaça ao seu mestre, independentemente do desejo deste último. Portanto, a criatura muitas vezes age por conta própria para "defender" seu senhor, o que pode atrair atenção indesejada para o mestre. Consequentemente, um arcano pode descobrir que qualquer pessoa, incluindo seus entes queridos, que tenha informações perigosas sobre ele se tornou alvo das atenções assassinas de seu familiar.

Ecologia: O diabrete assassino é uma ferramenta dos poderes sombrios de Ravenloft que busca levar aqueles que já são malignos a cometer atos que os aprisionarão eternamente no Semiplano do Pavor.

Elementais em Ravenloft, Informações Gerais

Os elementais de Ravenloft não são muito diferentes de seus primos mais mundanos. No entanto, eles são criados devido a uma interação incomum entre as Névoas de Ravenloft e a essência dos planos elementais. Assim, eles tendem a absorver alguns dos aspectos sombrios comuns por toda a terra e adquirem uma aura macabra que não é encontrada em elementais de outros lugares.

Ao contrário dos elementais verdadeiros, aqueles formados em conjunção com as névoas não têm um plano nativo para retornar quando suas tarefas em Ravenloft estão concluídas. As essências que os animam, no entanto, são encontradas nas névoas que cercam os domínios sombrios de Ravenloft. Como os elementais verdadeiros, eles só podem existir fora das névoas em um invólucro de material retirado do ambiente para o qual foram convocados.

Regra geral, os elementais não são muito inteligentes. No entanto, eles têm consciência de que foram arrancados de suas vidas normais e forçados a corpos físicos para executar as ordens de outra criatura. Como tal, eles têm mau temperamento e são violentos quando encontrados, buscando, se possível, se vingar de seu invocador (ver abaixo).

Combate: Todos os elementais de Ravenloft compartilham várias características comuns, muitas das quais se aplicam a situações de combate. Primeiro, eles são feridos apenas por armas mágicas +2 ou melhores. Da mesma forma, criaturas com menos de 4 Dados de Vida e nenhuma habilidade mágica são incapazes de causar qualquer dano a um elemental. Assim, um grupo de goblins seria indefeso contra os ataques de um elemental, a menos que tivessem acesso a uma arma +2 ou melhor.

Diferentemente dos elementais normais, os elementais de Ravenloft não são impedidos por magias como *proteção ao mal* que repelem criaturas extraplanares, pois eles estão em seu próprio plano em Ravenloft. Além disso, o fato de que muitas magias destinadas a serem usadas contra criaturas elementais funcionam de maneira diferente em Ravenloft do que em outros reinos torna essas criaturas duplamente difíceis de derrotar.

Todos os elementais são imunes a ataques que se baseiam em seu elemento natural básico para infligir dano. Assim, um elemental da pira (que é uma variante do elemental de fogo) não é afetado por magias como *bola de fogo*, e um elemental do túmulo não seria afetado por uma magia *pedra em lama*.

Convocando um Elemental

Existem três maneiras pelas quais um elemental pode ser chamado (conjurado ou convocado) à existência por um mago. Elas estão detalhadas na entrada básica sobre Elementais e não serão repetidas aqui. No entanto, as seguintes informações substituem os dados apresentados anteriormente e se aplicam apenas à conjuração de elementais em Ravenloft. Muitas dessas informações são coletadas de vários pontos do cenário de campanha de Ravenloft.

Os poderes sombrios de Ravenloft restringem a livre passagem de criaturas planares para dentro e fora de seu domínio. Assim, qualquer tentativa de convocar um elemental tradicional (ar, terra, fogo ou água) tem 20% de chance de criar um elemental de Ravenloft em vez disso. Se os materiais necessários para formar tal criatura não estiverem próximos, os poderes sombrios os fornecerão. Elementais de Ravenloft convocados acidentalmente não podem ser controlados pelo convocador e serão forças raivosas e de livre vontade quando chegarem. Para informações adicionais sobre isso, veja "Controlando um Elemental" abaixo.

Embora a maioria das aparições de elementais de Ravenloft sejam resultado de uma tentativa fracassada de conjurar um elemental tradicional, nem sempre esse é o caso. Uma tentativa específica de conjurar um elemental de Ravenloft é possível, desde que o lançador de magias tenha os materiais necessários para formar o invólucro da criatura (terra

de um túmulo, uma pira funerária, etc.). Na verdade, somente através da convocação intencional de um elemental de Ravenloft é que tal criatura pode ser controlada pelo seu conjurador. Tais usos deliberados dos poderes sombrios de Ravenloft requerem um teste de poder de Ravenloft pelo convocador, sendo o nível do teste determinado pelo propósito para o qual a criatura convocada será usada.

De todas as outras maneiras, o processo de conjurar um elemental em Ravenloft é semelhante ao empregado em outros lugares.

Controle de um Elemental

Conforme declarado na entrada básica sobre elementais, é necessária concentração absoluta para controlar um elemental convocado. No entanto, em Ravenloft, é ainda mais difícil controlar elementais do que em outros planos. Por causa disso, todos os elementais convocados recebem um teste de resistência contra magia com -2 para escapar do controle no turno em que chegam em Ravenloft. Se esse teste falhar, eles não têm outra chance, a menos que uma nova pessoa tente controlá-los (ver abaixo). Elementais de Ravenloft que são conjurados por acidente ficam automaticamente descontrolados (ou têm livre arbítrio).

Um elemental com livre arbítrio usará sua primeira ação para tentar retornar ao seu lar em 25% das vezes. Caso contrário, ele atacará o personagem que o conjurou. Como escapar de Ravenloft não é fácil, os elementais que tentarem sair instantaneamente falharão e também se voltarão contra seu criador.

Magias como *expulsão* ou *banimento* não funcionam da mesma maneira em Ravenloft como em outros domínios. Os efeitos exatos dessas e de outras magias são descritos no Cenário de Campanha de Ravenloft, mas basta dizer que raramente são capazes de enviar um elemental convocado para fora de Ravenloft.

De todas as outras formas, o controle de elementais é tratado da mesma maneira que em outros reinos. A exceção a isso, obviamente, é que um elemental convocado não pode retornar ao seu plano nativo (como a maioria fará após no máximo 3 rodadas de combate). Presos em Ravenloft, eles farão tudo ao seu alcance para destruir aqueles que os trouxeram para esse lugar.

Um elemental de Ravenloft que seja controlado com sucesso, é claro, se libertará da influência de quem o conjurou, no final da duração de uma magia de conjuração. Como ele não pode retornar ao seu lar nesse momento, ele se tornará livre (ver abaixo).

Roubo de Controle de um Elemental

Isso é tratado da mesma forma que com elementais normais, exceto por uma coisa. Qualquer tentativa bem-sucedida de quebrar o controle de outro indivíduo sobre um elemental permite que ele faça um novo teste de resistência (embora com uma penalidade de -2) para evitar o controle de seu novo mestre.

Elementais de Ravenloft com Livre Arbítrio

Um elemental de Ravenloft com livre arbítrio buscará destruir aquele que o criou, pois somente assim ele pode ser libertado da servidão. Assim que o conjurador for morto, o elemental de Ravenloft se dissipará, encerrando qualquer ameaça que possa representar para os outros. Se o convocador fugir da área, ele se encontrará perseguido pela criatura até que um dos dois seja destruído. Devido ao vínculo criado entre os dois seres no momento da convocação, o elemental sempre saberá a localização de sua vítima pretendida e poderá segui-la não importa para onde ela vá ou quais barreiras ela erga ao seu redor.

Elementais, Ravenloft



	Pira Funerária	Sangue	Névoa	Túmulo
CLIMA/TERRENO:	Qualquer Ravenloft	Qualquer, Ravenloft	Qualquer, Ravenloft	Qualquer cemitério em Ravenloft
FREQUÊNCIA:	Muito Rara	Muito Rara	Muito Rara	Muito Rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitária	Solitária	Solitária	Solitária
PERÍ. DE ATIVID.:	Qualquer	Qualquer	Qualquer	Qualquer
DIETA:	Especial	Especial	Especial	Especial
INTELIGÊNCIA:	Baixa (5-7)	Baixa (5-7)	Baixa (5-7)	Baixa (5-7)
TESOURO:	Nenhum	Nenhum	Nenhum	Nenhum
TENDÊNCIA:	Neutro	Neutro	Neutro	Neutro
QUANT./ENCONTRO:	1	1	1	1
CA:	0	0	0	0
MOVIMENTO:	12	12	Vn 36 (A)	6
DADOS DE VIDA:	8, 12 ou 16	8, 12 ou 16	8, 12 ou 16	8, 12 ou 16
TACO:	8 DV: 13 12 DV: 9 16 DV: 5	8 DV: 13 12 DV: 9 16 DV: 5	8 DV: 13 12 DV: 9 16 DV: 5	8 DV: 13 12 DV: 9 16 DV: 5
Nº DE ATAQUES:	1	1	1	1
DANO/ATAQUE:	3d8	3d6	2d10	4d10
ATAQUES ESP.:	Veja Abaixo	Veja Abaixo	Infundir o Mal	Afundar
DEFESAS ESP.:	Veja Abaixo	Veja Abaixo	Veja Abaixo	Veja Abaixo
PROT. À MAGIA:	Nula	Nula	Nula	Nula
TAMANHO:	8 DV: G (2,5 m alt.) 8 DV: G (2,5 m alt.) 8 DV: G (2,5 m alt.)	8 DV: G (2,5 m) 12 DV: G (3,5 m) 16 DV: G (5,0 m)	8 DV: G (2,5 m diâm.) 12 DV: G (3,5 m diâm.) 16 DV: G (5,0 m diâm.)	8 DV: G (2,5 m) 12 DV: G (3,5 m) 16 DV: G (5,0 m)
MORAL:	8 DV: Campeão (15-16) 12 DV: Campeão (15-16) 16 DV: Fanático (17-18)	8 DV: Campeão (15-16) 12 DV: Campeão (15-16) 16 DV: Fanático (17-18)	8 DV: Campeão (15-16) 12 DV: Campeão (15-16) 16 DV: Fanático (17-18)	8 DV: Campeão (15-16) 12 DV: Campeão (15-16) 16 DV: Fanático (17-18)
VALOR EM XP:	8 DV : 3.000 12 DV: 7.000 16 DV: 11.000	8 DV : 3.000 12 DV: 7.000 16 DV: 11.000	8 DV : 4.000 12 DV: 7.000 16 DV: 12.000	8 DV: 3.000 12 DV: 7.000 16 DV: 11.000

Elemental da Pira Funerária

O selvagem e dançante elemental da pira funerária é formado a partir das chamas de uma pira funerária ou de algum grande fogo associado a um rito de sepultamento. Um elemental da pira funerária aparece como uma coluna esbelta de chamas intensas, com tentáculos de fogo projetando-se ao seu redor como os braços ondulantes de uma dançarina.

Combate: Um elemental da pira funerária ataca aqueles que encontra com uma selvageria sem igual, deleitando-se com a destruição e a morte que causa. Qualquer um que seja atingido por um dos jatos de fogo que ele maneja como chicotes durante o combate sofre 3d8 pontos de dano. Suas armaduras (incluindo escudos e itens mágicos de proteção) deve fazer testes de resistência de itens contra fogo mágico. Armaduras que falharem em seus testes perdem um nível de CA. Portanto, uma brigandina que falhar em seu teste de resistência é reduzida de CA 6 para CA 7. Escudos que aumentam a CA e itens mágicos que falharem em seus testes de resistência são destruídos.

Elemental de Sangue

Um elemental de sangue só pode ser chamado a partir de uma grande quantidade de sangue ou da água retirada dos pulmões de homens afogados. Devido à dificuldade em obter esses materiais, eles são os mais raros dos elementais de Ravenloft.

Um elemental de sangue aparece como uma criatura aproximadamente humanoide, composta inteiramente de sangue. Ele deixa um rastro de sangue seco por onde passa, e o ar ao seu redor cheira a ferro. Um par de tentáculos fluídos se agitam ao redor da criatura, permitindo-lhe manipular objetos e atacar inimigos.

Combate: Um elemental de sangue atacará de duas maneiras. A primeira e forma mais comum de ataque é um golpe de um de seus tentáculos. Cada golpe desse tipo causa 3d6 pontos de dano. Além disso, a vítima desse ataque deve fazer um teste bem-sucedido de resistência contra

magia ou ter uma porção de seu próprio sangue retirada de seu corpo e adicionada ao do elemental. A quantidade de sangue perdida dessa forma é igual ao dano causado pelo golpe inicial. Assim, um ataque que causa 12 pontos de dano é seguido por um potencial dreno de sangue que causa mais 12 pontos de dano. Os pontos de vida perdidos para o dreno de sangue são adicionados diretamente ao total de pontos de vida do elemental (até um máximo de 8 pontos de vida por dado de vida). Ao atacar um alvo que não possui sangue próprio (como um golem, por exemplo), o elemental não pode usar seu ataque de dreno de sangue e sofre uma penalidade de -2 por dado em todas as rolagens de dano (até um mínimo de 1 ponto por dado).

Em qualquer rodada em que o elemental escolha não atacar, ele pode tentar sufocar um oponente. Para fazer isso, o elemental faz uma jogada de ataque normal para se atirar sobre o alvo do ataque. Se tiver sucesso, a vítima do ataque deve fazer um teste bem-sucedido de resistência contra magia da morte ou descobrirá que o elemental encheu seu nariz, boca e pulmões de sangue. A vítima desse ataque tem uma grande chance de se afogar (conforme descrito no *Livro do Jogador* de AD&D). No próximo turno, o elemental fica livre para se afastar desse alvo e atacar outro personagem, deixando o primeiro alvo à morte. Ataques ao elemental enquanto ele está sufocando causam dano total ao elemental e metade do dano ao alvo (que é incapaz de se defender contra o elemental enquanto está sendo sufocado).

Curiosamente, embora sejam uma variante de elementais da água, os elementais de sangue não conseguem entrar ou cruzar água aberta. Se forçados a essa situação, eles começam a se dissipar, sofrendo 1d10 pontos de dano por rodada, até que quebrem o contato com a água.

Elemental de Névoa

Um elemental de névoa é parente do elemental de ar tradicional que foi formado a partir das essências das Próprias Névoas de Ravenloft. Uma vez conjurado, o elemental de névoa aparece como uma nuvem branca de vapor que se parece com nada mais do que um pedaço de neblina.

Por causa disso, um elemental de névoa que se move em uma região de neblina ou névoa é tratado como se estivesse invisível.

Combate: Quando um elemental de névoa escolhe atacar, ele o faz com seu toque gelado e maligno. Movendo-se com uma velocidade que nunca se esperaria de um ser que parece flutuar à mercê do vento, o elemental se move em direção (e depois através) de seu alvo. Ao fazer isso, a criatura tem a capacidade de empregar um de dois modos de ataque. O primeiro é um ataque simples e direto que inflige 2d20 pontos de dano pela presença gelada da criatura.

Em vez de infligir dano, no entanto, o elemental de névoa pode tentar *infundir o mal* na vítima. Ao fazer isso, a criatura parece entrar no corpo da vítima e então passar por ela sem causar dano. No entanto, qualquer pessoa sujeita a esse ataque deve fazer um teste de resistência bem-sucedido contra magias ou sofrer uma mudança de tendência para caótico e maligno. Além disso, um personagem que foi infundido também é *enfeitado* pelo elemental e não agirá contra ele. O elemental não pode *infundir o mal* duas vezes seguidas. Ou seja, ele não pode *infundir o mal* novamente até depois de atacar e tentar causar dano. Esse ataque pode ser contra o mesmo personagem ou outro. Todas as penalidades normais associadas a uma mudança involuntária de tendência estão em vigor após um ataque de um elemental da névoa. Para recuperar sua tendência original e quebrar o *feitiço* sobre eles, os personagens infundidos devem receber uma magia *remover maldição* lançada por um indivíduo de sua mesma tendência original.

Elemental de Túmulos

O elemental de túmulos é uma variante de elemental da terra formado a partir do solo de um cemitério ou de um local de repouso similar dos mortos. Ele aparece como uma massa em forma humanoide, feita de terra, com ossos e restos de caixões dilacerados.

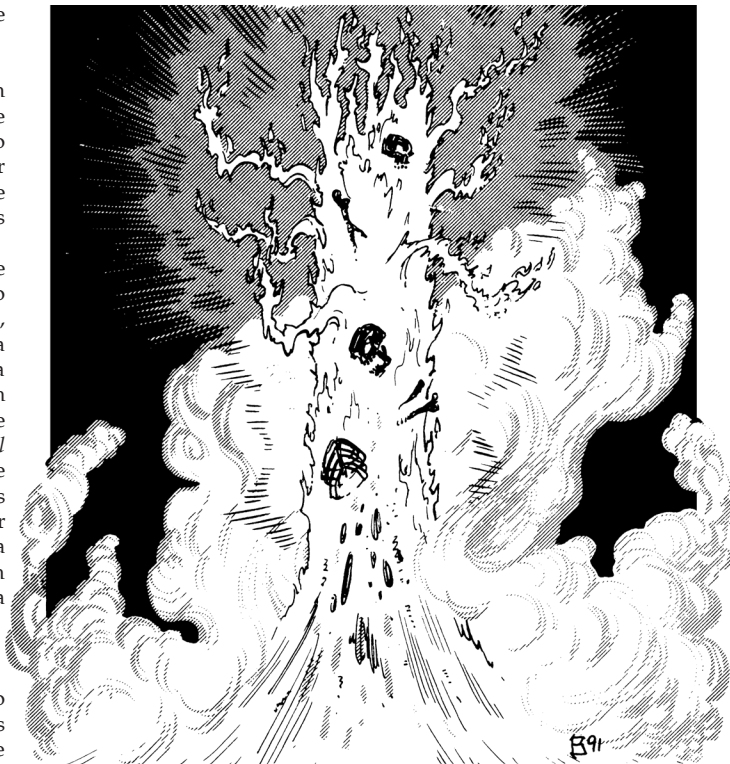
Combate: Um elemental de túmulos não pode atravessar a água, mas pode se mover facilmente através da terra e da pedra. Muitas vezes, ele usa essa habilidade para ficar oculto sob a superfície do solo enquanto as vítimas em potencial se aproximam. Quando elas estão bem sobre ele, o elemental irrompe para cima e ataca, impondo uma penalidade de -4 em todas os testes de surpresa feitos por seus adversários.

Quando os elementais de túmulos entram em combate, seu meio preferido de ataque é um golpe de seus poderosos punhos. O dano que infligem com esse ataque depende do tamanho deles, com elementais de 8 DV causando 4d8 pontos de dano, elementais de 12 DV causando 4d10 pontos de dano, e os massivos elementais de 16 DV infligindo impressionantes 4d12 pontos de dano.

Elementais de túmulos são menos eficazes quando atacam alvos que estão no ar ou na água. Obviamente, eles não podem empregar seu poder de afundar (veja abaixo) contra tais criaturas, e qualquer dano físico que infligem a eles é reduzido em 2 pontos por dado (com um mínimo de 1 ponto por dado).

Em vez de atacar com força bruta, eles podem empregar um poder mágico que funciona como a magia arcana *afundar* de nível igual aos seus Dados de Vida. Eles podem lançar essa magia de nível apenas uma vez por hora e só podem usá-la contra criaturas ou objetos que estejam sobre uma superfície de terra ou pedra. Embora seja um poder inato e não tenha tempo de execução e nem componentes, o elemental não pode realizar nenhuma outra ação no turno em que tenta *afundar* um oponente.

Os elementais da sepultura compartilham a habilidade do elemental da terra de atacar construções com fundações de terra ou pedra. Seus ataques contra essas estruturas podem ser devastadores e são muito mais eficazes do que os feitos por outras criaturas de poder semelhante, devido à afinidade do elemental com os materiais de construção utilizados.



Ente Maligno



CLIMA/TERRENO:	Qualquer Floresta
FREQUÊNCIA:	Muito Rara
ORGANIZAÇÃO:	Bosque
PERÍ. DE ATIVID.:	Qualquer
DIETA:	Carnívoro
INTELIGÊNCIA:	Muita (11-12)
TESOURO:	Q (x5), X
TENDÊNCIA:	Caótico e Mau

QUANT./ENCONTRO:	1-20
CA:	0
MOVIMENTO:	12

DADOS DE VIDA:	7-12
TACO:	7-8 DV: 13 9-10 DV: 11 11-12 DV: 9

Nº DE ATAQUES:

2

DANO/ATAQUE:	Variável
ATAQUES ESP.:	Nenhum
DEFESAS ESP.:	Nenhum

PROT. À MAGIA:	Nula
TAMANHO:	I (4,00-4,50 m)
MORAL:	Elite (13-14)
VALOR EM XP:	2.000 (+1.000/DV)

A pacífica raça dos entes, encontrada em muitos mundos e terras, também está representada em Ravenloft. Infelizmente, as águas sombrias e a maldade corruptora da terra os transformaram em seres malignos e repugnantes. Os entes de Ravenloft desprezam coisas boas e inocentes tanto quanto seus equivalentes odeiam o mal; eles fazem de tudo para atormentar e aterrorizar viajantes em seus domínios. O único traço que eles parecem compartilhar com os verdadeiros entes é o ódio pelo uso descontrolado ou irrestrito do fogo.

Entes malignos se parecem muito com árvores normais; tanto, na verdade, que quando estão em uma clareira ou floresta, têm 90% de chance de serem confundidos com flora comum. Sua casca é grossa e nodosa, proporcionando proteção contra danos físicos. Embora tenham um rosto que parece perturbadoramente humano quando estão falando, ele se transforma em padrões de sulcos e nós quando a criatura deseja permanecer imóvel. Os entes malignos se dividem em três grupos etários: jovens (3,9 a 4,3 metros de altura), maduros (4,6 a 4,9 metros de altura) e anciões (5,2 a 5,5 metros de altura). Em combate, a quantidade de dano infligido por um ente é determinada por sua idade e tamanho.

Entes malignos podem falar sua própria língua e geralmente conseguem se comunicar com os animais da floresta ao seu redor. Eles também costumam ser capazes de falar um número razoável (1-4) de outras línguas.

Combate: Entes jovens podem atacar com seus galhos poderosos para atacar duas vezes em combate, infligindo 2d8 pontos de dano por golpe acertado. Entes maduros são capazes de infligir ferimentos ainda mais perigosos, causando 3d6 pontos de dano com cada ataque. Entes anciões acumularam tanto poder físico que seus ataques causam incríveis 4d6 pontos de dano cada. São poucas e raras as criaturas que conseguem resistir a eles em combate.

Apesar da casca espessa que os protege contra ataques físicos, os entes são incomumente vulneráveis ao fogo. Qualquer arma ou ataque baseado em fogo (mágico ou normal) recebe um bônus de +4 em sua jogada de ataque. Além disso, esses ataques causam um adicional de +1 ponto por dado a todo dano infligido. Testes de resistência necessários para ataques e magias baseados em fogo são realizados com uma penalidade de -4.

Assim como suas contrapartes bondosas, os entes malignos podem animar e comandar árvores vivas. Cada ente pode animar duas árvores. Este poder tem um alcance de 60 metros, e qualquer árvore animada



que se mova além desse limite retorna instantaneamente ao seu estado normal. Após gastar uma rodada para se desenraizar, uma árvore animada pode então mover-se e atacar com a mesma destreza de um ente maduro.

Devido à sua massa e força, os entes são bastante eficazes em combate contra estruturas e fortificações, especialmente aquelas construídas em madeira. Detalhes precisos sobre esse aspecto do combate são fornecidos em *O Guia para Castelos* e nas regras de miniaturas do *Battlesystem*, onde são considerados idênticos aos entes bondosos.

Habitat/Sociedade: Entes malignos vivem em florestas isoladas como as encontradas nas montanhas do sudoeste de Ravenloft. Nestes locais, eles distorcem a natureza do que poderiam ser bosques tranquilos e pitorescos, transformando-os em florestas malignas e assombradas.

Entes malignos não têm interesse em tesouros, mágicos ou monetários, embora itens de valor às vezes sejam encontrados no chão onde eles tiraram a vida de vítimas anteriores. Somente em casos muito raros um ente maligno tentará usar qualquer um desses itens artificiais, pois preferem deixá-los onde caíram e usá-los como isca para atrair exploradores curiosos para a morte.

Ecologia: Ao contrário dos entes bondosos, que se alimentam exclusivamente por fotossíntese, os entes malignos são carnívoros. Na verdade, eles preferem a carne de criaturas inteligentes (geralmente humanos e semi-humanos) a todas as outras presas. Sua iguaria escolhida, quando podem obtê-la, é a carne de inocentes, que eles atormentam e aterrorizam antes de devorar. Os entes malignos raramente matam sua presa antes de consumi-la, pois acreditam que isso a torna imprópria para digestão. Assim, as vítimas que são acidentalmente mortas durante as torturas infligidas a elas por entes famintos são descartadas e deixadas para alimentar os necrófagos da floresta.

Dizem que a seiva de um ente maligno, quando espalhada por todo o corpo, proporciona a humanos e semi-humanos uma proteção equivalente à concedida por uma magia *pele de árvore*.

Ente Morto-Vivo



CLIMA/TERRENO:	Qualquer Floresta
FREQUÊNCIA:	Muito Rara
ORGANIZAÇÃO:	Bosque
PERÍ. DE ATIVID.:	Noite
DIETA:	Sangue
INTELIGÊNCIA:	Alta (13-14)
TESOURO:	Nenhum
TENDÊNCIA:	Caótico e Mau
QUANT./ENCONTRO:	1-4
CA:	0
MOVIMENTO:	12
DADOS DE VIDA:	15
TACO:	5
Nº DE ATAQUES:	2
DANO/ATAQUE:	5d6/8d6
ATAQUES ESP.:	Veja Abaixo
DEFESAS ESP.:	Veja Abaixo
PROT. À MAGIA:	Nula
TAMANHO:	I (6,00 m)
MORAL:	Campeão (15-16)
VALOR EM XP:	15.000

Quando um ente maligno percebe que seus muitos anos estão prestes a chegar ao fim, raramente aceita esse destino em silêncio. Para a maioria, isso significa um último e selvagem frenesi de violência e morte. No entanto, para alguns, isso significa a morte e a ressurreição como algo tão sombrio e maligno que nem mesmo os Vistani falam a respeito.

Um ente morto-vivo se parece muito com qualquer outra árvore desfolhada no inverno. Ele não tem folhas e tem um aspecto sem brilho, quase frágil, em sua casca. Como os entes vivos, seu rosto está oculto até que escolha falar ou manifestar sua presença. Quando uma criatura desse tipo está no meio de uma clareira ou bosque de árvores semelhantes sem folhas, há 90% de chance de passar despercebida por quem passa perto.

Entes mortos-vivos falam a língua dos entes malignos e geralmente conhecem muitas (2d4) outras línguas. Apesar de suas habilidades linguísticas, porém, raramente conversam com os vivos e parecem incapazes de se comunicar com os animais da floresta ao seu redor.

Combate: Entes mortos-vivos atacam com seus galhos poderosos, atingindo duas vezes por rodada e causando 5d6 pontos de dano com cada golpe bem-sucedido. Em qualquer resultado natural de 19 ou 20, presume-se que tenham derrubado o oponente e o atordoado por 1 rodada para cada 5 pontos (ou fração) de dano infligido. Assim, um golpe que cause 18 pontos de dano atordoaria um personagem por 4 rodadas.

Se o ente não estiver envolvido em combate, ele se moverá ao lado do corpo caído e se alimentará do sangue da vítima. Para fazer isso, o ente deve permanecer parado por 1 rodada. Na segunda rodada, ele emite 3d4 apêndices semelhantes a raízes que se estendem e se enterram na carne da vítima. Eles infligem 1 ponto de dano cada e permitem que a criatura comece a se alimentar na terceira rodada. A partir desse momento e em cada rodada subsequente, a criatura drenará 1d3 pontos de sangue para cada raiz cravada na vítima.

Qualquer pessoa sendo drenada de sangue pelo ente ficará imobilizada à medida que as raízes se enrolam ao redor de seu corpo. Indivíduos enredados dessa forma só podem escapar do abraço mortal dessas árvores vampíricas com a ajuda de um terceiro indivíduo. Para interromper o dreno de sangue, as raízes do ente devem ser cortadas. Elas são tratadas tendo CA 5, e qualquer ataque bem-sucedido quebrará o apêndice. Se todos os apêndices forem cortados, a vítima pode se libertar em duas rodadas (uma com ajuda externa). Quando um ente morto-vivo para de se alimentar, seja porque drenou sua vítima de sangue ou porque todos os apêndices foram cortados, ele leva uma rodada completa para voltar



a se mover. Durante esse período, ou sempre que estiver se alimentando, todos os ataques contra a criatura ganham um bônus de +2.

Como outros entes, a variedade morta-viva é vulnerável ao fogo. Todos os ataques baseados em fogo ganham um bônus de +4 em suas jogadas de ataque e causam 2 pontos extras por dado de dano.

Entes mortos-vivos são incapazes de animar outras árvores, mas são conhecidos por usar magia. Todos os entes mortos-vivos têm podem lançar magias de druida de 2º ao 6º nível (2d3). No entanto, devido a sua vulnerabilidade a chamas e fogo, eles nunca usarão nenhuma magia que use qualquer tipo de fogo. Entes mortos-vivos exigem os mesmos componentes verbais e somáticos que outros lançadores, mas nunca precisam empregar componentes materiais, a menos que sejam vitais para a execução da magia (como *bom fruto*, por exemplo).

Entes mortos-vivos são imunes a magias como *sono*, *enfeitiçar* ou *imobilizar*, características do seu tipo, mas também têm várias outras imunidades que os distinguem dos demais. Água benta, por exemplo, não tem efeito sobre eles, e eles não podem ser afastados por sacerdotes ou paladinos. Eles também não são afetados pela luz solar e não podem ser controlados por magias como *controlar mortos-vivos* ou *controlar plantas*.

Habitat/Sociedade: Entes mortos-vivos tendem a viver em pequenos bosques de árvores mortas, com no máximo quatro indivíduos em uma determinada área. Sua aura maligna permeia o bosque que os cerca, tornando as florestas onde habitam lugares sombrios e malignos.

Não é incomum que entes mortos-vivos individuais ainda façam parte da comunidade de entes malignos em que viveram. Nesses casos, o ente morto-vivo será tratado com o respeito que se deve a um líder poderoso e estará claramente no comando dos outros.

Ecologia: Entes mortos-vivos parecem ser um estágio natural no ciclo de vida de alguns entes malignos. Sem dúvida, isso é dado como uma "recompensa" por suas vidas malignas pelos Poderes Sombrios.

CLIMA/TERRENO:	Qualquer Borca
FREQUÊNCIA:	Rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitária
PERÍ. DE ATIVID.:	Qualquer
DIETA:	Onívoro
INTELIGÊNCIA:	Muito (11-12)
TESOURO:	W (1)
TENDÊNCIA:	Leal e Mau

QUANT./ENCONTRO:	1
CA:	10
MOVIMENTO:	15
DADOS DE VIDA:	4
TACO:	17
Nº DE ATAQUES:	1
DANO/ATAQUE:	Especial
ATAQUES ESP.:	Veja Abaixo
DEFESAS ESP.:	Veja Abaixo
PROT. À MAGIA:	Nula
TAMANHO:	M (1,8 m)
MORAL:	Campeão (15-16)
VALOR EM XP:	650

Os ermordenung são um povo sombrio e malévolos encontrados quase exclusivamente no domínio de Borca. Aqui, eles atuam como agentes de elite de Ivana Boritsi, a governante desse temido domínio. Em raras ocasiões, eles são enviados em missões fora de Borca para promover os interesses de sua senhora.

Os ermordenung aparentam como seres humanos normais de uma beleza excepcional. Os homens são altos, geralmente não menos que 1,8 metros de altura e de músculos bem definidos. Parecem irradiar um poder interno a partir de suas feições clássicas e bem moldadas. As mulheres são altas, frequentemente apenas um ou dois centímetros mais baixas que os homens, e têm as características perfeitas que todo artista tenta criar. Ambos os sexos são marcados por cabelos negros e penetrantes olhos escuros que, dizem, são quase hipnóticos. No entanto, sua pele é bastante pálida em comparação com a maioria das pessoas em Borca, contrastando grandemente com seus cabelos e olhos escuros.

Os ermordenung falam a língua comum do povo de Borca. No entanto, seu dialeto é marcado por uma maneira aristocrática, e eles se portam com uma postura nobre que os diferencia de todos, exceto da família governante.

Combate: Em combate, um ermordenung tentará agarrar uma área exposta de carne no corpo doponente, para que seu toque mortal possa fazer seu trabalho. Qualquer jogada de ataque bem-sucedida indica que o alvo foi tocado e deve fazer um teste de resistência contra veneno (com um bônus de +4 em sua jogada). Os efeitos das toxinas do ermordenung são sentidos em questão de segundos — aqueles que falharem em seus testes são instantaneamente mortos, enquanto aqueles que tiverem sucesso sofrerão 10 pontos de dano.

Se a jogada de ataque for o resultado de um 20 natural, o ermordenung conseguiu segurar firmemente seu inimigo. Nesses casos, a vítima deve fazer um teste de resistência contra veneno (sem modificadores). Embora a falha no teste ainda resulte na morte, o sucesso indica que 20 pontos de dano são infligidos. Alvos incapazes de se libertar do aperto (ver abaixo) estão sujeitos ao mesmo teste de resistência a cada rodada até serem mortos ou escaparem.

Em situações não combativas, os ermordenung muitas vezes usarão sua grande beleza física e carisma avassalador para atrair vítimas em potencial do sexo oposto. Uma vez que suas vítimas estejam à vontade, eles as envolvem em um abraço mortal e matam as almas infelizes com seu beijo tóxico. As vítimas deste “beijo da morte” têm direito a um teste de resistência contra veneno (com uma penalidade de -4 na jogada dos dados). Como de costume, a falha indica morte instantânea. No entanto, o sucesso, por outro lado, indica que a vítima sofre 30 pontos



de dano. Aqueles que sobrevivem a esse ataque horrível podem tentar se libertar do abraço (veja abaixo), mas serão beijados novamente na próxima rodada se não conseguirem fazê-lo.

Romper o aperto ou abraço de um ermordenung é muito difícil, pois eles são considerados como tendo uma força de 18/90 se for homem ou de 18/50 se for mulher. Inimigos mais fracos devem fazer um teste de resistência bem-sucedido contra paralisação (com uma penalização de -4 em seu resultado) para se afastar de seus atacantes. Aqueles com força igual precisam apenas fazer um teste de resistência bem-sucedido sem modificações, enquanto aqueles que são mais fortes que o ermordenung precisam fazer um teste de resistência bem-sucedido com um bônus de +4 em seu resultado.

Os ermordenung são imunes a quase todas as formas de toxinas. A única variedade à qual eles não têm resistência natural é a de seus pares; qualquer ermordenung é tão vulnerável ao toque mortal de sua própria espécie quanto um homem normal.

Habitat/Sociedade: Os ermordenung vivem como membros da elite governante em Borca. Raramente se misturam com “o povo comum” a menos que atuem em nome de sua senhora, Ivana Boritsi. O fato de que os ermordenung não podem tocar em outra criatura viva sem fazê-la murchar e morrer causa-lhes uma dor interminável. Eles foram privados para sempre dos prazeres físicos — o carinho da mão de um amante, o abraço de um amigo próximo, o abraço afetuosos de uma criança — que significam tanto para os mortais. Seu sofrimento e agonia internos foram canalizados para torná-los agentes cruéis e desalmados que cumprem as ordens de Ivana Boritsi sem questionar.

