Sword & Sorcery

Ravenloft

Nativos do Pavor

v.3.5 Livro Básico de Criaturas

EXPLICAÇÃO SOBRE USO DA LOMBADA DO LIVRO.
Ao lado está a arte para ser colocada na lombada do livro. Como não sei o tipo de papel, gramatura, impressão, etc... O tamanho final do livro após ser impresso pode variar.

No caso, deve-se que pedir a pessoa que irá confeccionar o livro, que não redimensione a arte, mas que corte nas laterais até que o logo do D&D e o título na lombada fique centralizado.

Em livros futuros irei respeitar essa mesma padronização, para que quem a siga, tenha tudo organizado.

Tradução e Diagramação PT/BR:

JamesLoyo

Revisão:
Caio Cunha

Agradecimentos
Em especial ao meu amigo Caio Cunha. Essa revisão foi "monstro", literalmente!
Ao meu mentor e apoiador Paulo César por toda ajuda na diagramação.
Ao amigo Bruno Costa pelo incentivo e apoio em cada projeto e encadernação.
Ao mestre Gabriel Jansen pelos muitos conselhos e ensinamentos sobre a Terra das Brumas.

Quaisquer erros, sugestões, por favor entrar em contato pelo e-mail:
nymgreenleaf@hotmail.com

NOTA: O livro original Denizen of Dread tinha uma série de erros de sistema (DV, CA, valores de ataque, habilidades, perícias, talentos, de tudo um pouco). Alguns desses erros já estavam sinalizados na errata da Fraternity of Shadows, e dezenas, talvez centenas de outros foram encontrados ao longo da tradução e revisão. A sua maioria, pelo especialista Caio Cunha. Contudo, muitos outros ainda podem estar à solta pelo livro. Fiquem à vontade para sinalizá-los pelo e-mail acima ou pelo blog abaixo.

Sintam-se à vontade pra distribuir esse arquivo. Coloque no seu blog, site para armazenamento, grupo de whatsapp, telegram... A minha intenção é facilitar o acesso a esse material. Fiz mesmo pra distribuir. 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!

Versão desta edição: 1.0
Nativos do Pavor - Denizen of Dread

Nativos do Pavor

Créditos

Autores:
Beth Bostic, Bernard E. Cana, Jackie Cassada, Andrew Cermak, Leonard Dessert, Robert Farnsworth, Christopher S. Gurney, Carla Hollar, Jeffrey Kahrs, Brett King, Rucht Lilavivat, Joe Masdon, Stewart Mac William, Tadd McDivitt, Nicky Rea, John Richardson, C. Bryant Strickland, Andrew Wyatt e Fred Yelk

Desenvolvedores:
Jackie Cassada e Nicky Rea

Editores:
Dale Donovan

Editor-Chefe da Sword & Sorcery:
Andrew Bates

Diretor de Arte:
Richard Thomas

Layout e Tipografia:
Ron Thompson

Artistas de Interiores:
Bob Giadrosich, Jeff Holt, Jeremy McHugh, Jamie Powers, Claudio Pozas, Aaron Siddell, James Stowe, Drew Tucker e Melissa Uran

Designer de Capa e Contracapa:
Ron Thompson

Agradecimentos Adicionais
Baseado nas regras originais de Dungeons & Dragons® criadas por E. Gary Gygax e Dave Ameson e no novo jogo Dungeons & Dragons projetado por Johnathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker and Peter Adkison.

Agradecimentos Especiais
Andria Hayday (design da 1ª edição)
Bruce Nesmith (design da 1ª edição)
Tracy & Laura Hickman (conceito original)

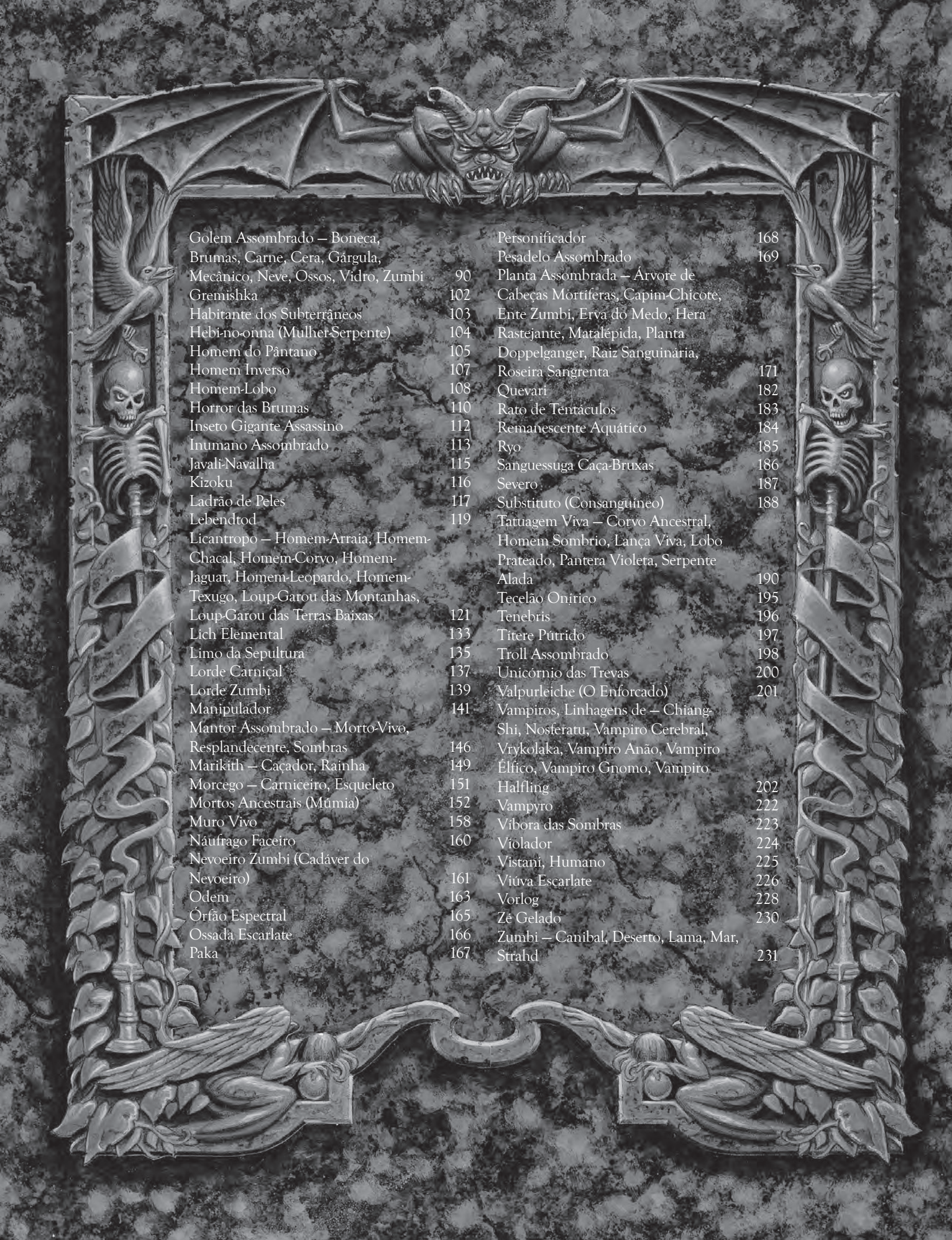
© 2004 Wizards of the Coast. Inc.
Ravenloft, D&D, o logotipo de Dungeons & Dragons, o logotipo do Sistema d20 e o logotipo da Wizards of the Coast são marcas registradas da Wizards of the Coast, Inc., uma subsidiária da Hasbro, Inc., e são usadas pela Arthaus sob licença.
Distribuído para Sword & Sorcery Studios pela White Wolf Publishing, inc.
Arthaus e o logotipo da Arthaus são marcas registradas da Arthaus Publishing. Inc. Todos os direitos reservados. Sword & Sorcery, Sword & Sorcery Studios e o logotipo da Sword & Sorcery são marcas registradas da White Wolf Publishing. Inc.

Tradução e Diagramação BR: JamesLoyo

Nativos do Pavor

Sumário

Abissal Assombrado 10
Abissal das Trevas (Tanar'ri) 12
Afogado da Proa 13
Afogados 14
Akikage (Assassino das Sombras) 15
Arak (Fada das Sombras) – Powrie, Shee, Sith, Teg 16
Arayashka 20
Bakna Rakna 21
Baobhan Sith (Fada das Sombras) 23
Barqueiro das Brumas 24
Bastellus (Espreitador Onírico) 25
Besouro, Escaravelho – Cripta, Gigante, Monstruoso 27
Bruja 29
Bruxa Espectral – Annis, Mar, Verde 30
Cães Assombrados – Carcaça, Espectral, Mastim 33
Cão do Pântano 35
Carniceiro 36
Caçador de Cabeças 38
Ceifador Macabro 39
Chama Espectral 40
Corvídeo 41
Cria do Oceano – Lacaio, Suprema 43
Cria Onírica – Forma Cinzenta, Forma Sombria, Ennui 45
Dampiro 47
Demônio da Lareira 49
Desossado 51
Diabrete Assassino 53
Doppelganger Assombrado 54
Elemental Assombrado – Brumas, Pira, Sangue, Sepultura 55
Ermordenung 62
Espantalho Assombrado 64
Espírito Radiante 65
Espreitador da Carniça 66
Esqueleto – Corcel Descarnado de Strahd, Esqueleto de Strahd, Piroesqueleto 67
Estatueta – Cerâmica, Cristal, Marfim, Obsidiana, Porcelana 70
Fantasma 74
Fragmentado 80
Fulgor Colérico 81
Fúrias – Alecto, Megera, Tisífone 82
Gato – Cripta, Meia-Noite, Planícies 85
Geist – Bussengeist, Poltergeist 87
Goblyn (Duende) 89



Golem Assombrado – Boneca, Brumas, Carne, Cera, Gárgula, Mecânico, Neve, Ossos, Vidro, Zumbi 90
Gremishka 102
Habitante dos Subterrâneos 103
Hebi-no-onna (Mulher-Serpente) 104
Homem do Pântano 105
Homem Inverso 107
Homem-Lobo 108
Horror das Brumas 110
Inseto Gigante Assassino 112
Inumano Assombrado 113
Javali-Navalha 115
Kizoku 116
Ladrão de Peles 117
Lebendtod 119
Licantropo – Homem-Arraia, Homem-Chacal, Homem-Corvo, Homem-Jaguar, Homem-Leopardo, Homem-Texugo, Loup-Garou das Montanhas, Loup-Garou das Terras Baixas 121
Lich Elemental 133
Limo da Sepultura 135
Lorde Carniçal 137
Lorde Zumbi 139
Manipulador 141
Mantor Assombrado – Morto-Vivo, Resplandecente, Sombras 146
Marikith – Caçador, Rainha 149
Morcego – Carniceiro, Esqueleto 151
Mortos Ancestrais (Múmia) 152
Muro Vivo 158
Náufrago Faceiro 160
Nevoeiro Zumbi (Cadáver do Nevoeiro) 161
Odem 163
Órfão Espectral 165
Ossada Escarlate 166
Paka 167
Personificador 168
Pesadelo Assombrado 169
Planta Assombrada – Árvore de Cabeças Mortíferas, Capim-Chicote, Ente Zumbi, Erva do Medo, Hera Rastejante, Matalépida, Planta Doppelganger, Raiz Sanguinária, Roseira Sangrenta 171
Quevari 182
Rato de Tentáculos 183
Remanescente Aquático 184
Ryo 185
Sanguessuga Caça-Bruxas 186
Severo 187
Substituto (Consanguíneo) 188
Tatuagem Viva – Corvo Ancestral, Homem Sombrio, Lança Viva, Lobo Prateado, Pantera Violeta, Serpente Alada 190
Tecelão Onírico 195
Tenebris 196
Títere Pútrido 197
Troll Assombrado 198
Unicórnio das Trevas 200
Valpurleiche (O Enforcado) 201
Vampiros, Linhagens de – Chiang-Shi, Nosferatu, Vampiro Cerebral, Vrykolaka, Vampiro Anão, Vampiro Élfico, Vampiro Gnomo, Vampiro Halfling 202
Vampyro 222
Víbora das Sombras 223
Violador 224
Vistani, Humano 225
Viúva Escarlate 226
Vorlog 228
Zé Gelado 230
Zumbi – Canibal, Deserto, Lama, Mar, Strahd 231

Introdução

Quando eu era criança, minha mãe me contava histórias sobre criaturas que surgiam durante a noite e sentavam-se sobre o peito das pessoas adormecidas. Assim, este estranho demônio deformava e deturpava os sonhos da pobre vítima. Os demônios eram chamados de pesadelos ou perseguidores oníricos. Mas agora eu cresci. Não sou mais uma criança. Sei da verdade. Sei que o que minha mãe me contava não eram apenas histórias. Eram avisos.

-Dr. Rupolph van Richten, anotações pessoais, 728 CB

Este é um livro repleto de criaturas que povoam os Domínios do Medo da terra chamada Ravenloft. Essas regiões torturadas contêm muitos monstros conhecidos, mas também servem de morada para outras criaturas — tanto vivas quanto mortas — que diferem de seus equivalentes em outros reinos, mais seguros. **Nativos do Pavor** oferece um desfile de bestas e companheiros, de monstros e loucos, de pesadelos e terrores diurnos.

Neste tomo, atualizamos os horrores coletados do semiplano do pavor para as regras do *Dungeons & Dragons v.3.5*. Além disso, adicionamos um grande número de novas faces do mal para os aventureiros encontrarem. Sente-se (mas não fique muito confortável) e aproveite o espetáculo.

Apresentando uma Aventura Gótica

Aventuras que acontecem dentro das Brumas de Ravenloft devem espelhar o sabor único e exótico dos Reinos do Terror. Jogadores e Mestres precisam saborear o gosto forte de medo e terror palpável que marca um jogo que acontece em um cenário de fantasia sombria ou aventura gótica.

Castelos gigantescos, pântanos devastados, lobos uivando, sinais de mau-agouro, coisas que assombram a noite e matam de formas horríveis estão cm casa no cenário de Ravenloft. Mesmo as criaturas que parecem familiares à primeira vista tomam-se um pouco mais sinistras e letais dentro do contexto da Terra das Brumas.

Mesmo assim, o horror é muito mais do que sangue e carnificina. O arrepio que desce pela sua espinha quando passos vindos do Lado de fora do quarto o acordam e você sabe que está sozinho; o repentino soar de um trovão que sacode todos os seus ossos enquanto você atravessa um campo deserto à procura de abrigo; a sensação torturante de que "algo" está vigiando cada um de seus movimentos — rodos esses elementos causam um sentimento de medo genuíno. Esse é o "clima" de Ravenloft.

Aqui estão algumas dicas de como transformar monstros ''comuns" em seres anormais e completamente apavorantes.

Aberrações

Algumas criaturas desafiam a habilidade da mente a compreendê-las. Terrores rastejantes, horrores noturnos, abominações excessivamente grotescas para serem contempladas, quanto mais encontradas, pertencem à categoria de monstros chamada ele "aberrações". Os contos de H. P. Lovecraft fornecem um bom exemplo desses horrores. A fantasia gótica não hesita em descrever toda a "excentricidade" dessas bestas. Em Ravenloft (ou em qualquer outro cenário de fantasia sombria), os personagens dos jogadores verão sua sanidade desafiada sempre que encontrarem uma dessas criaturas estranhas e perturbadoras.

Animais

Embora muitas criaturas "normais" habitem os Domínio do Medo, a natureza tem o costume de sucumbir à atmosfera corruptora criada pelos Poderes Sombrios. Muitos animais e bestas alteraram suas características de maneiras sinistras e mortíferas, tomando-se ameaças sobrenaturais até mesmo para os aventureiros mais intrépidos. A sensação de testemunhar a "degeneração da natureza" deve estar presente nos encontros com muitos dos animais em Ravenloft.

Constructos

O desejo de brincar de Deus e criar criaturas "vivas" a partir de matéria inorgânica alcança seu ápice nos Domínios do Medo. Os golens e outros constructos sobrenaturais demonstram suas próprias tendências e formas singulares no cenário de Ravenloft. Ao invés de serem reanimados através de um processo tedioso e caro, muitos constructos recebem uma paródia de vida apenas graças à força de vontade e aos desejos sombrios de seus criadores. O Capítulo Cinco do **Ravenloft Livro do Jogador** contém informações valiosas sobre as propriedades únicas dos constructos na Terra das Brumas.

Dragões

Dragões são felizmente raros em Ravenloft. Embora você não encontre essas criaturas poderosas detalhadas explicitamente neste livro, o *Livro dos Monstros* tem informações extensas o suficiente para que Mestres empreendedores as adaptem a uma campanha de Ravenloft. Dragões em Ravenloft representam a destrutividade da natureza e do sobrenatural. Assim como os incêndios florestais, os furacões e as erupções vulcânicas, os dragões parecem imbatíveis e incontroláveis. Nos Domínios do Medo, causam tanto terror quanto fascinação.

Elementais

Normalmente vistos apenas quando conjurados por aqueles poderosos o suficiente para isso, os elementais em Ravenloft refletem a natureza amaldiçoada e mórbida da região. Entretanto, ao invés de elementos comuns como terra, água, fogo e ar, os elementais de Ravenloft exemplificam a corrupção onipresente dessas substâncias naturais. As diferenças entre um elemental da terra "padrão" e um elemental da sepultura nos Domínios do Medo podem ser sutis, mas sempre se mostram distintas e inesquecíveis.

Fadas

As fadas ardilosas da Greta Sombria e de outras partes dos Domínios do Medo compartilham as qualidades sinistras e sombrias de Ravenloft. Como espíritos imortais da natureza, as fadas encontradas na Terra das Brumas exemplificam seus aspectos inumanos. Os feéricos geralmente são fascinados pela humanidade, a ponto de assumirem formas semelhantes às humanas, simplesmente porque acham o mero conceito de mortalidade tentadoramente estranho. Quando uma fada "morre", seu corpo reverte a uma forma natural — uma poça de água absorvida pela terra, um punhado de folhas secas e flores murchas, uma névoa negra ou alguma outra manifestação da natureza. Encontrar as fadas em Ravenloft deve resultar em um respeito renovado por este "povo belo" e um terror duradouro.

Gigantes e Humanoides

Ravenloft contém muitas criaturas que caminham sobre duas pernas e que compartilham muitas características físicas com os humanos. Não cometa o erro de supor que essas semelhanças levam à compatibilidade. Muitas criaturas de aparência humanoide em Ravenloft tiram vantagem dessa semelhança para se aproveitarem de homens e mulheres desavisados. Os horrendos homens do pântano e os camponeses Quevari aparentemente normais têm algo em comum decididamente, não são humanos, exceto em aspectos superficiais. O valor do choque inerente à descoberta de um predador oculto (ou nem tanto) ou de um lobo em forma humana é uma parte essencial de se aventurar em Ravenloft. Os Mestres devem enfatizar todos os laços dessas criaturas à humanidade e as qualidades perigosas que as separam dela.

Bestas Mágicas

Ravenloft também possui criaturas que incorporam a "magia" ambiente dos Domínios do Medo. Enquanto muitas destas bestas podem representar ameaças físicas aos viajantes, algumas delas servem como guardiãs e não infligem uma sensação de erosão espiritual sobre aqueles que as encontram. Outras, no entanto, possuem mais do que uma centelha de magia negra e combinam risco físico genuíno com perigo espiritual e psíquico. Embora bestas mágicas raramente sejam bons inimigos a longo prazo, elas certamente podem proporcionar um encontro desafiador com o Outro.

Humanoides Monstruosos

Assim como os humanoides, os humanoides monstruosos possuem algumas coisas cm comum com os humanos — mas apenas algumas. Como os habitantes humanoides dos Domínios do Medo, essas criaturas tendem a explorar a humanidade. Os encontros com enigmáticas mulheres-serpente e criaturas similares deixam os sobreviventes com a sensação de que tocaram em algo hediondo, perigoso e suficientemente similar aos humanos para causarem extremo incômodo e várias noites de sono perturbado.

Limos

Alguns "monstros" nos Domínios do Medo são simplesmente nojentos. Os Limos e outras entidades bizarra são criaturas apenas no sentido mais amplo da palavra. Os encontros com esses seres estranhos fornecem uma oportunidade perfeita para levar a sério o conceito horror visceral.

Extra-Planares

Extra-Planares não são meros seres de carne e osso, mas manifestações vivas de conceitos filosóficos que receberam forma física. Embora possam se assemelhar a criaturas do mundo mortal, não há nada mortal — ou mesmo "mundano" — neles. Um encontro com um extra-planar é um encontro com as forças abrangentes do próprio universo. Um demônio não é meramente malévolo; é o mal em si. Onde quer que esses demônios e celestiais vaguem, eles trazem seus infernos ou céus com eles. Perspectivas e motivações de extra-planar — até mesmo seus lugares de origem — se estendem muito além do conhecimento de meros humanos. Extra-planar são geralmente uma das três variedades.

Entidades Exteriores: Os mais temíveis são os verdadeiros extra-planares, atraídos para Ravenloft dos infinitos Planos Exteriores. Demônios e celestiais podem até mesmo perturbar o tecido planar de Ravenloft, criando rugas de realidade. Os Poderes Sombrios não permitem que extra-planares escapem de Ravenloft através da morte (e assim retornem ao seu plano natal). Em vez disso, eles fornecem a essas entidades filactérios para os quais sua essência se retira quando sua forma física é destruída.

Extra-planares Exteriores sempre têm o subtipo "Planar".

Extra-Planares Nativos: Esses seres são criados ou nascem em Ravenloft (designados com o subtipo "nativo"). Eles estão vinculados a questões mortais — eles ainda devem comer, beber e dormir — e seus objetivos raramente são esotéricos. Extra-planares Nativos não têm filactérios nem criam rugas de realidade.

O domínio específico no qual os extra-planares nativos são criados (ou ascendem) é para sempre considerado seu "plano natal", e eles recebem o subtipo "extra-planar" em outros domínios.

As Brumas: Mais insidiosas são as entidades estranhas que surgem das próprias Brumas. Embora algumas dessas entidades malignas possam ter sido criaturas naturais, agora todas servem como mãos agarradoras dos Poderes Sombrios. Seus objetivos finais raramente são claros, nem para eles mesmos. Extra-planares das Brumas não têm filactérios nem criam distorções de realidade.

Extra-planares (e elementais) com o subtipo "Brumas" são extensões sencientes do tecido planar de Ravenloft em si. Eles chamam todo o semiplano de seu "plano natal" — assim, uma entidade Brumas em Ravenloft nunca tem o subtipo "extra-planar" e pode ser invocada em qualquer domínio.

Plantas

Nos contos góticos, a natureza é incontrolável e friamente apática em relação ao destino da humanidade. Assim como os animais de Ravenloft, as plantas se adaptam à natureza do ambiente. Talvez mais do que os animais, a vida vegetal nos Domínios consegue alimento da própria terra, absorvendo a mácula intensa do mal através das raízes e folhas. Muitas plantas, apesar de não serem "inteligentes", apresentam uma certa malevolência contra qualquer coisa que ameace seu território. Algumas plantas evoluíram de fontes mágicas e representam uma ameaça muito maior do que uma flora deformada. Os aventureiros devem ficar atentos ao fato de que, quando abrirem seu caminho através da vegetação, a folhagem pode muito bem revidar.

Metamorfos

Este subtipo merece atenção individual. Os metamorfos, de licantropos e viúvas escarlates aos doppelgangers, habitam a fronteira entre a aparência humana e o verdadeiramente bizarro. Assim como os humanoides, são semelhantes aos humanos — mas as diferenças superam as igualdades. A maior parte dos metamorfos incorpora um aspecto exagerado do lado menos honroso da humanidade — ganância, ira, luxúria ou preguiça. Os encontros com os metamorfos servem como reflexos do potencial oculto dos humanos para a bestialidade ou a violência.

Insetos

Os vermes, parasitas, insetos e outros horrores assustadores, rastejantes ou escorregadios ocupam o ventre de Ravenloft. Quando a morte e a doença são constantes, os viajantes enfrentarão a possibilidade de encontros com hordas dessas criaturas. Como os limos e outros seres relativamente estúpidos, os insetos enfatizam a decadência subjacente ao coração dos Semiplano do Medo.

Mortos-Vivos

A palavra "Ravenloft" lembra imagens de vampiros, sombras, zumbis e outros mortos errantes. Eles são uma violação profana da ordem natural da vida e da morte. Presos em uma zombaria da vida, a maioria dos mortos-vivos passa a desprezar tudo o que vive; outros simplesmente desejam ser libertados de seu tormento. Os Domínios do Medo geram hordas de mortos-vivos, algumas encontradas na maioria dos cenários de fantasia, mas muitas exclusivas do mundo de Ravenloft. Desde o elegante e notório Strahd até o desprezível vampiro halfling, desde a cruel chama espectral até o implacável náufrago faceiro, os mortos-vivos apresentam uma variedade infinita de formas e manifestações. Este é o coração de Ravenloft: o terror que domina todos os aventureiros dos Domínios do Medo — o medo de que, uma noite, também acabem percorrendo a trilha dos mortos-vivos. Isto é o melhor e o mais arrepiante da fantasia gótica.

Como Usar Este Livro

Nativos do Pavor é uma edição revisada e expandida de **Nativos das Trevas**. Este livro contém estatísticas e descrições atualizadas para muitos dos monstros clássicos de Ravenloft, alinhando-os com as regras da v.3.5 e os dois principais livros-fonte de Ravenloft (o **Ravenloft Livro do Jogador** e o **Ravenloft Livro do Mestre**). Além

disso, algumas surpresas aguardam — algumas criaturas inteiramente novas para aparecer em suas campanhas de Ravenloft.

Os monstros são apresentados em ordem alfabética e utilizam a mesma formatação básica encontrada no *Livro dos Monstros*, sejam criaturas únicas, coleções de subtipos relacionados ou modelos.

A riqueza de criaturas contidas nestas páginas não começa a cobrir todas as maravilhas e terrores que habitam os Domínios do Medo. Ainda assim, há monstros mais do que suficientes para fornecer algo para sua campanha de Ravenloft (ou, com modificações mínimas, para qualquer cenário de fantasia sombria). Sinta-se à vontade para experimentar as informações apresentadas nestas páginas. Nós demos a você diretrizes, mas o encorajamos a adicionar seus próprios toques a essas criaturas para manter os jogadores nervosos.

O Que Você Não Encontrará

Para aproveitar ao máximo o material deste livro, você precisará do **Ravenloft Livro do Jogador**, bem como do *Livro dos Monstros*. Para evitar repetições excessivas ou para explicações de certas habilidades, manobras ou poderes especiais, algumas entradas contêm referências ao *Livro dos Monstros*. Na verdade, muitos termos explicados naquele livro não são repetidos aqui. O *Livro do Jogador* e o *Livro do Mestre* também estão cheios de informações que podem ajudar você a preencher quaisquer lacunas que você possa encontrar.

Muitos monstros comuns não estão incluídos aqui. Em vez disso, você pode encontrar uma série de outras criaturas menos comuns em outros ambientes, mas que conferem um elemento especial de medo às terras de Ravenloft. Por exemplo, você não encontrará esqueletos ou zumbis genéricos. (O *Livro dos Monstros* fornece informações suficientes sobre esses monstros para você construir suas próprias variantes.) Em vez disso, você encontrará versões dessas criaturas, como piroesqueletos e zumbis de lama, que são exclusivos de Ravenloft. Da mesma forma, o **Ravenloft Livro do Jogador** contém muitas informações sobre outros habitantes do Reino do Pavor.

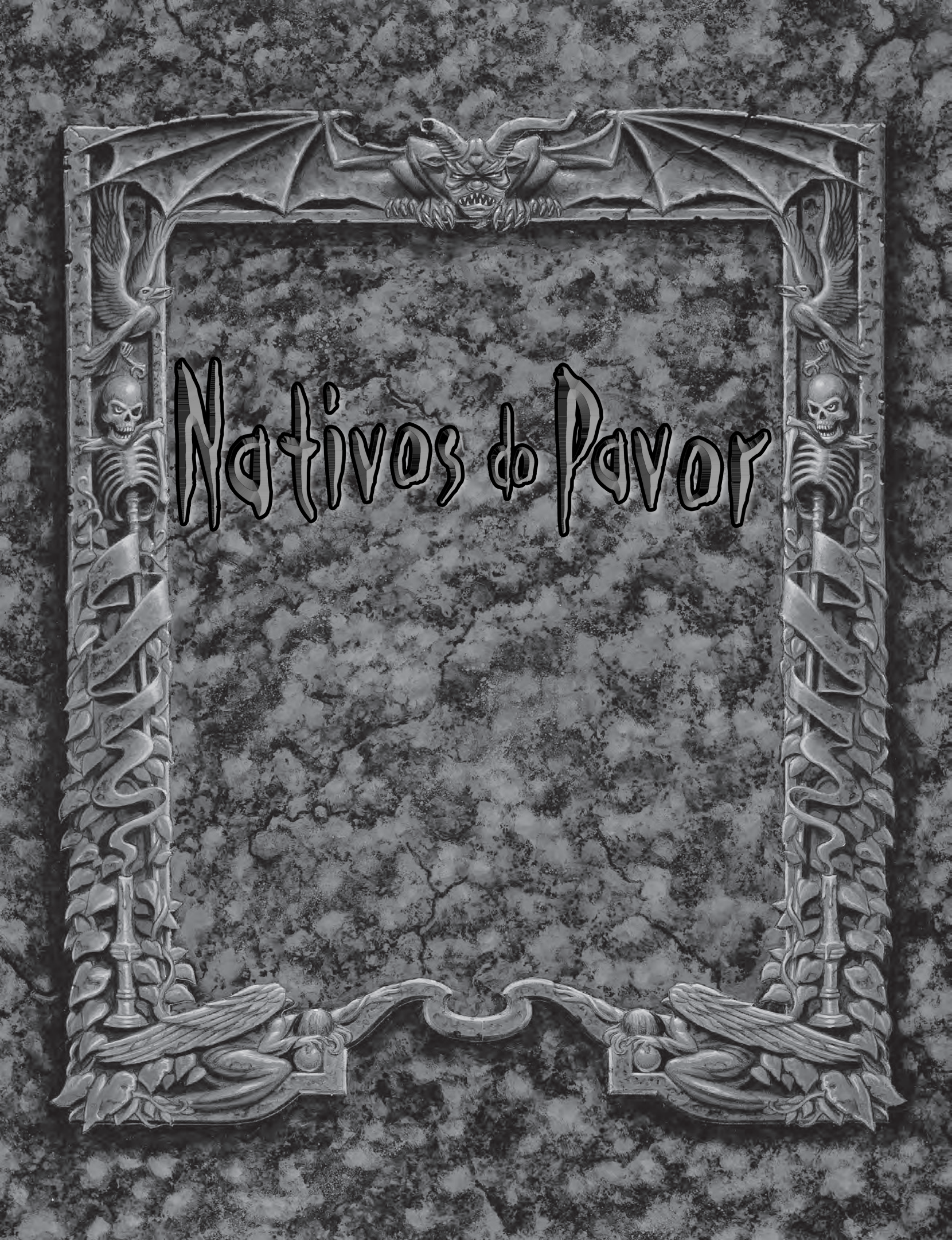
Qualidades Especiais Modificadas

Os Mestres devem observar que o cenário Ravenloft aplica suas próprias reviravoltas a algumas qualidades especiais comuns.

Redução de Dano: O **Ravenloft Livro do Mestre** sugere aumentar em 5 pontos a redução de dano de qualquer criatura vulnerável a materiais especiais (como ferro frio ou prata). Isso tem como objetivo fornecer um incentivo sutil para os heróis investigarem a fraqueza de seus inimigos. (Assim, um lobisomem listado no *Livro dos Monstros* com RD 10/prata teria RD 15/prata em Ravenloft.) Para manter a consistência e a simplicidade ao trazer criaturas de outros produtos d20 para as campanhas de Ravenloft — ou para usar os horrores de **Nativos do Pavor** em outros cenários — as listas de monstros neste livro não levam em consideração esse bônus opcional. No entanto, ainda recomendamos seu uso.

Regeneração: Algumas criaturas mortas em Ravenloft possuem a qualidade especial de regeneração. A regeneração converte dano de ponto de vida letal em dano não letal, mas criaturas como construtos e mortos-vivos são normalmente imunes a dano não letal. Isso não significa que tais criaturas sejam imunes a todos os danos! Elas ainda ignoram todos os ataques que causam dano não letal. No entanto, elas permanecem sujeitas ao dano não letal convertido por sua habilidade de regeneração de dano letal. Esta é a única forma de dano não letal que pode afetá-las. Em suma, um herói nunca pode nocautear um nosferatu por meios não letais, mas normalmente ataques letais podem deixar o vampiro sem sentido temporariamente — dando aos heróis tempo suficiente para despachar seu inimigo (ou escapar, dependendo de quão bem eles se prepararam).

Resistência a Expulsão: Todos os mortos-vivos em Ravenloft recebem um bônus à sua resistência a expulsão igual a +1 ou seu modificador de Carisma, o que for maior. Pelas mesmas razões de consistência dadas acima para redução de dano, não aplicamos esse bônus aqui. Os Mestres devem se lembrar de aplicá-lo contra heróis que se aventuram nas Brumas.


Nativos do Pavor

Abissal Assombrado

Abissais são criaturas dos Planos Externos que encontraram o caminho, voluntária ou involuntariamente, para Ravenloft. A jornada para os Domínios do Medo é uma viagem unidirecional, pois os abissais, uma vez em Ravenloft, não podem sair. Mesmo aqueles convocados por meio de magias descobrem que o fim da magia não permite que retornem aos seus planos de origem. A maioria dos abissais em Ravenloft, portanto, está menos do que satisfeita por estar lá e busca uma maneira de retornar ao seu próprio reino.

Muitos abissais pertencem à categoria dos baatezu, ou diabos, criaturas dos Planos Infernais. Outros, os tanar'ri, ou demônios do Abismo, vêm das profundezas do Abismo. Características comuns para ambos, diabos e demônios, estão descritas no *Livro dos Monstros* e também no Capítulo Cinco do **Ravenloft Livro do Jogador**.

Por vezes, as ações de indivíduos em Ravenloft são tão atrozes que atraem a atenção de abissais que estão em busca de almas ou espíritos para corromper. Esses abissais podem formar um vínculo psíquico entre si e suas vítimas, iniciando assim um processo conhecido como "transposição", que gradualmente insinua a essência do demônio no corpo do indivíduo condenado, enviando a alma dessa pessoa para o plano de origem do demônio.

Esse processo é descrito em detalhes no Capítulo Cinco do **Ravenloft Livro do Jogador**. Quando a transposição está completa, a criatura hospedeira adquiriu o modelo de "meio-abissal" (referido aqui como o modelo de "demônio transposto"), e o demônio possui completamente o corpo do hospedeiro.

Exemplo de Abissal Transposto

A figura alta e imponente veste roupas normais, mas seu caráter infernal é revelado em seu corpo escamoso, pequenas asas e olhos vermelhos brilhantes.

Este exemplo de demônio transposto utiliza um guerreiro humano de 6º nível como criatura base e um súcubo como demônio possessor.

Abissal Transposto, Guerreiro Humano de 6º nível
Extra-Planar (Médio — Humanoide Avançado)

Dado de Vida:	6d10+24
Iniciativa:	+7
Deslocamento:	9 m (6 quadrados), Voo 9 m (médio)
Classe de Armadura:	20 (+5 Des, +1 natural, +4 Camisão de Cota de Malha), toque 15, surpresa 15
Ataque Base/Agarrar:	+6/+11
Ataque:	Corpo a corpo: *espada longa +1* +13 (1d8+8); ou garra +11 (1d4+5); ou à distância: arco curto +11 (1d6/x3)
Ataque Total:	Corpo a corpo: *espada longa +1* +13 (1d8+8) e mordida +6 (1d6+5); ou 2 garras +11 (1d4+5) e mordida +6 (1d6+5); ou à distância: arco curto +11 (1d6/x3)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Destruir o bem, habilidades similares à magia
Qualidades Especiais:	Imunidade a venenos, redução de dano 5/mágico, resistência a ácido, frio, eletricidade e fogo 10, resistência à magia 16, visão no escuro 18 m
Testes de Resistência:	Fort +10, Ref +7, Von +2
Habilidades:	For 21, Des 20, Con 20, Int 14, Sab 10, Car 16
Perícias:	Adestrar Animais +2, Cavalgar +8, Escalar +7, Intimidação +7, Natação +7, Ofícios (marcenaria) +2, Saltar +7
Talentos:	Combate Montado, Especialização em Arma (espada longa), Foco em Arma (espada longa), Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Reflexos em Combate
Ambiente:	Qualquer
Organização:	Solitário
Nível de Desafio:	8
Tesouro:	Dobro do padrão
Tendência:	Sempre Mau (qualquer)
Progressão:	Por classe de personagem
Ajuste de Nível:	+4

Combate

Abissais Transpostos frequentemente tentam se passar pela criatura base, adotando o estilo de vida e os maneirismos de seu hospedeiro. No entanto, quando provocados ou compelidos por sua natureza demoníaca, eles lutam com extrema agressão, deleitando-se com a violência e o derramamento de sangue. Eles frequentemente desfrutam de torturar inimigos caídos como uma forma de saciar sua sede por sangue ou desejo por carne.

Destruir o Bem (Sob): Uma vez por dia, este abissal transposto pode realizar um ataque corpo a corpo normal para causar 6 pontos de dano extra contra um oponente bondoso.

Habilidades Similares à Magia: Sem Limite — *enfeitiçar pessoa*; 3/dia — *escuridão*; 1/dia — *nuvem profana, profanar*. Nível de Conjurador 6º. As CDs de resistência baseiam-se em Carisma.

Itens Pessoais: Espada longa +1 (Itens pessoais variam de indivíduo para indivíduo.)

Como Criar um Abissal Transposto

"Abissal Transposto" é um modelo adquirido que pode ser adicionado a qualquer criatura viva e corpórea (referida daqui em diante como a "criatura base") com uma pontuação de Inteligência de pelo menos 4 e uma tendência diferente de Bom. Um abissal transposto utiliza todas as estatísticas e habilidades especiais da criatura base, exceto onde indicado abaixo.

Tamanho e Tipo: O tipo da criatura muda para extra-planar. Dados de Vida, bônus base de ataque e testes

de resistência permanecem os mesmos. O tamanho não muda.

Deslocamento: Um abissal transposto pode ter asas completas, asas vestigiais ou nenhuma asa, dependendo dos atributos físicos do demônio possessor. Se a criatura transposta tiver asas funcionais, ela pode voar à velocidade terrestre base da criatura base (com manobrabilidade média).

Classe de Armadura: A armadura natural melhora em +1, acumulando-se com qualquer armadura natural que a criatura base já possua.

Ataque: Um abissal transposto possui dois ataques de garra e um de mordida. As garras são a arma natural primária. A criatura mantém qualquer habilidade de usar armas que a criatura base possua. Ao lutar sem armas, o abissal transposto utiliza uma garra ao realizar uma ação de ataque. Ao estar armado, a criatura geralmente utiliza a arma em vez disso.

Ataque Total: Um abissal transposto sem armas utiliza ambas as garras e sua mordida ao realizar um Ataque Total. Ao lutar com uma arma, ele geralmente utiliza a arma como seu ataque primário e sua mordida como um ataque natural secundário. Se a criatura tiver uma mão livre (ou seja, não usar uma arma de duas mãos), ela usa uma garra como um ataque secundário adicional.

Dano: Abissais transpostos possuem ataques de mordida e garras que causam dano conforme o tamanho da criatura:

Tamanho	Dano da Mordida	Dano da Garra
Minúsculo	1	—
Diminuto	1d2	1
Miúdo	1d3	1d2
Pequeno	1d4	1d3
Médio	1d6	1d4
Grande	1d8	1d6
Enorme	2d6	1d8
Imenso	3d6	2d6
Colossal	4d6	3d6

Ataques Especiais: Um abissal transposto mantém todos os ataques especiais da criatura base e ganha o seguinte ataque especial:

Destruir o Bem (Sob): Uma vez por dia, a criatura pode realizar um ataque corpo a corpo normal para causar dano extra igual aos seus DV (máximo de +20) contra um oponente bondoso.

Habilidades Similares à Magia: Um abissal transposto com uma pontuação de Inteligência ou Sabedoria de 8 ou maior possui habilidades similares à magia dependendo de seus Dados de Vida. As habilidades são cumulativas. A menos que indicado de outra forma, uma habilidade pode ser usada uma vez por dia. Nível de Conjurador é igual aos DV da criatura. A CD dos testes de resistência baseia-se em Carisma.

DV	Habilidades
1-2	*Escuridão 3/dia*
3-4	*Profanar*
5-6	*Nuvem profana*
7-8	*Veneno 3/dia*
9-10	*Praga*
11-12	*Blasfêmia*
13-14	*Aura profana 3/dia, Conspurcar*
15-16	*Evaporação*
17-18	*Invocar Criaturas IX (somente abissais)*
19-20	*Destruição*

Qualidades Especiais: Um abissal transposto possui todas as qualidades especiais da criatura base, além das seguintes:

Armas Naturais são tratadas como armas mágicas para o propósito de superar a redução de dano.

Imunidade a Veneno.

Redução de Dano igual a 5/mágico (se DV 11 ou menos) ou 10/mágico (se DV 12 ou mais).

Resistência a ácido 10, frio 10, eletricidade 10 e fogo 10.

Resistência à Magia igual aos DV da criatura +10 (máximo 35).

Visão no Escuro de até 18 metros.

Além disso, as seguintes habilidades especiais podem ser adicionadas à criatura base, dependendo do tipo de demônio possessor. Alguns dos abissais mais comuns envolvidos na transposição estão listados abaixo. Os Mestres podem ajustar ainda mais o modelo para refletir outras espécies de abissais.

Tipo de Abissal	Habilidades
Balor	*Ver o invisível* sem Limite, o corpo emite chamas (2d6 de dano por rodada a qualquer pessoa que toque o seu corpo), -4 de Carisma
Erinyes	*Causar medo* sem Limite, +4 Carisma
Lorde das Profundezas	Veneno (Ferimento, Fortitude CD 27, dano inicial 1d6 Con, dano secundário morte. A CD de resistência é baseada na Constituição), +2 de Força
Súcubo	*Enfeitiçar pessoa* sem Limite, +4 Carisma

Habilidades: Aumente em relação à criatura base conforme segue: For +4, Des +4, Con +2, Int +4, Car +2.

Perícias: Um abissal transposto mantém as perícias e pontos de habilidade da criatura base. O demônio ganha pontos de habilidade adicionais conforme a classe do personagem. Perícias da lista da criatura base são consideradas perícias de classe, enquanto outras perícias são consideradas fora de classe.

Nível de Desafio: DV 4 ou menos: conforme a criatura base +1; DV 5 a 10: conforme a criatura base +2; DV 11 ou mais: conforme a criatura base +3.

Tendência: Sempre Mau (qualquer).

Ajuste de Nível: +4

Abissal das Trevas (Tanar'ri)

Extra-Planar (Médio — Caótico, Mal, Tanar'ri)

Dado de Vida:	7d8+7 (39 PV)
Iniciativa:	+6
Deslocamento:	9 m (6 quadrados), voo 6 m (desajeitado)
Classe de Armadura:	13* (veja armadura das sombras) (+2 Des, +1 natural), toque 13, surpresa 11
Ataque Base/Agarrar:	+7/+8
Ataque:	Corpo a corpo: garra +9 (1d6+1)
Ataque Total:	Corpo a corpo: 2 garras +9 (1d6+1) e mordida +4 (1d8+1)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Bote, habilidades similares à magia
Qualidades Especiais:	Armadura das sombras, características de Tanar'ri, fogo e ácido 10, imunidade a veneno e eletricidade, percepção às cegas, redução de dano 5/ferro frio ou bem, resistência a frio, sensibilidade à luz, telepatia
Testes de Resistência:	Fort +6, Ref +7, Von +7
Habilidades:	For 13, Des 15, Con 13, Int 12, Sab 14, Car 15
Perícias:	Blefar +8, Concentração +8, Esconder-se +8*, Furtividade +10, Intimidação +10, Observar +9, Ouvir +13, Saltar +10, Sentir Motivação +7
Talentos:	Iniciativa Aprimorada, Foco em Arma (Garra), Prontidão
Ambiente:	Terrestre e subterrâneo/Qualquer
Organização:	Solitário
Nível de Desafio:	8
Tesouro:	Nenhum
Tendência:	Sempre Caótico e Mau
Progressão:	8-12 DV (Médio), 13-20 DV (Grande)
Ajuste de Nível:	+7

A criatura esguia é capturada por um instante na tênue iluminação. Alta, negra e com asas de morcego, também possui garras nas mãos e nos pés.

Presos nos Domínios do Medo, criaturas invocadas de outros planos frequentemente enlouquecem, mas esses demônios se adaptaram muito bem à escuridão e à penumbra que cobre a terra. Não necessitam de sustento, existindo apenas para espalhar o mal, o medo e a destruição por onde passam. Felizmente, com o tempo, perderam suas distorções de realidade. Alguns sábios acreditam que os abissais das trevas podem obedecer aos comandos de Ebonbane, o monstruoso lorde das trevas do Solar da Prole da Escuridão.

Abissais das trevas se assemelham a humanoides altos e esguios compostos inteiramente de escuridão. Frequentemente confundidos com sombras, abominam a luz e buscam permanecer na escuridão reconfortante.

Combate

A abissal das trevas ataca com suas garras e mordida feroz. Abissais das trevas sempre tentam manter escuridão total e procuram extinguir tochas e lanternas desarmando seus inimigos.

Armadura das Sombras (Sob): Abissais das trevas recebem um bônus de deflexão de +4 na Classe de Armadura em condições de iluminação fraca (tochas, lanternas, luar ou magias *luz* e *chama contínua*). Em escuridão total, esse bônus aumenta para +8.

Bote (Ext): Se uma abissal das trevas investir contra um inimigo, pode realizar um Ataque Total, incluindo quatro ataques de rasgar.

Rasgar (Ext): Bônus de ataque +8 corpo a corpo, dano 1d6+1.

Sensibilidade à luz (Ext): Abissais das trevas sofrem uma penalidade de -2 em todas as jogadas de ataque sob luz solar intensa ou dentro do raio de uma magia *luz do dia*. Todos os ataques contra uma abissal das trevas nessas condições que acertarem e ameaçarem um crítico tornam-se automaticamente acertos críticos, sem necessidade de uma segunda jogada.

Telepatia (Sob): Abissais das trevas podem se comunicar telepaticamente com qualquer criatura em um raio de 30 metros que possua uma linguagem.

Perícias: Em iluminação fraca ou escuridão total, uma abissal das trevas recebe um bônus racial de +10 em testes de Esconder-se.

Habilidades Similares à Magia: Sem limites — *causar medo, escuridão*; 1/semana — *recipiente arcano*. Essas habilidades funcionam como as magias (Nível de Conjurador 10, CD de resistência 12 + nível da magia).

Afogado da Proa

Morto-Vivo (Médio — Incorpóreo)
Dado de Vida: 4d12 (26 PV)
Iniciativa: +6
Deslocamento: Voo 9 m (perfeito) (6 quadrados)
Classe de Armadura: 13 (+2 Des, +1 deflexão) toque 13, surpresa 11
Ataque Base/Agarrar: +2/+4
Ataque: Corpo a corpo: toque incorpóreo +5 (1d6 ou 1d6+7 contra seres etéreos); ou cimitarra +5 (1d6+3)
Ataque Total: Corpo a corpo: toque incorpóreo +5 (1d6 ou 1d6+7 contra seres etéreos); ou cimitarra +5 (1d6+3)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Manifestação, telecinesia, toque nauseante
Qualidades Especiais: Características de incorpóreo, características de morto-vivo, resistência à expulsão +5
Testes de Resistência: Fort +4, Ref +3, Von +2
Habilidades: For 16, Des 15, Con —, Int 9, Sab 12, Car 16
Perícias: Equilíbrio +6, Esconder-se +8, Observar +10, Ouvir +8, Procurar +8, Profissão (marinheiro) +6
Talentos: Ataque Poderoso, Esquiva, Prontidão[B]
Ambiente: Aquático/Qualquer
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 3
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre Caótico e Mau
Progressão: 5-8 DV (Médio)
Ajuste de Nível: —

Um horror inchado que já foi um homem emerge do porão enquanto a escuridão cai sobre o mar. Seus olhos e nariz são buracos grosseiros, arrancados por predadores subaquáticos, e sua pele fantasmagórica tem o inchaço pálido dos afogados.

O Afogado da Proa (também chamado de "desgraça dos marinheiros") é um espírito vingativo determinado a destruir aqueles que culpa por sua morte. Sem exceção, os Afogados da Proa eram marinheiros de embarcações oceânicas que morreram em um acidente no mar. Uma visão incorpórea e distorcida de um cadáver inchado e devorado por peixes, ele direciona sua má sorte para os membros da infeliz tripulação que o conheciam em vida. Tipicamente invisível, manifesta-se apenas para mostrar sua terrível aparência àqueles contra quem sua vingança será desferida — que podem acabar se jogando no mar em desespero. O Afogado da Proa não pode descansar até que toda a tripulação esteja morta ou que o navio esteja destruído. Ele deve permanecer em seu túmulo aquático por 1 a 10 anos antes de começar sua vingança. A primeira aparição do Afogado da Proa sempre ocorre no aniversário de sua morte.

Combate

O Afogado da Proa sempre segue o mesmo padrão: os ataques acontecem uma vez por noite e afetam as pessoas que ele conhecia, ou ocorrem em uma área onde ele desempenhava suas funções em vida (como fogo no mastro principal, caso o marinheiro frequentemente atuasse como vigia). O Afogado da Proa sempre opta por atacar indiretamente, se possível, usando seu toque nauseante apenas se for impedido de criar acidentes cada vez mais mortais a bordo do navio. Como é um espírito diretamente ligado ao mar, caso algum capitão seja sábio (ou tolo) o suficiente para encalhar seu navio, o espírito será instantaneamente aniquilado.

Manifestação (Sob): Quando um Afogado da Proa se manifesta, ele pode atacar com seu toque e sua arma fantasmagórica, assim como pode ser atacado por aqueles tanto no Plano Material quanto no Etéreo. No entanto, sua aparência também causa *medo*, como a magia conjurada por um feiticeiro de 12º nível. A vítima deve fazer um teste de Vontade (CD 15) para resistir.

Telecinésia (Sob): O Afogado da Proa pode usar *telecinesia* uma vez por rodada como uma ação livre, como se fosse conjurada por um feiticeiro de 12º nível. A *telecinesia* do Afogado da Proa só pode afetar objetos.

Toque Nauseante (Sob): Um Afogado da Proa que atinge um alvo vivo com seu ataque de enjoo causa 1d6 pontos de dano. A vítima também deve fazer um teste de Fortitude (CD 15) ou ser dominada pela náusea (veja o Glossário do *Livro do Mestre* de D&D). A náusea persiste até que a vítima seja curada, seja por meio de testes de Cura ou magia de cura.

Afogados

Fada (Pequeno — Aquático)

Dado de Vida:	2d6+2 (9 PV)
Iniciativa:	+4
Deslocamento:	6 m (4 quadrados), Natação 9 m
Classe de Armadura:	15 (+4 Des, +1 tamanho), toque 15, surpresa 11
Ataque Base/Agarrar:	+1/-4
Ataque:	Corpo a corpo: garra +1 (1d4-1)
Ataque Total:	Corpo a corpo: 2 garras +1 (1d4-1)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Agarrar Aprimorado, habilidades similares à magia
Qualidades Especiais:	Dependência aquática, espíritos unificados, redução de dano 5/prata
Testes de Resistência:	Fort +1, Ref +5, Von +3
Habilidades:	For 9, Des 18, Con 13, Int 10, Sab 11, Car 15
Perícias:	Blefar +10, Esconder-se +15, Furtividade +7, Observar +6, Ouvir +6, Sentir Motivação +8
Talentos:	Esquiva, Prontidão[B]
Ambiente:	Terrestre e subterrâneo nas proximidades de água, aquático ou pântano/Qualquer
Organização:	Ninhada (3)
Nível de Desafio:	3
Tesouro:	Padrão
Tendência:	Sempre Caótico e Mau
Progressão:	—
Ajuste de Nível:	—

Uma criança patética com grandes olhos lacrimejando de angústia se aproxima, suas roupas encharcadas e cheirando a água estagnada.

Afogados são fadas aquáticas que habitam poças de água estagnada ou pântanos. Eles se parecem com crianças pequenas do sexo feminino, com no máximo 90 centímetros de altura, e possuem grandes olhos tristes. Afogados pesam cerca de 18 quilos. Vestem roupas de criança e geralmente exalam um cheiro desagradável de água pútrida. Eles se comunicam telepaticamente entre si e também falam uma variedade de idiomas. Os afogados podem respirar tanto na água quanto no ar e são excelentes nadadores. Eles odeiam todos os humanoides e não perdem a oportunidade de atormentá-los.