Ecologia: Os ermordenung são seres humanos normais que foram transformados, por ordem de Ivana Boritsi, a senhora de Borca, em criaturas de pesadelo. O processo pelo qual essas criaturas são criadas é sombrio e misterioso, mas acredita-se ser tão brutal para seus sujeitos que apenas os mais fisicamente aptos podem sobreviver. Devido à sua própria natureza apaixonada, Ivana Boritsi seleciona apenas os mais fisicamente belos de seu povo para a “honra” da transformação.

Espantalho, Ravenloft



CLIMA/TERRENO:	Qualquer terra Agrícola
FREQUÊNCIA:	Muito Rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitária
PERÍ. DE ATIVID.:	Noite
DIETA:	Nenhum
INTELIGÊNCIA:	Zero (0)
TESOURO:	Nenhum
TENDÊNCIA:	Neutro e Mau
QUANT./ENCONTRO:	1
CA:	8
MOVIMENTO:	9
DADOS DE VIDA:	3
TACO:	17
Nº DE ATAQUES:	1
DANO/ATAQUE:	1d4 ou por arma
ATAQUES ESP.:	Veja Abaixo
DEFESAS ESP.:	Veja Abaixo
PROT. À MAGIA:	Nula
TAMANHO:	M (1,80 m)
MORAL:	Destemido (19-20)
VALOR EM XP:	420

O espantalho de Ravenloft é uma criatura magicamente animada que se move sob a influência de uma força maligna. Geralmente encontrado apenas em regiões agrícolas, muitas vezes é a forma escolhida pelo espírito vingativo de um fazendeiro.

A aparência dessas criaturas varia, uma vez que os corpos que eles habitam e animam são construídos por pessoas diferentes e refletem os talentos artísticos e os gostos de seus criadores. Em geral, no entanto, o corpo do espantalho é uma montagem de roupas velhas, recheado com folhas, palha ou outro material de preenchimento e apoiado em uma estrutura de madeira. Algum tipo de abóbora ou melão é geralmente colocado no topo do corpo após ser esvaziado e esculpido para se assemelhar a um rosto assustador e aterrorizante. Quando a criatura é animada, o rosto brilha de dentro para fora, como se uma vela ou lanterna estivesse dentro de sua cabeça oca.

Os espantalhos são capazes de falar qualquer idioma que conheciam em vida. Existe até mesmo uma pequena chance (10%) de que qualquer pessoa que conheceu o indivíduo cujo espírito habita o espantalho reconheça e identifique aquela alma maligna ao ouvir a voz sinistra e assustadora da criatura.

Combate: O espantalho existe apenas para vingar-se daqueles que o prejudicaram em vida. Como tal, tende a evitar o combate com os outros e muitas vezes fugirá de encontros com aqueles que não conhece. Quando finalmente encontra alguém que culpa por um ato cometido contra ele em vida, ataca rapidamente e de forma selvagem, recusando-se a recuar até que ele ou sua vítima sejam mortos.

O ataque principal do espantalho em combate corpo a corpo é feito com seus braços oscilantes. No entanto, esse ataque é apenas levemente prejudicial, porque a criatura não é conhecida por sua grande força. Cada ataque bem-sucedido infligirá apenas 1d4 pontos de dano. De tempos em tempos, um espantalho atacará com algum tipo de ferramenta agrícola (geralmente um forcado ou foice). Nesses casos, ele causa dano de acordo com a arma empregada.

O verdadeiro perigo apresentado por um espantalho é o fato de que qualquer pessoa atingida por seus golpes relativamente fracos deve realizar teste de resistência contra morte. Falhar no teste significa que a vítima é amaldiçoada com um odor mágico que atrai insetos que picam e mordem, vindos de quilômetros de distância. Na rodada seguinte ao teste de resistência que falhou, a vítima sofre 1d4 pontos de dano por picadas e mordidas. Na próxima rodada, a vítima sofre 2d4 pontos de



dano, depois 3d4 e assim por diante. Esse efeito só pode ser negado através do lançamento de uma magia *remover maldição*. Além do dano causado, um personagem amaldiçoado sofre uma penalidade de -1 em todos as jogadas de ataque para cada dado de dano infligido pelos insetos naquele turno. Por exemplo, no primeiro turno em que o personagem for picado e mordido, ele terá -1 em todos os testes de ataque e sofrerá 1d4 pontos de dano. Quatro turnos depois, ele sofre 5d4 pontos de dano e sofre -5 em suas jogadas de ataque.

Os espantalhos são imunes aos efeitos de magias baseadas em frio e sofrem apenas metade do dano de todas as magias baseadas em relâmpago ou eletricidade. Eles sofrem dano total de todos os ataques de fogo não mágicos. Todos os ataques com chamas mágicas recebem um bônus de +1 na jogada de ataque e um bônus de +1 por dado nas jogadas de dano. Armas não mágicas podem atingi-los, mas infligem apenas 1 ponto de dano por golpe atingido. Armas mágicas que não usam fogo infligem metade do dano, enquanto aquelas que usam fogo (ou seja, uma *Língua de Fogo*) ganham um bônus de +1 em todas as jogadas de ataque e +1 por dado em todas as jogadas de dano.

Embora sejam semelhantes a criaturas mortas-vivas, os espantalhos não podem ser afastados. No entanto, eles são imunes a *sono*, *enfeitiçar*, *imobilizar* ou influências mágicas semelhantes baseadas na mente.

Habitat/Sociedade: O espantalho de Ravenloft é uma forma animada do construto rural mundano. O espírito que o impulsiona a cometer atos de maldade muitas vezes é o de um residente local que sente que foi prejudicado por um ou mais de seus vizinhos em vida. Incapaz de obter justiça enquanto estava vivo, seu espírito permanece após a morte e se torna uma poderosa força do mal.

Ecologia: Os espantalhos de Ravenloft são construtos magicamente animados. Embora sejam feitos de materiais orgânicos, não há evidências que comprovem que eles tenham algum papel no ecossistema ao seu redor.

Esqueleto Gigante



CLIMA/TERRENO:	Qualquer
FREQUÊNCIA:	Rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitária
PERÍ. DE ATIVID.:	Qualquer
DIETA:	Nenhum
INTELIGÊNCIA:	Zero (0)
TESOURO:	Nenhum
TENDÊNCIA:	Neutro
QUANT./ENCONTRO:	2-8 (2d4)
CA:	4
MOVIMENTO:	12
DADOS DE VIDA:	4+4
TACO:	15
Nº DE ATAQUES:	1
DANO/ATAQUE:	1d12
ATAQUES ESP.:	Nenhum
DEFESAS ESP.:	Veja Abaixo
PROT. À MAGIA:	Nula
TAMANHO:	G (3,50 m)
MORAL:	Destemido (20)
VALOR EM XP:	1.400

Esqueletos gigantes são similares aos esqueletos mortos-vivos mais comuns, mas foram criados a partir de uma combinação de magias e são, dessa maneira, mais letais que seus primos menores.

Têm aproximadamente 4,2 metros de altura, e são esqueletos humanos expandidos magicamente. Eles geralmente aparecem armados com lanças longas ou foices, que terminam em longas lâminas ósseas. Poucos indivíduos usam escudos (tendo, dessa maneira, CA 3). Mortos-vivos desse tipo dificilmente são encontrados. Um pequeno fogo mágico brilha no interior do peito de cada esqueleto gigante, como produto das magias que foram utilizadas para construí-lo. Essas chamas começam acima da pélvis, e alcançam os ossos do pescoço. Misteriosamente, quando as chamas tocam os ossos, não ocorre queimadura.

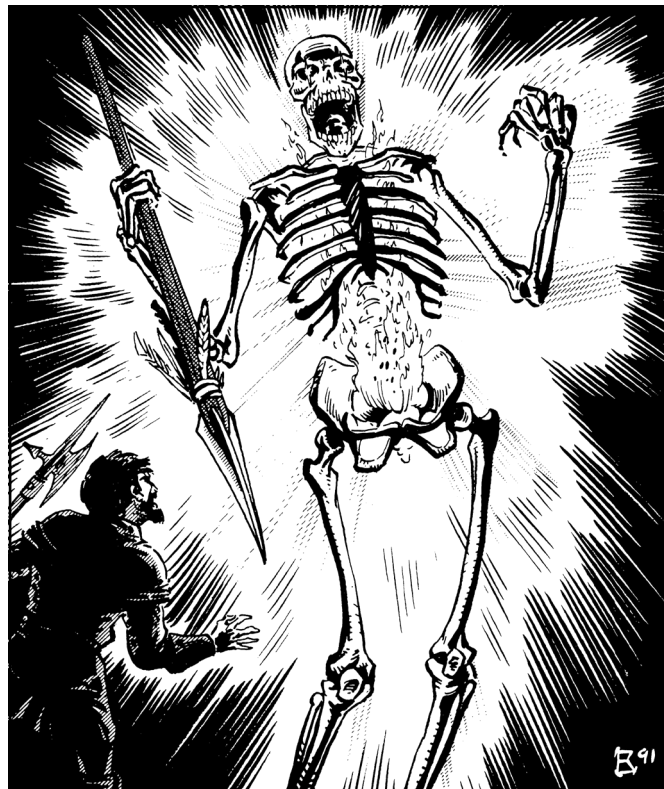
Esqueletos gigantes não se comunicam. Eles podem obedecer a comandos verbais simples, dados pelo seu criador, mas irão ignorar todos os outros. Para que uma ordem seja compreendida, ela deve conter não mais que três frases distintas. Por exemplo: "Fique nesta sala. Tenha certeza de que ninguém entrará. Não permita que o príncipe saia", é o tipo de instrução que a criatura poderia obedecer.

Combate: Em combate corpo a corpo, esqueletos gigantes geralmente atacam com lanças e foices de lâminas ósseas. Cada golpe certo infligirá 1d12 pontos de dano.

Uma vez por hora (seis turnos), o esqueleto pode retirar de seu peito uma esfera de fogo, originada das chamas que queimam em sua caixa torácica. Essa esfera pode ser arremessada como se fosse uma bola de fogo, e causa 8d6 pontos de dano. Como são imunes tanto ao fogo natural quanto ao mágico, esqueletos gigantes frequentemente usarão esse ataque em ambientes fechados.

Esses mortos-vivos são imunes a *sono*, *enfeitiçar*, *imobilizar* e à magias que afetem a mente. Ataques baseados em frio infligem apenas metade de seu dano normal, e os de eletricidade causam dano total. Eles sofrem meio dano de armas cortantes e perfurantes e apenas um ponto por dado de dano por ataques com flechas, quadrelas ou armas de combate à distância. Armas de concussão infligem dano total.

Como mortos-vivos, esqueletos gigantes podem ser afetados pelo poder da fé de sacerdotes e paladinos. Entretanto, eles são mais difíceis de lidar que esqueletos mundanos, e são tratados como múmias. Água benta utilizada contra eles causa 2d4 pontos de dano por frasco.



Habitat/Sociedade: Os primeiros esqueletos gigantes a surgirem em Ravenloft foram criados pela sacerdotisa morta-viva Radaga em seu lar, dentro do domínio de Kartakass. Outros têm aprendido as magias e técnicas necessárias para criar esses monstros; dessa maneira, esqueletos gigantes estão começando a aparecer gradualmente em outros domínios onde mortos e mortos-vivos espreitam.

Esqueletos gigantes são utilizados como guardas e sentinelas por aqueles com poder para criá-los. É dito que os poderes das trevas podem ver tudo que acontece diante dos olhos desses autómatos amaldiçoados, mas não há confirmação de tal rumor.

Ecologia: Como os esqueletos animados menores, esses mortos-vivos não possuem um lugar na natureza. Eles são criados a partir dos ossos daqueles que morreram, e são aberrações aos olhos de todos que acreditam na santidade da vida e na bondade.

O processo através do qual são criados é negro e maligno. Tentativas de criá-los fora de Ravenloft têm falhado, o que deixa claro que eles são de alguma maneira ligados aos próprios poderes das trevas. Aquele que deseja criar um esqueleto gigante tem que possuir um esqueleto intacto de um ser humano ou semi-humano. Então, numa noite em que a névoa cobrir a Terra, deve-se recitar *animar os mortos*, *criar fogo*, *expandir* e *resistir calor* (nessa ordem) sobre os ossos. Quando a última magia for lançada, os ossos crescerão, tomando-se mais espessos, e a criatura se levantará. O criador deve fazer um teste dos Poderes de Ravenloft por ter tomado parte nesse ritual maligno.

CLIMA/TERRENO:	Qualquer
FREQUÊNCIA:	Rara
ORGANIZAÇÃO:	Servo
PERÍ. DE ATIVID.:	Qualquer
DIETA:	Carnívoro
INTELIGÊNCIA:	Baixa (5-7)
TESOURO:	Nenhum
TENDÊNCIA:	Neutro e Mau
QUANT./ENCONTRO:	3-24 (3d8)
CA:	4
MOVIMENTO:	12
DADOS DE VIDA:	4+4
TAC0:	15
Nº DE ATAQUES:	2 ou 1
DANO/ATAQUE:	1d6/1d6 ou 2d6
ATAQUES ESP.:	Especial
DEFESAS ESP.:	Nenhum
PROT. À MAGIA:	10%
TAMANHO:	M (1,2 a 1,8 m)
MORAL:	Especial/Destemido (20)
VALOR EM XP:	975

Os Goblyns são criaturas repugnantes com cabeças ligeiramente inchadas, orelhas pontudas e olhos vermelhos brilhantes. Seu cabelo longo e emaranhado cresce apenas na parte de trás da cabeça e pescoço. Uma boca larga cheia de dentes afiados como agulhas ocupa quase metade do rosto de um Goblyn.

Poderosos itens mágicos malignos e magias transformam humanos nesses seres distorcidos. Essa transformação os torna muito malignos e totalmente submissos aos caprichos de seu mestre.

Os Goblyns têm uma ligação telepática com seu mestre e, através dela, com todos os outros Goblyns que ele controla.

Combate: Os Goblyns são criaturas muito ágeis, causando um ajuste de 2 no resultado de surpresa de seus oponentes. Além disso, quando um Goblyn é encontrado inesperadamente, ele mostra seus dentes e olha de maneira terrivelmente assustadora para seu oponente. É necessário um teste de medo na primeira vez em que essa visão é encontrada. De qualquer forma, essa ação causa uma penalidade de -4 para a surpresa. Aqueles que forem pegos de surpresa ficarão tão apavorados que não poderão se mover naquela rodada.

Os Goblyns raramente atacam com armas. Em vez disso, eles atacam a garganta de suas vítimas com suas mãos com garras. Cada ataque bem-sucedido de garras inflige 1d6 pontos de dano. Se ambas as garras atingirem, assume-se que o Goblyn conseguiu agarrar firmemente o pescoço do alvo. Em cada rodada subsequente, a vítima será mordida (geralmente no rosto) por 2 a 12 (2d6) pontos adicionais de dano. Além disso, a vítima terá dificuldade para respirar e deve fazer um teste de resistência contra magia bem-sucedido ou sofrer mais 1d4 pontos de dano por sufocamento. Ambos os ataques são considerados acertos automáticos. Os Goblyns se referem a isso como “banquete”, e é tão assustador de se observar que todos os que veem alguém atacado dessa maneira devem fazer um teste de horror.

Além disso, para cada 10 pontos de dano causado pelo “banquete”, a vítima sofre um ajuste permanente de -1 no Carisma devido a cicatrizes e deformidades faciais.



Quaisquer ataques feitos por alguém com um Goblyn em sua garganta sofrem uma penalização de -3 em todos as jogadas de ataque ou dano e em testes de resistência. Outros que estiverem atacando um Goblyn que está “se alimentando” recebem um bônus de +2 em suas jogadas de ataque e dano, enquanto sua atenção estiver focada na vítima.

Os Goblyns são semelhantes a criaturas mortas-vivas no sentido de que eles nunca verificam a moral.

Todos os Goblyns têm a habilidade de se mover-se em silêncio (80%), esconder-se nas sombras (70%) e escalar muros (25%). Eles possuem infravisão que funciona em um alcance de 27 metros.

Habitat/Sociedade: Goblyns são totalmente controlados pelos desejos de seu mestre. Se forem instruídos a atacar outro de sua espécie, farão isso sem piedade. Eles nunca iniciam o combate por conta própria, mas atacam prontamente se forem desafiados ou instruídos a fazê-lo. Os Goblyns não têm desejos aparentes além de cumprir todos os caprichos de seu mestre com devoção emocionante.

Os Goblyns não dormem, não se cansam e não ficam entediados. Além disso, podem ficar considerável tempo sem comida ou bebida.

Ecologia: Os Goblyns são estritos carnívoros. Eles comerão apenas carne recentemente morta, além de beber o sangue de suas vítimas.

Os Goblyns frequentemente são procurados por certos arcanos e sacerdotes, pois são úteis como componentes em magias e itens mágicos que controlam humanos.

Golens de Ravenloft, Informações Gerais

Golens são autômatos criados pelo uso de magias poderosas. Ravenloft é o lar de variedades de golens desconhecidas em outras terras. A razão para isso é simples o suficiente de entender. Enquanto todos os golens comuns são animados por forças elementares, os golens de Ravenloft recebem vida dos poderes sombrios de Ravenloft. Assim, eles estão inexoravelmente ligados à terra e são incapazes de existir em qualquer outro reino.

Antecedentes

A origem dos primeiros golens criados em Ravenloft remonta a um tempo em que a própria terra era jovem. Sua história está ligada às “vidas” de dois dos senhores mais poderosos de Ravenloft.

Na terra de Barovia, Azalin (o atual senhor de Darkon) estava envolvido em estudos mágicos sob o domínio de Strahd Von Zarovich. A pedido de Strahd, ele estava examinando um número dos lacaios de Strahd — zumbis e esqueletos mortos-vivos — que haviam sido mortos de maneiras misteriosas. Strahd exigia saber quem tinha feito isso e por quais meios. Azalin conseguiu dar a Strahd a informação que ele queria, mas também descobriu algo mais. Ele percebeu que havia alguma essência de vida deixada nesses restos fragmentários.

Durante as próximas semanas, Azalin trancou-se em seu laboratório, experimentando com poderes com os quais nunca tinha lidado antes. Quando Strahd o procurou e exigiu saber no que ele estava trabalhando, Azalin respondeu honestamente (ainda que de maneira incompleta) e disse que havia encontrado algo incomum no tecido místico deste semiplano que precisava de mais estudo. Strahd, satisfeito de que esse trabalho estava relacionado com as tarefas atribuídas a Azalin de encontrar uma saída de Ravenloft, ordenou que ele continuasse e deixou o lich com o seu trabalho. Azalin nunca contou a Strahd o fato de que ele havia aprendido como criar duas novas espécies de golens usando as essências de Ravenloft.

Quando Azalin assumiu seu lugar como Lorde de Darkon, ele trouxe consigo o conhecimento dessas novas possibilidades. Embora agora fosse impossível para ele aprender novas magias, ele já havia delineado o processo necessário para criar seus novos tipos de golens. Pouco tempo depois, ele havia produzido os primeiros golens zumbis e de ossos já criados na terra.

Nos anos que se seguiram, outros aprenderam os segredos inicialmente descobertos por Azalin e os usaram para criar novos golens. Cada um é único em Ravenloft, e todos exigem que o criador faça um pacto místico com os poderes sombrios que, para muitos, levaram à sua derradeira ruína.

Características Comuns

Existem oito variedades conhecidas de golens de Ravenloft, cada uma com suas próprias forças e fraquezas. Embora essas sejam detalhadamente descritas nas páginas seguintes, todas compartilham algumas características comuns.

Golens de Ravenloft podem ser danificados em combate apenas por armas mágicas +2 ou melhores. Eles são imunes a todos os tipos de magias que afetam a mente ou a vida (como *enfeitiçar*, *sono*, *imobilizar* ou *dedo da morte*) e não podem ser prejudicados por venenos de qualquer tipo. Todos eles são vulneráveis aos efeitos de uma *dissipar magia*. Se o lançador dessa magia for igual ao nível do criador do golem, a criatura desmoronará, aparentemente morta, e ficará inanimada por um número de rodadas igual ao nível de quem a lançou. Um *dissipar magia* lançado em um golem “atorado” revelará que ele ainda tem uma aura de poder ao seu redor e que está gradualmente ficando mais forte à medida que a criatura “recarrega-se”. No entanto, se o lançador de *detectar magia* for de um nível mais alto do que o criador do golem, o golem cairá inanimado e será destruído.

Por último, a criação de qualquer golem em Ravenloft requer um contato tão próximo com os poderes sombrios que é necessário um teste de poder para cada mês de pesquisa ou trabalho real na formação de uma criação como essa.

Teoria

A criação de qualquer tipo de golem de Ravenloft é um processo sombrio e perigoso para o mestre da criatura. A criatura deve ser criada com cuidado e magias especiais tecidas sobre o corpo para dar vida a ela. Os materiais exatos e as magias necessárias para criar cada tipo de golem estão detalhados abaixo. Assim como os golens tradicionais, aqueles formados com a ajuda dos poderes sombrios de Ravenloft têm um grande ódio por todas as coisas vivas. Eles são mantidos sob controle apenas pela vontade de seu criador, que enfrenta a morte em suas mãos se eles escaparem de sua dominação e se tornarem criaturas com vontade própria. Embora as magias usadas para criar o golem normalmente o escravizem para que ele não possa recusar a obedecer ao seu criador, há uma chance de 10% de que qualquer golem de Ravenloft se liberte desse controle. Depois disso, ele dedicará todo o seu tempo e energia à destruição de seu criador. Uma vez que um golem é criado, ele tem direito a um teste de resistência contra magia uma vez por mês (na lua cheia). O fracasso indica que ele deve servir por mais um mês, enquanto o sucesso indica que ele se tornou de livre arbítrio.

Os rituais para animar o corpo depois de ter sido construído requerem um mês completo (de lua cheia a lua cheia) e não podem ser interrompidos de maneira alguma, ou todo o processo de encantamento deve ser reiniciado. Em todos os casos, as magias usadas podem vir de qualquer fonte (incluindo itens mágicos ou pergaminhos). Se uma magia for lançada em nome do criador do golem por um segundo indivíduo, essa magia deve conter alterações especiais para torná-la condescendente ao pretenso mestre da criatura. Não há custo adicional para essas alterações.

Golem de Osso

Somente arcanos poderosos (de pelo menos 18º nível) podem criar essas criaturas malignas. O corpo de um golem de ossos é montado completamente a partir dos ossos de esqueletos animados que foram derrotados em combate. Qualquer tipo de esqueleto morto-vivo servirá, desde esqueletos tradicionais até esqueletos de Strahd, mas todos devem ter sido criados e destruídos em Ravenloft. Apenas 10% dos ossos de qualquer esqueleto podem ser usados, portanto, o produto final é uma compilação de ossos de muitas criaturas. Muitas vezes, haverá ossos de animais, monstros e humanos no mesmo golem, dando à criatura uma aparência aterrorizante.

Vários componentes mágicos, custando um total de cerca de 25.000 peças de ouro, devem ser adquiridos e são consumidos pelo processo de montagem. As seguintes magias são formuladas sobre o corpo: *animar os mortos*, *símbolo do medo*, *obstrução* e *desejo*.

Golem Fantoche

Apenas um sacerdote de pelo menos 15º nível pode criar um golem Fantoche. Essas criaturas se assemelham a um brinquedo de criança, frequentemente um boneco bebê ou um bicho de pelúcia. Golens Fantoches podem servir como guardiões de crianças ou horrendos seres assassinos demasiado terríveis de se contemplar.

A construção do corpo de um golem fantoche leva apenas duas semanas, mas o custo dos componentes e dos elementos encantados da criatura chega a 15.000 peças de ouro. As magias necessárias para concluir a animação incluem *transferência de poder divino*, *o riso histórico de Tasha*, *palavra sagrada (profana)*, *bênção* e *oração*.

Os primeiros exemplos conhecidos desse tipo de golem apareceram na terra de Sanguinária nas mãos de um sacerdote viajante. Embora seu nome tenha sido perdido para a memória, acredita-se que ele tenha pesquisado e construído o fantoche para proteger sua esposa e filha enquanto viajavam por essa terra sombria. A história não registra o destino final dessa peregrinação. Há rumores de que o fantoche tenha sobrevivido e ainda assombre os reinos de Ravenloft ainda hoje, mas não há evidências sólidas de que esse seja o caso.

Golens de Ravenloft, Informações Gerais

Golem Gárgula

Essa criatura é moldada à imagem de uma verdadeira gárgula e frequentemente é colocada como guardiã no topo de um edifício, catedral ou túmulo. Ela é mais similar ao golem de pedra, exceto pelo fato de que é construída apenas por sacerdotes de pelo menos 16º nível. O corpo deve ser esculpido a partir de um único bloco de granito (pesando 1.500 kg e levando 2 meses para ser concluído) e preparado com componentes que custam 75.000 peças de ouro. Dessa quantia, 15.000 peças de ouro são destinadas às vestimentas que podem ser reutilizadas uma vez, então um segundo golem poderia ser criado por apenas 60.000 peças de ouro. As magias necessárias para completar o processo são *benção*, *requisição*, *palavra sagrada (profana)*, *moldar rochas*, *conjurar elemental da terra* e *oração*.

O primeiro golem gárgula foi moldado por ordem de Vlad Drakov, Senhor de Falkovnia, como um meio de defender seu castelo. Eventualmente, o segredo de sua construção vazou e outros começaram a construí-los. Dizem que nenhum desses seres pode atacar Drakov e até mesmo que eles possam servi-lo secretamente. Isso pode ser verdade ou não. Embora ninguém possa relatar ter visto Drakov desafiado por tal criatura, isso parece improvável, no entanto.

Golem de Vidro

Moldado por sacerdotes ou arcanos (de pelo menos 14º nível), o golem de vidro é composto inteiramente por vidro colorido. Talvez o mais artístico de todos os golens conhecidos de Ravenloft, sua criação leva 3 meses e requer um investimento de 100.000 peças de ouro. Além dos materiais necessários, as seguintes magias devem ser usadas: *aço vítreo*, *animar objeto*, *rajada prismática*, *arco-íris* e *desejo*. Devido à mistura de magias, esse tipo de golem geralmente é construído por personagens de multiclasse ou classe dupla, ou com a ajuda de um assistente poderoso.

Embora as origens de alguns tipos de golens de Ravenloft sejam firmemente estabelecidas, a primeira aparição dos golens de vidro não está anotada, com certeza, em nenhum registro conhecido. Acredita-se que eles tenham sido criados por um conjurador que se considerava um artista (daí sua beleza sinistra), mas a identidade desse indivíduo lamentável não pode ser presumida. Alguns dizem que ele era o lorde de um pequeno domínio (uma das chamadas Ilhas do Terror) que morreu pelas mãos de um bravo grupo de aventureiros.

Golem Mecânico

Um pesadelo de tecnologia, o golem mecânico é um dispositivo intrincado que depende tanto da magia quanto da maquinaria para funcionar. É a única forma conhecida de golem que pode ser construída por qualquer classe de personagem, mesmo aqueles sem habilidades de lançar magias, se atenderem aos requisitos listados abaixo. A construção do corpo requer um ano inteiro de trabalho (com no máximo 2 interrupções, cada uma não superior a 30 dias, permitidas nesse período) e um investimento de 125.000 peças de ouro. Quase metade desse dinheiro (60.000 peças de ouro) é gasto na criação de um laboratório adequadamente equipado, e golens adicionais podem ser construídos por apenas 65.000 peças de ouro usando esse equipamento existente. A pessoa que constrói o corpo deve ter um valor de Inteligência de não menos que 16 e ter experiência com trabalho meticuloso (treinamento como relojoeiro) ou um valor de Destreza de não menos que 17. Na animação do golem, as seguintes magias são necessárias: *animar objetos*, *compór*, *área escorregadia*, *corrente de relâmpagos* e *ou criar itens temporários* ou *desejo*.

O primeiro destes horrores foi criado por ordem de Easan, o Louco, Senhor de Vechor. Um homem distorcido fascinado por dispositivos tecnológicos, dizem que Easan anteviu os elementos desta criatura em um estudo de uma estrela cadente. Embora muitos duvidem que isso seja qualquer coisa além de mais uma prova da demência de Easan, poucos podem contestar a conclusão óbvia de que essas criaturas malignas são uma mistura de feitiçaria e tecnologia que certamente deve ter vindo da mente de um lunático.

Golem Zumbi

Um dos dois zumbis originais de Ravenloft de Azalin, essas criaturas sombrias só podem ser criadas por arcanos de pelo menos 16º nível. Elas são moldadas a partir de partes do corpo de cadáveres animados (zumbis, zumbis animais, zumbis de Strahd, etc.) que caíram em combate. De muitas formas, são similares aos golens de ossos. Assim como nos golens de ossos, apenas 10% do corpo de qualquer zumbi individual será adequado para a reanimação, então o golem de zumbi frequentemente será composto por partes de muitos tipos de zumbis, tornando a construção com aparência desajeitada e alienígena.

Costurar as partes do corpo requer um mês inteiro e um investimento de 50.000 peças de ouro (todas as quais pagam por itens consumidos no processo de animação). As magias necessárias são *desejo*, *metamorfosear objetos*, *força*, *controlar mortos-vivos* e *névoa fétida*.

Manuais de Golens de Ravenloft

De acordo com rumores, existem tomos mágicos que detalham os procedimentos usados na criação de golens de Ravenloft. Como os tradicionais *Manuais de Golens* encontrados em outros reinos, cada um desses livros descreve como criar e animar um tipo de golem. Além disso, os poderes sombrios de Ravenloft favorecem a criação desses golens em relação aos seus semelhantes mais mundanos, de forma que qualquer *Manual de Golens* trazido para Ravenloft tem 75% de chance de se transformar em um *Manual de Golens de Ravenloft* quando o tomo entrar no Semiplano do Pavor. Esses livros não retornam ao normal ao serem retirados de Ravenloft, mas a criação dos golens que descrevem não é possível fora desse domínio, tornando esses tomos praticamente inúteis em outras terras. Quando um *Manual de Golens* é encontrado em Ravenloft, jogue dados percentuais na tabela a seguir para determinar o tipo de golem que ele pode criar:

Resultado dos Dados	Tipo de Golem	Criador	Tempo de Criação	Custo em Ouro
01-20	Ossos	Arcano	2 meses	35.000
21-27	Argila	Sacerdote	1 mês	65.000
28-37	Fantoche	Sacerdote	2 meses	20.000
38-45	Carne	Arcano	2 meses	50.000
46-55	Gárgula	Sacerdote	4 meses	100.000
56-63	Vidro	Sacerdote / Arcano	6 meses	125.000
64-66	Ferro	Sacerdote	4 meses	100.000
67-76	Mecânico	Qualquer	18 meses	125.000
77-80	Pedra	Arcano	3 meses	80.000
81-00	Zumbi	Sacerdote	2 meses	60.000

Essas obras funcionam como *Manuais de Golens* normais de em todos os aspectos, exceto que o *Manual de Golens Mecânicos* pode ser usado por um personagem de qualquer classe, desde que ele atenda aos requisitos listados no texto “Golem Mecânico” acima.

CLIMA/TERRENO:	Osso Qualquer	Fantoche Qualquer
FREQUÊNCIA:	Muito Rara	Muito Rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitária	Solitária
PERÍ. DE ATIVID.:	Qualquer	Qualquer
DIETA:	Nenhum	Nenhum
INTELIGÊNCIA:	Zero (0)	Zero (0)
TESOURO:	Nenhum	Nenhum
TENDÊNCIA:	Neutro	Neutro
QUANT./ENCONTRO:	1	1
CA:	0	4
MOVIMENTO:	12	15
DADOS DE VIDA:	14 (70 PV)	10 (40 PV)
TACO:	7	11
Nº DE ATAQUES:	1	1
DANO/ATAQUE:	3d8	3d6
ATAQUES ESP.:	Risada	Mordida
DEFESAS ESP.:	Imune a magia	Veja Abaixo
PROT. À MAGIA:	Nula	Nula
TAMANHO:	M (1,80 m)	D (0,6 m)
MORAL:	Destemido (20)	Destemido (20)
VALOR EM XP:	18.000	7.000

Golem de Ossos

Como já mencionado, o golem de ossos é construído a partir dos ossos previamente animados de esqueletos mortos-vivos. Esses horrores têm cerca de 1,80 metro de altura e pesam entre 23 e 27 quilogramas. Raramente estão armados e podem facilmente ser confundidos com mortos-vivos, muito para o desespero daqueles que cometem esse erro.

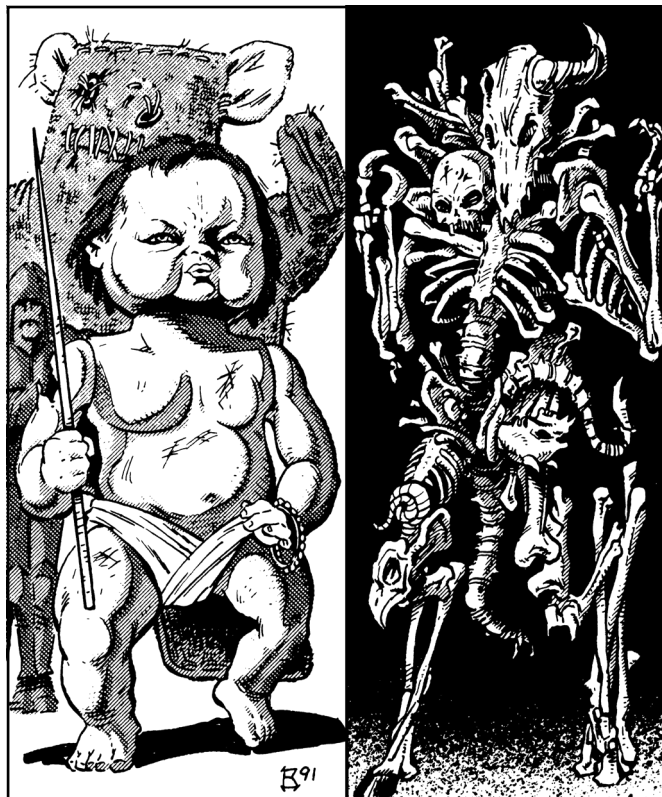
Combate: Os golens de ossos não são mais inteligentes do que outras formas de golem, então eles não empregarão táticas ou estratégias inteligentes em combate. No entanto, seu grande poder os torna muito mais mortíferos do que parecem à primeira vista. Há 95% de chance de que aqueles que não estão familiarizados com a verdadeira natureza de seu oponente os confundam com simples mortos-vivos.

Golens de ossos atacam com seus golpes surpreendentemente fortes e dedos afiados em forma de garras. Cada acerto bem-sucedido inflige de 3 a 24 (3d8) pontos de dano. Eles nunca podem ser forçados a usar armas de qualquer tipo em combate corpo a corpo.

Além das características comuns a todos os golens de Ravenloft (descritas anteriormente), os golens de ossos recebem apenas metade do dano causado por armas cortantes ou perfurantes que possam feri-los.

Golens de ossos são imunes a quase todas as magias, mas podem ser enfraquecidos com a ajuda de uma magia *despedaçar* que seja direcionado a eles e tenha capacidade de afetar objetos de seu peso. Se essa magia for lançada em um golem de ossos, a criatura tem direito a um teste de resistência contra magias para negá-la. Fracasso indica que armas capazes de prejudicar o golem agora infligirão o dobro do dano que normalmente causariam. Assim, armas cortantes causariam dano total, enquanto as contundentes infligiriam o dobro do dano.

A cada três rodadas, o golem de ossos pode jogar a cabeça para trás e emitir uma risada horrenda que faz com que todos os que a ouvem façam testes de medo e horror. Aqueles que falham em qualquer um dos testes ficam paralisados e não podem se mover por 2 a 12 rodadas. Aqueles que falham em ambos os testes são instantaneamente mortos pelo medo.



Golem Fantoche

O golem fantoche é uma versão animada de um brinquedo infantil que pode ser utilizado para propósitos bons (defendendo as crianças) ou malignos (atacá-las). Frequentemente, ele é confeccionado de maneira a parecer alegre e vibrante quando em repouso. No entanto, ao ser ativado, suas feições se tornam distorcidas e horrendas.

Combate: Assim como todas as criaturas similares, o golem fantoche é imune a quase todos os ataques mágicos. Ele pode ser ferido por magias baseadas em fogo, embora estas causem apenas metade do dano, enquanto uma magia de *torcer madeira* afeta a criatura como se fosse uma *lentidão*. *Consertar* recupera todos os pontos de vida da criatura.

A cada rodada, o golem fantoche salta sobre uma vítima e tenta mordê-la. Sucesso inflige 3d6 pontos de dano e obriga a vítima a fazer um teste de resistência contra magias. Falhar no teste faz com que a vítima comece a rir incontrolavelmente (como se estivesse sob a influência do *riso histérico de Tasha*) e se torne incapaz de executar qualquer outra ação. No entanto, os efeitos da mordida da criatura são muito piores. A vítima começa a rir na rodada seguinte ao teste falho. Nesse momento, ela sofre 1d4 pontos de dano devido aos espasmos musculares causados pelo riso. Nos turnos seguintes, isso aumenta para 2d4, depois 3d4 e assim por diante. O riso cessa quando o personagem morre ou recebe *dissipar magia*. Após a recuperação, a vítima sofre uma penalidade em todos as jogadas de ataque e testes de resistência de -1 por rodada em que foi dominada pelo riso (por exemplo, quatro rodadas de riso incontrolável resultariam em uma penalidade de -4 nas jogadas de ataque/resistência). Isso representa a fraqueza causada pela incapacidade do personagem de respirar e é reduzido em 1 ponto por turno subsequente até que o personagem esteja totalmente recuperado.

	Gárgula	Vidro
CLIMA/TERRENO:	Qualquer	Qualquer
FREQUÊNCIA:	Muito Rara	Muito Rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitária	Solitária
PERÍ. DE ATIVID.:	Qualquer	Qualquer
DIETA:	Nenhum	Nenhum
INTELIGÊNCIA:	Zero (0)	Zero (0)
TESOURO:	Nenhum	Nenhum
TENDÊNCIA:	Neutro	Neutro
QUANT./ENCONTRO:	1	1
CA:	0	4
MOVIMENTO:	9	12
DADOS DE VIDA:	15 (60 PV)	9 (40 PV)
TACO:	5	11
Nº DE ATAQUES:	2	1
DANO/ATAQUE:	3d6/3d6	2d12
ATAQUES ESP.:	Veja Abaixo	Veja Abaixo
DEFESAS ESP.:	Veja Abaixo	Veja Abaixo
PROT. À MAGIA:	Nula	Nula
TAMANHO:	M (1,8 m)	D (0,6 m)
MORAL:	Destemido (20)	Destemido (20)
VALOR EM XP:	16.000	6.000

Golem Gárgula

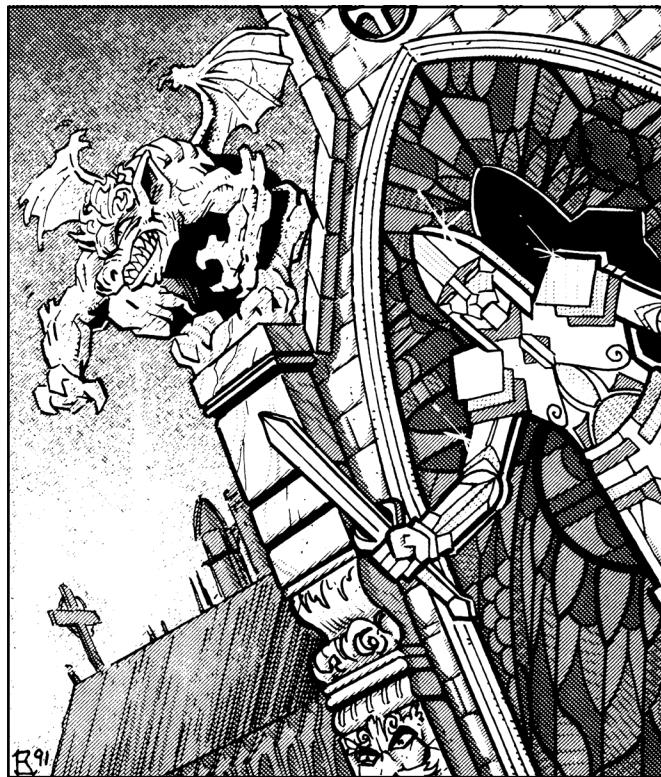
O golem gárgula é uma construção de pedra projetada para guardar uma estrutura específica. Ele tem aproximadamente o mesmo tamanho e peso que uma gárgula real (1,80 metros de altura e 250 kg). Embora tenha asas, não consegue voar. No entanto, um golem gárgula pode dar grandes saltos (até 30 metros) e frequentemente usa essa habilidade para cair sobre inimigos que se aproximam de qualquer edifício protegido por ele.

Golens de gárgula não conseguem falar ou se comunicar de nenhuma forma. Quando se movem, o som de pedra rangendo é audível para qualquer pessoa próxima a eles. Na verdade, frequentemente é esse ruído que serve como o primeiro aviso para um grupo de que algo está errado na área.

Combate: Quando um golem gárgula ataca em combate corpo a corpo, ele faz isso com seus dois punhos com garras. Cada punho deve atacar o mesmo alvo e causa 3d6 pontos de dano. Qualquer um atingido por ambos os ataques deve ser bem-sucedido em um teste de resistência contra petrificação, ou será transformado em pedra. No turno após um golem de gárgula ter petrificado uma vítima, ele ataca o mesmo alvo novamente. Qualquer ataque bem sucedido pelo golem contra um inimigo nesse estado, indica que o corpo de pedra foi quebrado e não pode ser ressuscitado. A reencarnação, por outro lado, ainda é uma opção viável.

Golens gárgula são, como a maioria dos golens, imunes a quase todas as formas de ataque mágico direcionado a eles. No entanto, eles são vulneráveis aos efeitos de uma magia *terremoto*. Se for lançada diretamente a um golem gárgula, ele instantaneamente se despedaça sem afetar a área ao seu redor. Uma magia *pedra em lama* infligirá 2d10 pontos de dano à criatura, enquanto o reverso (*lama em pedra*) curará a mesma quantidade de dano.

Na primeira rodada de qualquer combate em que o golem gárgula não tenha sido identificado pelo que é, ele tem uma boa chance de surpreender os oponentes (-2 nas jogadas de surpresa dos oponentes). Sempre que um golem de gárgula ataca um personagem surpreendido, ele saltará sobre aquele indivíduo. O peso esmagador da criatura inflige 4d10 pontos de dano e exige que todos os objetos carregados pelo personagem em uma posição vulnerável (decisão do Mestre) façam um teste de resistência bem-sucedido contra o impacto esmagador, ou serão destruídos. Na rodada em que um golem gárgula pula em cima de um personagem, ele não pode atacar com seus punhos.



Golem de Vidro

O golem de vidro é quase uma obra de arte. Construído na forma de um cavaleiro de vitral, a criatura frequentemente é incorporada a uma janela feita desse tipo de vidro. Assim, ele geralmente atua como guardião de um local específico, muitas vezes uma igreja ou santuário.

Golens de vidro, como a maioria dos outros, nunca falam ou se comunicam de qualquer forma. No entanto, quando se movem, dizem que produzem um som semelhante ao tilintar das delicadas sinetas de cristal. Se estiverem em uma área iluminada, eles piscam e tremeluzem à medida que a luz que os atinge se descompõe em suas cores componentes.

Combate: Quando o golem de vidro ataca, muitas vezes têm a vantagem da surpresa. Se suas vítimas não têm motivo para suspeitar que ele está escondido em uma determinada janela, elas sofrem uma penalidade de -3 em seu teste de surpresa quando a criatura revela sua presença.

Uma vez que o combate começa, a figura de vitral (que sempre tem a forma de um cavaleiro) ataca com sua espada. Cada golpe que acerta inflige 2d12 pontos de dano.

A cada três rodadas, o golem pode lançar uma magia *rajada prismática* de seu corpo, que se espalha em todas as direções. Qualquer objeto ou ser (amigo ou inimigo) dentro de 8 metros do golem deve fazer um teste como se fosse atingido por uma magia arcana *rajada prismática* (consulte o Livro do Jogador).

Golens de vidro são os mais frágeis de todos os tipos de golem em Ravenloft. Qualquer arma de concussão capaz de atingi-los (ou seja, uma arma mágica +2 ou melhor) inflige o dobro do dano. Além disso, uma magia *despedaçar* direcionada a eles os enfraquece, de modo que todos os ataques corpo a corpo subsequentes têm uma chance de porcentagem igual ao dobro do número de pontos de dano infligidos de matar instantaneamente a criatura.

Qualquer pessoa que lance uma magia *consertar* em uma dessas criaturas restaura instantaneamente seus pontos de vida totais. Além disso, eles regeneram 1 ponto de vida por rodada quando estão em uma área de luz solar direta (ou equivalente).

	Mecânico	Zumbi
CLIMA/TERRENO:	Qualquer	Qualquer
FREQUÊNCIA:	Muito Rara	Muito Rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitária	Solitária
PERÍ. DE ATIVID.:	Qualquer	Qualquer
DIETA:	Nenhum	Nenhum
INTELIGÊNCIA:	Zero (0)	Zero (0)
TESOURO:	Nenhum	Nenhum
TENDÊNCIA:	Neutro	Neutro
QUANT./ENCONTRO:	1	1
CA:	-2	2
MOVIMENTO:	12	6
DADOS DE VIDA:	13 (75 PV)	18 (60 PV)
TACO:	7	4
Nº DE ATAQUES:	1	2
DANO/ATAQUE:	4d10	3d6/3d8
ATAQUES ESP.:	Veja Abaixo	Veja Abaixo
DEFESAS ESP.:	Veja Abaixo	Veja Abaixo
PROT. À MAGIA:	Nula	Nula
TAMANHO:	M (2,10 m)	M (1,80 m)
MORAL:	Destemid (20)	Destemido (20)
VALOR EM XP:	15.000	17.000

Golem Mecânico

O golem mecânico é uma combinação de pesadelo entre magia e tecnologia, primeiramente entrelaçada na mente de um louco. Eles vêm em muitos tamanhos, mas geralmente têm uma forma semelhante à humana. Na maioria dos casos, eles têm algum tipo de arma de combate corpo a corpo incorporada em um de seus braços.

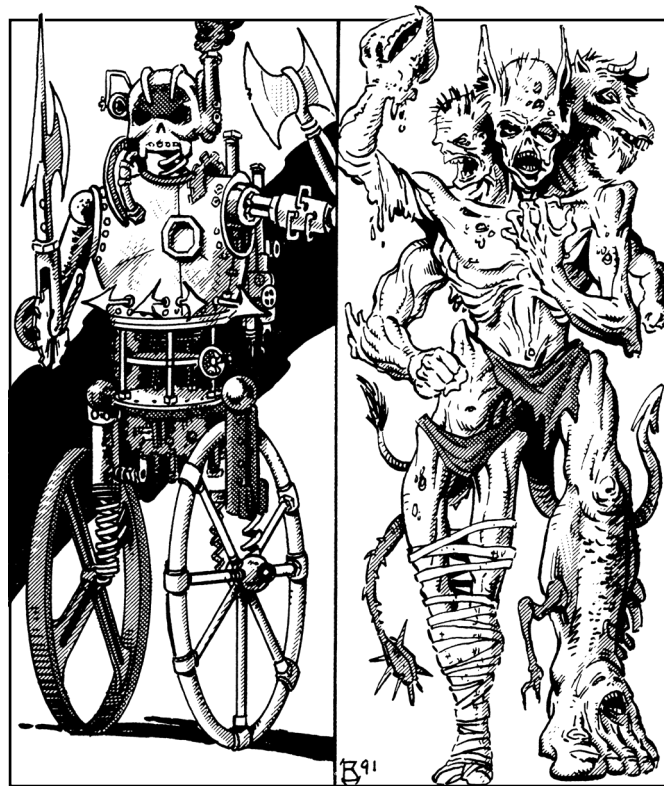
Um golem mecânico se move com uma variedade de sons de assobios, cliques e outros ruídos mecânicos. Ocasionalmente, libera um som de sibilar e uma nuvem de vapor. Apesar da aparência improvisada da criatura, sua funcionalidade é impressionante e letal. Ela opera sem problemas, revelando-se uma máquina eficaz.

Combate: Em combate corpo a corpo, o golem mecânico ataca com a arma que foi incorporada a ele. Na maioria dos casos, essa arma causa 4d10 pontos de dano, embora tenham sido encontrados exemplos dessas criaturas capazes de infligir ferimentos maiores ou menores.

Quando a arma do golem atinge um inimigo com um resultado natural de ataque 20, ela libera um poderoso choque elétrico. Esse ataque inflige 6d6 pontos de dano adicionais (a metade se um teste de resistência contra magia for bem-sucedido). A vítima desse ataque tem direito a um teste de resistência contra paralisia para evitar ser incapacitada por 2d4 rodadas devido aos efeitos da corrente elétrica em seus músculos.

Qualquer pessoa que ataque o golem mecânico com uma arma de metal (seja ou não capaz de ferir o golem) sofre o mesmo ataque elétrico ao obter um resultado natural de 20 em seu dado de ataque. O mesmo teste de resistência contra paralisia é necessário para evitar a incapacitação também.

A cada dois turnos de combate, o golem pode ativar sua *aura de relâmpago*. Esse campo faz com que todos aqueles dentro de 6 metros da criatura sejam atingidos por pequenos raios que infligem 3d6 pontos de dano. Testes de resistência contra sopro-de-dragão são permitidos para metade do dano, e nenhum efeito de paralisia é infligido por esse ataque. Os itens expostos carregados por qualquer pessoa atingida pela *aura de relâmpago* devem fazer um teste de resistência contra relâmpago com sucesso, ou serão destruídos.



Golem Zumbi

Primeiramente criados por Azalin a partir das informações que ele obteve enquanto trabalhava para Strahd von Zarovich de Barovia, essas criaturas vis se assemelham muito a golens de carne. Ao contrário desses golens tradicionais, no entanto, essas criaturas são compostas de partes do corpo em decomposição e carregam o fedor da morte por onde quer que vão.

Diferente dos golens de carne, que podem emitir um rugido gutural quando entram em combate, os golens de zumbi são completamente silenciosos. Eles se movem lentamente e sem pensar, atacando de maneira apática, mantendo a forma como eram quando eram mortos-vivos.

Combate: O golem de zumbi ataca com seus punhos poderosos duas vezes por rodada, infligindo 3d6 pontos de dano cada. Devido aos movimentos lentos da criatura, no entanto, ela sempre age por último em qualquer rodada de combate específica, sem a necessidade de um teste de iniciativa. Além disso, o golem de zumbi nunca consegue surpreender.

O odor de decadência e corrupção que envolve um golem de zumbi é tão forte que faz com que todos aqueles que se movem a até 9 metros dele façam um teste de resistência contra veneno com sucesso, ou sejam dominados pela náusea. Indivíduos afetados sofrem uma penalidade de 2 em todos os testes de ataque e resistência enquanto estiverem dentro da área do mau cheiro. Personagens que passarem no teste com sucesso não são afetados, a menos que saiam da área e depois voltem a entrar nela (caso em que precisarão fazer outro teste).

Golens zumbi são imunes à maioria das magias, embora uma magia *ressurreição* os matem instantaneamente. Por outro lado, uma magia *animar os mortos* os restaurará para os pontos de vida totais, como se fosse uma forma de magia de cura.

CLIMA/TERRENO:	Qualquer, Castelo ou Ruína
FREQUÊNCIA:	Rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitária
PERÍ. DE ATIVID.:	Qualquer
DIETA:	Nenhum
INTELIGÊNCIA:	Baixa (5-7)
TESOURO:	Nenhum
TENDÊNCIA:	Neutro

QUANT./ENCONTRO: 1-6

CA: 2

MOVIMENTO: 9

DADOS DE VIDA: 5

TACO: 15

Nº DE ATAQUES: 1

DANO/ATAQUE: 1d8 (por arma)

ATAQUES ESP.: Nenhum

DEFESAS ESP.: Veja Abaixo

PROT. À MAGIA: Nula

TAMANHO: M (1,8 m)

MORAL: Destemido (20)

VALOR EM XP: 2.000

Originalmente nada mais do que uma armadura, o guarda do destino é agora uma criatura animada semelhante em natureza a um golem. Criados por uma série de encantamentos arcanos, esses autômatos assustadores são frequentemente usados como guardas em castelos e torres daqueles que os criam. Guardiões do destino são encontrados tanto em estilos ocidentais quanto orientais, bem como em uma variedade de outros estilos.

Guardiões do destino nunca falam e, portanto, não têm uma linguagem própria. Eles são capazes de obedecer a comandos simples de seu criador, mas geralmente esses comandos se limitam a um ou dois conceitos rudimentares. Ordens típicas incluem "Permaneça nesta sala e ataque qualquer um, exceto eu, que entrar" ou "Mate cada pessoa que abrir este baú até que eu lhe diga o contrário".

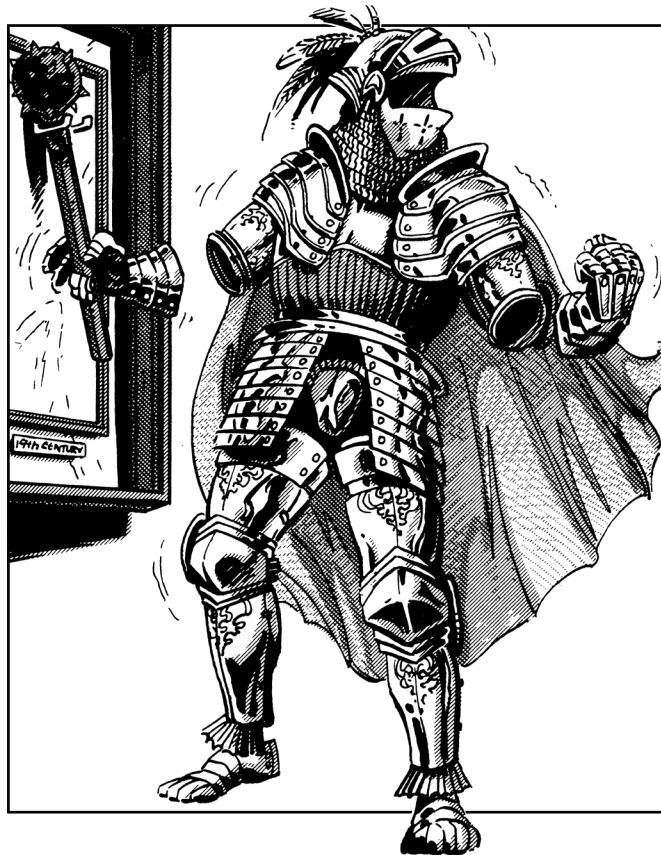
Combate: Os guardas do destino são oponentes diretos e sem subterfúgios. Quando suas instruções os convocam para o combate, eles avançam em direção ao alvo pretendido e atacam com suas armas. Estratégias sutis frequentemente podem possibilitar que um grupo engane os guardas do destino sem precisar enfrentá-los individualmente.

A maioria dos guardas do destino está armada com algum tipo de espada, machado ou maça. Em quase todos os casos, seus golpes com essas armas causarão de 1 a 8 (1d8) pontos de dano. Em casos raros (cerca de 1 em 10), eles estão equipados com armas mais pesadas ou mais leves (50% de chance para cada) e podem causar 1d10 ou 1d6 pontos de dano, respectivamente.

Guardas do destino não são mortos-vivos, embora muitas vezes sejam confundidos com criaturas desse tipo. Eles não podem ser repelidos ou afetados por magias destinadas a serem usadas contra mortos-vivos (*controlar mortos-vivos*, etc.).

Magias como *enfeitejar*, *imobilizar*, *sono* ou outras que afetam a mente não têm poder sobre guardas do destino por causa de sua natureza sem mente. Da mesma forma, o fato de eles não serem seres vivos verdadeiros os torna imunes a magias que dependem de funções biológicas (*provocar fermentos leves* ou *provocar cegueira*, por exemplo). Por motivos semelhantes, venenos não os prejudicam.

Ataques baseados em calor ou frio causam apenas metade do dano aos guardas do destino, com testes de resistência bem-sucedidos (quando aplicáveis) indicando que nenhum dano é causado. Magias baseadas em relâmpagos ou eletricidade causam dano total quando usadas contra esses inimigos antinaturais. Uma magia *metal em madeira* ou *cristalização* é instantaneamente fatal para os guardas do destino, transformando-os e destruindo os delicados equilíbrios das magias que os mantêm animados.



Habitat/Sociedade: É evidente que os guardas do destino não são criaturas naturais e não possuem uma sociedade. Eles habitam apenas lugares onde foram criados e posicionados, e não possuem meios de se reproduzirem.

Ecologia: A criação de um guarda do destino é um processo interessante, pois vai contra a ideia de uma "armadura encantada". A razão para isso é simplesmente que a armadura nunca é efetivamente sujeita a uma magia lançada diretamente sobre ela. Em vez disso, o guarda do destino é moldado usando uma *bigorna das trevas* encantada, e é esse item que confere à criatura sua aura mágica.

O primeiro passo na criação de uma *bigorna das trevas* é a construção da própria bigorna. Os materiais brutos usados na criação desse objeto devem ser obtidos do corpo de um golem de ferro destruído. Quando a bigorna é forjada, ela deve conter um *escaravelho contra golens* (de qualquer tipo) em seu coração, ou um *manual dos golens* imaculado e não lido. Antes que o metal quente da bigorna esfrie, ela deve ser encantada por um arcano poderoso. O primeiro passo nesse encantamento é a formulação de uma magia *encantar item* sobre a bigorna para prepará-la para futuras magias. Em seguida, uma magia *compor* é lançada, a fim de conferir à *bigorna* a essência criativa que será tão importante para o item nos anos seguintes. Posteriormente, uma magia *obstrução* é empregada para capturar as últimas essências do espírito que antes animava a bigorna em sua forma de golem de ferro. Por fim, uma magia *permanência* é usada para vincular essas magias em um único encantamento coeso que permitirá à *bigorna* cumprir sua função.

Uma vez que a *bigorna das trevas* é criada, um armeiro habilidoso pode usá-la para criar um guarda do destino a cada 20 semanas. Uma vez iniciado o trabalho em um guarda do destino específico, o armeiro deve trabalhar pelo menos 8 horas a cada 24 em sua criação. O trabalho não pode ser interrompido ou atrasado por qualquer motivo, ou o processo de encantamento falhará. Os materiais brutos devem ser descartados e o trabalho recomeçado. A *bigorna* não é afetada por esse fracasso.

Homens-Animais

	Comum	Superior
CLIMA/TERRENO:	Qualquer Terrestre	Qualquer Terrestre
FREQUÊNCIA:	Rara	Muito Rara
ORGANIZAÇÃO:	Matilha	Matilha
PERÍ. DE ATIVID.:	Qualquer (Noite)	Qualquer (Noite)
DIETA:	Varia	Varia
INTELIGÊNCIA:	Baixa (5-7)	Baixa (5-7)
TESOURO:	I, K, M	I, K, M (Z)
TENDÊNCIA:	Neutro e Mau	Neutro e Mau
QUANT./ENCONTRO:	3-12 (3d4)	1-4 (1d4)
CA:	7 (10)	5 (8)
MOVIMENTO:	9	9
DADOS DE VIDA:	3	5
TACO:	17	15
Nº DE ATAQUES:	1	1
DANO/ATAQUE:	1-6 (ou por arma)	1d8 (ou por arma)
ATAQUES ESP.:	Ver abaixo	Ver abaixo
DEFESAS ESP.:	Regeneração	Regeneração
PROT. À MAGIA:	Nula	Nula
TAMANHO:	M (1,5 a 2,1)	M (1,5 a 2,1)
MORAL:	Incerto (5-7)	Resoluto (11-12)
VALOR EM XP:	175	420

Homens-animais são os trágicos sobreviventes de experimentos científicos e mágicos que deram errado. Embora fossem humanos, seus seres se misturaram com os de animais e sua natureza foi para sempre alterada pelo choque desse evento. Dizem que alguns homens-animais são o resultado de tentativas mal sucedidas de magias *ressurreição*, *reencarnação* ou *metamorfose*.

Apesar de terem uma aparência mais ou menos humana, os homens-animais são distorcidos fisicamente pelas tragédias que os afetaram. As características de sua parte inumana são claramente visíveis para qualquer um que os veja. Por exemplo, um homem-animal que tenha sido influenciado pela essência de um rato pode ter características ferais horríveis, bigodes retorcidos, dedos em forma de garras e uma longa cauda em formato de chicote.

Homens-animais conhecem as línguas que sabiam quando eram humanos; 10% deles podem se comunicar com seus parentes não humanos também. Não é raro que a fala de um homem-animal tenha forte sotaque ou seja arrastada de acordo com as deformidades de seu corpo.

Combate: Os homens-animais tendem a ser criaturas reclusas; o combate com eles é raro. No entanto, eles são oponentes fortes. Os homens-animais quase sempre possuem uma resistência maior do que a de humanos, refletida no fato de que sempre têm pelo menos 5 pontos de vida por dado de vida. Portanto, o homem-animal mais fraco tem pelo menos 15 pontos de vida. Além disso, homens-animais se curam em uma taxa muito acelerada, regenerando 1 ponto de vida a cada rodada.

Um homem-animal muitas vezes empunhará armas em combate, causando dano de acordo com a arma usada. Muitos também desenvolvem garras ou grande força, o que os torna mortais em combate desarmado. Assim, todas essas criaturas causam 1d6 pontos de dano em combate corpo a corpo. Variantes excepcionalmente fortes podem receber bônus nas jogadas de ataque e dano.

Muitos homens-animais possuem outras habilidades (visão noturna, audição aguçada, etc.) derivadas de sua metade animal. Como regra geral, cada criatura terá uma única habilidade desse tipo.

Habitat/Sociedade: Homens-animais tendem a se reunir em grupos de 10 a 60 indivíduos. Como raramente encontram aceitação nas sociedades humanas, eles procuram seus semelhantes e habitam áreas isoladas em florestas densas ou terrenos rochosos longe das habitações humanas. De tempos em tempos, eles atacam vilarejos ou caravanas humanas, seja para obter suprimentos, se defenderem ou simplesmente por vingança



por supostos erros. Se possível, eles tentarão encontrar seu criador e destruí-lo pelas transformações que ele lhes impôs.

Quando uma sociedade desses monstros é encontrada, ela será sempre tribal. Haverá de 10 a 60 homens-animais típicos, com um superior para cada 10 indivíduos. Os homens-animais superiores atuam como líderes (descritos abaixo) e muitas vezes têm poder absoluto sobre seus súditos.

Ecologia: Homens-animais são combinações anormais de homens e animais. Suas dietas e hábitos individuais são em grande parte ditados por suas naturezas animais. Assim, um desses monstros com características de leão seria carnívoro, enquanto um infundido com a essência de um cavalo seria vegetariano. Não há exemplos conhecidos de homens-animais formados com a essência de uma criatura não humana inteligente.

Eles fabricam os itens que precisam para sobreviver. No entanto, esses itens raramente têm qualidade excepcional e não despertam interesse para outros indivíduos. Ocasionalmente, eles podem ser capturados por arcanos malignos ou sábios que desejam estudá-los.

Homens-animais Superiores

De tempos em tempos, alguns homens-animais surgem fisicamente superiores. Apesar de ainda serem horríveis de se olhar e incapazes de conviver com os humanos, eles são figuras mortais com mentes aguçadas e corpos poderosos. No entanto, suas almas tortas e quebradas muitas vezes os levam a atos de violência contra os humanos normais.

Essas criaturas regeneram o dobro da taxa de seus parentes (2 pontos de vida por rodada) e causam 1d8 pontos de dano em combate desarmado. Ao usar armas, eles ganham um bônus de +3 a +5 em todos os testes de ataque e dano. Como seus súditos, eles frequentemente possuem habilidades especiais baseadas em suas naturezas animais. Esses poderes muitas vezes são mais numerosos (de 1 a 4 habilidades adicionais) e podem ser ainda melhores do que os do animal de onde foram derivados. Por exemplo, um homem-animal superior criado a partir de características de escorpião pode ganhar uma casca quitinosa que lhe dá CA 2 e ter um ferrão venenoso.

Humanos (Nômades Abber)



CLIMA/TERRENO:	As Terras do Pesadelo
FREQUÊNCIA:	Comum
ORGANIZAÇÃO:	Tribo
PERÍ. DE ATIVID.:	Dia
DIETA:	Omnívoro
INTELIGÊNCIA:	Média (8-10)
TESOURO:	Nenhum
TENDÊNCIA:	Neutro
QUANT./ENCONTRO:	10-40 (10d4)
CA:	8 (10)
MOVIMENTO:	12
DADOS DE VIDA:	2
TAC0:	19
Nº DE ATAQUES:	1
DANO/ATAQUE:	1d2 ou por arma
ATAQUES ESP.:	Nenhum
DEFESAS ESP.:	Resistir à Ilusão
PROT. À MAGIA:	Nula
TAMANHO:	M (1,83 m)
MORAL:	Média (8-10)
VALOR EM XP:	65

Os nômades Abber são um povo estoico e orgulhoso que reside nas temidas Terras do Pesadelo. Considerados bárbaros pelos estrangeiros, os nômades Abber têm uma visão incomumente sofisticada da vida que, não surpreendentemente, é quase tão estranha quanto o reino bizarro em que habitam.

O nômade Abber homem típico tem aproximadamente 2 metros de altura, enquanto a típica mulher é apenas um pouco mais baixa. Geralmente, são sobreviventes bem musculosos, como convém à sua sociedade nômade e à terra hostil com a qual precisam lidar.

A língua dos nômades Abber é absolutamente única; nenhum estudioso jamais conseguiu compará-la a qualquer língua falada por qualquer outra raça em qualquer terra conhecida. Além disso, parece haver pouco em sua cultura que os relacione com qualquer outra raça humana, tornando-os ainda mais excluídos e alienígenas para o visitante.

Combate: Ao caçar ou se preparar para a batalha, os nômades Abber pintam seus rostos e corpos com símbolos tradicionais que acreditam que lhes darão poder sobre os animais que estão perseguindo ou os inimigos que estão enfrentando. A maioria veste peles curtidas e carrega escudos de madeira que lhes proporcionam uma proteção de CA 8. Em todos os aspectos, salvo o seguinte, eles lutam como homens normais.

No combate corpo a corpo, empregam lanças longas e finas com pontas de pedra que funcionam como azagaias. Essas armas poderiam ser arremessadas, mas os nômades raramente as usam dessa maneira e não se esforçam para regulá-las para o voo.

No combate à distância, os nômades Abber usam arcos curtos. Eles frequentemente revestem as pontas de suas flechas com um veneno leve (Classe C, 2 a 5 minutos, 25/2d4) para auxiliar na caça de animais maiores. Em geral, a cada encontro, 1 em cada 3 nômades terá flechas envenenadas.

Os nômades Abber vivem em uma terra selvagem de caos e incerteza. Devido a isso, desenvolveram uma imunidade natural a todo tipo de ilusões e alucinações. Qualquer magia projetada para enganar qualquer um dos sentidos de um nômade Abber tem 25% de chance de falhar. Mesmo que a magia consiga superar sua resistência inerente, eles têm direito a um bônus de +4 em qualquer teste de resistência necessário para negar encantamentos desse tipo.

Habitat/Sociedade: Como o próprio nome sugere, os nômades Abber não constroem estruturas permanentes. Eles se deslocam de um lugar para outro em busca dos elementos básicos para a sobrevivência.

Eles não trabalham com metais, mas são habilidosos em trabalhos em madeira e têm certo interesse em esculpir pedras (geralmente para a criação e construção de ferramentas simples e instrumentos de caça).



Embora os nômades Abber possam parecer uma cultura aborígene típica, nada poderia estar mais distante da verdade. Seu ambiente estranho os convenceu de que o universo é um lugar selvagem e imprevisível, deixando-os sem compreensão da ciência ou dos conceitos tradicionais de causa e efeito. Nas Terras do Pesadelo, um dispositivo ou magia que funcione em um dia pode deixar de funcionar no dia seguinte.

Devido aos acontecimentos estranhos das Terras do Pesadelo, os nômades desenvolveram uma filosofia que, parafraseando-a, afirma que qualquer coisa que eles não possam perceber por si mesmos não existe. Assim, alguém que sai de sua vista deixa de existir até que se torne visível novamente. Embora isso possa deixar os estrangeiros desconfortáveis e tornar os esforços para lidar com os nômades muito difíceis (os nômades não fazem planos ou compromissos de longo prazo), isso permite que eles lidem com a vida em um lugar selvagem que parece ignorar as leis naturais que governam o resto do universo. Além disso, os nômades não têm fé na permanência de nada, incluindo ideias ou memórias. Em resumo, eles aceitam o que é e não fazem esforços para mudá-lo ou participar disso. Talvez sejam os habitantes mais reclusos e desinteressados do universo.

Cada tribo de nômades será composta por 10 a 40 adultos (aproximadamente metade homens e metade mulheres). Além disso, haverá outros 25% desse número que são crianças pequenas que não caçam nem lutam. Entre os adultos, homens e mulheres caçam e compartilham igualmente todos os trabalhos. Um em cada dez adultos será um líder com 5 DV (TAC0 15). Pode haver mais de um líder em qualquer tribo. Nenhum dos nômades Abber empregará qualquer tipo de magia, pois não a praticam.

Ecologia: Como as Terras do Pesadelo não possuem um ecossistema natural, é difícil fazer qualquer julgamento sobre o papel dos nômades nele. Ainda assim, está claro que, mesmo que as terras selvagens ao seu redor não estivessem em constante mudança, eles teriam pouco impacto sobre elas. São um povo simples que sobrevive como caçadores e coletores.

Humanos (Perturbados e Enlouquecidos)

	Perturbados	Enlouquecidos
CLIMA/TERRENO:	Qlq. Ravenloft	Qualquer Urbano
FREQUÊNCIA:	Muito Rara	Muito Rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitária	Solitária
PERÍ. DE ATIVID.:	Qualquer	Qualquer (normalmente noite)
DIETA:	Onívoro	Onívoro
INTELIGÊNCIA:	Baixa (5-7)	Média (8-10)
TESOURO:	Nenhum	Varia
TENDÊNCIA:	Neutro	Caótico e Mau
QUANT./ENCONTRO:	1	1
CA:	10	Varia
MOVIMENTO:	6	9
DADOS DE VIDA:	1-1	2
TACO:	20	19
Nº DE ATAQUES:	1	1
DANO/ATAQUE:	1d2 ou por arma	1d3 ou por arma
ATAQUES ESP.:	Raiva	Surpresa
DEFESAS ESP.:	Nenhuma	Nenhuma
PROT. À MAGIA:	Nula	Nula
TAMANHO:	M (1,80 m)	M (1,80 m)
MORAL:	Instável (5-7)	Média (8-10)
VALOR EM XP:	15	35

Perturbados

Em Ravenloft, uma terra mergulhada em pesadelos e horrores indizíveis, há pessoas que testemunharam uma maldade que ultrapassa seus limites. São essas almas destroçadas e quebradas que ganharam o nome de “os perturbados” em todo o semiplano.

Vivendo em um estado quase sem consciência, os perturbados não têm interesse pelo mundo exterior. Geralmente, eles escolhem um único lugar onde se sentem seguros e permanecem lá, em um estado quase catatônico. As atrocidades que presenciaram se refletem em seus rostos torturados e na ausência de expressão em seus olhos, como se a chama da vida tivesse se apagado.