Combate

Afogados geralmente aparecem em grupos de três. Uma se aproxima de um humanoide em terra parecendo desgrenhada e encharcada. O afogado implora por ajuda e diz que seu irmão está se afogando. Frequentemente, uma das outras se debate e grita por ajuda para encorajar a pessoa a pular na água sem pensar muito. Ela conduz a pessoa para águas profundas, onde as outras então atacam. Elas frequentemente usam sua magia *constrição* para ajudá-las a segurar a pessoa debaixo d'água.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para usar essa habilidade, um afogado deve acertar um oponente nadando, de tamanho Médio ou menor, com ambos os ataques de garra. Se conseguir agarrar, tenta imobilizar o oponente e arrastá-lo para o fundo da água. Todos os três afogados atacam juntos um único oponente, utilizando a ação prestar auxílio (veja o Capítulo 8 do *Livro do Jogador* de D&D) para melhorar suas chances de afogar a vítima. Os afogados mantêm sua imobilização até que a vítima se afogue (veja "O Ambiente" no Capítulo 3 do *Livro do Mestre* de D&D).

Dependência Aquática (Ext): Um afogado sofre 1d4 pontos de dano de Força a cada hora que permanecer em terra firme. Assim que o afogado retornar às suas águas nativas, ele recupera os pontos de Força perdidos à taxa de 1 ponto por minuto.

Espíritos Unificados (Sob): O grupo de afogados compartilha uma força vital comum. Qualquer dano causado a um deles é dividido igualmente entre os três. Se qualquer um dos afogados for reduzido a 0 pontos de vida, os outros dois fogem, sabendo que, enquanto estiverem em suas águas nativas, não morrerão a menos que todos atinjam -10 pontos de vida. Enquanto estiverem em suas águas nativas, os afogados automaticamente estabilizam e recuperam 1 ponto de vida por hora.

Habilidades Similares à Magia: 1/dia — *confusão, constrição, detectar magia, enfeitiçar pessoa e globos de luz.* Nível de Conjurador 8º para todas as magias. A CD de resistência é 12 + nível da magia.

Akikage (Assassino das Sombras)

Morto-Vivo (Médio — Incorpóreo)
Dado de Vida: 6d12 (39 PV)
Iniciativa: +7
Deslocamento: 12 m (8 quadrados)
Classe de Armadura: 14 (+3 Des, +1 deflexão) toque 14, surpresa 11
Ataque Base/Agarrar: +3/+3
Ataque: Corpo a corpo: toque incorpóreo +6 (2d6 de frio)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 toques incorpóreos +6 (2d6 de frio)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Ataque congelante, ataque furtivo +2d6
Qualidades Especiais: Características de incorpóreo, características de morto-vivo, invisibilidade, resistência à expulsão +1
Testes de Resistência: Fort +2, Ref +5, Von +8
Habilidades: For —, Des 17, Con —, Int 12, Sab 16, Car 13
Perícias: Acrobacia +5, Esconder-se +14, Intimidação +7, Observar +9, Ouvir +9, Procurar +7, Saltar +6, Sentir Motivação +9
Talentos: Iniciativa Aprimorada, Foco em Perícia (Esconder-se), Lutar às Cegas
Ambiente: Terrestre e subterrâneo/Qualquer
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 7
Tesouro: Nenhum
Tendência: Geralmente Leal e Mau
Progressão: 7-10 DV (Médio)
Ajuste de Nível: —

Oculto por uma névoa de fumaça, uma figura vestida de escuro, com o rosto escondido por um capuz justo, aparece por um momento acima do corpo ainda se contorcendo de sua vítima antes de desaparecer de vista.

Os akikage (a-ki-ka-gi) são terríveis mortos-vivos criados a partir de ninjas e assassinos que morreram tentando destruir uma vítima especialmente designada. Como espíritos perturbados que falharam em suas tarefas, levantam-se de suas tumbas, obcecados por completar suas missões inacabadas. Antes eles eram encontrados exclusivamente no domínio de Rokushima Táiyoo, mas se espalharam por outras terras. Quase sempre, um akikage surge como um espírito invisível e intangível, conserva a aparência que possuía em vida, mas está sempre cercado por fumaça e neblina espessas, tomando-os cinzentos e indistintos. Com frequência surgem em trajes de assassino, ocultando seus traços faciais.

Um akikage compreende qualquer idioma que dominava quando era vivo. Essas criaturas nunca falam, mantendo-se sempre em silêncio.

Combate

Um akikage é obcecado por completar sua missão. É extremamente difícil distraí-lo de seu propósito. Como a criatura consegue ficar *invisível* sempre que desejar, quase todos os seus ataques são furtivos. Uma de suas táticas favoritas é ficar *invisível*, afastar-se dos oponentes enquanto eles esperam por um golpe e atacá-los posteriormente, quando a vítima menos esperar.

Ataque Congelante (Sob): Um akikage tenta paralisar ou matar suas vítimas através do seu ataque de toque incorpóreo congelante. Pode executá-lo até seis vezes por dia, uma vez por rodada. Caso a criatura erre, a tentativa fracassou.

Um oponente atingido pelo ataque congelante deve realizar um teste de resistência de Fortitude (CD 14), além de receber o dano normal. Caso fracasse, ficará paralisado durante uma rodada. Esse ataque afeta qualquer criatura suscetível ao frio, incluindo aquelas imunes a sucessos decisivos.

Se o akikage conseguir um sucesso decisivo com seu ataque congelante, o alvo foi atingido no coração. Esta vítima infeliz deve realizar um teste de resistência de Fortitude (CD 14) ou morrerá em 1d3 rodadas com

calafrios e dores agonizantes. Uma autópsia revelará que seu coração foi completamente congelado. As criaturas protegidas contra sucessos decisivos ou imunes a eles também são imunes a este aspecto do ataque.

Ataque Furtivo (Ext): Um akikage ataca seus oponentes furtivamente, como um ladino. Quando o alvo não puder aplicar seu bônus de Destreza na CA (quer o possua ou não) ou quando estiver flanqueado, o akikage causará +2d6 de dano adicional.

O akikage só pode atacar furtivamente uma criatura viva com anatomia discernível — mortos-vivos, constructos, limos e plantas não possuem pontos vitais a serem atingidos. Qualquer criatura imune a sucessos decisivos ou que estiver camuflada também é imune aos ataques furtivos. Um akikage pode usar este ataque contra outras criaturas incorpóreas, pois compartilha do mesmo estado insubstancial.

Invisibilidade (Sob): Um akikage pode ficar *invisível* de modo semelhante à magia de mesmo nome durante seu turno, como uma ação livre. Assim como no caso da magia, o akikage aparece quando realiza um ataque. Portanto, ele aparecerá e desaparecerá constantemente durante um Combate.

Arak (Fada das Sombras)

Os Arak (ou *fadas das sombras*, como são comumente conhecidos) são uma raça antiga e imortal. O extra-planar ancestral Gwydion criou os Arak há milênios escravizando uma raça de fadas e imbuindo nelas a essência de seu lar, o Plano das Sombras. As fadas das sombras são uma raça muito diversificada. Seus corpos e habilidades se transformaram lentamente através de décadas para se adaptarem às suas personalidades, e os Arak evoluíram em inúmeros subtipos diferentes, ou "castas". Algumas das castas mais proeminentes são detalhadas adiante aqui. Os Arak são criaturas tanto malignas quanto bondosas, divididas entre as Cortes Seelie e Unseelie, mas lidar com um Arak é arriscado devido à sua natureza inconstante e sua fascinação pelos mortais.

Powrie (Gorro Escarlate)

Fada (Miúdo)

Dado de Vida:	5d6 (17 PV)
Iniciativa:	+5
Deslocamento:	6 m (4 quadrados), voo 18 m (bom)
Classe de Armadura:	17 (+2 tamanho, +5 Des), toque 17, surpresa 12
Ataque Base/Agarrar:	+2/-8
Ataque:	Corpo a corpo: mordida +2 (1d4-2 e veneno); ou à distância adaga powrie +9 (1d3-2)
Ataque Total:	Corpo a corpo: mordida +2 (1d4-2 e veneno); ou à distância adaga powrie +9 (1d3-2)
Espaço/Alcance:	0,75 m/0 m
Ataques Especiais:	Ataque furtivo, guinchar, magias, sorriso maligno, veneno
Qualidades Especiais:	Alterar forma, armadilhas, esquiva sobrenatural, evasão, imunidade ao aço, redução de dano 5/mágica e platina, resistência a eletricidade 10, visão na penumbra, visão no escuro 36 m
Testes de Resistência:	Fort +1, Ref +9, Von +5
Habilidades:	For 7, Des 20, Con 11, Int 10, Sab 12, Car 13
Perícias:	Abrir Fechaduras +13, Esconder-se +24, Furtividade +13, Operar Mecanismos +8, Prestidigitação +13, Procurar +8
Talentos:	Esquiva, Foco em Perícia (Esconder-se)
Ambiente:	Terrestre/Qualquer (Greta Sombria)
Organização:	Solitário, unidade (46) ou enxame (até 400)
Nível de Desafio:	4
Tesouro:	Nenhuma moeda; 50% de bens; 50% itens
Tendência:	Sempre Caótico e Mau
Progressão:	Por classe de personagem
Ajuste de Nível:	+2

O rosto da pequena criatura exibe uma careta perpétua e olhos de cobra brilham com intensidade selvagem enquanto ela ataca, suas grandes asas zumbindo furiosamente.

De todos os Arak que habitam a Greta Sombria, os powrie (ou gorros escarlates) são os mais hábeis nas artes do assassinato e da espionagem. Por serem criaturas malignas que apreciam todas as formas de sadismo, mantêm uma posição forte na Corte Unseelie.

Os powrie apresentam a aparência mais ameaçadora entre todas as fadas, possuindo corpos pequenos e encurvados, com grandes asas, semelhantes às de uma vespa, que zunem enquanto voam. Seus traços são grotescos e agressivos. Barbas espetadas, presas animalescas e olhos de serpente adornam suas cabeças deformadas. Muitos usam gorros tingidos com sangue fresco, o que lhes concedeu seu apelido.

Os powrie falam Silvestre e são pestes de boca suja, propensos a insultar até mesmo seus aliados (-10 de penalidade racial em todos os testes de Diplomacia).

Combate

Os powrie usam furtividade, ilusão, trapaça e ataques furtivos. Eles só realizam ataques diretos quando estão em grande número. Embora gostem de utilizar seus ataques naturais, os powrie costumam carregar diversas adagas miúdas, semelhantes a agulhas.

Alterar Forma (Sob): Durante 3 horas por dia, um powrie pode assumir a forma de uma vespa ou de qualquer outro inseto com ferrão. Ele é capaz de mudar de forma livremente usando uma ação padrão, mas não consegue permanecer assim por mais de 3 horas a cada período de 24 horas.

Sentir Armadilhas (Ext): Idêntico à habilidade de um ladino.

Ataque Furtivo (Ext): Idêntico à habilidade de um ladino.

Esquiva Sobrenatural (Ext): Idêntico à habilidade de um ladino.

Evasão (Ext): Idêntico à habilidade de um ladino.

Fraquezas Especiais: A exposição direta à luz solar infringe 1d4 pontos de dano por rodada (sem direito a teste de resistência) aos powrie. As armas de platina são capazes de ignorar a Redução de Dano de um powrie mesmo que não sejam encantadas.

***Guinchar* (SM):** Os powrie emitem um guincho agudo, obrigando todas as criaturas em um raio de 9 metros de raio a realizar um reste de resistência de Fortitude (CD 15) para não ficarem surdas.

Magias: Os powrie conjuram magias de Ilusão como um feiticeiro de 5° nível.

Sorriso Maligno (Sob): Em batalha, os powrie contorcem sua face num sorriso assustador antes de abrir a boca de forma inacreditável. Qualquer criatura que olhe diretamente para o sorriso de um powrie deve obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 16) para não sofrer os efeitos da magia *medo*.

Veneno (Ext): Ferimento, Fortitude CD 15, dano inicial *cegueira* como a magia, dano secundário nenhum. A defesa é baseada em Constituição.

Personagens Powrie

A classe favorita dos Powrie é guerreiro, embora muitos se tornem ladinos ou multiclasse como guerreiro/ladinos. Alguns também escolhem as classes de prestígio assassino e dançarino das sombras. Poucos powries são clérigos. Embora os powries tenham habilidade inata de conjuração, eles não progridem além do 5º nível em sua habilidade de conjuração e são limitados a magias de Ilusão.

Shee

Fada (Médio)
Dado de Vida: 7d6-7 (17 PV)
Iniciativa: +7
Deslocamento: 9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura: 16 (+3 Des, +3 sorte), toque 16, surpresa 13
Ataque Base/Agarrar: +3/+3
Ataque: À distância: arco curto +8 (1d6); ou besta leve +8 (1d8)
Ataque Total: À distância: arco curto +8 (1d6); ou besta leve +8 (1d8)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Flechas amaldiçoadas, magias
Qualidades Especiais: Alterar forma, beijo fascinante, imunidade a pedra, redução de dano 5/chumbo, sorte, visão na penumbra, visão no escuro 36 m
Testes de Resistência: Fort +1, Ref +8, Von +6
Habilidades: For 11, Des 16, Con 9, Int 12, Sab 12, Car 17
Perícias: Atuação (instrumentos de sopro) +17, Cavalgar +9, Conhecimento (Greta Sombria) +14, Conhecimento (natureza) +14, Identificar Magia +8, Observar +12, Usar Instrumento Mágico +9
Talentos: Foco em Perícia: Conhecimento (Greta Sombria), Foco em Perícia: Conhecimento (natureza), Iniciativa Aprimorada
Ambiente: Terrestre/Qualquer (Greta Sombria)
Organização: Solitário ou grupo (3-5)
Nível de Desafio: 5
Tesouro: Padrão
Tendência: Geralmente Neutro
Progressão: Por classe de personagem
Ajuste de Nível: +2

A figura esguia desliza silenciosamente para a clareira, seu cabelo loiro claro brilhando ao luar enquanto coloca a requintada estatueta de um rouxinol no oco de uma árvore.

Os Arak shee são os mais artísticos entre todas as fadas das trevas, favorecendo todos os tipos de arte. Medem alguns centímetros a mais que os humanos comuns e apresentam um porte esbelto e gracioso. Tendem a possuir cabelos claros, olhos cor de âmbar e a pele branca como o leite.

Os shee falam Silvestre e, no mínimo, três linguagens adicionais. Suas vozes são suaves e tranquilizadoras. Eles parecem jamais perder a paciência, sempre mantendo a calma e falando em um tom brando.

Combate

Os shee evitam combates diretos sempre que possível, preferindo evasão, objeção ou negociação. Quando forçadas a lutar, empregam arcos longos ou bestas, usando virotes e flechas amaldiçoadas.

Alterar Forma (Sob): Os shee são capazes de assumir a forma de um pássaro por até 8 horas por dia. Elas normalmente escolhem cisnes, rouxinóis ou outras aves graciosas. Eles podem alterar livremente, como uma ação padrão, permanecendo na forma de pássaro por até 8 horas em um período de 24 horas. Eles nunca podem assumir a forma de um predador ou necrófago.

***Beijo Fascinante* (SM):** O beijo de um shee causa o efeito de *enfeitiçar pessoas* (como a magia). Um teste de resistência de Vontade (CD 15) anula esse efeito.

Flechas Amaldiçoadas (Sob): Eles carregam virotes e flechas de besta que causam *desespero* (como a magia). Uma resistência de CD 14 anula.

Fraquezas Especiais: A exposição direta à luz solar infringe 2d4 pontos de dano por rodada (sem direito a teste de resistência) aos shee. As armas de chumbo são capazes de ignorar a Redução de Dano de um shee mesmo que não sejam encantadas.

Magias: Um shee atuando pode conjurar magias como um bardo de 5° nível.

Sorte (Sob): O destino protege os shee. Essas fadas das trevas desfrutam de +3 de bônus de sorte na CA e uma vez por dia podem realizar novamente um teste de resistência fracassado.

Personagens Shee

A classe preferida para um shee é o bardo, embora alguns shee também sejam feiticeiros ou ladinos. Eles também são excelentes dançarinos das sombras.

Sith

Fada (Médio)
Dado de Vida: 7d6-7 (17 PV)
Iniciativa: +2
Deslocamento: 9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura: 15 (+2 Des, +3 sorte), toque 15, surpresa 13
Ataque Base/Agarrar: +3/+3
Ataque: Corpo a corpo: sabre +6 (1d6)
Ataque Total: Corpo a corpo: 3 sabre +6 (1d6)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Aura de medo, magias, velocidade cegante
Qualidades Especiais: Forma de sombra, imunidade ao fogo, redução de dano 5/prata, sorte, visão na penumbra, visão no escuro 36 m
Testes de Resistência: Fort +1, Ref +7, Von +6
Habilidades: For 11, Des 15, Con 9, Int 17, Sab 13, Car 12

Perícias: Cavalgar +8, Conhecimento (arcano) +10, Decifrar Escrita +10, Esconder-se +12, Furtividade +9, Identificar Magia +10, Observar +10, Obter Informações +10, Ofícios (alquimia) +10, Ouvir +15, Usar Instrumento Mágico +10
Talentos: Escrever Pergaminho, Magia Sem Gestos, Magia Silenciosa
Ambiente: Terrestre/Qualquer (Greta Sombria)
Organização: Solitário ou bando (3-5)
Nível de Desafio: 5
Tesouro: Padrão
Tendência: Sempre Leal e Mau
Progressão: Por classe de personagem
Ajuste de Nível: +2

A mulher alta, vestida de preto, permanece nas sombras. Um fio de cabelo branco escapa de seu capuz enquanto ela segura um amuleto em volta do pescoço.

Os Sith de Arak prosperaram sob o domínio dos Unseelie, ascendendo ao poder e à proeminência. Os mais sombrios dos Arak, os Sith, são metodicamente cruéis e fascinados pela morte. Eles também são os mais altos entre as fadas das sombras, medindo mais de 1,80 m, e são extremamente magros e pálidos. Seus cabelos são sempre brancos e eles usam roupas sóbrias, preferindo o preto.

Os Sith falam o Silvestre e pelo menos quatro idiomas de domínio. Eles nunca gritam, sempre falando em sussurros suaves.

Combate

Quando forçados a lutar, os Sith usam sua velocidade sobrenatural para obter múltiplos ataques. Eles preferem o sabre devido à sua rapidez e manobrabilidade.

Aura de Medo (Sob): Um Sith projeta uma aura de medo sempre que desejar. Oponentes em um raio de 9 metros devem fazer um teste de resistência de CD 14 ou ficarão atordoados por 1 rodada. Um alvo que fizer um teste bem-sucedido fica imune à aura daquele Sith por um dia.

Fraqueza Especial: Exposição à luz solar direta causa 3 pontos de dano por rodada aos Sith (sem teste de resistência). Cobertura sombreada reduz esse dano para 1 ponto de vida por rodada.

Forma de Sombra (Sob): Os Sith podem assumir a forma de uma sombra não mágica como uma ação padrão. Eles podem se mover e sentir o ambiente ao seu redor nesta forma, mas não podem realizar ataques. Esta é a sua forma preferida e eles a abandonam apenas quando necessário.

Magias: Siths conjuram magias de Necromancia como um mago de 6º nível.

Sorte (Sob): Agraciados com algum poder sobrenatural, os Sith desfrutam de um bônus de sorte de +3 na Classe de Armadura e podem repetir um teste de resistência no qual tenham falhado uma vez por dia.

Velocidade Cegante (Sob): Ao realizar uma manobra de ataque total em uma rodada, um Sith pode realizar três ações de ataque total. Um Sith não pode usar esta habilidade enquanto empunha uma arma pesada.

Personagens Sith

A classe favorecida dos Sith é a dos Ladinos. Os Sith costumam ser multiclasse como magos, especializando-se em Necromancia.

Teg

Fada (Médio)
Dado de Vida: 3d6+6 (16 PV)
Iniciativa: +3
Deslocamento: 9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura: 15 (+2 Des, +3 sorte), toque 15, surpresa 13
Ataque Base/Agarrar: +1/+3
Ataque: Corpo a corpo: garra +3 (1d4+2); ou mordida +1 (1d4+1)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +3 (1d4+2) e mordida +1 (1d4+1)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Magias, uivo da confusão
Qualidades Especiais: Alterar Forma, imunidade ao frio, redução de dano 5/ouro, visão na penumbra, visão no escuro 36 m
Testes de Resistência: Fort +3, Ref +5, Von +6
Habilidades: For 15, Des 15, Con 14, Int 13, Sab 17, Car 11
Perícias: Adestrar Animais +9, Esconder-se +8, Furtividade +8, Observar +9, Sentir Motivação +9, Sobrevivência +9
Talentos: Ataques Múltiplos, Foco em Perícia (Sobrevivência)
Ambiente: Florestas, colinas e planícies/Temperado (Greta Sombria)
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 3
Tesouro: Padrão
Tendência: Geralmente Neutro e Mau
Progressão: Por classe de personagem
Ajuste de Nível: +2

O rosto da criatura lembra o de uma raposa, com longas orelhas pontudas e olhos brilhantes e curiosos. Vestindo roupas que combinam com o ambiente ao seu redor, ele parece desaparecer no subsolo da floresta enquanto você observa.

Os teg Arak são uma raça selvagem de fadas das sombras, desfrutando de afinidade com os animais silvestres. Embora astutos e sábios, os teg tendem a interagir socialmente mais com animais do que com pessoas. Os teg preferem até mesmo a companhia de animais à de seus primos fadas das sombras.

Os teg são a raça mais baixa, robusta e musculosa dos Arak. Eles têm orelhas longas e pontudas e um rosto largo com feições de raposa. As mãos de um teg são muito grandes, exibindo dedos com pontas de garra. Seu sorriso de trapaceiro revela dentes afiados e pontudos, enquanto os olhos de um teg contêm um brilho predatório. Eles se vestem em tons terrosos de marrom ou verde, o que lhes proporciona ampla camuflagem na natureza enquanto espreitam ou aguardam em emboscadas.

Os Teg são fluentes em Silvestre, mas raramente o praticam. Eles podem se comunicar com qualquer animal normalmente encontrado em florestas ou pradarias temperadas.

Combate

Os tegs gostam mais da perseguição do que da matança, preferindo armar armadilhas e, em seguida, perseguir e importunar sua presa até que ela caia em uma armadilha mortal. São criaturas de astúcia e ferocidade; um teg encurralado atacará com dentes e garras.

Alterar Forma (Sob): Um teg pode assumir a forma de uma raposa como ação padrão. Ele pode passar até 8 horas por dia nessa forma e pode alterar entre as formas livremente.

Fraqueza Especial: Exposição à luz solar direta causa 2 pontos de dano por rodada ao teg (sem teste de resistência). Cobertura sombreada reduz o dano para 1 ponto de vida a cada 2 rodadas.

Magias: Tegs podem conjurar magias do domínio Animais como um clérigo de 5º nível.

Sorte (Sob): Como os teg desempenham o papel de trapaceiros, eles possuem a sorte de tolos. Como todos os Arak, eles desfrutam de um bônus de sorte de +3 para CA e podem repetir um teste de resistência no qual tenham falhado uma vez por dia.

***Uivo da Confusão* (Sob):** O uivo de um teg causa *confusão* como a magia (Nível de Conjurador 8) atinge todos em um raio de 15 metros. Um teste de resistência de Vontade de CD 12 anula o efeito.

Personagens Teg

Druida é a classe favorita dos tegs, embora alguns também sejam rangers.

Arayashka (Aparição da Neve)

Morto-Vivo (Médio — Frio, Incorpóreo)

Dado de Vida:	5d12 (32 PV)
Iniciativa:	+3
Deslocamento:	9 m (6 quadrados), voo 9 m (bom)
Classe de Armadura:	11 (-1 Des, +2 deflexão) toque 11, surpresa 11
Ataque Base/Agarrar:	+2/+2
Ataque:	Corpo a corpo: toque incorpóreo +5 (1d8 frio e 1 For); ou absorver calor
Ataque Total:	Corpo a corpo: toque incorpóreo +5 (1d8 frio e 1 For); ou absorver calor
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Absorver calor, toque congelante
Qualidades Especiais:	Características de morto-vivo, cria, subtipo (frio), incorpóreo
Testes de Resistência:	Fort +1, Ref +0, Von +5
Habilidades:	For —, Des 9, Con —, Int 13, Sab 13, Car 8
Perícias:	Esconder-se +15, Observar +10, Ouvir +10
Talentos:	Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas
Ambiente:	Terrestre/Qualquer (durante nevascas)
Organização:	Solitário ou gangue (2-6)
Nível de Desafio:	5
Tesouro:	Padrão
Tendência:	Sempre Neutro e Mau
Progressão:	6-10 DV (Médio)
Ajuste de Nível:	—

Neve rodopiante e rajadas de vento gélidas obscurecem a visibilidade, mas as criaturas que habitam a nevasca revelam sua presença pelo brilho assombrado de seus olhos gelados – faróis de desespero na barragem congelante de neve.

Nevascas em qualquer lugar dos Domínios do Medo podem ser traiçoeiras, mas em nenhum lugar tanto quanto nas Fronteiras Congeladas. Nevascas naquele reino são conhecidas por ceifar muitas vidas. Embora muitos pensem que isso se deve às condições adversas, arayashkas causam algumas das mortes. Também conhecidas como "Aparição das Neves", arayashkas são as almas de pessoas que foram mortas por uma arayashka. Essas criaturas emergem durante fortes nevascas em busca de vítimas desavisadas.

Combate

Arayashkas se manifestam apenas em condições semelhantes a nevascas. Ao encontrar uma vítima, um arayashka se aproxima sorrateiramente e usa sua habilidade de absorver calor para sugar o calor da vítima. Quando a vítima parece fraca o suficiente (veja abaixo), o arayashka ataca com seu toque congelante.

Arayashkas são perigosos, mas covardes, preferindo atacar em grande número e, muitas vezes, optando por fugir se perderem uma luta.

Absorver Calor (Ext): Arayashka pode absorver calor de uma única fonte a até 9 metros. Uma arayashka pode usar essa habilidade para extinguir uma pequena

fogueira, o que leva 1d4 minutos, ou para drenar o calor corporal de uma criatura. Uma vítima alvo da arayashka deve fazer um teste de resistência de Fortitude com CD 25 ou sofrer 1 ponto de dano não letal por rodada. Assim que a vítima sofre dano não letal igual a pelo menos 50% de seus pontos de vida, a hipotermia se instala (o personagem é considerado fatigado). A vítima continua a perder pontos de vida dessa maneira até morrer ou a arayashka ser expulso.

Cria (Sob): Qualquer humanoide morto por um arayashka e enterrado em uma área onde a neve pode cair se transforma em um arayashka durante a próxima nevasca. Um arayashka recém-criado não possui nenhuma das habilidades que possuía em vida.

Toque Congelante (Ext): O toque da arayashka causa 1d8 pontos de dano por frio e 1 ponto de dano por Força. A vítima recupera um ponto de Força a cada hora após a criatura ser morta ou expulsa.

Bakna Rakna

Humanoide Monstruoso (Pequeno)

Dado de Vida: 1d8+2 (6 PV)
Iniciativa: +7
Deslocamento: 6 m (4 quadrados), escalar 6 m
Classe de Armadura: 14 (+1 tamanho, +3 Des), toque 14, surpresa 11
Ataque Base/Agarrar: +1/-4
Ataque: Corpo a corpo: flechas +1 (1d3-1 mais veneno); ou à distância: flechas +5 (1d3 mais veneno)
Ataque Total: Corpo a corpo: flechas +1 (1d3-1 mais veneno); ou à distância: flechas +5 (1d3 mais veneno)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Sangue venenoso
Qualidades Especiais: Passagem invisível, resistência à magia 16, sensibilidade à luz
Testes de Resistência: Fort +2, Ref +5, Von +2
Habilidades: For 9, Des 16, Con 14, Int 8, Sab 10, Car 14
Perícias: Arte da Fuga +6, Esconder-se +14, Furtividade +8, Ouvir +2, Procurar +2, Saltar +4
Talentos: Esquiva[B], Iniciativa Aprimorada[B], Mobilidade
Ambiente: Florestas, colinas ou subterrâneo/Qualquer
Organização: Gangue (4-9), tribo (5-20)
Nível de Desafio: 1
Tesouro: 50% de bens
Tendência: Sempre Neutro e Mau
Progressão: 2-3 DV (Pequeno)
Ajuste de Nível: +0 (parceiro)

Uma dúzia de pequenas figuras humanas com enormes olhos cinzentos em seus rostos brancos e pastosos invadem a cozinha da pousada, catando tortas, pão fresco, carnes assadas e rodas de queijos aromáticos. Armados com arcos e flechas miúdos pingando um fluido avermelhado, um grupo de pequenos guardas está de prontidão, esperando para responder ao primeiro sinal de interferência.

Esses pequenos predadores maliciosos são brancos como a neve com grandes olhos cinzentos. Eles migram pela terra em padrões regulares e são atraídos para assentamentos humanoides, onde roubam comida e aterrorizam qualquer um que tente impedi-los.

Os bakna rakna aparecem pela primeira vez nas periferias de um assentamento e, por uma semana ou

mais, agem como criaturas mágicas tímidas e adoráveis, desejando comida. Os membros do assentamento logo começam a notar a falta de comida em suas casas. Os pães e pratos que exigem esforço para preparar são os alvos preferidos dos bakna rakna, e uma torta esfriando no parapeito da janela é um alvo irresistível.

Os bakna rakna usam sua habilidade de *passagem invisível* para entrar em casas à noite. Qualquer um que ouça um bakna rakna em sua cozinha geralmente é melhor ficar em suas camas e permitir que os ladrões completem seu ataque sem serem incomodados. bakna rakna são vingativos e farão com que qualquer um que os impeça seja alvo de invasões contínuas, possivelmente fatais. Há pelo menos um conto Vistani que conta a história de um fazendeiro que trancou todos os seus armários e passou a noite inteira de vigília em sua cozinha, com o machado na mão. De manhã, ele encontrou a cama de seus dois filhos vazia, exceto por dois garfos e um punhado de guardanapos levemente ensanguentados.

A sabedoria Vistani diz para colocar doces na porta e ignorar os sons da sua cozinha à noite se houver bakna rakna por perto. Se os bakna rakna tiverem permissão para roubar o que quiserem, eles desaparecem em poucas semanas, deixando poucos vestígios de sua passagem.

Os bakna rakna se aglomeram em tocas subterrâneas durante o dia. Às vezes, eles se instalam sob a varanda ou o assoalho da vítima.

Combate

Os bakna rakna evitam o combate. Se um grupo for perseguido, eles se dispersam. Aqueles que estão mais distantes dos perseguidores tentam provocar, ferir ou distrair os perseguidores para que outros possam escapar. Cada um usa um arco miúdo com flechas cobertas com seu sangue. As criaturas também usam suas flechas como punhais rudimentares. Vítimas paralisadas são deixadas sozinhas enquanto os bakna rakna fogem, mas um perseguidor persistente pode ser esfaqueado com flechas até cair. Os bakna rakna então deixam a vítima sangrar até a morte, a menos que ela tenha a sorte de se estabilizar por conta própria. Os bakna rakna nunca deixam seus mortos ou feridos para trás. Se não puderem levar seus caídos com eles durante a batalha, sempre retornam para recolher os cadáveres.

***Passagem Invisível* (SM):** 3/dia — *passagem invisível*. Nível de Conjurador 16º.

Sangue Venenoso (Ext): Ferimento, Fortitude CD 13, dano inicial 1d6 Des, dano secundário 1d6 Des. A CD do teste de resistência é baseada em Constituição.

Sensibilidade à Luz (Ext): Bakna Rakna sofrem uma penalidade de -2 em testes de ataque e perícia sob luz solar intensa ou dentro do raio de uma magia de *luz do dia*.

Baobhan Sith

(Fada Negra)

Fada (Miúdo)

Dado de Vida:	1d6 (3 PV)
Iniciativa:	+4
Deslocamento:	6 m (4 quadrados), voo 18 m (bom)
Classe de Armadura:	17 (+2 tamanho, +4 Des, +1 natural), toque 16, surpresa 13
Ataque Base/Agarrar:	+0/-10
Ataque:	Corpo a corpo: adaga +6 (1d4-2); ou à distância: azagaia miúda +6 (1d4)
Ataque Total:	Corpo a corpo: adaga +6 (1d4-2); ou à distância: azagaia miúda +6 (1d4)
Espaço/Alcance:	0,75 m/0 m
Ataques Especiais:	Gargalhada contagiosa, habilidades similares à magia
Qualidades Especiais:	Invisibilidade natural, resistência à magia 16
Testes de Resistência:	Fort +0, Ref +6, Von +2
Habilidades:	For 6, Des 18, Con 11, Int 16, Sab 13, Car 14
Perícias:	Arte da Fuga +8, Blefar +7, Cavalgar +8, Concentração +4, Esconder-se +12, Furtividade +8, Intimidação +6, Operar Mecanismos +7, Observar +6, Ouvir +6, Procurar +9, Sentir Motivação +6
Talentos:	Acuidade com Arma, Esquiva[B], Investida Aérea[B], Tiro Certeiro[B]
Ambiente:	Florestas/Temperado
Organização:	Gangue (2-4), bando (6-11), ou enxame (20-80)
Nível de Desafio:	3
Tesouro:	Nenhuma moeda, 50% de bens, 50% itens
Tendência:	Sempre Caótico e Mau
Progressão:	2-3 DV (Miúdo)
Ajuste de Nível:	+3 (parceiro)

A criatura miúda, vestida com cores vibrantes, parece bastante deslocada na cena de uma batalha recente. Rindo descontroladamente, a criatura se ajoelha sobre um homem moribundo, entalhando algo no peito da vítima com uma pequena faca.

Capturados pelas Brumas de Ravenloft por atos sádicos e indizíveis cometidos em terras distantes, essas criaturas cruéis atacam os fracos, indefesos e moribundos. Criaturas amargas, insanas e desesperadas, os baobhan sith vivem para atormentar aqueles que não conseguem revidar, encontrando diversão no sofrimento.

Os baobhan sith (também chamados de Fadas das Sombras) parecem elfos miúdos, medindo apenas 60 centímetros de altura, mas têm orelhas mais longas e asas escuras semelhantes às de libélulas. Eles usam roupas e gorros brilhantes e esfarrapados, o que os faz lembrar pixies, seus parentes benevolentes. Seus dentes pontudos só aparecem quando riem.

Combate

Os baobhan sith encontram sua maior diversão no final das batalhas. Seja por causa de seus truques "travessos" que você acabou de descobrir, os Baobhan Sith esculpem desenhos nos moribundos, torturando e devorando aqueles deixados no campo de batalha enquanto riem de seu destino. Os Baobhan Sith não gostam de confronto direto. Se forçados a combater, tornam-se invisíveis e usam suas habilidades mágicas para confundir ou desencorajar os oponentes, fugindo e seguindo-os, esperando o momento em que o inimigo esteja em desvantagem.

Gargalhada Contagiosa (Sob): Uma vez por dia, quando um baobhan sith ri, todos em um raio de 9 metros devem fazer um teste de resistência de Vontade CD 15 ou serão afetados como se fossem pela *riso histérico de Tasha* por 1d3 rodadas (Nível de Conjurador 8º). Aqueles que obtiverem sucesso no teste de resistência podem ignorar qualquer gargalhada contagiosa de um baobhan sith pelo resto do dia.

Habilidades Similares à Magia: 1/dia — *confusão, constrição, detectar a ordem, detectar pensamentos, dissipar magia, globos de luz, imagem permanente* (efeitos visuais e auditivos apenas) e *metamorfose*. Nível de Conjurador 8º. (CD de resistência 13 + nível da magia). As CDs dos testes de resistência são baseadas em Carisma.

Invisibilidade Natural (Sob): Um baobhan sith permanece *invisível* até mesmo quando ataca. Essa habilidade sempre está ativa, mas a fada das sombras pode suprimi-la ou reativá-la como uma ação livre.

Barqueiro das Brumas

Morto-vivo (Médio — Brumas)
Dado de Vida: 4d12+3 (29 PV)
Iniciativa: +7
Deslocamento: 15 m (10 quadrados)
Classe de Armadura: 17 (+3 Des, +4 natural), toque 13, surpresa 14
Ataque Base/Agarrar: +2/+4
Ataque: Corpo a corpo: garra +4 (1d6+2 e maldição do barqueiro)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +4 (1d6+2 e maldição do barqueiro) e mordida -1 (1d8+1 e maldição do barqueiro)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Lamento de invocação, maldição do barqueiro
Qualidades Especiais: Características de morto-vivo, névoa obscurecente, redução de dano 5/mágico, resistência à expulsão +2
Testes de Resistência: Fort +1, Ref +4, Von +6
Habilidades: For 14, Des 17, Con —, Int 7, Sab 14, Car 14
Perícias: Observar +8, Ouvir +8, Sobrevivência +11
Talentos: Iniciativa Aprimorada, Vitalidade
Ambiente: Fronteira das Brumas e Terrestre/Qualquer (bancos de névoa)
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 4
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre Neutro e Mau
Progressão: 6-9 DV (Grande)
Ajuste de Nível: —

Emergindo da névoa como se tivesse sido recém-formado a partir dela, a figura alta envolta em um manto escuro com capuz profundo vira a cabeça. Um crânio com dentes serrilhados e afiados e longos dedos esqueléticos são tudo o que pode ser visto sob o manto envolvente.

Barqueiros das Brumas são temidos mortos-vivos guardiões que vivem nas Brumas que cercam os domínios de Ravenloft. Alguns sábios sustentam que eles são manifestações das próprias Brumas, mas a maioria acredita que representam o preço daqueles que morrem na Fronteira das Brumas, condenados a vagar eternamente. Essas criaturas extremamente territoriais nunca deixam as Brumas e matam qualquer coisa que encontrem. Chamam até outros de sua espécie para ajudá-los a derrubar inimigos grandes demais para enfrentarem sozinhos. Seu nome vem da crença de que qualquer um capaz de subjugar um barqueiro pode forçá-lo a levar um grupo pelas Brumas até qualquer lugar em Ravenloft.

À primeira vista, um Barqueiro das Brumas é quase indistinguível da névoa que o envolve. Apenas quando está próximo é que um observador nota uma figura magra e ossuda envolta em um longo manto escuro com capuz profundo. As únicas partes visíveis da criatura são seu rosto esquelético, incluindo uma boca cheia de dentes serrilhados, e dedos longos e recurvados feitos de osso.

Barqueiros das Brumas podem comunicar-se com qualquer criatura que possua uma linguagem.

Combate

Um Barqueiro das Brumas adora a sensação do sangue quente escorrendo de vários cortes, assim como o cheiro de medo que emana de suas vítimas. Ele tenta manter suas presas vivas o máximo possível, empurran-

do-as cada vez mais para dentro das Brumas enquanto as zomba com promessas da dor que está por vir.

Um Barqueiro das Brumas pode ser conjurado pela magia *invocar criaturas VII*. Barqueiros invocados sempre atacam seu invocador, mas se forem incapacitados, transportam a si mesmos e todas as criaturas adjacentes para qualquer local solicitado em Ravenloft, como na magia *teletransporte maior*, em troca de sua liberdade.

Lamento de Invocação (Ext): Quando confrontado com um oponente grande ou numeroso demais para matar sozinho, um Barqueiro das Brumas pode emitir um uivo trêmulo como o pranto de uma mulher apavorada. Esse chamado atrai 1d8+1 Barqueiros das Brumas para auxiliar seu companheiro. Essas criaturas chegam em 2d6 rodadas e ajudam o barqueiro invocador até o fim do combate.

Maldição do Barqueiro (Sob): Doença sobrenatural — ferimento, Fortitude CD 15, período de incubação 1 semana, dano inicial 1d4 Constituição. Essa doença faz com que a pele da vítima endureça e se desprenda em flocos. Diferente de doenças normais, a maldição do barqueiro continua até que a Constituição da vítima chegue a 0 (e ela morra) ou até que receba um *remover doença* ou magia similar. Se uma vítima morrer enquanto afligida, sua pele se desfaz em pó, deixando um cadáver esquelético que se ergue como um Barqueiro das Brumas em 6 rodadas e recolhe-se às Brumas.

Névoa Obscurecente (Sob): Barqueiros das Brumas trazem as Brumas consigo onde quer que vão. Quando invocados em um domínio, uma névoa obscurecente (Nível de Conjurador 12) permanece sempre centrada no barqueiro. Se essa névoa for dissipada, o barqueiro também desaparece. As Brumas não obscurecem a visão do barqueiro de forma alguma.

Bastellus

(Espreitador Onírico)

Morto-Vivo (Médio — Incorpóreo)

Dado de Vida: 5d12 (32 PV)
Iniciativa: +3
Deslocamento: 9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura: 16 (+3 Des, +3 deflexão), toque 16, surpresa 13
Ataque Base/Agarrar: +2/+2
Ataque: Corpo a corpo: toque incorpóreo +5 (insanidade)
Ataque Total: Corpo a corpo: toque incorpóreo +5 (insanidade)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Cria, drenar constituição, invadir sonhos, sono
Qualidades Especiais: Características de incorpóreo, características de morto-vivo, cegueira sob a luz, mimetismo, resistência à expulsão +4
Testes de Resistência: Fort +1, Ref +4, Von +6
Habilidades: For —, Des 16, Con —, Int 10, Sab 14, Car 16
Perícias: Blefar +9, Esconder-se +10 (20), Intimidação +11, Observar +12, Ouvir +9, Sentir Motivação +8
Talentos: Foco em Perícia (Esconder-se), Lutar às Cegas, Prontidão[B]
Ambiente: Terrestre e subterrâneo/Qualquer
Organização: Solitário ou matilha (2-5)
Nível de Desafio: 6
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre Caótico e Mau
Progressão: 6-10 DV (Médio)
Ajuste de Nível: —

Uma criatura enorme e sombria, com uma forma vagamente humana, paira sobre a camisola da mulher adormecida. O seu sorriso malicioso, a única característica distinguível no seu rosto informe, zombando de você enquanto dedos semelhantes a gavinhas se estendem para cobrir o rosto da adormecida como uma máscara de veias finas.

O bastellus (ou Espreitador Onírico) é uma criatura que se alimenta do desespero das suas vítimas adormecidas. Ela invade os sonhos das suas vítimas e insinua-se neles, saboreando a angústia que causa. A criatura pode mudar de forma, não parecendo mais do que uma sombra na parede ou no chão, e pode ser facilmente perdida por uma observação casual.

A criatura assume a sua verdadeira forma quando se alimenta, tornando-se numa enorme sombra humanoide. Fora isso, não tem qualquer característica, exceto a boca, que parece um sorriso malicioso. Longos tentáculos brotam dos seus dedos e espalham-se pelo rosto da vítima como veias negras. Testemunhar este evento requer um teste de Horror CD 15.

Bastellus consegue compreender qualquer idioma que tenha falado em vida, mas não consegue falar. Durante os sonhos, um bastellus pode se comunicar com qualquer criatura que tenha uma linguagem.

Combate

O bastellus é covarde, atacando apenas quando tem a certeza de que a sua presa está vulnerável. Normalmente, os bastellus procuram primeiro as presas mais fracas, na esperança de as matar antes que alguém perceba. Se a presa escolhida estiver protegida, ele usa a sua capacidade de *sono* para adormecer os guardiões. Um bastellus lutará de maneira selvagem quando confrontado, mas foge na primeira oportunidade possível.

Cria (Sob): As vítimas que morrem devido aos sonhos invadidos do bastellus tornam-se um bastellus em 1d4 dias. Estes novos espíritos não têm qualquer ligação com o monstro que os criou. Não possuem nenhuma das habilidades que tinham em vida.

***Escuridão* (SM):** O bastellus pode criar *escuridão* como uma habilidade similar à magia duas vezes por dia como feiticeiro de 5º nível.

Invadir Sonhos (Sob): Ao atacar uma vítima adormecida, o bastellus deve assumir a sua verdadeira forma e deixa de ganhar os benefícios da sua capacidade de mimetismo. Toca na testa do alvo, distorcendo os sonhos do adormecido em imagens sombrias e malignas.

A vítima pode resistir fazendo um teste de Vontade CD 18. Se a vítima falhar o teste de resistência, o bastellus controla os seus sonhos por completo. Quando a infeliz vítima acordar, terá ganho um nível negativo.

Caso a vítima tenha sucesso no teste de resistência, pode combater o bastellus dentro do sonho. Durante o sonho, presume-se que a vítima tem o mesmo equipamento, magias, talentos e habilidades de classe de quando está acordada (embora os itens e magias esgotados no sonho permaneçam intactos quando a vítima desperta). O bastellus também tem todas as suas habilidades, embora o seu toque cause 1d6 pontos de dano de Sabedoria em vez do seu efeito de *insanidade*. Uma vítima que caia por Sabedoria 0 na batalha do sonho perde o conflito e desperta tendo ganho um nível negativo.

Se a vítima vencer a batalha, desperta imediatamente e qualquer Sabedoria perdida no sonho é restaurada. Além disso, o bastellus fica atordoado durante 10 minutos de acordo com o nível da vítima.

Mimetismo (Ext): O bastellus pode assumir a forma de sombras projetadas por pessoas ou objetos, escondendo-se até que a sua presa esteja a dormir. Pode ser detectado fazendo um teste de Observar para contar sombras, mas o bastellus recebe um bônus de circunstância de +10 no teste de Esconder-se em qualquer sala com várias fontes de luz. Numa sala com apenas uma fonte de luz, a sua capacidade de Esconder-se cai de volta para a sua base +10.

Insanidade (Sob): O toque de um bastellus não causa danos, em vez disso enche a vítima com imagens mentais distorcidas. Uma vítima atingida por um bastellus no mundo físico precisa realizar um teste de resistência de Vontade CD 17 ou cair sob os efeitos de uma magia de *confusão* durante 1d4 rondas.

Cegueira Sob a Luz: A luz extremamente brilhante (como a luz do sol ou a magia de *luz do dia*) cega um bastellus. A criatura recua perante estas fontes de luz e apaga-as com a sua habilidade de escuridão.

***Sono* (SM):** O bastellus pode fazer com que criaturas num raio de 9 metros fiquem sob o efeito de *sono*. Todas as criaturas vivas no raio de efeito, independentemente dos seus Dados de Vida, têm de fazer um teste de resistência de Vontade CD 14 ou serão afetadas.

Besouro, Escaravelho

Escaravelho da Cripta

Inseto (Minúsculo)

Dado de Vida:	1/8d8 (1 PV)
Iniciativa:	+2
Deslocamento:	6 m (4 quadrados), escalar 6 m
Classe de Armadura:	24 (+8 tamanho, +2 Des, +4 natural), toque 20, surpresa 22
Ataque Base/Agarrar:	+0/-15
Ataque:	Corpo a corpo: mordida +10 (1d2-5 mais escavar)
Ataque Total:	Corpo a corpo: mordida +10 (1d2-5 mais escavar)
Espaço/Alcance:	0,75 m/0 m
Ataques Especiais:	Escavar a carne
Qualidades Especiais:	Características de inseto, sentido sísmico
Testes de Resistência:	Fort +2, Ref +2, Von +0
Habilidades:	For 1, Des 15, Con 10, Int —, Sab 10, Car 2
Perícias:	Escalar +2, Esconder-se +10, Observar +1, Ouvir +2
Talentos:	Acuidade com Arma[B]
Ambiente:	Desertos e subterrâneos
Organização:	Solitário ou enxame (10-100)
Nível de Desafio:	1/2
Tesouro:	Nenhum
Tendência:	Sempre Neutro
Progressão:	—
Ajuste de Nível:	—

A criatura insetoide avança apressada para fora da cripta escurecida. Seu exoesqueleto azul-escuro, facilmente do tamanho da palma da sua mão, brilha à luz da tocha.

Escaravelhos são insetos carniceiros com um exoesqueleto em forte azul-escuro. Eles geralmente são encontrados revestindo as paredes de tumbas e passagens subterrâneas, seja em sua forma ativa ou inativa. A forma ativa normalmente ataca em enxame qualquer carne quente e em movimento que se aproxime. A forma inativa é encontrada em tumbas e criptas fechadas. Aqui, o enxame de escaravelhos remove toda a carne dos cadáveres que consegue encontrar e, em seguida, começa a se devorar, geralmente deixando apenas um ou dois escaravelhos. Esses escaravelhos entram em um estado de dormência, no qual seus processos vitais são quase completamente interrompidos. Quando nesse estado, eles adquirem uma coloração dourada polida e podem facilmente ser confundidos com peças de joalheria intrincadamente trabalhadas. Se o escaravelho for colocado próximo a uma fonte de calor corporal, ele se torna ativo e ataca a carne quente.

Escaravelhos não possuem habilidade para se comunicar e atacam a fonte de alimento mais próxima que conseguem encontrar. Embora um enxame possa parecer um terror sem mente, geralmente pode ser distraído com uma fonte alternativa de alimento.

Combate

Os escaravelhos têm um único propósito ao atacar criaturas vivas: eles querem devorar o coração do indivíduo. Para isso, utilizam seu ataque de escavar a carne, indo diretamente ao coração da vítima.

Escavar a Carne (Ext): Quando em contato com a pele, o escaravelho tenta escavar a carne do indivíduo. Se o escaravelho entrar em contato com um material que não pode perfurar, como armadura, ele se move pela superfície até encontrar uma abertura para a pele. Ele deve realizar um ataque bem-sucedido para começar a escavar; então, ele se enterra na carne do indivíduo. Pode ser visto como um grande caroço sob a pele e começa a mover-se diretamente em direção ao coração da criatura, consumindo carne ao longo do caminho. O Escaravelho da Cripta leva 3 rodadas para alcançar o coração de uma vítima Média, 2 rodadas para uma vítima Pequena e 4 rodadas para uma vítima Grande. O escaravelho causa 1d4 pontos de dano por rodada enquanto escava. Assim que alcança o coração, ele o consome, causando 1d4 pontos de dano permanente à Constituição a cada rodada e matando a criatura em uma morte horrível e dolorosa. Criaturas imunes a ataques decisivos são imunes a este ataque.

Assim que o escaravelho se incrusta, é difícil removê-lo. O método mais óbvio é remover o membro afetado. Também é possível tentar matar o escaravelho dentro da pele. O escaravelho perde seu bônus de Destreza enquanto escava, mas o dano causado é dividido igualmente entre o escaravelho e o indivíduo. Um indivíduo que tenta atacar um escaravelho escavando em seu próprio corpo sofre uma penalidade de -2 nas jogadas de ataque e dano.

Escaravelho Gigante

Inseto (Médio)
Dado de Vida: 4d8+8 (26 PV)
Iniciativa: +4
Deslocamento: 9 m (6 quadrados), escalar 4,5 m
Classe de Armadura: 18 (+8 natural), toque 18, surpresa 18
Ataque Base/Agarrar: +3/+7
Ataque: Corpo a corpo: mordida +7 (1d8+6)
Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +7 (1d8+6)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Doença
Qualidades Especiais: Características de inseto
Testes de Resistência: Fort +6, Ref +5, Von +1
Habilidades: For 19, Des 10, Con 15, Int —, Sab 10, Car 4
Perícias: Escalar +4, Observar +5, Ouvir +5
Talentos: Iniciativa Aprimorada[B], Reflexos Rápidos[B]
Ambiente: Desertos e subterrâneos
Organização: Solitário, aglomerado (2-5), ou enxame (6-11)
Nível de Desafio: 2
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre Neutro
Progressão: 5-7 DV (Médio); 8-10 DV (Grande)
Ajuste de Nível: —

Um enorme inseto, do comprimento de um humano pequeno, irrompe pelo túnel, com suas mandíbulas procurando na escuridão por carne morta.

Esses insetos de 1,5 metro de comprimento se parecem com versões maiores do Escaravelho da Cripta, mas não possuem forma inativa. Essas criaturas escavam de cripta em cripta para consumir carne morta e em decomposição. Elas preferem a escuridão; embora a luz não os cause qualquer dano, elas geralmente fogem de luzes intensas. Raramente atacam criaturas vivas, a menos que sejam atacadas primeiro.

Combate

Porque eles consomem apenas carne morta, os escaravelhos gigantes frequentemente causam doença nos indivíduos que eles mordem.

Doença (Ext): Febre do Esgoto — Mordida, teste de Fortitude CD 12, período de incubação de 1d3 dias; dano de 1d3 de Destreza temporária e 1d3 de Constituição temporária.

Escaravelho Monstruoso

Inseto (Grande)
Dado de Vida: 8d8+10 (46 PV)
Iniciativa: +4
Deslocamento: 12 m (8 quadrados), escalar 6 m
Classe de Armadura: 21 (-1 tamanho, +12 natural)
Ataque Base/Agarrar: +6/+11
Ataque: Corpo a corpo: mordida +12 (2d6+9)
Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +12 (2d6+9)
Espaço/Alcance: 1,5 m/3 m
Ataques Especiais: Atropelar 2d8+3, tenazes afiadas
Qualidades Especiais: Características de inseto
Testes de Resistência: Fort +8, Ref +4, Von +2
Habilidades: For 23, Des 10, Con 16, Int —, Sab 10, Car 9
Perícias: Escalar +6, Observar +8, Ouvir +8
Talentos: Ataque Poderoso[B], Iniciativa Aprimorada[B], Reflexos Rápidos[B]
Ambiente: Desertos e subterrâneos
Organização: Solitário, aglomerado (2-5), ou enxame (6-11)
Nível de Desafio: 4
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre Neutro
Progressão: 8-10 DV (médio), 11-21 DV (grande)
Ajuste de Nível: —

A imensa criatura, com seu corpo segmentado e coberto por uma carapaça rígida, bloqueia a passagem diante de você, suas enormes mandíbulas prontas para dilacerar qualquer intruso.