A comunicação é uma raridade entre os perturbados, que, na maioria das vezes, emitem apenas murmúrios de advertência ou, ocasionalmente, gritos de alarme e terror.

Combate: Os perturbados não adotam ações defensivas e, em geral, evitam confrontos com outros seres. A única exceção conhecida ocorre quando são lembrados dos horrores que testemunharam. Por exemplo, uma mulher que viu a destruição de seus filhos por um vampiro pode entrar em um acesso de fúria e atacar alguém que se pareça muito com o monstro que tirou sua família (e sua sanidade). Nesses casos, eles atacam com quaisquer armas que estejam por perto (geralmente apenas as mãos). A ferocidade e a súbita intensidade de sua raiva, no entanto, impõem uma penalidade de -1 nas jogadas de surpresa de seus oponentes.

Habitat/Sociedade: Os perturbados podem ser encontrados em todos os cantos de Ravenloft. Geralmente, suas jornadas os levam a cidades e vilas, onde se transformam em figuras piedosas e evitadas, dependendo da bondade alheia para sobreviver. A única maneira conhecida de restaurar a sanidade de um perturbado é confrontá-lo com os horrores que o levaram à beira da loucura. Quando um perturbado testemunha a morte da causa de seu tormento mental, há uma chance de 25% de que ele inicie o processo de recuperação, um caminho que pode levar muitos meses para ser percorrido. Devido ao elo especial que mantêm com os poderes sombrios, são imunes a tentativas mágicas de cura.

Ecologia: Os perturbados romperam completamente com a realidade. Como resultado, não produzem nada de útil e desempenham um papel insignificante no mundo.



Enlouquecidos

Para alguns, os terrores de Ravenloft são insuportáveis. Enquanto os mais fracos, incapazes de lidar com o que presenciaram, são destruídos (veja Os Perturbados), outros são levados à insanidade total. Corrompidos pelo mal, vagam pela noite em busca de vítimas frescas, muitas vezes seus próprios amigos e vizinhos, para assassinar.

Combate: Normalmente, os enlouquecidos normalmente recorrem a armas menores, como facas, machados de mão ou garrotes, que escondem até o momento do ataque. Costumam apresentar uma aparência agradável que ilude suas vítimas em potencial, criando um falso senso de segurança antes de atacar. Quando um enlouquecido ataca dessa maneira, impõe uma penalidade de -2 na jogada de surpresa da vítima. Além disso, aqueles surpreendidos pelos ataques dos enlouquecidos sofrem o triplo de dano, como se tivessem sido atacados pelas costas por um ladrão de 5º nível. Quando confrontados com resistência real, os loucos geralmente optam por fugir.

Habitat/Sociedade: Em muitos casos, os enlouquecidos aparentam ser pessoas comuns. Eles podem até levar vidas normais e circular em público sem chamar atenção. Sua vestimenta e comportamento são moldados pelo ambiente ao redor. No entanto, quando algo desperta a insanidade que arde dentro deles, tornam-se assassinos brutais, buscando aliviar os horrores de suas memórias através de derramamento de sangue.

Alguns enlouquecidos adotam “assinaturas” especiais para marcar seus crimes, iniciando um perigoso jogo de gato e rato com as autoridades locais. Essas assinaturas podem variar desde um método específico de assassinato (como cortar a garganta ou um único golpe no coração) até a deixar um objeto peculiar no local do crime (talvez um lenço de seda carmesim amarrado ao pulso). Muitas vezes, a mente subconsciente desses assassinos perturbados os leva a deixar pistas sobre sua identidade ou a da próxima vítima em suas “assinaturas”.

Ecologia: Em muitos casos, os enlouquecidos continuam a levar vidas normais, interagindo com a sociedade como antes de testemunharem os horrores que os levaram ao limite.

Impostor



CLIMA/TERRENO:	Quaisquer áreas úmidas ou subterrâneas
FREQUÊNCIA:	Rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitária
PERÍ. DE ATIVID.:	Qualquer
DIETA:	Sangue
INTELIGÊNCIA:	Semi (2-4)
TESOURO:	Varia
TENDÊNCIA:	Neutro e Mau

QUANT./ENCONTRO:	1
CA:	8
MOVIMENTO:	3
DADOS DE VIDA:	5+2
TACO:	15
Nº DE ATAQUES:	1
DANO/ATAQUE:	1d4
ATAQUES ESP.:	Veja Abaixo
DEFESAS ESP.:	Veja Abaixo
PROT. À MAGIA:	Nula
TAMANHO:	P (1,20 m)
MORAL:	Mediano (8-10)
VALOR EM XP:	13.000

A estranha forma de vida conhecida como um impostor espreita em pântanos, áreas úmidas e cavernas, aguardando sua chance de drenar o sangue de uma criatura viva. Em sua forma natural, um impostor parece não ser nada mais do que uma poça de água espessa e estagnada. Na realidade, é muito mais denso do que a água e sua consistência é semelhante à de um óleo pesado. Quando a criatura decide atacar, no entanto, assume a forma de uma de suas vítimas passadas.

Em suas formas naturais, não há evidências de que essas criaturas possam se comunicar umas com as outras ou com forasteiros de qualquer maneira. No entanto, quando assumem a forma de outro ser, eles se comunicam por meio de qualquer meio disponível à vítima cuja forma tomaram.

Combate: Um impostor geralmente usa seu poder de *replicação* para assumir uma forma que o tornará bem-vindo entre os outros. Ele atrai então uma ou mais pessoas para uma situação onde se sentem seguras e estão indefesas ou dormindo. Em seguida, volta à sua forma verdadeira e os ataca. Embora o impostor possa entrar em batalha em sua forma assumida, ele reluta em fazê-lo. Por um lado, o dano infligido às vítimas nesse estado significa menos sangue a ser consumido posteriormente. Além disso, a forma assumida tem apenas as estatísticas do impostor. Assim, enquanto pode parecer um poderoso cavaleiro com armadura, na verdade é apenas um monstro com 5 DV e CA 8. Qualquer ataque do impostor em sua forma assumida inflige 1d4 pontos de dano. O impostor não adquire nenhuma das habilidades especiais de sua forma (como *infravisão* ou *magias*), embora tenha acesso a todo o conhecimento que sua nova forma possuía.

O impostor se alimenta drenando o sangue de suas vítimas. No entanto, o processo que utiliza para isso é relativamente lento, então a criatura deve primeiro imobilizar sua presa. Isso é alcançado por meio do contato físico com sua forma natural. Qualquer indivíduo que toque o impostor enquanto ele estiver em sua forma verdadeira deve realizar um teste de resistência contra veneno (com um bônus de +4 no teste) ou ficará temporariamente paralisado. O efeito desse veneno desaparece em 1d4 rodadas após o contato com a criatura ser interrompido.

Enquanto sua vítima está indefesa, no entanto, o impostor se espalha sobre ela e começa a sugar seu sangue. A cada rodada, a vítima sofre 1d4 pontos de dano. Embora a drenagem de sangue em si seja indolor, a vítima eventualmente começa a sentir um frio entorpecedor conforme a morte se aproxima cada vez mais.

Os impostores raramente têm oportunidade de atacar em sua forma natural, então eles fazem uso de sua habilidade especial de replicação para atrair vítimas até eles. Essa habilidade lhes permite assumir a aparência



de qualquer criatura cujo sangue já tenham provado. Leva uma rodada para adotar a nova forma; uma vez feito isso, eles podem permanecer nesse estado por 1 turno (equivalente a 10 minutos) para cada ponto de dano que causaram àquela vítima específica. Assim, se um impostor tiver drenado 50 pontos de vida de um guerreiro de 9º nível, ele poderá manter a forma desse guerreiro por 50 turnos (o equivalente a 8,3 horas) antes de retornar à sua forma natural. A qualquer momento, o impostor pode abandonar seu disfarce, retornando à sua forma verdadeira em 1 rodada. Cada impostor só pode assumir a forma de uma vítima uma vez por alimentação; para voltar a assumir a mesma forma, a criatura precisa drenar o sangue da mesma vítima novamente. No entanto, um impostor típico possui de 3 a 12 (3d4) formas disponíveis a qualquer momento, e a ordem em que se alimentaram das vítimas não afeta a ordem em que assumem suas formas.

Habitat/Sociedade: O impostor possui uma natureza incomumente maligna e astuta. Embora não seja verdadeiramente consciente, ele tem uma habilidade natural para sentir as formas menos ofensivas (entre aquelas disponíveis para ele) para assumir antes de entrar em uma nova área de alimentação. Assim, ele nunca aparece diante de um grupo de elfos na forma de um orc rosnando.

Depois de localizar um local de alimentação rico (digamos, perto de uma pequena vila), o impostor tenta atacar e matar um membro desprevenido daquela comunidade. Em seguida, usando a forma que acabou de adquirir, ele se infiltrará nesse grupo e começará a procurar novas presas. Ao assumir constantemente novas formas enquanto se alimenta, ele muitas vezes consegue estar um passo à frente daqueles que tentariam matá-lo, deixando um rastro de corpos pálidos e sem sangue para trás.

Ecologia: As origens do impostor são desconhecidas. Se for uma criatura natural, o que a maioria dos sábios dúvida, então é possivelmente parente do mímico. A maioria dos estudiosos, no entanto, acredita que o impostor é ou uma criatura dos planos inferiores ou o resultado de experimentos mágicos distorcidos.

Licantropo, Homem-Corvo



CLIMA/TERRENO:	Florestas temperadas
FREQUÊNCIA:	Incomum
ORGANIZAÇÃO:	Bando
PERÍ. DE ATIVID.:	Dia
DIETA:	Onívoro
INTELIGÊNCIA:	Gênio (17-18)
TESOURO:	Qx10
TENDÊNCIA:	Neutro e Bom
QUANT./ENCONTRO:	2-8 (2d4)
CA:	6
MOVIMENTO:	1, Vn 27 (C)
DADOS DE VIDA:	4+2
TACO:	17
Nº DE ATAQUES:	1
DANO/ATAQUE:	2-12 (2d6)
ATAQUES ESP.:	Veja Abaixo
DEFESAS ESP.:	Veja Abaixo
PROT. À MAGIA:	Nula
TAMANHO:	M (1,50 m)
MORAL:	Elite (13-14)
VALOR EM XP:	420

Homens-corvos são uma raça de metamorfos sábios alinhados ao bem que aparentemente migraram para Ravenloft de outro plano (provavelmente do Cenário de Campanha Greyhawk) há séculos atrás. Embora não sejam mais encontrados em seu plano de origem, eles conseguiram sobreviver no domínio do pavor.

Homens-corvos naturais possuem três formas: a de um humano normal, um corvo enorme e um híbrido entre os dois. Homens-corvos infectados podem assumir apenas duas das formas acima. Embora todos os homens-corvos infectados possam assumir a forma humana, aproximadamente metade deles é capaz de se transformar em híbridos, enquanto os outros podem se transformar em corvos enormes.

A forma híbrida dessas criaturas se parece muito com a de um morcego-homem. Os braços crescem longos e finos, brotam penas e se transformam em asas. A boca se torna rígida e se estende em um bico reto e afiado, enquanto os olhos assumem um tom completamente negro. Uma plumagem substitui os pelos naturais do corpo na forma humana, envolvendo-o em um manto de penas.

Combate: Os homens-corvos são adversários temíveis em combate corpo a corpo, embora raramente se envolvam nesse tipo de confronto. Devido ao fato de só poderem ser feridos por armas de prata ou por aquelas com um bônus mágico de +2 ou superior, essas criaturas não se intimidam diante da maioria dos grupos armados.

Quando estão na forma humana, um homem-corvo mantém suas imunidades naturais contra certos tipos de armas, mas não possui um ataque efetivo por conta própria. Se for obrigado a lutar desarmado, causa apenas de 1 a 2 pontos de dano. Por esse motivo, homens-corvos na forma humana frequentemente empregam armas, causando o dano apropriado de acordo com as armas que empunham.

Na forma de corvo, o homem-corvo ataca como se fosse um exemplar comum dessa criatura. Portanto, ele inflige apenas de 1 a 2 pontos de dano, mas tem uma chance de 1 em 10 de realizar um bicada nos olhos com cada ataque bem-sucedido. Qualquer bicada nos olhos faz com que a vítima perca o uso de um olho até que uma magia *cura completa* ou *regeneração* seja lançada sobre ela. Pessoas com visão parcial (aquelas que perderam 1 olho) sofrem uma penalização de -2 em todas as jogadas de ataque. Uma segunda bicada nos olhos resulta em cegueira total até que a mencionada cura seja aplicada.

Na forma híbrida, os braços do homem-corvo se transformam em asas, tornando-os praticamente ineficazes em combate. No entanto, os músculos em suas bocas/bicos se fortalecem, concedendo-lhes uma bicada feroz. Cada ataque com o bico da criatura inflige 2d6 pontos de dano.

Quem for mordido ou bicado pelo homem-corvo tem uma chance de 2% por ponto de dano infligido de se tornar um homem-corvo infec-



tado. Licantropos infectados são discutidos no Cenário de Campanha de Ravenloft.

Os homens-corvos são excelentes voadores e costumam tirar proveito dessa habilidade durante o combate.

Habitat/Sociedade: Uma família de homens-corvos será encontrada apenas no coração de uma floresta densa. Aqui, eles vivem no interior do corpo oco de uma árvore gigante. A entrada para sua toca só é possível a partir de cima (se alguém não quiser cortar ou quebrar o tronco da árvore em si). Curiosamente, os homens-corvos conseguem manter a árvore em que vivem viva, mesmo estando oca, tornando-a difícil de distinguir das árvores normais ao seu redor.

Conscientes de que representam uma presença do bem em uma terra dominada pelo mal, os homens-corvos conseguiram sobreviver evitando concentrações populacionais significativas e atos de bondade ostensivos que pudessem atrair a atenção dos lordes dominantes sobre eles. Assim, um bando de homens-corvos geralmente não terá mais do que 2 a 8 adultos. Claro, esses grupos têm jovens com eles (de 1 a 4 para cada 2 adultos), mas raramente são encontrados, pois permanecem na forma de corvo verdadeiro até serem suficientemente maduros para se protegerem. Além disso, uma toca típica de homens-corvos atrairá de 10 a 100 (10d10) corvos comuns para nidificar nas árvores ao seu redor. Essas aves sábias servirão aos homens-corvos, fazendo o que é solicitado e lutando para protegê-los de qualquer ameaça.

Os homens-corvos não se opõem a ajudar a causa do bem em Ravenloft, mas o fazem de forma relutante. Isso não ocorre porque eles não desejam praticar o bem, mas porque temem a ira dos poderes sombrios. Diz-se que os homens-corvos já vieram em auxílio de clãs Vistani em perigo em várias ocasiões e que existem laços estreitos entre essas duas raças, mas nenhuma delas admite isso abertamente.

Ecologia: Os homens-corvos são onívoros que preferem manter uma dieta vegetariana. Eles apreciam frutas e nozes, mas ocasionalmente se alimentam de carne em decomposição ou matam para obter carne fresca, a fim de manter sua saúde.

Licantropo, Homem-Morcego



CLIMA/TERRENO:	Florestas Temperadas
FREQUÊNCIA:	Rara
ORGANIZAÇÃO:	Bando
PERÍ. DE ATIVID.:	Noite
DIETA:	Sangue
INTELIGÊNCIA:	Média (8-10)
TESOURO:	B
TENDÊNCIA:	Neutro e Mau
QUANT./ENCONTRO:	1-4
CA:	5
MOVIMENTO:	9, Vn 15 (D)
DADOS DE VIDA:	4+2
TACO:	17
Nº DE ATAQUES:	3
DANO/ATAQUE:	1d4/1d4
ATAQUES ESP.:	Veja Abaixo
DEFESAS ESP.:	Veja Abaixo
PROT. À MAGIA:	Nula
TAMANHO:	M (1,80 m)
MORAL:	Estável (11-12)
VALOR EM XP:	420

Assim como outras espécies de licantropos encontradas em Ravenloft, os homens-morcegos se dividem em duas variedades: os naturais (ou verdadeiros) e os infectados. Homens-morcegos verdadeiros são aqueles que nasceram de pais homens-morcegos. Esses pais podem ser tanto homens-morcegos verdadeiros quanto infectados, porém, qualquer união entre dois homens-morcegos resultará em um filho homem-morcego verdadeiro. Nos raros casos em que uma criança é gerada por um pai homem-morcego e uma mãe humana, há uma chance de 50% de que ela seja um homem-morcego verdadeiro e 25% de que seja um homem-morcego infectado.

Os homens-morcegos verdadeiros têm três formas distintas: a forma humana normal, a forma de morcego-vampiro e a forma híbrida. Na primeira forma, eles exibem características e traços semelhantes aos dos morcegos, como aversão à luz forte, visão noturna aguçada e preferência por sangue ou carne crua. Em sua forma de morcego-vampiro, eles se assemelham a morcegos-vampiros comuns. Entretanto, a forma mais temida é a híbrida, na qual mantém uma aparência humanoide. Seus braços se estendem, transformando-se em asas membranosas, seus dentes afiam-se em presas letais, e um focinho emerge do rosto. As unhas se convertem em garras mortais, e seus olhos brilham quando expostos à luz.

Por outro lado, os homens-morcegos infectados possuem apenas duas das três formas mencionadas anteriormente. A maioria deles (75%) apresenta uma forma humana e uma forma híbrida, enquanto o restante possui apenas a forma humana e a de morcego verdadeiro.

Combate: O tipo de ataques empregados por um homem-morcego depende de sua forma. Na forma humana, eles dependem de armas para causar dano, já que seus ataques desarmados infligem apenas 1d2 pontos de dano por golpe. Se possível, eles evitam o confronto nessa forma.

Na forma de morcego, os homens-morcegos atacam como se fossem morcegos comuns. A cada rodada, têm a capacidade de realizar um único ataque que causa apenas um ponto de dano por golpe bem-sucedido. É importante notar que a vítima mordida corre o risco de contrair licantropia (consulte abaixo), mesmo que a ferida seja pequena. Oponentes que enfrentam um homem-morcego nessa forma descobrem que ele é notavelmente resistente, pois mantém seus pontos de vida completos na forma humana.

Na forma híbrida, o homem-morcego não tem a destreza manual para usar armas de forma eficaz. No entanto, suas garras afiadas e letais e suas presas pontiagudas como agulhas o tornam longe de ser indefeso. Em cada rodada, ele pode atacar duas vezes com suas garras (infligindo 1d4 pontos de dano cada). Se ambos os ataques acertarem, ele pode seguir com uma mordida feroz que causa 2d4 pontos de dano. Os homens-morcegos têm a capacidade de voar em sua forma híbrida e frequentemente utilizam essa habilidade a seu favor durante o combate. Os homens-morcegos têm a capacidade de voar em sua forma híbrida e frequentemente utilizam essa habilidade a seu favor durante o combate.



Qualquer pessoa ferida pelos ataques naturais de um homem-morcego tem a chance de contrair licantropia e se tornar um homem-morcego infectado. Cada ponto de dano indica uma chance plana de 2% por ponto de que a vítima se torne infectada. Os procedimentos para curar um licantropo infectado estão detalhados no Cenário de Campanha Ravenloft.

Homens-morcegos só podem ser feridos por armas de prata ou armas mágicas +1 ou melhores. Qualquer ferida infligida por outro tipo de arma cicatriza tão rapidamente quanto é infligida, sugerindo a verdadeira natureza da criatura.

Habitat/Sociedade: Homens-morcegos preferem cavernas em regiões temperadas, levemente arborizadas, como suas moradas. A partir daí, eles podem voar e procurar presas das quais possam tirar o sangue necessário para saciar sua sede.

Cavernas de homens-morcegos geralmente abrigam apenas uma família dessas criaturas (dois pais e de 1 a 4 jovens). Os jovens permanecem na forma de verdadeiro morcego até atingirem 3 anos de idade. Nesse momento, eles amadurecem e, em um único ano, se tornam adultos completos. Esse período de transformação desperta uma grande fome na criatura, o que a força a passar a maior parte do tempo caçando e se alimentando. Vilarejos humanos próximos a uma caverna de homens-morcegos certamente perderão muitos cidadãos para os banquetes das vorazes criaturas nesse período.

Além da família de homens-morcegos, cada caverna conterà de 20 a 200 (20d10) morcegos comuns e de 1 a 10 morcegos gigantes. Todos esses animais menores estão sob o comando dos homens-morcegos adultos e atuam como sentinelas e companheiros.

Ecologia: Embora os homens-morcegos prefiram humanos e semi-humanos como presas, eles já foram vistos se alimentando do sangue de outros mamíferos (como gado e cavalos) quando as presas preferidas não estão disponíveis. Curiosamente, tais animais parecem ser imunes à licantropia que essas criaturas das trevas espalham.

Enquanto os homens-morcegos consideram humanos e semi-humanos como animais a serem devorados, eles não são cruéis ou malignos em seus ataques. Eles simplesmente consideram esses seres como tendo um lugar mais baixo na cadeia alimentar. Homens-morcegos normalmente se referem a si mesmos como "predadores da noite".

Lobo Metamorfo Superior



CLIMA/TERRENO:	Qualquer/Floresta
FREQUÊNCIA:	Muito Rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitária
PERÍ. DE ATIVID.:	Qualquer (especialmente a noite)
DIETA:	Carnívora
INTELIGÊNCIA:	Excepcional (15-16)
TESOURO:	20% U (B)
TENDÊNCIA:	Neutro e Mau
QUANT./ENCONTRO:	1-4
CA:	2
MOVIMENTO:	18
DADOS DE VIDA:	8+2
TACO:	13
Nº DE ATAQUES:	1, 2 ou 3
DANO/ATAQUE:	2d8, 1d6/1d6 /2d6 ou 2d6/arma, +6 (veja abaixo)
ATAQUES ESP.:	Veja Abaixo
DEFESAS ESP.:	Veja Abaixo
PROT. À MAGIA:	50%
TAMANHO:	M-G (1,80 m a 2,50 m)
MORAL:	Campeão (15)
VALOR EM XP:	8.000



Os lobos metamorfos superiores são uma ameaça maligna para todos aqueles que vivem. Eles são capazes de assumir três formas à vontade, levando apenas uma única rodada para alterar elas. Sua forma natural é a de um lobo ancestral gigante, com uma altura de 1,52 a 1,83 metros no ombro. Eles também podem assumir uma forma meio-lobo/meio-humano. Nesse estado, eles têm uma altura de 2,44 a 2,74 metros, com braços longos e musculosos equipados com unhas parecidas com garras. Finalmente, eles podem assumir a forma de qualquer humanoide de qualquer sexo com altura entre 1,22 e 2,74 metros.

Os lobos metamorfos superiores falam comum, assim como a língua dos animais da floresta.

Combate: Quando caçam, os lobos metamorfos superiores costumam empregar as mesmas estratégias que os lobisomens comuns. Eles assumem a forma de um humanoide do sexo oposto ao de sua vítima e, em seguida, utilizando seu Carisma e habilidades vocais, aproximam-se e entoam uma canção especial. Qualquer pessoa que não consiga passar em um teste de resistência contra magia fica envolvida pela letargia. Os efeitos são idênticos aos de uma magia *lentidão* e persistem por 1d6+4 rodadas.

Na sua forma de lobo ancestral, eles mordem com suas mandíbulas ferozes, causando 2d8 pontos de dano em cada ataque bem-sucedido.

Na forma de meio-lobo, eles podem atacar com cada uma de suas mãos com garras (causando 1d6 pontos de dano cada) e também morder infligindo 2d6 pontos. Em vez dos ataques com garras, lobos metamorfos superiores nessa forma podem usar armas (obtendo um bônus de +6 nas jogadas de dano).

Na forma humana, eles são forçados a lutar apenas com armas e são considerados ter força 18/00 (+6 para o dano).

Lobos metamorfos superiores têm infravisão com alcance de 40 metros e, em todas as formas, exceto a humana, seus olhos brilham vermelhos no escuro.

Lobos metamorfos superiores têm todas as habilidades de um bardo de primeiro nível e podem escalar paredes (55%), ouvir ruídos (25%), furtar bolsos (15%) e decifrar linguagens (10%).

Alguns indivíduos excepcionais podem ser de um nível maior. Como regra, 1 em 10 criaturas será de nível 2-5 e 1 em 20 será de nível 6-11.

Para causar dano a um lobo metamorfo superior, são imprescindíveis armas de ferro (ou aquelas com um encantamento +1). Entretanto, a menos que o golpe seja instantaneamente fatal, a ferida se curará rapidamente, pois o lobo metamorfo superior é capaz de regenerar todos os pontos de vida perdidos ao final de qualquer rodada. No entanto, é crucial ressaltar que membros decepcionados e lesões desse tipo não são regenerados por esse processo de cura.

Lobos metamorfos superiores são um pouco mais resistentes ao acônito do que seus primos menores e podem suportar a presença dessa erva se forem bem-sucedidos em um teste de resistência contra veneno. Se falharem, eles devem evitá-la a todo custo.

O uivo de um lobo metamorfo superior tem o poder de convocar 4d6 lobos ou 2d6 lobos ancestrais para vir em seu auxílio, desde que essas criaturas estejam nas proximidades. Esses lobos lutarão com grande lealdade em nome do lobo metamorfo superior com um bônus moral de +2.

Habitat/Sociedade: Lobos metamorfos superiores são praticamente indistinguíveis dos lobos metamorfos comuns. Costumam unir-se a essas últimas, assumindo papéis de liderança, porém raramente viajam em grupos compostos apenas por membros de sua própria espécie. Quando se encontra mais de um lobo metamorfo superior, é provável que estejam colaborando em algum plano que demanda a cooperação de ambos.

Ecologia: Lobos metamorfos superiores eram originalmente descendentes de Harkon Lukas, Lorde de Kartakass. Tão grande era seu poder malévolo que os filhos que teve com fêmeas de lobos metamorfos se mostraram de incrível poder. Lobos metamorfos superiores nunca acasalam entre si; em vez disso, eles se acasalam com lobos metamorfos típicos. Apenas 10% das crias resultantes desses acasalamentos se tornam lobos metamorfos superiores, enquanto os demais permanecem como lobos metamorfos comuns.

Quando as vítimas de um ataque de um lobo metamorfo superior são deixadas para apodrecer e não são devidamente consumidas ou sepultadas, existe uma probabilidade de 50% de uma planta Meekulbern crescer a partir dos restos mortais. As frutas desta planta são utilizadas na produção do Meekulbrau, um vinho especial de Kartakass.

Eles aparentam ter uma ligação empática com lobos de todas as espécies, porém nutrem um forte desprezo pelos lobisomens, atacando-os assim que os avistam.

Lord Zumbi



CLIMA/TERRENO:	Qualquer terra de Ravenloft
FREQUÊNCIA:	Muito Rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitária
PERÍ. DE ATIVID.:	Noite
DIETA:	Carnívoro
INTELIGÊNCIA:	Média (8-10)
TESOURO:	A
TENDÊNCIA:	Neutro e Mau
QUANT./ENCONTRO:	1
CA:	6
MOVIMENTO:	6
DADOS DE VIDA:	6
TACO:	15
Nº DE ATAQUES:	2
DANO/ATAQUE:	2d4/2d4
ATAQUES ESP.:	Veja Abaixo
DEFESAS ESP.:	Veja Abaixo
PROT. À MAGIA:	Nula
TAMANHO:	M (1,80 m)
MORAL:	Média (8-10)
VALOR EM XP:	650

O lorde zumbi é uma criatura viva que obteve os poderes e as habilidades de um morto-vivo. Eles são formados em ocasiões raras como resultado de uma magia de *reviver mortos* lançada enquanto estão na dimensão de Ravenloft.

Lordes zumbis mantêm a mesma aparência que tinham quando estavam vivos, exceto pelo fato de o seu corpo torna-se acinzentado enquanto sua carne apodrece e, aos poucos, se decompõe. Um odor de corrupção maligna e carne em decomposição os envolve, enquanto insetos carnívoros frequentemente zumbem ao redor, ávidos por se alimentarem dos pedaços de carne e fluidos que caem dos corpos.

O lorde zumbi é capaz de falar os idiomas que conhecia enquanto era vivo, e parece ter um contato místico ou telepático que lhe permite conversar livremente com os mortos-vivos. Além disso, podem falar com os mortos simplesmente tocando um cadáver. Portanto, pelo menos para eles, os mortos contam muitas histórias.

Combate: Quando o lorde zumbi é obrigado a se envolver em combate físico, ele confia na imensa força de seus punhos esmagadores. Realizando dois ataques a cada rodada de combate, a criatura inflige 2d4 pontos de dano com cada golpe bem-sucedido.

O odor da morte que envolve o lorde zumbi é tão intenso que pode desencadear efeitos horríveis naqueles que o inalam. Logo no primeiro momento em que um personagem se aproxima a uma distância de 30 metros da criatura, ele precisa realizar um teste de resistência contra veneno ou sofrer alguma forma de afetação. Os possíveis resultados incluem:

Res.	Efeito
1d6	
1	Fraqueza (igual a magia)
2	Provocar doenças (igual a magia)
3	-1 ponto de Constituição (permanente)
4	Praga (igual a magia)
5	Personagem incapaz de agir por 1d4 rodadas devido a náuseas e vômitos
6	Personagem morre instantaneamente e se torna um zumbi sob controle do lorde zumbi

Todos os zumbis à vista do lorde zumbi estão sujeitos às suas instruções mentais. Isso engloba zumbis de monstros e vodu, mas não zumbis de Strahd ou do almíscar amarelo. Além disso, a criatura pode usar os sentidos de qualquer zumbi que esteja até dois quilômetros de distância dele, permitindo-lhe conhecer tudo o que está ocorrendo em uma área consideravelmente ampla.



Uma vez por dia, o lorde zumbi tem a capacidade de lançar uma magia *animar os mortos* para transformar criaturas falecidas em zumbis. Essa magia funciona exatamente conforme descrito no *Livro do Jogador*, com a exceção de que pode ser utilizada também em seres vivos. Qualquer criatura viva com menos Dados de Vida do que o lorde zumbi pode ser alvo desse processo, em vez de lançar a magia de maneira convencional. Se a vítima falhar em um teste de resistência contra morte, ela será instantaneamente morta. Após 1d4 rodadas de combate, a criatura falecida ressuscitará como um zumbi, sob o controle do malévolo lorde zumbi.

O lorde zumbi tem as mesmas imunidades a magias (*sono*, *enfeitiçar*, *imobilizar* e similares) que os zumbis normais. Além disso, eles sofrem os mesmos 2d4 pontos de dano ao contato com água benta ou símbolos sagrados. Porém, eles são afastados como vampiros.

Habitat/Sociedade: O lorde zumbi procura lugares de morte como covis. Frequentemente, eles viverão em cemitérios antigos ou no local de uma tremenda batalha — qualquer lugar onde haja muitos corpos para animar e se alimentar.

A mente de um lorde zumbi tende a se concentrar na morte e na criação de mais mortos-vivos. Nas proximidades de seus esconderijos, é comum encontrar uma profusão de cadáveres em estado avançado de decomposição, muitas vezes parcialmente devorados por aqueles que ousaram enfrentar essa sinistra criatura. Embora raramente concebam planos grandiosos, ao contrário dos vampiros ou liches, seu objetivo costuma ser a conquista de pequenas cidades e a transformação de toda a sua população em mortos-vivos.

Ecologia: O surgimento de um lorde Zumbi ocorre de forma acidental e apenas em circunstâncias muito específicas. Primeiramente, um indivíduo maligno, que se tornará o futuro lorde Zumbi, deve encontrar a morte pelas mãos de uma criatura morta-viva. Em seguida, é necessária uma tentativa de ressuscitar esse personagem falecido. Por fim, e não menos importante, o personagem precisa falhar em seu teste de sobrevivência à ressurreição. Acredita-se que a criação de um lorde Zumbi seja algo exclusivo de Ravenloft, embora isso não tenha sido definitivamente comprovado, já que sua presença foi ocasionalmente registrada em outras terras.

Múmia Superior



CLIMA/TERRENO:	Qualquer deserto ou subterrâneo
FREQUÊNCIA:	Muito rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitária
PERÍ. DE ATIVID.:	Noturno
DIETA:	Nula
INTELIGÊNCIA:	Gênio (17-18)
TESOURO:	V (A x 2)
TENDÊNCIA:	Mal e leal
QUANT./ENCONTRO:	1
CA:	2
MOVIMENTO:	9
DADOS DE VIDA:	8 + 3 (mínimo)
TACO:	11 (mínima)
Nº DE ATAQUES:	1
DANO/ATAQUE:	3d6
ATAQUES ESP.:	Ver abaixo
DEFESAS ESP.:	Ver abaixo
PROT. À MAGIA	Nula
TAMANHO:	M (2 m de altura)
MORAL:	Fanático (17-18)
VALOR EM XP:	8.000, ver abaixo

Também conhecidas como Filhos de Anhktepót, essas criaturas são poderosas formas de mortos-vivos, criadas quando um sacerdote de tendência vil de alto nível é encarregado de proteger um local de sepultamento. O monstro pode sobreviver durante séculos, matando qualquer um que ouse profanar o local de descanso sagrado.

As múmias superiores têm a mesma aparência de seus primos mais comuns, exceto por estarem quase sempre enfeitadas com símbolos sagrados (amaldiçoados) e usarem as vestes de sua ordem religiosa. Elas liberam um odor semelhante ao de temperos, por causa das ervas usadas no seu processo de embalsamento.

As múmias superiores são extremamente inteligentes, e conseguem se comunicar da mesma maneira que o faziam em vida, além de possuírem a habilidade de comandar telepaticamente todas as múmias que criaram. Elas têm a habilidade de controlar outras múmias, desde que não estejam sob o domínio de uma terceira, mas isso só é possível quando ordens verbais podem ser dadas.

Combate: Essas múmias irradiam uma *aura de medo* que obriga todas as criaturas que as veem a fazer um teste de medo. Deve-se ajustar o teste de acordo com a idade do monstro, conforme indicado na Tabela de Idade e Habilidades na outra página. Os efeitos da falha para aqueles que não passarem no teste são dobrados, devido ao enorme poder e presença da criatura. A aura da múmia pode ser derrotada com *remover medo*, *manto da bravura* ou magia semelhante.

Em combate, elas têm a opção de atacar com sua própria força física ou com as poderosas magias que lhes foram concedidas pelos deuses a que serviam em vida. No primeiro caso, só podem atacar uma vez por rodada, causando 3d6 pontos de dano por ataque.

Qualquer um atingido pela múmia sofre o dano indicado e é acometido de uma terrível doença do apodrecimento, mais sinistra que aquela causada por múmias comuns, que se manifesta em uma questão de dias. Quanto mais velha for a múmia, mais rápido a doença se manifesta e a vítima morre em um curto período de tempo, a menos que conte com cuidados médicos. Após vinte e quatro horas do golpe que o infectou, o personagem perde 1 ponto de Força e Constituição devido aos efeitos do vírus em seu corpo. Além disso, perde 2 pontos de Carisma, já que sua pele começa a secar e enrugar como um pergaminho velho. Nenhuma cura normal é possível enquanto a doença estiver se espalhando pelo corpo, e as tremedeiras e convulsões que a acompanham impedem o personagem de memorizar e lançar magias. Apenas uma forma de cura mágica tem algum efeito: *regeneração* cura a doença e restaura os pontos de vida perdidos, mas não os pontos de Habilidade. Várias *curar doenças* (uma para cada dia transcorrido desde que o mal do apodrecimento foi contraído) detêm temporariamente a infecção, até que uma cura completa



possa ser realizada. A recuperação de pontos de Habilidade perdidos não é mais possível com exceção de uma *desejo*.

O corpo da pessoa morta pelo apodrecimento da múmia começa a virar pó quase que imediatamente. A única maneira de ressuscitar um personagem que perece dessa maneira é lançar tanto *curar doenças* quanto *reviver os mortos* sobre o cadáver, antes de 6 turnos (1 hora) após a morte. Se isso não for feito, o corpo (e o espírito dentro dele) são perdidos para sempre.

As múmias superiores podem ser afastadas pelo *poder da fé*; no entanto, quanto mais velha for a múmia, mais difícil será vencê-la dessa maneira. Novamente, os detalhes são fornecidos na Tabela de Idade e Habilidades. Esses monstros são imunes aos efeitos de água benta, mas o contato com o símbolo sagrado de uma religião não-maligna causa 1d6 pontos de dano. O contato com um símbolo sagrado de sua própria religião restaura 1d6 pontos de vida.

Possivelmente a mais terrível característica destas criaturas, entretanto, é sua capacidade de usar magias. Todas foram sacerdotes em suas vidas passadas, e retêm as habilidades de lançar magias que possuíam quando vivas. Elas lançam magias como se fossem de 16º a 20º nível e têm disponíveis as mesmas esferas que acessavam em vida. As múmias superiores recebem a mesma quantidade de magias extras devido à Sabedoria que os personagens ganham. Para aqueles que usam *Lendas e Mitos* em seus jogos, as múmias superiores são, na maioria das vezes, sacerdotes de Osíris, Set e Nephthys. Para aqueles que usam *O Livro Completo do Sacerdote*, normalmente elas estão associadas à adoração de ancestrais, escuridão, morte, doença, maldade, proteção e vingança. (Se nenhum desses livros estiver sendo usado na campanha, simplesmente atribua os poderes da múmia como se fosse um clérigo de com de alto nível.)

As múmias superiores só podem ser afetadas por armas mágicas, e as mais velhas são as mais difíceis de se atingir. Devido à sua natureza mágica, a arma só consegue causar metade do dano.

Magias também têm menos efeito contra múmias superiores do que contra outras criaturas. As magias que utilizam o frio são inúteis contra uma múmia, e aquelas que usam o fogo causam dano normal. Ao contrário das múmias comuns, essas horríveis criaturas são imunes a fogo não-mágico. Porém, são vulneráveis a ataques envolvendo eletricidade, que causam um dano adicional de 50% além do normal. No entanto, as

Múmia Superior



múmias mais velhas desenvolvem uma proteção à magia que faz com que mesmo essas magias não sejam totalmente confiáveis.

Como os vampiros, elas se tornam mais poderosas com o passar do tempo, em Ravenloft. A tabela, a seguir, indica as mudanças que ocorrem:

Tabela de Idade e Habilidades

Idade	Bônus para acertar	CA	DV	TAC0
99 ou menos	+1	2	8+3	11
100-199	+1	1	9+3	11
200-299	+2	0	10+3	9
300-399	+2	-1	11+3	9
400-499	+3	-2	12+3	7
500 ou mais	+4	-3	13+3	7

Idade	Tendência	Sabedoria	Proteção	Doença
99 ou menos	ML	18	Nula	1d12 dias
100-199	ML	19	5%	1d10 dias
200-299	ML ou CM	20	10%	1d8 dias
300-399	CM ou ML	21	15%	1d6 dias
400-499	CM	22	20%	1d4 dias
500 ou mais	CM	23	25%	1d3 dias

Idade	Nível	XP	Medo	Múmias
99 ou menos	16	8.000	-1	1d4
100-199	17	10.000	-2	2d4
200-299	18	12.000	-2	3d4
300-399	19	14.000	-3	5d4
400-499	20	16.000	-3	6d4
500 ou mais	20	18.000	-4	7d4

Notas:

Bônus para acertar: bônus mágico que uma arma deve ter para conseguir causar dano à múmia.

CA: Categoria de Armadura do monstro.

DV: as múmias superiores são afetadas pelo *poder da fé* como se tivessem um dado de vida a mais do que têm na realidade, de modo que uma múmia de 250 anos (10+3) é afetada como se tivesse 11 dados de vida. Qualquer múmia com 300 anos ou mais é afetada como se fosse um morto-vivo especial.

TAC0: indicada de acordo com os vários níveis de dados de vida da múmia, para facilitar a consulta durante o jogo.

Tendência: conforme envelhece, ela se torna mais caótica e maligna. Nos casos em que duas tendências são indicadas, há uma chance de 75% que a múmia tenha a primeira tendência, e uma chance de 25% de que tenha a segunda. Assim, uma múmia de 300 anos tem 75% de chance de ser caótica e mal.

Sabedoria: quando estão usando suas magias, recebem todas as magias extras atribuídas à alta Sabedoria. Além disso, conforme atingem valores mais altos (19 ou mais), elas ganham imunidade a certas magias, conforme explicado no *Livro do Jogador*.

Proteção: conforme pode-se notar pela tabela, múmias velhas podem ser realmente letais.

Doença: tempo que uma pessoa infectada pela doença do apodrecimento da múmia leva para morrer.

Nível: múmias mais velhas têm acesso a magias muito mais poderosas que as mais novas e são, portanto, mais perigosas.

XP: experiência em pontos conferida a um grupo que enfrente e derrote uma múmia superior de determinada idade.

Múmias: indica o número de múmias normais que servem à criatura, quando encontrada.

Medo: penalidade atribuída às pessoas realizando testes de medo devido à influência maligna da aura da múmia superior.

Habitat/Sociedade: As múmias superiores são criaturas mortas-vivas poderosas que geralmente são criadas a partir dos restos mumificados de sacerdotes poderosos e malignos. A múmia superior retira suas habilidades místicas das forças do mal e das trevas. Em raras oportunidades, entretanto, os sacerdotes mumificados servem deuses não-malignos em vida, e ainda recebem poderes dessas divindades.

Vivem frequentemente, em grandes templos ou tumbas, onde protegem os corpos dos mortos contra perturbações e ladrões de túmulos. Ao contrário das múmias comuns, no entanto, sabe-se que algumas superiores deixam suas tumbas e saem vagando pelo mundo — levando uma terrível nuvem de maldade para todos os lugares por onde passam.

Quando uma múmia superior deseja criar múmias comuns, ela o faz mumificando pessoas contagiadas por sua doença do apodrecimento. Esse processo mágico leva 12-18 horas (10 + 2d4) e não pode ser perturbado sem que isto arruine o encantamento. As pessoas que serão mumificadas geralmente se encontram sob o efeito de *imobilizar* ou *feitiço*, para que não resistam ao embalsamamento. Uma vez que o processo tenha sido completado, as vítimas não conseguem escapar das faixas. Em vez de se desfazerem em pó, essas almas desafortunadas ressurgem como múmias comuns. Obviamente, esse processo é muito demorado para ser usado em combate direto, mas a múmia superior frequentemente atacará um alvo em potencial na esperança de capturá-lo e transformá-lo em uma múmia. Todas as múmias criadas por uma múmia superior estão sob seu comando telepático.

Ecologia: Acredita-se que a primeira dessas criaturas tenha sido criada por Anhktepót, o Senhor de Har'akir, nos anos que precederam sua própria transformação em morto-vivo. Acredita-se que a maioria, se não todas, das maiores múmias que ele criou em sua vida tenham sido ou destruídas ou atraídas para Ravenloft junto com ele quando lhe foi concedido um domínio. Crê-se que várias destas criaturas sirvam Anhktepót em seu domínio, atuando como seus agentes em outras terras onde ele deseja descobrir o que está se desenrolando nas outras partes de Ravenloft.

O processo pelo qual uma múmia superior é criada permanece envolto em mistério para todos, exceto Anhktepót. Diz-se que esse processo envolve um grande sacrifício para conquistar o favor dos deuses e um juramento de lealdade eterna ao Senhor de Har'akir. Se a última suposição for verdadeira, então ela poderia dar substância à afirmação de muitos sábios de que Anhktepót pode comandar todas as múmias superiores existentes para executarem sua vontade. Se isso de fato for o caso, torna o poder deste ser sombrio muito maior do que geralmente se supõe.

	Sentinela	Esquelético
CLIMA/TERRENO:	Qualquer terreno	Qualquer terreno
FREQUÊNCIA:	Muito Raro	Raro
ORGANIZAÇÃO:	Solitário	Solitário
PERÍ. DE ATIVID.:	Noite	Noite
DIETA:	Carnívoro	Não há
INTELIGÊNCIA:	Média (8-10)	Zero (0)
TESOURO:	Nenhum	Nenhum
TENDÊNCIA:	Especial	Neutro
QUANT./ENCONTRO:	1	3-12
CA:	6	5
MOVIMENTO:	3, Vn 18 (C)	1, Vn 15 (C)
DADOS DE VIDA:	1	1-1
TACO:	19	20
Nº DE ATAQUES:	1	1
DANO/ATAQUE:	1d4	1d3
ATAQUES ESP.:	Poderes do mestre	Nenhum
DEFESAS ESP.:	Poderes do mestre	Veja abaixo
PROT. À MAGIA:	Nula	Nula
TAMANHO:	Min	Min
MORAL:	Destemido (20)	Destemido (20)
VALOR EM XP:	65	65

Os morcegos são mais comuns nos reinos sombrios de Ravenloft do que em qualquer outro lugar no universo conhecido. Todas as variedades tradicionais de morcegos (comuns, grandes, gigantes, enormes, morcegos-vampiros e assim por diante) estão representadas em um domínio ou outro, mas duas espécies distintas de morcegos são encontradas apenas em Ravenloft.

Morcego Sentinela

Um morcego sentinela é uma forma estranha de morcego que é atraída por mortos-vivos poderosos e os serve como familiares servem aos magos. Embora se pareçam muito com morcegos comuns, sendo aproximadamente do mesmo tamanho e coloração, muitas vezes eles são marcados de alguma forma por seus mestres. Assim, um morcego sentinela que está servindo um vampiro cujo brasão de família é uma coroa de prata pode desenvolver uma mancha de pele cinza em forma de coroa.

Os olhos de um morcego sentinela normalmente são profundamente pretos, mas quando seu mestre deseja enxergar através deles, seus olhos brilham como pontos de luz vermelha ardente.

Através de uma série de cliques e assobios ultrassônicos, eles são capazes de falar e comandar outras espécies de morcegos comuns (ou até mesmo gigantes). Dessa forma, um único morcego sentinela pode fornecer ao seu mestre uma vasta rede de inteligência composta inteiramente de morcegos.

Combate: Os morcegos sentinelas são inimigos incomuns. Eles raramente se envolvem em combate direto, preferindo fugir de qualquer situação potencialmente perigosa. Muitas vezes, eles convocarão outros morcegos na área e os comandarão a cobrir sua fuga. Quando atacam, mergulham sobre uma vítima e a mordem, infligindo 1d4 pontos de dano por ataque bem-sucedido. Além disso, possuem os poderes tradicionais de seus mestres à disposição. Assim, um morcego sentinela que está servindo um vulto tem a capacidade de drenar 1 nível de energia vital a cada golpe, só pode ser atingido por armas de prata ou armas mágicas +1 ou melhores, e é imune a magias *sono*, *imobilizar* e *enfeitiçar*. No entanto, eles nunca têm a capacidade de criar mortos-vivos, então qualquer criatura morta por um morcego sentinela que serve a um vulto não ressurgiria como um espectro em si. No entanto, o dreno de energia vital (se houver) de um morcego sentinela é menos potente do que o do seu mestre; os níveis perdidos são recuperados a uma taxa de 1 por dia ou pelo lançamento de uma magia *remover maldição* ou *penitência* na vítima.

Habitat/Sociedade: Os morcegos sentinelas são para os mortos-vivos o que os familiares são para os magos. Quando qualquer criatura morta-viva inteligente e de livre arbítrio em Ravenloft deseja um companheiro, ela pode convocar as Névoas para lhe entregar um morcego sentinela. Tal pedido pode ser feito apenas uma vez a cada década, e apenas um morcego serve a um indivíduo morto-vivo de cada vez. O pedido por



um morcego deve ser feito perto do refúgio de um morcego à meia-noite, em uma noite de lua cheia. Durante a próxima lua cheia, a criatura morta-viva retorna ao refúgio e um dos morcegos, agora transformado em sentinela, voará para se juntar a ela. A partir de então, o mestre do morcego pode olhar através dos olhos de sua mascote sempre que desejar e ver o que o morcego vê. Em todos os outros aspectos, no entanto, a ligação entre as duas criaturas funciona como se estivessem ligadas por uma magia *conjurar familiar*. Como a morte de um morcego sentinela pode resultar na morte de seu mestre, essas criaturas raramente são enviadas para situações perigosas.

Ecologia: Os morcegos sentinelas são criaturas normais que foram fortalecidas pelas Névoas de Ravenloft. Assim como seus parentes mundanos, eles possuem um sonar natural aguçado, visão apurada e se alimentam de insetos e coisas semelhantes.

O corpo de um morcego sentinela tem sido usado com grande sucesso na criação de dispositivos e poções destinados a conferir poder sobre os mortos-vivos.

Morcego Esqueleto

Os morcegos esqueléticos são criados pelo uso de uma magia *animar os mortos* e muitas vezes estão associados a necromantes ou sacerdotes malignos. São para os morcegos o que os esqueletos tradicionais são para os humanos — restos animados sem mente.

Os morcegos esqueléticos atacam com suas garras ósseas (infligindo de 1 a 3 pontos de dano) e frequentemente são usados como guardiões por aqueles que os criam. Além disso, eles irradiam uma *aura de medo* que faz com que todas as criaturas que os veem façam um teste de medo. Um bônus de +1 é permitido no teste para cada 3 Dados de Vida completos que a vítima possui. Assim, um personagem de 5º nível que olha para um morcego esqueleto tem direito a um bônus de +1 em seu teste de medo.

Os morcegos esqueleto não passam de marionetes que obedecerão a instruções simples dadas a eles por seu criador. Estas não podem ser excessivamente longas (dois ou três conceitos são o máximo que uma dessas criaturas pode entender) e devem ser formuladas de forma muito clara. Por causa disso, as tarefas atribuídas a eles geralmente são bastante simples.

Os ossos dos morcegos esqueleto podem ser usados na criação de golens de ossos (descritos em outra parte deste livro).

CLIMA/TERRENO:	Qualquer Terreno
FREQUÊNCIA:	Muito Rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitária
PERÍ. DE ATIVID.:	Qualquer
DIETA:	Onívoro
INTELIGÊNCIA:	Muito (11-12)
TESOURO:	J, K, M, (A)
TENDÊNCIA:	Caótico e Mau
QUANT./ENCONTRO:	1
CA:	8 (10)
MOVIMENTO:	12
DADOS DE VIDA:	2
TACO:	19
Nº DE ATAQUES:	1
DANO/ATAQUE:	1d4 (ou por arma)
ATAQUES ESP.:	Veja abaixo
DEFESAS ESP.:	Veja abaixo
PROT. À MAGIA:	Nula
TAMANHO:	M (1,80 m)
MORAL:	9
VALOR EM XP:	420

O obscuro é um membro dos Vistani (consulte o *Cenário de Campanha RAVENLOFT*) que foi expulso de seu povo. Já não está ligado ao tecido do semiplano da mesma maneira como antes, o obscuro se torna cada vez mais malévolo com o passar do tempo. No final, ele ou ela é completamente corrompido pela escuridão da terra circundante.

Os obscuros se assemelham muito a seus primos distantes Vistani, exceto que sua pele tende a ser ainda mais escura e eles são quase uniformemente magros. Seus traços são afundados e desgastados, fazendo-os parecer como se tivessem ficado por muito tempo sem alimentação. Eles se vestem muito como outros Vistani, exceto que perdem o gosto por cores vivas e tendem a usar tons terrosos opacos.

Obscuros querem ter o mínimo possível de contato com os verdadeiros Vistani, mas frequentemente caçam homens comuns e suas sociedades. Eles falam a língua comum dos homens e geralmente estão familiarizados com um punhado (3 a 6) de outras línguas ou dialetos.

Combate: O obscuro ainda mantém uma porção do poder que um dia foi seu. Como tal, é um adversário perigoso e astuto. Talvez a sua habilidade mais importante seja a de previsão. Devido ao fato do obscuro ter um sentido inato do que seus inimigos estão prestes a fazer, ele nunca é pego de surpresa e faz todas as teste de resistência automaticamente. Além disso, o obscuro impõe uma penalidade de -2 em todas as jogadas de surpresa dos oponentes. Por essa razão, o obscuro muitas vezes ataca de emboscada.

No combate corpo a corpo, o obscuro geralmente confiará em armas leves como adagas e espadas curtas, causando dano de acordo com a arma usada. No entanto, o uso de venenos letais nas lâminas das armas é uma marca registrada desses seres, de modo que aqueles que sofrerem até mesmo um pequeno arranhão de uma lâmina de um obscuro podem estar em perigo mortal. O veneno criado por eles é semelhante ao veneno tipo E (injetado, imediato, morte/20). Eles não compartilharão os segredos de sua criação com ninguém. Rumores dizem que nem mesmo os Vistani podem replicar os venenos de seus parentes distantes.

Se um obscuro surpreender alguém quando ataca, muitas vezes usará seu *olho maligno*. Essa maldição é uma variante do encantamento tradicional Vistani com que suas vítimas sofram uma penalidade de -2 em todos as jogadas de ataque e testes de resistência, a menos que tenham sucesso em um teste de resistência contra magia.

Habitat/Sociedade: Tendo sido expulso da sociedade Vistani por algum crime ou ato errado, o obscuro frequentemente reúne um bando de bandidos humanos ao seu redor e adota uma vida de crimes horrendos e brutalidade errante. Embora incapaz de atravessar as fronteiras nebulosas entre os domínios de Ravenloft, diz-se que um obscuro conhece



cada pedra e árvore no domínio em que reside. Essa prisão em um único domínio é bastante dolorosa para um povo tão cheio de desejo de viajar quanto os Vistani e serve para alimentar o desejo maligno de vingança que arde no coração do obscuro.

Frequentemente, um obscuro trabalhará em direção a algum grande plano que ele sente que permitirá escapar do domínio em que está aprisionado (ou até mesmo da própria Ravenloft) e retaliar de alguma forma contra seu antigo povo. Como os Vistani estão em muito melhor harmonia com o meio ambiente do que seus párias obscuros, tais planos de vingança raramente são bem-sucedidos.

Os obscuros frequentemente afirmam reter mais de seus poderes de adivinhação do que realmente possuem. Portanto, as previsões oferecidas por eles são ou mentiras ou suposições educadas.

Ecologia: O obscuro vive sozinho ou como líder de um pequeno bando de bandidos e arruaceiros. Ele vê os Vistani como pessoas cruéis que o prejudicaram e os homens normais como peões e presas. Para o obscuro, o mundo cometeu um grande erro e agora lhe deve uma dívida imensa. Assim, ele considera todas as coisas materiais como sua propriedade legítima e pega o que precisa sem se importar com as consequências de suas ações.

A morte de um obscuro geralmente (90%) chama a atenção do grupo Vistani mais próximo. Em uma semana, eles chegam ao local da morte, enterram o corpo (se ainda estiver disponível) e realizam um antigo ritual destinado para acalmar o espírito de seu irmão atormentado e permitir que ele descanse em paz eterna. Se esse ritual não for concluído, há uma chance de 90% de que o obscuro retorne em 1 a 6 semanas como um carneçal (se o corpo estiver intacto) ou como uma aparição (se o corpo tiver sido destruído). Essa criatura morta-viva então persegue os homens que o serviram em vida e os mata, transformando-os em carniçais (se o obscuro retornar como um carneçal) ou vulto (se for uma aparição). Assim, seu bando maligno irá novamente atormentar as terras.

Planta Doppelganger



	Planta	Vagem
CLIMA/TERRENO:	Doppelganger Qualquer região quente e temperada	Qualquer região quente e temperada
FREQUÊNCIA:	Muito Rara	Muito Rara
ORGANIZAÇÃO:	Grupo	Bando
PERÍ. DE ATIVID.:	Qualquer	Qualquer
DIETA:	Especial	Nenhum
INTELIGÊNCIA:	Gênio (17-18)	Gênio (17-18)
TESOURO:	Nenhum	Varia
TENDÊNCIA:	Caótico e Mau	Caótico e Mau
QUANT./ENCONTRO:	1 ou 2	1-20
CA:	10 (Vagem) ou 6 (Plantas)	Varia
MOVIMENTO:	Nenhum	Varia
DADOS DE VIDA:	11-18	Varia
TACO:	Nenhum	Varia
Nº DE ATAQUES:	1	Varia
DANO/ATAQUE:	0	Varia
ATAQUES ESP.:	Controle Mental	Varia
DEFESAS ESP.:	Veja Abaixo	Varia
PROT. À MAGIA:	Nula	Varia
TAMANHO:	G (3 m/PV)	M (1,8 m)
MORAL:	Fanático (17-18)	Fanático (17-18)
VALOR EM XP:	25.000	Varia



As origens desta planta horripilante são completamente desconhecidas, assim como muitas informações importantes sobre ela. As razões para isso são numerosas, mas giram em torno da dificuldade de entrar em contato com a criatura para estudá-la e sobreviver para registrar as observações.

Em aparência, a planta doppelganger se assemelha muito a uma variedade de culturas produtoras de melão. Ela se espalha em uma confusão de vinhas e folhas largas e brilhantes. Espalhadas por toda a sua massa estão vários casulos (1 por dado de vida), cada um medindo entre 1 e 2,5 metros de comprimento. Esses casulos são a fonte da inteligência da terrível criatura. Eles também servem como sua principal forma de autodefesa, pois são capazes de dominar as mentes dos outros e fazê-los obedecer à vontade da planta.

A planta doppelganger não pode se comunicar com aqueles que não controla, mas é capaz de trocar instantaneamente informações e instruções com aqueles que tomou como hospedeiros. Dessa maneira, a planta doppelganger sabe e experimenta tudo o que seus lacaios fazem e veem.

Combate: A própria planta doppelganger é incapaz de atacar ou se defender, exceto com seu poder incomum de controle mental. Assim, em combate físico, ela depende de seus lacaios para lutar por ela.

As áreas de planta doppelganger são incomumente resistentes ao fogo e a relâmpagos, sofrendo apenas metade do dano de todos os ataques baseados em chama ou eletricidade. Ataques baseados em frio causam dano normal, assim como a maioria das outras formas de ataque mágico. Armas utilizadas contra as vinhas e folhas da planta infligem apenas 1 ponto de dano nas jogadas de ataque bem-sucedidas, mas aquelas direcionadas aos próprios casulos causam dano normal.

Apenas 20% dos pontos de vida da criatura são representados pelo emaranhado de vinhas e folhas que compõe a maioria de sua massa. Os pontos de vida restantes são divididos igualmente entre cada um de seus casulos. A destruição de todos os pontos de vida nas vinhas não mata a planta, mas dá a ela a aparência de ter sido morta. Por outro lado, a destruição dos casulos sem a eliminação das vinhas e folhas também não matará a planta. Assim, muitas plantas doppelganger que são deixadas para morrer eventualmente brotam novamente, para colher sua safra de horror novamente.

Uma vez a cada rodada, a planta doppelganger pode tentar usar seu poder de *controle mental* em qualquer criatura adormecida ou inconsciente dentro de um raio de 1,6 quilômetro por dado de vida de seu

aglomerado. A vítima pretendida é localizada por meios místicos, e a planta não precisa ser capaz de ver o alvo; tampouco a planta precisa estar ciente da existência da vítima antes de usar esse poder. Embora esse poder possa ser empregado várias vezes por dia, somente um novo escravo pode ser obtido em um período de 24 horas. Assim, uma vez que a planta tenha assumido o controle de outra criatura, ela não pode dominar um segundo ser por pelo menos um dia completo.

O poder de *controle mental* da planta doppelganger age de maneira semelhante a uma combinação das magias *aprisionar a alma* e *dominação*. As vítimas do ataque de *controle mental* têm direito a um teste de resistência contra magias para evitar seus efeitos. O sucesso indica que eles escaparam da influência da planta doppelganger, mas estão cientes de que algo maligno acabou de tentar atacar suas mentes. Elfos e meio-elfos têm a mesma resistência a esse poder que têm contra magias *enfeitiçar*, assim como todas as outras raças com defesas semelhantes. Aqueles que falham em seus testes de resistência se tornam vagem (ver abaixo). Depois que um ser se torna uma vagem, ele pode ir a qualquer lugar (inclusive atravessar para outro plano de existência) e ainda estar em contato instantâneo e sob o controle absoluto da planta que o criou.

Habitat/Sociedade: As plantas doppelganger são encontradas apenas em climas quentes e úmidos, e geralmente aparecem após alguma profecia natural de desgraça (geralmente um cometa ou uma chuva de meteoros) ter se mostrado nos céus. A conexão entre esses dois eventos nunca foi completamente compreendida.

Aparentemente, a planta doppelganger se alimenta das suas vagem e, portanto, está constantemente em busca de novos para escravizar. Como não há restrição de alcance no poder da planta para controlar seus lacaios, ela frequentemente os envia para o exterior na tentativa de atrair mais vítimas para sua captura. Não é incomum que cidades inteiras caiam sob o véu do mal espalhado por um único desses seres.

Em casos em que mais de uma planta é encontrada, elas frequentemente cooperarão. Essas criaturas altamente inteligentes nunca foram conhecidas por se voltarem umas contra as outras, apesar de suas alianças malignas. Um par de plantas doppelganger trabalhando em conjunto frequentemente utilizará seus lacaios em funções aparentemente con-

Planta Doppelganger



flitantes. Isso é feito para manter as potenciais vítimas desequilibradas e incertas, até que possam ser derrotadas.

As plantas doppelganger são conhecidas por permitir que alguns de seus lacaios sejam destruídos sem resistência real. Da mesma forma que um jogador de xadrez habilidoso sacrificará um peão para capturar uma peça mais valiosa, a planta doppelganger frequentemente arranjará para que um de seus lacaios menores seja perdido a fim de melhorar a posição de uma de suas outras marionetes. (“Não seja tolo, Derodd não pode ser uma vagem, ela é aquela que descobriu que dois dos guardas da cidade estavam agindo sob *controle mental*, lembra?”)

Ecologia: As plantas doppelganger se sustentam ao extrair as essências vitais de suas vagens (ver abaixo). Elas não precisam de mais nada (nem mesmo luz solar ou água) para sobreviver. Sua aparição apenas em regiões quentes e temperadas permanece um mistério, mas pode estar mais relacionada a motivos de conforto do que a necessidades ambientais.

A seiva das vinhas de uma planta doppelganger, assim como a carne do interior de suas vagens, têm se mostrado úteis na criação de poções mágicas e itens que influenciam as mentes de outras pessoas de alguma forma. Em muitos casos, o último material resulta na criação de poderes mágicos duas vezes maiores do que aqueles encontrados em dispositivos feitos com outros materiais. Assim, uma *poção de controle humano* criada com o coração de uma vagem doppelganger permite que o usuário controle um total de pelo menos 64 níveis ou dados de vida de humanos ou semi-humanos.

Vagens

Essas criaturas trágicas são vítimas da magia de *controle mental* das plantas doppelganger. Além de fornecerem à planta nutrição à custa de suas próprias essências vitais, as vagens também atuam como os olhos e as mãos da planta. Embora sejam mentalmente dominadas pelas plantas que servem, suas ações não são de forma alguma rígida ou artificiais. Qualquer observador casual certamente presumirá que não há nada de incomum sobre a vagem.

Uma vagem é criada quando a força vital de um ser sob *controle mental* é sugada para uma das vagens da planta, onde permanece até que essa vagem seja destruída. Os pontos de vida de qualquer vagem específica são determinados como descrito acima, e qualquer vagem que seja destruída liberará a alma aprisionada dentro dela. Espíritos libertos tentarão voltar para seus corpos. Isso só pode ser feito se o corpo não tiver sido morto ou destruído e requer que o personagem em questão faça um teste de sobrevivência de ressurreição. Isso conta como uma das vezes em que um personagem pode ser ressuscitado e é tratado em todos os aspectos como se fosse uma tentativa real de ressurreição. Um retorno bem-sucedido ao corpo deixa o personagem atordoado e indefeso por aproximadamente uma hora, enquanto ele se livra dos efeitos do aprisionamento.

A vagem retém todo o conhecimento e habilidades que tinha em sua existência anterior, mas agora serve exclusivamente às necessidades da

planta doppelganger. Ele não está mais vivo no sentido em que já foi. Qualquer exame médico básico não revelará respiração (exceto quando necessário para falar ou cheirar), batimento cardíaco ou resposta das pupilas à luz. Da mesma forma, as vagens não têm necessidade (ou desejo) de comer, beber ou dormir. É por meio dessas diferenças que elas geralmente são descobertas quando estão entre as pessoas. No entanto, a pessoa comum tem apenas uma chance de 10% por hora gasta com a vagem de notar algo errado sobre ela. Mesmo assim, apenas aqueles que conheciam o indivíduo antes de ser escravizado têm chance de detectar algo especificamente errado. (“Derodd não quis chocolates? Estranho, nunca soube dela recusar antes.”)

Além disso, as vagens geralmente pesam muito menos do que pesavam quando estavam “vivos”. Esse fator pode ser descoberto acidental ou intencionalmente por aqueles que têm contato com uma vagem. Começando 24 horas após ter sido submetido ao *controle mental* da planta doppelganger, uma vagem começará a definhir. Elas perderão 1d4 pontos de vida por dia, à medida que a planta se alimenta de suas essências. Esse enfraquecimento ocorre no centro do corpo e gradualmente se espalha com todos os tipos de tecidos, ossos e fluidos corporais sendo consumidos. Quando a vagem finalmente morrer devido a ser consumida por seu mestre, ela não será mais do que uma casca oca de carne com algum tecido muscular e gordura subcutânea. A criatura gradualmente fica mais leve à medida que mais e mais de sua massa é absorvida pela planta. Assim, para cada 25% dos pontos de vida perdidos para a planta, a vagem pesa 20% a menos do que pesava antes de sua transformação. Um homem de 90 kg, por exemplo, seria reduzido a uma casca pesando apenas 18 kg (20% do peso original) quando ele finalmente morresse.

Qualquer pessoa que lute contra uma vagem com uma arma cortante ou perfurante tem uma chance de 5% por ponto de vida infligido de notar algo incomum sobre a criatura. Após isso, há uma chance de 10% por ponto de dano infligido em rodadas subsequentes de descobrir que a vagem está parcialmente oca. Se o atacante não tiver motivo para suspeitar disso, ele será obrigado a fazer um teste de horror assim que a verdade sobre a criatura for revelada. Qualquer exame do cadáver de uma vagem morta com tais armas revelará instantaneamente a natureza da besta.

Quando chamados para defender a planta doppelganger, as vagens não hesitarão. Elas usam todo o conhecimento e poder que tinham antes de sua transformação (incluindo magias, habilidades especiais ou familiaridade com as táticas, fraquezas e capacidades do inimigo) para derrotar os inimigos da planta. Assim, as estatísticas reais usadas para uma vagem individual variarão muito. A maioria, no entanto, são homens, mulheres e semi-humanos comuns que caíram sob a influência da maligna planta doppelganger.

Vagens muitas vezes atraem vítimas desprevenidas dentro do alcance da magia de *controle mental* da planta. Elas então tentarão deixar as vítimas inconscientes ou convencê-las a dormir para que novas vagens possam ser criadas.

Povo Corvo

CLIMA/TERRENO:	Terras temperadas
FREQUÊNCIA:	Muito Rara
ORGANIZAÇÃO:	Revoada
PERÍ. DE ATIVID.:	Dia
DIETA:	Onívoro
INTELIGÊNCIA:	Excepcional (15-16)
TESOURO:	U(comum), I (Individual)
TENDÊNCIA:	Neutro e Bom

QUANT./ENCONTRO:	3-12 (3d4)
CA:	6
MOVIMENTO:	3, Vn 27 (C)

DADOS DE VIDA:	1
TACO:	19
Nº DE ATAQUES:	1
DANO/ATAQUE:	1d3
ATAQUES ESP.:	Bicada no olho, uso de magia
DEFESAS ESP.:	Não é surpreso

PROT. À MAGIA:	Nula
TAMANHO:	M (1,50 m)
MORAL:	Elite (13-14)
VALOR EM XP:	175

O povo corvo são uma raça aviária que foi aprisionada nos limites nebulosos de Ravenloft. Eles são uma das poucas forças do bem nesta terra, que em sua maioria é sombria e maligna.

O povo corvo se assemelham muito a versões gigantes do corvo comum ou do corvo-marinho, com uma envergadura média de 1,50 metro de largura. São envoltos em penas negras e possuem bicos longos e retos. Para se distinguirem dos corvos normais, eles frequentemente usam pequenas joias cintilantes.

O povo corvo falam sua própria língua, que soa como uma coleção de grasnados e gritos para aqueles que não a conhecem. A maioria (80%) dessas criaturas também fala a língua comum usada pelos habitantes humanos ou semi-humanos de suas terras.

Combate: O povo corvo sempre tentarão voar em torno da cabeça de uma vítima durante o combate, aguardando a oportunidade de atacar seus olhos. Eles frequentemente pousarão brevemente em um alvo em potencial antes de atacar, usando suas garras para se manter no lugar enquanto bicam com seus bicos. No entanto, como as pequenas garras não causam dano, as criaturas têm apenas um ataque de bicada que inflige apenas 1d3 pontos de dano. Em qualquer resultado natural de ataque de 19 ou 20, no entanto, o povo corvo acertou um dos olhos da vítima (supondo que eles não estejam totalmente protegidos). Esse tipo de lesão cegará esse olho, impondo uma penalidade de -2 em todas as jogadas de ataque feitas pelo personagem. Um segundo acerto desse tipo indica a perda do outro olho e, assim, a cegueira total. Lesões desse tipo não podem ser curadas, exceto por magias como *cura completa* ou *regeneração*.

Todos os dos povos corvos têm uma habilidade limitada de lançar. A maioria (75%) é capaz de usar três magias de primeiro círculo por dia. Eles não precisam de componentes materiais ou somáticos, mas sempre lançam suas magias verbalmente. O povo corvo é obrigado a memorizar suas magias com antecedência, assim como os usuários humanos. Outros 20% dessas criaturas têm a capacidade de usar duas magias de segundo círculo por dia, além de suas magias do primeiro círculo. Por fim, 5% da população do povo corvo pode invocar uma magia de terceiro círculo por dia.

Habitat/Sociedade: o povo corvo é uma raça de vida longa, com muitos de seus anciãos afirmando ter “cem invernos”. Como regra, o nome de um indivíduo inclui sua idade, então um filhote recém-nascido pode ser chamado de “Kareeka Duas Luas” e um sábio ancião pode ser conhecido como “Shreeeka Cinquenta Outonos”.



O povo corvo se reproduz lentamente. Acredita-se que o mal de Ravenloft tenha corrompido seus ovos e os tornados estéreis. Se isso é verdade ou não, o fato é que 8 em cada 10 ovos do povo corvo falha em chocar. Uma comunidade de povos corvos geralmente consiste de 155 a 200 indivíduos (150+5d10). Desses, metade serão fêmeas (que lutam como se fossem machos), e 10% serão jovens (que não lutam). Eles constroem seus ninhos em grupos familiares, cada um reivindicando um bosque de árvores como seu próprio território. Além disso, a área ao redor de uma comunidade do povo corvo tende a ser preenchida por corvos comuns, geralmente cerca de 500. Embora o povo corvo não possam comandá-los diretamente, eles são capazes de treinar os corvos com grande eficácia e usá-los como sentinelas e animais de caça.