Os maiores escaravelhos são encontrados em cavernas profundas e grandes tumbas, onde muitos corpos estão enterrados. Esses insetos de 3,5 metros de comprimento cavam túneis profundos no solo em busca de material morto para consumir. Eles nunca iniciam um ataque, a menos que estejam defendendo seus ovos ou ninho.

Combate

Escaravelhos monstruosos se defendem com uma mordida feroz ou um atropelando seus adversários.

Atropelar (Ext): Reflexo CD 20 para metade do dano. A CD do teste de resistência é baseada em Força.

Tenazes Afiadas (Ext): As mandíbulas do escaravelho monstruoso são tão grandes e afiadas que causam um dano incrível de 4d8+9 pontos de vida e têm uma ameaça crítica de 19-20.

Bruja

Humanoide Monstruoso (Médio)

Dado de Vida:	8d8+2 (36 PV)
Iniciativa:	+7
Deslocamento:	9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura:	17 (+3 Des, +4 natural), toque 13, surpresa 14
Ataque Base/Agarrar:	+8/+14
Ataque:	Corpo a corpo: garra +14 (1d6+6)
Ataque Total:	Corpo a corpo: 2 garras +14 (1d6+6)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Empatia selvagem, habilidades similares à magia
Qualidades Especiais:	Esquiva sobrenatural, rastreador eficaz, resistência à magia 10, visão no escuro 18 m
Testes de Resistência:	Fort +6, Ref +9, Von +8
Habilidades:	For 22, Des 16, Con 18, Int 12, Sab 14, Car 10
Perícias:	Adestrar Animais +7, Obter Informações +5, Sentir Motivação +7, Sobrevivência +9
Talentos:	Afinidade com Animais, Ataque Poderoso, Iniciativa Aprimorada, Prontidão[B], Rastrear[B]
Ambiente:	Rural/Qualquer
Organização:	Solitário
Nível de Desafio:	4
Tesouro:	Nenhum
Tendência:	Sempre Neutro
Progressão:	9-12 DV (Médio); 13-16 (Grande)
Ajuste de Nível:	—

A criatura parece uma velha desamparada, sua pele manchada e coberta de verrugas. Suas roupas são simples e pendem frouxamente de sua estrutura robusta. Apesar de sua aparência monstruosa, ela irradia uma profunda tristeza que evoca tanto piedade quanto terror.

Bruja se parecem com bruxas em aparência, com pele pálida que varia de branca a cinza-acinzentada e é marcada por verrugas e feridas. Seus olhos leitosos dão a ilusão de cegueira e suas bocas estão cheias de dentes podres.

Embora assustadoras na aparência, as bruja têm um temperamento melancólico. Brujas sofrem sob a maldição de saber o momento e o modo de suas próprias mortes. Essas criaturas semelhantes a bruxas muitas vezes ajudam pessoas necessitadas e trabalham de maneira modesta para combater o mal que permeia os Domínios do Medo.

Brujas tendem a viver sozinhas, geralmente em chalés distantes de grandes centros populacionais. Preferem habitar em ambientes rurais, cercadas por companheiros animais. A maioria usa sua habilidade de se disfarçar ao encontrar outras pessoas; entretanto, sofrem de arrogância, como a maioria das bruxas, e às vezes recorrem a uma demonstração de poder que revela sua verdadeira natureza.

Brujas não têm um idioma próprio, mas falam o idioma local de sua região. Elas também se comunicam com os animais selvagens em sua área.

Combate

Brujas evitam combate direto, usando suas magias sempre que podem. Quando forçadas a lutar corpo a corpo, elas usam suas longas unhas semelhantes a garras para desferir um ataque poderoso. Elas utilizam *transformação momentânea* para obter informações ou ajudar outras pessoas sem revelar sua verdadeira forma.

Bruja são excelentes em viagens pela natureza. Sua visão aguçada permite que enxerguem no escuro, enquanto seus sentidos apurados as tornam difíceis de surpreender. Brujas podem rastrear como um ranger.

Esquiva Sobrenatural (Ext): Idêntico à habilidade de um ladino.

Rastreador Eficaz (Ext): Idêntico à habilidade de um ranger.

Habilidades Similares à Magia: Sem Limite — *bênção, falar com animais, invisibilidade* (CD 13), *invisibilidade contra mortos-vivos* (CD 13), *passos sem pegadas, transformação momentânea* (CD 12); 1/dia — *círculo mágico contra o mal* (CD 15), *cura completa, dissipar o mal* (CD 17), r*aio de sol* (CD 19), *remover maldição* (CD 15).

Bruxa Espectral

Uma bruxa espectral surge quando uma bruxa morre durante um ritual maligno. Essa monstruosidade morta-viva retém muitos dos poderes que possuía como bruxa viva e adquire habilidades adicionais como um espectro.

As bruxas espectrais aparecem como imagens translúcidas de suas antigas formas vivas, com rostos enrugados, cabelos desgrenhados e esparsos, pele marcada por verrugas e sinais peludos, e dentes deteriorados e escurecidos.

Apesar de normalmente serem solitárias, bruxas espectrais que pertenciam a um convenção frequentemente mantêm contato com suas antigas companheiras. Se todas morreram no mesmo ritual maligno, podem formar uma convenção de mortos-vivos, combinando seus poderes como faziam em vida. Se uma bruxa espectral assassinar suas antigas companheiras, suas vítimas tornam-se bruxas espectrais sob seu controle.

As bruxas espectrais falam Comum e mais um ou dois idiomas adicionais, dependendo de seu domínio ou raça.

Combate

Odiando tudo que vive, as bruxas espectrais existem com um único propósito: destruir qualquer um que encontrem.

Alguns ataques especiais e qualidades listadas nas estatísticas individuais de cada criatura são descritos na seção "Como Criar uma Bruxa Espectral", abaixo.

Annis Espectral

A figura horrenda e translúcida se aproxima, seu rosto envelhecido e enrugado congelado em uma expressão de malevolência perpétua, enquanto estende sua mão com garras afiadas.

A annis espectral se deleita em almejar jovens mulheres humanas inocentes e belas, tanto como vítimas de seus ataques físicos quanto como sujeitas indefesas de um ritual (descrito abaixo) que cria outra annis viva.

Combate

Em combate, uma annis espectral usa seu toque incorpóreo para enfraquecer suas vítimas, na esperança de criar espectros para seu séquito pessoal.

	Annis Espectral Morto-Vivo (Grande — Incorpóreo)	Bruxa do Mar Espectral Morto-Vivo (Médio – Aquático, Incorpóreo)	Bruxa Verde Espectral Morto-Vivo (Médio — Incorpóreo)
Dado de Vida:	7d12 (45 PV)	3d12+3 (22 PV)	9d12 (58 PV)
Iniciativa:	+1	+1	+1
Deslocamento:	12 m (8 quadrados), voo 12 m (perfeito)	9 m (6 quadrados), voo 12 m (perfeito), Natação 12 m	9 m (6 quadrados), voo 12 m (perfeito), Natação 9 m
Classe de Armadura:	12 (-1 tamanho, +1 Des, +2 deflexão), toque 12, surpresa 11	13 (+1 Des, +2 deflexão), toque 13, surpresa 12	13 (+1 Des, +2 deflexão) toque 13, surpresa 12
Ataque Base/Agarrar:	+7/+18	+3/+7	+9/+13
Ataque:	Corpo a corpo: toque incorpóreo +14 (1d6+7 mais toque gélido)	Corpo a corpo: toque incorpóreo +7 (1d6+7 mais toque gélido)	Corpo a corpo: toque incorpóreo +13 (1d6+4 mais toque gélido)
Ataque Total:	Corpo a corpo: toque incorpóreo +14 (1d6+7 mais toque gélido)	Corpo a corpo: toque incorpóreo +7 (1d6+7 mais toque gélido)	Corpo a corpo: toque incorpóreo +13 (1d6+4 mais toque gélido)
Espaço/Alcance:	3 m/3 m	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Criar annis, criar espectro, habilidades similares à magia, invocar espectros, toque gélido	Aparência horripilante, criar bruxa do mar, criar espectro, invocar espectros, olhar maligno, toque gélido	Criar bruxa verde, criar espectro, habilidades similares à magia, invocar espectros, mimetismo, toque gélido
Qualidades Especiais:	Características de morto-vivo, redução de dano 10/mágico, resistência à magia 19, visão no escuro 18 m, vulnerabilidade à luz do sol	Características de morto-vivo, redução de dano 10/mágico, resistência à magia 14, vulnerabilidade à luz do sol	Características de morto-vivo, redução de dano 10/mágica, resistência à magia 18, visão no escuro 27 m, vulnerabilidade à luz do sol
Testes de Resistência:	Fort +1, Ref +6, Von +6	Fort +3, Ref +4, Von +4	Fort +2 , Ref +7, Von +7
Habilidades:	For 25, Des 12, Con —, Int 13, Sab 13, Car 14	For 19, Des 12, Con —, Int 10, Sab 13, Car 14	For 19, Des 12, Con —, Int 13, Sab 13, Car 14
Perícias:	Blefar +8, Diplomacia +2, Disfarces +0 (+2 atuação), Esconder-se +13, Furtividade +8, Intimidação +10, Observar +18, Ouvir +18	Esconder-se +12, Furtividade +8, Intimidação +8, Natação +12, Observar +14, Ouvir +14	Concentração +7, Esconder-se +17, Furtividade +8, Intimidação +8, Natação +12, Observar +19, Ofícios ou Conhecimento (qualquer um) +7, Ouvir +19
Talentos:	Fortitude Maior, Lutar às Cegas, Prontidão	Prontidão, Vitalidade	Fortitude Maior, Lutar às Cegas, Magias em Combate, Prontidão
Ambiente:	Pântanos/Frio	Aquático/Temperado	Pântanos/Temperado
Organização:	Solitário ou convenção (3 bruxas espectrais de qualquer tipo — bem como quaisquer espectros criados pelas bruxas)	Solitário ou convenção (3 bruxas espectrais de qualquer tipo — bem como quaisquer espectros criados pelas bruxas)	Solitário ou convenção (3 bruxas espectrais de qualquer tipo — bem como quaisquer espectros criados pelas bruxas)
Nível de Desafio:	8	6	7
Tesouro:	Nenhum	Nenhum	Nenhum
Tendência:	Normalmente Caótico e Mau	Normalmente Caótico e Mau	Normalmente Caótico e Mau
Progressão:	—	—	—
Ajuste de Nível:	—	—	—

Criar Bruxa (Annis) (Sob): Por meio de um ritual especial, realizado na noite da lua nova, uma annis espectral pode transformar uma mulher humana cativa em uma annis viva sob seu comando.

Habilidades Similares à Magia: 3/dia — *transformação momentânea, névoa*. Nível de Conjurador 8º. A CD do teste de resistência é baseada em Carisma.

Bruxa do Mar Espectral

A figura espectral de uma velha emerge da água, seus cabelos parecendo algas podres. Ela avança, seus olhos selvagens brilhando com uma fome insaciável.

A bruxa do mar espectral aterroriza viajantes pelos pântanos de Ravenloft, bem como ao longo das margens desoladas de lagos e costas. Elas preferem permanecer na água, exceto quando atacam.

Combate

As bruxas do mar espectrais não são oponentes sutis, tendendo mais a ataques diretos do que a distrações ou armadilhas.

Aparência Horripilante (Sob): Qualquer um, exceto outra bruxa, que veja uma bruxa do mar deve realizar um teste de Fortitude (CD 13) ou sofrer 2d6 pontos de dano na Força. Esse dano não pode reduzir a Força da vítima abaixo de 0, mas qualquer criatura cuja Força chegue a 0 fica indefesa. Uma criatura afetada ou que tenha sucesso no teste não pode ser afetada novamente pela aparência da mesma bruxa por 24 horas. A CD do teste é baseado em Carisma.

Criar Bruxa (Bruxa do Mar) (Sob): Por meio de um ritual especial realizado durante um eclipse lunar, uma bruxa do mar espectral pode transformar uma halfling, gnoma ou anã cativa em uma bruxa do mar viva sob seu comando.

Olhar Maligno (Sob): Três vezes por dia, uma bruxa do mar pode lançar seu olhar sobre uma criatura a até 9 metros de distância. A vítima deve realizar um teste de Vontade (CD 13) ou ficar atordoada por três dias. (*Remover maldição* ou *dissipar o mal* pode anular esse efeito antes do prazo.) A vítima também deve realizar um teste de Fortitude (CD 13) ou morrer de medo. Aqueles que morrem dessa maneira não retornam como espectros. Criaturas imunes a medo não são afetadas. Os CDs dos testes de resistência são baseados em Carisma.

Bruxa Verde Espectral

A figura translúcida parece uma velha horrenda, seus cabelos são um emaranhado desgrenhado, e sua pele tem a textura de casca podre. Seu rosto brilha com malícia enquanto ela se aproxima.

A bruxa espectral verde geralmente escolhe jovens elfas como vítimas para sua própria versão do ritual, que cria uma bruxa verde viva.

Combate

A bruxa espectral verde tenta atacar de surpresa, usando suas habilidades similares à magia para distrair suas vítimas.

Criar Bruxa (Bruxa Verde) (Sob): Por meio de um ritual especial realizado à luz da lua cheia, uma bruxa espectral verde pode transformar uma elfa cativa em uma bruxa verde viva sob seu comando.

Mímica (Ext): Uma bruxa espectral verde pode imitar o som de quase qualquer animal que já tenha ouvido antes. Ela usa essa habilidade para atrair vítimas até ela.

Habilidades Similares à Magia: Sem Limite — *globos de luz, idiomas, invisibilidade, passos sem pegadas, respirar na água, som fantasma* (CD 12), *transformação momentânea*. Nível de Conjurador 9º. A CD do teste de resistência é baseada em Carisma.

Como Criar uma Bruxa Espectral

A "bruxa espectral" é um modelo adquirido que pode ser adicionado a qualquer bruxa. A criatura, daqui em diante referida como criatura base, deve ter perecido durante a realização ou participação em um ritual maligno.

Uma bruxa espectral usa todas as estatísticas e habilidades especiais da criatura base, exceto onde indicado abaixo.

Tamanho e Tipo: O tipo da criatura muda para morto-vivo. Não recalcule o bônus base de ataque, testes de resistência ou pontos de perícia da criatura. Ela adquire as características de incorpóreo. O tamanho permanece inalterado.

Dado de Vida: Todos os dados de vida atuais e futuros passam a ser d12.

Movimento: Todas as bruxas espectrais possuem um deslocamento de voo de 12 metros, com manobrabilidade perfeita, além das capacidades da criatura base.

Classe de Armadura: A bruxa espectral perde sua armadura natural, mas recebe um bônus de deflexão igual ao seu modificador de Carisma ou +2, o que for maior.

Ataque: Em vez dos ataques físicos da criatura base, uma bruxa espectral adquire um ataque de toque incorpóreo que inclui o bônus original de Força da bruxa. Esse ataque pode ser usado contra criaturas etéreas e não etéreas.

Ataque Total: Em vez dos ataques físicos da criatura base, uma bruxa espectral ganha um ataque de toque incorpóreo, incluindo o bônus de Força original da bruxa. Esse ataque pode ser usado contra criaturas etéreas e não etéreas.

Dano: Uma bruxa espectral usa os valores de dano da criatura base para seus ataques corpo a corpo.

Ataques Especiais: Uma bruxa espectral retém todos os ataques especiais da criatura base, exceto qualquer ataque corpo a corpo especial (como agarrar aprimorado ou rasgar), além dos ataques especiais adicionais listados abaixo:

Criar Bruxa (Sob): Por meio de um ritual especial realizado em determinada fase da lua, uma bruxa espectral pode transformar uma criatura da raça humanoide apropriada em uma bruxa viva do mesmo tipo.

Criar Espectro (Sob): Qualquer um que morra devido ao ataque de Toque Gélido de uma bruxa espectral se tornará um espectro (veja o *Livro dos Monstros*) sob o controle da bruxa espectral.

Invocar Espectros (Sob): Espectros criados por uma bruxa espectral a acompanham em suas viagens e seguem suas ordens. Ela pode convocá-los para ajudá-la em combate contra seus inimigos.

Toque Gélido (Sob): O toque de uma bruxa espectral confere 2 níveis negativos à vítima, a menos que o alvo realize um teste de Fortitude (CD 10 + 1/2 DV + Modi-

ficador de Carisma) para anular o ataque. (O alvo ainda sofre dano físico, mesmo que tenha sucesso no teste de Fortitude para evitar os níveis negativos.)

Qualidades Especiais: Uma bruxa espectral possui todas as qualidades especiais da criatura base, além das descritas abaixo:

Vulnerabilidade à Luz do Sol (Sob): A exposição à luz do dia nega os poderes especiais da bruxa espectral, mas não lhe causa dano físico.

Habilidades: Iguais à criatura base, exceto que a bruxa espectral não possui valor de Constituição.

Perícias: Bruxas espectrais recebem um bônus racial de +8 em Esconder-se, Intimidação, Ouvir, Furtividade e Observar.

Talentos: Como a criatura base.

Ambiente: Qualquer, muitas vezes igual ao da criatura base.

Organização: Solitária ou convenção (3 bruxas espectrais de qualquer tipo, além de quaisquer espectros criados pelas bruxas).

Nível de Desafio: Mesmo da criatura base +2.

Tesouro: Nenhum.

Tendência: Geralmente Caótico e Mau.

Progressão: —

Ajuste de Nível: —

Caçador de Cabeças

Aberração (Miúdo)

Dado de Vida:	1d8 (4 PV) [corpo hospedeiro 1d10 DV (5 PV)]
Iniciativa:	2
Deslocamento:	6 m (4 quadrados), escalar 3 m
Classe de Armadura:	14 (+2 tamanho, +2 Des) ou 12 (+2 Des, corpo hospedeiro Médio)
Ataque Base/Agarrar:	+1/-7
Ataque:	Corpo a corpo: mordida +4 (1d6-2 mais veneno); ou pancada +0 (1d3) (corpo hospedeiro)
Ataque Total:	Corpo a corpo: mordida +4 (1d6-2 mais veneno); ou pancada +0 (1d3) (corpo hospedeiro)
Espaço/Alcance:	0,75 m/0,75 m ou 1,5 m/1,5 m (corpo hospedeiro)
Ataques Especiais:	Teia cortante, veneno
Qualidades Especiais:	Corpo hospedeiro , imunidade a veneno ou teia, sentido sísmico, vulnerabilidade ao fogo
Testes de Resistência:	Fort +0, Ref +2 [+0], Von +3
Habilidades:	For 6 [10], Des 15 [10], Con 10, Int 10, Sab 12, Car 13
Perícias:	Blefar +5, Disfarces +6, Esconder-se +11 [+2], Furtividade +9 [+4], Observar +2, Ouvir +7
Talentos:	Acuidade com Arma
Ambiente:	Terrestre e subterrâneo/Qualquer
Organização:	Solitário
Nível de Desafio:	3
Tesouro:	Nenhum
Tendência:	Sempre Neutro e Mau
Progressão:	—
Ajuste de Nível:	—

A aranha descomunal avança, revelando uma cabeça humana onde deveria estar seu corpo. Uma cacofonia de balbucios irrompe de sua boca escancarada.

O caçador de cabeças é uma zombaria distorcida da vida, assemelhando-se a uma aranha incomumente grande com uma cabeça humana como corpo. Seu rosto deformado encara seus inimigos com um sorriso maléfico, frequentemente balbuciando em diversos idiomas. O simples vislumbre de um caçador de cabeças caminhando pelo chão é suficiente para exigir um teste de Horror (CD 13). Uma crença comum afirma que essas criaturas repulsivas foram criadas pelos drows — ou por alguma raça subterrânea ainda mais sinistra — para infiltrar comunidades da superfície.

Os caçadores de cabeças falam Élfico, Drow e vários idiomas regionais. Eles podem também possuir uma língua própria, embora indecifrável para os ouvidos humanos.

Combate

O caçador de cabeças se alimenta das carcaças sem cabeça de suas presas. Ele é astuto o suficiente para elaborar planos, arquitetar esquemas e coagir cuidadosamente suas vítimas.

Um caçador de cabeças geralmente monta uma armadilha ou tenta se infiltrar em uma comunidade local. Normalmente, um caçador de cabeças tece uma teia e chama por ajuda no idioma local. Quando os supostos socorristas chegam correndo, eles caem na armadilha da teia. Se estiver caçando em uma comunidade, ele se

apresenta como um indivíduo doente e faminto para justificar sua aparência esquelética. Ele busca evocar compaixão, atraindo suas vítimas para longe da segurança.

Corpo Hospedeiro (Ext): Se uma vítima morrer em uma teia do caçador de cabeças, a criatura usará esse corpo como sustento. Primeiro, o caçador de cabeças remove cuidadosamente a cabeça da vítima, caso ainda esteja presa ao pescoço. Então, ele se insere no tronco vazio, tornando-se a "cabeça" do cadáver. Suas pernas semelhantes a garras se estendem para dentro da cavidade corporal. Esse processo leva um minuto completo. Depois de se implantar em um cadáver, um caçador de cabeças pode alimentar-se dos órgãos internos por dez dias. Ao final desse período, ele abandona apenas um invólucro de pele, semelhante a um odre descartado.

Enquanto estiver implantado em um corpo de tamanho Pequeno, Médio ou Grande, ele pode controlá-lo como um fantoche. Os ataques contra ele afetam o corpo hospedeiro, a menos que o agressor mire diretamente na "cabeça". Se o corpo hospedeiro for destruído, o caçador de cabeças cai, aparentemente morto. Caso seja deixado sem supervisão, ele rastejará para fora do corpo destruído e tentará se inserir em um novo corpo antes de ser eliminado. Ao entrar em um novo corpo, o caçador de cabeças recupera todos os seus pontos de vida.

Os caçadores de cabeças não estão limitados a formas humanoides ao buscar presas. Eles já foram vistos implantando-se em carcaças de cães, grandes aves ou até cavalos. A visão de um caçador de cabeças montado sobre um quadrúpede exige um teste de Horror (CD 13).

Imunidade à Teia (Ext): Caçadores de cabeças podem escalar qualquer tipo de teia sem impedimento e se movem livremente em suas próprias teias.

Sentido Sísmico (Ext): Caçadores de cabeças podem detectar automaticamente a localização de qualquer coisa dentro de um raio de 18 metros, desde que esteja em contato com o chão ou a teia. No entanto, eles possuem visão extremamente fraca e são considerados cegos para criaturas além de 6 metros que evitem seu Sentido Sísmico.

Teia Cortante (Ext): Um caçador de cabeças pode tecer uma teia como uma ação completa, preenchendo uma área de 1,5 m x 1,5 m x 1,5 m por minuto. Ele pode preencher até duas dessas áreas por dia. Diferente das teias pegajosas e frágeis das aranhas normais, as fibras da teia de um caçador de cabeças são extremamente resistentes e cortantes. Uma criatura deve realizar um teste de Observar (CD 20) para notar as finas fibras. A teia faz uma rolagem de ataque (+10 corpo a corpo, 2d6 dano) para cada quadrado da teia que uma criatura atravessa. Se a teia acertar um golpe crítico, ela corta uma extremidade. Com um resultado de 1-9, a criatura perde um membro (determinado aleatoriamente), sofre dano igual ao dano normal e começa a sangrar como se tivesse sido atingida por uma arma do sangramento. Com um resultado de 10, a criatura é decapitada, como se tivesse sido atingida por uma arma vorpal. Se os personagens tentarem abrir caminho pela teia, cada quadrado possui Classe de Armadura 8 e 10 pontos de vida.

Veneno (Ext): Três vezes ao dia, um caçador de cabeças pode cuspir um jato de veneno de 4,5 metros, atingindo um inimigo com um ataque de toque à distância bem-sucedido. Contato, Fortitude CD 13, dano inicial e secundário 2d4 Constituição. A CD do teste de resistência é baseado em Constituição.

Vulnerabilidade ao Fogo (Ext): Caçadores de cabeças e suas teias sofrem dano dobrado por fogo. As chamas se espalham rapidamente, causando dano em cada quadrado da teia.

Perícias: Caçadores de cabeças recebem um bônus racial de +5 em Blefar, Disfarce, Esconder-se, Furtividade e Ouvir.

Cães Assombrados

	Carcaça Canina	Cão Espectral	Mastim
	Morto-vivo (Médio — Brumas)	**Morto-vivo (Médio — Brumas)**	**Animal (Médio — Brumas)**
Dado de Vida:	1d12+3 (9 PV)	2d12 (16 PV)	2d8+4 (16 PV)
Iniciativa:	+1	+2	+2
Deslocamento:	9 m (6 quadrados)	12 m (8 quadrados)	12 m (8 quadrados)
Classe de Armadura:	13 (+1 Des, +2 natural), toque 12, surpresa 11	16 (+2 Des, +4 natural), toque 14, surpresa 12	16 (+2 Des, +4 natural), toque 14, surpresa 12
Ataque Base/Agarrar:	+0/+1	+1/+3	+1/+3
Ataque:	Corpo a corpo: mordida +1 (1d6+1)	Corpo a corpo: mordida +3 (1d6+3)	Corpo a corpo: mordida +3 (1d6+3)
Ataque Total:	Corpo a corpo: mordida +1 (1d6+1)	Corpo a corpo: mordida +3 (1d6+3)	Corpo a corpo: mordida +3 (1d6+3)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Doença	Ladrar, Veneno	-
Qualidades Especiais:	Características de morto-vivo	Características de morto-vivo, imunidade a armas não-mágicas	Faro
Testes de Resistência:	Fort +0, Ref +1, Von +2	Fort +0, Ref +2, Von +4	Fort +5, Ref +5, Von +1
Habilidades:	For 12, Des 12, Con —, Int —, Sab 10, Car 7	For 15, Des 15, Con —, Int 2, Sab 12, Car 9	For 15, Des 15, Con 15, Int 2, Sab 12, Car 6
Perícias:	Observar +5, Ouvir +5	Observar +5, Ouvir +5	Natação +5, Observar +5, Ouvir +5, Sobrevivência +1*
Talentos:	—	Vitalidade	Vitalidade
Ambiente:	Terrestre/Qualquer	Terrestre/Qualquer	Terrestre/Qualquer
Organização:	Solitário ou matilha (2-5)	Solitário ou matilha (2-5)	Solitário ou matilha (2-5)
Nível de Desafio:	1	2	1
Tesouro:	Nenhum	Nenhum	Nenhum
Tendência:	Sempre Neutro	Sempre Neutro	Sempre Neutro
Progressão:	—	3-4 DV (Médio)	—
Ajuste de Nível:	—	—	—

Carcaça Canina

A paródia canina se aproxima, pedaços de carne apodrecida caindo de seu corpo em decomposição enquanto ela rasteja sobre seu ventre.

As Carcaças Caninas são cadáveres animados sem mente, semelhantes a zumbis. Elas são capazes de seguir comandos simples, mas não possuem capacidade de raciocínio. Esses cães deixam rastros de carne apodrecida enquanto se movem, sendo fáceis de localizar devido ao seu odor fétido.

Combate

Esses cães normalmente atuam em matilhas como guardiões ou mecanismos de alerta antecipado. Eles atacam o inimigo mais próximo até que sejam destruídos.

Doença (Ext): Podridão dos Nervos — Mordida, Fortitude CD 13, período de incubação 1d3 horas; dano inicial 1d3 Inteligência e 1d3 Constituição. A CD do teste de resistência é baseado em Constituição.

Cão Espectral

O cão negro emerge da névoa baixa, seus olhos verdes brilhando. Espuma luminosa envolve suas mandíbulas, e um rosnado baixo ecoa de sua garganta.

Os cães espectrais são os espíritos inquietos de cães leais que falharam em seu dever para com seus mestres. Eles aparecem como cães grandes, esguios e de pelagem negra, com olhos verdes reluzentes. Os cães espectrais são sempre encontrados guardando as posses de seus antigos mestres, mesmo que eles já tenham falecido. Eles seguem sua rotina diária como se ainda estivessem vivos.

Combate

Esses cães são guardiões e não abandonam seu território, a menos que estejam perseguindo alguém que roubou um pertence de seu mestre. Se isso ocorrer, eles seguirão essa pessoa, atacando sempre que possível, até recuperar o item ou serem destruídos. Ocasionalmente, uma matilha dessas criaturas pode ser encontrada. O líder da matilha é sempre o cão mais forte, e os membros trabalham juntos.

Ladrar (Sob): Um cão espectral pode uivar como ação padrão. Seu uivo força todas as criaturas ao alcance a realizar um teste de Medo (CD 10) ou ficarão apavoradas por 2d4 rodadas. Se uma matilha de cães espectrais uivar em conjunto, seus uivos se misturam, aumentando a CD para 13 e a duração para 4d4 rodadas.

Veneno (Ext): A espuma que escorre das mandíbulas de um cão espectral contém um veneno debilitante.

Mordida, Fortitude CD 16, dano inicial 1d3 Sabedoria, dano secundário nenhum. O CD do teste de resistência é baseado em Constituição.

Mastim

O cão grande e de maxilar pesado senta-se ao lado do condutor da carroça, sua cabeça maciça girando de um lado para o outro, como se vigiasse a estrada.

Essa raça imponente é comum em muitos domínios, onde é utilizada para caçar grandes presas ou guardar propriedades. Muitas caravanas Vistani se protegem com um Mastim leal. Os mordentianos têm uma grande afeição por cães, sendo frequentemente vistos em tabernas e outros locais de reunião. Em regiões menos civilizadas, os mastins são usados de forma cruel para entretenimento. Esses cães são famintos e forçados a lutar contra animais capturados, como lobos, ursos — ou até humanos ocasionalmente. Um mastim de linhagem pura pode custar até 150 peças de ouro (NC 1+).

Combate

Se treinado como cão de ataque, um mastim pode realizar ataques de imobilização, assim como os lobos fazem (veja o *Livro dos Monstros*).

Perícias: Mastins recebem um bônus racial de +4 em testes de Sobrevivência ao rastrear pelo faro.

Cão do Pântano

Extra-Planar (Médio — Brumas, Caos, Bem)

Dado de Vida:	4d8+8 (24 PV)
Iniciativa:	+2
Deslocamento:	12 m (8 quadrados)
Classe de Armadura:	18 (+2 Des, +6 natural), toque 12, surpresa 16
Ataque Base/Agarrar:	+4/+8
Ataque:	Corpo a corpo: mordida +8 (1d8+4)
Ataque Total:	Corpo a corpo: mordida +8 (1d8+4)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Imobilização, ladrar, periodicidade
Qualidades Especiais:	Faro, imunidade a magias do Domínio do Sol (veja adiante), redução de dano 5/-, resistência à magia 14
Testes de Resistência:	Fort +6, Ref +6, Von +4
Habilidades:	For 18, Des 15, Con 14, Int 2, Sab 11, Car 12
Perícias:	Furtividade +9, Observar +7, Ouvir +7, Sobrevivência +7
Talentos:	Rastrear, Tolerância
Ambiente:	Pântanos/Temperado
Organização:	Par ou matilha (5-8)
Nível de Desafio:	4
Tesouro:	Nenhum
Tendência:	Sempre Caótico e Bom
Progressão:	6-10 DV (Grande)
Ajuste de Nível:	—

O grande mastim marrom chama sua atenção com seu uivo lamentoso. Seu pelo áspero emite uma leve e assustadora aura dourada sob a luz da lua cheia.

Os cães do pântano só aparecem nas três noites de lua cheia. Seus uivos profundos podem causar hesitação em homens de bom coração, mas despertam verdadeiro terror naqueles que sucumbem ao mal. Embora sejam manifestações das Brumas de Ravenloft, os cães do pân-

tano buscam aqueles que iniciaram o caminho para o mal e tentam destruí-los.

Qualquer pessoa que cometa um ato em um pântano ou charneca que exija um teste de poderes convoca a caçada sobre si mesma. Quando a lua cheia nascer novamente, dois ou mais cães surgem das Brumas para caçar e destruir essa pessoa antes que ela avance ainda mais em sua malignidade. Os cães do pântano rastreiam seu alvo infalivelmente, mas desaparecem com a primeira luz do amanhecer. Se o alvo os evitar, eles retornam em cada noite de lua cheia até que tenham matado sua presa ou que a maldição seja removida (veja adiante). Se forem mortos, o corpo de um cão do pântano se dissolve em uma nuvem de vapor luminoso que desaparece em instantes.

Combate

Um cão do pântano que localiza seu alvo ataca imediatamente, tentando matar o alvo de forma rápida e limpa. Os cães do pântano estão inteiramente focados no alvo de sua caçada, mas atacarão qualquer criatura que tente bloquear seu caminho ou defender o alvo. A aura dourada que cerca um cão do pântano concede a ele resistência à magia 14 e imunidades adicionais detalhadas abaixo.

Imobilização (Ext): Um cão do pântano que acerte com um ataque de Mordida pode tentar imobilizar o oponente (+4 modificador no teste) como uma ação livre, sem realizar um ataque de toque ou provocar um ataque de oportunidade. Se a tentativa falhar, o oponente não pode reagir para imobilizar o cão do pântano.

Imunidade à Magia (Ext): Os cães do pântano são imunes a todas as magias do Domínio do Sol. Além disso, qualquer magia conjurada por um clérigo que adora uma divindade da lua, dos pântanos ou da vingança não causará dano a um cão do pântano.

Ladrar (Sob): Quando os cães do pântano se materializam pela primeira vez, eles uivam para a lua antes de iniciar a caçada. Esse uivo arrepiante pode ser ouvido a até 1,5 km de distância em todas as direções. Se o alvo da caçada dos cães ouvir esse som, deve fazer um teste imediato de Medo com CD 13.

Periodicidade (Sob): Qualquer personagem que matar um cão do pântano atrai a ira dos cães. Na ascensão de cada lua cheia, uma matilha de cães do pântano se materializa tendo esse personagem como alvo. Uma magia de *penitência* pode libertar qualquer alvo da atenção dos cães.

Carniceiro

Animal (Pequeno)
Dado de Vida: 1d8+5 (9 PV)
Iniciativa: +3
Deslocamento: 9 m (6 quadrados), escalar 3 m
Classe de Armadura: 14 (+1 tamanho, +3 Des), toque 14, surpresa 11
Ataque Base/Agarrar: +0/-3
Ataque: Corpo a corpo: mordida +2 (1d4+1)
Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +2 (1d4+1)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: -
Qualidades Especiais: Faro, visão na penumbra
Testes de Resistência: Fort +4, Ref +5, Von +1
Habilidades: For 12, Des 17, Con 15, Int 2, Sab 12, Car 6
Perícias: Intimidação +4, Natação+2, Observar +5, Ouvir +5
Talentos: Vitalidade
Ambiente: Subterrâneo/Qualquer
Organização: Matilha (5-20)
Nível de Desafio: 1/3
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre Neutro
Progressão: 2-3 DV (Médio)
Ajuste de Nível: —

Um estranho latido ecoa da pequena criatura semelhante a uma hiena que se esgueira pelas sombras.

Em masmorras escuras ou cavernas subterrâneas, onde a presa acabou de cair diante de um predador, os gritos risonhos do carniceiro chamando sua matilha para se alimentar são frequentemente ouvidos. Parente das hienas das planícies em muitos aspectos, o carniceiro é um necrófago de cavernas e lugares sombrios. Aproximadamente do tamanho de um cão de caça, um carniceiro sozinho não representa grande ameaça e é facilmente afugentado por uma demonstração de força. No entanto, dentro de uma matilha, esses necrófagos podem se tornar bastante letais. Raramente carniceiros solitários viajam sem sua matilha logo atrás.

Seus chamados, alternando entre latidos sussurrados e gritos agudos semelhantes a risadas, têm como objetivo assustar predadores e afastá-los de sua presa. Nas profundezas de uma masmorra cavernosa, esses sons ecoam repetidamente, fazendo uma pequena matilha parecer grande e uma grande matilha parecer esmagadora. Criaturas com forte instinto de sobrevivência fogem quando começa a cacofonia. Aqueles com instinto fraco geralmente acabam no cardápio.

Combate

As táticas dos carniceiros são diretas. Eles só atacam quando têm superioridade numérica ou quando estão encurralados. Primeiro tentam assustar a presa com seus latidos. Quando o número de inimigos é suficientemente reduzido, avançam em uníssono, buscando eliminar primeiro os mais fracos. Carniceiros são covardes por natureza e podem ser facilmente afugentados por demonstrações fantásticas de magia ou por um teste bem-sucedido de Intimidação CD 14.

Ceifador Macabro
(Espírito da Morte)

Extra-Planar (Médio — Incorpóreo, Brumas)

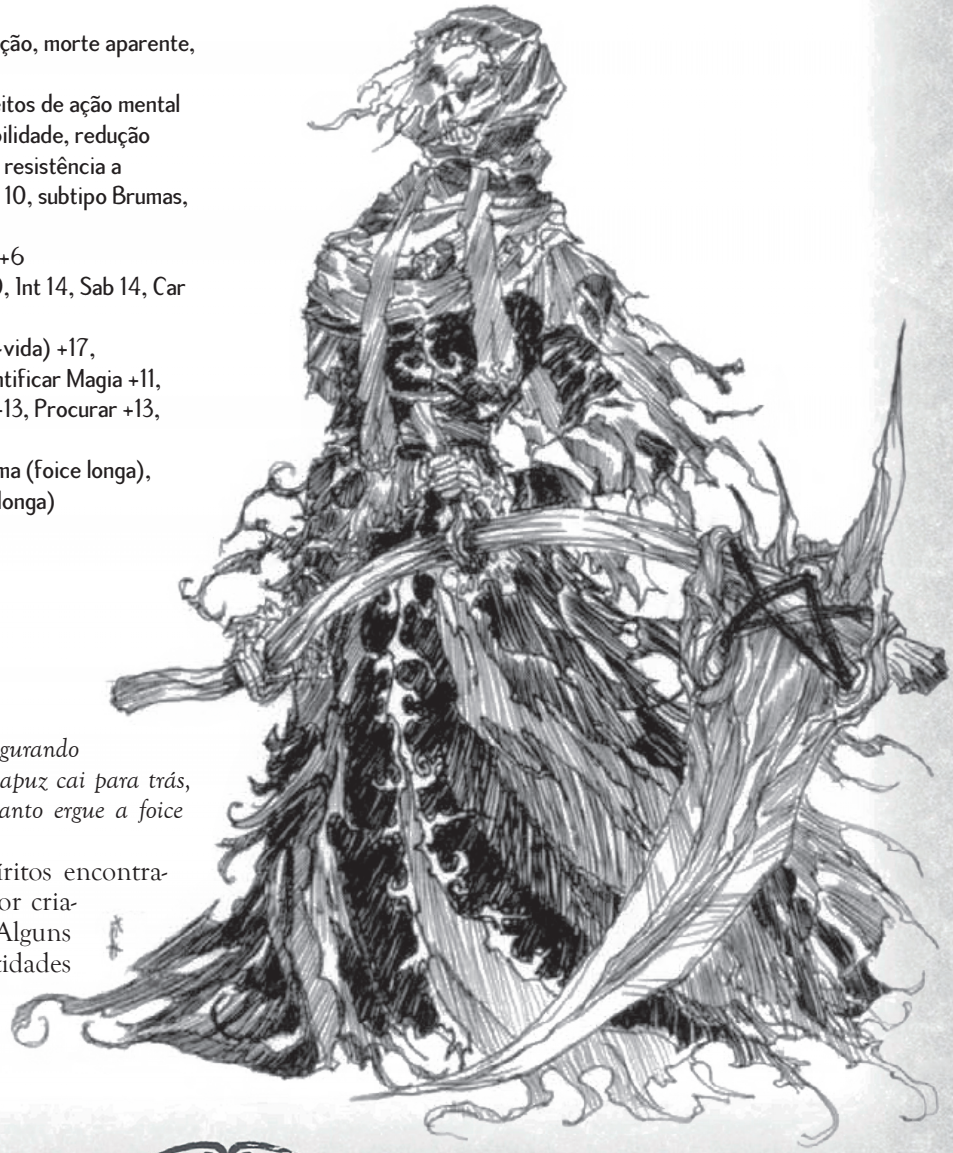
Dado de Vida:	5d8 (22 PV)
Iniciativa:	+2
Deslocamento:	Voo 9 m (perfeito) (6 quadrados)
Classe de Armadura:	20 (+2 Des, +8 deflexão), toque 20, surpresa 18
Ataque Base/Agarrar:	+5/+7
Ataque:	Corpo a corpo: *foice longa +2* +9 (2d4+5 por contusão e destruição (lâmina) ou 1d6+5 por contusão e morte aparente (cabo)
Ataque Total:	Corpo a corpo: *foice longa +2* +9 (2d4+5 por contusão e destruição (lâmina) ou 1d6+5 por contusão e morte aparente (cabo)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Destruição, manifestação, morte aparente, olhar apavorante
Qualidades Especiais:	Imunidade ao frio, efeitos de ação mental e necromancia, invisibilidade, redução de dano 5/concussão, resistência a eletricidade 10 e fogo 10, subtipo Brumas, subtipo incorpóreo
Testes de Resistência:	Fort +4, Ref +6, Von +6
Habilidades:	For 14, Des 15, Con 10, Int 14, Sab 14, Car 18
Perícias:	Conhecimento (o pós-vida) +17, Esconder-se +12, Identificar Magia +11, Observar +14, Ouvir +13, Procurar +13, Sentir Motivação +12
Talentos:	Especialização em Arma (foice longa), Foco em Arma (foice longa)
Ambiente:	Qualquer
Organização:	Solitário
Nível de Desafio:	7
Tesouro:	Nenhum
Tendência:	Sempre Neutro
Progressão:	5-10 DV (Médio)
Ajuste de Nível:	—

A figura de manto negro avança, segurando uma foice em sua mão esquelética. Seu capuz cai para trás, revelando o rosto de um esqueleto, enquanto ergue a foice sobre o corpo do homem agonizante.

Os ceifadores macabros são espíritos encontrados apenas em Ravenloft, atraídos por criaturas que se aproximam da morte. Alguns estudiosos acreditam que essas entidades originam-se do Plano da Energia Negativa, enquanto outros acreditam que servem a um poder mais próximo. Os ceifadores macabros são normalmente invisíveis para os vivos, mas quando podem ser vistos, aparecem como esqueletos humanoides descorados, envoltos em mantos negros esfarrapados e um capuz. Um ceifador macabro sempre empunha uma foice cruel. Apesar da aparência, não são mortos-vivos.

Sempre que um personagem em Ravenloft está morrendo, existe uma chance de que um ceifador macabro apareça para recolher sua alma. Essa chance é de 5%, mais um acréscimo acumulativo de 5% para cada encontro anterior que o personagem teve com a morte. Um "encontro com a morte" inclui ter sido reduzido a -8 pontos de vida ou menos, ou ter morrido e sido restaurado à vida.

Essas entidades enigmáticas nunca foram conhecidas por falar com os vivos, embora possam se comunicar com o conjurador da magia *falar com os mortos*.



Combate

Um ceifador macabro aparece no mundo para coletar uma alma específica e entra em combate apenas se for impedido de obter seu prêmio. Um ceifador macabro alterna a cada rodada entre atacar com sua foice e usar seu ataque visual. Um ceifador macabro pode escolher atacar com a lâmina da foice ou com o cabo, normalmente alternando entre os dois. A foice do ceifador causa apenas dano não letal — suas feridas são espirituais, não físicas. Tanto a lâmina quanto o cabo infligem um tipo secundário de dano (explicado abaixo).

Um ceifador macabro não pode afetar uma criatura protegida pela magia *proteção contra a morte*. Se qualquer magia de cura for usada no alvo, o ceifador parte, desaparecendo no vazio. Se um ceifador macabro for morto, a criatura que ele veio buscar estabiliza-se imediatamente e recupera 10% de seus pontos de vida máximos.

Destruição (Sob): Qualquer criatura viva atingida pela lâmina da foice de um ceifador macabro deve realizar um teste de Fortitude (CD 16) ou ser instantaneamente morta. Aqueles que conseguem enxergar criaturas etéreas podem ver a força vital da vítima sendo extraída de seu corpo e transferida para a foice do ceifador. Criaturas mortas por um ceifador só podem ser restauradas à vida por meio das magias *ressurreição verdadeira* ou *milagre*. Em qualquer encontro, o objetivo final de um ceifador macabro é cravar a lâmina de sua foice no coração de seu alvo.

Invisibilidade (Ext): Ceifadores macabros só podem ser vistos pelos moribundos ou por aqueles que conseguem enxergar seres etéreos ou invisíveis. Eles permanecem invisíveis mesmo após atacarem.

Manifestação (Sob): Como habilidade de fantasma.

Morte Aparente (Sob): Qualquer criatura atingida pela extremidade do cabo da foice de um ceifador macabro deve realizar um teste de Vontade (CD 16) ou cair imediatamente em um transe semelhante à morte. Embora magias aplicáveis possam revelar que a criatura ainda está viva, para qualquer exame não mágico, a criatura parecerá estar morta. Esse efeito dura 5 minutos.

Olhar Apavorante (Sob): O olhar sem olhos de um ceifador macabro é suficiente para fazer qualquer herói fugir. Esse ataque funciona de maneira semelhante a um ataque visual, exceto que o ceifador precisa gastar uma ação padrão, e aqueles que apenas olharem para ele não serão afetados. Um inimigo alvo do olhar do ceifador deve realizar um teste de Medo (CD 16).

Chama Espectral

Morto-Vivo (Médio — Incorpóreo)

Dado de Vida: 6d12 (39 PV)
Iniciativa: +3
Deslocamento: 9 m (6 quadrados), voo 18 m (bom)
Classe de Armadura: 15 (+3 Des, +2 deflexão), toque 15, surpresa 12
Ataque Base/Agarrar: +3/+3
Ataque: Corpo a corpo: toque incorpóreo +6 (1d6 chama espiritual)
Ataque Total: Corpo a corpo: toque incorpóreo +6 (1d6 chama espiritual)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Compartilhar agonia, controlar chamas
Qualidades Especiais: Características de incorpóreo, características de morto-vivo, resistência à expulsão +2
Testes de Resistência: Fort +2, Ref +5, Von +9
Habilidades: For —, Des 16, Con —, Int 14, Sab 14, Car 12
Perícias: Intimidação +15, Observar +15, Sobrevivência +15
Talentos: Lutar às Cegas, Prontidão[B], Rastrear, Vontade de Ferro
Ambiente: Terrestre e subterrâneo/Qualquer
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 6
Tesouro: Nenhum
Tendência: Normalmente Caótico e Neutro
Progressão: 8-12 DV (Médio)
Ajuste de Nível: —

O corpo morto do jovem guerreiro jaz imóvel, mas seus olhos brilham com um brilho profano.

Chamas espectrais são espíritos incorpóreos de indivíduos assassinados que tentam persuadir os vivos a buscar vingança contra seus assassinos. A vontade do espírito permanece em seu cadáver até que seja encontrado um instrumento de vingança.

As chamas espectrais recebem esse nome devido ao leve brilho flamejante que cintila nos olhos de seus cadáveres. Esse brilho permanece até que o espírito encontre um instrumento para sua vingança, momento em que o instrumento adquire um brilho leve em seus olhos, visível apenas no escuro. O espírito tem apenas um propósito: rastrear seu assassino e matá-lo ou trazê-lo à justiça pelo crime.

Chamas espectrais são naturalmente invisíveis e intangíveis. Magias que podem revelar criaturas invisíveis ou etéreas podem revelar o espírito, no entanto. Se ainda não tiver encontrado um instrumento para sua vingança, o espírito aparece como uma névoa disforme pairan-

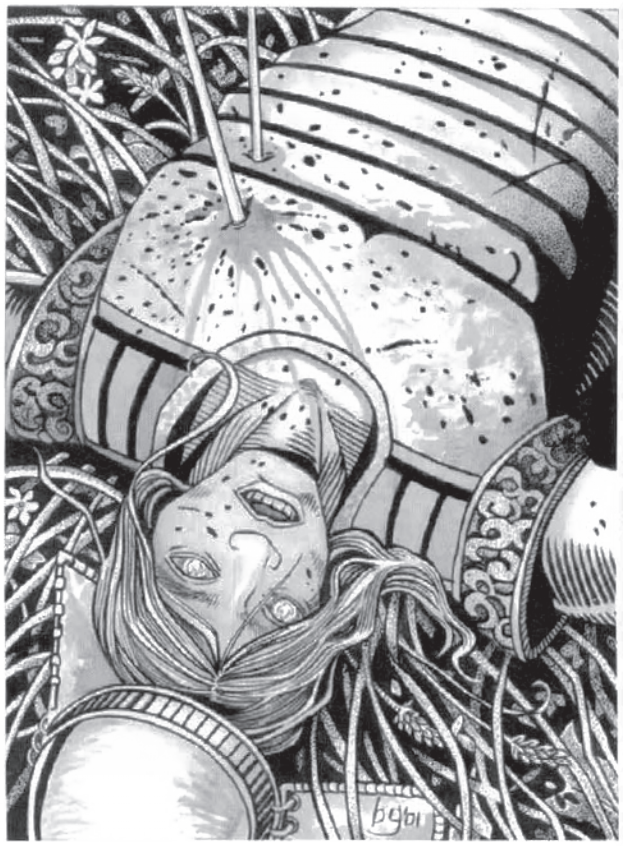
do sobre seu cadáver. Caso tenha encontrado seu arauto, aparece como uma imagem fantasmagórica da pessoa assassinada montada nos ombros da vítima.

Combate

Raramente as chamas espectrais causam danos físicos às pessoas ao seu redor, preferindo depender de seu instrumento de vingança para agir em seu lugar.

Compartilhar Agonia (Sob): A primeira pessoa a olhar nos olhos mortos do corpo de uma chama espectral deve realizar um teste de Vontade com CD 16. Se o indivíduo tiver sucesso no teste, percebe apenas um leve cintilar nos olhos do cadáver e fica imune ao poder por um dia. Se falhar, entra em transe e experimenta o horror completo dos últimos momentos da vida do espírito (frequentemente exigindo um teste de Horror). Por meio dessa visão, a chama espectral dá ao seu arauto uma imagem mental do assassino do espírito e um impulso esmagador para levar esse assassino à justiça.

Controlar Chamas (Sob): A chama espectral tem o poder de fundir parte de seu espírito com qualquer chama próxima e ganhar um certo controle sobre ela. O espírito usa esse poder contra indivíduos que se recusam a cooperar com seu plano de vingança. O espírito faz com que o indivíduo veja o rosto de seu assassino em todas as chamas que observar. Ele também pode lançar um tentáculo de chama de até 3 m para envolver a pessoa. Isso causa apenas 1d6 pontos de dano, independentemente do tamanho da chama usada. Esse tentáculo também pode ser usado para incendiar materiais inflamáveis.



Corvídeo

Humanoide Monstruoso (Pequeno)

Dado de Vida: 2d8 (9 PV)
Iniciativa: +8
Deslocamento: Voo 18 m (bom) (12 quadrados)
Classe de Armadura: 15 (+1 tamanho, +4 Des), toque 15, surpresa 11
Ataque Base/Agarrar: +2/-3
Ataque: Corpo a corpo: mordida +7 (1d3-1) (19-20 especial)
Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +7 (1d3-1) (19-20 especial)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Bicar os olhos, magias
Qualidades Especiais: Ligação com corvos
Testes de Resistência: Fort +1, Ref +7, Von +5
Habilidades: For 9, Des 18, Con 12, Int 18, Sab 15, Car 18
Perícias: Avaliação +12, Concentração +7, Conhecimento (arcano) +12, Observar +12, Obter Informações +10, Ouvir +10, Sentir Motivação +10
Talentos: Acuidade com Arma[B], Iniciativa Aprimorada[B], Investida Aérea, Magia Sem Gestos[B], Sucesso Decisivo Aprimorado (Mordida)[B]
Ambiente: Terrestre/Temperado
Organização: Solitário, ninho (5-20), ou comunidade (100-200 mais 10% de não-combatentes mais 200-300 corvos)
Nível de Desafio: 2
Tesouro: Padrão
Tendência: Geralmente Neutro, sempre Bom
Progressão: Por classe de personagem
Ajuste de Nível: +2

A enorme ave negra usa um colar brilhante e prateado. Ela inclina a cabeça e observa os arredores com olhos negros e brilhantes.

Embora alguns vejam corvos como símbolos de mau presságio, os corvídeo são uma das mais radiantes forças do bem encontradas em Ravenloft. Corvídeo são uma raça aviária de penas negras que se assemelha a versões gigantes de seus primos corvos, com envergadura de cerca de 1,5 metro. Essas aves escuras frequentemente usam bugigangas reluzentes para se identificar.

Onívoros verdadeiros, os corvídeo se alimentam de tudo, desde carniça a frutas. Matam quando necessário, mas preferem vasculhar cadáveres a enfrentar o esforço da caça.

Corvídeo possuem uma linguagem própria, estridente, mas a maioria também fala pelo menos um idioma dos domínios.

Combate

Corvídeo tentam evitar chamar atenção. Se forem obrigados a lutar, usam táticas de ataque e fuga.