O povo corvo tende a ignorar viajantes, a menos que estes busquem ativamente contato com as aves. Nesse caso, eles são cautelosos e desconfiados até que os estranhos provem ser amigos. Uma vez que alguém tenha conquistado a confiança do povo corvo, no entanto, terão conquistado um grande prêmio, pois essas criaturas podem fornecer uma riqueza de informações sobre o mal de Ravenloft. Os Vistani dizem que o povo corvo pode enxergar pelos olhos de todos os corvos da terra; pela vasta quantidade de conhecimento que esses indivíduos parecem ser capazes de reunir com grande rapidez torna essa afirmação apenas uma leve exagero.

Ecologia: O povo corvo se alimenta de insetos, frutas e carniça. Em resumo, eles comerão quase qualquer coisa colocada diante deles provando-se verdadeiramente onívoros. No entanto, eles acham a caça incômoda e se deliciam com o sabor da carne levemente apodrecida, tornando a carniça o principal elemento de sua dieta.

CLIMA/TERRENO:	Qualquer Terra
FREQUÊNCIA:	Incomum
ORGANIZAÇÃO:	Vila
PERÍ. DE ATIVID.:	Qualquer
DIETA:	Onívoro
INTELIGÊNCIA:	Média (8-10)
TESOURO:	A, B, C ou D (Z)
TENDÊNCIA:	Leal e Bom ou Caótico e Mau
QUANT./ENCONTRO:	1-8
CA:	10 ou 7
MOVIMENTO:	17
DADOS DE VIDA:	1
TAC0:	19
Nº DE ATAQUES:	1
DANO/ATAQUE:	1d2 ou arma usada
ATAQUES ESP.:	Nenhum ou Veja Abaixo
DEFESAS ESP.:	Nenhum
PROT. À MAGIA:	Nula
TAMANHO:	M (1,80 m)
MORAL:	Fanático (17-18)
VALOR EM XP:	15 ou 65

Os Quevari constituem uma raça praticamente indistinguível dos seres humanos comuns. Em sua maioria, são indivíduos afáveis e prestativos que aparentam conduzir suas vidas sem se deixar perturbar pelas perversidades que permeiam o mundo ao seu redor. Entretanto, sua verdadeira essência emerge somente durante as três noites de lua cheia, quando se tornam abomináveis criaturas da noite.

Os quevari, como mencionado acima, parecem humanos normais. Eles gostam de cores vivas em suas roupas e flores em seus cabelos. Muitos observadores logo perceberão que os quevari podem ser facilmente confundidos com uma ramificação de pele clara dos Vistari.

A língua dos quevari é doce e suave, cheia de sons musicais e uma gramática poética. Aqueles fluentes nela se maravilham com a facilidade com que suas palavras podem ser ligadas para formar canções encantadoras e versos delicados. Além disso, a maioria dos quevari pode falar uma ou duas outras línguas, tornando a comunicação com eles uma questão fácil em todos os casos, exceto os mais incomuns.

Combate: Os quevari evitam o combate quando estão em sua fase pacifista. Nessa fase, pode-se confiar neles, atacam apenas para se defenderem. Suas armas primárias nessas situações são aquelas que eles usam para caçar — arcos curtos e atiradeiras — ou aquelas que usam em seus trabalhos: foices e facas. No entanto, sua relutância natural em entrar em batalha contra oponentes inteligentes impõe uma penalidade de -2 em todas as jogadas de ataque.

Nas três noites de lua cheia, no entanto, os quevari se tornam assassinos sedentos de sangue que atacam com a habilidade e a destreza de assassinos treinados. Os quevari chamam esse período de “a ascensão da lua de sangue” e o aceitam como parte inevitável de sua natureza. Aqueles que não têm conhecimento desse lado da personalidade quevari (mas que tiveram contatos com eles enquanto estavam em sua fase tímida) sofrem uma penalidade de -2 em suas jogadas de iniciativa durante a primeira rodada de qualquer combate com essas pessoas supostamente pacíficas.

Neste momento, sua agilidade experimenta um significativo incremento, reduzindo sua Categoria de Armadura natural de 10 para 7. Esse aprimoramento na destreza também lhes confere um bônus adicional de +2 em todas as jogadas de ataque à distância ou na jogada de iniciativa. Além disso, eles adquirem a habilidade de mover-se em silêncio, esconder-se nas sombras e ouvir ruídos, com uma eficácia impressionante de 75% do tempo, assemelhando-se a habilidades típicas de ladrões. Para completar, durante tais momentos, sua capacidade de escalar muros atinge uma impressionante taxa de sucesso de 95%.



Embora as armas que os quevari utilizam em combate não mudem, sua habilidade com elas sim. Durante a lua de sangue, os quevari sempre atacam com um bônus de +2 em suas jogadas de ataque ao usar uma arma familiar a eles (como descrito anteriormente). Se estiverem usando armas não comuns em suas vidas diárias (um martelo de guerra ou uma arma de haste, por exemplo), atacam normalmente.

Habitat/Sociedade: As vilas quevari tendem a ser pequenas comunidades agrícolas com não mais do que três ou quatro dezenas de habitantes em cada cidade. A comunidade decidirá todas as questões importantes para sua população por meio de votos simples ou com a ajuda de um conselho municipal eleito. Não há nada em uma comunidade quevari que a diferencie de qualquer outra vila pequena — até que a lua cheia se erga. Por causa disso, a maioria das pessoas que entra ou viaja por uma cidade quevari não tem motivo para suspeitar que ela não é uma vila humana. Por sua parte, os quevari são improváveis de mencionar o fato de que eles não são estritamente «humanos» a menos que sejam perguntados diretamente. Mesmo nesse caso, no entanto, os quevari não vão explicar a natureza de suas psiques sombrias e cíclicas.

Durante as três noites de lua cheia, o metabolismo e a psicologia dos quevari mudam. Alguns estudiosos comparam isso a uma forma de licantropia que afeta suas mentes. Os quevari nunca falam sobre esse período (portanto, nunca alertam estranhos para sair antes da lua cheia) e aprenderam a bloquear essas três noites de suas vidas. Embora isso não signifique nada para eles (afinal, é apenas a maneira como as coisas são), os viajantes que estão em uma cidade quevari no momento da lua de sangue terão uma grande surpresa.

Ecologia: Normalmente, os quevari são um povo que vive coletando nozes e frutas silvestres, cuidando de suas modestas fazendas e caçando ou pescando a carne necessária para sua dieta. Quando estão sob a magia da lua de sangue, porém, eles se tornam canibais vorazes que se alimentam da carne de suas vítimas.

CLIMA/TERRENO: Mar das Mágoas
FREQUÊNCIA: Rara
ORGANIZAÇÃO: Cardume

PERÍ. DE ATIVID.: Qualquer
DIETA: Carnívoro
INTELIGÊNCIA: Baixa (5-7)

TESOURO: (A)
TENDÊNCIA: Caótico e Mau

QUANT./ENCONTRO: 2-12 (2d6)
CA: 4
MOVIMENTO: 6, Nd 18

DADOS DE VIDA: 4+3
TACO: 15
Nº DE ATAQUES: 3
DANO/ATAQUE: 2d6/2d6/2d4
ATAQUES ESP.: Agarrar
DEFESAS ESP.: Escalas de Corte

PROT. À MAGIA: Nula
TAMANHO: M (1,80 m)
MORAL: Estável (11-12)
VALOR EM XP: 420

A raça dos saqueadores é composta por seres malévolos e sombrios que habitam sob as ondas na costa oeste de Ravenloft. Lá, eles espreitam na esperança de atacar nadadores, pescadores e pequenos navios. São poucas as comunidades costeiras em Lamordia, Mordent, Dementlieu e Darkon que não têm histórias de encontros passados com essas repugnantes criaturas aquáticas.

Os saqueadores individuais têm a aparência de criaturas humanoides altas cobertas de escamas. Possuem olhos grandes semelhantes aos de peixes e mãos e pés membranosos. Seus dedos terminam em garras curtas, mas mortais, que podem rasgar carne e tecido com facilidade. Suas bocas são largas e repletas de fileiras de dentes pontiagudos.

Os saqueadores se comunicam por meio de uma língua que soa como um sibilar e um sussurrar, sendo extremamente difícil para outras criaturas compreenderem. Além disso, muitos dos sons que eles usam para se comunicar são ultrassônicos, então os humanos não conseguem sequer ouvi-los. Nenhum saqueador jamais foi conhecido por falar a língua humana.

Combate: O saqueador não é conhecido por táticas inteligentes e estratégias elaboradas. Em geral, é um oponente brutal e selvagem que dilacera suas vítimas.

Em combate corpo a corpo, um saqueador ataca três vezes: duas vezes com suas garras e uma vez com sua mordida mortal. O primeiro modo de ataque, que combina a grande força da criatura com a aresta cortante de suas garras, inflige 2d6 pontos de dano. O último ataque combina a força esmagadora das mandíbulas da criatura com seus dentes mortais e perfurantes e inflige 2d4 pontos de dano.

Se ambos os ataques de garra acertarem, o saqueador conseguiu agarrar seu oponente e arrastá-lo ao longo de suas escamas. As bordas dessas pequenas placas naturais são afiadas como lâminas de barbear, tornando esse contato físico próximo com o saqueador muito perigoso. Atacantes que lutam agarrados com um saqueador ou são agarrados por ele receberão 1d6 pontos de dano a cada rodada. Tentar escapar do aperto da criatura requer um teste de habilidade de 3d6 contra a Força da vítima. Falhar em escapar indica que mais 1d6 pontos de dano são sofridos, enquanto um escape bem-sucedido reduz o dano para 1d4 pontos. Qualquer um que entre em combate desarmado receberá 1d3 pontos de dano para cada golpe que acertar o saqueador. Ataques de armas que sejam excepcionalmente macias, como chicotes, resultarão na quebra da arma em um resultado natural de ataque de 1, 2 ou 3.



Habitat/Sociedade: Os saqueadores tendem a se reunir em grupos de uma dúzia ou mais de indivíduos. São extremamente territoriais e frequentemente consideram qualquer assentamento humano próximo de seus covis (mesmo aqueles que existiam antes da criação do covil) como uma invasão em seu território. Essas “invasões” são respondidas com ataques noturnos às casas dos humanos, sendo que cada um desses ataques é marcado por atos violentos de terror direcionados a residências individuais. Dessa forma, os saqueadores esperam expulsar os “invasores” das terras que fazem fronteira com seus reinos oceânicos.

Um covil de saqueadores frequentemente está oculto sob um recife de coral ou no coração de uma densa floresta de algas marinhas. Nessas regiões isoladas, os saqueadores são especialistas em furtividade e caça. Aqueles que inadvertidamente encontram esses lugares malignos raramente têm tempo para avistar as criaturas, já que elas parecem surgir do nada para atacar e eliminar todos os intrusos.

Ecologia: Os saqueadores se alimentam da carne crua de suas vítimas. Eles são estritamente carnívoros e, curiosamente, se alimentam apenas de criaturas que habitam a terra e mamíferos marinhos. Os saqueadores consideram presas inteligentes muito mais dignas do que simples vida animal. Assim, muitas vezes ignorarão outros alvos para atacar um grupo errante de humanos ou semi-humanos. Depois de terem se banquetado nos corpos de suas vítimas, frequentemente deixam para trás uma cena macabra de sangue e morte — para marcar sua caçada bem-sucedida e afastar aqueles que poderiam tentar caçá-los em busca de vingança.

Exilados

De tempos em tempos, um saqueador sozinho é exilado de seu povo por um motivo ou outro (geralmente por falha em uma tarefa importante). Esses exilados deixam a água salgada do mar para trás e encontram um lago ou rio de água doce para viver. Portanto, mesmo as comunidades do interior nem sempre estão seguras dessas criaturas malignas. Os exilados têm as mesmas estatísticas que outros saqueadores.

Senhor dos Carniçais



CLIMA/TERRENO:	Qualquer Terreno
FREQUÊNCIA:	Muito Raro
ORGANIZAÇÃO:	Solitário
PERÍ. DE ATIVID.:	Noite
DIETA:	Cadáveres
INTELIGÊNCIA:	Alta (13-14)
TESOURO:	Q, R, S, T (B)
TENDÊNCIA:	Caótico e Mau

QUANT./ENCONTRO:	1
CA:	4
MOVIMENTO:	15

DADOS DE VIDA:	6
TACO:	15
Nº DE ATAQUES:	3
DANO/ATAQUE:	1d6/1d6/1d10
ATAQUES ESP.:	Paralisia, Doença
DEFESAS ESP.:	Aura Maligna

PROT. À MAGIA:	Nula
TAMANHO:	M (1,8 m)
MORAL:	Elite (13-14)
VALOR EM XP:	3.000

É difícil imaginar uma criatura mais assustadora do que o temido senhor dos carniçais. Espreitando em lugares impregnados pelo fedor da morte, o senhor dos carniçais se banqueteia com a carne dos vivos e dos mortos, frequentemente cercando-se de um bando de mortos-vivos menores que obedecem a cada um de seus comandos.

O senhor dos carniçais se assemelha muito ao carniçal comum ou ao carneçal. Ele retém alguma semelhança com sua forma humana, mas sua pele adquiriu o tom cinza doentio da carne em decomposição, sua língua cresceu comprida e áspera, e seus dentes e unhas se tornaram instrumentos afiados e perversos, ideais para rasgar carne e quebrar ossos.

Os senhores dos carniçais podem falar as línguas que conheciam antes de sua morte e transformação em mortos-vivos. No entanto, ao comandar seus servos carniçais e carneçais, eles não falam, mas empregam um sentido telepático que desafia as línguas mortais.

Combate: O senhor dos carniçais se parece tanto com um carniçal que é 90% provável que seja confundido com tal criatura, mesmo por aqueles familiarizados com os mortos-vivos. A verdadeira natureza dessas bestas se torna aparente, no entanto, assim que elas entram em combate.

Quando um senhor dos carniçais ataca com suas garras longas e cruéis, inflige 1d6 pontos de dano com cada golpe que acerta. Além disso, ele também pode morder com seus dentes mortais, causando 1d10 pontos de dano com cada acerto. Aqueles atingidos pelas garras da criatura devem fazer um teste de resistência contra paralisção ou ficarão incapazes de se mover por 1d6+6 rodadas. Mesmo os elfos não são imunes a esse efeito.

A mordida de um senhor dos carniçais faz com que a vítima contraia uma horrível doença de apodrecimento, a menos que um teste de resistência bem-sucedido contra veneno seja feito. Aqueles afetados por essa doença perdem 1d10 pontos de vida e 1 ponto de seus valores de Constituição e Carisma a cada dia. Se qualquer uma desses valores de atributos ou seus totais de pontos de vida atingirem 0, eles morrem. Se o corpo não for destruído, eles se erguerão como carneçal na terceira noite após sua morte. Nesse estado, eles estão completamente sob o comando da criatura que os transformou até o momento em que o horror é destruído. Nesse ponto, eles se tornam criaturas de livre arbítrio.

A doença de apodrecimento só pode ser curada por nada menor que uma magia *cura completa*. Uma vez que a progressão da doença é interrompida, o valor de Constituição da vítima retornará ao seu total original a uma taxa de 1 ponto por semana. No entanto, seu Carisma permanecerá em seu nível reduzido devido às horríveis cicatrizes que essa enfermidade deixa tanto no corpo quanto na alma.

Como outros mortos-vivos semelhantes, os senhores dos carniçais são imunes aos efeitos de magias de *sono* e *enfeitiçar*. Eles não são prejudi-



cados pela água benta nem pelo contato com símbolos sagrados, mas podem ser afastados como se fossem monstros de 7 DV. Os senhores dos carniçais são imunes a danos de todas as armas, exceto armas mágicas ou aquelas forjadas de ferro puro. Um *círculo de proteção* não tem efeito sobre essas criaturas, a menos que ferro puro seja usado em sua execução. Mesmo assim, o senhor dos ghouls tem uma chance de 10% por rodada de superar os efeitos da magia e atacar livremente aqueles supostamente protegidos por ele.

Os senhores dos carniçais não irradiam o mau odor associado aos carneçais, mas eles exalam um cheiro do mal. Na verdade, esse efeito é tão potente que aqueles de tendência boa sofrem uma penalidade de -4 em todos os jogadas de ataque quando estiverem a até 9 metros dessas criaturas. Além disso, todas as pessoas que são obrigadas a fazer um teste de medo ou horror devido a um encontro com um senhor dos carniçais devem fazê-lo com uma penalidade de -2 em sua jogada de dado devido à natureza maligna da criatura. Uma magia *remoção medo* anula os efeitos dessa aura repugnante.

Habitat/Sociedade: O senhor dos carniçais é uma criatura repugnante encontrada, felizmente, apenas no semiplano de Ravenloft. Ele tende a habitar lugares isolados impregnados pelo cheiro da morte; cemitérios e ruínas são seus refúgios favoritos.

Os senhores dos carniçais sempre têm um séquito de mortos-vivos menores com eles. Esses lacaios agem sob o comando telepático do seu senhor e são absolutamente leais a ele. A comitiva de um senhor dos carniçais consiste em 2 a 12 (2d6) carneçais, cada um dos quais comandando 2 a 8 (2d4) carniçais.

Ecologia: Os senhores dos carniçais são exclusivos do semiplano de Ravenloft. Dizem que eles foram criados pela primeira vez pelas mãos de um necromante insano em alguma outra dimensão, mas eram tão malignos que instantaneamente chamaram a atenção dos poderes sombrios. As Brumas de Ravenloft absorveram todos os senhores dos carniçais existentes e os espalharam pelos domínios. Há quem insista que o necromante também tenha sido transportado para Ravenloft e que seja sua alma distorcida que governa as Terras do Pesadelo. Claro, nunca foi encontrada nenhuma prova disso.

Valpurgeist (O Enforcado)



CLIMA/TERRENO:	Qualquer Terreno
FREQUÊNCIA:	Muito Rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitária
PERÍ. DE ATIVID.:	Qualquer
DIETA:	Nenhum
INTELIGÊNCIA:	Média (8-10)
TESOURO:	Nenhum
TENDÊNCIA:	Caótico e Mau

QUANT./ENCONTRO:	1
CA:	4
MOVIMENTO:	9

DADOS DE VIDA:	15
TACO:	5
Nº DE ATAQUES:	2
DANO/ATAQUE:	1d6/1d6
ATAQUES ESP.:	Estrangulamento
DEFESAS ESP.:	Veja Abaixo

PROT. À MAGIA:	Nula
TAMANHO:	M (1,80 m)
MORAL:	Média (8-10)
VALOR EM XP:	650

O valpurgeist, ou homem enforcado, uma criatura morta-viva que às vezes se manifesta quando um homem ou mulher inocente é injustamente enforcado por um crime. Incapaz de provar sua inocência em vida, ele retorna após a morte para reivindicar as vidas daqueles que o enviaram à forca.

Os valpurgeists possuem uma aparência claramente humana, embora estejam longe de se assemelhar a indivíduos normais. Seus pescoços foram nitidamente quebrados, fazendo com que a cabeça pendam em um ângulo desajeitado e balance solta enquanto a criatura se desloca. Além disso, a pele da criatura adquiriu a palidez dos mortos, e um odor de decomposição permeia o ar ao seu redor.

O valpurgeist é incapaz de falar e parece relutante ou incapaz de ouvir as palavras de terceiros. Tentativas de comunicação que não envolvam magia (uma magia *falar com mortos*, por exemplo) estão fadadas ao fracasso. Aqueles que conseguem estabelecer contato com a criatura perceberão que sua obsessão reside em buscar vingança e destruir aqueles que a prejudicaram.

Combate: O valpurgeist ataca com seus dois punhos poderosos. A essência das trevas que o animou lhe deu uma força incrível, de modo que cada golpe que ele desferir causará 1d6 pontos de dano.

Se ambos os punhos atingirem o alvo, presume-se que ele tenha conseguido agarrar firmemente a garganta da vítima e começará a enforcá-la. Escapar do aperto da criatura requer um teste bem-sucedido de barras/portais.

A partir da rodada seguinte ao momento em que ele agarrou a vítima, a criatura automaticamente inflige 1d8 pontos de dano sem precisar realizar outro ataque. Além disso, a vítima deve ser bem sucedida em um teste de resistência contra paralisação ou cair inconsciente por falta de oxigênio. Aqueles que caírem inconscientes morrerão na próxima rodada, sofrendo um esmagamento da traqueia e quebra do pescoço, a menos que sejam libertados por terceiros. As únicas formas de libertar um personagem que está sendo estrangulado pelo aperto mortal do valpurgeist são arrancar as mãos sufocantes de sua garganta (é necessário um teste de barras/portais) ou distrair o monstro de sua vítima atual. O último método é muito difícil, pois há apenas 1% de chance por ponto de dano infligido de que o monstro soltará alguém ao estrangular e atacará outro personagem. Se ele solta sua presa sempre atacará a pessoa que o distraiu.

Cortar os braços do monstro não fará com que ele solte sua vítima, pois seus músculos permanecerão travados e as mãos continuarão a estrangular o personagem.



Os valpurgeists podem ser afastados como se fossem um carneçal e sofrem 1d4 pontos de dano por frasco de água benta jogada sobre eles. Eles são imunes a *sono*, *enfeitiçar*, *imobilizar* e magias semelhantes, mas podem ser afetados normalmente por todas as magias destinadas ao uso contra mortos-vivos.

Um valpurgeist pode ser libertado de seu fardo de culpa (e, assim, permitido a descansar em paz) se evidências puderem ser encontradas para provar a inocência do ser no caso pelo qual foi enforcado. Se o espírito do monstro não for apaziguado dessa maneira, ele voltará para atormentar seus acusadores repetidamente, não importando quais medidas sejam tomadas para destruí-lo ou sua forma física. Assim, mesmo que o corpo inteiro do valpurgeist seja destruído com ácido, ele se reconstituirá e mais uma vez iniciará sua busca por vingança. Voltar à vida após ser destruído requer 2d4 dias se o corpo estiver intacto ou o dobro disso se o corpo estiver aniquilado de alguma forma.

Habitat/Sociedade: Valpurgeists são almas solitárias que sentiram a fria injustiça de um mundo que não acreditou em seus apelos de inocência. Por causa disso, eles não terão qualquer ligação com qualquer ser vivo em sua vida após a morte.

Embora o valpurgeist não seja mais nem menos inteligente do que era em vida, todas as suas faculdades mentais agora estão centradas na vingança. Assim, ele trabalhará metodicamente, e frequentemente de maneira bastante astuta, para planejar o fim daqueles que considera seus inimigos.

Mesmo a morte de todos os envolvidos no julgamento e execução da criatura não pode libertar o espírito de sua agonia. Uma vez que tenha matado todos aqueles que a prejudicaram, a criatura simplesmente começa a ampliar o alcance de seu mal. A única maneira de libertar o mundo da presença amaldiçoada de um valpurgeist é provar sua inocência, removendo assim a raiva que corrompe seu espírito.

Ecologia: Assim como todos os mortos-vivos, os valpurgeists não têm lugar no mundo natural. Eles são meros produtos do mal e da escuridão.

Vampiro, Informações Gerais



Vampiros em Ravenloft

De todas as coisas sombrias e malignas que se movem nas brumas de Ravenloft, nenhuma é mais temida do que o vampiro. Essas criaturas podem frequentemente mover-se livremente no mundo dos homens e, como resultado, tornam-se ainda mais aterrorizantes. Seus ataques frequentemente surpreendem os inocentes e desamparados, deixando pouca esperança de que uma vítima sobreviva para guiar possíveis caçadores de vampiros até a criatura. Em geral, eles são certamente os mais sombrios dos sombrios.

Ravenloft é lar de muitos vampiros, alguns dos quais são até lordes de seus próprios domínios. Strahd Von Zarovich, o mestre de Barovia, é uma dessas criaturas. Sua escuridão é tão profunda que muitos acreditam que a própria terra está intrinsecamente ligada a ele. A veracidade disso pode ser questionável, mas os Vistani e o Lorde Azalin de Darkon certamente parecem compartilhar dessa crença. Embora outros lordes vampiros, como o Duque Gundar de Gundarak, possam ser indiscutivelmente poderosos, nenhum deles rivaliza com o poder ou a malignidade que emanam de Strahd.

Tornando-se um Vampiro

Como é descrito no Caixa Básica de RAVENLOFT, há três maneiras de se tornar um vampiro. Cada um desses caminhos para a escuridão tem seu próprio caráter único, mas o resultado final é sempre uma criatura de maldade e poder sem igual.

O primeiro caminho, geralmente conhecido como o da terrível ambição, é talvez o mais terrível. Neste caso, o indivíduo destinado a se tornar um vampiro realmente deseja fazer a transição e se tornar um morto-vivo. Apesar de ter sido mencionado que precisam sacrificar suas vidas para atingir tal objetivo, frequentemente, um preço ainda mais elevado é exigido. Aqueles que desejam viver eternamente e se alimentar das essências vitais de seus semelhantes devem entregar uma parte de seus espíritos diretamente aos Poderes Sombrios em si. Dessa forma, são concedidos os poderes dos mortos-vivos, mas também são despojados dos últimos vestígios de sua humanidade. Nos séculos que se seguem, muitos acham essa perda grande demais para suportar e buscam sua própria destruição.

O segundo caminho, o da maldição, é muitas vezes o mais traiçoeiro dos três. Nesse caso, o indivíduo muitas vezes não tem conhecimento de que está destinado a se tornar uma criatura da noite. A transformação para a “não vida” pode ocorrer por causa de uma maldição poderosa imposta por alguém que foi prejudicado pela vítima. Ocasionalmente, um indivíduo pode descobrir que herdou (ou encontrou) um belo e sedutor anel mágico — apenas para descobrir que ele não pode ser removido e que o personagem está lentamente... mudando. Há aqueles que aceitam essa maldição e abraçam sua nova existência como um vampiro, enquanto outros desprezam o que se tornaram. Em quase todos os casos, esses são os exemplos mais apaixonados e “vivos” desta raça maligna.

O último e, sem dúvida, o caminho mais trágico para o vampirismo é o da vítima. Este é o caminho mais comumente seguido para o vampirismo, pois é a maneira pela qual aqueles mortos por um vampiro se tornam eles próprios um desses seres. Vampiros criados dessa maneira quase sempre detestam a si e a criatura que os transformou no que são. Mais informações sobre esse tipo de vampiro são apresentadas na próxima seção, que detalha o relacionamento dessas criaturas com seus mestres. Em geral, as vítimas de outros vampiros são infelizes em suas novas vidas, pois poucas aceitam felizes o seu destino — e muitas não têm a força de caráter para buscar um fim para suas “não vidas” miseráveis.

Mestres Vampiros e Escravos

Quando um vampiro decide criar novos escravos, ele o faz tirando suas vidas de alguma maneira especial. Para a maioria, isso é simplesmente o esgotamento de suas energias vitais ou a ingestão de seu sangue. Qualquer que seja o resultado final, se a vítima morrer devido à alimentação da besta, ela ressurgirá como um vampiro. Neste ponto, a vítima do ataque é escravizada pelo vampiro que a criou.

O monstro recém-criado raramente tem uma fração do poder de seu mestre e, portanto, é incapaz de desafiar a sua autoridade. Além disso, o mestre exerce uma poderosa forma de encanto sobre seus súditos que os impede de agir para destruí-lo. No entanto, isso não significa que os laços do vampiro não possam minar os planos do mestre de forma sutil; eles devem apenas cumprir as ordens do senhor. Ao contrário das limitações de um *enfeitiçar* tradicional, o poder do vampiro permite que ele ordene a seus escravos que destruam seus entes queridos ou atuem contra seu próprio interesse sem resistência.

Companheiros Vampiros

Com o passar dos anos, os vampiros frequentemente percebem que seus maiores inimigos não são heróis em potencial, mas sim o inexorável avançar do tempo e o tédio que o acompanha. A imortalidade que talvez já tenham almejado agora parece uma corrente sombria e interminável de sofrimento que devem suportar eternamente. Para aliviar sua miséria, muitos vampiros procuram um companheiro especial. A forma mais comumente encontrada disso é vista, por aqueles não familiarizados com a profundidade do vínculo a ser estabelecido, da mesma maneira que eles podem considerar qualquer pessoa normal ao se casar. Na verdade, há muito mais nesse processo.

O processo de ligação vampírica é tão obscuro quanto a névoa que muitas vezes envolve os movimentos do vampiro. Quando o vampiro decide ter um companheiro, geralmente (embora nem sempre) procura um indivíduo do sexo oposto que lembre alguém que amou em vida. O vampiro visita repetidamente a vítima, se alimentando dela até que ela esteja à beira da morte. No último momento, quando toda a esperança parece perdida, o vampiro retira os últimos vestígios da vida do companheiro e os infunde com suas próprias energias. O processo é tanto traumático quanto apaixonado, pois essa mistura de essências é muito mais íntima do que qualquer ato físico de amor.

Quando a ligação estiver completa, tanto o vampiro quanto sua vítima estarão exaustos e quase indefesos por mais de uma hora. Ao final desse tempo, a vítima se tornou um vampiro.

Embora o companheiro recém-criado seja tão escravo de seu mestre quanto qualquer vampiro gerado por um ato de violência, há algo especial sobre ele. O companheiro compartilha um vínculo metafísico especial com seu mestre. Ambos podem experimentar os sentidos um do outro em certas horas do dia ou sob a influência de certos feitiços e encantamentos. Em muitos casos, esse vínculo é passageiro e existe apenas brevemente, ao amanhecer e ao anoitecer, por exemplo, enquanto para outros é uma troca contínua que não pode ser quebrada sem a morte de um ou outro. Em muitos casos, o companheiro de um vampiro também tem a capacidade de comandar os escravos de seu mestre, desde que nenhuma ação seja ordenada que os coloque em confronto direto com seu criador.

A partir do momento em que sua ligação ocorre, os dois vampiros são completamente leais um ao outro. Embora o mestre possa sacrificar voluntariamente seus outros laços como peões, ele protegerá seu companheiro como se fosse um rei ou rainha. Da mesma forma, o companheiro não tomará nenhuma ação contra seu mestre e fará tudo o que puder para protegê-lo de qualquer dano. Ambos até mesmo se sacrificariam para salvar a vida do outro. Na verdade, o vínculo entre os dois é tão intenso que, se o mestre for morto, seu companheiro retém a capacidade de comandar seus escravos como se ele ou ela fosse o vampiro que os criou.

Vampiro Anão



CLIMA/TERRENO:	Qualquer Subterrâneo
FREQUÊNCIA:	Muito Rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitária
PERÍ. DE ATIVID.:	Qualquer
DIETA:	Especial
INTELIGÊNCIA:	Muita (11-12)
TESOURO:	F
TENDÊNCIA:	Neutro e Mau
QUANT./ENCONTRO:	1
CA:	0
MOVIMENTO:	9
DADOS DE VIDA:	9+3
TACO:	11
Nº DE ATAQUES:	1
DANO/ATAQUE:	1d4 ou por arma (+ bônus FOR)
ATAQUES ESP.:	Veja Abaixo
DEFESAS ESP.:	Veja Abaixo
PROT. À MAGIA:	Nula
TAMANHO:	P (1,20 m)
MORAL:	Elite (13-14)
VALOR EM XP:	3.000 (+1.000 por 100 anos de idade)

Os anões são uma raça de vida-longa com um intenso ódio cultural pelos mortos-vivos e seus atos malignos. Eles consideram a morte como a recompensa justa de um guerreiro e a morte não natural como uma forma de privar um herói de seu fim glorioso. É por essa razão que um vampiro anão pode ser considerado uma das criaturas mais aterrorizantes, uma vez que a aversão inata dos anões ao que ele se tornou o leva a cometer atos hediondos.

Vampiros anões, como todos os vampiros, têm uma aparência muito parecida com a que tinham em vida. Eles são baixos e robustos, com longas barbas brancas ou prateadas e traços faciais marcantes. Na maioria dos casos, eles mantêm as características da profissão que tinham em vida; um vampiro anão que era um guerreiro muitas vezes é encontrado com uma armadura completa e um machado de guerra ou martelo de batalha pesado à mão.

Vampiros anões retêm o conhecimento das línguas que tinham em vida. Não há uma língua específica para essas criaturas, exceto a língua anã que servia a eles antes de suas mortes.

Combate: Vampiros anões mantêm a coragem e a energia que os caracterizavam em vida. Como tal, são guerreiros mortais que muitas vezes entrarão em combate pelo puro prazer do confronto. Frequentemente, empunharão as armas que amavam em vida, causando dano com base no tipo de arma usada. Adicionalmente, a condição de morto-vivo ampliou consideravelmente sua força física na maioria dos casos, de forma que se assume que todos os vampiros anões possuem uma pontuação de Força de 18/76. Isso resulta em um bônus inato de +2 em todos os ataques de combate corpo a corpo e +4 em todos os danos causados nesse tipo de combate. Vampiros anões retêm sua vantagem natural em combate (+1 de bônus em todas as jogadas de ataque) ao lutar contra orcs, goblins, hobgoblins, e assim por diante. Da mesma forma, criaturas grandes (como ogros e trolls) sofrem uma penalidade de -4 em suas jogadas de ataque contra essas criaturas menores. Essa habilidade é exatamente igual à apresentada no *Livro do Jogador*.

No entanto, o modo de ataque mais temido dessas criaturas sombrias é seu dreno de vitalidade. Cada ataque corpo a corpo desarmado bem-sucedido permite que o vampiro drene 2 pontos de Constituição de sua vítima. Essa perda é permanente e imediatamente afetará os pontos de vida do personagem e outros valores relacionados. Qualquer personagem com uma pontuação de Constituição reduzida a 0 é instantaneamente morto e ressuscita como um vampiro do tipo apropriado após três dias (ver ecologia).

Vampiros anões têm as habilidades raciais naturais dos anões: detectar desnível ou inclinação numa passagem ou novo túnel/construção de passagem 5 vezes em 6, detectar deslizamento/deslocamento de pare-



des ou salas 4 vezes em 6, detectar armadilhas de pedra, fossos e fossos camuflados (incluindo fossos e quedas) e determinar profundidade aproximada em relação à superfície 3 vezes em 6.

Assim como sua força, a Constituição natural e a resistência mágica inerente dessas criaturas também foram aumentadas pelo contato com o Plano Material Negativo. Isso dá aos vampiros anões um bônus de +5 em todos os testes de resistência contra varinhas, bastões, cajados e magias, mas também os impede de usar itens mágicos. Sendo mortos-vivos, é claro, eles não podem ser envenenados.

Vampiros anões não possuem a habilidade natural de enfeitiçar dos vampiros humanos, mas são capazes de instilar medo nos corações de seus inimigos com um simples olhar. Em qualquer rodada de combate, a criatura pode usar esse ataque contra um único adversário, obrigando-o a fazer um teste de medo. Falha indica que a vítima encontrou o olhar do monstro e foi preenchida com medo sobrenatural e repulsa. Devido ao poder deste encantamento, a vítima sofre uma penalidade de -2 em seu teste.

Embora o vampiro anão tivesse uma infravisão natural em vida, a morte o recompensou com um sentido de visão muito mais aguçado. Além de sua infravisão normal de 18 metros, o vampiro anão pode enxergar em quase completa escuridão, como se fosse plena luz do dia.

Vampiros anões são ainda mais resistentes a ataques físicos e mágicos do que vampiros normais. Eles só podem ser atingidos por armas mágicas +2 ou melhores, sendo que todas as outras passam inofensivamente por eles como se fossem vapor. Mesmo se feridos por armas ou magias, um vampiro anão regenera 4 pontos de vida por rodada quando em qualquer área subterrânea. Na superfície, eles regeneram apenas 1 ponto por rodada. Se reduzido a 0 pontos de vida, um vampiro anão não é destruído. Em vez disso, ele é forçado a usar sua habilidade de andar pelas pedras e fugir do combate. Se ele não conseguir alcançar seu caixão em 12 turnos, o vampiro se funde com a pedra ao seu redor e é destruído. Se ele alcançar seu caixão, o vampiro maligno entra nele e, depois de descansar por oito horas, é restaurado à plena saúde e poder.