Bicar os Olhos (Ext): Se um corvídeo causar um acerto crítico com seu ataque de mordida (margem de ameaça 19–20), ele arranca o olho da vítima da órbita. Uma vítima reduzida a apenas um olho sofre uma penalidade de competência de -2 em todas as jogadas modificadas por Destreza devido à perda de percepção de profundidade. Uma criatura que perde todos os olhos fica cega. Apenas *regeneração* e magias de *cura completa* podem curar essa forma de cegueira.

Ligação com Corvos (Sob): Corvídeo não possuem familiares como alguns conjuradores. Em vez disso, têm um vínculo místico com todos os corvos normais. Um corvídeo pode compartilhar magias com qualquer corvo dentro de 1,5 metro. Se um corvídeo tiver pelo menos 3 DV, pode transmitir magias de toque através de qualquer corvo normal a até 18 metros. Se tiver pelo menos 13 DV, pode, uma vez por dia, usar vidência em qualquer corvo normal que toque. Isso funciona como a habilidade de um conjurador arcano de vidência através de seu familiar.

Perícias: Corvídeo recebem um bônus racial de +8 em testes de Avaliação, Obter Informações, Sobrevivência e Observar.

Magias: Todos os corvídeo podem conjurar magias como um feiticeiro de 1º nível. Corvídeo usam o talento Magia Sem Gestos enquanto voam para conjurar magias contra seus inimigos.

Sociedade Corvídea

Corvídeo são uma raça reclusa e extremamente longeva, com uma expectativa de vida que se estende por séculos. Eles incorporam sua idade aproximada ao nome (como "Kryneeka dos Cem Verões"). Os corvídeo entraram em Ravenloft há mais de duzentos anos e, desde então, mantêm vigilância constante sobre as forças malignas que os cercam. Embora sejam reservados, aqueles que conseguem conquistar sua amizade ganham uma fonte de informação valiosíssima.

As comunidades corvídeo se assemelham a grandes ninhos espalhados por vários quilômetros quadrados. Apenas um pequeno número de ovos corvídeo eclode, o que faz com que sua população esteja em declínio constante. Os corvídeo atribuem essa corrupção dos ovos à mácula maligna da terra.

Personagens Corvídeos

A classe favorita de um corvídeo é feiticeiro, embora magos também não sejam incomuns.

Cria do Oceano

	Cria do Oceano Lacaio **Aberração (Diminuto — Aquático)**	Cria do Oceano Suprema **Aberração (Grande — Aquático)**
Dado de Vida:	1/2d8 (2 PV)	10d8+30 (75 PV)
Iniciativa:	+9	+5
Deslocamento:	3 m (2 quadrados), escalar 1,5 m, natação 3 m	6 m (4 quadrados), natação 6 m
Classe de Armadura:	19 (+4 tamanho, +5 Des), toque 19, surpresa 14	16 (-1 tamanho, +1 Des, +6 natural), toque 10, surpresa 15
Ataque Base/Agarrar:	+0/-17	+7/+11
Ataque:	Corpo a corpo: mordida +9 (1d3-5/mínimo 1 mais veneno)	Corpo a corpo: garra +10 (1d6+4)
Ataque Total:	Corpo a corpo: mordida +9 (1d3-5/mínimo 1 mais veneno)	Corpo a corpo: 2 garras +10 (1d6+4) e mordida +8 (2d6+2 mais doença)
Espaço/Alcance:	0,3 m/0 m	1,5 m/3 m
Ataques Especiais:	Controlar hospedeiro, veneno	Doença
Qualidades Especiais:	Anfíbio, telepatia	Aliados aquáticos, gosma
Testes de Resistência:	Fort +1, Ref +5, Von +2	Fort +6, Ref +4, Von +9
Habilidades:	For 1, Des 20, Con 12, Int 6, Sab 10, Car 8	For 19, Des 12, Con 16, Int 12, Sab 10, Car 14
Perícias:	Esconder-se +23, Furtividade +11	Arte da Fuga +4*, Furtividade +10, Observar +9, Ouvir +7, Procurar +9, Sobrevivência +9
Talentos:	Acuidade com Arma[B], Iniciativa Aprimorada	Ataques Múltiplos, Iniciativa Aprimorada, Vontade de Ferro
Ambiente:	Aquático/Qualquer	Aquático/Qualquer
Organização:	Ninhada (3-18)	Solitário
Nível de Desafio:	1	5
Tesouro:	Nenhum	Padrão
Tendência:	Sempre Leal e Mau	Geralmente Leal e Mau
Progressão:	—	11-16 DV (Grande)
Ajuste de Nível:	—	—

Cria do Oceano, Lacaio

Uma lesma viscosa de cerca de 15 centímetros, com boca arredondada cheia de dentes, desliza pelas ondas.

Cria do oceano lacaios são lesmas gosmentas com bocas semelhantes às de lampreias. Não têm qualquer semelhança com sua forma adulta, o mestre cria do oceano (veja adiante). São gerados em um saco acima do abdômen de seu mestre. Quando um mestre cria do oceano avista uma vila costeira que acredita oferecer alimento fresco, ele ejeta um enxame de 3d6 lacaios próximo à costa uma vez por noite até dominar a comunidade. Em média, apenas 1 em cada 10 lacaios sobrevive até alcançar a terra firme, onde se escondem até o momento do ataque.

No mar, nadam como enguias. Em terra, rastejam como lesmas. A gosma pegajosa que cobre seus corpos permite que escalem paredes e tetos para cair sobre suas vítimas. Ao aterrissar, mordem e paralisam a presa, depois perfuram o crânio e se alojam dentro dele. O lacaio se enrola ao redor do tronco cerebral, assumindo o controle das funções superiores do hospedeiro.

O único propósito de um lacaio é fornecer alimento vivo ao seu mestre. O mestre usa comunicação telepática para coordenar as ações dos lacaios enquanto tomam posse de cada vila. Eles preferem sequestrar os jovens ou indefesos e lançá-los ao mar sob o manto da noite, mesmo poucas horas após emergirem em terra. O mestre maligno aguarda na beira da água pela carne tenra. Se não houver vítima disponível, um lacaio pode entregar seu próprio hospedeiro ao mestre para saciar sua fome temporariamente.

Um lacaio pode amadurecer dentro do crânio do hospedeiro, alimentando-se de tecido cerebral. A maioria tem vida curta, vivendo apenas o suficiente para dominar uma vila, após o que lançam seus hospedeiros ao mar para que o mestre devore ambos.

Apenas cerca de 1% dos lacaios sobrevivem ao apetite de seus progenitores e escapam para o mar. Lá, alimentam-se de peixes enquanto crescem e desenvolvem membros. Após quatro meses, passam por um surto de crescimento e ganham a habilidade aliados aquáticos. Após um ano, atingem a maturidade e tornam-se crias do oceano supremas.

Combate

O único ataque físico que os lacaios possuem é sua mordida, que causa uma ferida insignificante de apenas 1 ponto de dano. Ainda assim, a mordida é suficiente para paralisar temporariamente a vítima. Um lacaio pode escavar o crânio de uma vítima paralisada como uma ação de rodada completa.

Uma magia *remover doenças* ou *restauração* expulsa o lacaio do corpo do hospedeiro. No entanto, a vítima sofre 3d6 pontos de dano enquanto a criatura mastiga

seu caminho de volta para fora da cabeça. *Restauração maior* destrói o lacaio imediatamente sem causar dano ao hospedeiro.

Anfíbio (Ext): Um lacaio pode sobreviver fora d'água ou sem um hospedeiro adequado por 1 hora por ponto de Constituição. Após esse tempo, consulte as regras de afogamento no *Livro do Mestre* de D&D.

Controlar Hospedeiro (Ext): Uma vez que o lacaio entra no crânio do hospedeiro, este deve realizar um teste de Vontade CD 16 a cada rodada até falhar ou até que o lacaio seja removido. Ao falhar, o hospedeiro cai sob controle do lacaio. O hospedeiro retém todas as memórias, estatísticas e habilidades, com exceção de poderes concedidos divinamente. Todos os hospedeiros sofrem uma mudança marcante de personalidade, tornando-se distantes e apáticos. Enquanto o lacaio permanecer implantado, o hospedeiro sofre uma penalidade de competência de -4 em todos os testes de perícia modificados por Carisma.

O hospedeiro sofre 1 ponto de drenagem de Inteligência por dia enquanto o lacaio ocupa seu crânio. Se a Inteligência da vítima cair para 0, ela morre.

Telepatia (Sob): Lacaios da cria do oceano possuem um vínculo telepático com o mestre que os gerou. Sempre que um lacaio ou seu hospedeiro estiver ameaçado, o mestre pode convocar qualquer outro hospedeiro ou lacaio na área para prestar assistência. O hospedeiro típico é um Humano Plebeu de 1º nível.

Veneno (Ext): Mordida — Fortitude CD 11. Dano inicial: paralisia por 2d6 minutos. Dano secundário: nenhum.

Cria do Oceano Suprema

Emergindo das ondas está um grande humanoide com mãos e pés palmados desproporcionalmente grandes, terminando em garras negras, e duas fileiras de dentes irregulares e afiados projetando-se de suas mandíbulas poderosas. Uma fileira de espinhos grossos percorre seu corpo escamoso verde, coberto por uma espessa camada de muco tóxico, fungos, algas e até mesmo pedaços de carne em decomposição.

Crias do oceano supremas estão entre as criaturas mais horrendas conhecidas por espreitar sob os mares de Ravenloft. Elas usam lacaios gerados para infiltrar e controlar os habitantes de vilarejos costeiros. Uma vez que dominam as mentes de suas presas, devoram tanto os aldeões quanto os próprios lacaios como principal fonte de alimento. Embora possam sobreviver com uma dieta de peixes e outras criaturas marinhas, preferem o sabor da carne humana — o que as leva a caçar novas vítimas ao longo da costa.

O mestre prefere fazer seu covil em cavernas rasas, recifes, emaranhados de algas ou naufrágios, passando o dia em um estado de transe enquanto coordena as ações de seus lacaios.

Crias do oceano não possuem uma linguagem, mas os mestres mantêm comunicação telepática contínua com seus lacaios e aliados aquáticos. Crias supremas tratam essas criaturas como ferramentas, sem qualquer consideração por sua segurança.

Combate

Uma cria do oceano suprema não pode sobreviver fora d'água, afogando-se no ar da mesma forma que humanos se afogam no mar. Se removida da água, tenta escapar, matando qualquer um que bloqueie seu caminho. O covil de um mestre, onde seus tesouros indigestos são reunidos, sempre se encontra submerso.

Embora o mestre da prole prefira obrigar outras criaturas a lutar por ele, pode se defender com suas garras irregulares e mandíbulas aterrorizantes.

Aliados Aquáticos (Sob): Quando confrontada, uma cria do oceano suprema pode usar seus poderes telepáticos para convocar ajuda de peixes e outras criaturas marinhas. Essa convocação funciona como *invocar aliado da natureza IV* (Nível de Conjurador 10), mas atrai apenas criaturas aquáticas. Cada monstro chega em 1d4 rodadas. O mestre pode usar esse poder telepático para convocar assistência apenas duas vezes por dia.

Doença (Ext): Infecção — Mordida, Fortitude CD 18, período de incubação imediato, dano: infecção. Pontos de vida perdidos por feridas infectadas não se curam naturalmente até que a vítima receba uma magia *remover doenças* ou magia similar.

Gosma (Ext): A pele e escamas de uma cria suprema são notoriamente viscosas e cobertas por pedaços de carne em decomposição. Essa gosma funciona como *óleo escorregadio*, tornando quase impossível agarrar ou segurar a criatura. Uma cria suprema recebe um bônus racial de +10 em testes de Arte da Fuga para escapar de teias, redes ou dispositivos similares.

Telepatia (Sob): Veja a entrada da cria do oceano lacaio, acima.

Cria Onírica

	Cria Onírica Menor (Forma Cinzenta) Elemental (Pequeno — Sonho, Mal)	Cria Onírica Menor (Forma Sombria) Elemental (Médio — Sonho, Mal)	Cria Onírica Maior (Ennui) Elemental (Médio — Sonho, Mal)
Dado de Vida:	3d8+3 (16 PV)	5d8+10 (32 PV)	8d8+16 (52 PV)
Iniciativa:	+4	+5	+6
Deslocamento:	6 m (4 quadrados)	9 m (6 quadrados)	9 m (6 quadrados), voo 18 m (médio)
Classe de Armadura:	14 (+1 tamanho, +3 natural), toque 11, surpresa 14	16 (+1 Des, +5 natural), toque 11, surpresa 15	19 (+2 Des, +7 natural), toque 12, surpresa 17
Ataque Base/Agarrar:	+2/-1	+3/+5	+6/+9
Ataque:	Corpo a corpo: garra +4 (1d3+1)	Corpo a corpo: garra +5 (1d4+2)	Corpo a corpo: garra +9 (1d4+3)
Ataque Total:	Corpo a corpo: 2 garras +4 (1d3+1)	Corpo a corpo: 2 garras +5 (1d4+2)	Corpo a corpo: 4 garras +9 (1d4+3)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Canção de ninar, drenar memória	Canção de ninar, drenar memória, uivo de pesadelo	Canção de ninar, drenar memória, uivo de pesadelo
Qualidades Especiais:	Alterar Forma, detectar pensamentos, devorar medo, redução de dano 5/ mágico, visão no escuro 18 m	Alterar Forma, detectar pensamentos, devorar medo, redução de dano 10/ mágico, visão no escuro 18 m	Alterar Forma, detectar pensamentos, devorar medo, invisibilidade, redução de dano 15/ mágico, visão no escuro 18 m
Testes de Resistência:	Fort +2, Ref +3, Von +2	Fort +3, Ref +4, Von +3	Fort +4, Ref +6, Von +5
Habilidades:	For 13, Des 11, Con 12, Int 7, Sab 12, Car 9	For 15, Des 12, Con 15, Int 11, Sab 14, Car 12	For 17, Des 15, Con 14, Int 14, Sab 17, Car 16
Perícias:	Disfarces +3, Esconder-se +1, Furtividade +1, Observar +2, Ouvir +2	Blefar +4, Disfarces +7, Esconder-se +2, Furtividade +2, Intimidação +3, Observar +4, Ouvir +4, Sentir Motivação +4	Blefar +9, Disfarces +16, Esconder-se +7, Furtividade +7, Intimidação +9, Observar +9, Ouvir +9, Sentir Motivação +8
Talentos:	Foco em Perícia (Disfarces), Iniciativa Aprimorada	Foco em Perícia (Disfarces), Iniciativa Aprimorada	Foco em Perícia (Disfarces), Iniciativa Aprimorada, Investida Aérea, Prontidão[B]
Ambiente:	Terrestre e subterrâneo/Qualquer (sonhos)	Terrestre e subterrâneo/Qualquer (sonhos)	Terrestre e subterrâneo/Qualquer (sonhos)
Organização:	Solitário, par, gangue (3-6) ou matilha (9-20)	Solitário, par, ou matilha (3-6)	Solitário
Nível de Desafio:	3	5	6
Tesouro:	Nenhum	Nenhum	Nenhum
Tendência:	Sempre Leal e Mau	Sempre Leal e Mau	Sempre Leal e Mau
Progressão:	4-6 DV (Médio);	6-10 DV (Médio);	9-16 DV (Médio);
Ajuste de Nível:	—	—	—

Embora sua forma seja, em geral, disforme, indícios de várias formas diferentes podem ser vistos movendo-se logo abaixo da "pele".

Cria onírica existem além do Véu do Sono, onde as mentes mortais vão para sonhar. Embora lendas falem de uma terra de pesadelos escondida profundamente nas Brumas de Ravenloft, onde o mundo desperto e a realidade dos sonhos se entrelaçam e se tocam, a maioria dos aventureiros encontrará as cria onírica apenas em seus piores pesadelos.

Cria onírica são criaturas estranhas e metamórficas que parecem prosperar na manipulação e tormento espiritual dos sonhadores. Dentro dos cenários oníricos, elas utilizam seus poderes para se parecer com qualquer coisa, desde animais mundanos até entes queridos ou horrores indescritíveis, tirando suas imagens diretamente da mente do sonhador. Cria onírica alimentam-se do próprio desespero, não tendo necessidade de comer, beber ou respirar.

Cria onírica falam sua própria linguagem sussurrada, conhecida como Oneiros. Elas também conseguem se comunicar nos idiomas de qualquer sonhador de quem se alimentam.

Combate

Todas as criaturas oníricas possuem as seguintes qualidades. Um personagem morto por uma cria onírica em um cenário onírico deve fazer um teste de Loucura ao acordar (CD = 10 + 1/2 DV da cria onírica + modificador de Sabedoria da cria onírica). Se a cria onírica derrotar um sonhador uma vez, ela geralmente retorna para

atormentar o mesmo sonhador até ser expulsa ou levar sua vítima a um coma repleto de pesadelos.

Alterar Forma (Sob): Como uma ação padrão, uma cria onírica pode mudar de forma como se estivesse usando a magia *metamorfose* conjurada sobre si mesma (Nível de Conjurador 8º). Ela pode permanecer em sua nova forma indefinidamente e pode retornar à sua forma normal como uma ação livre.

Canção de Ninar (Sob): Como uma ação padrão, uma cria onírica pode murmurar suavemente em Oneiros, fazendo com que seus inimigos fiquem sonolentos. Todos os oponentes em um raio de 6 metros centrados na cria onírica devem ser bem-sucedidos em um teste de resistência de Vontade com CD 14. Criaturas que falharem no teste ficam fatigadas por 1d4 rodadas, ou enquanto a cria onírica permanecer a até 6 metros delas e continuar a falar. Manter esta habilidade é uma ação livre após ser iniciada. Esta é uma habilidade de compulsão sônica que afeta a mente.

Detectar Pensamento (Sob): Uma cria onírica conhece os pensamentos superficiais de qualquer criatura no cenário onírico em que habita, como se tivesse estudado o personagem por 3 rodadas com *detectar pensamento* (Nível de Conjurador igual aos Dados de Vida da criatura). O CD do teste de resistência é baseado em Sabedoria.

Devorador de Medo (Ext): Criaturas oníricas são imunes a todos os efeitos de medo, horror e loucura. Se alvos de uma magia que normalmente causaria tal efeito, elas curam 1 ponto de vida de dano por nível da magia. Se as ações de uma cria onírica fizerem com que um sonhador falhe em um teste de resistência de Medo, Horror ou Loucura, ela cura 2 pontos de vida de dano para um efeito menor, 4 pontos de vida de dano para um efeito moderado e 8 pontos de vida de dano para um efeito maior.

Drenar Memória (Sob): Uma vez por dia, uma cria onírica pode realizar um ataque de toque que causa 1d4 de dano de Inteligência. Até que a vítima recupere todos os pontos de inteligência, a cria onírica pode usar sua habilidade Alterar Forma para imitar qualquer criatura da memória da vítima.

Forma Cinzenta

A pequena figura humanoide carece de quaisquer características notáveis. Sua pele tem a cor de cinzas e a suavidade de líquido.

Formas cinzentas são criaturas patéticas que imitam animais e personagens secundários em cenários oníricos. Elas são obedientes e pouco imaginativas, ajudando diligentemente as formas sombrias enquanto aterrorizam os sonhadores.

Combate

Formas cinzentas são criaturas covardes, preferindo fugir ao primeiro sinal de hostilidade. Se forem forçadas a lutar, assumem sua forma natural e atacam com suas garras.

Forma Sombria

A criatura parece ser feita de carne preta e sem características. Move-se com uma graça inquietante que indica uma constituição física poderosa.

Formas sombrias controlam os eventos em um cenário onírico, adaptando suas ações para inspirar o maior desespero nos sonhadores. Elas imitam inimigos derrotados, entes queridos falecidos ou os terrores que um sonhador secretamente teme.

Combate

Formas sombrias são cruéis e ferozes em combate. Elas se deleitam em assumir as formas de antigos inimigos ou entes queridos para atacar os sonhadores, embora também possam simplesmente aparecer como animais ou monstros assustadores.

Uivo de Pesadelo (Sob): Como uma ação padrão, uma forma sombria pode soltar um grito de arrepiar. Todos os oponentes dentro de um raio de 18 metros centrado na forma sombria devem realizar um teste de

Vontade com CD 14 ou ficar paralisados de medo por 1d4 rodadas. Independentemente do sucesso ou falha no teste, essa criatura não pode ser afetada novamente pelo uivo da mesma forma sombria por um dia. Para cada criatura que falhar no teste, a forma sombria cura-se de 1d4 pontos de vida de dano. Todas as cria onírica são imunes ao uivo de uma forma sombria. Esta é uma habilidade de medo sônica de ação mental.

Cria Onírica Maior (Ennui)

A criatura de pele cor de carvão possui braços longos que terminam em garras mortais. Suas asas enormes e coriáceas erguem-se das costas. Seu rosto e outras características permanecem vagas e indistintas, embora olhos que ardem com fogo branco espreitem de sua cabeça em forma de cunha escavada.

Ennui são os temíveis guardiões do Véu do Sono. Eles se esgueiram pelas sombras dos cenários oníricos em busca de pesadelos particularmente vívidos. Embora normalmente ataquem com suas garras, sabe-se que ennui já empunharam armas vingadoras oníricas (veja a seção apropriada).

Ennui são sádicos astutos e pacientes, deleitando-se no sofrimento emocional. Alguns vagam pelo Véu do Sono, predando qualquer sonhador que encontrarem, mas muitos são ditos servirem a um mestre superior indescritível.

Combate

Ennui observam seus oponentes enquanto invisíveis ou disfarçados e, em seguida, retornam à sua forma normal para atacar sem piedade.

***Invisibilidade* (SM):** Um ennui pode usar *invisibilidade* como uma ação padrão conforme descrito na magia (Nível de Conjurador 8º) e pode permanecer invisível indefinidamente.

Nova Habilidade Especial de Arma Mágica

Vingadora Onírica (Dreamslayer): Uma arma vingadora onírica funciona como uma arma mágica com um bônus de melhoria normal no mundo desperto. Em um sonho, entretanto, seu bônus de melhoria aumenta em +3, até um máximo de +5.

Ilusão moderada; Nível de Conjurador: 10º; Pré-requisitos: Criar Armas e Armaduras Mágicas, *sonho*; Custo: bônus +1.

Dampíro

Os dampíros são descendentes de vampiros e mulheres humanoides da mesma raça-base do vampiro. Quase sempre fisicamente belos e extremamente sedutores, são criaturas trágicas que passam a vida presas entre seus poderosos impulsos predatórios e um auto ódio profundamente humano. Dampíros recebem poderes sobrenaturais de seus pais, mas a humanidade de suas mães os protege das fraquezas dos vampiros. Nenhuma das fraquezas sobrenaturais que pode destruir ou repelir um vampiro afeta um dampíro, embora a luz solar neutralize a maioria de seus poderes.

A maioria dos dampíros cresce sem saber de sua herança, pois as mães quase nunca sobrevivem ao parto. Seus pais mortos-vivos raramente se preocupam em rastrear esses eventos e muitas vezes ficam surpresos ao serem confrontados com seus descendentes anos depois. A maioria dos dampíros tem seus impulsos predatórios fortes demais para resistir e acabam seguindo o caminho sanguinário de seus pais, mesmo antes de perceberem sua verdadeira natureza. Aqueles que resistem às suas inclinações predatórias geralmente focam seus impulsos na caça e destruição de vampiros, incluindo seus próprios pais.

Um dampíro é um adversário épico. Além de seus poderes sobrenaturais, todos os dampíros desenvolvem uma classe de personagem, e essas habilidades devem ser adicionadas às estatísticas base da criatura dadas abaixo. Um dampíro é um inimigo formidável para um vampiro ou para um personagem jogador.

Exemplo de Dampíro

O guerreiro possui traços incomumente atraentes, mas usa uma expressão selvagem, como se tivesse fome de algo que está além de seu alcance.

Este exemplo usa um guerreiro humano de 8º nível como a criatura base.

Dampíro, Guerreiro Humano de 8º nível
Humanoide Monstruoso (Médio)

Dado de Vida:	8d12+16 (68 PV)
Iniciativa:	+8
Deslocamento:	9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura:	23 (+4 Des, +4 natural, +5 *cota de malha +1*), toque 14, surpresa 19
Ataque Base/Agarrar:	+8/+13
Ataque:	Corpo a corpo: pancada +13 (1d6+5); ou *sabre +1* +15 (1d6+8; dec. 15-20)
Ataque Total:	Corpo a corpo: pancada +13 (1d6+5); ou *sabre +1* +15/+10 (1d6+8; dec. 15-20)

Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Dominação, drenar sangue, filhos da noite
Qualidades Especiais:	Cura acelerada 1, dependência sanguínea, inquietude, patas de aranha, redução de dano 10/mágica, resistência ao frio e eletricidade 10, vulnerabilidade à luz solar
Testes de Resistência:	Fort +8, Ref +8, Von +4
Habilidades:	For 20, Des 18, Con 14, Int 14, Sab 14, Car 16
Perícias:	Blefar +9, Cavalgar +12, Escalar +15, Esconder-se +10, Furtividade +12, Natação +15, Observar +10, Ouvir +10, Procurar +8, Saltar +13, Sentir Motivação +8
Talentos:	Ataque em Movimento, Ataque Giratório, Atlético, Especialização em Arma (sabre), Especialização em Combate, Esquiva, Foco em Arma (sabre), Iniciativa Aprimorada, Mobilidade, Prontidão, Reflexos em Combate, Reflexos Rápidos, Saque Rápido, Sucesso Decisivo Aprimorado (sabre)
Ambiente:	Terrestre/Qualquer
Organização:	Solitário
Nível de Desafio:	10
Tesouro:	Dobro do padrão
Tendência:	Qualquer
Progressão:	Por classe de personagem
Ajuste de Nível:	+8

Combate

Este ataque de pancada do dampíro é tratado como uma arma mágica para fins de superar redução de dano. A CD para o teste de Vontade contra a dominação deste dampíro é 17.

Itens Pessoais: Cota de malha +1, pó do aparecimento, sabre +1.

Como Criar um Dampíro (Meio-Vampírico)

"Dampíro" é um modelo que pode ser adicionado a qualquer criatura humanoide ou humanoide monstruoso (referida daqui em diante como "criatura base"), embora humanos sejam os mais comuns. O tipo da criatura muda para "humanoide monstruoso", caso ainda não o seja. Ela utiliza todas as estatísticas e habilidades especiais da criatura base, exceto onde indicado aqui.

Dado de Vida: Aumenta em um tipo de dado, até um máximo de d12.

Deslocamento: Igual à criatura base.

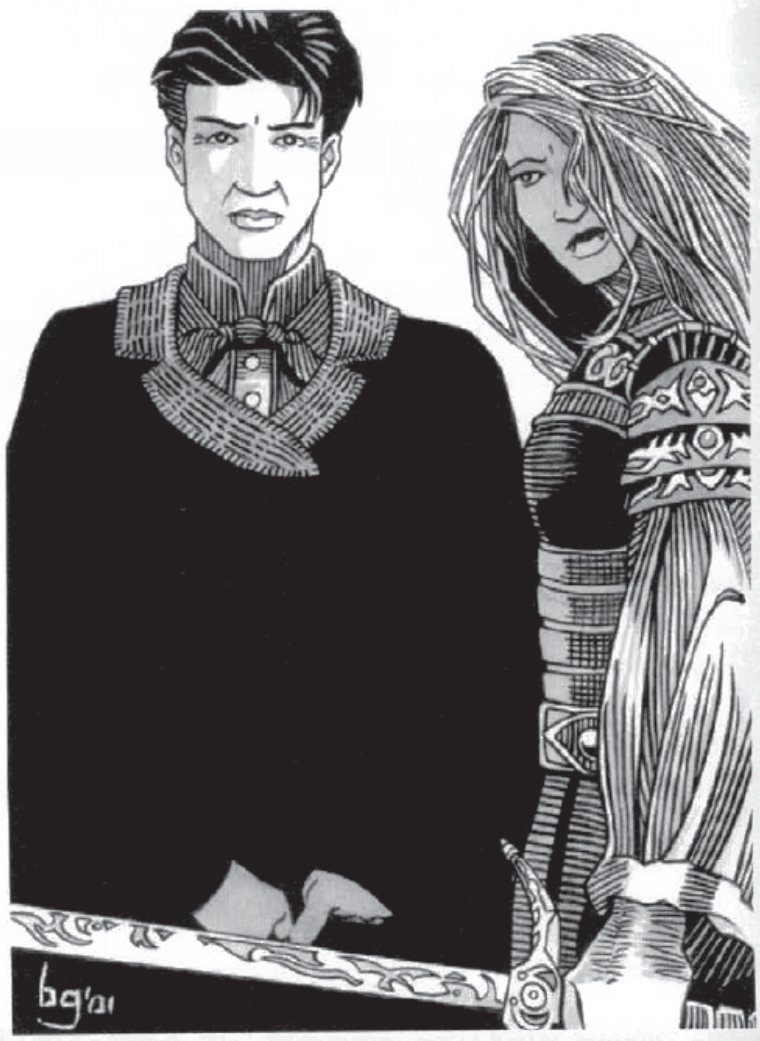
Classe de Armadura: A armadura natural da criatura base melhora em +4.

Ataque: O dampíro mantém todos os ataques da criatura base e também ganha um ataque de pancada se ainda não o possuía.

Ataque Total: Um dampíro lutando sem armas utiliza seu ataque de pancada ou suas armas naturais (se possuir). Se estiver armado, geralmente usa a arma como seu ataque primário junto com o ataque de pancada ou outra arma natural como ataque secundário natural.

Dano: Dampíros possuem ataques de pancada. Se a criatura base não possuir essa forma de ataque, use os valores de dano encontrados no modelo de vampiro no *Livro dos Monstros*. Criaturas com ataques naturais mantêm suas classificações de dano ou usam os valores daquela tabela, o que for melhor.

Ataques Especiais: O dampíro mantém todos os ataques especiais da criatura base e ganha os listados abaixo. Os testes têm uma CD de 10 + 1/2 DV do dampíro + modificador de Carisma do dampíro, salvo indicação em contrário.



Dominação (Sob): Um dampíro que encara um oponente pode afetá-lo como a magia *dominar pessoa* (Nível de Conjurador 12). Isso é semelhante a um ataque visual, exceto que o dampíro deve realizar uma ação padrão, e aqueles que apenas o olham não são afetados. A habilidade tem um alcance de 9 metros.

Drenar Sangue (Ext): Um dampíro pode sugar sangue de uma vítima viva com seus caninos ao realizar um teste bem-sucedido de agarrar. Se imobilizar o oponente, ele drena sangue, infligindo 1d4 pontos de dano de Constituição a cada rodada em que mantém o agarrar.

Filhos da Noite (Sob): Dampíros comandam as criaturas menores do mundo e, uma vez por dia, podem convocar uma matilha de 4d8 ratos atrozes, um enxame de 10d10 morcegos ou uma matilha de 3d6 lobos como uma ação padrão. Essas criaturas chegam em 2d6 rodadas e servem ao dampíro por até 1 hora.

Qualidades Especiais: O dampíro mantém todas as qualidades especiais da criatura base e aquelas listadas abaixo.

Cura Acelerada (Ext): Um dampíro recupera 1 ponto de vida a cada rodada, desde que não tenha sido reduzido a -10 pontos de vida.

Dependência Sanguínea (Ext): Um dampíro deve alimentar-se de sangue humanoide pelo menos uma vez por semana, ou não pode usar seus ataques especiais sobrenaturais nem suas qualidades especiais.

Inquietude (Sob): Dampíros estão destinados a se erguer como vampiros após a morte, independentemente da causa de sua morte. 1d4 dias após o enterro, o modelo de "dampíro" é removido. Se a criatura base tiver menos de 5 Dados de Vida, ela se ergue como um cria vampírica. Caso tenha 5 ou mais Dados de Vida, aplica-se o modelo de "vampiro". Destruir o corpo do dampíro da mesma forma que se destrói o corpo de um vampiro pode prevenir isso.

Patas de Aranha (Ext): Um dampíro pode escalar superfícies verticais como se estivesse sob o efeito da magia *patas de aranha* (Nível de Conjurador 12).

Redução de Dano (Sob): O corpo de um dampíro é resistente, conferindo à criatura redução de dano 10/mágico.

Resistência (Sob): Um dampíro possui resistência ao frio e eletricidade 10.

Vulnerabilidade à Luz Solar (Sob): Um dampíro não pode usar seus ataques especiais sobrenaturais nem suas qualidades especiais sob luz solar natural.

Testes de Resistência: Iguais à criatura base mais sua classe de personagem.

Habilidades: Aumente em relação à criatura base da seguinte maneira: For +4, Des +4, Con +4, Int +2, Sab +2, Car +4.

Perícias: Dampíros recebem um bônus racial de +6 em testes de Blefar, Esconder-se, Furtividade, Observar, Ouvir, Procurar e Sentir Motivação. Caso contrário, iguais à criatura base mais sua classe de personagem.

Talentos: Dampíros ganham Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Prontidão, Reflexos em Combate e Reflexos Rápidos, supondo que a criatura base atenda aos pré-requisitos.

Ambiente: Terrestre/Qualquer.
Organização: Solitário.
Nível de Desafio: Igual à criatura base +2.
Tesouro: Dobro do padrão.
Tendência: Qualquer.
Progressão: Por classe de personagem.
Ajuste de Nível: +8

Demônio da Fareira

Elemental (Pequeno — Fogo, Brumas)

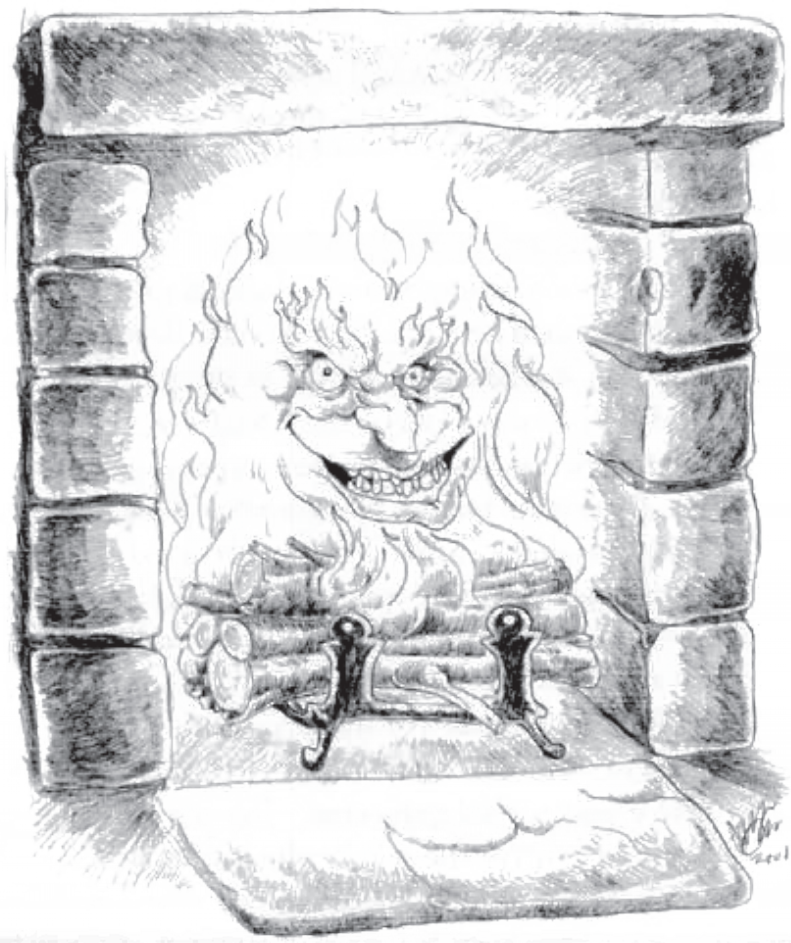
Dado de Vida:	2d8 (9 PV)
Iniciativa:	+5
Deslocamento:	15 m (10 quadrados)
Classe de Armadura:	15 (+1 tamanho, +1 Des, +3 natural)
Ataque Base/Agarrar:	+1/-3
Ataque:	À distância: rajada de fogo +4 (1d6 mais incendiar materiais); ou corpo-a-corpo: pancada +1 (1d4 mais 1d4 fogo)
Ataque Total:	À distância: rajada de fogo +4 (1d6 mais incendiar materiais); ou corpo-a-corpo: pancada +1 (1d4 mais 1d4 fogo)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Feitiço ígneo, incendiar
Qualidades Especiais:	Características de elemental, imunidade a eletricidade, redução de dano 10/mágico, subtipo Brumas, subtipo fogo, vulnerabilidade à água
Testes de Resistência:	Fort +0, Ref +4, Von +0
Habilidades:	For 10, Des 16, Con 10, Int 7, Sab 12, Car 16
Perícias:	Observar +6, Ouvir +6
Talentos:	Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas[B]
Ambiente:	Terrestre e subterrâneo/Qualquer (em chamas)
Organização:	Solitário
Nível de Desafio:	2
Tesouro:	Nenhum
Tendência:	Sempre Caótico e Mau
Progressão:	3 – 5 DV (Médio); 6 – 9 DV (Grande); 10 – 18 DV (Enorme)
Ajuste de Nível:	—

A chama da fogueira tremula, mas se recusa a se apagar. Dentro de suas profundezas, um rosto distorcido e zombeteiro se manifesta.

Um demônio da lareira é um elemental menor do fogo, atraído pela magia sombria de Ravenloft. Toda vez que uma magia baseada em fogo é conjurada na Terra das Brumas, há 1% de chance por nível da magia de que um demônio da lareira cruze para Ravenloft, ocupando imediatamente o fogo aberto mais próximo. Uma vez que a criatura atravessa, ela é corrompida pelo tecido planar dos Domínios do Medo.

A chama habitada por um demônio da lareira não pode ser extinta, a menos que a criatura seja destruída ou expulsa. Os demônios da lareira são normalmente invisíveis, embora possam ser detectados por magias como *ver o invisível* e revelar-se à vontade. Quando vistos, um demônio da lareira aparece somente como um rosto malévolo nas chamas. Eles vivem apenas para espalhar dor e caos.

Os demônios da lareira falam Ígneo e podem se comunicar com qualquer criatura que possua uma linguagem.



Combate

Os demônios da lareira tentam seduzir pessoas a cometerem atos malignos com promessas sussurradas. Se isso falhar ou se sentirem-se ameaçados, eles lançam rajadas de fogo para causar o máximo de destruição possível. Um demônio da lareira pode se transferir de uma chama aberta para outra a até 1,5 metro como ação padrão.

Feitiço Ígneo (Sob): Um demônio da lareira pode sussurrar para qualquer indivíduo que se aproxime de sua chama. Esses sussurros são tão sutis que a criatura deve realizar um teste de Ouvir (CD 15) para distingui-los do estalar do fogo. Um indivíduo que percebe os sussurros deve realizar um teste de Vontade (CD 14) ou ser enfeitiçado pelo demônio, como na magia *enfeitiçar pessoa* (Nível de Conjurador 8º). O demônio da lareira tenta gradualmente corromper o alvo enfeitiçado, oferecendo mentiras e promessas de poder. Se o alvo resistir ao efeito, o demônio persiste em suas promessas (como "Eu manterei você aquecido" ou "Eu queimarei seus inimigos") até que o alvo ceda ou deixe a área. Tudo o que ele exige em troca são pequenos sacrifícios, geralmente envolvendo atos de incêndio cada vez mais destrutivos, para que ele possa se transferir para chamas maiores, de preferência alimentadas por carne viva. Um demônio da lareira pode enfeitiçar apenas uma criatura por vez e frequentemente espera pacientemente por uma vítima de vontade fraca, como uma criança pequena.

Incendiar (Sob): Os demônios da lareira disparam rajadas de fogo a uma distância de até 3 metros por DV, sempre que se sentem ameaçados ou quando um servo desafia sua vontade. Aqueles atingidos devem realizar um teste de Reflexos (CD 14) ou pegar fogo (veja o Capítulo 8 do *Livro do Mestre* de D&D). As chamas queimam por 1d4 rodadas.

Vulnerabilidade à Água (Ext): Água criada magicamente pode apagar as chamas de um demônio da lareira, causando 1d4 pontos de dano para cada 4 litros.

Desossado

A criatura deformada se arrasta para frente, seu corpo maleável exalando um cheiro de pele e tendões crus e podres, movendo-se com um andar cambaleante em pernas que parecem se dobrar sobre si mesmas a cada passo.

Criadas originalmente nos laboratórios do governante de Darkon através de um ritual bizarro que separou e animou separadamente os ossos e a carne de um cadáver, as horríveis criaturas conhecidas como "desossados" são seres irracionais, escravos das ordens de seu mestre.

Os desossados têm braços e pernas longos e murchos. Suas cabeças enrugadas e em forma de bola balançam sobre um pescoço flexível. Sua pele marrom-avermelhada é, na verdade, composta de músculos expostos. Qualquer roupa que usam — geralmente restos de suas vestimentas anteriores — pendura frouxamente em seus corpos sem ossos ou é costurada diretamente em sua carne. Os desossados se movem com propósito, avançando aos trancos sobre pernas sustentadas apenas por músculos e, às vezes, caindo de quatro para ganhar velocidade e estabilidade.

Embora tenham se originado em Darkon, os desossados apareceram em todos os Reinos do Pavor, à medida que o conhecimento sobre os métodos sombrios de sua criação se espalhou.

Exemplo de Desossado

Este exemplo utiliza um humano normal como criatura base.

Humano Plebeu Morto-Vivo (Médio)

Dado de Vida:	3d12 (25 PV)
Iniciativa:	+4
Deslocamento:	9 m (6 quadrados), quatro membros 18 m
Classe de Armadura:	14 (+4 Des)
Ataque Base/Agarrar:	+1/+3
Ataque:	Corpo a corpo: pancada +3 (1d4+2)
Ataque Total:	Corpo a corpo: 2 pancada +3 (1d4+2 mais constrição 2d4+2)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Constrição
Qualidades Especiais:	Redução de dano 5/armas cortantes e perfurantes, flexibilidade, características de morto-vivo, vulnerável ao símbolo sagrado, à água benta e à expulsão do clérigo
Testes de Resistência:	Fort +1 Ref +1, Von +2
Habilidades:	For 15, Des 18, Con —, Int —, Sab 10, Car 1
Perícias:	—
Talentos:	Ágil[B]
Ambiente:	Qualquer
Organização:	Qualquer
Nível de Desafio:	3
Tesouro:	Nenhum
Tendência:	Sempre Mau, Geralmente Neutro
Progressão:	—
Ajuste de Nível:	—

Combate

Embora possam usar armas corpo-a-corpo, os desossados geralmente são comandados a agarrar e constringir seus oponentes. Um desossado pode dar um tapa no oponente duas vezes em 1 rodada (um com cada mão). Se ambos os golpes forem bem-sucedidos, a vítima foi agarrada; em cada rodada subsequente, o desossado aperta sua vítima, causando 2d4 de dano. Vítimas constringidas não podem conjurar magias que exijam componentes materiais, realizar ataques físicos ou tomar qualquer ação, exceto tentar terminar a manobra agarrar por meio de um teste de Força resistido.

Como Criar um Desossado

"Desossado" é um modelo adquirido que pode ser adicionado a qualquer criatura corpórea (exceto mortos-vivos) que já tenha tido um esqueleto (referida daqui em diante como a criatura base).

Tamanho e Tipo: O tipo da criatura muda para morto-vivo. Ela mantém qualquer subtipo, exceto os subtipos de tendências (como Bem) ou os que indicam tipo (como guardinal ou animal). Não ganha o subtipo avançado. Utiliza todas as estatísticas básicas das criaturas e habilidades especiais, exceto as indicadas aqui.

Dado de Vida: Elimine todos os Dados de Vida ganhos nos níveis de classe (até um mínimo de 3) e altere todos os Dados de Vida atuais e futuros para d12. Apenas as criaturas com menos de 20 Dados de Vida podem tornar-se um desossado.

Deslocamento: Um desossado move-se a 9 m, a menos que caia para quatro membros, uma manobra que lhe permite mover-se a 18 m. Um desossado alado não pode voar.

Ataques: Um desossado mantém todas as armas naturais, ataques de armas manufaturadas e proficiências em armas da criatura base. As criaturas que anteriormente tinham ataques de garra ou mordida perdem estas formas de ataque, ganhando em vez disso a capacidade de constrição das suas vítimas após um ataque de agarrar bem sucedido.

Dano: Desossados causam dano normal com armas ou mantém ataques naturais. Causam 1d4 + bônus de dano de Força com cada mão, enquanto o seu ataque de constrição causa 2d4 + bônus de dano de Força por rodada.

Ataques Especiais: Um desossado perde todos os ataques especiais da criatura base, mas ganha o ataque de constrição.

Qualidades Especiais: O desossado perde a maioria das qualidades especiais da criatura base, mantendo apenas as habilidades extraordinárias que aprimoram seus ataques corpo a corpo. Um desossado ganha as seguintes Qualidades Especiais:

Redução de Dano: 5/armas cortantes e perfurantes.

Flexibilidade (Ext): A natureza desossado da criatura permite que ela deslize em espaços com pelo menos 2,5 cm de abertura. Um desossado também pode ser dobrado e colocado em um recipiente de 30 cm cúbicos ou armazenado em um pote ou outro recipiente hermético para facilitar o transporte.

O desossado deve ser saturado em água pelo menos uma vez por semana para manter a flexibilidade ou ser carregado em um recipiente com água. Se um desossado perder sua umidade, ele perde todas as manobras especiais, incluindo seu ataque de agarrar, passando a se mover e atacar como zumbis. Desossados secos são especialmente vulneráveis ao fogo, sofrendo o dobro de dano de ataques baseados em fogo.

Vulnerabilidades: Desossados são vulneráveis à água benta e ao toque de um símbolo sagrado. Cada um causa 1d8 de dano.

Testes de Resistência: Os bônus base de resistência são Fort +1/3 DV, Ref +1/3 DV, Vontade 1/2 DV +2.

Habilidades: A Destreza de um desossado aumenta em +2. Ele não possui Constituição nem Inteligência. Seu Carisma muda para 1 e sua Sabedoria passa a 10.

Perícias: Um desossado não possui perícias.

Talentos: Um desossado perde todos os talentos da criatura base e ganha Ágil.

Ambiente: Qualquer um, geralmente igual a criatura base.

Organização: Qualquer.

Nível de Desafio: 3+ (dependendo dos DV)

Tesouro: Nenhum.

Tendência: Sempre Mau, geralmente Neutro.

Progressão: Como criatura base (ou "Nenhum" se a criatura base avança por classe de personagem).

Ajuste de Nível: —

Diabrete Assassino

Extra-Planar (Miúdo — Leal, Mal)

Dado de Vida:	3d8 (13 PV)
Iniciativa:	+3
Deslocamento:	6 m (4 quadrados), voo 15 m (perfeito)
Classe de Armadura:	18 (+2 tamanho, +3 Des, +3 natural)
Ataque Base/Agarrar:	+3/-5
Ataque:	Corpo a corpo: ferrão +8 (1d8 mais Veneno)
Ataque Total:	Corpo a corpo: ferrão +8 (1d8 mais Veneno)
Espaço/Alcance:	0,75 m/0 m
Ataques Especiais:	Habilidades similares à magia, veneno
Qualidades Especiais:	Imunidade a veneno, redução de dano 5/ mágico, regeneração 1, resistência a energia (fogo) 20, resistência à magia 10, visão no escuro 18 m
Testes de Resistência:	Fort +3, Ref +6, Von +4
Habilidades:	For 10, Des 17, Con 10, Int 12, Sab 12, Car 10
Perícias:	Esconder-se +18, Furtividade +8, Identificar Magia +7, Observar +7, Ouvir +11, Procurar +9
Talentos:	Acuidade com Arma, Investida Aérea
Ambiente:	Terrestre e subterrâneo/Qualquer
Organização:	Solitário
Nível de Desafio:	4
Tesouro:	Nenhum
Tendência:	Sempre Leal e Mau
Progressão:	4-6 DV (Miúdo)
Ajuste de Nível:	—

A criatura pequena tem forma humanoide e pele de carvão. Um par de asas coriáceas de morcego se projeta de suas costas, enquanto sua cabeça exibe quatro chifres negros e curvados, brilhantes. Sua cauda termina em uma barra cruelmente afiada.

Esses diabretes têm aparência demoníaca, medindo cerca de 30 cm de altura e pesando aproximadamente 2,5 kg.

Rumores falam de conjuradores que podem invocar criaturas extraordinariamente poderosas para servirem como familiares. Se verdade, o diabrete assassino é uma das criaturas que podem atender a esse chamado. O diabrete assassino protege seu mestre de forma implacável, eliminando qualquer um que perceba como ameaça, sem buscar permissão. Isso frequentemente significa que os entes queridos de seu mestre são massacrados em um esforço "protetivo". Muitas vezes, as ações do diabrete atraem uma atenção indesejada para seu mestre.

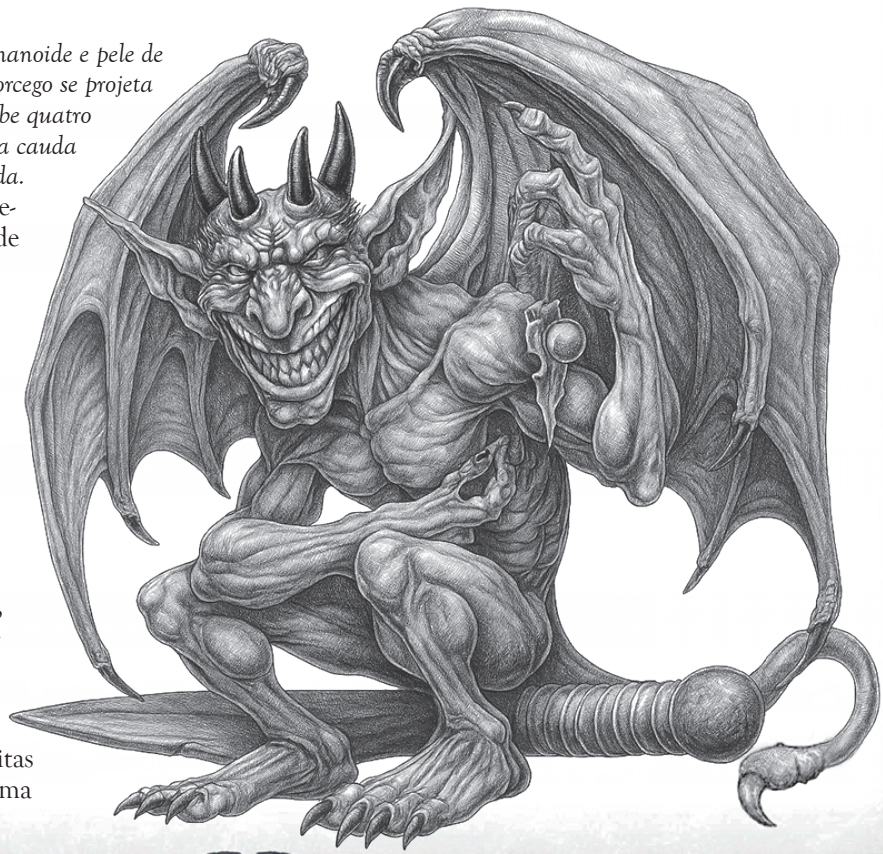
Combate

Os diabretes assassinos preferem eliminar suas vítimas por meio de "acidentes" cuidadosamente planejados, causando mortes irônicas, como ferver o cozinheiro de um castelo em seu próprio caldeirão. São criaturas covardes, que utilizam todas as vantagens e truques sujos para superar um inimigo. Quando pressionados, eles recorrem principalmente aos seus ferrões venenosos como tática de combate, preferindo atacar durante um voo rápido enquanto invisíveis.

Regeneração (Ext): Diabretes assassinos sofrem dano normal apenas de ácido, armas sagradas e armas abençoadas.

Veneno (Ext): Ferrão — Fortitude CD 13, dano inicial 1d4 Força, dano secundário 2d4 Força. Uma vítima reduzida a 0 de Força ou menos parece morta para todos os métodos de exame, exceto magia. Os diabretes assassinos deleitam-se em ver suas vítimas sendo enterradas vivas.

Habilidades Similares à Magia: Sem Limite — *detectar magia*, *encontrar armadilhas* e *invisibilidade* (somente em si mesmo); 3/dia — *arrombar e infligir ferimentos leves*; 1/dia — *comando*. (Nível de Conjurador 6º; CD de resistência 10 + nível da magia).



Doppelganger Assombrado

Humanoide Monstruoso (Médio – Metamorfo)

Dado de Vida:	4d8+4 (22 PV)
Iniciativa:	+1
Deslocamento:	9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura:	17 (+1 Des, +6 natural), toque 11, surpresa 16
Ataque Base/Agarrar:	+4/+6
Ataque:	Corpo a corpo: pancada +6 (1d6+2)
Ataque Total:	Corpo a corpo: 2 pancadas +6 (1d6+2)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Detectar pensamentos
Qualidades Especiais:	Encanto, imunidade a efeitos de sono e encantamentos, mudar forma
Testes de Resistência:	Fort +5, Ref +5, Von +6
Habilidades:	For 14, Des 13, Con 12, Int 13, Sab 14, Car 14
Perícias:	Blefar +12*, Disfarces +12*, Observar +8, Ouvir +11, Sentir Motivação +6
Talentos:	Esquiva, Prontidão
Ambiente:	Terrestre e subterrâneo/Qualquer (Paridon)
Organização:	Solitário, casal ou clã (4–12)
Nível de Desafio:	3
Tesouro:	Dobro do padrão
Tendência:	Geralmente Neutro e Mau
Progressão:	Por classe de personagem
Ajuste de Nível:	+4

Com um grito de fúria, a forma do nobre muda como argila nas mãos de um escultor invisível. Em instantes, ele se torna uma criatura humanoide sem pelos, com pele cinza oleosa, braços longos e pendentes, e um rosto alongado com olhos que parecem ao mesmo tempo maliciosos e calculistas.