A água benta não tem efeito sobre essas criaturas, mas a água de uma fonte natural as queima, causando 2d4 pontos de dano por rodada. A imersão em um poço d'água alimentado totalmente por fontes naturais destrói completamente o vampiro quando ele atinge 0 pontos de vida.

Símbolos sagrados mantêm a criatura à distância, embora não causem dano a ela (mesmo se pressionados contra a carne do vampiro).

Como todos os outros vampiros, essas criaturas são imunes a todos os tipos de magias que afetam a mente. Isso inclui, mas não está limitado a *sono*, *enfeitiçar* e *imobilizar*. Sendo mortos-vivos, possuem imunidade total a qualquer tipo de veneno ou toxina e são invulneráveis à asfixia e ao afogamento. Magias que infligem dano por frio ou eletricidade causam apenas metade do dano a esses seres, enquanto aquelas que usam fogo têm seu efeito normal. Em contraste com a maioria dos outros vampiros, os vampiros anões não sofrem danos da luz solar, mas não podem regenerar-se quando expostos diretamente a ela, e farão de tudo para evitá-la, já que a consideram dolorosamente brilhante.

Os vampiros anões não têm a habilidade de se transformar em lobos ou morcegos, como fazem alguns outros vampiros, mas têm a capacidade de convocar qualquer tipo de criatura que habite ou escave sob a terra para auxiliá-los. Quando optam por fazer isso, uma quantidade de dados de vida equivalente a 10d10 desses animais chegará em 2d6 rodadas. O tipo específico de criaturas convocadas depende da região em que o vampiro é encontrado, embora cada vampiro tenha seu tipo favorito de animal.

Os vampiros anões têm a habilidade de caminhar na pedra à vontade. Com esse poder, eles podem entrar e atravessar qualquer espessura de pedra ou terra como se fosse nada mais que ar. Não é incomum para um vampiro anão se esconder logo abaixo da superfície da terra e depois surgir para atacar aqueles que estão acima dela. O vampiro pode estender a aura mágica desse poder para permitir que ele traga qualquer objeto que possa carregar enquanto caminha na pedra. Portanto, um vampiro anão poderia agarrar uma vítima e, em seguida, usar seu poder de caminhar na pedra para mergulhar diretamente no solo e escapar de qualquer perseguição. Um vampiro anão afetado por uma *dissipar magia* não pode caminhar na pedra por 2d4 rodadas ou até ser reduzido a 0 pontos de vida e forçado a um estado de caminhar na pedra. Se um personagem conseguir atacar o vampiro anão enquanto ele estiver usando esse poder, não haverá mudanças nas defesas ou vulnerabilidades naturais da criatura.

Vampiros anões não podem cruzar uma linha de metal em pó (mesmo que estejam caminhando na pedra). Eles podem tomar medidas para quebrar indiretamente a linha, por exemplo, chamando ratos para passar por ela, mas o vampiro anão nunca pode afetá-la diretamente. No entanto, se houver a menor quebra na linha, o vampiro poderá atravessá-la com facilidade.

Vampiros anões não são capazes de entrar em uma estrutura que não seja feita em parte de pedra ou terra. Assim, uma casa de um camponês nas florestas construída inteiramente de troncos ofereceria proteção completa contra a intrusão de um vampiro anão, enquanto um castelo de pedra poderia ser facilmente invadido.

Vampiros anões podem ser afastados como se fossem vampiros normais. À medida que os anos passam, no entanto, e seu contato com o plano material negativo se fortalece, juntamente com sua própria resistência natural a todas as formas de magia, eles se tornam cada vez mais difíceis de serem afastados. Os mais poderosos e antigos desses seres são frequentemente descritos como praticamente impossíveis de serem afastados, não importando quão intensa seja a fé do sacerdote que tenta fazê-lo.

Destruir um vampiro anão é, no mínimo, uma tarefa difícil. A maneira mais segura de encerrar a sombria não-vida da criatura é empalá-la pelo coração em uma estalactite ou estalagmite natural. O corpo do vampiro pode ser empurrado contra a pedra ou a pedra pode ser atravessada através do corpo da criatura. No entanto, uma vez que o vampiro tenha sido destruído dessa maneira, ele pode ser revivido simplesmente removendo o objeto de empalação. Para garantir que a criatura permaneça destruída, seu coração deve ser retirado, mergulhado em óleo por três dias e depois incendiado. Quando as últimas chamas do fogo se apagam, também se apaga a essência do vampiro.

Habitat/Sociedade: Vampiros anões procuram os lares subterrâneos mais profundos e escuros. Eles evitam todo contato com os de sua espécie, talvez por nojo ou vergonha sobre do que se tornaram. O único momento em que procurarão outros anões é quando desejam criar um companheiro vampiro ou precisam de escravos para algum ato maligno.

Os vampiros anões são os mais “inteligentes” de todos os tipos raciais de vampiros. Eles tendem a se manter isolados e não buscam acumular poder como os vampiros humanos. Isso não significa, no entanto, que se tornem completamente isolados, pois são atraídos para se alimentar das essências dos vivos.

Idade	DV	Resistência	Bônus	Medo	Poder da Fé
0-99	10+3	+5	+2	-2	Vampiros
100-199	11+3	+5	+2	-2	Vampiros
200-299	12+3	+5	+3	-3	Fantasma
300-399	13+2	+6	+3	-4	Fantasma
400-499	14+1	+6	+3	-5	Lich
500+	15	+7	+4	-5	Especial

DV indica o número de Dados de Vida que o vampiro possui em uma determinada idade.

Resistência mostra o bônus nos testes de resistência do vampiro contra varinhas, cajados, bastões e magias.

Bônus indica o bônus mágico necessário em uma arma para que ela possa causar dano ao vampiro.

Medo indica a penalidade aplicada ao teste de medo daqueles que são alvo do ataque de olhar do vampiro.

Poder da fé indica a linha na tabela Usando o Poder da Fé que deve ser consultada nas tentativas de afastar esses monstros.

Ecologia: O vampiro anão é uma criatura da escuridão e do mal que não tem lugar no mundo natural. Ele se move espalhando morte e sofrimento na tentativa de amenizar a miséria que sente por ter sido condenado a uma vida eterna que detesta.

Os anões que caem vítimas dos mortos-vivos muitas vezes também se tornam mortos-vivos. Três dias após a morte de qualquer personagem devido ao dreno de vitalidade do vampiro, eles ressuscitarão se certas condições forem atendidas. Primeiro, e mais importante, a vítima deve ter sido um anão. Vampiros anões que matam elfos ou humanos não criarão novos vampiros, pois apenas os de sua própria raça podem ser trazidos de volta à não-vida por eles. Além disso, o corpo deve estar intacto. Segundo, o corpo deve ser colocado em um caixão de pedra ou sarcófago e então enterrado em algum lugar subterrâneo. Um serviço funerário típico atenderá a esse requisito, enquanto a colocação em um túmulo na superfície não o fará. Finalmente, o vampiro anão deve visitar o corpo de sua vítima na terceira noite após o enterro e polvilhar o corpo com metais em pó. Assim que isso for feito, o novo vampiro nasce. Como todos os vampiros, ele agora é um escravo de seu criador.

Por entenderem o tormento que a transformação em vampiro causa aos anões, o vampiro anão reluta em criar outros de sua espécie. Assim, ele faz isso apenas quando sente que precisa de lacaios para ajudá-lo a realizar seus atos malignos.

Em muitos casos, o vampiro matará seus lacaios depois que eles o tiverem servido por alguns meses, libertando-os do sofrimento que ele deve suportar. Essa gentileza e compaixão parece deslocada para essas criaturas, mas muitos estudiosos acreditam que eles ainda retêm os últimos vestígios de seu amor por outros anões e não suportam espalhar seu sofrimento para outros de sua orgulhosa raça. Na maioria dos casos, os vampiros anões de livre vontade de Ravenloft foram criados por mestres que foram mortos antes de poderem destruir seus lacaios, deixando suas criações para sofrer em seu lugar.

CLIMA/TERRENO:	Floresta não Ártica
FREQUÊNCIA:	Muito Rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitária
PERÍ. DE ATIVID.:	Dia
DIETA:	Carisma
INTELIGÊNCIA:	Gênio (17-18)
TESOURO:	F
TENDÊNCIA:	Leal e Mau
QUANT./ENCONTRO:	1
CA:	2
MOVIMENTO:	15
DADOS DE VIDA:	7+3
TACO:	13
Nº DE ATAQUES:	1
DANO/ATAQUE:	1d4 ou por arma (+ bônus FOR)
ATAQUES ESP.:	Veja abaixo
DEFESAS ESP.:	Veja abaixo
PROT. À MAGIA:	Nula
TAMANHO:	M (1,50 a 1,80 m)
MORAL:	Campeão (15-16)
VALOR EM XP:	3.000 (+1.000 por 100 anos de idade)

O vampiro elfo é uma criatura verdadeiramente trágica, pois quando alguém de uma raça que tanto ama a vida e a bondade se volta para o mal e a morte, o mundo perde muito. O mal que se esconde dentro do vampiro elfo é tão avassalador que força a criatura a transformar as florestas vivas e vitais ao seu redor em lugares de morte e decadência.

Ao contrário de todos os outros tipos de vampiros, a variedade élfica não pode se mover livremente entre outros de sua espécie. O mal que torceu o espírito da criatura também causou estragos em seus belos traços. Assim, os vampiros elfos aparecem como zombarias torcidas e marcadas de sua bela e graciosa raça. Por essa razão, é comum que eles vistam roupas escuras e utilizem indumentárias elaboradas para ocultar sua aparência dos olhos do mundo.

Os vampiros elfos tendem a falar sua própria língua e algumas outras — qualquer coisa que tenham aprendido em vida. Há rumores (e há muitas evidências para apoiar isso) que eles podem conversar com os animais da floresta e aprender com eles tudo o que está acontecendo em seus reinos.

Combate: Quando se envolvem em combate corpo a corpo, os vampiros elfos são oponentes muito perigosos. Embora eles não tenham o mesmo poder físico que vampiros de outros tipos possam ter, seu valor de Força de 18/01 ainda é suficiente para merecer um bônus de +1 em todas as jogadas de ataque e um bônus de +3 em todas as jogadas de dano. Eles costumam usar armas em combate, preferindo espadas e adagas acima de todas as outras.

Os vampiros elfos retêm o conhecimento que tinham em vida, incluindo suas habilidades raciais, de classe e mágicas. Assim, todos os vampiros elfos têm um bônus extra de +1 em jogadas de ataque feitas com espadas longas ou arcos, podem se mover silenciosamente quando não estão usando armadura de metal e enxergam completamente a 18 metros com infravisão aguçada. Além disso, eles continuam capazes de detectar portas secretas e ocultas com grande habilidade e frequentemente empregam esse poder para entrar em lugares onde sua presa pode estar escondida.

Esses mortos-vivos também são mestres arqueiros e empregarão todos os tipos de arcos no combate. Seu status de mortos-vivos os livra dos efeitos perturbadores da respiração, fadiga muscular e batimentos cardíacos, e lhes concede um bônus de +4 em todas as jogadas de ataque de à distância. As flechas que essas criaturas malignas empregam são quase sempre esculpidas a partir dos ossos de criaturas vivas e inteligentes e podem (20% de chance) ser mágicas de alguma forma.

Vampiros elfos se alimentam retirando as energias vitais e criativas de suas presas. Qualquer ataque bem-sucedido desarmado em combate corpo a corpo permite ao vampiro drenar 2 pontos de Carisma da sua



vítima. A falta resultante de vitalidade e habilidade de liderança pessoal é acompanhada por uma cicatriz desfigurante que nunca deixará o corpo da vítima. Uma vítima de vários golpes de tal criatura pode acabar tão horrivelmente marcada a ponto de ser irreconhecível para todos, exceto seus amigos mais próximos. Qualquer elfo ou meio-elfo que morra do ataque de drenagem de essência do vampiro se tornará um vampiro conforme descrito em Ecologia.

Aqueles que veem o rosto desfigurado e retorcido de um vampiro elfo devem fazer um teste bem-sucedido contra paralisação ou ficarão incapazes de se mover até 1d4 rodadas depois de terem perdido a visão do vampiro. Se o teste de resistência resultar em um 1 natural do dado, o personagem é instantaneamente atingido e morto. Aqueles que morrem dessa maneira não se tornarão vampiros e podem ser ressuscitados normalmente.

Vampiros elfos só podem ser atingidos por armas mágicas +1 ou melhores. Todas as armas inferiores não irão afetar a criatura, passando por ela como se o monstro não estivesse lá. Mesmo as armas que prejudicam o vampiro podem não ser fortes o suficiente para destruí-lo, pois a criatura regenera 2 pontos de vida por rodada de combate.

Qualquer tipo de magia *sono*, *enfeitiçar* ou *imobilizar* não afetará o vampiro. Da mesma forma, a criatura não pode ser prejudicada por venenos, toxinas ou doenças, pois não é mais um ser vivo. Magias que infligem dano com fogo ou frio causarão apenas metade do dano ao vampiro, mas aquelas que utilizam relâmpagos ou eletricidade causarão dano total.

Um vampiro reduzido a 0 pontos de vida não é destruído, mas é forçado a fugir do combate imediatamente usando sua habilidade de transporte através de plantas (veja abaixo) para entrar em uma planta próxima e escapar de seus inimigos. Se o vampiro não puder fazer isso dentro de 2 rodadas de combate, seu corpo se desintegrará em pó e será destruído para sempre.

A qualquer momento, o vampiro elfo pode usar um poder quase idêntico ao da magia *teleporte por árvores*. Com esse poder, o vampiro pode simplesmente entrar em qualquer planta do tamanho de um humano ou maior e sair por outra (do mesmo tipo) em qualquer lugar do mundo. Em Ravenloft, ele não pode usar esse poder para atravessar as fronteiras dos domínios ou sair do próprio semiplano. Assim que o vampiro usar esse poder, ambas as plantas envolvidas serão mortas.

Dentro de uma semana, elas perderão todas as suas folhas e começarão a secar. Dentro de um mês, elas ficarão frágeis e inseguras para escalar, finalmente desabando ou se desfazendo sob seu próprio peso. Ao contrário da magia *teleporte por árvores*, a habilidade do vampiro não tem chance de erro. Caso contrário, a magia funciona exatamente como descrito no Livro do Jogador.

Um vampiro elfo pode, a seu critério, assumir a forma de uma águia selvagem. Nessa forma, ele retém todos os seus poderes vampíricos naturais, imunidades e vulnerabilidades, mas possui as características listadas para essas criaturas no *Livro dos Monstros*.

Vampiros elfos podem comandar as criaturas da floresta para virem em seu auxílio quando estiverem em perigo. Geralmente, eles convocam lobos (3d6), aves de rapina (5d6) ou pequenos mamíferos como texugos, porcos-espinhos ou similares (6d6). Em todos os casos, esses animais chegam em até 1d6 rodadas e permanecerão com o vampiro até serem dispensados.

Vampiros elfos possuem várias habilidades naturais que os tornam muito perigosos em seu ambiente natural. A seu critério, eles podem se mover sem deixar rastros ou se tornarem invisíveis para animais. No entanto, eles raramente usam este último poder, pois podem ordenar que qualquer criatura da floresta os obedeça, como descrito acima. Três vezes ao dia, eles podem usar as seguintes magias: *construção*, *torcer madeira*, *armadilha*, *crescer espinhos* e *concha de proteção a animais*. Uma vez por dia, eles podem criar uma *muralha de espinhos*, transformar *bastões em serpentes* ou manifestar um *inseto gigante*.

A luz do sol não prejudica o vampiro elfo. Na verdade, eles vivem suas não-vidas durante o dia e evitam a noite. Assim que o sol se põe no horizonte, o vampiro elfo deve estar em seu caixão. Cada rodada em que o monstro permanece do lado de fora após o pôr do sol causa 1d4 pontos de dano, eventualmente matando-o. Um vampiro elfo que é destruído dessa maneira está destruído para sempre.

A pior carta que o destino deu ao vampiro elfo é o seu “dedo negro”. Qualquer planta que o vampiro toque murcha e morre. Em plantas pequenas, como flores, esse efeito é instantâneo. Em plantas maiores, como arbustos ou cercas vivas, leva cerca de um dia para que a morte da planta seja evidente. As maiores plantas, como árvores e similares, levarão mais de uma semana para morrer, durante a qual o elfo sentirá a agonia que elas estão experimentando. Essa maldição não se propaga através das roupas, então vampiros elfos que usam botas não deixam um rastro de pegadas mortas na grama por onde passam. Eles também podem lidar com flores se usarem luvas. No entanto, o relacionamento íntimo que o elfo tinha com seres vivos quando estava vivo foi destruído, e isso é um golpe psicológico que leva muitos vampiros elfos à beira da loucura quando são criados.

Embora os poderes do vampiro elfo sejam muitos e variados, eles não estão isentos de fraquezas. Como todos os vampiros, eles podem ser afastados por clérigos ou paladinos com a coragem para fazê-lo. De fato, a ligação do vampiro elfo com o Plano Material Negativo não é tão forte quanto a de outros vampiros, fazendo com que ele seja afastado como se fosse um espectro em vez de um vampiro.

Os vampiros elfo podem viajar abaixo da superfície da terra apenas com grande risco físico para si mesmos. Para cada rodada passada em tal cenário, a criatura deve sofrer 1d4 pontos de dano (como se estivesse se movendo após o anoitecer). Além disso, a criatura não pode regenerar ou empregar qualquer uma de suas habilidades mágicas quando estiver no subsolo. Se o vampiro morrer ou for reduzido a zero pontos de vida enquanto estiver no subsolo, ele será destruído.

Um vampiro elfo não é afetado por água benta, mas pode ser queimado pelo contato com seiva de qualquer árvore decídua. Se a seiva estiver fresca (colhida nas últimas 6 horas), ela pode ser espalhada no vampiro com uma jogada de ataque bem-sucedida. Assim que atingir a pele da criatura, ela causará uma dor extrema e infligirá 2d4 pontos de dano.

Vampiros elfos não podem ser repelidos por espelhos, símbolos sagrados ou alho, mas não podem atravessar uma linha de pétalas de flores.

As pétalas devem ser relativamente frescas, colhidas de suas plantas nas últimas 24 horas, e a linha deve estar ininterrupta para que essa defesa seja eficaz. O vampiro não pode tomar uma ação direta para quebrar a linha de pétalas, mas pode ordenar a algum animal ou outro servo que a quebre por ele.

Destruir um vampiro élfico é tão difícil quanto destruir qualquer outro vampiro, pois eles são inimigos astutos e mortais. No entanto, a maneira mais segura de realizar essa façanha é empalar a criatura com uma estaca de carvão. Para ser eficaz, a estaca deve ser enfiada no coração da criatura com um único golpe de um martelo de madeira. Se o vampiro estiver incapacitado de alguma forma, isso normalmente não será um problema, mas em combate é quase impossível de realizar.

Embora uma estaca de carvão no coração destrua a criatura, ela ressurgirá assim que a estaca for removida, a menos que a cabeça do vampiro seja cortada e queimada em um fogo feito de flores e arbustos floridos. Para destruir completamente o crânio e o cérebro, que são vitais para a destruição do vampiro, o fogo deve queimar por pelo menos 24 horas.

Habitat/Sociedade: Vampiros élficos desprezam o mundo dos vivos que deixaram para trás. A visão de árvores robustas e flores exuberantes que antes os enchia de encanto agora foi substituída por um ódio por tudo o que é vivo e belo. As áreas que eles habitam refletem isso, pois sempre serão bosques ou florestas com árvores doentes, plantas moribundas e solos inférteis. Qualquer tentativa de cultivar colheitas ou trabalhar a terra perto da moradia de um vampiro élfico não será tolerada pela criatura.

Com o passar do tempo, os vampiros elfos podem se tornar ainda mais poderosos do que são inicialmente. A tabela a seguir lista as modificações associadas ao envelhecimento do monstro.

Idade	DV	Bônus	Arcos	Proteção
0-99	7+3	+1	+4	0%
100-199	8+2	+1	+4	5%
200-299	9+1	+1	+5	5%
300-399	10	+2	+5	10%
400-499	11	+2	+6	15%
500+	12	+3	+6	25%

DV significa o número de Dados de Vida que um vampiro tem em qualquer idade.

Bônus indica o bônus mágico que deve estar associado a uma arma para que ela possa ferir o vampiro.

Arcos lista o bônus na jogada de ataque que a criatura ganha ao empregar qualquer forma de arco que não seja besta.

Resistência lista a proteção à magia que o vampiro adquire à medida que o tempo passa.

Ecologia: Assim como todos os mortos-vivos, o vampiro elfo não faz parte do mundo dos vivos. Ele não tem lugar na terra dos vivos e, sabendo disso, busca corromper ou destruir tudo o que encontra. Por causa disso, até mesmo os terríveis Drows temem muito essas criaturas.

Qualquer elfo ou meio-elfo que sucumbe ao ataque de drenagem de essência de um vampiro elfo ressurgirá como uma dessas criaturas, desde que o corpo esteja intacto após três dias. Se o corpo tiver sido destruído ou mutilado, a transformação é evitada, e o personagem falecido pode descansar em paz. No entanto, qualquer tentativa de reviver o personagem morto (com uma magia *ressurreição*, por exemplo) tem uma chance fixa de 50% de transformar o personagem em um vampiro assim que a magia é lançada.

Nota do Editor: Jandar Estrela Solar, um elfo sugador de sangue apresentado no romance *Vampiro das Brumas*, não se encaixa precisamente nessa descrição. Ele é único.

Vampiro Gnomo



CLIMA/TERRENO:	Qualquer Subterrâneo
FREQUÊNCIA:	Muito Rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitária
PERÍ. DE ATIVID.:	Qualquer
DIETA:	Especial
INTELIGÊNCIA:	Gênio (17-18)
TESOURO:	F
TENDÊNCIA:	Caótico e Mau
QUANT./ENCONTRO:	1
CA:	0
MOVIMENTO:	9
DADOS DE VIDA:	6+3
TACO:	13
Nº DE ATAQUES:	1
DANO/ATAQUE:	1d4
ATAQUES ESP.:	Veja abaixo
DEFESAS ESP.:	Veja abaixo
PROT. À MAGIA:	Nula
TAMANHO:	P (1,00 a 1,20 m)
MORAL:	Elite (13-14)
VALOR EM XP:	3.000 (+1.000 por 100 anos de idade)

Embora a raça dos gnomos seja pouco compreendida por muitos habitantes da superfície, a letal linhagem de vampiros que essas criaturas geram é ainda mais alienígena. Movendo-se muito abaixo da superfície do mundo, raramente são encontrados por humanos ou outros meio-humanos. No entanto, quando são encontrados, tornam-se inimigos verdadeiramente terríveis.

Os vampiros gnomos são mais baixos e de constituição mais frágil do que os vampiros anões. No entanto, ao contrário de outros mortos-vivos, o passar do tempo é visível em suas características. Portanto, suas feições são sulcadas e gastas, mostrando o peso completo dos anos que passaram.

Os vampiros gnomos ainda são capazes de entender os idiomas que falavam em vida, mas não conseguem falar. Não há motivo conhecido para essa maldição do silêncio, a não ser que os priva da capacidade de fazer piadas e cantar, algo que tanto amavam em vida. Devido a isso, a maioria das comunicações com vampiros gnomos requer mensagens escritas.

Combate: O combate físico com qualquer forma de vampiro é, de fato, perigoso. Quando o oponente é um vampiro gnomo, no entanto, a penalidade pela derrota pode ser uma vida horrível como um aleijado indefeso.

O vampiro gnomo não recebe nenhum bônus por força no combate, pois seus laços com o plano material negativo não o dotaram de grande poder físico. Assim, um golpe desarmado da criatura infligirá apenas 1d4 pontos de dano. Devido à sua eficácia limitada no combate corpo a corpo, eles costumam usar chicotes ou outras armas em combate.

No entanto, embora os golpes corpo a corpo dos vampiros gnomos sejam fracos, eles não estão desprovidos de um poder debilitante poderoso. Aqueles atingidos por esses ataques começarão a sentir o ataque artrítico doloroso da criatura instantaneamente, pois cada ataque bem-sucedido drena 2 pontos de Destreza da vítima. O resultado é uma rigidez dolorosa nas articulações e músculos que pode, se a vítima sofrer vários ataques, ser incapacitante ou até fatal. Aqueles com uma pontuação de Destreza de 0 serão mortos à medida que a paralisia avançar para os pulmões e o coração, tornando impossível sobreviver. Gnomos que morrem dessa forma podem se tornar mortos-vivos (veja "Ecologia") se medidas não forem tomadas para evitar essa transformação repugnante.

O vampiro gnomo é capaz de adicionar um bônus de +1 em suas jogadas de ataque contra criaturas como kobolds ou goblins. Da mesma forma, criaturas como ogros, trolls e bugbears não são capazes de combater de forma eficaz uma criatura tão ágil, sofrendo uma penalidade de -4 em suas jogadas de ataque.

A infravisão natural de 18 metros dos gnomos vivos ainda existe em sua forma vampírica, mas é aumentada por sua natureza sombria. Como



os vampiros anões, eles conseguem enxergar mesmo na iluminação mais fraca como se fosse plena luz do dia.

Uma vez por turno, o vampiro gnomo pode torcer seus traços em um sorriso horrível. Aqueles que olham para o gnomo neste momento devem ser bem sucedidos em um teste de resistência contra magia ou começarão a rir. Os efeitos deste sorriso são os mesmos da magia *o riso histórico de Tasha*, exceto que a duração é duplicada e o personagem sofre 1d4 pontos de dano por rodada enquanto estiver rindo. Conforme o vampiro envelhece, este poder se torna ainda mais horrível, infligindo maior dano e tornando-se mais difícil de resistir.

Os vampiros gnomos podem ser atingidos apenas por armas de metal, e apenas por aquelas que sejam mágicas e possuam um encantamento de +1 ou melhor. Armas mágicas não-metálicas são completamente inúteis contra a criatura. Gnomos também possuem a imunidade vampírica tradicional a magias como *enfeitiçar*, *sono* ou *imobilizar*, e não podem ser prejudicados por venenos ou doenças. Eles são imunes aos efeitos de todas as magias da escola de ilusão/visão e sofrem apenas metade do dano de ataques mágicos que dependem de relâmpagos, frio ou fogo.

Vampiros gnomos que forem reduzidos a zero pontos de vida por magias ou armas não são destruídos. Em vez disso, eles são transformados em sua forma espectral (veja abaixo) e forçados a fugir do combate. Enquanto estiverem nessa forma, eles devem voar o mais rápido possível até a caverna que abriga seu sarcófago. Se não conseguirem alcançar seu local de descanso final dentro de 12 rodadas, eles se desfazerão e serão completamente destruídos.

Os vampiros gnomos têm a capacidade de assumir uma forma espectral. Nessa aparência, eles parecem ser nada mais do que uma esfera de luz — muito parecido com fogos-fátuos. Enquanto estiverem nessa forma brilhante, a criatura pode passar por paredes de pedra sólida ou barricadas similares. No entanto, nessa forma eles não podem passar por nenhum material vivo ou que já tenha sido vivo, de modo que uma parede de madeira é intransponível para eles.

Os vampiros gnomos são incapazes de mudar suas formas como algumas outras criaturas mortas-vivas podem. Ainda assim, eles não são incapazes de se disfarçar quando necessário, pois podem lançar uma magia *transformação momentânea* à vontade e podem manter a ilusão criada por ela por um período ilimitado de tempo.

Quando desejam, os vampiros gnomos são capazes de comandar qualquer animal que encontrarem. No entanto, eles não podem convocar tais criaturas até si e devem depender daquelas que a sorte traz até eles. Depois de terem comandado uma criatura específica a fazer sua vontade, ela permanecerá com eles por 2d4 dias antes de seguir em frente.

Os vampiros gnomos podem empregar uma habilidade semelhante à magia *patas de aranha*. No entanto, esse poder só lhes permite escalar superfícies de pedra ou terra, e eles são incapazes de se agarrar a superfícies de madeira ou de outras substâncias. Esse poder pode ser invocado à vontade.

A criatura mantém as habilidades especiais que tinha em vida, assim como ocorre com todos os outros tipos de vampiros. Portanto, eles são capazes de empregar todas as suas habilidades de classe e mágicas muito depois de se tornarem mortos-vivos.

Como os vampiros anões, essas criaturas são incomumente resistentes à magia. Qualquer teste de resistência que precisem fazer contra magias, cajados, varinhas ou bastões é feito com um bônus de +5. À medida que a criatura envelhece, ela se tornará ainda mais resistente à magia, conforme descrito em Habitat/Sociedade abaixo. Devido a isso, os vampiros gnomos são muito prejudicados quando tentam empregar itens mágicos. Sempre que eles tentam usá-los, há uma chance de 35% de que o item falhe. Isso não se aplica a armas, armaduras, escudos ou itens que duplicam os efeitos de magias de ilusionistas. Se a criatura era um ladrão em vida, ela também pode empregar os itens usados para esses personagens sem penalidade.

A familiaridade natural dessas criaturas com o ambiente subterrâneo lhes confere muitas habilidades especiais em vida, e todas essas são manifestadas na criatura após a morte. Assim, o gnomo pode determinar direção aproximada no subsolo 3 vezes em 6, determinar profundidade aproximada no subsolo 4 vezes em 6, detectar desnível ou inclinação na passagem 5 vezes em 6, e detectar paredes, teto e piso perigosos 7 vezes em 10.

Vampiros gnomos podem ser mantidos à distância de várias maneiras. Eles não podem desviar o olhar de qualquer joia (veja Gemas no *Livro do Mestre*) que lhes seja apresentada por 2d4 rodadas. Se forem atacados durante esse tempo, eles ficarão livres desse encantamento e poderão agir normalmente. Da mesma forma, eles podem ser afastados por sacerdotes ou paladinos que lhes apresentem um símbolo sagrado de forma vigorosa. À medida que envelhecem, no entanto, torna-se cada vez mais difícil afastá-los dessa maneira.

Vampiros gnomos podem ser queimados por água benta espirrada sobre eles ou contato com símbolos sagrados, mas sofrem apenas 1d4 pontos de dano por frasco ou jogada de ataque bem-sucedida. Eles não conseguem se aproximar de indivíduos que exibem símbolos sagrados e têm crenças firmes em sua fé, mas também não são repelidos por essas pessoas.

A maneira mais segura de destruir um vampiro gnomo é empalá-lo em uma estaca feita de prata pura e encantada com a magia *benção*. Assim que a estaca for cravada no corpo da criatura, sua forma material é destruída e ela entrará em colapso. Embora a criatura esteja verdadeiramente sem vida nesse ponto, ela pode ser revivida simplesmente removendo a estaca. Para garantir que a criatura permaneça morta, várias coisas devem ser feitas. Primeiro, as mãos devem do cadáver ser cortadas e fervidas em uma fonte termal vulcânica natural por 24 horas. Em segundo lugar, o corpo deve ser colocado em um caixão de madeira que será selado no final do processo de destruição. Por último, quando o corpo estiver no caixão, os olhos devem ser removidos e substituídos por gemas preciosas. Pedras de qualidade superior podem ser usadas, mas as de menor valor permitirão que a criatura seja revivida. Finalmente, a tampa do caixão é martelada no lugar e o pesadelo chega ao fim.

A luz do dia é devastadora para essas criaturas, destruindo-as completa e instantaneamente quando cai sobre elas. Magias que duplicam a luz do sol, mesmo aqueles que normalmente prejudicam os mortos-vivos, não afetam essas criaturas, no entanto, pois sua resistência mágica natural os protege desses perigos.

Habitat/Sociedade: O vampiro gnomo reside nas profundezas das cavernas, vivendo como um eremita, evitando contato com todos os habitantes da superfície. Enquanto em vida eram carismáticos e travessos, agora tornaram-se sombrios e reclusos. Apenas buscam a presença de outros quando necessitam se alimentar e não hesitarão em se nutrir das energias de qualquer humano, semi-humano ou humanoide que cruzar seu caminho.

Conforme os vampiros gnomos envelhecem, eles se tornam mais perigosos e mais poderosos. Vampiros muito antigos estão, é claro, entre os seres mais mortais encontrados em Ravenloft ou em qualquer outro reino.

Idade	DV	Riso	Bônus	Resistência	Poder da Fé
0-99	6+3	0/1d4	+1	+5	Vampiro
100-199	7+3	-1/1d6	+1	+5	Vampiro
200-299	8+3	-2/1d8	+1	+6	Fantasma
300-399	9+3	-3/1d8	+2	+6	Fantasma
400-499	10+2	-4/1d10	+2	+7	Lich
500+	11+2	-5/1d10	+3	+8	Especial

DV indica o número de Dados de Vida que a criatura possui em qualquer idade.

Riso lista os modificadores de teste de resistência e o dano infligido pelo seu sorriso mortal.

Bônus é o mínimo de bônus mágico que deve ser associado a uma arma de metal. Armas não metálicas não podem ferir o vampiro, independentemente de sua idade.

Resistência indica o modificador para os testes de resistência da criatura contra magias, varinhas ou cajados.

Poder da Fé mostra a linha na tabela Usando o Poder da Fé que é consultada quando um sacerdote ou paladino tenta afastar a criatura com um símbolo sagrado.

Ecologia: O vampiro gnomo se sustenta absorvendo o vigor juvenil dos corpos daqueles que toca. Embora isso se assemelhe ao ataque de envelhecimento de um fantasma, não é exatamente o mesmo, pois a pessoa não envelhece de fato, seu corpo apenas é privado de sua vitalidade juvenil. Embora a diferença seja sutil, é importante; muitos acreditam que o ataque do vampiro é muito pior do que o do fantasma.

Vampiros gnomos raramente criam outros de sua espécie. Quando optam por fazê-lo, no entanto, o processo não é sem riscos. O vampiro deve primeiro matar uma vítima com seu toque debilitante e, em seguida, mover o corpo para o sarcófago em que o próprio vampiro dorme. Pelos próximos três dias, o corpo deve ficar no caixão enquanto o vampiro repousa sobre ele, permitindo que suas essências penetrem lentamente no vampiro em evolução. No final desse período, o gnomo morto ressurge como um vampiro plenamente funcional, completamente sob o controle de seu criador. Enquanto o vampiro gnomo repousa sobre seu caixão, ele é incapaz de regenerar pontos de vida perdidos ou empregar qualquer uma de suas habilidades mágicas. Portanto, a criatura está muito mais vulnerável a ataques neste momento do que normalmente estaria. Além disso, ela não pode interromper o processo de criação uma vez que tenha começado, caso contrário, tanto o vampiro em potencial quanto seu criador morrerão.

Vampiro Halfling



CLIMA/TERRENO:	Florestas Temperadas
FREQUÊNCIA:	Muito Rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitária
PERÍ. DE ATIVID.:	Noite
DIETA:	Especial
INTELIGÊNCIA:	Alta (13-14)
TESOURO:	F
TENDÊNCIA:	Caótico e Mau
QUANT./ENCONTRO:	1
CA:	3
MOVIMENTO:	9
DADOS DE VIDA:	6+3
TACO:	13
Nº DE ATAQUES:	1
DANO/ATAQUE:	1d4
ATAQUES ESP.:	Aura de letargia
DEFESAS ESP.:	Imunidade a Magia
PROT. À MAGIA:	Nula
TAMANHO:	P (1,00 a 1,20 m)
MORAL:	Estável (11-12)
VALOR EM XP:	3.000

Poucas raças apreciam a vida e os confortos básicos de uma existência tranquila e pacífica mais do que os halflings. Portanto, quando uma dessas criaturas amáveis é impelida a uma vida de maldade pelo ataque de algum vampiro sinistro, o mundo sofre uma grande perda.