Doppelgangers assombrados são conspiradores maliciosos que assumem a forma de outros humanoides. Em sua forma natural, eles são humanoides sem pelos e sem sexo, com pele cinza oleosa e braços longos e finos. Seus rostos cruéis e retorcidos apresentam orelhas pontudas que emolduram um rosto alongado, com olhos malignos e calculistas e uma boca grande e rosnante.

Doppelganger assombrados geralmente trabalham em grupo, planejando suas ações dias ou, às vezes, anos à frente. Um esquema típico envolve a substituição metódica da família e dos servos de uma casa nobre ou mercante ao longo de meses. Uma vez no controle, eles geralmente escapam à noite com o máximo de riqueza possível ou vivem suas vidas na forma assumida por décadas, governando seus domínios roubados com surpreendente, embora implacável, sabedoria.

Os doppelgangers não podem se reproduzir entre si, acasalando com humanoides de outras raças para gerar descendentes, e podem se reproduzir como qualquer um dos sexos. No entanto, geralmente relutam em se reproduzir como fêmeas, pois, uma vez que um doppelganger seja engravidado, ele não pode mudar de forma até que a criança nasça. Um recém-nascido sempre aparenta ser uma criança saudável e adorável da mesma raça que o verdadeiro pai humanoide. Na puberdade, as habilidades de mudança de forma começam a se manifestar lentamente e, eventualmente, saem de controle por pelo menos um ano. Uma criança abandonada por seu pai doppelganger tem pouca chance de sobrevivência.

Combate

Quando em sua forma natural, o doppelganger assombrado ataca com seus punhos poderosos. Ele prefere não atacar com os punhos se isso o expuser. Um doppelganger assombrado atacado publicamente (se sentir que o ataque não ameaça sua vida) prefere arriscar ser "morto" (fingindo a morte) a arriscar sua exposição, confiando que sua família arranjará uma fuga do sepultamento. Quando assume a forma de uma pessoa armada, ataca com as armas apropriadas.

Detectar Pensamentos (Sob): Um doppelganger assombrado pode continuamente *detectar pensamentos* como na magia (Nível de Conjurador 18; Vontade CD 14 anula). Ele pode suprimir ou retomar essa habilidade como uma ação livre.

Encanto (Sob): Um doppelganger assombrado pode alterar a textura e a aparência dos objetos em sua posse como uma ação livre. Um doppelganger não pode mudar o material básico dos objetos (tecido permanece tecido, metal permanece metal, etc.), mas pode transformar trapos esfarrapados em roupas de qualquer estilo ou

converter um pedaço de arame em um colar, e vice-versa. Doppelgangers frequentemente carregam quinquilharias em seus bolsos para esse propósito. Os objetos retornam automaticamente à sua forma verdadeira se separados do doppelganger por pelo menos 1,5 metros.

Imunidades (Ext): Os doppelgangers assombrado são imunes aos efeitos de sono e encantamento.

Mudar Forma (Sob): Um doppelganger pode assumir a forma de qualquer humanoide Pequeno ou Médio. Ele pode permanecer na forma escolhida indefinidamente até assumir uma nova forma ou retornar à sua forma original.

Perícias: Um doppelganger recebe um bônus racial de +4 em testes de Blefar e Disfarces. *Quando utiliza sua habilidade de transformação momentânea, um doppelganger recebe um bônus circunstancial adicional de +10 em testes de Disfarces. Se puder ler a mente de um oponente, recebe um bônus circunstancial adicional de +4 em testes de Blefar e Disfarces.

Elemental Assombrado

Elementais assombrados são criados pela interação entre os planos elementais e os Domínios do Medo. Criaturas conjuradas tendem a se manifestar de forma macabra, e os elementais não são exceção. Quando um conjurador tenta invocar um elemental padrão em Ravenloft, há uma chance de 20% de que um elemental assombrado se manifeste em seu lugar, e tentativas usando magia de conjuração produzem automaticamente elementais assombrados. Também é possível invocar um elemental assombrado intencionalmente, desde que o invocador tenha os materiais apropriados disponíveis (brumas, sangue, sepultura, pira). Se um elemental assombrado for invocado por acidente, os Poderes Sombrios fornecem os materiais necessários. Elementais assombrados invocados por acidente são sempre descontrolados. Elementais assombrados especificamente invocados possuem a mesma chance de se tornarem independentes como qualquer outro elemental.

Diferente dos elementais padrão, os elementais assombrados são conjurados a partir do tecido planar dos próprios Domínios do Medo e retornam a ele quando são dispensados. Como não têm um plano de origem para retornar, as limitações de Ravenloft sobre magias de invocação não quebram o equilíbrio inerente a essas magias. No entanto, os elementais assombrados estão cientes de que foram arrancados de sua existência natural, e essas criaturas de temperamento vil reagem cumprindo os comandos de seus mestres da maneira mais violenta e destrutiva possível. Eles desprezam aqueles que tentam controlá-los e, se surgir a oportunidade de trair seus mestres, eles o fazem.

Elementais assombrados parecem ser capazes de entender todas as criaturas que possuem linguagem, embora nunca se comuniquem.

Combate

Elementais assombrados possuem variadas habilidades e táticas de combate, mas todos compartilham as mesmas qualidades elementais. Além disso, todos possuem o subtipo Brumas (veja a Introdução).

Elemental das Brumas

Uma nuvem de vapor branco se condensa a partir da névoa, crescendo e tornando-se mais distinta enquanto flutua em direção ao alvo.

O elemental das brumas é formado a partir da essência das Brumas de Ravenloft.

Combate

Um elemental das brumas é extremamente rápido e ágil. Ele também é implacável ao perseguir oponentes e aprecia lançar suas vítimas para a perdição de grandes alturas.

Aparência Enevoada (Ext): O elemental das brumas aparenta ser uma nuvem inofensiva de vapor branco flutuante, permitindo que ele se esconda em regiões enevoadas como se estivesse *invisível*.

Forma Difusa (Sob): O elemental pode dispersar sua essência, transformando-se em um banco de névoa uma vez a cada 10 minutos e permanecendo nessa forma por 1 rodada para cada 2 DV que possui. Nesta forma, o elemental pode se mover pelo ar ou ao longo de uma superfície em seu deslocamento de voo.

O banco de neblina preenche um espaço igual ao DV do elemental × 1,5 m (veja a tabela abaixo) e tem 3 m de altura. Alternativamente, o elemental pode aumentar sua altura para 12 m reduzindo pela metade seu espaço (com o espaço padrão do elemental no mínimo).

Enquanto estiver na forma difusa, o valor de redução de dano de um elemental das brumas aumenta em 10. Por exemplo, um elemental das brumas Pequeno ou Médio ganha redução de dano 10/—, enquanto um elemental das brumas ancião ganha redução de dano 20/—.

Um elemental das brumas em forma difusa não tem valor de Força. Ele não pode fazer ataques de pancada ou testes de agarrar e não ameaça a área ao seu redor. Seu deslocamento enquanto em forma difusa não provoca ataques de oportunidade, mesmo que o elemental entre no espaço que outra criatura ocupa. Da mesma forma, outras criaturas podem entrar em espaços ocupados pelo elemental difuso sem provocar ataques de oportunidade.

Os espaços ocupados por um elemental das brumas difuso são preenchidos com um vapor espesso que obscurece a visão, incluindo a visão no escuro, além de 1,5 m. Uma criatura a 1,5 m de distância tem camuflagem (os ataques têm 20% de chance de errar). Criaturas mais distantes têm camuflagem total (50% de chance de errar e o atacante não pode usar a visão para localizar o alvo).

O elemental assume sua forma normal novamente como uma ação equivalente a movimento, e pode se reformar em qualquer quadrado atualmente preenchido por sua forma difusa.

Infundir Maldade (Sob): Com um ataque de toque bem-sucedido, um elemental das brumas pode tentar entrar nos pulmões de uma criatura viva e permear o próprio ser da vítima com o mal. Para usar este ataque, o elemental deve entrar no espaço do alvo, mas isso não provoca ataques de oportunidade se o elemental estiver na forma difusa (veja abaixo). Se o sujeito estiver respirando normalmente, ele respira automaticamente os vapores. Se o sujeito estiver prendendo a respiração, ele deve obter sucesso em um teste de Fortitude (a CD varia de acordo com o tamanho do elemental; veja abaixo) para resistir. Criaturas que não respiram (como constructos e mortos-vivos) não estão sujeitas a este ataque. A CD do teste de resistência é baseada na Constituição.

Uma criatura que respira os vapores do elemental deve obter sucesso em um teste de Vontade (a CD varia de acordo com o tamanho do elemental; veja abaixo) ou será infundida com o mal, sofrendo uma mudança temporária e involuntária de tendência para Caótico e Mau com duração de 2d6+1 minutos. O elemental distorce as percepções de uma vítima infundida, bem como sua moralidade; Qualquer criatura que tenha camuflagem contra o alvo (devido a neblina, escuridão ou qualquer outro fator) torna-se uma sombra sinistra e meio difusa nas visões da mente do alvo. Um alvo infundido pelo mal ignora completamente o elemental das brumas, concentrando sua atenção em matar esses "monstros" para se proteger. Independentemente do sucesso ou fracasso do teste de resistência, esse elemental das brumas não pode infundir maldade naquele alvo novamente por 24 horas.

Quando a duração do efeito termina, o alvo deve fazer um segundo teste de Vontade (mesma CD). Em caso de falha, as percepções alteradas voltam ao normal, mas a mudança temporária de tendência torna-se permanente. Uma magia de *penitência*, *remover maldição* ou *cancelar encantamento* pode restaurar o alvo a sus verdadeira tendência. Tendo sofrido uma mudança involuntária de tendência, uma vítima recuperada que mata um aliado ou causa danos duradouros enquanto está sob a influência do elemental pode estar sujeita a um teste de Loucura (ver pág. 83 do **Ravenloft Livro do Jogador**).

Este é um efeito de compulsão que afeta a mente. As CDs dos testes de resistência de Vontade são baseadas em Carisma.

	Elemental das Brumas, Pequeno	**Elemental das Brumas, Médio**	**Elemental das Brumas, Grande**
	Elemental (Pequeno — Ar, Brumas)	**Elemental (Médio — Ar, Brumas)**	**Elemental (Grande — Ar, Brumas)**
Dado de Vida:	2d8 (9 PV)	4d8+8 (26 PV)	8d8+24 (60 PV)
Iniciativa:	+7	+9	+11
Deslocamento:	Voo 30 m (perfeito) (20 quadrados)	Voo 30 m (perfeito) (20 quadrados)	Voo 30 m (perfeito) (20 quadrados)
Classe de Armadura:	17 (+1 tamanho, +3 Des, +3 natural), toque 14, surpresa 14	18 (+5 Des, +3 natural), toque 15, surpresa 13	20 (-1 tamanho, +7 Des, +4 natural), toque 16, surpresa 13
Ataque Base/Agarrar:	+1/-3	+3/+4	+6/+12
Ataque:	Corpo a corpo: pancada +5 (1d4)	Corpo a corpo: pancada +8 (1d6+1)	Corpo a corpo: pancada +12 (2d6+3)
Ataque Total:	Corpo a corpo: pancada +5 (1d4)	Corpo a corpo: pancada +8 (1d6+1)	Corpo a corpo: 2 pancadas +12 (2d6+3)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m	3m/3 m
Ataques Especiais:	Forma difusa, infundir maldade, maestria aérea	Forma difusa, infundir maldade, maestria aérea	Forma difusa, infundir maldade, maestria aérea
Qualidades Especiais:	Características de elemental, subtipo Brumas	Características de elemental, subtipo Brumas	Características de elemental, redução de dano 5/-, subtipo Brumas
Testes de Resistência:	Fort +0, Ref +6, Von +0	Fort +3, Ref +9, Von +1	Fort +5, Ref +13, Von +2
Habilidades:	For 10, Des 17, Con 10, Int 5, Sab 11, Car 11	For 12, Des 21, Con 14, Int 5, Sab 11, Car 13	For 14, Des 25, Con 16, Int 7, Sab 11, Car 15
Perícias:	Observar +5, Ouvir +5	Observar +7, Ouvir +7	Observar +11, Ouvir +11
Talentos:	Acuidade com Arma[B], Iniciativa Aprimorada[B], Investida Aérea	Acuidade com Arma[B], Esquiva, Iniciativa Aprimorada[B], Investida Aérea	Acuidade com Arma[B], Esquiva, Iniciativa Aprimorada[B], Investida Aérea, Reflexos em Combate
Ambiente:	Qualquer	Qualquer	Qualquer
Organização:	Solitário	Solitário	Solitário
Nível de Desafio:	1	3	5
Tesouro:	Nenhum	Nenhum	Nenhum
Tendência:	Sempre Neutro e Mau	Sempre Neutro e Mau	Sempre Neutro e Mau
Progressão:	3 DV (Pequeno)	5-7 DV (Médio)	9-15 DV (Grande)
Ajuste de Nível:	—	—	—

Pequeno:	Fort CD 11	Von CD 12
Médio:	Fort CD 14	Von CD 13
Grande:	Fort CD 17	Von CD 15
Enorme:	Fort CD 22	Von CD 19
Maior:	Fort CD 24	Von CD 21
Ancião:	Fort CD 26	Von CD 23

Maestria Aérea (Ext): Criaturas aéreas sofrem uma penalidade de -1 nas jogadas de ataque e dano contra um elemental das brumas.

	Elemental das Brumas, Enorme	Elemental das Brumas, Maior	Elemental das Brumas, Ancião
	Elemental (Enorme — Ar, Brumas)	**Elemental (Enorme — Ar, Brumas)**	**Elemental (Enorme — Ar, Brumas)**
Dado de Vida:	16d8+64 (136 PV)	21d8+84 (178 PV)	24d8+96 (204 PV)
Iniciativa:	+13	+14	+15
Deslocamento:	Voo 30 m (perfeito). (20 quadrados)	Voo 30 m (perfeito). (20 quadrados)	Voo 30 m (perfeito). (20 quadrados)
Classe de Armadura:	21 (-2 tamanho, +9 Des, +4 natural), toque 17, surpresa 12	26 (-2 tamanho, +10 Des, +8 natural), toque 18, surpresa 16	27 (-2 tamanho, +11 Des, +8 natural), toque 19, surpresa 16
Ataque Base/Agarrar:	+12/+24	+15/+28	+18/+32
Ataque:	Corpo a corpo: pancada +19 (2d8+4)	Corpo a corpo: pancada +23 (2d8+5)	Corpo a corpo: pancada +27 (2d8+6)
Ataque Total:	Corpo a corpo: 2 pancadas +19 (2d8+4)	Corpo a corpo: 2 pancadas +23 (2d8+5)	Corpo a corpo: 2 pancadas +27 (2d8+6)
Espaço/Alcance:	4,5 m/4,5 m	4,5 m/4,5 m	4,5 m/4,5 m
Ataques Especiais:	Forma difusa, infundir maldade, maestria aérea	Forma difusa, infundir maldade, maestria aérea	Forma difusa, infundir maldade, maestria aérea
Qualidades Especiais:	Características de elemental, redução de dano 10/-, subtipo Brumas	Características de elemental, redução de dano 10/-, subtipo Brumas	Características de elemental, redução de dano 10/-, subtipo Brumas
Testes de Resistência:	Fort +9, Ref +19, Von +5	Fort +11, Ref +22, Von +9	Fort +12, Ref +25, Von +8
Habilidades:	For 18, Des 29, Con 18, Int 6, Sab 11, Car 17	For 20, Des 31, Con 18, Int 7, Sab 11, Car 19	For 22, Des 33, Con 18, Int 6, Sab 11, Car 21
Perícias:	Observar +18, Ouvir +18	Observar +23, Ouvir +23	Observar +26, Ouvir +26
Talentos:	Acuidade com Arma[B], Ataque em Movimento, Esquiva, Iniciativa Aprimorada[B], Investida Aérea, Mobilidade, Prontidão, Reflexos em Combate	Acuidade com Arma[B], Ataque Poderoso, Esquiva, Iniciativa Aprimorada[B], Investida Aérea, Lutar às Cegas, Mobilidade, Prontidão, Reflexos em Combate, Vontade de Ferro	Acuidade com Arma[B], Ataque em Movimento, Ataque Poderoso, Esquiva, Iniciativa Aprimorada[B], Investida Aérea, Lutar às Cegas, Mobilidade, Prontidão, Reflexos em Combate, Trespassar
Ambiente:	Qualquer	Qualquer	Qualquer
Organização:	Solitário	Solitário	Solitário
Nível de Desafio:	7	9	11
Tesouro:	Nenhum	Nenhum	Nenhum
Tendência:	Sempre Neutro e Mau	Sempre Neutro e Mau	Sempre Neutro e Mau
Progressão:	17-20 DV (Enorme)	22-23 DV (Enorme)	25-40 DV (Enorme)
Ajuste de Nível:	—	—	—

Elemental da Pira

A coluna esguia de chama arde com uma intensidade magnífica; tentáculos azul-ardentes tremulam e se movem ao redor, enquanto pequenos fragmentos de ossos carbonizados parecem dançar dentro de sua forma.

Os fogos de uma pira funerária formam este elemental da pira. Se a pira for de uma pessoa que foi especialmente má em vida, o elemental pode crescer para o próximo tamanho maior, mesmo que o conjurador não tenha nível suficiente para controlá-lo.

Combate

O elemental da pira se deleita em consumir todas as coisas materiais. Ele ataca com um tentáculo flamejante, deixando para trás o odor de carne carbonizada.

Dança da Morte (Sob): Um elemental da pira pode tocar o cadáver de qualquer criatura corpórea que já foi viva dentro de seu alcance como uma ação livre, animando-o como um zumbi ou esqueleto (dependendo da condição do cadáver). O morto-vivo entra em chamas e começa a correr, atacando criaturas e incendiando aleatoriamente. Qualquer objeto ou criatura atingido pelos ataques do morto-vivo sofre dano adicional como se tivesse sido atingido por fogo alquímico (veja o *Livro do Jogador* de D&D). O próprio morto-vivo sofre 1d3 pontos de dano de fogo por rodada até ser consumido.

Incendiar (Ext): O ataque de pancada de um elemental da pira causa dano contundente, além de dano de fogo devido à natureza flamejante de seu corpo. Aqueles atingidos devem ter sucesso em um teste de Reflexos ou pegar fogo. A chama arde por 1d4 rodadas. A CD do teste é 10 + 1/2 DV do elemental + modificador de Destreza do elemental. Uma criatura em chamas pode gastar uma ação de movimento para apagar o fogo. A CD do teste é baseada em Constituição.

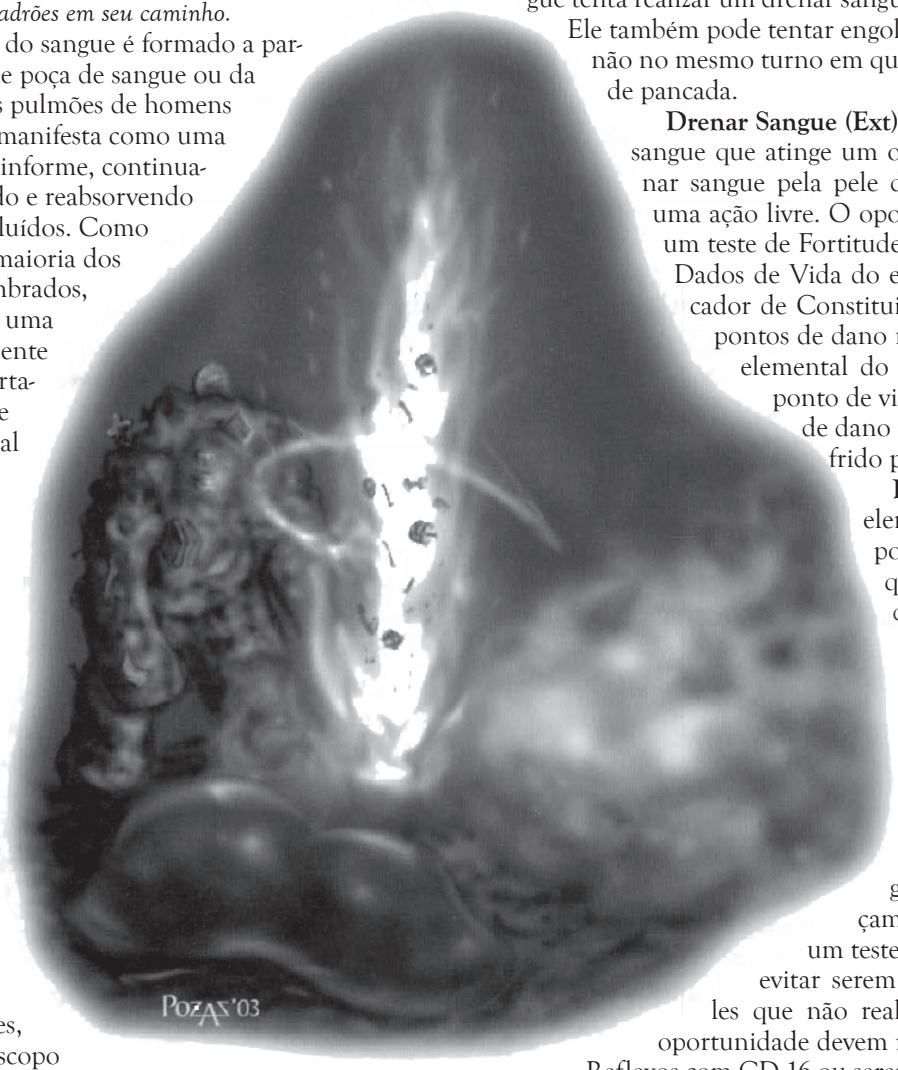
Criaturas que atacarem um elemental da pira com armas naturais ou ataques desarmados sofrem dano de fogo como se tivessem sido atingidas pelo ataque do elemental e também pegam fogo, a menos que tenham sucesso em um teste de Reflexos.

	Elemental da Pira, Pequeno	Elemental da Pira, Médio	Elemental da Pira, Grande
	Elemental (Pequeno — Fogo, Brumas)	**Elemental (Médio — Fogo, Brumas)**	**Elemental (Grande — Fogo, Brumas)**
Dado de Vida:	2d8 (9 PV)	4d8+8 (26 PV)	8d8+24 (60 PV)
Iniciativa:	+5	+7	+9
Deslocamento:	15 m (10 quadrados)	15 m (10 quadrados)	15 m (10 quadrados)
Classe de Armadura:	15 (+1 tamanho, +1 Des, +3 natural), toque 12, surpresa 14	16 (+3 Des, +3 natural), toque 13, surpresa 13	18 (-1 tamanho, +5 Des, +4 natural), toque 14, surpresa 13
Ataque Base/Agarrar:	+1/- 4	+3/+4	+6/+12
Ataque:	Corpo a corpo: pancada +3 (1d4 mais 1d4 fogo)	Corpo a corpo: pancada +6 (1d6+1 mais 1d6 fogo)	Corpo a corpo: pancada +10 (2d6+2 mais 2d6 fogo)
Ataque Total:	Corpo a corpo: pancada +3 (1d4 mais 1d4 fogo)	Corpo a corpo: pancada +6 (1d6+1 mais 1d6 fogo)	Corpo a corpo: 2 pancadas +10 (2d6+2 mais 2d6 fogo)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m	3m/3 m
Ataques Especiais:	Dança da morte, incendiar	Dança da morte, incendiar	Dança da morte, incendiar
Qualidades Especiais:	Características de elemental, subtipo Brumas, subtipo fogo	Características de elemental, subtipo Brumas, subtipo fogo	Características de elemental, Redução de dano 10/-, subtipo Brumas, subtipo fogo
Testes de Resistência:	Fort +0, Ref +4, Von +0	Fort +3, Ref +7, Von +1	Fort +5, Ref +11, Von +2
Habilidades:	For 10, Des 13, Con 10, Int 5, Sab11, Car 11	For 12, Des 17, Con 14, Int 5, Sab11, Car 11	For 14, Des 21, Con 16, Int 7, Sab 11, Car 11
Perícias:	Observar +5, Ouvir +5	Observar +5, Ouvir +5	Observar +11, Ouvir +11
Talentos:	Acuidade com Arma[B], Iniciativa Aprimorada	Acuidade com Arma[B], Esquiva, Iniciativa Aprimorada	Acuidade com Arma[B], Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Reflexos em Combate
Ambiente:	Qualquer	Qualquer	Qualquer
Organização:	Solitário	Solitário	Solitário
Nível de Desafio:	1	3	5
Tesouro:	Nenhum	Nenhum	Nenhum
Tendência:	Sempre Neutro e Mau	Sempre Neutro e Mau	Sempre Neutro e Mau
Progressão:	3 DV (Pequeno)	5-7 DV (Médio)	9-15 DV (Grande)
Ajuste de Nível:	—	—	—

	Elemental da Pira, Enorme	Elemental da Pira, Maior	Elemental da Pira, Ancião
	Elemental (Enorme — Fogo, Brumas)	**Elemental (Enorme — Fogo, Brumas)**	**Elemental (Enorme — Fogo, Brumas)**
Dado de Vida:	16d8+64 (136 PV)	21d8+84 (178 PV)	24d8+96 (204 PV)
Iniciativa:	+11	+12	+13
Deslocamento:	18 m (12 quadrados)	18 m (12 quadrados)	18 m (12 quadrados)
Classe de Armadura:	19 (-2 tamanho, +7 Des, +4 natural), toque 15, surpresa 12	24 (-2 tamanho, +8 Des, +8 natural), toque 16, surpresa 16	25 (-2 tamanho, +9 Des, +8 natural), toque 17, surpresa 16
Ataque Base/Agarrar:	+12/+24	+15/+28	+18/+32
Ataque:	Corpo a corpo: pancada +18 (2d8+4 mais 2d8 fogo)	Corpo a corpo: pancada +22 (2d8+7 mais 2d8 fogo)	Corpo a corpo: pancada +26 (3d6+6 mais 2d8 fogo)
Ataque Total:	Corpo a corpo: 2 pancadas +18 (2d8+4 mais 2d8 fogo)	Corpo a corpo: 2 pancadas +22 (2d8+7 mais 2d8 fogo)	Corpo a corpo: 2 pancadas +26 (3d6+6 mais 2d8 fogo)
Espaço/Alcance:	4,5 m/4,5 m	4,5 m/4,5 m	4,5 m/4,5 m
Ataques Especiais:	Dança da morte, incendiar	Dança da morte, incendiar	Dança da morte, incendiar
Qualidades Especiais:	Características de elemental, Redução de dano 10/-, subtipo Brumas, subtipo fogo	Características de elemental, Redução de dano 10/-, subtipo Brumas, subtipo fogo	Características de elemental, Redução de dano 10/-, subtipo Brumas, subtipo fogo
Testes de Resistência:	Fort +9, Ref +17, Von +5	Fort +11, Ref +20, Von +7	Fort +12, Ref +23, Von +8
Habilidades:	For 18, Des 25, Con 18, Int 7, Sab 11, Car 11	For 20, Des 11, Con 18, Int7, Sab 11, Car 11	For 22, Des 29, Con 18, Int 7, Sab 11, Car 11
Perícias:	Observar +18, Ouvir +18	Observar +23, Ouvir +23	Observar +26, Ouvir +26
Talentos:	Acuidade com Arma[B], Esquiva, Foco em Arma (pancada), Iniciativa Aprimorada, Mobilidade, Prontidão, Reflexos em Combate	Acuidade com Arma[B], Ataque em Movimento, Esquiva, Foco em Arma (pancada), Foco em Habilidade (Incendiar), Iniciativa Aprimorada, Mobilidade, Prontidão, Reflexos em Combate	Acuidade com Arma[B], Arma Natural Aprimorada, Ataque em Movimento, Esquiva, Foco em Arma (pancada), Foco em Habilidade (Incendiar), Iniciativa Aprimorada, Mobilidade, Prontidão, Reflexos em Combate
Ambiente:	Qualquer	Qualquer	Qualquer
Organização:	Solitário	Solitário	Solitário
Nível de Desafio:	7	9	11
Tesouro:	Nenhum	Nenhum	Nenhum
Tendência:	Sempre Neutro e Mau	Sempre Neutro e Mau	Sempre Neutro e Mau
Progressão:	17-20 DV (Enorme)	22-23 DV (Enorme)	25-48 DV (Enorme)
Ajuste de Nível:	—	—	—

Elemental do Sangue

Uma grande massa carmesim informe move-se inexoravelmente para frente. Tentáculos vermelhos e viscosos se estendem e retraem diante dela, enquanto um elaborado rastro de linhas vermelhas forma padrões em seu caminho.



O elemental do sangue é formado a partir de uma grande poça de sangue ou da água retirada dos pulmões de homens afogados. Ele se manifesta como uma massa carmesim informe, continuamente estendendo e reabsorvendo seus tentáculos fluídos. Como acontece com a maioria dos elementais assombrados, usar o sangue de uma pessoa especialmente maléfica pode fortalecer os Dados de Vida do elemental invocado, quer o invocador deseje isso ou não. Os Vistani sussurram rumores sobre um elemental do sangue que foi invocado utilizando o sangue de uma família assassina de lobisomens. Esse elemental em particular exibiu uma variedade aterrorizante de poderes, muito além do escopo da maioria dos elementais assombrados. Apesar de ser uma variante do elemental da água, o elemental do sangue não pode entrar ou atravessar grandes corpos de água. Se for forçado a entrar em contato com um corpo de água tão grande quanto o próprio elemental do sangue, ele sofre 1d10 pontos de dano por rodada até escapar.

O elemental do sangue é o mais metódico e deliberado de todos os elementais assombrados. Caso se torne independente, certamente aproveitará a oportunidade para perseguir seu conjurador, causando destruição colateral durante a perseguição. Um elemental do sangue deixa um rastro contorcido de sangue em seu caminho que seca formando padrões misteriosos, quase artísticos.

Combate

O ataque mais comum de um elemental do sangue é um golpe com um de seus tentáculos. A cada acerto bem-sucedido em uma criatura viva, o elemental do sangue tenta realizar um drenar sangue contra a criatura. Ele também pode tentar engolfar oponentes, mas não no mesmo turno em que realiza um ataque de pancada.

Drenar Sangue (Ext): Um elemental do sangue que atinge um oponente tenta drenar sangue pela pele do oponente como uma ação livre. O oponente deve realizar um teste de Fortitude (CD 10 + 1/2 dos Dados de Vida do elemental + modificador de Constituição) ou sofrer 1d4 pontos de dano na Constituição. O elemental do sangue recupera 1 ponto de vida para cada ponto de dano de Constituição sofrido pela vítima.

Engolfar (Ext): O elemental do sangue pode tentar esmagar qualquer oponente que seja pelo menos uma categoria de tamanho menor que ele. Os oponentes têm direito a um ataque de oportunidade contra o elemental do sangue, mas, caso o façam, não têm direito a um teste de resistência para evitar serem engolfados. Aqueles que não realizarem ataques de oportunidade devem realizar um teste de Reflexos com CD 16 ou serem engolfados. Criaturas engolfadas estão sujeitas às regras de afogamento. Ataques contra o elemental têm a chance de atingir também a criatura engolfada, dividindo o dano igualmente entre o elemental e a criatura. A chance é de 50% se o elemental for uma categoria de tamanho maior que a criatura, 10% se o elemental for duas categorias maior e 0% se for três ou mais categorias maior.

Enxurrada (Ext): O toque do elemental extingue tochas, fogueiras, lanternas expostas e outras chamas abertas de origem não mágica, desde que essas sejam pelo menos uma categoria de tamanho menor que o elemental. O elemental pode dissipar fogo mágico que toque, como a magia *dissipar magia* (Nível de Conjurador igual aos DV do elemental).

	Elemental do Sangue, Pequeno	Elemental do Sangue, Médio	Elemental do Sangue, Grande
	Elemental (Pequeno — Água, Brumas)	**Elemental (Médio — Água, Brumas)**	**Elemental (Grande — Água, Brumas)**
Dado de Vida:	2d8+2 (11 PV)	4d8+12 (30 PV)	8d8+32 (68 PV)
Iniciativa:	+0	+1	+2
Deslocamento:	6 m (4 quadrados)	6 m (4 quadrados)	6 m (4 quadrados)
Classe de Armadura:	17 (+1 tamanho, +6 natural), toque 11, surpresa 17	19 (+1 Des, +8 natural), toque 11, surpresa 18	20 (-1 tamanho, +2 Des, +9 natural), toque 11, surpresa 18
Ataque Base/Agarrar:	+1/-1	+3/+6	+6/+15
Ataque:	Corpo a corpo: pancada +4 (1d6+3 mais drenar sangue)	Corpo a corpo: pancada +6 (1d8+4 mais drenar sangue)	Corpo a corpo: pancada +10 (2d8+5 mais drenar sangue)
Ataque Total:	Corpo a corpo: pancada +4 (1d6+3 mais drenar sangue)	Corpo a corpo: pancada +6 (1d8+4 mais drenar sangue)	Corpo a corpo: 2 pancadas +10 (2d8+5 mais drenar sangue)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m	1,5 m/3 m
Ataques Especiais:	Drenar sangue, engolfar, enxurrada	Drenar sangue, engolfar, enxurrada	Drenar sangue, engolfar, enxurrada
Qualidades Especiais:	Características de elemental, subtipo Brumas	Características de elemental, subtipo Brumas	Características de elemental, redução de dano 10/-, subtipo Brumas
Testes de Resistência:	Fort +4, Ref +0 , Von +0	Fort +7, Ref +2, Von +1	Fort +10 , Ref +4, Von +2
Habilidades:	For 14, Des 10, Con 13, Int 5, Sab 11, Car 11	For 16, Des 12, Con 17, Int 5, Sab 11, Car 11	For 20, Des 14, Con 19, Int 7, Sab 11, Car 11
Perícias:	Observar +5, Ouvir +5	Observar +7, Ouvir +7	Observar +11, Ouvir +11
Talentos:	Ataque Poderoso	Ataque Poderoso, Trespassar	Ataque Poderoso, Trespassar, Trespassar Maior
Ambiente:	Qualquer	Qualquer	Qualquer
Organização:	Solitário	Solitário	Solitário
Nível de Desafio:	1	3	5
Tesouro:	Nenhum	Nenhum	Nenhum
Tendência:	Sempre Neutro e Mau	Sempre Neutro e Mau	Sempre Neutro e Mau
Progressão:	3 DV (Pequeno)	5-7 DV (Médio)	9-15 DV (Grande)
Ajuste de Nível:	—	—	—

	Elemental do Sangue, Enorme	Elemental do Sangue, Maior	Elemental do Sangue, Ancião
	Elemental (Enorme — Água, Brumas)	**Elemental (Enorme — Água, Brumas)**	**Elemental (Enorme — Água, Brumas)**
Dado de Vida:	16d8+80 (152 PV)	21d8+105 (199 PV)	24d8+120 (228 PV)
Iniciativa:	+4	+5	+6
Deslocamento:	9 m (6 quadrados)	9 m (6 quadrados)	9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura:	21 (-2 tamanho, +4 Des, +9 natural), toque 12, surpresa 17	22 (-2 tamanho, +5 Des, +9 natural), toque 13, surpresa 17	23 (-2 tamanho, +6 Des, +9 natural), toque 13, surpresa 17
Ataque Base/Agarrar:	+12/+27	+15/+31	+18/+35
Ataque:	Corpo a corpo: pancada +17 (2d10+7 mais drenar sangue)	Corpo a corpo: pancada +21 (2d10+8 mais drenar sangue)	Corpo a corpo: pancada +25 (2d10+9 mais drenar sangue)
Ataque Total:	Corpo a corpo: 2 pancadas +17 (2d10+7 mais drenar sangue)	Corpo a corpo: 2 pancadas +21 (2d10+8 mais drenar sangue)	Corpo a corpo: 2 pancadas +25 (2d10+9 mais drenar sangue)
Espaço/Alcance:	4,5 m/4,5 m	4,5 m/4,5 m	4,5 m/4,5 m
Ataques Especiais:	Drenar sangue, engolfar, enxurrada	Drenar sangue, engolfar, enxurrada	Drenar sangue, engolfar, enxurrada
Qualidades Especiais:	Características de elemental, redução de dano 10/-, subtipo Brumas	Características de elemental, redução de dano 10/-, subtipo Brumas	Características de elemental, redução de dano 10/-, subtipo Brumas
Testes de Resistência:	Fort +15, Ref +9, Von +5	Fort +17, Ref +12, Von +7	Fort +19, Ref +14, Von +8
Habilidades:	For 24, Des 18, Con 21, Int 7, Sab 11, Car 11	For 26, Des 20, Con 21, Int 7, Sab 11, Car 11	For 28, Des 22, Con 21, Int 6, Sab 11, Car 11
Perícias:	Observar +18, Ouvir +18	Observar +23, Ouvir +23	Observar +26, Ouvir +26
Talentos:	Ataque Poderoso, Encontrão Aprimorado, Prontidão, Separar Aprimorado, Trespassar, Trespassar Maior	Ataque Poderoso, Encontrão Aprimorado, Prontidão, Reflexos Rápidos, Separar Aprimorado, Sucesso Decisivo Aprimorado, Trespassar, Trespassar Maior	Ataque Poderoso, Encontrão Aprimorado, Prontidão, Reflexos Rápidos, Separar Aprimorado, Sucesso Decisivo Aprimorado (pancada), Trespassar, Trespassar Maior, Vontade de Ferro
Ambiente:	Qualquer	Qualquer	Qualquer
Organização:	Solitário	Solitário	Solitário
Nível de Desafio:	7	9	11
Tesouro:	Nenhum	Nenhum	Nenhum
Tendência:	Sempre Neutro e Mau	Sempre Neutro e Mau	Sempre Neutro e Mau
Progressão:	17-20 DV (Enorme)	22-23 DV (Enorme)	25+ DV (Enorme)
Ajuste de Nível:	—	—	—

Elemental da Sepultura

Uma criatura horrenda em forma de figura humana composta de terra arrasta-se pelo cemitério. Lascas de caixões de madeira e pedaços de lápides emergem aleatoriamente de sua forma terrosa – assim como dedos, pés e outras partes apodrecidas de cadáveres em decomposição.

O elemental da sepultura é uma variante do elemental da terra, formado a partir do solo de um cemitério.

Combate

Um elemental da sepultura é direto e brutal em combate. Ele avança diretamente contra os oponentes e tenta reduzi-los a pó. Elementais da sepultura são espíritos especialmente rancorosos e frequentemente continuam golpeando um oponente mesmo após ele estar morto por um minuto ou mais. Um elemental da sepultura não pode viajar através ou sobre corpos d'água, mas pode mover-se livremente pela terra e pedra. Ele frequentemente se esconde sob o solo e usa seu Sentido sísmico para alvejar vítimas caminhando na superfície acima.

Maestria Terrestre (Ext): Um elemental da sepultura recebe um bônus de +1 nas jogadas de ataque e dano se tanto ele quanto seu oponente estiverem tocando o solo. Se o oponente estiver no ar ou sobre a água, o elemental sofre uma penalidade de -4 nas jogadas de ataque e dano. (Esses modificadores não estão incluídos no bloco de estatísticas.)

Tragar (Sob): Uma vez por hora, um elemental da sepultura pode invocar uma massa de braços ossudos e corroídos por vermes para emergir do solo ao redor de um único oponente dentro de um raio de 18 metros. A menos que o oponente consiga superar um teste de agarrar contra o elemental, os braços o prendem e começam a puxá-lo para dentro da terra. Na primeira rodada, uma vítima Média afunda até os joelhos e não pode mais mover-se de sua posição atual. Se o elemental da sepultura continuar concentrando, a vítima é puxada até a cintura na segunda rodada e perde qualquer bônus de Destreza na CA, sendo puxada para baixo da terra na terceira rodada. Outros personagens podem ajudar a libertar a vítima antes que isso aconteça, usando a ação neutralizar uma imobilização (veja Agarrar no Capítulo 8 do *Livro do Jogador* de D&D). Uma vítima arrastada para baixo afunda 1,8 metros sob a superfície e entra em um estado de animação suspensa até ser desenterrada. Um elemental da sepultura só pode usar este ataque contra um oponente que esteja em uma superfície de terra ou pedra.

	Elemental da Sepultura, Pequeno	Elemental da Sepultura, Médio	Elemental da Sepultura, Grande
	Elemental (Pequeno — Terra, Brumas)	**Elemental (Médio — Terra, Brumas)**	**Elemental (Grande — Terra, Brumas)**
Dado de Vida:	2d8+2 (11 PV)	4d8+12 (30 PV)	8d8+32 (68 PV)
Iniciativa:	-1	-1	-1
Deslocamento:	6 m (4 quadrados)	6 m (4 quadrados)	6 m (4 quadrados)
Classe de Armadura:	17 (+1 tamanho, -1 Des, +7 natural), toque 10, surpresa 17	18 (-1 Des, +9 natural), toque 9, surpresa 18	18 (-1 tamanho, -1 Des, +10 natural), toque 8, surpresa 18
Ataque Base/Agarrar:	+1/+0	+3/+8	+6/+17
Ataque:	Corpo a corpo: pancada +5 (1d6+4)	Corpo a corpo: pancada +8 (1d8+7)	Corpo a corpo: pancada +12 (2d8+7)
Ataque Total:	Corpo a corpo: pancada +5 (1d6+4)	Corpo a corpo: pancada +8 (1d8+7)	Corpo a corpo: 2 pancadas +12 (2d8+7)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m	3m/3 m
Ataques Especiais:	Maestria terrestre, tragar	Maestria terrestre, tragar	Maestria terrestre, tragar
Qualidades Especiais:	Características de elemental, sentido sísmico, subtipo Brumas	Características de elemental, sentido sísmico, subtipo Brumas	Características de elemental, redução de dano 10/-, sentido sísmico, subtipo Brumas
Testes de Resistência:	Fort +4, Ref -1, Von +0	Fort +7, Ref +0, Von +1	Fort +10, Ref +1, Von +2
Habilidades:	For 17, Des 8, Con 13, Int 5, Sab 11, Car 11	For 21, Des 8, Con 17, Int 5, Sab 11, Car 11	For 25, Des 8, Con 19, Int 7, Sab 11, Car 11
Perícias:	Observar +2, Ouvir +3	Observar +3, Ouvir +4	Observar +5, Ouvir +6
Talentos:	Ataque Poderoso	Ataque Poderoso, Trespassar	Ataque Poderoso, Trespassar, Trespassar Maior
Ambiente:	Qualquer	Qualquer	Qualquer
Organização:	Solitário	Solitário	Solitário
Nível de Desafio:	1	3	5
Tesouro:	Nenhum	Nenhum	Nenhum
Tendência:	Sempre Neutro e Mau	Sempre Neutro e Mau	Sempre Neutro e Mau
Progressão:	3 DV (Pequeno)	5-7 DV (Médio)	9-15 DV (Grande)
Ajuste de Nível:	—	—	—

	Elemental da Sepultura, Enorme	Elemental da Sepultura, Maior	Elemental da Sepultura, Ancião
	Elemental (Enorme — Terra, Brumas)	**Elemental (Enorme — Terra, Brumas)**	**Elemental (Enorme — Terra, Brumas)**
Dado de Vida:	16d8+80 (152 PV)	21d8+105 (199 PV)	24d8+120 (228 PV)
Iniciativa:	-1	-1	-1
Deslocamento:	9 m (6 quadrados)	9 m (6 quadrados)	9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura:	18 (-2 tamanho, -1 Des, +11 natural), toque 7, surpresa 18	20 (-2 tamanho, -1 Des, +13 natural) toque 7, surpresa 20	22 (-2 tamanho, -1 Des, +15 natural), toque 7, surpresa 22
Ataque Base/Agarrar:	+12/+29	+15/+33	+18/+37
Ataque:	Corpo a corpo: pancada +19 (2d10+9)	Corpo a corpo: pancada +23 (2d10+10)	Corpo a corpo: pancada +27 (2d10+11/19-20)
Ataque Total:	Corpo a corpo: 2 pancadas +19 (2d10+9)	Corpo a corpo: 2 pancadas +23 (2d10+10)	Corpo a corpo: 2 pancadas +27 (2d10+11/19-20)
Espaço/Alcance:	4,5 m/4,5 m	4,5 m/4,5 m	4,5 m/4,5 m
Ataques Especiais:	Maestria terrestre, tragar	Maestria terrestre, tragar	Maestria terrestre, tragar
Qualidades Especiais:	Características de elemental, redução de dano 10/-, sentido sísmico, subtipo Brumas	Características de elemental, redução de dano 10/-, sentido sísmico, subtipo Brumas	Características de elemental, redução de dano 10/-, sentido sísmico, subtipo Brumas
Testes de Resistência:	Fort +15, Ref +4, Von +5	Fort +17, Ref +6, Von +7	Fort +19, Ref +7, Von +8
Habilidades:	For 29, Des 8, Con 21, Int 7, Sab 11, Car 11	For 31, Des 8, Con 21, Int 7, Sab 11, Car 11	For 33, Des 8, Con 21, Int 7, Sab 11, Car 11
Perícias:	Observar +9, Ouvir +10	Observar +12, Ouvir +12	Observar +26, Ouvir +26
Talentos:	Ataque Poderoso, Encontrão Aprimorado, Golpe Avassalador, Separar Aprimorado, Trespassar, Trespassar Maior	Ataque Poderoso, Encontrão Aprimorado, Golpe Avassalador, Prontidão, Separar Aprimorado, Trespassar, Trespassar Maior, Vontade de Ferro	Ataque Poderoso, Encontrão Aprimorado, Golpe Avassalador, Prontidão, Separar Aprimorado, Sucesso Decisivo Aprimorado (pancada), Trespassar, Trespassar Maior, Vontade de Ferro
Ambiente:	Qualquer	Qualquer	Qualquer
Organização:	Solitário	Solitário	Solitário
Nível de Desafio:	7	9	11
Tesouro:	Nenhum	Nenhum	Nenhum
Tendência:	Sempre Neutro e Mau	Sempre Neutro e Mau	Sempre Neutro e Mau
Progressão:	17-20 DV (Enorme)	22-23 DV (Enorme)	25+ DV (Enorme)
Ajuste de Nível:	—	—	—

Ermordenung

Um povo sedutor, distorcido e maligno do domínio de Borca, os ermordenung são criados por Ivana Boritsi, a senhora de Borca, para se tornarem seus operativos e assassinos mais leais e de elite. Vivendo como membros da classe dominante, eles aparentam ser humanos normais, dotados de beleza, nobreza e graça. Tanto homens quanto mulheres são excepcionalmente altos e marcados por cabelos negros como carvão, olhos escuros e hipnóticos, e uma tez incomumente pálida.

Embora imunes à maioria das formas de veneno, os ermordenung não possuem resistência natural ao toque tóxico de seus pares. Como estão para sempre privados de prazeres físicos normais, o sofrimento e a agonia internos levam a maioria deles a se tornarem cruéis e insensíveis, cumprindo as ordens de Ivana Boritsi sem questionar. Eles raramente são enviados em missões fora de Borca.

Exemplo de Ermordenung

Os cabelos negros como carvão da encantadora criatura brilham com reflexos, e seus olhos escuros são ao mesmo tempo convidativos e cativantes. Ela faz um gesto lânguido, sua presença prometendo tanto risco quanto recompensa.

Este exemplo usa um ladino humano de 4º nível como a criatura base.

Ermordenung, Ladino Humano de 4º nível	
	Humanoide (Médio — Humano Avançado)
Dado de Vida:	4d6+12 (26 PV)
Iniciativa:	+8
Deslocamento:	9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura:	15 (+4 Des, +1 armadura acolchoada), toque 14, surpresa 11
Ataque Base/Agarrar:	+3/+7
Ataque:	Corpo a corpo: ataque desarmado +7 (1d3+4 por contusão mais Veneno); ou *adaga +1*+8 (1d4+5)
Ataque Total:	Corpo a corpo: ataque desarmado +7 (1d3+4 por contusão mais Veneno); ou *adaga +1*+8 (1d4+5)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Ataque furtivo +2d6, beijo da morte, toque tóxico
Qualidades Especiais:	Esquiva sobrenatural, evasão, imunidade a veneno

Testes de Resistência: Fort +6, Ref +10, Von +4
Habilidades: For 19, Des 18, Con 16, Int 15, Sab 12, Car 20
Perícias: Arte da Fuga +7, Blefar +12, Diplomacia +12, Esconder-se +10, Furtividade +11, Intimidação +8, Observar +12, Obter Informações +10, Ouvir +8, Sentir Motivação +12, Usar Instrumento Mágico +8
Talentos: Ataque Desarmado Aprimorado[B], Esquiva, Fortitude Maior[B], Iniciativa Aprimorada, Reflexos Rápidos, Vontade de Ferro[B]
Ambiente: Terrestre/Qualquer (Borca)
Organização: Solitário ou par
Nível de Desafio: 6
Tesouro: Padrão
Tendência: Geralmente Leal e Mau
Progressão: Por classe de personagem
Ajuste de Nível: —

Combate

A ermordenung usa seu carisma avassalador e beleza incrível para atrair vítimas suficientemente perto para seu beijo venenoso.

Itens Pessoais: Poção de curar ferimentos moderados (x3)

Como Criar um Ermordenung

"Ermordenung" é um modelo adquirido que pode ser adicionado a qualquer criatura humanoide (referida daqui em diante como a "criatura base"). No entanto, Ivana seleciona apenas os mais fisicamente atraentes de seu povo (humanos com um Carisma de pelo menos 16) para essa "honra." O processo dessa transformação aterrorizante é cercado por rumores de ser tão brutal que apenas os mais fisicamente aptos (aqueles com pelo menos 4 DV e uma Constituição de pelo menos 12) conseguem sobreviver.

Tamanho e Tipo: O tipo da criatura muda para humanoide. Ela mantém qualquer subtipo, exceto subtipos de tendência (como Bem). O ermordenung utiliza todas as estatísticas e habilidades especiais da criatura base, exceto onde indicado aqui.

Dado de Vida: Igual à criatura base.

Deslocamento: Igual à criatura base.

Classe de Armadura: Igual à criatura base.

Ataque: Igual à criatura base, mas o ermordenung também ganha um ataque desarmado se a criatura base não possuir um.

Ataque Total: Um ermordenung geralmente evita atacar com uma arma, preferindo usar seus ataques especiais de veneno combinados com seu ataque desarmado (veja acima). Ele luta com uma arma quando necessário.

Dano: Além do dano normal causado por um ataque desarmado ou por arma, o toque ou beijo do ermordenung causa dano de veneno (veja adiante).

Ataques Especiais: Um ermordenung mantém todos os ataques especiais da criatura base e também ganha os listados abaixo. Testes de resistência contra as toxinas do ermordenung possuem uma CD de 10 + 1/2 DV do ermordenung + modificador de Constituição do ermordenung, salvo indicação em contrário.

Beijo da Morte (Ext): O beijo de um ermordenung é totalmente letal para criaturas vivas. Em situações fora de combate, este é seu método preferido de matar. Em combate, um ermordenung pode beijar um oponente ao realizar um teste bem-sucedido de agarrar. Seu beijo carrega a mesma toxina que seu toque (veja acima), mas adiciona um modificador de +4 à CD dos testes de Fortitude da vítima.

Toque Tóxico (Ext): A pele do ermordenung é extremamente venenosa ao toque. Para envenenar um oponente, o ermordenung deve tocar a pele exposta. Em combate, isso exige um ataque desarmado corpo a corpo, mas ignora o bônus de armadura natural do oponente, se houver. Oponentes que atacarem um ermordenung com ataques desarmados também são expostos à sua toxina. Contato, teste de Fortitude, dano inicial e secundário de 2d4 Constituição temporária. A CD do teste é baseada em Constituição.

Qualidades Especiais: Um ermordenung mantém todas as qualidades especiais da criatura base e ganha as seguintes.

Imunidade a Veneno (Ext): Imune a todos os venenos, exceto às toxinas de outros ermordenung e venenos criados por efeitos de fronteiras fechadas.

Testes de Resistência: Igual à criatura base.

Habilidades: Aumente em relação à criatura base conforme segue: For +6, Des +4, Con +4, Int +2, Sab +2, Car +4.

Perícias: Igual à criatura base.

Talentos: Ermordenung ganham Fortitude Maior, Ataque Desarmado Aprimorado e Vontade de Ferro, assumindo que a criatura base não possua esses talentos.

Ambiente: Terrestre/Qualquer (Borca).

Organização: Solitário ou par.

Nível de Desafio: Igual à criatura base +2

Tesouro: Padrão.

Tendência: Geralmente Leal e Mau.