O vampiro halfling possui as mesmas características físicas dos halflings vivos; são um pouco rechonchudos, têm cerca de um metro e vinte de altura e de compleição rosada, com tufos de pelo nas costas das mãos e topos dos pés. No entanto, eles tendem a vestir roupas escuras, evitando as vestes alegres e coloridas de seus parentes vivos.

Os vampiros halfling geralmente são familiarizado com meia dúzia de idiomas ou mais (incluindo sua língua nativa). Quase todos falavam o idioma comum em vida (e, portanto, mantêm esse conhecimento na morte), bem como os idiomas élfico, anão e gnômico.

Combate: A força de um vampiro halfling não é excepcional como a de outras raças de vampiros. Portanto, eles não recebem nenhum bônus adicional para seus ataques corpo a corpo ou jogadas de dano. Comumente, eles empunham armas corpo a corpo, com preferência por espadas curtas, adagas e outras armas pequenas semelhantes. Caso o vampiro halfling opte por atacar sem armas, ele inflige meros 1d4 pontos de dano. Embora isso por si só não seja muito ameaçador, a forte conexão do vampiro com o Plano Material Negativo permite que ele drene uma parte da energia vital da vítima a cada ataque bem-sucedido. Assim, qualquer personagem atingido pelo vampiro sofre o dano necessário e perde instantaneamente 1 ponto de Força e 1 ponto de Constituição. A perda resultante em pontos de vida, habilidades de combate, etc., é calculada imediatamente. Halflings que morrem por este ataque de dreno de vida se tornam eles próprios vampiros, como descrito na seção Ecologia, abaixo.

O vampiro halfling é capaz de irradiar uma aura que afeta todas as pessoas dentro de 18 metros. Qualquer criatura que chegue dentro desta distância enquanto o vampiro está irradiando sua aura deve fazer um teste bem-sucedido de resistência contra magia ou ficará fatigada. Aqueles que passarem no teste não são afetados e permanecerão assim durante o encontro. No entanto, se encontrarem o vampiro novamente, um novo teste será necessário para resistir a este encantamento. Aqueles que falham em seu teste de resistência são dominados por uma sensação de letargia e torpor. Esse estado dura por 1d6 rodadas, durante as quais eles atacam com uma penalidade de -4, causam metade do dano com todas as armas e são incapazes de reunir a força mental necessária para lançar magias ou fazer testes de perícia. À medida que o vampiro envelhece, a duração de sua aura de letargia terrível se torna maior, embora seus efeitos permaneçam em grande parte os mesmos.



A resistência natural à magia de todos os halflings, juntamente com a imunidade aumentada a magias dos mortos-vivos, torna difícil atacar o vampiro halfling. Qualquer arma com encantamento menor que +2 não pode causar dano à criatura, passando inofensivamente pelo vampiro. Conforme o vampiro envelhece, fica cada vez mais difícil acertá-lo.

Os vampiros halfling mantêm todas as habilidades naturais dos halflings em seu estado morto-vivo. Assim, eles têm uma resistência melhorada a magias, varinhas, cajados ou bastões empregados contra eles. Inicialmente com +5, mas melhora com o passar do tempo, tornando o vampiro quase invulnerável a esses tipos de ataques. Da mesma forma, eles mantêm sua afinidade natural por armas de arremesse, obtendo um bônus de +1 em todos as jogadas de ataque feitas com elas. Os vampiros halfling ainda podem se mover-se em silêncio (como um elfo) em sua vida após a morte, permitindo que eles se aproximem facilmente de oponentes. Esses mortos-vivos sempre podem empregar o talento ataque pelas costas de um ladrão de 1º nível; vampiros que eram ladrões em vida podem ter talentos melhores de ataque pelas costas.

Todos os vampiros halfling têm infravisão até 18 metros, independentemente de sua linhagem racial (Pespeludos, Tiposaltos e Robustos) ou habilidade de infravisão em vida. Além disso, todos têm a habilidade (75% de chance) de perceber se uma passagem tem qualquer inclinação ou declive natural, não importando quão pequeno seja o declive. Eles também têm 50% de chance de determinar as direções (norte, sul, etc.) quando estão debaixo da terra.

O vampiro é imune a todos os tipos de magias que afetam a mente, como *sono*, *enfeitiçar*, *imobilizar* ou outras magias que afetem a mente. Além disso, ele é imune a todos os tipos de venenos, toxinas ou doenças, e não precisa respirar. Magias baseadas em relâmpagos ou fogo causam apenas metade do dano ao vampiro halfling, enquanto as baseadas em frio têm seu efeito completo.

Se o vampiro for reduzido a 0 pontos de vida, seja por ataques mágicos ou físicos, mas não for destruído corretamente (como descrito abaixo), ele não é morto. Em vez disso, é forçado a assumir sua forma de fumaça e fugir do combate. Se não conseguir retornar ao seu caixão dentro de 12 rodadas dessa transformação forçada, sua forma de fumaça se desfaz e ele é destruído para sempre.

Vampiro Halfling



À vontade, o vampiro halfling pode se transformar em qualquer tipo de pequeno mamífero da floresta. Enquanto estiver nessa forma, o vampiro assume todas as habilidades e sentidos da criatura, mas retém sua própria inteligência, imunidade a magias ou armas não mágicas e poderes semelhantes. As formas mais comumente usadas são as de texugos, castores, gambás e outros animais semelhantes.

Assim como os vampiros halfling podem assumir a forma de mamíferos da floresta, eles também podem comandá-los. Dentro de 2d6 rodadas após o vampiro emitir seu chamado mental, um total de 10d6 de Dados de Vida dessas criaturas chegará para fazer sua vontade. Esses animais permanecem durante a noite em que foram convocados, retornando às suas tocas ao amanhecer.

Além de suas transformações naturais em animais, o vampiro pode se transformar em uma forma de fumaça à vontade. Nesse estado, ele aparece como uma nuvem de fumaça à deriva, como a que poderia ser feita por uma pequena fogueira ou cachimbo aceso. Ele emana um cheiro familiar e agradável, que lembrará aqueles que estão a até 10 metros de tabaco de cachimbo e uma estalagem confortável. Nesse estado, o vampiro é imune a todo dano de ataques corpo a corpo e não sofre ferimentos de magias. Mesmo a mais diminuta abertura, como uma fechadura ou um vidro quebrado, permitirá que um vampiro halfling, nesta forma, a atravesse com facilidade.

Os vampiros halfling têm a capacidade de *criar alimentos* até três vezes por dia. Quando invocam esse poder, a comida que criam é sempre da mais alta qualidade e certamente agradará até o paladar mais exigente. Além disso, podem lançar *purificar alimentos* ou *apodrecer alimentos* à vontade, muitas vezes usando os primeiros poderes para atrair suas vítimas, induzindo uma falsa sensação de segurança que as torna mais suscetíveis a ataques.

Apesar de seu grande poder, o vampiro halfling não está isento de fraquezas. Por exemplo, ele não suporta o cheiro de um cachimbo aceso, pois o aroma lembra-o dos prazeres físicos que deixou para trás. Embora o cheiro de tabaco aceso não o afaste, ele não se aproxima a menos de 20 metros do fumante até que o item ofensivo seja removido. Da mesma forma, o vampiro não pode entrar em um cômodo onde haja um fogo ardendo na lareira. Mais uma vez, a conexão com a vida passada do halfling é tão forte que a criatura não consegue suportá-la, e acaba se afastando dessas lembranças. Em ambas as situações, o vampiro não possui a capacidade de tomar medidas diretas para eliminar os elementos que lhe causam desconforto. No entanto, ele pode orientar um de seus servos a adentrar o recinto e extinguir o cachimbo ou sufocar as chamas, o que possibilita que a criatura morta-viva entre no local sem restrições.

Vampiros halfling podem ser afastados por qualquer pessoa que lhes apresente com convicção um símbolo sagrado leal e bom. Assim como a fumaça do cachimbo, isso não os expulsa, mas impede que se aproximem de um personagem que esteja equipado com esse símbolo. Água benta ou símbolos sagrados leais e bons que tocam a carne do vampiro infligem o mesmo dano que infligem aos vampiros humanos (1d6+1 pontos), queimando a carne da criatura. Vampiros halfling podem ser afastados normalmente.

Vampiros halfling regeneram dano muito rapidamente. A cada rodada de combate, eles recuperam 2 pontos de vida de dano. No entanto, quando estão sob a luz da lua, essa regeneração aumenta para 3 pontos de dano. E, se a lua estiver cheia, essa habilidade é ainda mais aprimorada, resultando em uma recuperação de 4 pontos de dano a cada rodada.

A chuva é mortal para o vampiro halfling, pois é a maneira da natureza de afastar impurezas da atmosfera e revitalizar todas as criaturas vivas. O dano é baseado na intensidade do clima e na duração da exposição. Um vampiro destruído pela chuva está morto para sempre.

A neve não prejudica os vampiros como a chuva faz, mas eles relutam em se mudar para um clima frio e, portanto, raramente a encontram.

A neve não afeta o vampiro da mesma forma que a chuva, mas eles geralmente evitam climas frios e, portanto, raramente o encontram.

Assim como a presença de uma lareira acesa pode afastar os vampiros halfling, também pode destruí-los. A maneira mais segura de destruir um vampiro desse tipo é empalá-lo com um pedaço de madeira acesa com o fogo da lareira. A madeira deve ser acesa diretamente da lareira em si, não de um fogo transferido para ela por algum terceiro item. Esta "arma" deve ser usada dentro de 12 rodadas para ser eficaz. Nem toda a madeira precisa estar em chamas, mas a parte enfiada no vampiro deve estar queimando para que o ataque tenha o efeito desejado.

Embora o vampiro seja instantaneamente morto por esse ataque, a criatura pode ser revivida simplesmente removendo-se à estaca de madeira do seu corpo. Para completar a destruição da criatura, suas mãos e pés devem ser cortados e lançados em uma lareira. Se o fogo for mantido por 3 horas, o resto do corpo do vampiro se consumirá em fumaça e se dissipará, nunca mais ressurgindo.

A luz solar é muito perigosa para os vampiros halfling, assim como é para a maioria dessas criaturas, e pode destruí-los. Para cada rodada em que um vampiro halfling é exposto aos raios diretos do sol, ele sofre 3d6 pontos de dano e é preenchido com tanta dor que não pode atacar nem se defender. Além disso, ele não pode se transformar em nenhuma de suas outras formas até se afastar da luz direta do sol. Magias que imitam a luz do sol, como *luz contínua*, não prejudicarão a criatura, mas fontes como uma *lâmina do sol* terão o efeito da luz solar.

Habitat/Sociedade: Os vampiros halfling evitam os confortos da vida física que eram tão queridos para eles antes de sua transformação. Eles vivem em lugares sombrios e deprimentes que não servem para lembrá-los da felicidade que deixaram para trás. A perda de felicidade e contentamento os levou a desprezar todos aqueles que conseguem se acomodar diante de uma fogueira crepitante com uma boa história e um caneco de cerveja, incitando-os a fazer o que podem para despedaçar as vidas complacentes de outros halflings sempre que possível.

Assim como outros vampiros de semi-humanos, os vampiros halfling se tornam mais poderosos com a idade, como representado na tabela abaixo.

Idade	DV	Resistência	Bônus	Aura
0-99	6+3	+5	+2	-0
100-199	7+3	+5	+2	-1
200-299	8+2	+6	+2	-2
300-399	9+2	+6	+3	-3
400-499	10+1	+7	+3	-4
500+	11+1	+8	+3	-5

DV indica os Dados de Vida da criatura à medida que ela envelhece.

Resistência mostra o bônus nos testes de resistência da criatura quando atacada com magias, bastões, cajados ou varinhas.

Bônus indica o bônus mágico que deve ser associado à arma para que ela possa afetar o vampiro.

Aura é a penalidade aplicada aos testes de resistência daqueles que estão presos na aura de fadiga do vampiro.

Ecologia: O vampiro halfling não tem lugar no mundo natural, um fato demonstrado por sua aversão à chuva e à pureza terrena que ela representa.

O vampiro só pode criar mais de sua espécie ao matar outros halflings com seu ataque que suga energia. Para criar um novo vampiro, o halfling não precisa fazer mais do que manter o corpo de sua vítima intacto por 7 dias após a morte, e um novo vampiro se levantará.

Severidade da Chuva	Dano por Rodada
Leve	1d6
Pesado	1d8
Torrencial	1d10

Vampiro Kender



CLIMA/TERRENO:	Sithicus
FREQUÊNCIA:	Muito Rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitária
PERÍ. DE ATIVID.:	Noite
DIETA:	Especial
INTELIGÊNCIA:	Média (8-10)
TESOURO:	Nenhum
TENDÊNCIA:	Leal e Mau

QUANT./ENCONTRO:	1
CA:	2
MOVIMENTO:	9
DADOS DE VIDA:	4+3
TACO:	15
Nº DE ATAQUES:	1
DANO/ATAQUE:	1d6
ATAQUES ESP.:	Veja abaixo
DEFESAS ESP.:	Veja abaixo
PROT. À MAGIA:	Nula
TAMANHO:	P (1,00 a 1,20 m)
MORAL:	Elite (13-14)
VALOR EM XP:	4.000

Das terras sombrias de Sithicus, chega a notícia de uma linhagem de vampiros que foi recentemente libertada no semiplano de Ravenloft: o vampiro kender. Embora não seja verdadeiramente igual às outras espécies de vampiros, essas criaturas não são menos malignas.

Os vampiros kender mantêm as mesmas propriedades físicas gerais que tinham em vida. Assim, eles têm cerca de 1,20 metros de altura e são muito magros. Seus olhos e ouvidos lhes conferem uma aparência travessa, quase élfica, e seus corpos esbeltos são finamente musculosos, como os de ginastas. No entanto, ao observar mais de perto, a corrupção vil dos mortos-vivos é óbvia. A pele é pálida e ressecada, esticada sobre os ossos de maneira semelhante à encontrada em corpos mumificados. Os dentes são longos e afiados, conferindo ao rosto uma aparência selvagem que não pode ser facilmente esquecida. Os dedos foram reduzidos a pouco mais que ossos com uma fina cobertura de carne, e suas unhas se transformaram em garras.

Os vampiros kender são capazes de falar apenas em sussurros sibilantes. É evidente que falar é bastante doloroso para eles, então raramente o fazem. No entanto, seu conhecimento de idiomas parece permanecer inalterado em relação ao que tinham em vida, permitindo-lhes frequentemente compreender um pequeno número de outras línguas.

Combate: O vampiro kender se move lenta e rigidamente quando ataca. Portanto, a grande agilidade e destreza que lhe serviram tão bem em vida foram perdidas em sua transição para a escuridão. Por causa disso, os vampiros kender sempre agem por último em qualquer rodada de combate e nunca surpreendem seus oponentes. A perda de agilidade é compensada em parte por um aumento na força física e pelo crescimento de garras perigosas. Assim, eles podem infligir 1d6 pontos de dano em qualquer ataque corpo a corpo.

Os vampiros kender frequentemente usam o hoopak, uma combinação de cajado-funda e bastão bo. Quando usado como funda, permite que a criatura atire pedras que infligem 1d4+1 pontos de dano a oponentes pequenos ou do tamanho de um humano e 1d6+1 pontos a inimigos maiores. Se usado como bastão bo, causa 1d4 pontos de dano a oponentes do tamanho de um humano ou menores e 1d6 pontos de dano a oponentes maiores.

Qualquer pessoa atingida pelas garras do vampiro kender sente muito mais do que a dor de uma ferida física. Seus ataques alcançam além do corpo mortal da vítima e atingem diretamente seu espírito. O choque e a dor causados por esse ataque são grandes, exigindo que a vítima faça um teste de resistência contra paralisia ou fique impossibilitada de agir na próxima rodada de combate. Independentemente de passar ou não em seu teste de resistência, eles sofrem uma redução de 1 ponto em sua Inteligência e Sabedoria. Os kender que morrem devido ao



ataque que dilacera o espírito do vampiro kender não correm o risco de se transformarem em vampiros, visto que essas criaturas malignas são resultado de ciências sombrias e experimentação mágica que só podem ser replicadas com a intervenção direta de Lord Soth de Sithicus.

O vampiro kender tem a capacidade de inclinar a cabeça para trás uma vez por hora e soltar uma risada horrenda. Aqueles que estiverem a até 20 metros do vampiro quando ele gargalha devem ser bem sucedidos em um teste de resistência contra magias ou serão afetados como se tivessem olhado para um símbolo de insanidade. Aqueles sob a influência de uma magia como *remover medo* ou similar são imunes a esse ataque.

O vampiro kender só pode ser ferido por armas mágicas +1 ou melhores. Armas de madeira não mágicas que atingem a criatura são apodrecem instantaneamente e ficam destruídas; armas mágicas de madeira têm direito a um teste de resistência contra ácido para evitar esse efeito.

A natureza mística da fisiologia do vampiro permite que ele recupere rapidamente os pontos de vida perdidos. Assim, a criatura regenera 2 pontos de vida por rodada de combate. Uma magia *reviver mortos* sobre o monstro o restaurará imediatamente para todos os pontos de vida.

Um vampiro kender que é reduzido a 0 pontos de vida em combate não é realmente destruído. Em vez disso, seu corpo é morto, e ele é compelido a assumir sua forma espiritual. Uma vez que essa nova forma é muito facilmente destrutível (veja abaixo), o vampiro kender imediatamente tentará fugir da área de combate e retornar ao seu caixão. Se não conseguir chegar ao caixão dentro de 12 turnos, a criatura ficará presa nessa forma e permanecerá como um poltergeist até ser destruída.

A qualquer momento, o vampiro kender é capaz de se transformar em uma criatura puramente espiritual, semelhante a um poltergeist. Enquanto estiver nessa forma, ele é invisível e possui todas as características, forças e fraquezas de um poltergeist comum. Se a criatura for morta enquanto estiver nesse estado, ela estará morta para sempre, e o mundo estará livre de suas maquinacões malignas.

Os vampiros kender são imunes a magias *sono*, *enfeitiçar* ou *imobilizar* e nunca podem ser influenciados por qualquer forma de magia que afete a mente. Eles são totalmente imunes a todos os tipos de toxinas, venenos e doenças. Magias ou outros ataques que dependem de frio ou calor (incluindo gelo e fogo) infligem apenas metade do dano aos

vampiros kender, enquanto os ataques baseados em eletricidade causam o dano total.

Água benta jogada em um vampiro kender causa um certo dano, infligindo 1d4 pontos de dano por frasco que atinja sua pele. Símbolos sagrados pressionados contra sua pele também causam a mesma quantidade de dano, levando a criatura a sentir uma dor tão intensa que a força a realizar um teste de moral e, se possível, fugir imediatamente da batalha.

Os vampiros kender estão estritamente ligados ao domínio de Sithicus e não podem deixá-lo de forma alguma. As magias obscuras e malignas que os originaram criaram um vínculo inquebrável entre eles e o domínio de Lorde Soth. Qualquer tentativa de atravessar as fronteiras deste domínio, seja voluntária ou não, resulta na destruição instantânea do vampiro. Em questão de segundos, seu corpo se desfaz em pó, e a criatura desaparece. Mesmo se aproximar da fronteira é doloroso para essas criaturas, e raramente se aproximam a menos de um quilômetro, com medo de serem forçadas a cruzá-las e serem aniquiladas.

Os vampiros kender são surpreendentemente fáceis de serem afastados. Acredita-se que isso acontece porque seu espírito interior não é afetado por sua transformação em uma criatura morta-viva, resultando em uma falta de resistência mental quando confrontados por pessoas profundamente religiosas. Independentemente disso, os vampiros kender são afastados como se fossem apenas espectros.

Os vampiros kender não são tão difíceis de serem destruídos quanto muitos outros tipos de mortos-vivos, pois são muito vulneráveis às suas próprias hoopaks. Qualquer caçador de vampiros que consiga arrancar o hoopak de um deles e depois usar essa arma contra seu dono descobrirá que ela inflige dano total e não corre o risco de ser destruída como outras armas de madeira. Além disso, qualquer jogada de ataque que resulte em um 19 ou 20 natural indica que o atacante conseguiu empalar a criatura na ponta da arma, matando-a instantaneamente. Assim que a criatura morre (seja por ferimentos infligidos com o hoopak ou por ser empalada por ela), o corpo irrompe em chamas. Nos próximos segundos, tanto ele quanto a arma são consumidos pelo fogo e irrevogavelmente destruídos.

O vampiro kender não suporta a visão da erva brilhante (uma planta cristalina que cresce em Krynn e em algumas áreas isoladas de Sithicus). A simples visão destas flores é suficiente para manter o vampiro afastado a uma distância de 10 metros. Se a luz da lua estiver incidindo sobre essas flores, o espetáculo prismático que elas liberam é suficiente para realmente prejudicar a criatura, infligindo 1d4 pontos de dano por cada rodada em que as plantas estiverem a menos de 20 metros do vampiro.

Habitat/Sociedade: O vampiro kender é uma criatura solitária que existe apenas para fazer a vontade do Lorde Soth de Sithicus. Ele é o pai de sua raça e, embora os desprezem pelo que ele fez a eles, são incapazes de se rebelar contra ele ou de agir de maneira contrária aos seus desejos.

Consciente da aversão que os elfos que habitam seu domínio sentem por todas as formas de seres sobrenaturais, Soth considerou que não poderia encontrar escravos melhores do que um grupo de mortos-vivos. Sabendo que elfos mortos-vivos poderiam representar uma ameaça ao seu próprio poder, Soth empenhou-se em criar uma nova estirpe desses seres. Atraindo uma pequena aldeia kender através dos véus nebulosos de Ravenloft e para seu domínio, ele os fez serem mortos um a um para

que pudesse estudar seus sofrimentos e invocar rituais mágicos cuidadosamente planejados sobre seus corpos na tentativa de fazê-los ressurgir como mortos-vivos. No momento em que terminou com esses kendens desafortunados, metade deles já havia perecido de maneira horrenda e sofrido tormentos indescritíveis nas mãos do temido cavaleiro da morte. Os resultados de seus experimentos foram, no entanto, satisfatórios para Soth, pois ele descobriu uma fórmula que criaria uma raça de vampiros completamente leais a ele. Acredita-se que Soth criou no mínimo 10 dessas criaturas e no máximo 30, embora seja difícil encontrar evidências sólidas para apoiar qualquer estimativa específica.

O vampiro kender típico lidera um pequeno grupo de mortos-vivos que também servem ao Senhor Soth. Como regra geral, cada uma dessas criaturas comandará de 3 a 12 (3d4) outras criaturas, escolhidas de acordo com a tabela abaixo.

Resultado 2d6	Tipo de Morto-Vivo
2	Besta Morta-Viva (Stahnk)
3	Espectro
4-5	Carneçal
6-8	Carniçal
9-10	Carneçal
11	Espectro
12	Guerreiro Esqueleto

Em adição às forças geradas acima, a criatura terá também 4-24 (4d6) dados de vida de mortos-vivos menores (zumbis e esqueletos) agindo sob seu comando.

Ecologia: Os vampiros kender só podem existir dentro dos limites do domínio do Lorde Soth, Sithicus. Eles estão ligados a essa terra sombria de alguma forma mística que, sem dúvida, está relacionada com a magia maligna usada em sua criação. É possível que o Senhor Soth tenha sido obrigado a invocar o favor dos Poderes Sombrios em sua criação dessas monstruosidades temidas e, assim, tenha pago algum preço horrível por sua lealdade a ele.

Apesar de suas ligações com Sithicus, os vampiros kender não são criaturas naturais e, portanto, não têm lugar na biologia do mundo ao seu redor. Os elfos em Sithicus conseguem sentir a presença de uma dessas criaturas sempre que ela estiver a até 100 metros de distância. No começo, os elfos sentem apenas uma sensação curiosa de preocupação ou apreensão; mas, à medida que o monstro se aproxima, o sentimento se intensifica em aversão e horror. Os elfos descrevem essas criações tristes como poluentes vis que contaminam os vivos com suas simples presenças. Não está claro por que apenas os elfos nativos de Sithicus conseguem detectar tão facilmente o vampiro kender.

Ao contrário dos outros vampiros em Ravenloft, essas criaturas não se tornam mais poderosas com o passar do tempo. Faz parte de sua maldição que elas devem permanecer para sempre como estão, negadas aos prazeres da curiosidade ou do desejo de viajar que uma vez deram sentido às suas vidas. Dizem que o surgimento da lua cheia lembra a essas almas trágicas do que perderam e que, nessa noite de cada mês, elas não conseguem fazer nada além de sentar e chorar ao lado do caixão que agora lhes serve como lar e prisão

Vampyro



CLIMA/TERRENO:	Qualquer Urbano
FREQUÊNCIA:	Muito Rara
ORGANIZAÇÃO:	Bando
PERÍ. DE ATIVID.:	Noite
DIETA:	Sangue
INTELIGÊNCIA:	Excepcional (15-16)
TESOURO:	F
TENDÊNCIA:	Leal e Mau

QUANT./ENCONTRO:	3d4
CA:	4
MOVIMENTO:	12

DADOS DE VIDA:	8+3
TACO:	11
Nº DE ATAQUES:	3

DANO/ATAQUE:	1d4/1d4/1d6
ATAQUES ESP.:	Veja abaixo
DEFESAS ESP.:	Veja abaixo

PROT. À MAGIA:	Nula
TAMANHO:	M (1,80 m)
MORAL:	Estável (11-12)
VALOR EM XP:	2.000

O vampyro é uma criatura repugnante que, como o temido nosferatu, se alimenta do sangue de suas vítimas. No entanto, ao contrário do nosferatu ou de seus primos vampíricos, o vampyro não é um morto-vivo. Assim, embora eles não ganhem nenhum dos poderes dos mortos-vivos, eles também não têm nenhuma de suas fraquezas.

Vampyros se parecem muito com humanos comuns ou meio-elfos. Têm quase 1,80 metro de altura e, em geral, apresentam uma excepcional beleza física. Alguns raros exemplos são menos bonitos, e alguns poucos são realmente repulsivos de se olhar, mas estes são de longe a minoria. Os vampyros preferem trajar roupas escuras e sombrias, como as dos mortos ou de parentes enlutados, embora frequentemente recorram às vestes provocantes de uma prostituta para atrair vítimas para suas garras. Geralmente, os vampyros têm uma constituição esbelta, embora sua aparência esconda uma força física excepcional, e olhos escuros e ardentes. Sua pele é muito pálida, quase branca, e suas características são levemente felinas, dando-lhes uma aparência selvagem e exótica. Seus dedos terminam em garras curvas e letais; seus dentes são longos e afiados, com os caninos aparecendo claramente como presas para quem está próximo o suficiente para vê-los claramente.

Os vampyros não têm uma língua nativa, mas se comunicam na língua daqueles humanos com os quais vivem. Em regra, qualquer vampyro dado conhecerá de 1 a 4 línguas humanas ou semi-humanas.

Combate: O vampyro geralmente atacará apenas presas indefesas ou surpreendidas. Frequentemente, um único vampyro se misturará em meio a uma multidão de humanos em uma taverna ou local de encontro similar para buscar uma vítima do sexo oposto. Assim que encontrar alguém adequado, o vampyro os atrairá de volta para sua toca com promessas provocantes de romance e companhia. No entanto, assim que a porta se fecha atrás do casal, os companheiros do vampyro atacarão. A natureza repugnante e maligna dessas criaturas pode significar que a vítima ficará à beira da morte por dias, satisfazendo a fome desses monstros enquanto eles bebem apenas sangue suficiente para manter seu cativo fraco demais para escapar.

Durante um combate, o vampyro pode atacar usando suas duas garras retalhadoras, causando 1d4 pontos de dano com cada golpe, além de poder morder com seus dentes irregulares e afiados, provocando um dano adicional de 1d6 pontos. A saliva de um vampyro carrega consigo um veneno repugnante que exige que aqueles mordidos pelo monstro



façam um teste de resistência contra veneno ou sejam enfeitiçados. Este teste de resistência é modificado por uma penalidade de -1 para cada 2 pontos de dano causado no ataque da mordida. Assim, um vampyro que cause 3 pontos de dano com sua mordida faz com que sua vítima faça o teste com -2. Vítimas enfeitiçadas não resistirão ao ataque do vampyro que as mordeu, mas continuarão lutando contra outros vampyros.

Habitat/Sociedade: Os vampyros vivem em grupos, normalmente com cerca de uma dúzia de membros, divididos igualmente entre homens e mulheres, e alguns jovens. Raramente encontram outros bandos, mas quando o fazem, os dois grupos se unirão em alguns dias de festas assassinas e horríveis massacres de vítimas.

Nesses momentos, os vampyros vão se acasalar com membros do outro grupo e, em 6 meses, novos vampyros nascerão. Os jovens são praticamente indefesos até atingirem a idade de 5 anos, quando podem lutar como adultos pela metade da força. Quando atingem a idade de 10 anos, são considerados adultos e devem passar por um ritual para provar que não são mais crianças. Geralmente, isso significa fazer uma matança sem ajuda.

A toca de um bando de vampyros pode se assemelhar a uma casa humana comum, até que eles preparem sua emboscada e ataquem aqueles que estão próximos. Em ocasiões raras, um grupo de vampyros pode até mesmo se esforçar para se passar por membros de uma comunidade, mantendo empregos e escondendo seus hábitos alimentares sanguinários.

Ecologia: Vampyros são caçadores ferozes que preenchem o mesmo nicho ecológico que tigres ou lobos — exceto que sua presa é humana. Há muito tempo, antes de a humanidade se tornar uma espécie inteligente e social, eles tinham seu lugar. Agora, são seres que inspiram pesadelos, caçando os vulneráveis e inocentes, desempenhando uma função que já não tem relevância.

CLIMA/TERRENO:	Qualquer terra Temperada
FREQUÊNCIA:	Muito Rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitária
PERÍ. DE ATIVID.:	Qualquer
DIETA:	Sangue e fluidos corporais
INTELIGÊNCIA:	Alta (13-14)
TESOURO:	W (Z)
TENDÊNCIA:	Neutro e Mau

QUANT./ENCONTRO:	1
CA:	4
MOVIMENTO:	9, At 12

DADOS DE VIDA:	6+3
TACO:	13
Nº DE ATAQUES:	1

DANO/ATAQUE:	1d4
ATAQUES ESP.:	Veja abaixo
DEFESAS ESP.:	Nenhum

PROT. À MAGIA:	Nula
TAMANHO:	M (1,50 a 1,80 m)
MORAL:	Média (8-10)
VALOR EM XP:	3.000

A viúva-vermelha, ou rainha das aranhas, é uma metamorfa maligna e mortal. Tece uma rede de maldade que se estende por todas as terras ao redor de sua toca, essa criatura repulsiva encontra prazer perverso em assassinar aqueles que são atraídos por seus muitos encantos e promessas de prazer.

A viúva-vermelha possui duas formas físicas. A primeira, e a mais comum encontrada, é a humana. Nesta aparência, a viúva-vermelha se parece com uma mulher incrivelmente bonita e sedutora, com cabelos longos e vermelhos. O vestido da criatura varia para se misturar com a sociedade humana ao seu redor, mas sempre será provocativo e convidativo. Nesta forma, a criatura é tratada como um humano de nível 0, pois as estatísticas listadas acima são para a sua forma de aranha (veja abaixo).

A viúva-vermelha assumirá sua verdadeira forma, a de uma aranha gigante, apenas quando estiver prestes a matar. Nessa forma, a criatura tem um corpo vermelho vivo com um padrão de ampulheta preta em suas costas. Em essência, parece uma versão gigante da aranha viúva-negra comum, exceto que as cores são invertidas.

As viúvas-vermelhas parecem não ter uma língua natural própria, mas sempre são fluentes nas línguas das culturas com as quais entram em contato.

Combate: As viúvas-vermelhas raramente se envolvem em combate aberto. Em vez disso, elas atraem vítimas desprevenidas e as envolvem em um abraço apaixonado. Uma vez feito isso, elas revelam sua verdadeira forma. Aqueles que testemunham essa mudança (geralmente apenas a vítima condenada) devem fazer imediatamente um teste de horror. A transformação em uma aranha gigante leva uma rodada completa, durante a qual a criatura nunca solta sua vítima. Tentar escapar do poderoso aperto da viúva-vermelha requer que a vítima faça um teste de dobrar barras/suspender portais. Fracasso indica que a fuga é impossível neste momento, embora uma nova tentativa seja permitida a cada rodada.

Uma vez em sua forma de aranha, a viúva-vermelha morderá sua vítima. Embora a mordida em si cause apenas 1d3 pontos de dano, permite que a criatura injete um veneno mortal (Classe E, Imediato, Morte/20). Se a criatura estiver atacando alguém que está segurando, ela acerta automaticamente. Se estiver tentando matar alguém que escapou de seu abraço mortal, é necessária uma jogada de ataque normal.

A viúva-vermelha é capaz de liberar um jato de teia quando está em sua forma de aranha. Isso é tratado como se a criatura estivesse lançando uma magia *teia*.



Quando a criatura está em sua forma de aranha, ela tem a capacidade de escalar superfícies verticais (como se estivesse usando uma magia *patas de aranha*) e comandar aranhas. Nesse último caso, ela será capaz de invocar de 10 a 100 (10d10) aranhas. Destas, 65% serão aranhas normais, 20% serão aranhas grandes, 10% serão aranhas enormes e 5% serão aranhas gigantes. Essas criaturas adoram a viúva-vermelha e farão tudo o que puderem para protegê-la do perigo, mesmo ao custo de suas próprias vidas; nunca são necessários testes de moral para elas.

Habitat/Sociedade: A viúva-vermelha frequentemente faz sua morada nas cidades e vilas dos humanos. Aqui, ela se move em sua forma humana e seduz suas vítimas sob o manto da escuridão. Não é incomum para uma viúva-vermelha amar e, em seguida, destruir uma nova vítima a cada semana.

Ecologia: As viúvas-vermelhas vivem ao drenar o sangue e outros fluidos corporais daqueles que matam. Um amante assassinado é escondido em algum lugar da toca da criatura e pode fornecer à viúva alimento por até uma semana. Quando a criatura termina com um cadáver, ela descarta o corpo parcialmente decomposto e desidratado longe de sua toca. Desta forma, ela espera que sua casa escape à detecção.

A viúva vermelha se reproduz acasalando-se com um humano comum. Após a consumação de seu amor, a viúva mata seu parceiro e implanta os ovos agora fertilizados em seu corpo. Em uma semana, esses ovos eclodem e consomem os fluidos no cadáver. Cada "ninhada" de aranhas consiste em 2-8 jovens. Estes permanecem na forma de aranha (sendo tratados como aranhas grandes) por um ano. No final desse período, eles ganham a habilidade de assumir uma forma humana e se tornam adultos. Apenas em casos raros os jovens permanecerão com sua mãe nesse momento.

Se não morrerem de violência ou acidente, a viúva-vermelha média vive de 20 a 30 anos.







T.M. HILDEBRANDT



FELLS
92





KEVIN AVIES © 1984



DORMAN



WEAVER

Advanced Dungeons & Dragons 2nd Edition

Compêndio Monstruoso

Ravenloft

Apêndice



Elas espreitam nas sombras.
Elas rastejam em seus sonhos.
Elas atacam a partir das trevas.

São as criaturas repulsivas e aterrorizantes que habitam na tenebrosa dimensão de Ravenloft, ávidas por sua chegada. Dentro deste livro, você encontrará vampiros elfos, os temidos Obscuros que traíram a confiança dos Vistani, e dezenas de outras entidades destinadas a injetar um toque de pavor em cada jornada por Ravenloft.

Entretanto, esteja avisado, pois os que se aventuram nas Brumas de Ravenloft raramente retornam...

TSR, Inc.
POB 756
Lake Geneva,
WI 53147 USA



TSR Ltd.
120 Church End, Cherry Hinton
Cambridge CB1 3LB
United Kingdom