Progressão: Por classe de personagem.

Ajuste de Nível: —

Espantalho Assombrado

Constructo (Médio)

Dado de Vida:	3d10 (40 PV)
Iniciativa:	+0
Deslocamento:	9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura:	12 (+2natural), toque 10, surpresa 12
Ataque Base/Agarrar:	+2/+3
Ataque:	Corpo a corpo: pancada +3 (1d4+1)
Ataque Total:	Corpo a corpo: 2 pancadas +3 (1d4+1); ou foice longa +3 (2d4+1/x4 e praga de insetos)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Praga de insetos
Qualidades Especiais:	Constructo, imunidade ao frio, redução de dano 5/mágico, resistência a eletricidade 5, vulnerabilidade ao fogo
Testes de Resistência:	Fort +1, Ref +1, Von +3
Habilidades:	For 12, Des 10, Con —, Int —, Sab 14, Car 14
Perícias:	Observar +2, Ouvir +2
Talentos:	—
Ambiente:	Terrestre/Temperado ou quente (fazendas)
Organização:	Solitário
Nível de Desafio:	3
Tesouro:	Nenhum
Tendência:	Geralmente Neutro e Mau
Progressão:	—
Ajuste de Nível:	—

Uma figura esfarrapada feita de palha e gravetos, vestida com roupas velhas e com uma cabeça de abóbora brilhante, balança uma foice de aparência mortal.

Fazendeiros colocam espantalhos em seus campos para afastar corvos e outras aves que comem as colheitas. O espantalho deve servir como um impedimento para esses animais, protegendo as plantações. Às vezes, no entanto, um espírito maligno dá vida a esses construtos. Normalmente, um fazendeiro que sofreu uma morte horrível ou morreu nutrindo rancor contra seus conterrâneos habita um espantalho para buscar vingança, mas às vezes a centelha animadora é simplesmente o ódio da parte injustiçada. Uma vez animado, o rosto do espantalho brilha como se uma vela tivesse sido colocada dentro de sua cabeça de abóbora. Com o tempo, o rosto do espantalho muda lentamente até se tornar grotescamente semelhante ao rosto que o espírito maligno tinha em vida. Qualquer pessoa que conheceu o espírito animador em sua vida anterior pode reconhecê-lo em sua forma de espantalho com um teste bem-sucedido de Observar CD 20. Espantalhos assombrados compreendem os idiomas que conheciam em vida, mas não podem falar.

Combate

Um espantalho geralmente ignora todos, exceto suas vítimas escolhidas. Espantalhos atacam com os braços ou empunham ferramentas agrícolas (como foice curta ou longa) como armas. Um espantalho nunca recua e continua atacando até ser destruído.

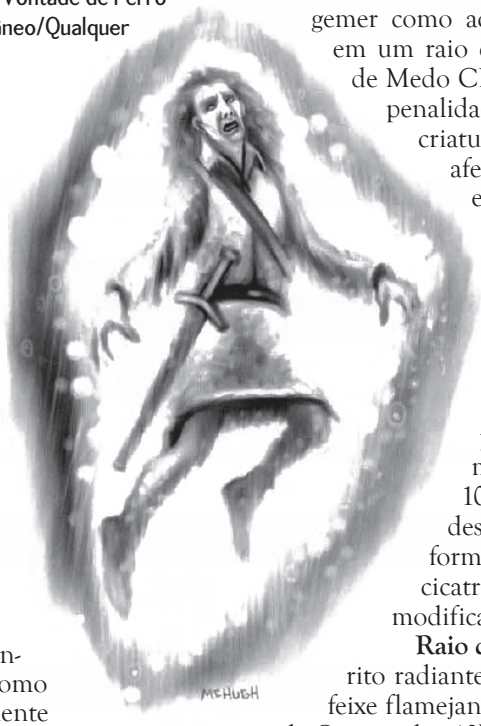
Praga de Insetos (Ext): Um inimigo atingido pelos ataques corpo a corpo de um espantalho deve ser bem-sucedido em um teste de Fortitude CD 13 ou ser amaldiçoado com um odor que atrai enxames de insetos para atacá-lo. A primeira rodada de picadas de insetos causa automaticamente 1d4 pontos de dano. O dano aumenta cumulativamente em 1d4 por rodada. Além disso, o personagem sofre uma penalidade circunstancial cumulativa de -1 nas jogadas de ataque e dano a cada rodada em que os insetos o atacam. Os insetos continuam atacando até que a vítima receba uma magia *remover maldição* ou até que morra.

Espírito Radiante

Morto-Vivo (Médio — Incorpóreo)
Dado de Vida: 10d12+3 (69 PV)
Iniciativa: +6
Deslocamento: Voo 9 m (perfeito) (6 quadrados)
Classe de Armadura: 15 (+2 Des, +3 deflexão), toque 15, surpresa 13
Ataque Base/Agarrar: +5/+6
Ataque: Corpo a corpo: toque incorpóreo +7 (1d6)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 toque incorpóreo +7 (1d6)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Aura resplandecente, gemido aterrador, pulso ofuscante, raio de sol
Qualidades Especiais: Características de incorpóreo, características de morto-vivo, resistência à expulsão +4, restauração
Testes de Resistência: Fort +3, Ref +7, Von +13
Habilidades: For —, Des 14, Con —, Int 15, Sab 18, Car 16
Perícias: Conhecimento (religião) +20, Diplomacia +18, Observar +17, Ouvir +17, Procurar +20, Sentir Motivação +18
Talentos: Iniciativa Aprimorada, Prontidão, Reflexos Rápidos, Vitalidade, Vontade de Ferro[B]
Ambiente: Terrestre e subterrâneo/Qualquer
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 10
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre Leal e Mau
Progressão: 11-20 DV (Médio)
Ajuste de Nível: —

Luz branca radiante e ofuscante preenche a área. Dentro dela, uma forma fantasmagórica parece se contorcer em agonia torturante.

Espíritos radiantes se manifestam quando um paladino poderoso ou clérigo Leal e Bom é morto antes de completar uma importante missão espiritual. Esses espíritos atormentados existem em agonia constante, revivendo seu fracasso repetidamente. Uma combinação de raiva, remorso e orgulho mantém suas almas aprisionadas na Terra das Brumas e distorce sua essência para o mal. Eles se manifestam como uma auréola de luz branca intensamente brilhante. Aqueles que conseguem penetrar essa aura veem uma forma fantasmagórica dilacerada pela dor.



Um espírito radiante não pode se afastar mais de 1,5 km do local de sua queda. Aqueles que "invadem" o território do espírito frequentemente ouvem seus gemidos e lamentos tristes antes de encontrá-lo. Se os invasores demonstrarem bondade e empatia pela situação do espírito radiante, ele geralmente os deixa passar ilesos. No entanto, se revelarem natureza maligna ou demonstrarem qualquer tipo de desrespeito ao espírito, ele ataca imediatamente.

Espíritos radiantes conhecem todos os idiomas que falavam em vida. Suas vozes são arrependidas e atormentadas, cheias de tristeza e dor. Um espírito radiante não falará com ninguém de tendência Mau.

Combate

Essa essência fantasmagórica de um paladino ou clérigo habilidoso possui um ataque de toque incorpóreo em vez dos ataques físicos que usava em vida. Além disso, o espírito radiante possui várias habilidades especiais. Ele só causa dano a criaturas de tendência maligna que entrem em seu alcance de assombração, cegando seus inimigos com um olhar radiante ou manifestando-se e atacando com sua pancada.

Aura Resplandecente (Sob): O espírito radiante está continuamente cercado por uma aura de luz tão brilhante quanto luz do dia. Este é um ataque visual: cegueira por 1d4 rodadas, 9 metros, Fortitude CD 18. O espírito radiante não pode suprimir essa habilidade.

Gemido Aterrador (Sob): O espírito radiante pode gemer como ação padrão. Todas as criaturas vivas em um raio de 9 metros devem realizar um teste de Medo CD 18. Criaturas malignas sofrem uma penalidade de moral de -5 nesse teste. Uma criatura que obtiver sucesso não pode ser afetada novamente pelo gemido desse espírito por um dia.

Pulso Ofuscante (Sob): Uma vez por minuto, o espírito radiante pode canalizar sua radiância em um pulso concentrado de luz. Este é um ataque visual. Alvos que falharem em um teste de Fortitude CD 18 sofrem 1d10 pontos de dano e ficam permanentemente cegos, conforme a magia *cegueira* (Nível de Conjurador 10). Vítimas permanentemente cegas desenvolvem cicatrizes nas córneas em forma de uma caveira rindo. Quando essas cicatrizes estão visíveis, a vítima sofre um modificador de +1 em seu Grau de Rejeição.

Raio de Sol (Sob): Três vezes por dia, o espírito radiante pode canalizar sua radiância em um feixe flamejante, conforme a magia *raio de sol* (Nível de Conjurador 10).

Restauração (Sob): Se um espírito radiante for destruído, ele se reforma em 2d4 dias. A única forma de colocá-lo em descanso permanente é completar sua missão espiritual fracassada. Tais missões geralmente envolvem derrotar um mal ainda maior.

Espreitador da Carniça

Inseto (Miúdo)

Dado de Vida:	1d8+2 (6 PV)
Iniciativa:	+3
Deslocamento:	6 m (4 quadrados)
Classe de Armadura:	17 (+2 tamanho, +3 Des, +2 natural), toque 15, surpresa 14
Ataque Base/Agarrar:	+0/-12
Ataque:	À distância: tentáculo +5 (1d2 mais especial)
Ataque Total:	À distância: 8 tentáculos +5 (1d2 mais especial)
Espaço/Alcance:	60 cm/4,5 m
Ataques Especiais:	Infestar, tentáculos
Qualidades Especiais:	Características de inseto, sentido térmico
Testes de Resistência:	Fort +4, Ref +3, Von +0
Habilidades:	For 3, Des 16, Con 14, Int —, Sab 10, Car 2
Perícias:	Esconder-se +18, Observar +4
Talentos:	—
Ambiente:	Subterrâneo
Organização:	Solitário ou aglomerado (2-6)
Nível de Desafio:	2
Tesouro:	Nenhum
Tendência:	Sempre Neutro
Progressão:	2-3 DV (Pequeno); 3-4 DV (Pequeno)
Ajuste de Nível:	—

A "caixa torácica" esquelética se desprende do cadáver à sua frente, revelando-se como uma criatura separada do corpo do qual se alimentava. As "costelas" formam oito pernas, e tentáculos vermelhos profundos arrastam-se sob a barriga do monstro enquanto ele avança.

Espreitadores da carniça são criaturas vis que se alimentam dos mortos. Semelhantes em tamanho e forma a um grande caranguejo, os espreitadores da carniça possuem um exoesqueleto que se estende para suas oito pernas, dando a aparência de uma caixa torácica humanoide ambulante. Um espreitador em repouso é frequentemente confundido com a caixa torácica e as entranhas do cadáver do qual se alimenta.

Combate

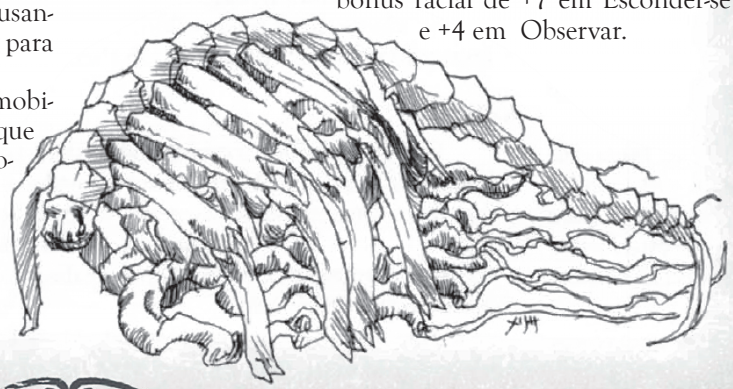
Espreitadores da carniça se escondem nos cadáveres de suas vítimas até que criaturas de sangue quente se aproximem a menos de 4,5 m. Guinchando, eles atacam com seus oito tentáculos para prender suas presas, usando suas pernas e os cadáveres em que se aninham para se ancorar.

Infestar (Ext): O espreitador puxa uma vítima imobilizada 1,5 metro mais perto de si a cada rodada até que arraste a vítima para sua própria área. Isso não provoca ataque de oportunidade. O espreitador então libera uma nuvem de larvas entre suas "costelas" como uma ação livre. Se um espreitador da carniça for morto antes de liberar suas larvas, ele as lança em uma criatura adjacente enquanto morre. O espreitador da carniça morre imediatamente após a liberação das larvas. 2d4 larvas saltam sobre a vítima e se enterram na rodada seguinte. Um teste bem-sucedido de Observar (CD 15) antes das larvas começarem a se enterrar permite que um assistente remova 1d4 larvas da vítima como uma ação padrão. Larvas enterradas causam 1d2 pontos de dano temporário à Constituição por larva por rodada, a menos que um teste bem-sucedido de Fortitude (CD 12 + 1 por larva enterrada) seja realizado. Um teste de Cura (CD 15) bem-sucedido é necessário para remover cada larva enterrada. Se a vítima ainda estiver imobilizada, qualquer pessoa que a ajudar será picada, como descrito acima. *Remover doença* destrói todas as larvas. As larvas crescem até o tamanho completo em 2 semanas.

Sentido Térmico (Ext): Um espreitador pode perceber a localização de todas as criaturas de sangue quente a até 9 m, independentemente de invisibilidade ou ocultação. Um espreitador é considerado cego contra criaturas que não geram calor, como limos e mortos-vivos.

Tentáculos (Ext): Espreitadores podem realizar até oito ataques separados, mas simultâneos, com seus tentáculos ao saltar, usando suas pernas para ajudar a guiar o ataque. Os tentáculos estão cheios de pequenas agulhas que causam 1d2 pontos de dano por ataque bem-sucedido. Se qualquer tentáculo acertar, o alvo deve fazer um teste de Reflexos (CD 13 + 1 por tentáculo que acertar) ou será imobilizado e considerado preso, conforme as regras de agarrar. O próprio espreitador não é considerado agarrado. Escapar dos tentáculos requer um teste bem-sucedido de Arte da Fuga ou Força (CD 15 + 1 por tentáculo envolvente). Alvos imobilizados sofrem 1 ponto de dano por picada por tentáculo por rodada. Aqueles que ajudam o personagem imobilizado usando a ação de prestar auxílio sofrem 1 ponto de dano por picada. O espreitador continua a atacar sua vítima presa (com +4 para acertar) com qualquer tentáculo que não acertou anteriormente. Os tentáculos só podem ser danificados com armas cortantes. Cada tentáculo tem CA 20 (+8 tamanho, +2 natural) e 2 pontos de vida. Os pontos de vida dos tentáculos não contam contra os do espreitador. Os tentáculos continuam a picar por 1d4 rodadas após a morte do próprio espreitador e não são mais fáceis de remover.

Perícias: Espreitadores de carniça recebem um bônus racial de +7 em Esconder-se e +4 em Observar.



Esqueleto

	Corcel Descarnado de Strahd Morto-Vivo (Grande)	Esqueleto de Strahd Morto-vivo (Médio)	Piroesqueleto Morto-Vivo (Grande — Fogo)
Dado de Vida:	4d12 (26 PV)	4d12 (26 PV)	5d12 (32 PV)
Iniciativa:	+6	+6	+5
Deslocamento:	18 m (12 quadrados)	9 m (5 quadrados)	12 m (8 quadrados)
Classe de Armadura:	13 (-1 tamanho, +1 Des, +3 natural), toque 10, surpresa 12	13 (-1 tamanho, +1 Des, +3 natural), toque 10, surpresa 12	16 (-1 tamanho, +1 Des, +6 natural), toque 10, surpresa 15
Ataque Base/Agarrar:	+2/+6	+2/+3	+2/+6
Ataque:	Corpo a corpo: cascos +5 (1d6+4) e mordida +0 (1d4+2)	Corpo a corpo: garra +3 (1d4+1) ou por tipo de arma	Corpo a corpo: garra +6 (1d6+4)
Ataque Total:	Corpo a corpo: 2 cascos +5 (1d6+4) e mordida +0 (1d4+2)	Corpo a corpo: 2 garras +3 (1d4+1) ou por tipo de arma	Corpo a corpo: 2 garras +6 (1d6+4); ou foice enorme +7 (2d6+6)
Espaço/Alcance:	3 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m	1,5 m/3 m
Ataques Especiais:	Sopro	-	Bola de fogo 8d6, lâmina afiada
Qualidades Especiais:	Características de morto-vivo, faro, redução de dano 5/concussão, resistência à expulsão +4	Características de morto-vivo, implacável, redução de dano 5/concussão, resistência à expulsão +4, resistência à magia 15, vigilante	Características de morto-vivo, imunidade ao fogo, redução de dano 5/concussão, vulnerabilidade ao frio
Testes de Resistência:	Fort +3, Ref +2, Von +4	Fort +3, Ref +2, Von +4	Fort +1, Ref +2, Von +4
Habilidades:	For 18, Des 13, Con —, Int —, Sab 10, Car 11	For 13, Des 14, Con —, Int —, Sab 10, Car 3	For 18, Des 12, Con —, Int —, Sab 10, Car 12
Perícias:	—	—	—
Talentos:	Fortitude Maior[B], Iniciativa Aprimorada[B]	Fortitude Maior[B], Iniciativa Aprimorada[B]	Iniciativa Aprimorada[B], Prontidão[B]
Ambiente:	Terrestre/Qualquer (Baróvia)	Terrestre/Qualquer (Baróvia)	Terrestre e subterrâneo/Qualquer
Organização:	Solitário ou Esquadrão (4)	Qualquer	Qualquer
Nível de Desafio:	2	3	3
Tesouro:	Nenhum	Nenhum	Nenhum
Tendência:	Sempre Neutro	Sempre Neutro	Sempre Neutro
Progressão:	5-10 DV (enorme)	5-10 DV (Enorme)	6-15 DV (Enorme); 16-25 DV (Imenso)
Ajuste de Nível:	—	—	—

A natureza única dos Domínios do Medo deu origem a tipos de esqueletos desconhecidos em outras terras. Todos os esqueletos possuem características de mortos-vivos e as seguintes qualidades especiais, salvo indicação contrária:

Imunidade a Frio (Ext): Esqueletos não são afetados por frio.

Redução de Dano 5/concussão: Esqueletos não possuem carne nem órgãos internos.

Corcel Descarnado de Strahd

Os restos esqueléticos de pesados cavalos de guerra permanecem como estranhas estátuas sentinelas. De repente, suas cabeças chicoteiam para cima como se estivessem farejando o ar – um momento antes de avançarem em disparada.

Um corcel descarnado de Strahd é a forma animada dos restos de cavalos de guerra cujos cavaleiros caíram em batalha contra o lorde de Baróvia. Eles só usam selas ou armaduras quando estão em missões especiais para seu mestre vampiro. Permanecem imóveis como estátuas até que a vontade de Strahd os convoque à ação. O único som que emitem é durante a corrida — um ruído semelhante ao de ossos se partindo.

Essas monstruosidades são mensageiros e caçadores de Strahd. Embora o próprio Strahd nunca monte esses corcéis, ele frequentemente os utiliza para buscar aqueles cuja presença deseja imediatamente. Às vezes, uma pessoa que falou contra Strahd é despertada à noite por uma batida na porta. Ao abri-la, encontra quatro corcéis esqueléticos — um deles selado para montar. Essa pessoa nunca mais é vista, embora seu sacrifício salve o restante de sua família dos outros três corcéis.

Como a maioria dos animais, cavalos geralmente fogem dos corcéis descarnados de Strahd. No entanto, cavalos de guerra especialmente impetuosos podem romper suas baias para atacar os corcéis ao passarem.

Após entregarem sua mensagem, os corcéis geralmente retornam ao Castelo Ravenloft, mas às vezes vão para um campo próximo ou área isolada e caem ao chão, permanecendo dormentes, aguardando a vontade de seu

mestre. Em geral, viajantes que encontram um esqueleto de cavalo parcialmente enterrado e desbotado pelo sol à beira da estrada devem seguir adiante o mais rápido possível.

Combate

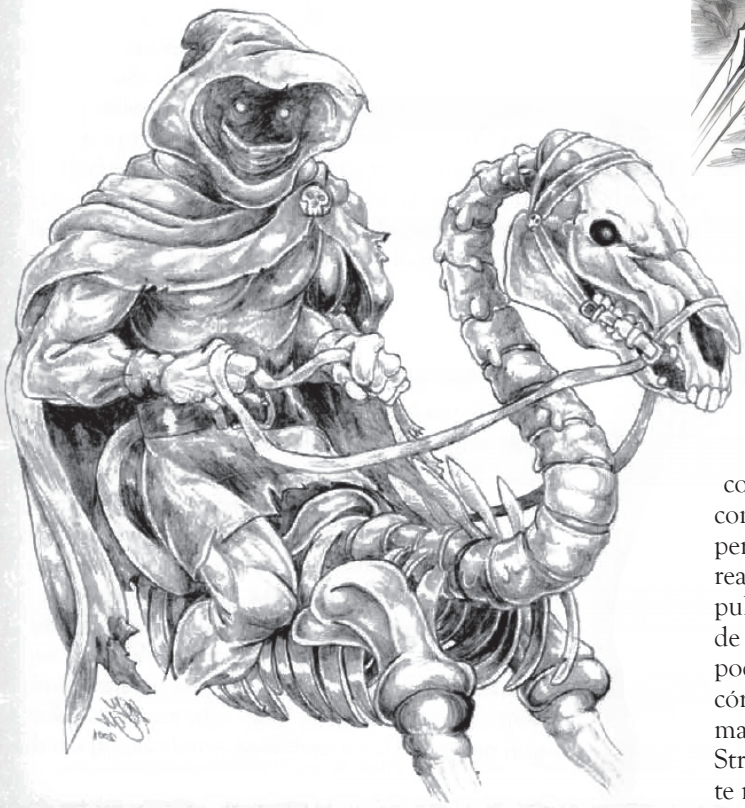
Corcéis descarnados de Strahd lutam como cavalos de guerra vivos, com dois ataques de cascos e uma mordida.

Sopro (Sob): *Névoa fétida* — uma casa adjacente, a cada rodada alternada, CD 12 para teste de Reflexos (anula o efeito). Os corcéis de Strahd podem usar seu sopro simultaneamente com o ataque de mordida.

Esqueleto de Strahd

Tiras de carne apodrecida pendem da figura esquelética que avança com passos bruscos e enganosamente rápidos, suas mãos ossudas prontas para o combate.

Animados pelo lorde sombrio de Baróvia para servi-lo como tropas de choque e lacaios, os esqueletos de Strahd possuem poder superior ao dos esqueletos normais. Seja como resultado das pesquisas do Conde Strahd sobre a animação dos mortos ou por alguma propriedade inerente à terra de Baróvia, é desconhecido — mas os esqueletos de Strahd demonstram maior resiliência e persistência do que outros de sua espécie.



Combate

Esqueletos de Strahd lutam como outros esqueletos, possuindo os mesmos ataques e habilidades descritos no *Livro dos Monstros*. Eles também possuem as seguintes qualidades especiais:

Implacável (Ext): Um Esqueleto de Strahd reduzido a 0 pontos de vida não é destruído, mas começa a regenerar 1 ponto por rodada a partir da reconstrução de sua força animadora. Uma vez que recupera todos os pontos de vida, o Esqueleto de Strahd se reanima e continua seu ataque. Apenas um teste de expulsão bem-sucedido, uma magia *desintegrar* ou um golpe de misericórdia enquanto o Esqueleto estiver indefeso pode destruí-lo permanentemente. (O golpe de misericórdia ignora qualquer imunidade a acertos críticos normalmente padrão para mortos-vivos.) Um morto-vivo de Strahd pode religar membros decepados, que lentamente retornam ao seu dono.

Resistência à Expulsão (Ext): Esqueletos de Strahd possuem resistência à expulsão +4.

Resistência à Magia (Ext): Esqueletos de Strahd possuem resistência à magia 15.

Talentos: Esqueletos de Strahd recebem Fortitude Maior.

Vigilante (Sob): Esqueletos de Strahd podem ver automaticamente criaturas invisíveis dentro de 18 metros como na magia *ver o invisível*, embora a duração seja contínua.

Piroesqueleto

Erguendo-se a uma altura superior a 3 metros, a estrutura esquelética da criatura contém uma fogueira de chamas azuis intensas. O fogo ondula dos ossos da pelve até as omoplatas, lançando uma radiância perolada sobre os ossos. Em suas mãos, empunha uma foice flamejante.

Criados a partir dos esqueletos de humanoides assassinados, o fogo azul infernal do piroesqueleto reflete a fúria desesperada das vítimas. Piroesqueletos têm sempre pelo menos o dobro da altura que o humanoide tinha em vida (jamais menos que 3 metros); uma estrutura menor não é capaz de conter o fogo infernal.

A sacerdotisa morta-viva Radaga de Kartakass foi a primeira a criar piroesqueletos. Em uma noite em que as Brumas estavam densas, Radaga e seus lacaios cozinharam os corpos de seis soldados assassinados e conjuraram *aumentar pessoa*, *criar chamas*, *proteção contra elementos* e *criar mortos-vivos menor* sobre eles. Quando os esqueletos começaram a se mover, *aumentar pessoa* foi conjurado novamente em cada um. As Brumas se fundiram aos mortos-vivos recém-criados, permitindo que *aumentar pessoa* aumentasse os esqueletos pela segunda vez. Outros aprenderam os métodos desde então, e cada criador costuma experimentar o processo até criar uma variante distinta. Todas as tentativas de criar mortos-vivos semelhantes fora de Ravenloft falharam.

Piroesqueletos obedecem comandos de forma simples e direta. Eles não tomam iniciativa nem executam ordens que exijam capacidade de decisão. Quando um Piroesqueleto permanece inativo por 48 horas, suas chamas se contraem até se tornarem uma única chama trêmula do tamanho de uma vela. Muitos aventureiros desavisados foram atraídos por corredores escuros por uma curiosa chama azul, apenas para vê-la brilhar em vida horrenda quando se aproximam.

Combate

Piroesqueletos são diretos em combate e não têm capacidade para coordenar ataques de flanco.

Vulnerabilidade a Frio (Ext): Diferente da maioria dos esqueletos, piroesqueletos são afetados por Frio. Um piroesqueleto que falhar em um teste de resistência contra um efeito de frio sofre dano completo.

Bola de Fogo (Sob): Uma vez por hora, um piroesqueleto pode liberar o fogo que arde em seu interior como uma *bola de fogo* de 8d6 (CD 14 para Reflexos). Piroesqueletos usam essa habilidade livremente em espaços fechados.

Lâmina Afiada (Sob): A maioria dos piroesqueletos está armada com enormes foices de osso flamejantes que ondulam com a mesma chama azul que arde dentro deles. A chama afeta qualquer arma cortante empunhada pelo esqueleto como se fosse uma magia *lâmina afiada*. Qualquer arma não mágica que um piroesqueleto empunhe começa a se transformar em uma enorme foice óssea após alguns meses. Esta habilidade não afeta seus ataques de garras.

Estatueta

Estatuetas são construtos mágicos que exibem diferentes poderes dependendo de seu tipo. Embora possam ser confundidas com *estatuetas de poderes incríveis*, elas na verdade são mais semelhantes a pequenos golens do terror. Versões mundanas dessas estatuetas são comuns na cultura Rajiana, mas foi o estudioso e artesão Jawahar Zhosh quem primeiro aprendeu a imbuí-las com poder. Suas estatuetas logo mataram Zhosh, mas o segredo de sua criação se espalhou.

Assim como todos os construtos, artesãos devem criar estatuetas e então conceder-lhes "vida" por meio de magia ou desejo sombrio. Uma vez por mês, uma estatueta e seu "mestre" atual devem realizar testes opostos de Vontade. Se a estatueta tiver sucesso, ela se liberta do controle de seu mestre. A tendência moral da estatueta muda para Mau, e ela busca vingativamente matar seu mestre.

Estatuetas compreendem o idioma de seu criador, embora não consigam falar.

Estatuetas de Cerâmica

Constructo (Miúdo)

Dado de Vida:	2d10 (11 PV)
Iniciativa:	+2
Deslocamento:	3 m (2 quadrados)
Classe de Armadura:	15 (+2 tamanho, +2 Des,+1 natural), toque 14, surpresa 13
Ataque Base/Agarrar:	+1/-8
Ataque:	Corpo a corpo: garra +2 (1d2-1); ou toque à distância: espirrar fluído +5 (veja adiante)
Ataque Total:	Corpo a corpo: garra +2 (1d2-1); ou toque à distância: espirrar fluído +5 (veja adiante)
Espaço/Alcance:	0,75 m/0 m
Ataques Especiais:	Espirrar fluído
Qualidades Especiais:	Constructo, imunidade ao fogo, frio e eletricidade, redução de dano 5/-, vulnerabilidade a armas de concussão e efeitos sônicos
Testes de Resistência:	Fort +0, Ref +3, Von +0
Habilidades:	For 9, Des 15, Con —, Int 6, Sab 11, Car 1
Perícias:	Esconder-se +10
Ambiente:	Terrestre/Qualquer (Sri Raji)
Organização:	Solitário
Nível de Desafio:	1
Tesouro:	Nenhum
Tendência:	Sempre Neutro
Progressão:	3-4 DV (Miúdo); 5-8 DV (Pequeno); 9-12 DV (Médio)
Ajuste de Nível:	—

A estatueta colorida de um sapo brilha com a qualidade da cerâmica recém-saída do forno. Ela avança com pernas poderosas, e sua boca aberta lhe dá uma aparência ameaçadora.

Estatuetas de Cerâmica são obras de arte em forma de lagartos, répteis ou anfíbios, como jacarés, cobras, tartarugas ou sapos. Tipicamente pintadas com cores vivas, as estatuetas são sempre ligeiramente robustas e possuem membros com garras.

Estatuetas de Cerâmica são usadas como guardiões ou assassinos. Sua baixa inteligência permite que compreendam comandos relativamente detalhados de seus mestres e utilizem táticas básicas (como se esconder) ao executar esses comandos.

Combate

Estatuetas de Cerâmica podem realizar um único ataque corpo a corpo de garra por rodada, embora só utilizem essa forma de ataque sob as ordens de seus mestres. Mais frequentemente, elas atacam seus alvos com os fluidos perigosos contidos em seus interiores ocos e depois retornam a seus mestres.

Espirrar Fluído (Ext): Uma estatueta de cerâmica é criada com uma cavidade interior para evitar que exploda quando é queimada no forno. Essa cavidade pode ser preenchida através de um orifício na base da estatueta com vários líquidos, como fogo alquímico, água benta, ácido ou veneno. Estatuetas conseguem armazenar dois frascos de líquido. Uma estatueta pode cuspir um frasco de líquido por vez em um alvo solitário a até 3 metros de distância como um ataque de toque à distância. Não há dano de dispersão no ataque.

Se uma estatueta de cerâmica for destruída por um ataque físico, qualquer fluido remanescente em seu interior irrompe como se fosse um projétil semelhante a uma granada, atingindo a localização da estatueta.

Vulnerabilidade a Efeitos Sônicos (Ext): Estatuetas de cerâmica são especialmente suscetíveis a efeitos sônicos prejudiciais, como as magias *despedaçar* e *grito*, que as destroem caso não consigam sucesso em um teste de Fortitude (CD igual a 10 + nível da magia + bônus de Inteligência do conjurador). Mesmo com um teste bem-sucedido, as estatuetas ainda sofrem dano.

Estatuetas de Cristal

Constructo (Diminuto)
Dado de Vida: 1d10 (5 PV)
Iniciativa: +3
Deslocamento: 3 m (2 quadrados)
Classe de Armadura: 18 (+4 tamanho, +3 Des, +1 natural), toque 17, surpresa 15
Ataque Base/Agarrar: +0/-13
Ataque: Corpo a corpo: rasgar +3 (1d2-1)
Ataque Total: Corpo a corpo: rasgar +3 (1d2-1)
Espaço/Alcance: 0,3 m/0 m
Ataques Especiais: Habilidades similares à magia
Qualidades Especiais: Constructo, imunidade a magias relacionadas à luz, metade do dano de armas brancas, redução de dano 5/-, vulnerabilidade a ataques sônicos
Testes de Resistência: Fort +0, Ref +3, Von +0
Habilidades: For 9, Des 17, Con —, Int 6, Sab 11, Car 1
Perícias: Esconder-se +7
Ambiente: Terrestre/Qualquer (Sri Raji)
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 1
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre Neutro
Progressão: 2-6 DV (Miúdo); 7-10 DV (Miúdo); 11-14 DV (Pequeno)
Ajuste de Nível: —

A delicada aranha de cristal, com seus olhos multifacetados, brilha com aparente consciência enquanto desfila sua beleza pelo longo corredor.

Estatuetas de Cristal são objetos belíssimos esculpidos a partir de um único pedaço de cristal ou gema. Os materiais usados geralmente incluem cristal de rocha, esmeralda, granada e ametista. Essas estatuetas são usualmente esculpidas na forma de insetos, como aranhas, escorpiões ou besouros.

Estatuetas de Cristal são usadas como guardiões ou distrações. Sua baixa inteligência permite que compreendam comandos relativamente detalhados de seus mestres e utilizem táticas básicas (como se esconder) ao executar esses comandos.

Combate

Estatuetas de Cristal podem realizar um ataque único de rasgar, mordida ou ferrão por rodada (dependendo de sua forma), embora só utilizem essa forma de ataque sob ordens de seus mestres. Mais frequentemente, elas atacam seus alvos com suas magias.

Habilidades Similares à Magia: 1/dia — *leque cromático, padrão hipnótico, padrão prismático*. Essas habilidades funcionam como as magias conjuradas por um feiticeiro de 8º nível. A CD dos testes de resistência é igual a 5 + nível da magia.

Imunidades (Ext): Imune a todas as magias relacionadas à luz (ex.: *leque cromático, raio de sol*). Além disso, qualquer uma dessas magias conjurada na estatueta será refletida contra o conjurador.

Vulnerabilidade a Ataques Sônicos (Ext): Estatuetas de cristal são especialmente suscetíveis a ataques sônicos prejudiciais, como as magias *despedaçar* e *grito*, que as destroem caso não consigam sucesso em um teste de Fortitude (CD igual a 10 + nível da magia + bônus de Inteligência do conjurador). Mesmo com um teste bem-sucedido, as estatuetas ainda sofrem dano.

Estatuetas de Marfim

Constructo (Diminuto)
Dado de Vida: 2d10 (11 PV)
Iniciativa: +3
Deslocamento: 3 m (2 quadrados)
Classe de Armadura: 20 (+4 tamanho, +3 Des, +3 natural), toque 17, surpresa 17
Ataque Base/Agarrar: +1/-11
Ataque: Corpo a corpo: perfuração +5 (1d2)
Ataque Total: Corpo a corpo: perfuração +5 (1d2)
Espaço/Alcance: 0,3 m/0 m
Ataques Especiais: Aumentar, bramir
Qualidades Especiais: Constructo, imunidade ao frio e eletricidade, redução de dano 5/-
Testes de Resistência: Fort +0, Ref +3, Von +0
Habilidades: For 10, Des 16, Con —, Int —, Sab 11, Car 1
Ambiente: Terrestre/Qualquer (Sri Raji)
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 3
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre Neutro
Progressão: 3-4 DV (Miúdo); 5-8 DV (Pequeno)
Ajuste de Nível: —

A estatueta de marfim de um elefante, seus lados decorados com detalhes elegantes de inscrições complexas, parece manter uma vigília interminável no templo abandonado.

Estatuetas de marfim são esculpidas a partir de presas de elefantes na forma de pequenos elefantes. Estatuetas de marfim são geralmente usadas como guardiões. Elas não são inteligentes e só conseguem seguir comandos diretos e simples de seus mestres.

Combate

Uma estatueta de marfim pode realizar um ataque único de perfuração por rodada. Elas são muito mais perigosas, porém, quando utilizam suas capacidades de aumentar ou seu ataque de bramir.

Aumentar (Sob): 3/dia — Uma estatueta de marfim pode se aumentar até 3,3 metros de altura. Nesta forma, a estatueta passa a ter tamanho Enorme e ataca como um

elefante (veja animais no *Livro dos Monstros*), exceto que ainda é um construto não inteligente, possui 55 pontos de vida e seus testes de resistência são Fort +3, Ref +3 e Von +3. Cada uso dessa habilidade dura 1 minuto.

Bramir (Sob): 3/dia — Tanto na forma normal quanto na forma aumentada, uma estatueta de marfim pode bramir em um cone de 9 metros. Isso tem o mesmo efeito da magia *grito* conjurada por um feiticeiro de 8º nível. Um teste de Fortitude CD 10 na forma normal, ou um teste de Fortitude CD 15 na forma aumentada, resiste a essa habilidade.

Estatuetas de Obsidiana

Constructo (Diminuto)
Dado de Vida: 1d10 (5 PV)
Iniciativa: +3
Deslocamento: 3 m
Classe de Armadura: 17 (+4 tamanho, +3 Des), toque 17, surpresa 14
Ataque Base/Agarrar: +1/-12
Ataque: Corpo a corpo: garra +4 (1d2-1)
Ataque Total: Corpo a corpo: garra +4 (1d2-1)
Espaço/Alcance: 0,3 m/0 m
Ataques Especiais: Espinhos, lascas
Qualidades Especiais: Constructo, redução de dano 5/-
Testes de Resistência: Fort +0, Ref +3, Von +0
Habilidades: For 9, Des 17, Con —, Int 3, Sab 11, Car 1
Perícias: Esconder-se +7
Ambiente: Terrestre/Qualquer (Sri Raji)
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 2
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre Neutro
Progressão: 2-4 DV (Miúdo); 5-8 DV (Pequeno); 9-12 DV (Médio)
Ajuste de Nível: —

Um pequeno objeto, que parece um humano esculpido em obsidiana, lança-se no meio do combate, atingindo as pernas dos combatentes para desequilibrá-los.

Estatuetas de Obsidiana são construídas em formas humanoides, como pessoas, macacos ou primatas. Essas estatuetas parecem mais primitivas em comparação com outros tipos de estatuetas; geralmente possuem muitas bordas ásperas e afiadas.

Estatuetas de Obsidiana são usadas como guardiões ou assassinos. Elas são menos inteligentes do que a maioria das outras estatuetas; conseguem apenas seguir os comandos mais simples e não utilizam nenhuma tática própria.

Combate

Estatuetas de Obsidiana podem realizar um ataque corpo a corpo solitário por rodada, cortando com seus membros afiados. Elas podem ser revestidas com veneno para que ataques bem-sucedidos envenenem seus alvos, assim como qualquer arma envenenada.

Espinhos (Ext): Estas estatuetas têm o hábito natural de se colocar sob os pés daqueles que atacam. Aproveitando esta característica, os criadores de estatuetas às vezes talham até seis espinhos na estatueta, que atuam como estrepes. Quando uma estatueta de obsidiana ataca ao se posicionar "sob os pés," os bônus de escudo, armadura e deflexão do alvo não contam para sua CA. Em um acerto crítico, um desses espinhos se quebra no pé do alvo. Esta ferida tem o mesmo efeito de uma ferida causada por estrepes e deve ser tratada da mesma maneira. Espinhos quebrados não podem ser substituídos.

Lascas (Ext): Ataques físicos que danifiquem uma estatueta de obsidiana fazem com que lascas microscópicas de obsidiana sejam lançadas ao ar. Qualquer criatura que esteja no mesmo espaço que a estatueta deve realizar um teste de Reflexos CD 10 ou sofrer 1 ponto de dano e ficar permanentemente cega pelas lascas de obsidiana. A magia *remover cegueira* pode, é claro, curar esta condição.

Estatuetas de Porcelana

Constructo (Diminuto)
Dado de Vida: 2d10 (11 PV)
Iniciativa: +2
Deslocamento: 3 m (2 quadrados)
Classe de Armadura: 19 (+4 tamanho, +2 Des, +3 natural), toque 16, surpresa 17
Ataque Base/Agarrar: +1/-12
Ataque: Corpo a corpo: garra +4 (1d2-1); ou à distância: raio +7
Ataque Total: Corpo a corpo: garra +4 (1d2-1); ou à distância: raio +7
Espaço/Alcance: 0,3 m/0 m
Ataques Especiais: Aumentar, raio de drenar temporário
Qualidades Especiais: Constructo, imunidade ao fogo, *ver o invisível*, redução de dano 5/-
Testes de Resistência: Fort +0, Ref +2, Von +0
Habilidades: For 9, Des 15, Con —, Int 6, Sab 11, Car 1
Perícias: Esconder-se +16
Ambiente: Terrestre/Qualquer (Sri Raji)
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 3
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre Neutro
Progressão: 7-10 DV (Miúdo); 11-14 DV (Pequeno)
Ajuste de Nível: —

No topo de uma pilha de gemas está uma maravilhosa estatueta de um tigre, feita de delicada porcelana e pintada com cores brilhantes.

As estatuetas de porcelana são as mais poderosas de todas as estatuetas e são criadas na forma de um tigre.

São também as mais difíceis de serem feitas, produzidas com porcelana fina e pintadas realisticamente em detalhes meticulosos.

As estatuetas de porcelana são geralmente usadas como guardiões. Sua baixa inteligência permite que compreendam comandos relativamente detalhados de seus mestres e utilizem táticas básicas (como se esconder) ao executar esses comandos.

Combate

As estatuetas de porcelana podem realizar um ataque único de garra por rodada. Sob ordens, elas podem usar suas capacidades de aumentar e seu raio de drenar temporário para aterrorizar suas presas.

Aumentar (Sob): Sem limite diário — Uma estatueta de porcelana pode aumentar seu tamanho para 2,7 metros de comprimento. Nesta forma, a estatueta passa a ser de tamanho Grande, possui CA 14, Força 23, e pode atacar com 2 garras +9 corpo a corpo (1d8+6) e sua mordida +4 corpo a corpo (2d6+3).

Raio de Drenar Temporário (Sob): 3/dia — Uma estatueta de porcelana pode disparar um raio de *drenar temporário* de seus olhos, como a magia *drenar temporário* (Nível de Conjurador 8º), embora conceda apenas 1 nível negativo em vez de 1d4. Um teste de Fortitude CD 7 remove um nível negativo.

***Ver o Invisível* (Sob):** As estatuetas de porcelana continuamente utilizam a habilidade *ver o invisível* (Nível de Conjurador 8º).

Fantasma

A imagem tremula antes de se formar na figura de um homem trajando roupas finas. Seu cabelo está úmido de suor, como se tivesse acabado de fazer um grande esforço, e apenas alguns fios de ligamentos conectam seu braço armado à espada ao ombro. Seu rosto exibe uma expressão de surpresa e dor.

Os fantasmas são semelhantes aos geists, embora mais poderosos. São espíritos de criaturas inteligentes que morreram deixando assuntos inacabados e permanecem próximos ao mundo físico na esperança de completar algum objetivo. Em Ravenloft, a maioria dos fantasmas tem um propósito maligno que os mantém presos ao Domínio do Medo. Poucos indivíduos raros permanecem ligados ao reino dos mortais por motivos altruístas.

Assim como os Mortos Ancestrais, os fantasmas podem ser divididos em "graus" conforme a ressonância etérea que incorporam. Fantasmas de primeiro grau possuem pouca emoção ligada à sua morte. Fantasmas de quinto grau, por outro lado, foram indivíduos cujas mortes envolveram grande importância, paixão ou tormento, gerando uma abundância de emoção. Qualquer informação contida aqui ou no **Ravenloft Livro do Jogador** substitui as informações do *Livro dos Monstros*.

Os fantasmas no Domínio do Medo se assemelham à forma que possuíam em vida, mas seus traços geralmente refletem o modo como morreram, muitas vezes exibindo ferimentos ou outros sinais da causa de sua morte. Além disso, sua natureza etérea reflete seu eu interior; assim, um fantasma que foi ganancioso em vida mantém uma expressão de ganância na morte.

Combate

Um fantasma geralmente está ligado ao local de sua morte ou, às vezes, ao lugar que mais significava para ele em vida. O fantasma de um nobre assassinado enquanto viajava para sua casa pode assombrar tanto o local de sua morte quanto o castelo que protegia seus tesouros ou seus entes queridos. A maioria dos fantasmas tem uma natureza malevolente, já que poucos indivíduos de coração puro possuem as paixões autoguiadas necessárias para criar um fantasma. Entretanto, sempre existem exceções.

Os fantasmas podem aparecer em qualquer dos reinos de Ravenloft. Os ataques especiais e qualidades listadas nas estatísticas de cada exemplo são descritos abaixo, em Como Criar um Fantasma.

Exemplo de Fantasma de Primeiro Grau

Este exemplo utiliza um guerreiro humano de 4º nível como a criatura base.

Fantasma, Guerreiro Humano de 4º nível
Morto-vivo (Médio — Humanoide Avançado, Incorpóreo)

Dado de Vida:	4d12 (26 PV)
Iniciativa:	+6
Deslocamento:	Voo 9 m (perfeito) (6 quadrados)
Classe de Armadura:	15 (+2 Des, +3 deflexão), toque 15, surpresa 13, ou 20 (+2 Des, +8 armadura de batalha), toque 12, surpresa 18
Ataque Base/Agarrar:	+4/+7
Ataque:	Corpo a corpo: toque incorpóreo +6 ou +7 contra inimigos etéreos (1d6 ou 1d6+3 contra inimigos etéreos); ou espada longa +8 (1d8+5/19-20); ou à distância: arco curto +6 (1d6/x3)
Ataque Total:	Corpo a corpo: toque incorpóreo +6 ou +7 contra inimigos etéreos (1d6 ou 1d6+3 contra inimigos etéreos); ou espada longa +8 (1d8+5/19-20); ou à distância: arco curto +6 (1d6/x3)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Aparência comando, manifestação
Qualidades Especiais:	Características de incorpóreo, características de morto-vivo, resistência à expulsão +4, restauração, visão no escuro 18 m
Testes de Resistência:	Fort +3, Ref +3, Von +2
Habilidades:	For 17, Des 15, Con —, Int 10, Sab 13, Car 16
Perícias:	Cavalgar +6, Escalar +9, Esconder-se +10, Furtividade +10, Observar +9, Ouvir +9, Procurar +8
Talentos:	Ataque Poderoso, Especialização em Arma (espada longa), Esquiva, Foco em Arma (espada longa), Iniciativa Aprimorada, Separar Aprimorado
Ambiente:	Qualquer
Organização:	Solitário, gangue (2-4), ou bando (7-12)
Nível de Desafio:	5
Tesouro:	Nenhum
Tendência:	Qualquer
Progressão:	—
Ajuste de Nível:	+5

Combate

Este fantasma usa seu toque incorpóreo ou arma antes de recorrer às suas habilidades especiais.

Exemplo de Fantasma de Segundo Grau

Este exemplo utiliza um Clérigo Anão de 6º nível como a criatura base.

Fantasma, Clérigo Anão de 6º nível
Morto-vivo (Médio — Humanoide Avançado, Incorpóreo)
Dado de Vida: 6d12 (39 PV)
Iniciativa: +2
Deslocamento: Voo 9 m (perfeito) (6 quadrados)
Classe de Armadura: 15 (+2 Des, +3 deflexão), toque 15, surpresa 12, ou 16 (+2 Des, +4 brunea), toque 12, surpresa 14
Ataque Base/Agarrar: +4/+5
Ataque: Corpo a corpo: toque incorpóreo +6 ou +5 contra inimigos etéreos (1d6 ou 1d6+1 contra inimigos etéreos); ou martelo de guerra +6 (1d8+1)
Ataque Total: Corpo a corpo: toque incorpóreo +6 ou +5 contra inimigos etéreos (1d6 ou 1d6+1 contra inimigos etéreos); ou martelo de guerra +6 (1d8+1)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Aura de desespero, escrita fantasma, fascinar mortos-vivos, magias, manifestação, toque paralisante
Qualidades Especiais: Características de anão, características de incorpóreo, características de morto-vivo, resistência à expulsão +4, restauração
Testes de Resistência: Fort +5, Ref +4, Von +9
Habilidades: For 12, Des 14, Con —, Int 12, Sab 18, Car 16
Perícias: Concentração +3, Conhecimento (religião) +5, Cura +8, Diplomacia +8, Esconder-se +10, Furtividade +10, Identificar Magia +5, Observar +9, Ouvir +12, Procurar +12, Profissão (fabricar armas) +5, Profissão (mineiro) +5
Talentos: Foco em Arma (martelo de guerra), Magias em Combate, Preparar Poção
Ambiente: Qualquer
Organização: Solitário, gangue (2-4), ou bando (7-12)
Nível de Desafio: 8
Tesouro: Nenhum
Tendência: Qualquer (de acordo com a divindade)
Progressão: —
Ajuste de Nível: +5

Combate

Este fantasma usa seu toque incorpóreo ou arma contra criaturas etéreas. Ao enfrentar criaturas no plano material, ele utiliza suas magias, além de suas habilidades especiais.

Magias de Clérigo Preparadas (5/5/5/4; CD de resistência 14 + nível da magia); 0 — *detectar magia, detectar venenos, orientação, resistência, virtude*; 1º — *auxílio divino, bênção, curar ferimentos leves, pedra encantada*, suportar elementos*; 2º — *amolecer terra e pedra*, força do touro, imobilizar pessoa, silêncio, zona da verdade*; 3º — *moldar rochas, proteção contra elementos,* purgar invisibilidade, símbolo de proteção*.

*Magias de Domínio. Domínios: Terra e Proteção.

Exemplo de Fantasma de Terceiro Grau

Este exemplo utiliza um Ladino Meio-elfo de 8º nível como a criatura base.

Fantasma, Ladino Meio-elfo de 8º nível
Morto-vivo (Médio — Humanoide Avançado, Incorpóreo)
Dado de Vida: 8d12 (52 PV)
Iniciativa: +2
Deslocamento: Voo 9 m (perfeito) (6 quadrados)
Classe de Armadura: 18 (+2 Des, +6 deflexão), toque 18, surpresa 16, ou 14 (+2 Des, +2 corselete de couro), toque 12, surpresa 12
Ataque Base/Agarrar: +6/+8
Ataque: Corpo a corpo: toque incorpóreo +8 ou +8 contra inimigos etéreos (1d6 ou 1d6+2 contra inimigos etéreos); ou espada curta +9 (1d6+2/19-20/x2); ou à distância: besta pesada +8 (1d8/19-20/x2)
Ataque Total: Corpo a corpo: toque incorpóreo +8 ou +8 contra inimigos etéreos (1d6 ou 1d6+2 contra inimigos etéreos); ou espada curta +9 (1d6+2/19-20/x2); ou à distância: besta pesada +8 (1d8/19-20/x2)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Aparência extática, ataque furtivo +4d6, comandar os mortos, invadir sonhos, manifestação
Qualidades Especiais: Características de incorpóreo, características de morto-vivo, encontrar armadilhas, esquiva sobrenatural, esquiva sobrenatural aprimorada, evasão, resistência à expulsão +4, restauração, sentir armadilhas +2, visão no escuro 18 m
Testes de Resistência: Fort +2, Ref +8, Von +2
Habilidades: For 15, Des 15, Con —, Int 12, Sab 10, Car 22
Perícias: Blefar +15, Escalar +11, Esconder-se +21, Furtividade +15, Intimidação +15, Observar +20, Ouvir +17, Procurar +17
Talentos: Foco em Arma (espada curta), Iniciativa Aprimorada, Mobilidade, Sorrateiro
Ambiente: Qualquer
Organização: Solitário, gangue (2-4), ou bando (7-12)
Nível de Desafio: 11
Tesouro: Nenhum
Tendência: Qualquer
Progressão: —
Ajuste de Nível: +8

Combate

Este fantasma usa seu toque incorpóreo ou arma antes de recorrer às suas habilidades especiais. Ele prefere utilizar seu conhecimento em habilidades de ladino para colocar seus oponentes em desvantagem por meio da furtividade.

Perícias de Ladino: Este fantasma mantém as habilidades e capacidades de sua antiga profissão como ladrão.

Exemplo de Fantasma de Quarto Grau

Este exemplo utiliza um Mago Humano de 10º nível como a criatura base.

Fantasma, Mago Humano de 10º nível
Morto-vivo (Médio — Humanoide Avançado, Incorpóreo)
Dado de Vida: 10d12 (65 PV)
Iniciativa: +6
Deslocamento: Voo 9 m (perfeito) (6 quadrados)
Classe de Armadura: 18 (+3 Des, +5 deflexão), toque 18, surpresa 15, ou 16 (+3 Des, +3 *anel de proteção*), toque 13, surpresa 13
Ataque Base/Agarrar: +5/+6
Ataque: Corpo a corpo: toque incorpóreo +8 ou +6 contra inimigos etéreos (1d6 ou 1d6+1 contra inimigos etéreos); ou adaga +6 (1d4+1/19-20); ou à distância: dardos +8 (1d4/x2)
Ataque Total: Corpo a corpo: toque incorpóreo +8 ou +6 contra inimigos etéreos (1d6 ou 1d6+1 contra inimigos etéreos); ou adaga +6 (1d4+1/19-20); ou à distância: dardos +8 (1d4/x2)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Assassino fantasmagórico, aura de desespero, manifestação, mortalha de ébano, truques mentais
Qualidades Especiais: Características de incorpóreo, características de morto-vivo, resistência à expulsão +4, restauração, visão no escuro 18 m
Testes de Resistência: Fort +3, Ref +6, Von +11
Habilidades: For 13, Des 17, Con —, Int 15, Sab 18, Car 20
Perícias: Concentração +12, Decifrar Escrita +12, Esconder-se +13, Identificar Magia +12, Conhecimento (arcano) +12, Conhecimento (história) +12, Observar +10, Ouvir +12, Procurar +12
Talentos: Escrever Pergaminho, Estender Magia, Foco em Magia (evocação), Foco em Magia (necromancia), Foco em Magia Maior (necromancia), Iniciativa Aprimorada, Magias em Combate, Vontade de Ferro
Ambiente: Qualquer
Organização: Solitário, gangue (2-4), ou bando (7-12)
Nível de Desafio: 14
Tesouro: Nenhum
Tendência: Qualquer
Progressão: —
Ajuste de Nível: +10

Combate

Este fantasma usa seu toque incorpóreo ou arma antes de recorrer às suas habilidades especiais.

Magias Típicas Preparadas por um Mago: (4/5/5/3/3/2; CD de resistência 12, (13 evocação), (14 necromancia) + nível da magia): 0 — *detectar magia* (x2), *luz, raio de enfraquecimento*; 1º — *animar cordas, enfeitiçar pessoa, escudo arcano, misseis mágicos, teia*; 2º — *névoa, poeira ofuscante, lufada de vento, aterrorizar, despedaçar*; 3º — *dissipar magia, imobilizar pessoa, toque vampírico*; 4º — *globo de invulnerabilidade menor, medo, padrão prismático*; 5º — *névoa mortal, ondas da fadiga*.

Exemplo de Fantasma de Quinto Grau

Este exemplo utiliza um Guerreiro Humano de 12º nível como a criatura base.

Fantasma, Guerreiro Humano de 12º nível
Morto-vivo (Médio — Humanoide Avançado, Incorpóreo)
Dado de Vida: 12d12 (78 PV)
Iniciativa: +6
Deslocamento: Voo 9 m (perfeito) (6 quadrados)
Classe de Armadura: 21 (+3 Des, +8 deflexão), toque 21, surpresa 18, ou 19 (+3 Des, +6 cota de talas), toque 13, surpresa 16
Ataque Base/Agarrar: +6/+10
Ataque: Corpo a corpo: toque incorpóreo +9 ou +10 contra inimigos etéreos (1d6 ou 1d6+4 contra inimigos etéreos); ou espada longa +12 (1d8+8/19-20); ou à distância: arco curto +9 (1d6/x3)
Ataque Total: Corpo a corpo: toque incorpóreo +9/+4 ou +10/+5 contra inimigos etéreos (1d6 ou 1d6+4 contra inimigos etéreos); ou espada longa +12/+7 (1d8+8/19-20); ou à distância: arco curto +9/+4 (1d6/x3)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Aparência comando, aparência extática, assassino fantasmagórico, manifestação, perturbar os mortos, visão espectral
Qualidades Especiais: Características de incorpóreo, características de morto-vivo, resistência à expulsão +4, restauração, visão no escuro 18 m
Testes de Resistência: Fort +8, Ref +7, Von +4
Habilidades: For 18, Des 16, Con —, Int 12, Sab 10, Car 26
Perícias: Cavalgar +18, Escalar +19, Esconder-se +18, Furtividade +18, Natação +19, Observar +16, Ouvir +15, Procurar +15, Saltar +19

Talentos:	Ataque Desarmado Aprimorado, Ataque Poderoso, Especialização em Arma (espada longa), Especialização em Arma Maior (espada longa), Esquiva, Foco em Arma (espada longa), Foco em Arma Maior (espada longa), Iniciativa Aprimorada, Liderança, Prontidão, Reflexos em Combate, Separar Aprimorado, Trespassar
Ambiente:	Qualquer
Organização:	Solitário, gangue (2-4), ou bando (7-12)
Nível de Desafio:	17
Tesouro:	Nenhum
Tendência:	Qualquer
Progressão:	—
Ajuste de Nível:	+12

Combate

Este fantasma usa seu toque incorpóreo ou arma antes de recorrer às suas habilidades especiais.

Como Criar um Fantasma

"Fantasma" é um modelo adquirido que pode ser aplicado a qualquer criatura viva (referida a partir de agora como "personagem base"). O fantasma deve ter pelo menos Carisma 6. Fantasmas mantêm todas as estatísticas do personagem base, exceto onde indicado.

Tamanho e Tipo: O tipo da criatura muda para morto-vivo, incorpóreo. Não recalcule bônus base de ataque, testes de resistência ou pontos de perícia. O tamanho permanece inalterado.

Dado de Vida: Todos os dados de vida atuais e futuros aumentam para d12.

Deslocamento: Fantasmas têm uma velocidade de voo de 9 metros, a menos que a criatura base possua uma velocidade de voo superior, sempre com manobrabilidade perfeita.

Classe de Armadura: A criatura base mantém sua armadura natural somente contra encontros etéreos. Quando em forma material, o bônus de armadura natural do fantasma é igual a 0, mas ele recebe um bônus de deflexão igual ao seu modificador de Carisma, nunca inferior a +1.

Ataque: O fantasma mantém todos os ataques da criatura base, embora ataques que dependam de contato físico afetem apenas criaturas que também sejam etéreas.

Ataque Total: O fantasma mantém todos os ataques da criatura base, sendo que ataques físicos afetam apenas criaturas etéreas.

Dano: Contra criaturas etéreas, um fantasma usa o dano da criatura base. Contra criaturas não etéreas, um fantasma normalmente não causa dano físico, mas emprega seus ataques especiais, se houver, ao se manifestar.

Ataques Especiais: O fantasma mantém todos os ataques especiais da criatura base, mas os que dependem de contato físico afetam apenas criaturas etéreas. O fantasma adquire um número de ataques especiais escolhidos da lista a seguir ou dos listados no *Livro dos Monstros*, conforme sua classificação na tabela de Graus de Fantasma (ver barra lateral).

Todos os testes de resistência devem ser feitos contra uma CD de 10 + 1/2 dos Dados de Vida do fantasma + modificador de Carisma do fantasma, salvo indicação em contrário.

Aparência de Comando (Sob): O fantasma pode subjugar a vontade daqueles que o olham diretamente. Essa habilidade é tratada como um ataque por olhar, com alcance de 9 metros. Os alvos devem realizar um teste de Vontade ou sofrer os efeitos da magia *dominar pessoa* (Nível de Conjurador igual grau do fantasma +1 Dado de Vida).

Aparência Extática (Sob): O fantasma explora a fascinação que as criaturas vivas têm pela morte, e qualquer um que o observe corre o risco de sucumbir a ela. Essa habilidade é tratada como um ataque visual, com alcance de 9 metros. Os alvos devem fazer um teste de Vontade, ou ficarão incapazes de realizar qualquer ação enquanto o fantasma permanecer visível. As vítimas podem fazer testes adicionais de Vontade para se livrar dos efeitos. O número de rodadas que uma vítima deve esperar antes de tentar um novo teste é igual ao grau do fantasma.

Assassino Fantasmagórico (Sob): O fantasma pode conjurar a magia *assassino fantasmagórico* um número de vezes por dia igual ao seu grau. . A magia tratada como se conjurada por um feiticeiro de nível igual ao grau do fantasma + Dados de Vida.

Aura de Desespero (Sob): Aqueles próximos ao fantasma são acometidos por uma apatia profunda e melancolia que dificultam a ação. Todos dentro de (7,5 x grau do fantasma) metros devem realizar um teste de Vontade. Aqueles que falham sofrem uma penalidade de moral, igual ao grau do fantasma, em jogadas de ataque, testes de perícia e testes de resistência. O modificador negativo permanece até que a vítima saia do raio de ação deste poder.

Comandar os Mortos (Sob): O fantasma pode fascinar ou comandar mortos-vivos como se fosse um clérigo de nível igual aos seus Dados de Vida. Fantasmas que já possuem a habilidade de fascinar mortos-vivos podem adicionar +4 ao seu nível efetivo ao usar essa habilidade.

Escrita Fantasma (Sob): O fantasma pode fazer palavras aparecerem em qualquer superfície tocada. Essas palavras podem ser uma escrita fluída, um rabisco desordenado, sangue escorrendo, ou qualquer outro efeito desejado pelo fantasma. As palavras são ilusórias e só podem ser vistas por aqueles que o fantasma deseja. Elas duram um número de dias igual ao grau do fantasma, mas podem desaparecer antes, se o fantasma desejar.

Graus de fantasma

Grau	Car. Min.	Mod. Car.	Manifestação Livre	Habilidades Especiais	ND
Primeiro	6	+2	Não	0-2	+1
Segundo	8	+4	Sim	1-3	+2
Terceiro	10	+6	Sim	2-4	+3
Quarto	12	+8	Sim	3-5	+4
Quinto	14	+10	Sim	4-6	+5

Grau: O grau do fantasma.

Carisma Mínimo: O Carisma mínimo que o personagem base deve ter tido em vida para se tornar um fantasma desse grau.

Modificador de Carisma: A modificação feita no Carisma do personagem base após se tornar um fantasma.

Manifestação Livre: Fantasmas de grau um só podem obter a habilidade de manifestação ao escolhê-la como uma de suas habilidades especiais. Fantasmas de grau superior recebem essa habilidade automaticamente, e ela não conta para o número de habilidades especiais. Fantasmas de grau um sem a habilidade de manifestação podem interagir com o Plano Material apenas por meio de suas outras habilidades especiais, como telecinesia ou possessão.

Habilidades Especiais: O número de habilidades especiais que o fantasma pode ter. O número exato pode ser escolhido ou determinado aleatoriamente rolando 1d3, adicionando o grau do fantasma e subtraindo 2.

ND: Modificação feita no Nível de Desafio do personagem base.

Não há limite para a quantidade de escrita fantasma que o fantasma pode manter ao mesmo tempo.

Invadir Sonhos (Sob): O fantasma pode entrar nos sonhos dos vivos uma vez por noite. O número de criaturas vivas que o fantasma pode afetar ao mesmo tempo é igual ao seu grau. Todos os afetados devem estar dentro de (30 x grau do fantasma) metros do fantasma. O fantasma pode enviar aos alvos um sonho ou um pesadelo; todos os alvos recebem o mesmo efeito. Se o fantasma enviar um sonho, ele pode transmitir uma mensagem como se os alvos fossem afetados pela magia *sonho*. Se enviar um pesadelo, todos os alvos sofrem os efeitos da magia *pesadelo*.

Manifestação (Sob): O fantasma pode aparecer ao entrar parcialmente no Plano Material, tornando-se visível, mas incorpóreo. Um fantasma manifestado só pode ser ferido por outras criaturas incorpóreas, armas mágicas ou magias, com 50% de chance de ignorar qualquer dano de uma fonte corpórea. O fantasma pode atravessar objetos sólidos, sem limite diário, e seus ataques ignoram armaduras. Ele pode atacar com seu toque incorpóreo ou com uma arma fantasma (ver *Livro dos Monstros*). Oponentes no Plano Material ou no Plano Etéreo podem atacar um fantasma manifestado. Fantasma conjuradores não podem conjurar magias entre planos no Plano Etéreo. Quando manifestado, um fantasma pode afetar ambos os planos com suas magias, a menos que envolvam ataques por toque, que falham contra criaturas corpóreas.

Mortalha de Ébano (Sob): O fantasma pode conjurar a magia *escuridão* sem limites (Nível de Conjurador igual grau do fantasma + Dados de Vida).

Perturbar os Mortos (Sob): O fantasma pode conjurar a magia *criar mortos-vivos menor* um número de vezes por dia igual ao seu grau (Nível de Conjurador igual grau do fantasma + Dados de Vida).

Toque Paralisante (Sob): O toque do fantasma causa um frio cortante, capaz de paralisar suas vítimas. Aqueles atingidos devem fazer um teste de Fortitude ou ficarão paralisados por um número de minutos igual a 2d6 x grau do fantasma. *Dissipar magia* ou uma magia similar remove a paralisia.

Truques Mentais (Sob): O fantasma pode criar ilusões na mente dos vivos, sem limite diário. O efeito assume a forma de uma das seguintes magias, dependendo do grau do fantasma.

Primeiro Grau: *imagem silenciosa*
Segundo Grau: *imagem menor*
Terceiro Grau: *imagem maior*
Quarto Grau: *parede ilusória*
Quinto Grau: *imagem persistente*

As magias ocorrem apenas na mente dos alvos. Em todos os outros aspectos, elas se comportam exatamente como descrito nas magias originais. Um fantasma pode optar por usar uma magia de grau inferior, se desejar. A magia tratada como se conjurada por um feiticeiro de nível igual ao grau do fantasma + Dados de Vida.

Visão Espectral (Sob): O fantasma pode tornar ressonâncias etéreas visíveis e tangíveis para os vivos. Todas as criaturas vivas dentro de 18 metros do fantasma param de ver ou sentir o Plano Material como ele realmente é. Em vez disso, elas experimentam as ressonâncias etéreas do local, facilitando a comunicação e interação entre o fantasma e os vivos.

Qualidades Especiais: Um fantasma possui todas as qualidades da criatura base, além das seguintes:

Resistência à Expulsão (Ext): O fantasma possui +4 de resistência contra expulsão.

Restauração (Sob): Fantasmas são difíceis de destruir sob a maioria das circunstâncias, pois um espírito "destruído" pode se restaurar após 2d4 dias, mesmo se atingido por magias extremamente poderosas. Um fantasma pode evitar a Destruição fazendo um teste de nível bem-sucedido (1d20 + Dados de Vida do fantasma contra CD 16). A única forma segura de destruir um fantasma é descobrir o que o mantém ligado ao Plano Material e corrigir essa condição.

Testes de Resistência: Todos os testes de resistência são feitos contra uma CD de 10 + 1/2 dos Dados de Vida do fantasma + modificador de Carisma do fantasma, salvo indicação em contrário.

Habilidades: Igual à criatura base, exceto pelo Carisma, que varia de acordo com o grau do fantasma (veja acima), e pela Constituição. Como um morto-vivo, a criatura base não possui mais um valor de Constituição.

Perícias: Fantasmas recebem um bônus racial de +8 nas perícias Esconder-se, Ouvir, Procurar e Observar. Caso contrário, igual à criatura base.

Talentos: Igual à criatura base.

Ambiente: Qualquer (geralmente o mesmo da criatura base).

Organização: Solitário, gangue (2-4) ou bando (7-17).

Nível de Desafio: Igual ao da criatura base +1 para cada grau possuído.

Tesouro: Nenhum.

Tendência: Qualquer.

Progressão: —

Ajuste de Nível: Conforme grau do fantasma

Fragmentado

Aberração Médio

Dado de Vida:	3d8+12 (25 PV)
Iniciativa:	-1
Deslocamento:	6 m (4 quadrados)
Classe de Armadura:	15 (-1 Des, +6 natural), toque 9, surpresa 15
Ataque Base/Agarrar:	+2/+5
Ataque:	Corpo a corpo: pancada +6 (1d4+3)
Ataque Total:	Corpo a corpo: 2 pancadas +6 (1d4+3)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Varia (veja abaixo)
Qualidades Especiais:	Varia (veja abaixo)
Testes de Resistência:	Fort +5 Ref -1 Von +5
Habilidades:	For 16, Des 8, Con 18, Int 6, Sab 14, Car 10
Perícias:	Escalar +8, Esconder-se +4, Observar +5, Ouvir +5
Talentos:	Ataques Múltiplos, Foco em Arma (pancada)
Ambiente:	Terrestre e subterrâneo/Qualquer
Organização:	Solitário, gangue (2-5), ou matilha (6-11)
Nível de Desafio:	3
Tesouro:	Padrão
Tendência:	Geralmente Neutro e Mau
Progressão:	4-6 DV (Médio); 7-9 DV (Grande)
Ajuste de Nível:	—

A forma da criatura sugere uma jovem de beleza, mas com características grotescas e deformadas. De seu pescoço, protuberam mãos inúteis, enquanto outros apêndices brotam de seu torso. Seus olhos brilham com a astúcia do completamente insanos e destemidos.

"Fragmentado" refere-se a uma grande variedade de criaturas que surgem de diferentes métodos de origem. Alguns fragmentados são o resultado de horríveis experimentos conduzidos por cirurgiões ou conjuradores distorcidos. Outros resultam de uma poderosa maldição que contorceu seus corpos em formas desumanas. Ainda outros foram criados pelas próprias Brumas, moldados em suas formas atuais como resultado de falhas em testes de poder.

Em geral, um fragmentado é uma criatura disforme que se assemelha a uma fusão forçada de diferentes seres. Seus membros podem ser desproporcionais, como um braço maior que o outro, por exemplo. Pode se assemelhar a um remendo de seres, com diferentes partes anatômicas costuradas para formar uma paródia hedionda da vida. Pode até mesmo combinar características de bestas com as de humanoides. Todos os fragmentados são extremamente horrendos e parecem carregar um ódio profundo por todas as formas de vida padrão.

Os fragmentados podem compreender todos os idiomas que conheciam em sua vida anterior (se houver), mas só conseguem falar de forma limitada. Fragmentados criados a partir de animais muitas vezes falam o idioma de seu criador.

Combate

Motivados por seu ódio intenso pela vida "normal", os fragmentados tendem a correr para o combate sem se importar com sua própria segurança. Cada fragmentado é um ser único, possuindo capacidades diferentes, mas cada um possui dois dos seguintes poderes:

Agarrar Aprimorado (Ext): O fragmentado tem um braço enorme. Isso ajuda a criatura a agarrar e estrangular seus oponentes. Para usar essa habilidade, o fragmentado precisa acertá-lo com um ataque de pancada.

Corpo Fluido (Sob): O corpo da criatura é macio e elástico como argila. O corpo do fragmentado pode se achatar e fluir em torno de diferentes objetos, como água. Pode passar por qualquer rachadura ou abertura, desde que também seja acessível por água.

Força Inumana (Ext): A força natural da criatura foi aprimorada por sua transmutação. Adicione +4 ao valor padrão de Força da criatura. Isso concede ao fragmentado um bônus de +2 em jogadas de ataque e dano.

Frenesi (Ext): O ser fragmentado pode entrar em frenesi uma vez por dia, ganhando um bônus de aprimoramento de +2 em Força e Constituição e uma penalidade de -2 na Classe de Armadura. Ele permanece em frenesi até que seu oponente esteja morto.

Membro Extra (Ext): O fragmentado tem um membro extra que se prende ao seu corpo deformado. Isso concede à criatura um ataque de pancada adicional, além do talento Ataques Múltiplos.

Redução de Dano (Sob): A pele do fragmentado foi misticamente endurecida. A criatura recebe redução de dano 10/mágico.

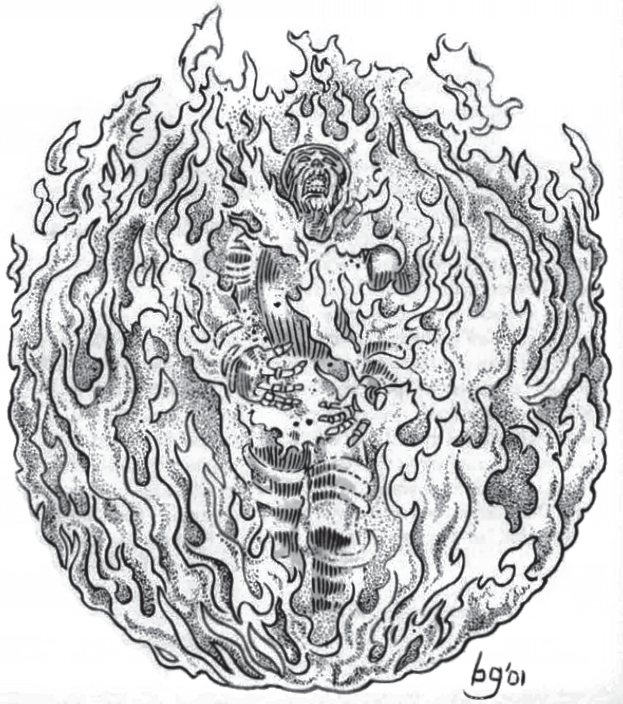
Fulgor Colérico

Morto-Vivo (Pequeno — Fogo, Incorpóreo)

Dado de Vida:	6d12 (39 PV)
Iniciativa:	+6
Deslocamento:	Voo 15 m (perfeito) (10 quadrados)
Classe de Armadura:	16 (+1 tamanho, +2 Des, +3 deflexão), toque 16, surpresa 14
Ataque Base/Agarrar:	+3/+3
Ataque:	Corpo a corpo: toque incandescente +6 (3d4 mais incendiar)
Ataque Total:	Corpo a corpo: toque incandescente +6 (3d4 mais incendiar)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Incendiar
Qualidades Especiais:	Características de incorpóreo, características de morto-vivo, invisibilidade natural, resistência à expulsão +4, resistência à magia 15, subtipo fogo
Testes de Resistência:	Fort +2, Ref +4, Von +5
Habilidades:	For —, Des 15, Con —, Int 10, Sab 11, Car 18
Perícias:	Esconder-se +14, Observar +9, Ouvir +9, Sentir Motivação +9, Sobrevivência +9
Talentos:	Iniciativa Aprimorada[B], Investida Aérea, Prontidão
Ambiente:	Terrestre e subterrâneo/Qualquer
Organização:	Solitário
Nível de Desafio:	8
Tesouro:	Nenhum
Tendência:	Sempre Caótico e Mau
Progressão:	7-12 DV (Médio)
Ajuste de Nível:	—

A partir do canto do olho, você vê uma bola de fogo com um rosto torturado e um par de mãos dentro dela.

Os povos supersticiosos que habitam a Terra das Brumas valorizam o fogo por suas propriedades purificadoras. Em algumas terras, como Tepest, malfeitores são queimados vivos para expurgar seu mal. No entanto, isso às vezes gera um mal ainda maior. O fulgor colérico é criado a partir do espírito de uma criatura maligna que foi queimada viva.



Essa criatura morta-viva estranha não pode ser vista por aqueles que a procuram diretamente, mas pode ser vislumbrada pelo canto do olho. Quando vista dessa forma, um fulgor colérico parece uma bola de fogo de cerca de 60 cm de diâmetro, com o rosto e as mãos de uma alma torturada aprisionada em seu interior.

Fulgores coléricos devem descansar durante o dia no solo onde suas cinzas cremadas foram enterradas, mas à noite podem vagar até 30 km de seu "covil" em busca de vítimas. Eles procuram ferir inocentes e espalhar dor e sofrimento — numa esperança vã de aliviar sua própria agonia.

Combate

Um fulgor colérico ataca passando — ou até mesmo atravessando — seus inimigos, na esperança de imolá-los com seu toque flamejante.

Incendiar (Ext): Criaturas atingidas pelo toque de um fulgor colérico devem ser bem-sucedidas em um teste de Reflexos CD 17 ou pegar fogo, sofrendo 1d4 pontos adicionais de dano por fogo a cada rodada. Essas chamas profanas não podem ser extintas por meios normais, mas *dissipar magia* (teste de conjurador CD 16) ou *dissipar o mal* extinguem as chamas instantaneamente.

Invisibilidade Natural (Ext): Fulgores coléricos são naturalmente invisíveis. Personagens que tentem observá-los usando a visão periférica podem fazê-lo com um teste de Observar CD 15. Isso permite que o personagem combata a criatura como se ela fosse visível, mas com uma penalidade de -2 nas jogadas de ataque. Magias como *ver o invisível* e *purgar invisibilidade* também podem tornar um fulgor colérico visível.

Fúrias

A nuvem escura e giratória abaixa cada vez mais até tocar o solo. Três mulheres idosas surgem dela, com os anos marcados em seus rostos e pesando sobre seus corpos curvados pela idade. Elas fazem uma pausa como se estivessem farejando o vento antes de seguir pelo caminho.

As Fúrias são três irmãs maliciosas — Alecto, Tisífone e Megera—que existem para impedir a redenção dos habitantes malignos de Ravenloft. O trio descende sobre qualquer um que se afaste do mal, buscando fazê-lo continuar pelo caminho da depravação (veja o **Ravenloft Livro do Jogador)**, tentando-o a cometer crimes cada vez mais hediondos. Seus métodos são inicialmente sutis, mas tornam-se violentos diante de resistência.

As Fúrias sempre aparecem juntas. Elas fazem sua vítima ouvir histórias sobre suas habilidades de vidência, tentando convencê-la a aprender o futuro. Com astúcia e inteligência, persuadem a vítima a continuar pelo caminho sombrio. Elas fazem três tentativas. Se a vítima resistir à tentação todas as vezes, elas procuram destruí-la. Escolhendo um local público para sua morte, tornam o fim o mais torturante possível como uma lição para outros malfeitores que desejem renunciar aos seus caminhos. As Fúrias prosperam na carne de criaturas inteligentes, consumindo uma criatura Média por dia entre elas.

Semelhantes às harpias, a parte superior do corpo das Fúrias assemelha-se à de belas mulheres com pele e cabelos negros como tinta, dentes semelhantes a agulhas, garras e olhos que brilham em um vermelho opaco. A parte inferior do corpo de uma Fúria assemelha-se à de um abutre vil, e asas negras e de couro como as de morcego erguem-se de seus ombros. Ao perseguirem alguém no caminho da expiação, as Fúrias assumem a forma de anciãs.

As Fúrias falam todos os idiomas humanoides, provocando suas vítimas em suas próprias línguas nativas.

Combate

Embora as Fúrias utilizem suas armas naturais para atormentar e matar vítimas, se a corrupção falhar, cada uma delas possui um conjunto único de talentos malignos que usa, tanto em combate quanto em truques sutis. Além de seus ataques naturais e habilidades sobrenaturais, cada Fúria empunha um *flagelo +3* em combate (tratado como um chicote que causa 1d4 pontos de dano em vez de dano não letal). Uma Fúria pode atacar com seu flagelo em substituição a ataques de garra.

Cada uma das três Fúrias possui as seguintes habilidades:

Alterar-se (SM): Sem Limite — Como uma ação padrão, uma Fúria pode usar *alterar-se* (Nível de Conjurador 10º), assumindo a forma de uma velha humana encarquilhada. Ela pode permanecer na forma humana indefinidamente.

Localizar Penitentes (Sob): As Fúrias são atraídas por aqueles nos terceiro e quarto níveis de corrupção — o chamado e o abraço — que desejam buscar redenção. Se as Fúrias direcionarem seu alvo a uma criatura assim, esta não pode se esconder delas, mesmo por meios mágicos.

Morte Gasosa (Sob): Se uma Fúria for reduzida a 0 pontos de vida, ela se dissipa junto com seu *flagelo* em uma nuvem negra fétida. As Fúrias restantes continuam a lutar, embora uma Fúria solitária tente fugir se suas duas irmãs forem mortas. Enquanto uma irmã sobreviver, as Fúrias mortas retornam à saúde plena 24 horas após sua aparente morte. Para destruir as Fúrias permanentemente, todas as três devem ser destruídas em um período único de 24 horas, e um Inocente (veja Testes de Poder no Capítulo Três do **Ravenloft Livro do Jogador**) deve dar os golpes finais. Se as Fúrias forem destruídas permanentemente, elas se dissolvem em fumaça, mas seus *flagelos* permanecem.

Rasgar (Ext): Bônus de ataque +9 corpo a corpo, dano 1d4+1.

Sopro (Sob): Uma Fúria pode exalar um sopro de ar putrefato 3/dia, semelhante à magia *névoa fétida*, conjurada por um feiticeiro de 8º nível. Este ar putrefato preenche um único espaço adjacente (teste de Fortitude CD 16).

Fraquezas: As Fúrias podem ser expulsas (mas não destruídas, controladas ou comandadas) por um paladino ou clérigo de tendência boa, como se fossem mortos-vivos. Uma tentativa separada deve ser feita para expulsar cada Fúria, e seu verdadeiro nome deve ser invocado. As Fúrias não podem intencionalmente ferir criaturas de tendência boa, embora possam direcionar sua arma de sopro fétido contra elas.

Alecto

Extra-Planar (Médio — Brumas, Mal)	
Dado de Vida:	10d8+20 (65 PV)
Iniciativa:	+7
Deslocamento:	6 m (4 quadrados), voo 24 m (médio)
Classe de Armadura:	15 (+3 Des, +2 natural), toque 13, surpresa 12
Ataque Base/Agarrar:	+10/+11
Ataque:	Corpo a corpo: garra +11 (1d4+1); ou *flagelo da tolice +3* +16 (1d4+4 mais dano de Sabedoria)
Ataque Total:	Corpo a corpo: 2 garra +11 (1d4+1); ou *flagelo da tolice +3* +16 (1d4+4 mais dano de Sabedoria)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Rasgar, sopro
Qualidades Especiais:	*Alterar-se*, fraquezas, imunidade a efeitos de ação mental, imunidade a metamorfose, imunidade a paralisia, localizar penitentes, morte gasosa, redução de dano 15/Bem
Testes de Resistência:	Fort +8, Ref +9, Von +10
Habilidades:	For 12, Des 15, Con 13, Int 15, Sab 16, Car 14
Perícias:	Blefar +12, Diplomacia +12, Intimidação +15, Conhecimento (Ravenloft) +12, Observar +12, Obter Informações +12, Ouvir +14 , Procurar +15, Sentir Motivação +15
Talentos:	Iniciativa Aprimorada, Investida Aérea, Prontidão, Usar Arma Exótica
Ambiente:	Terrestre e subterrâneo/Qualquer
Organização:	Tríade (com Tisífone e Megera)
Nível de Desafio:	11
Tesouro:	Nenhum
Tendência:	Sempre Leal e Mau
Progressão:	Por classe de personagem (clérigo)
Ajuste de Nível:	—

Os Vistani chamam Alecto de "a Implacável" e "Aquela Que Não Deve Ser Nomeada." Ela utiliza magia divina na busca de seus objetivos.

Combate

Alecto empunha o *flagelo da tolice +3*, uma arma mágica que causa 1d3 pontos de dano à Sabedoria com cada golpe. Um teste de Vontade CD 13 nega o efeito.

Magias: Alecto possui as habilidades de conjuração de uma clériga de 10º nível, e a CD de suas magias é 13 + o nível da magia. Ela tem acesso aos domínios Morte, Destruição, Mal, Fogo, Conhecimento, Enganação e Guerra. As magias que ela prefere incluem *adivinhação, clariaudiência, dissipar magia, dissipar o bem, drenar força vital, enfeitiçar pessoa, infligir ferimentos leves, mãos flamejantes, poder divino, proteção contra o bem.*

Megera

Extra-Planar (Médio — Brumas, Mal)
Dado de Vida: 10d8+10 (55 PV)
Iniciativa: +3
Deslocamento: 6 m (4 quadrados), voo 24 m (médio)
Classe de Armadura: 15 (+3 Des, +2 natural), toque 13, surpresa 12
Ataque Base/Agarrar: +3/+3
Ataque: Corpo a corpo: garra +10 (1d4); ou *flagelo da idiotice +3* +11 (1d4+3 mais dano de Inteligência)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +10 (1d4); ou *flagelo da idiotice +3* +11 (1d4+3 mais dano de Inteligência)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Magias, rasgar, sopro
Qualidades Especiais: *Alterar-se*, fraquezas, imunidade a metamorfose imunidade a efeitos de ação mental, imunidade a paralisia, localizar penitentes, morte gasosa, redução de dano 15/Bem
Testes de Resistência: Fort +8, Ref +9, Von +9
Habilidades: For 10, Des 15, Con 12, Int 16, Sab 14, Car 15
Perícias: Blefar +18, Concentração +15, Diplomacia +19, Furtividade +12, Identificar Magia +15, Intimidação +15, Conhecimento (arcano) +16, Observar +15, Obter Informações +17, Ouvir +15
Talentos: Ataques Múltiplos, Investida Aérea, Prontidão, Usar Arma Exótica
Ambiente: Terrestre e subterrâneo/Qualquer
Organização: Tríade (com Alecto e Tisífone)
Nível de Desafio: 11
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre Leal e Mau
Progressão: Por classe de personagem (feiticeiro)
Ajuste de Nível: —

Os Vistani chamam Megera de "a Disputadora."

Combate

O *flagelo da idiotice +3* de Megera é uma arma mágica que causa 1d3 pontos de dano à Inteligência por golpe. Um teste de Vontade CD 15 nega o efeito.

Magias: Megera possui habilidades de conjuração equivalentes às de uma feiticeira de 10º nível; os testes de resistência contra suas magias têm CD 12 + o nível da magia. Suas magias são provenientes das escolas de Abjuração, Conjuração, Adivinhação, Evocação e Necromancia.

Magias Conhecidas: (6/7/7/6/5/3) 0 — *pasmar, globos de luz, detectar magia, detectar venenos, romper morto-vivo, brilho, luz, raio de gelo, resistência*; 1º — *causar medo, cerrar portas, leque cromático, misseis mágicos, toque macabro*; 2º — *escuridão, esfera flamejante, proteção contra flechas, teia*; 3º — *dissipar magia, névoa fétida, relâmpago*; 4º — *globo de invulnerabilidade menor, metamorfosear objetos*; 5º — *cone glacial.*

Tisífone

Extra-Planar (Médio — Brumas, Mal)
Dado de Vida: 10d10+10 (65 PV)
Iniciativa: +7
Deslocamento: 6 m (4 quadrados), voo 24 m (médio)
Classe de Armadura: 15 (+3 Des, +2 natural), toque 13, surpresa 12
Ataque Base/Agarrar: +10/+1
Ataque: Corpo a corpo: garra +13 (1d4+3); ou mordida +11 (1d4+3); ou *flagelo da fraqueza +3* +16 (1d4+8 mais dano de Força)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +13 (1d4+3); ou mordida +11 (1d4+3); ou *flagelo da fraqueza +3* +16 (1d4+8 mais dano de Força)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Rasgar, sopro
Qualidades Especiais: *Alterar-se*, fraquezas, imunidade a efeitos de ação mental, imunidade a metamorfose, imunidade a paralisia, localizar penitentes, morte gasosa, redução de dano 15/Bem
Testes de Resistência: Fort +8, Ref +10, Von +8
Habilidades: For 16, Des 16, Con 13, Int 10, Sab 12, Car 14
Perícias: Blefar +13, Diplomacia +12, Intimidação +14 , Observar +13, Obter Informações +13, Ouvir +13, Sentir Motivação +13
Talentos: Esquiva, Investida Aérea, Reflexos em Combate, Usar Arma Exótica
Ambiente: Terrestre e subterrâneo/Qualquer
Organização: Tríade (com Alecto e Megera)
Nível de Desafio: 11
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre Leal e Mau
Progressão: Por classe de personagem (guerreiro)
Ajuste de Nível: —

Conhecida como "a Vingadora" pelos Vistani, Tisífone possui a destreza de combate de uma guerreira de 10º nível.

Combate

Mais rápida que suas irmãs, Tisífone pode atacar tanto com seu *flagelo* quanto com suas garras na mesma rodada. Ela empunha o *flagelo da fraqueza +3*, uma arma mágica que causa 1d3 pontos de dano à Força com cada golpe. Um teste de Fortitude CD 15 nega o efeito.

Gato

	Gato da Cripta Morto-Vivo (Miúdo)	Gato da Meia-Noite Besta Mágica (Miúdo)	Gato das Planícies Animal (Grande)
Dado de Vida:	1/2d12 (4 PV)	3d10 (16 PV)	4d8+12 (30 PV)
Iniciativa:	+6	+7	+7
Deslocamento:	9 m (6 quadrados)	9 m (6 quadrados)	12 m (8 quadrados)
Classe de Armadura:	15 (+2 tamanho, +2 Des, +1 natural) toque 14, surpresa 13	22 (+2 tamanho, +3 Des, +7 sorte), toque 22, surpresa 19	15 (-1 tamanho, +3 Des, +3 natural), toque 12, surpresa 12
Ataque Base/Agarrar:	+0/-9	+3/-7	+3/+12
Ataque:	Corpo a corpo: garra +4 (1d3-1 e doença)	Corpo a corpo: garra +8 (1d2-2)	Corpo a corpo: garra +7 (1d6+5)
Ataque Total:	Corpo a corpo: 2 garras +4 (1d3-1 e doença) e mordida -1 (1d3-1 e doença)	Corpo a corpo: 2 garras +8 (1d2-2) e mordida +3 (1d3-2)	Corpo a corpo: 2 garras +7 (1d6+5) e mordida +2 (1d8+2)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m	0,75 m/0 m	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Infecção	Maldições, roubar o fôlego	Assustar, bote, rasgar (1d8+2)
Qualidades Especiais:	Características de morto-vivo, imunidade ao frio, redução de dano 5/ concussão	Visão no escuro 18 m, visão na penumbra	Faro
Testes de Resistência:	Fort +0, Ref +2, Von +2	Fort +3, Ref +6, Von +3	Fort +4, Ref +7, Von +2
Habilidades:	For 8, Des 14, Con —, Int —, Sab 10, Car 11	For 6, Des 16, Con 11, Int 12, Sab 15, Car 18	For 21, Des 16, Con 17, Int 2, Sab 12, Car 7
Perícias:	Equilíbrio +5, Escalar +5, Furtividade +4, Saltar +5	Equilíbrio +11, Escalar +10, Esconder-se +14*, Furtividade +12, Observar +10, Ouvir +9	Equilíbrio +5, Escalar +5, Esconder-se +7, Furtividade +7, Saltar +9
Talentos:	Acuidade com Arma[B], Iniciativa Aprimorada[B]	Acuidade com Arma, Iniciativa Aprimorada	Esquiva, Iniciativa Aprimorada
Ambiente:	Terrestre e subterrâneo/Qualquer	Terrestre/Qualquer	Planícies/Temperado
Organização:	Solitário ou guardiões (10-20)	Solitário	Solitário
Nível de Desafio:	1/3	3	3
Tesouro:	Padrão	Padrão	Nenhum
Tendência:	Sempre Neutro	Sempre Neutro e Mau	Sempre Neutro
Progressão:	—	—	5-8 DV (Grande)
Ajuste de Nível:	—	—	—

Certos felinos são comuns no cenário de Ravenloft. Esses gatos variam entre serem temidos e considerados amuletos de boa sorte.

Gato da Cripta

Tão ressecados quanto a cripta que assombram, as criaturas felinas sarmentas ostentam dentes amarelos quebrados, e seus olhos não passam de cascas que chacoalham em órbitas vazias.

Gatos da Cripta são encontrados normalmente como guardiões em câmaras funerárias. Eles se parecem muito com gatos mumificados não mágicos — criaturas secas e encolhidas, com tufos sarmentos de pelos grudados na pele papirácea esticada sobre seus ossos.

Combate

A menos que estejam ameaçados, os gatos esqueléticos permanecem imóveis até que possam atacar de surpresa.

Infecção (Sob): Qualquer criatura viva que seja ferida por um gato da cripta deve realizar um teste de Fortitude com CD 12 ou terá seu ferimento inflamado e avermelhado. O ferimento nunca cicatriza completamente, mesmo com magia de cura; 1 ponto de dano por ataque infectado permanece sem cura até que a criatura receba uma magia de *cura completa* ou *remover doença*. Um único uso de qualquer uma dessas magias cura todas as feridas infectadas.

Gato da Meia-Noite

O grande gato preto emerge das profundezas da floresta, seus olhos luminosos, amarelados-esverdeados, brilhando como duas pequenas luas na escuridão. Sua respiração forma uma névoa mesmo nas noites quentes.

Gatos da Meia-Noite são tanto valorizados quanto temidos por seu poder sobre maldições. São criaturas gananciosas e inconstantes, e frequentemente adotam um "mestre", que é esperado satisfazer todos os seus desejos.

Independentemente do clima, sua respiração enevoada é sempre visível.

Gatos da Meia-Noite normalmente conhecem pelo menos um idioma do domínio, embora raramente se dignem a falar.

Combate

Gatos da Meia-Noite sabem que é melhor não atacar oponentes maiores do que eles mesmos. Se atacados, é mais provável que invoquem uma maldição do que revidem com dentes e garras.

Maldições (SM): Como uma ação padrão sem limite, um gato da meia-noite pode remover qualquer maldição de até severidade Inoportunas (veja o Capítulo Três do **Ravenloft Livro do Jogador)** sugando a maldição da vítima da mesma forma que rouba o fôlego. A vítima pode estar acordada, no entanto. O gato exige pagamento por esse serviço, geralmente demandando que o sujeito realize alguma ação maligna em nome do gato.

Se o gato se ofender por qualquer razão, ele pode impor uma maldição vingadora sem limite como uma ação padrão. O gato tem um bônus de total de +15 em seu teste de maldição, e a maldição pode ter até severidade Inoportunas.

Roubar o Fôlego (SM): Gatos da Meia-Noite se alimentam dos espíritos de criaturas vivas. O gato deve se posicionar sobre o peito de uma vítima adormecida e, então, inalar o fôlego dos lábios da criatura. A vítima deve realizar um teste de Fortitude com CD 15 ou sofrer 1 ponto de drenagem de constituição. Além disso, a vítima torna-se imune a toda magia de cura até que o gato seja morto.

Perícias: Gatos da Meia-Noite recebem um bônus racial de +4 em testes de Esconder-se e Furtividade e um bônus racial de +8 em testes de Equilíbrio. Eles usam seu modificador de Destreza para o Teste de Escalar. *O bônus de Esconder-se de um gato da meia-noite sobe para +8 em áreas escuras.

Gato das Planícies

O grande gato possui um pelo preto brilhante, orelhas tufadas e uma cauda curta. A criatura emite um grunhido alto, e um chamado em resposta ecoa momentos depois a quilômetros de distância.

Gatos das Planícies são nativos das pradarias de Nova Vaasa. Os machos têm tufos brancos de pelos na ponta das orelhas, que são considerados amuletos de boa sorte. Para encontrar um parceiro, um gato das planícies emite um chamado que pode ser ouvido a vários quilômetros. Se houver uma resposta, uma série de chamados em respostas são dados. Um gato das planícies também ruge enquanto caça. Para ouvidos destreinados, esses rugidos parecem gritos humanos agonizantes. Muitos aspirantes a salvadores perderam suas vidas tentando encontrar a fonte dos gritos, apenas para acabarem como vítimas de um gato das planícies.

Combate

Gatos das Planícies atacam quando se sentem ameaçados ou percebem que seu território está sendo invadido.

Assustar (Ext): Em vez de realizar um ataque de Mordida, um gato das planícies pode rugir sem limite. Inimigos a até 9 m que ouvirem o grito devem realizar imediatamente um teste de medo com CD 10 ou ficarão atordoados por 1 rodada. Independentemente do sucesso ou falha no teste de medo, o inimigo pode ignorar a habilidade de assustar desse gato das planícies por um dia.

Bote (Ext): Se um gato das planícies investir contra um inimigo, ele pode realizar um ataque total, incluindo dois ataques de rasgar.

Rasgar (Ext): Bônus de ataque +7 corpo a corpo, dano 1d8+2.

Perícias: Gatos das planícies recebem um bônus racial de +4 em testes de Equilíbrio, Esconder-se e Furtividade. *Em áreas com grama alta ou vegetação densa, o bônus de Esconder-se sobe para +12.

Geist

Geists são espíritos mortos-vivos de criaturas que morreram de forma traumática, seja com uma tarefa inacabada ou um ato maligno não punido. Nos termos apresentados no Capítulo Cinco do **Ravenloft Livro do Jogador**, um geist é um fantasma de primeiro grau que não possui o ataque especial Manifestação.

Geists geralmente possuem apenas uma ou duas habilidades especiais. Incapazes de se manifestar, esses poderes são frequentemente o único meio do espírito interagir com o Plano Material. Os geists raramente são perigosos por si só, mas sua presença frequentemente indica a existência de males maiores.

Geists permanecem no Etéreo Próximo o tempo todo e são intangíveis e invisíveis para criaturas no Plano Material. Para aqueles que conseguem ver criaturas etéreas, um geist aparece como uma imagem transparente de si mesmo no momento de sua morte.

A maioria dos geists está ligada a uma área específica, geralmente o local de sua morte. Esses geists não podem se afastar muito da área à qual estão vinculados. No entanto, alguns geists errantes vagam pelo mundo, buscando completar uma tarefa deixada inacabada em vida.

Exemplo de Geist

Este exemplo utiliza um plebeu humano de 2º nível como a criatura base.

Geist, Humano Plebeu de 2º nível

Morto-vivo (Médio — Humanoide Avançado) (Incorpóreo)	
Dado de Vida:	2d12 (13 PV)
Iniciativa:	+2
Deslocamento:	Voo 9 m (perfeito) (6 quadrados)
Classe de Armadura:	12 (+2 Des) toque 12, surpresa 10
Ataque Base/Agarrar:	+1/+1
Ataque:	Nenhum
Ataque Total:	Nenhum
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Truques mentais, viagem espectral
Qualidades Especiais:	Características de incorpóreo, características de morto-vivo, resistência à expulsão +4, restauração
Testes de Resistência:	Fort +0, Ref +2, Von +0
Habilidades:	For —, Des 14, Con —, Int 10, Sab 10, Car 9
Perícias:	Esconder-se +10, Observar +11, Ouvir +10, Procurar +8, Profissão +7
Talentos:	Foco em Perícia (Profissão), Reflexos Rápidos
Ambiente:	Terrestre e subterrâneo/Qualquer
Organização:	Solitário, gangue (2-4), ou bando (7-12)
Nível de Desafio:	1/2
Tesouro:	Nenhum
Tendência:	Qualquer
Ajuste de Nível:	—

A CD do teste de Vontade é 10 contra os truques mentais e a viagem espectral deste geist.

Como Criar um Geist

"Geist" é um modelo que pode ser adicionado a qualquer aberração, animal, dragão, gigante, humanoide, besta mágica, humanoide monstruoso ou metamorfo. A criatura (referida a partir de agora como a "criatura base") deve ter uma pontuação de Carisma de pelo menos 6. O tipo da criatura muda para "morto-vivo."

O geist utiliza as estatísticas da criatura base, exceto onde indicado aqui. Os geists perdem todas as habilidades especiais da criatura base.

Tamanho e Tipo: O tipo da criatura muda para morto-vivo. O geist ganha as características de incorpóreo. O tamanho permanece inalterado.

Dado de Vida: Aumenta para d12.

Deslocamento: Geists possuem velocidade de voo de 9 metros, a menos que a criatura base tenha uma velocidade de voo maior, com manobrabilidade perfeita.

Classe de Armadura: A armadura natural é igual à da criatura base, mas aplica-se apenas a encontros etéreos.

Ataques: Nenhum.

Dano: Nenhum.

Ataques Especiais: Um geist ganha de 1 a 2 ataques especiais da lista abaixo. Os geists são classificados com base nos poderes que manifestam; os subtipos bussengeist e poltergeist são fornecidos como exemplos: Geist comum: possui os ataques truques mentais e viagem espectral. Bussengeist: possui aura de desespero e truques mentais. Poltergeist: possui o ataque especial de telecinesia. A CD do teste de resistência é igual a 10 + 1/2 dos DV do geist + modificador de Carisma do geist, salvo indicação em contrário.

Aura de Desespero (SM): Um bussengeist radia continuamente uma aura de desespero em um raio de 36 metros. Criaturas dentro deste raio devem fazer um teste de Vontade ou sofrer uma penalidade de -2 de moral nos testes de resistência, jogadas de ataque, testes de habilidade, testes de perícia e jogadas de dano com armas. Essa penalidade dura até que a vítima saia da área de efeito. Aqueles que forem bem-sucedidos no teste de resistência não podem ser afetados pela aura de desespero daquele bussengeist específico por 24 horas.

Telecinesia (Sob): O poltergeist pode usar telecinesia uma vez por rodada como uma ação livre, como a magia conjurada por um feiticeiro cujo nível é igual aos DV do geist ou 12, o que for maior. Poltergeists só podem manipular objetos com um peso igual ou menor que sua pontuação de Carisma.

Truques Mentais (Sob): Embora os geists não possam se manifestar, como uma ação livre, podem aparecer para os vivos ao criarem uma imagem fantasmal de si

mesmos. Essa ilusão é tão poderosa quanto a magia *imagem maior*, exceto que é um fantasma, não um simulacro. O geist pode criar apenas uma imagem de si mesmo, que só pode aparecer para criaturas a até 9 metros do geist. Se a criatura morreu de forma particularmente horrenda, ver um geist pode exigir um teste de Horror. Criaturas que forem bem-sucedidas em um teste de Vontade não percebem o geist.

Viagem Espectral (Sob): O geist pode tornar visível e tangível a ressonância etérea (veja o **Ravenloft Livro do Jogador**) para os vivos. Uma criatura viva alvo do geist deixa de ver ou sentir o Plano Material como ele é e passa a experimentar a ressonância etérea da área (teste de Vontade nega). O geist frequentemente utiliza essa habilidade para lançar testemunhas em uma recriação de sua própria morte.

Qualidades Especiais: Um geist não mantém nenhuma das qualidades especiais da criatura base, mas ganha as habilidades listadas abaixo, além do tipo morto-vivo e das características de incorpóreo. Os geists também ganham a qualidade restauração (veja Fantasmas no *Livro dos Monstros*). Mesmo se "destruído," um geist sempre retorna ao seu local de assombro até que seu espírito possa descansar em paz.

Imunidades (Ext): Como não podem se manifestar, os geists ignoram qualquer dano proveniente de uma fonte corpórea.

Resistência à Expulsão (Ext): Um geist vinculado tem +4 de resistência à expulsão e não pode deixar a área à qual está vinculado. Em vez disso, ele se encolhe de medo se for repelido.

Testes de Resistência: Igual à criatura base.

Habilidades: Igual à criatura base, exceto que os geists não possuem pontuação de Força ou Constituição. O Carisma de um geist aumenta em +2.

Perícias: Os geists recebem +8 de bônus racial nos testes de Esconder-se, Ouvir, Procurar e Observar. Nos demais aspectos, são iguais à criatura base.

Talentos: Igual à criatura base.

Ambiente: Terrestre e subterrâneo/Qualquer.

Organização: Solitário.

Nível de Desafio: 1/2

Tesouro: Nenhum.

Tendência: Qualquer.

Ajuste de Nível: —

Bussengeist

A imagem transparente do jovem acena. Seu rosto está distorcido pela dor; uma mancha vermelha berrante marca a frente de sua camisa branca.

Um bussengeist é uma forma especial de geist errante. Bussengeists são os espíritos de pessoas cujas ações ou omissões causaram uma grande tragédia na qual elas foram mortas. Os bussengeists vagam pelo mundo, visitando locais de tragédias semelhantes iminentes, lamentando por 1d6 dias antes que a tragédia ocorra de fato.

Poltergeist

O candelabro de pé voa pelo ar como se fosse arremessado por uma mão invisível. Cadeiras se viram por conta própria e pratos giram de um lado da sala para o outro, caindo no chão após colidirem contra a parede.

Um poltergeist é uma forma especial de geist vinculado. Seres que se tornam poltergeists frequentemente morreram em cenas de grande violência e turbulência emocional. Eles odeiam criaturas vivas e tentam assustá-las ao arremessar objetos contra elas por meio de telecinesia.

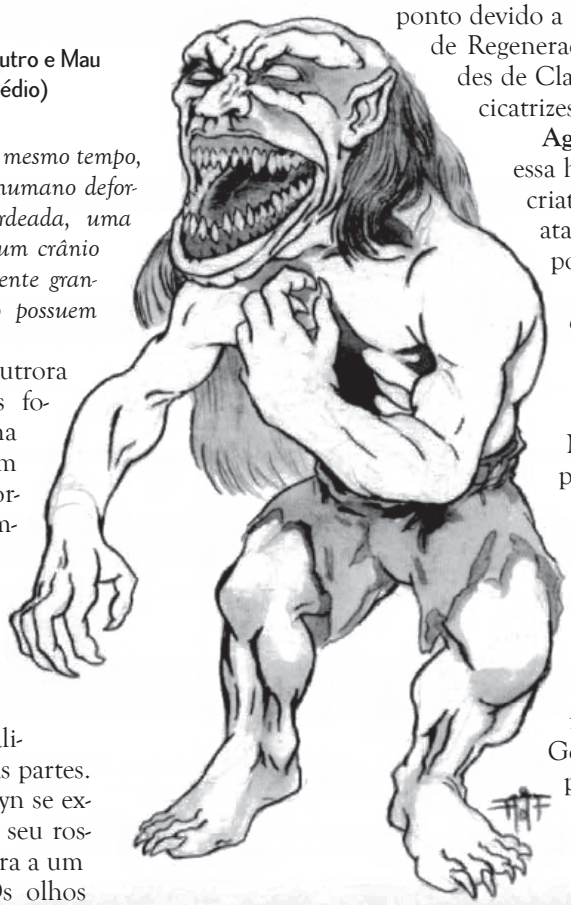
Goblyn (Duende)

Humanoide Monstruoso (Médio)

Dado de Vida:	4d8+8 (26 PV)
Iniciativa:	+3
Deslocamento:	9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura:	15 (+3 Des, +2 natural), toque 13, surpresa 12
Ataque Base/Agarrar:	+3/+5
Ataque:	Corpo a corpo: garra +5 (1d4+2)
Ataque Total:	Corpo a corpo: 2 garras +5 (1d4+2) e mordida +3 (1d6+2)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Abocanhar, agarrar aprimorado, assustar
Qualidades Especiais:	Controlado, imunidade a sono e efeitos de ação mental, resistência à magia 10, visão no escuro 27 m
Testes de Resistência:	Fort +3, Ref +7, Von +4
Habilidades:	For 14, Des 16, Con 14, Int 8, Sab 10, Car 13
Perícias:	Escalar +10, Esconder-se +8, Furtividade +10, Observar +3, Ouvir +3
Talentos:	Ataques Múltiplos, Tolerância
Ambiente:	Terrestre e subterrâneo/Qualquer
Organização:	Solitário, gangue (2-5), ou matilha (7-12)
Nível de Desafio:	2
Tesouro:	Nenhum
Tendência:	Sempre Neutro e Mau
Progressão:	5-6 DV (Médio)
Ajuste de Nível:	—

Terrível e digno de pena ao mesmo tempo, a criatura se assemelha a um humano deformado, com pele marrom-esverdeada, uma juba desgrenhada ao redor de um crânio calvo e uma boca exageradamente grande. Seus olhos brilhantes não possuem pupilas nem íris.

Os goblyns foram outrora criaturas humanoides, mas foram transformados por uma poderosa magia maligna em seres distorcidos. Sua pele torna-se uma carapaça marrom-esverdeada e verruguenta, e os pelos caem do topo de suas cabeças, restando apenas uma juba ao redor da base de seus crânios. Seus crânios crescem em formas irregulares, com saliências e depressões em várias partes. A boca dentada de um goblyn se expande, rasgando metade de seu rosto, permitindo que ela se abra a um tamanho extraordinário. Os olhos dos goblyns não possuem íris nem pupilas e brilham como brasas.



Os goblyns vivem sob o controle absoluto de seu mestre. Nunca iniciam combate por conta própria, mas atacarão qualquer alvo que forem ordenados a atacar, sem misericórdia ou medo. Os goblyns podem comer quase qualquer coisa para se sustentar. Seu único desejo real é obedecer aos caprichos de seu mestre. Eles nunca dormem nem ficam entediados. Muitos conjuradores os consideram a escolha perfeita para guardas e sentinelas.

Combate

Os goblyns utilizam suas armas naturais em combate, usando dentes e garras para dilacerar seus oponentes.

Abocanhar (Ext): Se um goblyn conseguir agarrar um oponente, a partir do próximo turno, ele poderá usar seu ataque de Mordida para rasgar e mastigar a carne do rosto da vítima. Em qualquer turno em que um goblyn consiga "banquetear-se" com um inimigo, ele recebe um bônus circunstancial de +4 em qualquer teste de agarrar oposto para manter seu domínio. Para cada 10 pontos de dano que o abocanhar de um goblyn inflige, a vítima deve ser bem-sucedida em um teste de Fortitude (CD 12) ou aumentar sua Classificação de Proscrito (ver "Raças" no Capítulo Dois do **Ravenloft Livro do Jogador**) em 1 ponto devido a cicatrizes faciais extensas. Uma magia de Regeneração pode remover todas as penalidades de Classificação de Proscrito causadas pelas cicatrizes.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para usar essa habilidade, o goblyn deve atingir uma criatura Enorme ou menor com ambos os ataques de garra. Se conseguir agarrar, pode abocanhar.

Assustar (Ext): Os goblyns atacam com uma ferocidade repentina e surpreendente. Na primeira vez em que um inimigo encontrar um goblyn em combate, ele deve fazer um teste de Medo (CD 13) ou ficará atordoado por um turno.

Controlado (Sob): Quando os goblyns são criados, eles formam um vínculo telepático com seu criador. Através desse vínculo, eles têm uma conexão telepática com todos os outros goblyns que ele controla e frequentemente atuam de maneira altamente coordenada ao atacar. Goblyns atacam de surpresa sempre que possível.

Golem Assombrado

Golens são constructos criados a partir de diversos materiais. Diferente dos golens de outros cenários, os golens assombrados não custam somas exorbitantes nem exigem magia desconhecida para sua construção. Em vez disso, eles ganham vida através do artesanato e dos desejos sombrios de seus mestres.

O artesão do golem ainda deve criar o corpo físico, adquirindo os materiais apropriados para seu constructo. Isso pode exigir um grande investimento de tempo, bem como um gasto significativo de peças de ouro, caso os materiais não tenham sido obtidos de outra forma. Como magias complexas raramente são necessárias para animar um golem assombrado, a criatura não desenvolve um vínculo tão estreito com seu criador quanto os golens criados por rituais de vinculação ou infundidos com a essência mágica de seus criadores (como representado pelo custo habitual em XP para golens em outros planos).

Combate

Como descrito no *Livro dos Monstros*, golens são combatentes temíveis e agressivos, que obedecem aos comandos diretos de seus criadores. Golens assombrados, por outro lado, costumam desenvolver personalidades estranhas e únicas, tornando suas táticas menos previsíveis.

O criador de um golem assombrado pode comandá-lo enquanto o golem estiver dentro de 18 metros e puder ver e ouvir seu "mestre". Até receber um novo comando, um golem assombrado tenta obedecer ao último comando de seu criador. A maioria dos comandos é simples, consistindo em frases como: "Ataque aqueles intrusos" ou "Permaneça aqui e ataque qualquer um, exceto eu, que entrar." O golem também responde a ataques contra sua pessoa, independentemente de ter ou não recebido um comando direto.

Devido à natureza do Reino do Pavor e às circunstâncias que envolvem a criação de golens assombrados, essas criaturas frequentemente nutrem ressentimento contra seus criadores e, com o tempo, podem desenvolver uma personalidade independente. Alguns golens conseguem matar seus criadores, enquanto outros fogem e vagam pela Terra das Brumas como renegados ou simples errantes. Esses golens livres representam desafios únicos para aqueles que os encontram.

Existem golens assombrados de várias substâncias, cada um com seus próprios poderes únicos. No entanto, todos os golens possuem as seguintes características:

Constructo: Imune a efeitos de ação mental, veneno, doença e efeitos similares. Não está sujeito a sucessos decisivos, dano por contusão, dano de habilidade, dreno de energia ou morte por dano maciço.

Imunidade à Magia (Ext): Além das exceções específicas, nenhuma magia de qualquer tipo pode afetar um golem.

O **Ravenloft Livro do Jogador** fornece informações sobre golens assombrados em geral e oferece um modelo para sua criação. Alguns dos muitos tipos de golens encontrados em Ravenloft são descritos a seguir.

Golem-Boneca

Constructo (Miúdo)
Dado de Vida: 7d10 (38 PV)
Iniciativa: +6
Deslocamento: 6 m (4 quadrados)
Classe de Armadura: 18 (+2 tamanho, +4 Des, +2 natural), toque 16, surpresa 14
Ataque Base/Agarrar: +5/-5
Ataque: Corpo a corpo: mordida +5 (1d6-2 e riso)
Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +5 (1d6-2 e riso)
Espaço/Alcance: 0,75 m/0 m
Ataques Especiais: Riso mordaz
Qualidades Especiais: Constructo, imunidade à magia (veja adiante), redução de dano 10/mágico
Testes de Resistência: Fort +2 Ref +4, Von +2
Habilidades: For 6, Des 19, Con —, Int 9, Sab 11, Car 5
Perícias: Esconder-se +9, Furtividade +12, Ouvir +6
Talentos: Foco em Perícia (Furtividade), Iniciativa Aprimorada, Sorrateiro
Ambiente: Terrestre e subterrâneo/Qualquer
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 8
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre Neutro
Progressão: 8-10 DV (Pequeno); 11-14 DV (Médio)
Ajuste de Nível: —

Seu rosto delicadamente pintado se contorce em um esgar de crueldade enquanto a boneca elegantemente vestida avança, com malícia em cada movimento.

Modeladas a partir de brinquedos infantis, essas criações de trinta centímetros de altura podem ser usadas como defensoras dos jovens, mas frequentemente são corrompidas e passam a destruí-los. É impossível distinguir um golem-boneca de um brinquedo comum até que ele ataque. Quando isso acontece, seus olhos brilham com uma malícia sobrenatural e suas feições se tornam distorcidas e cruéis.

Combate

Golens-bonecas atacam com uma Mordida cruel. No entanto, o dano físico é a parte menos ameaçadora do ataque do golem.

Imunidade à Magia (Ext): Um golem-boneca é imune a todas as magias, habilidades similares à magia e efeitos sobrenaturais, exceto nas seguintes condições. Efeitos baseados em fogo infligem apenas metade do dano (nenhum dano em caso de sucesso no teste de resistência) e uma magia *torcer madeira* afeta golens-bonecas como se fosse uma magia *lentidão*. Uma magia *dissipar magia* (CD 15) conjurada diretamente sobre o golem faz com que ele colapse, aparentemente morto, por um número de turnos igual a (teste de dissipar -10). Uma magia *detectar magia* conjurada sobre a criatura suprimida revelará uma aura de poder aumentando lentamente à medida que o golem se "recarrega". Se o teste de dissipar magia superar a CD por 10 ou mais, o golem é destruído. Uma magia *consertar* restaura o golem aos seus pontos de vida máximos.

Riso Mordaz (Sob): Aqueles atingidos pelo ataque de Mordida de um golem-boneca devem realizar um teste de Vontade (CD 13) ou começar a rir histericamente, conforme a magia *riso histérico de Tasha*, exceto que o riso continua até ser *dissipado* (CD 17) ou até que a criatura morra. A criatura afetada recebe um nível negativo por cada turno em que estiver rindo. Um nível negativo é removido a cada turno após o riso ser dissipado.

Golem das Brumas

Constructo (Grande — Brumas)
Dado de Vida: 18d10+30 (129 PV)
Iniciativa: +8
Deslocamento: 6 m (4 quadrados)
Classe de Armadura: 20 (-1 tamanho, +2 Des, +9 natural), toque 11, surpresa 18
Ataque Base/Agarrar: +13/+25
Ataque: Corpo a corpo: pancada +21 (3d6+8)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 pancadas +21 (3d6+8)
Espaço/Alcance: 3 m/3 m
Ataques Especiais: Encontrão, infundir essência, manto de magias, porta de brumas, uivo de lamento
Qualidades Especiais: Constructo, foco específico (veja adiante), imunidade à magia (veja adiante), redução de dano 10/mágico, subtipo brumas
Testes de Resistência: Fort +6, Ref +8, Von +6
Habilidades: For 26, Des 14, Con —, Int 9, Sab 11, Car 8
Perícias: Escalar +11, Esconder-se +6, Furtividade +6, Observar +4, Ouvir +4, Saltar +12, Sobrevivência +4
Talentos: Ataque Poderoso, Foco em Habilidade (uivo de lamento), Foco em Arma (pancada), Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Prontidão, Vontade de Ferro
Ambiente: Qualquer (Brumas)
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 14
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre Caótico e Mau
Progressão: 19-23 DV (Enorme); 24-30 DV (Imenso)
Ajuste de Nível: —

Uma figura estranha emerge das Brumas – seu corpo parece ser feito do próprio tecido das névoas, mas seu rosto tem algo de familiar. A expressão feroz em sua face indica que não veio para conversar.

Diferente dos outros golens, os golens das brumas surgem dos erros de conjuradores que, em sua pressa para construir o constructo que desejam, acabam caindo vítimas de circunstâncias trágicas que fazem seus esfor-

ços falharem e resultam na criação dessa entidade, nascida da essência das Brumas.

Frequentemente, um golem das brumas assume uma aparência que se assemelha à do indivíduo cujos esforços desorientados o criaram. Ele se manifesta como uma névoa humanoide e turbulenta, quase invisível quando se move através da neblina, mas pode se tornar claramente visível quando desejar.

Embora incapaz de falar, os golens das Brumas emitem um uivo lamentoso e gélido que pode ressoar até um quilômetro de distância.

Combate

Golens das brumas utilizam as Brumas ou a neblina natural a seu favor, frequentemente surpreendendo seus oponentes. Alvos do ataque de um golem das brumas sofrem uma penalidade de -2 na iniciativa quando cercados por condições enevoadas.

Encontrão (Ext): Os impactos dos golens das brumas podem ser usados contra estruturas com o mesmo efeito de um aríete (ver Capítulo 3 do *Livro do Mestre* de D&D).

Foco Específico (Ext): A criação de um golem das brumas resulta no surgimento de um objeto de foco único, que parece canalizar o poder das Brumas para o golem à medida que o corpo hospedeiro desaparece. O objeto de foco é sempre algo que esteja a menos de 15 metros do golem e de seu criador no momento da transformação acidental. Esse objeto possui um grande valor (não inferior a 10.000 peças de ouro) e pesa no máximo 2,5 kg. Por fim, o objeto de foco deve estar banhado pelo luar no instante da criação do golem das brumas; portanto, golens das brumas sempre surgem no auge da lua, em uma noite sem nuvens.

Qualquer pessoa que segure o objeto de foco em sua mão pode comandar o golem das brumas para realizar cinco tarefas. Desde que o indivíduo mantenha o objeto de foco consigo — seja segurando-o na mão, usando-o como um amuleto ou guardando-o em uma bolsa —, o golem das brumas não pode causar dano ao seu "mestre" e obedece suas ordens com exatidão. Normalmente, o primeiro comando é executado exatamente como foi dito; os comandos seguintes, porém, tornam-se cada vez mais distorcidos pelo golem das brumas. Após a conclusão da quinta tarefa, o objeto de foco desaparece completamente e reaparece em outro lugar de Ravenloft. O golem das brumas, então, é consumido pelo desejo de destruir o antigo portador do objeto de foco.

Imunidade à Magia (Ext): Um golem das brumas é imune a todas as magias, habilidades similares à magia e efeitos sobrenaturais, exceto nas seguintes condições. Se o golem estiver ferido, qualquer magia conjurada sobre ele restaurará pontos de vida perdidos à razão de 1 ponto para cada dois pontos de "dano" sofridos. Uma magia *dissipar magia* não tem efeito sobre o golem das Brumas.

Infundir Essência (Sob): Se um golem das brumas obtiver um sucesso decisivo contra um alvo, a vítima do ataque será infundida com a essência etérea do golem. Se o dano infligido pelo ataque físico matar a vítima, seu corpo se dissipará em névoa e aparentemente desaparecerá no nada. Na verdade, o indivíduo ou criatura morta tornou-se um horror das Brumas (ver listagem). A nova forma do indivíduo transformado deve ser localizada e capturada antes que qualquer tentativa de restaurar sua vida possa ser bem-sucedida.

Se o ataque não gerar dano suficiente para matar o alvo, a vítima torna-se etérea pelos próximos 10 turnos. Embora incapaz de agir, a forma etérea recebe qualquer dano direcionado ao golem das brumas. Esse efeito é visível para qualquer um que consiga enxergar criaturas etéreas ou incorpóreas. A vítima não pode sofrer dano de ataques direcionados a ela, a menos que seja utilizada uma arma mágica. Se a vítima morrer enquanto ainda estiver transformada em névoa etérea, o indivíduo torna-se um horror das brumas (como descrito acima).

Manto de Magias (SM): Sem Limite, o golem das Brumas pode envolver-se em uma névoa espectral que se estende por 4,5 metros além da criatura. Essa nuvem pode manifestar um dos dez diferentes efeitos mágicos. Cada efeito pode ser usado apenas uma vez, de modo que a nuvem não pode ser invocada mais de 10 vezes por dia. Nenhuma propriedade da nuvem se repete até que todas tenham sido utilizadas pelo menos uma vez. Se o golem for surpreendido, ele libera essa nuvem e um de seus efeitos instintivamente (o Mestre pode rolar 1d10 para determinar qual efeito será utilizado). Qualquer um pego dentro da área de efeito da magia pode tentar um teste de resistência quando apropriado, mas todos os CDs de teste sofrem um redutor de -4. Os possíveis efeitos são os seguintes:

d10	Efeito
1	*névoa mortal*
2	*confusão*
3	*cegueira*
4	*imobilizar pessoa*
5	*riso histérico de Tasha*
6	*dança irresistível de Otto*
7	*névoa fétida*
8	*silêncio*
9	*toque vampírico*
10	*lentidão*

Porta de Brumas (Sob): Um golem das brumas pode utilizar seus poderes sobre as Brumas para realizar uma retirada de emergência de uma batalha em que esteja em desvantagem. O golem não pode realizar nenhuma outra ação durante o turno, e todos os ataques contra ele recebem um bônus de +2. No turno seguinte, o golem desaparece nas Brumas, deixando apenas um banco de névoa densa que leva uma hora para se dissipar.

Uivo de Lamento (Sob): O uivo de um golem das brumas é tão desolador e terrível que qualquer criatura a menos de 15 metros dele deve realizar um teste de Vontade (CD 20) ou fugir aterrorizada.

Golem de Carne

Constructo (Grande)

Dado de Vida: 12d10+30 (126 PV)
Iniciativa: +6
Deslocamento: 9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura: 23 (-1 tamanho, +2 Des, +12 natural), toque 11, surpresa 21
Ataque Base/Agarrar: +9/+18
Ataque: Corpo a corpo: pancada +13 (2d8+5)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 pancadas +13 (2d8+5)
Espaço/Alcance: 3 m/3 m
Ataques Especiais: Constrição, fúria
Qualidades Especiais: Constructo, imunidade à magia, redução de dano 5/adamante ou mágico, regeneração, visão na penumbra, visão no escuro 18 m, vulnerabilidade ao fogo e ácido
Testes de Resistência: Fort +4, Ref +6, Von +5
Habilidades: For 21, Des 14, Con —, Int 12, Sab 11, Car 16
Perícias: Escalar +12, Esconder-se +7, Furtividade +7, Natação +10, Observar +6, Ouvir +5, Saltar +11, Sobrevivência +6
Talentos: Ataque Poderoso, Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Prontidão
Ambiente: Qualquer (Lamórdia)
Organização: Solitário ou gangue (2-4)
Nível de Desafio: 11
Tesouro: Nenhum
Tendência: Geralmente Neutro
Progressão: 13-18 DV (Grande); 19-27 DV (Enorme)
Ajuste de Nível: —

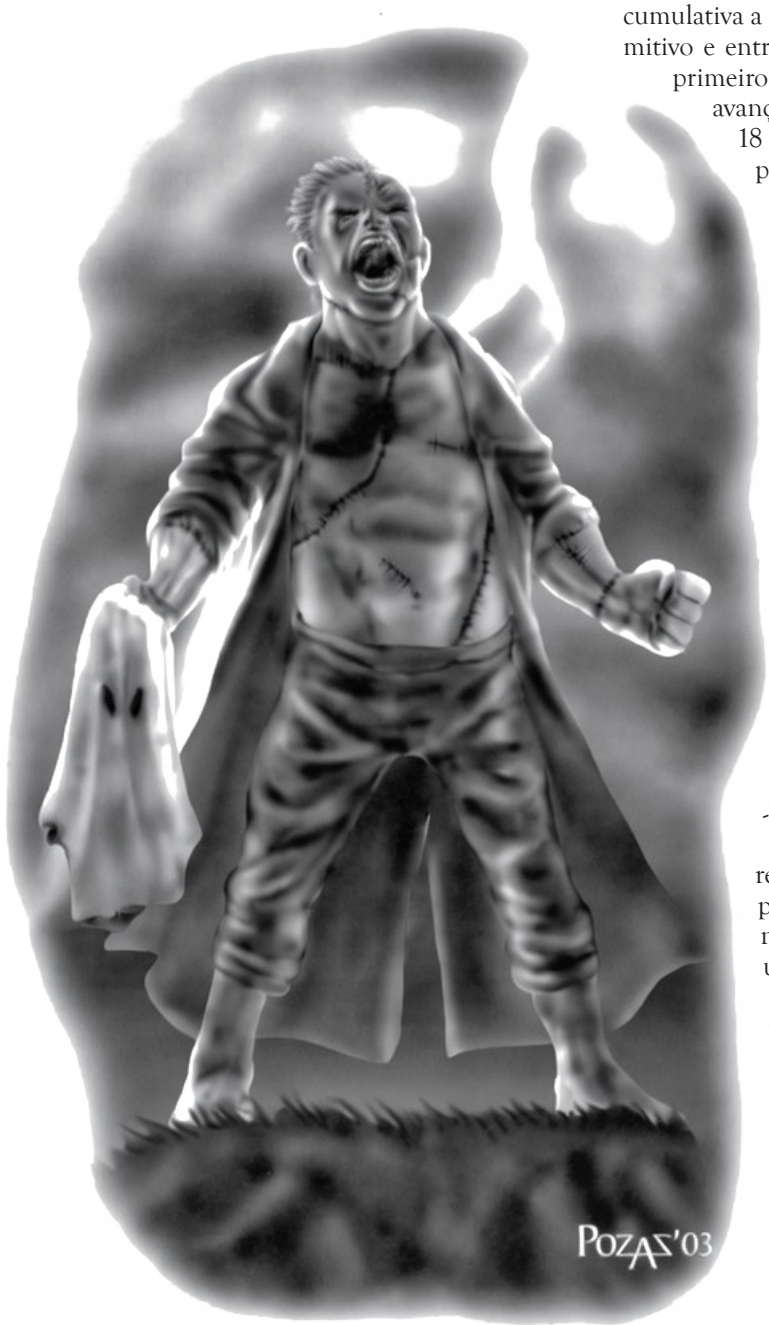
A enorme criatura exibe uma infinidade de suturas pelo corpo, evidência de sua montagem a partir de partes reunidas de corpos humanos. Um odor de morte e decomposição emana de sua carne enquanto se aproxima.

O desejo de criar vida deu origem à monstruosa criação conhecida como golem de carne. Os experimentos do Dr. Mordenheim, de Lamórdia, resultaram na criação de várias dessas criaturas, mas muitas outras existem além das produzidas em seus laboratórios. De fato, golens de carne ocasionalmente aparecem em partes distantes de Ravenloft, à medida que informações sobre sua criação se espalham pelos Domínios do Medo.

Golens de carne tendem a vestir apenas as roupas que lhes foram dadas no momento de sua criação, geralmente trapos descartados. Muitos não falam, embora alguns tenham adquirido o domínio do idioma local, geralmente se expressando em frases simples que ainda demonstram uma mente inteligente em funcionamento — ainda que de forma um tanto lenta.

Combate

Embora a maioria dos golens de carne não seja conhecida por sua rapidez e eficiência em batalha, alguns possuem certa habilidade no combate físico. A força de um golem de carne é sua melhor arma, causando dano puro por esmagamento. Sua imunidade à maioria das armas, exceto as mágicas, torna difícil feri-los, enquanto sua tendência a entrar em fúria durante o combate os transforma em oponentes mortais.



Golens de carne têm medo de fogo e fazem todo o possível para permanecer pelo menos 3 metros afastados de fogueiras pequenas e 9 metros ou mais de incêndios maiores. Quando o fogo está presente, golens de carne sofrem um redutor de -4 em qualquer teste de resistência contra Medo.

Constrição (Ext): Com um teste de agarrar bem-sucedido, golens de carne podem causar 2d8+5 pontos de dano por constrição.

Fúria (Ext): Um golem de carne tem 1% de chance cumulativa a cada turno de sucumbir ao seu espírito primitivo e entrar em fúria durante o combate, atacando primeiro a criatura ou objeto mais próximo e então avançando para o próximo. Se estiver dentro de 18 metros do golem enfurecido, seu mestre pode tentar recuperar o controle por meio de persuasão e força de personalidade, exigindo um teste de Carisma (CD 29). Uma vez que o golem esteja sob controle, sua chance de entrar em fúria retorna a 0%, reiniciando o processo.

Imunidade à Magia (Ext): Golens de carne são imunes a magias ou efeitos similares que permitem resistência a magia. Frio ou fogo mágicos reduzem a velocidade de um golem de carne por 2d6 turnos (como a magia *lentidão*). Magia baseada em eletricidade anula o efeito de *lentidão* e cura 1 ponto de vida para cada 3 pontos de dano que normalmente causaria. Esse processo pode resultar no ganho de pontos de vida temporários para o golem de carne. Por causa desse efeito, golens de carne não realizam testes de resistência contra eletricidade. Ácido e fogo são os únicos ataques capazes de destruí-los permanentemente.

Regeneração (Ext): Golens de carne recuperam 1 ponto de vida por hora, independentemente de estarem descansando ou não. Se forem reduzidos a 0 pontos de vida, um golem de carne para de se curar e entra em estado de dormência. Se sua carne for reparada, um forte choque de eletricidade ou raio pode reativá-lo.

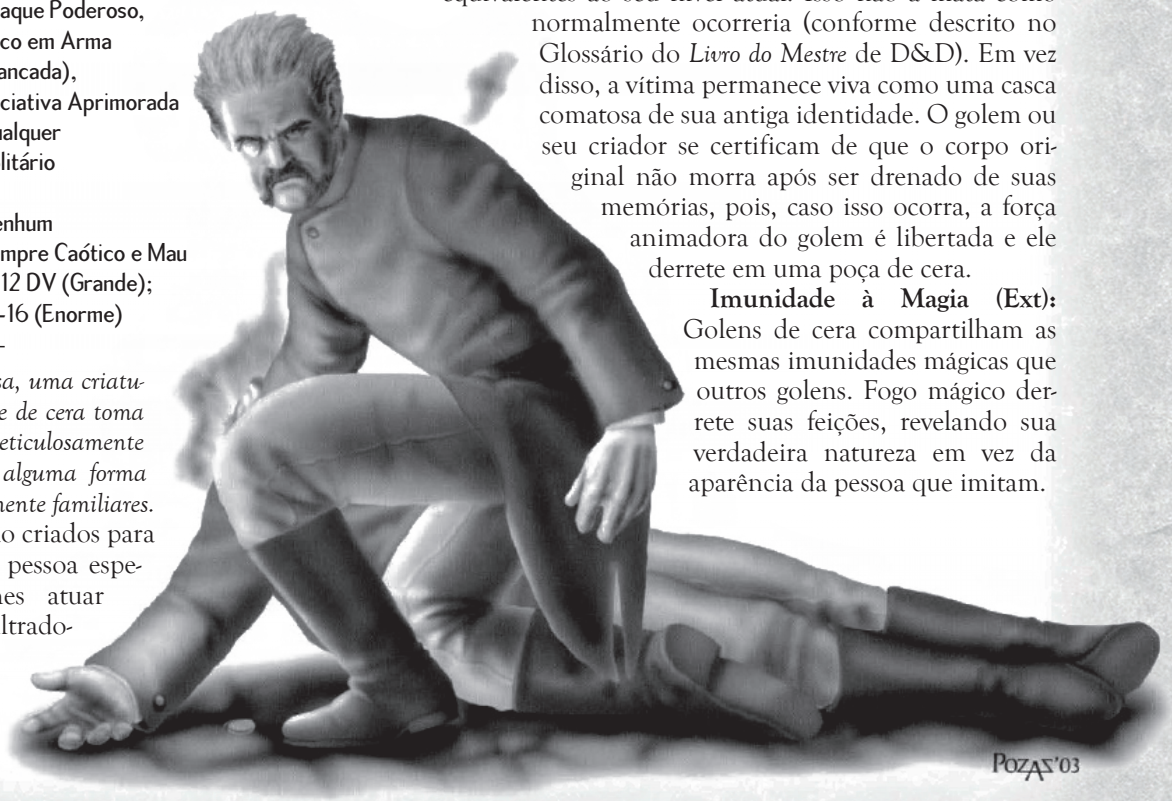
Golem de Cera

Constructo (Médio)

Dado de Vida:	8d10+20 (64 PV)
Iniciativa:	+6
Deslocamento:	6 m (4 quadrados)
Classe de Armadura:	18 (+2 Des, +6 natural), toque 12, surpresa 16
Ataque Base/Agarrar:	+6/+10
Ataque:	Corpo a corpo: pancada +11 (2d6+4 mais drenar energia)
Ataque Total:	Corpo a corpo: 2 pancadas +11 (2d6+4 mais drenar energia); ou (por tipo de arma) +10 (dano por tipo de arma +4) (veja adiante)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Drenar memória, habilidades similares à magia
Qualidades Especiais:	Constructo, imunidade a ataques baseados em eletricidade e frio, imunidade à magia (veja adiante), redução de dano 10/ mágico, regeneração, vulnerabilidade ao fogo
Testes de Resistência:	Fort +2, Ref +4, Sab +2
Habilidades:	For 18, Des 15, Con —, Int 10, Sab 10, Car 10
Perícias:	Escalar +7, Esconder-se +6, Furtividade +5, Natação +7, Observar +3, Ouvir +4, Saltar +7, Sobrevivência +3
Talentos:	Ataque Poderoso, Foco em Arma (pancada), Iniciativa Aprimorada
Ambiente:	Qualquer
Organização:	Solitário
Nível de Desafio:	6
Tesouro:	Nenhum
Tendência:	Sempre Caótico e Mau
Progressão:	9-12 DV (Grande); 13-16 (Enorme)
Ajuste de Nível:	—

Erguendo-se da mesa, uma criatura formada inteiramente de cera toma forma; suas feições meticulosamente esculpidas parecem de alguma forma perigosas e assustadoramente familiares.

Golens de cera são criados para se assemelhar a uma pessoa específica, permitindo-lhes atuar como espiões e infiltradores. Sua capacidade de absorver memórias daqueles que imitam os torna agentes especiais valiosos. Eles podem falar quaisquer idiomas conhecidos por sua contraparte viva.



Combate

Menos aptos para o combate do que outros golens, os golens de cera lutam apenas quando forçados a fazê-lo. Se possível, utilizam as armas preferidas da pessoa que imitam. Caso contrário, recorrem à sua arma natural: seus poderosos punhos.

Drenar Memória (Sob): Desde o momento de sua criação, o golem de cera tem consciência de sua contraparte viva. Sua primeira ação é localizar seu equivalente de carne para adquirir suas memórias. Cada golpe bem-sucedido contra o alvo obriga a vítima a realizar um teste de Vontade (CD 15). Em caso de falha, a vítima recebe um nível negativo, mas não sofre dano físico. Em contrapartida, o golem absorve todas as memórias e habilidades associadas ao nível mais recente da vítima. O golem de cera continua atacando dessa maneira até ter adquirido todas as memórias correspondentes aos níveis da vítima. Então, ele usa as memórias e habilidades drenadas para substituir a vítima na sociedade, onde serve aos desejos de seu mestre.

Se a vítima escapar antes de ser completamente drenada de suas memórias, ainda assim ficará com grandes lacunas em sua memória e deverá fazer um teste de Loucura (CD 16) toda semana até que o golem seja destruído. Caso contrário, a vítima fica com níveis negativos equivalentes ao seu nível atual. Isso não a mata como normalmente ocorreria (conforme descrito no Glossário do *Livro do Mestre* de D&D). Em vez disso, a vítima permanece viva como uma casca comatosa de sua antiga identidade. O golem ou seu criador se certificam de que o corpo original não morra após ser drenado de suas memórias, pois, caso isso ocorra, a força animadora do golem é libertada e ele derrete em uma poça de cera.

Imunidade à Magia (Ext): Golens de cera compartilham as mesmas imunidades mágicas que outros golens. Fogo mágico derrete suas feições, revelando sua verdadeira natureza em vez da aparência da pessoa que imitam.

Golem-Gárgula

Constructo (Médio)

Dado de Vida: 11d10+20 (81 PV)
Iniciativa: +5
Deslocamento: 6 m (4 quadrados), escalar 3 m
Classe de Armadura: 22 (+1 Des, +11 natural), toque 11, surpresa 21
Ataque Base/Agarrar: +8/+16
Ataque: Corpo a corpo: pancada +16 (2d6+8)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 pancadas +16 (2d6+8)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Bote, petrificar
Qualidades Especiais: Constructo, imunidade a dano por queda, imunidade à magia (veja adiante), redução de dano 10/mágico
Testes de Resistência: Fort +3 Ref +4, Von +3
Habilidades: For 26, Des 13, Con —, Int 9, Sab 11, Car 5
Perícias: Escalar +13, Esconder-se +6, Observar +2, Ouvir +7, Saltar +13
Talentos: Ataque Poderoso, Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Prontidão
Ambiente: Terrestre e subterrâneo/Qualquer
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 10
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre Neutro
Progressão: 11-15 DV (Médio); 16-25 DV (Grande)
Ajuste de Nível: —

O som de pedra raspando contra pedra anuncia a aproximação de uma enorme figura esculpida em rocha, seu rosto grotesco fixado em seu alvo, seu poderoso corpo transformado em uma arma aérea de precisão mortal.

Aventureiros experientes temem o som de pedra raspando contra pedra, pois muitas vezes sinaliza o ataque de um golem-gárgula. Esculpidos a partir de designs que só existiriam no pesadelo de um lunático, essas criaturas maciças (1,80 metro de altura, mas frequentemente pesando mais de 225 quilos) são criadas com o propósito expresso de proteger um edifício específico ou outra estrutura, como uma ponte.

Combate

Um golem-gárgula geralmente inicia o combate com um bote horizontal ou vertical. Depois disso, a criatura usa seus poderosos punhos de pedra para pulverizar qualquer oposição.

Bote (Ext): No primeiro turno de combate, um golem-gárgula pode investir contra qualquer criatura dentro de 30 metros, realizando um único ataque de pancada. Golens-gárgula são imunes a dano de queda, mas se um golem saltar para baixo (talvez das beiradas de uma catedral) para atacar um inimigo e acertar sua pancada, qualquer dano de queda que ele teria sofrido é transferido para sua vítima. (Assim, um golem que cai 12 metros para atacar uma vítima adiciona 4d6 de dano se acertar.) Esse dano extra por queda é dividido entre o personagem e sua armadura, escudo ou arma (nessa ordem).

Imunidade à Magia (Ext): Um golem-gárgula é imune a todas as magias, habilidades similares à magia e efeitos sobrenaturais, exceto nas seguintes condições. *Amolecer terra e pedra* causa 2d8 pontos de dano a ele, sem direito a teste de resistência. Uma magia *terremoto* direcionada diretamente ao golem o mata instantaneamente, sem causar efeitos adicionais. Uma magia *dissipar magia* (CD 16) conjurada diretamente sobre o golem faz com que ele colapse, aparentemente morto, por um número de turnos igual a (teste de dissipar -10). Uma magia *detectar magia* conjurada sobre a criatura suprimida revelará uma aura de poder que aumenta lentamente à medida que o golem se "recarrega". Se o teste de dissipar magia superar a CD por 10 ou mais, o golem é destruído.

Petrificar (Sob): Se um golem-gárgula acertar um inimigo com ambos os ataques de pancada em um único turno, o alvo deve fazer um teste de Fortitude (CD 15) ou será transformado em pedra. Se o golem petrificar seu inimigo, ele tentará executar um golpe de misericórdia contra o adversário petrificado no turno seguinte. Se isso resultar na morte da criatura, a estátua se estilhaça e o inimigo só poderá ser restaurado à vida com *ressurreição verdadeira*, *desejo* ou *milagre*.

Golem Mecânico

Constructo (Grande)

Dado de Vida: 14d10+30 (107 PV)
Iniciativa: +4
Deslocamento: 9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura: 21 (-1 tamanho, +12 natural), toque 9, surpresa 21
Ataque Base/Agarrar: +10/+19
Ataque: Corpo a corpo: arma (varia) +15/+10 (*espada larga afiada* 2d6+5) (veja texto)
Ataque Total: Corpo a corpo: arma (varia) +15/+10 (*espada larga afiada* 2d6+5) (veja texto)
Espaço/Alcance: 1,5 m/3 m
Ataques Especiais: Ataque chocante, explosão elétrica
Qualidades Especiais: Constructo, imunidade à magia (veja adiante), redução de dano 10/mágico
Testes de Resistência: Fort +4, Ref +4, Von +4
Habilidades: For 20, Des 10, Con —, Int 9, Sab 11, Car 1
Perícias: Escalar +14, Observar +7, Ouvir +7
Talentos: Ataque Poderoso, Foco em Arma (varia), Iniciativa Aprimorada, Reflexos em Combate, Trespassar
Ambiente: Terrestre e subterrâneo/Qualquer
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 11

Tesouro: Nenhum
Tendência: Normalmente Caótico e Mau
Progressão: 15-22 DV (Grande); 23-35 DV (Enorme)
Ajuste de Nível: —

A criatura metálica se aproxima, seu corpo retinindo devido à sua "pele" de metal e crepitando com lampejos irregulares de eletricidade que saltam ao seu redor. O homem de metal segura uma grande espada, cuja lâmina afiada brilha na luz tênue.

O chiado do vapor e o estalo da eletricidade mal controlada anunciam a presença desse pesadelo tecnológico. Geralmente humanoide em forma, essas criações sempre possuem uma arma branca embutida em pelo menos um de seus membros. O golem mecânico nunca parece algo que deveria funcionar, e ainda assim, de alguma forma, ele o faz — e frequentemente com eficiência mortal.

Combate

Um golem mecânico ataca com qualquer arma que tenha sido integrada ao seu corpo. A arma cortante é sempre *afiada*.

Ataque Chocante (Ext): Qualquer sucesso decisivo do golem causa um adicional de 3d6 pontos de dano elétrico. A vítima deve realizar um teste de Fortitude (CD 17) ou ficará atordoada por 2d4 rodadas. Qualquer ataque corpo a corpo contra um golem mecânico que normalmente resultaria em um sucesso decisivo (ainda que o golem seja imune) também inflige esse dano ao atacante, já que a arma penetra nos mecanismos elétricos dentro da criatura.

Explosão Elétrica (Ext): Uma vez a cada 1d4 rodadas, um golem mecânico pode liberar uma explosão de eletricidade acumulada em um raio de 6 metros. Todas as criaturas dentro dessa área sofrem 3d6 pontos de dano elétrico, ou metade do dano com um teste de Reflexos bem-sucedido (CD 17).

Imunidade à Magia (Ext): Um golem mecânico é imune a todas as magias, habilidades similares à magia e efeitos sobrenaturais, exceto nas seguintes condições. Efeitos de ferrugem, como os causados pela magia toque enferrujante, afetam o golem normalmente. Uma magia *dissipar magia* (CD 14) conjurada diretamente sobre o golem faz com que ele colapse, aparentemente morto, por um número de rodadas igual a (teste de dissipar -10). Uma magia *detectar magia* conjurada sobre a criatura suprimida revelará uma aura de poder aumentando lentamente à medida que o golem se "recarrega". Se o teste de dissipar magia superar a CD por 10 ou mais, o golem é destruído.

Golem da Neve

Constructo (Grande)
Dado de Vida: 12d10+30 (96 PV)
Iniciativa: +7
Deslocamento: 6 m (4 quadrados)
Classe de Armadura: 19 (-1 tamanho, +3 Des, +7 natural), toque 12, surpresa 16
Ataque Base/Agarrar: +9/+17
Ataque: Corpo a corpo: pancada +13 (2d12+4)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 pancadas +13 (2d12+4)
Espaço/Alcance: 3 m/3 m
Ataques Especiais: Condução, habilidades similares à magia
Qualidades Especiais: Constructo, imune a ataques baseados em água e gelo, imunidade à magia (veja adiante), redução de dano 10/mágico, regeneração, vulnerável a fogo e vapor
Testes de Resistência: Fort +4, Ref +7, Von +4
Habilidades: For 19, Des 16, Con —, Int 9, Sab 10, Car 6
Perícias: Escalar +9, Esconder-se +9, Furtividade +9, Observar +4, Ouvir +5, Saltar +8, Sobrevivência +5
Talentos: Ataque Poderoso, Foco em Arma (pancada), Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Prontidão
Ambiente: Terras árticas e montanhas (Todstein)
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 10
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre Caótico e Mau
Progressão: 13-20 DV (Enorme); 20-26 DV Imenso
Ajuste de Nível: —

Uma gigantesca estátua branca e reluzente, representando uma figura ornadamente armadurada, avança com passos firmes. O capacete da figura exibe intricadas gravações de uma feroz ave de rapina. Observações mais detalhadas revelam que a criatura não é composta de mármore branco, mas sim de neve sólida.

Criados para servir como guardiões e protetores nos domínios mais gelados de Ravenloft, os golens de neve geralmente aparecem em forma humanoide, embora possam assumir a forma de outras criaturas nativas da região, como tigres-das-neves, ursos-polares e similares. Mais frequentemente, golens de neve aparecem como humanoides trajando armaduras. Eles não carregam armas e não utilizam escudos.

Os golens de neve não falam, mas um som assombroso, semelhante ao vento lamentoso, os rodeia enquanto se movem.

Combate

Golens de neve preferem usar seu ataque de pancada em combate corpo a corpo, mas ocasionalmente tentam agarrar seus oponentes.

Condução (Ext): Se um golem de neve estiver em contato com outra criatura quando for atingido por um ataque elétrico, ele não sofre dano; em vez disso, transfere o dano que teria recebido para seu oponente. Se ninguém estiver próximo ao golem, ele parece não ser afetado. Na realidade, seu corpo armazena a energia do golpe elétrico e a dissipa na próxima pessoa que o tocar.

Imunidade à Magia (Ext): Um golem de neve é imune a todas as magias, habilidades similares à magia e efeitos sobrenaturais, exceto nas seguintes condições. Magias baseadas em fogo causam dano a golens de neve, mas também geram uma nuvem de vapor que se estende por 6 metros além da criatura. Qualquer um pego nessa nuvem deve fazer um teste de resistência (CD 15) ou receber metade do dano infligido ao golem.

Habilidades Similares à Magia: Golens de neve podem expelir um *cone glacial* uma vez a cada 5 turnos (Nível de Conjurador 10).

Golem de Ossos

Constructo (Médio)

Dado de Vida:	13d10+20 (91 PV)
Iniciativa:	+7
Deslocamento:	9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura:	23 (+3 Des, +10 natural), toque 13, surpresa 20
Ataque Base/Agarrar:	+9/+13
Ataque:	Corpo a corpo: garra +14 (2d4+4)
Ataque Total:	Corpo a corpo: 2 garras +14 (2d4+4)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Rugido macabro
Qualidades Especiais:	Constructo, imunidade à magia (veja adiante), imunidade ao frio, redução de dano 10/mágico e cortante ou perfurante
Testes de Resistência:	Fort +4, Ref +6, Von +4
Habilidades:	For 18, Des 15, Con —, Int 9, Sab 11, Car 5
Perícias:	Escalar +5, Esconder-se +9, Observar +3, Ouvir +8, Saltar +4
Talentos:	Ataque Poderoso, Foco em Arma (garras), Iniciativa Aprimorada, Reflexos em Combate, Trespassar
Ambiente:	Terrestre e subterrâneo/Qualquer
Organização:	Solitário
Nível de Desafio:	10
Tesouro:	Nenhum
Tendência:	Sempre Neutro
Progressão:	14-20 DV (Grande); 21-40 DV(Enorme)
Ajuste de Nível:	—

A figura esquelética e alta se assemelha mais a uma coleção aleatória de ossos incompatíveis do que a um cadáver real. Fragmentos ósseos irregulares sobressaem em ângulos impossíveis, formando pernas com articulações em excesso e braços que dobram onde não deveriam ser capazes de fazê-lo.

Construídos a partir dos restos profanos de mortos-vivos esqueléticos previamente animados, golens de ossos possuem cerca de 1,80 metro de altura e pesam aproximadamente 27 quilos. Infelizmente para aventureiros, eles costumam ser confundidos com simples esqueletos. Um golem de ossos geralmente aparece como uma coleção terrivelmente desalinhada de restos aleatórios, com ossos e fragmentos ósseos projetando-se em ângulos absurdos, e articulações muitas vezes surgindo onde não deveriam existir.

Essas abominações foram criadas pela primeira vez pelo lich Azalin, durante as décadas em que passou fazendo experimentos na Baróvia.

Combate

Golens de ossos atacam com duas garras afiadas como lâminas, impulsionadas por uma força surpreendente. Eles não utilizam táticas avançadas e nunca usam armas de qualquer tipo.

Imunidade a Armas (Ext): Golens de ossos são imunes ao frio. Devido à falta de carne, um golem de ossos sofre apenas metade do dano causado por armas cortantes e perfurantes. Se a magia *despedaçar* for conjurada com sucesso sobre um golem de ossos, então todos os ataques físicos que acertarem o golem causarão o dobro do dano por um número de turnos igual ao Nível de Conjurador da magia. Assim, armas cortantes e perfurantes causariam dano normal, enquanto armas contundentes causariam dano dobrado.

Imunidade à Magia (Ext): Um golem de ossos é imune a todas as magias, habilidades similares à magia e efeitos sobrenaturais, exceto nas seguintes condições: Uma magia de *dissipar magia* (CD 18) conjurada diretamente sobre o golem faz com que ele colapse, aparentemente morto, por um número de turnos igual a (resultado do teste de dissipar -10). Uma magia *detectar magia* conjurada sobre a criatura suprimida revela uma aura de poder crescendo lentamente, enquanto o golem se "recarrega". Se o teste de dissipar magia do conjurador superar a CD por 10 ou mais, o golem é destruído. *Criar Mortos-Vivos Menor* conjurada sobre um golem de ossos restaura seus pontos de vida completamente.

Rugido Macabro (Sob): A cada 1d4 turnos, o golem de ossos pode jogar a cabeça para trás e emitir uma explosão de riso dilacerante que atinge a alma. Criaturas vivas dentro de 30 metros do golem devem fazer dois testes de resistência: um contra Medo (CD 16) e outro contra Horror (CD 16). Falha em qualquer um dos testes faz com que o personagem fique paralisado pelo medo por 2-12 turnos. Uma criatura que falha em ambos os testes é instantaneamente morta. Este é um efeito sobrenatural de medo e um efeito de morte.

Golem de Vidro

Constructo (Médio)

Dado de Vida:	7d10+20 (58 PV)
Iniciativa:	+6
Deslocamento:	9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura:	19 (+2 Des, +7 natural)
Ataque Base/Agarrar:	+5/+9
Ataque:	Corpo a corpo: espada +9 (2d10+4)
Ataque Total:	Corpo a corpo: espada +9 (2d10+4)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Explosão prismática
Qualidades Especiais:	Constructo, cura acelerada 2, imunidade à magia, redução de dano 10/mágico, vulnerabilidade à ataques de concussão
Testes de Resistência:	Fort +2 Ref +3, Von +2
Habilidades:	For 18 Des 14, Con —, Int 9, Sab 11, Car 1
Perícias:	Escalar +10, Observar +7, Ouvir +7
Talentos:	Ataque Poderoso, Esquiva, Iniciativa Aprimorada
Ambiente:	Terrestre e subterrâneo/Qualquer
Organização:	Solitário
Nível de Desafio:	8
Tesouro:	Nenhum
Tendência:	Sempre Neutro
Progressão:	8-12 DV (Médio); 13-18 DV (Grande)
Ajuste de Nível:	—

A figura é de uma beleza sublime, inteiramente feita de vidro colorido. Um tilintar suave, como o som de sinos de vento, acompanha seus movimentos, e a luz do sol refrata um caleidoscópio através da forma translúcida da criatura.

Essas criações (frequentemente moldadas na forma de cavaleiros) protegem templos e igrejas nos Domínios do Medo.

Combate

O golem de vidro esconde-se em vitrais até o momento de atacar. Quando avança (geralmente de surpresa), golpeia repetidamente com as lâminas cortantes de sua espada de vidro, causando danos devastadores.

Cura Acelerada (Sob): Esta habilidade só funciona quando o golem está sob luz solar direta ou dentro do raio de uma magia *luz do dia* ou similar.

Explosão Prismática (Sob): Um golem de vidro pode liberar essa explosão de luz uma vez a cada 1d4 rodadas. Ela afeta todas as criaturas dentro de 9 metros como se fosse um *rajada prismática* (Nível de Conjurador 7º; CD do teste de resistência, se aplicável, 13).

Imunidade à Magia (Ext): Um golem de vidro é imune a todas as magias, habilidades similares à magia e efeitos sobrenaturais, exceto nas seguintes condições. Se um golem de vidro for alvo bem-sucedido da magia despedaçar e, em seguida, receber ataques físicos subsequentes, ele deve realizar um teste de Fortitude (CD 5 + dano sofrido) ou será destruído. A duração desse efeito é igual ao nível de conjurador da magia *despedaçar*. Uma magia *dissipar magia* (CD 14) conjurada diretamente sobre o golem faz com que ele colapse, aparentemente morto, por um número de rodadas igual a (teste de dissipar -10). Uma magia *detectar magia* conjurada sobre a criatura suprimida revelará uma aura de poder aumentando lentamente à medida que o golem se "recarrega". Se o teste de dissipar magia superar a CD por 10 ou mais, o golem é destruído. Uma magia *consertar* restaura instantaneamente o golem aos seus pontos de vida máximos.

Vulnerabilidade a Ataques de Concussão (Ext): Devido aos seus materiais frágeis, qualquer dano causado por uma arma contundente que exceda a redução de dano do golem de vidro é dobrado.

Golem Zumbi

Constructo (Grande)

Dado de Vida:	18d10+30 (129 PV)
Iniciativa:	-1 (Des)
Deslocamento:	6 m (4 quadrados)
Classe de Armadura:	17 (-1 tamanho, -1 Des, +9 natural)
Ataque Base/Agarrar:	+12/+20
Ataque:	Corpo a corpo: pancada +15 (2d8+4)
Ataque Total:	Corpo a corpo: 2 pancadas +15 (2d8+4)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Fedor
Qualidades Especiais:	Constructo, imunidade à magia (veja adiante), redução de dano 10/mágico, somente ações parciais
Testes de Resistência:	Fort +6 Ref +5, Von +6
Habilidades:	For 18 Des 8, Con —, Int —, Sab 11, Car 1
Ambiente:	Terrestre e subterrâneo/Qualquer
Organização:	Solitário
Nível de Desafio:	12
Tesouro:	Nenhum
Tendência:	Sempre Neutro
Progressão:	19-24 DV (Grande); 25-44 DV (Enorme)
Ajuste de Nível:	—

A criatura horrenda possui partes do corpo fundidas em ângulos e posições distorcidas, com uma variedade de rostos e membros. Ela exala um odor mais pútrido do que a própria sepultura.

Somente as mentes mais blasfemas poderiam conceber a criação de um golem zumbi. Costurado a partir dos corpos mutilados de zumbis caídos, essa obscenidade ambulante não deveria sequer ser descrita, exceto em um refúgio seguro sob a luz plena do dia. Aventureiros que já as encontraram afirmam que não existem duas iguais. Somente o movimento lento dessas criaturas raramente permite qualquer esperança de derrotá-las.

Assim como o golem de ossos, Azalin criou esses monstros enquanto estudava a tessitura planar de sua prisão.

Combate

Um golem-zumbi ataca com seus poderosos membros anteriores, buscando subjugar seu oponente pela força.

Fedor (Ext): O odor necrótico repulsivo que exala do golem faz com que todos que se aproximem a menos de 9 metros realizem um teste de Fortitude (CD 19) ou sofram uma penalidade circunstancial de -2 em todas as jogadas de ataque, testes de resistência e testes de perícia por 1d6+4 minutos. Qualquer um que tenha sucesso no teste de resistência torna-se imune ao fedor daquele golem-zumbi por um dia.

Imunidade à Magia (Ext): Um golem-zumbi é imune a todas as magias, habilidades similares à magia e efeitos sobrenaturais, exceto nas seguintes condições. Uma magia *dissipar magia* (CD 16) conjurada diretamente sobre o golem faz com que ele colapse, aparentemente morto, por um número de rodadas igual ao teste de dissipar -10. Uma magia *detectar magia* conjurada sobre a criatura suprimida revelará uma aura de poder aumentando lentamente à medida que o golem se "recarrega". Se o teste de dissipar magia superar a CD por 10 ou mais, o golem é destruído. A magia *ressurreição verdadeira* mata instantaneamente a criatura, enquanto *criar mortos-vivos menor* restaura seus pontos de vida completamente.

Somente Ações Parciais (Ext): Golens zumbis possuem reflexos fracos e só podem realizar ações padrão. Assim, eles podem se mover ou atacar, mas não ambos, a menos que estejam investindo contra um alvo.

Construção

Conforme descrito no *Livro dos Monstros*, o criador de um golem deve primeiro fornecer o corpo do golem e uma sala de trabalho especialmente preparada. Se o criador usa magia para conceder vida à sua criação, então o processo de criação padrão se aplica. Golens de obsessão não custam somas exorbitantes ou exigem magias incalculáveis para serem construídos, no entanto. O criador de um golem assombrado deve construir pessoalmente o corpo do golem (exigindo habilidades específicas) e gastar os custos necessários em peças de ouro (apenas corpo), XP e tempo. O criador não precisa conjurar nenhuma magia ou possuir qualquer talento de criação de itens. Um golem criado por meio desse método ganha automaticamente o modelo "golem assombrado" (consulte o Capítulo Cinco do **Ravenloft Livro do Jogador**).

Golem-Boneca: Um golem-boneca custa 15.000 PO para ser criado, embora apenas 10 PO representem o custo de construção do corpo. A montagem do corpo requer duas semanas e um teste bem-sucedido do Ofícios (carpintaria ou costura) (CD 15). O criador deve estar no 15º nível e ser capaz de conjurar magias divinas. Completar o ritual drena 1.100 XP do conjurador e requer *animar objetos, abençoar, palavra sagrada* (ou *blasfêmia*), *oração* e *riso histérico de Tasha* (que deve ser conjurado por um conjurador arcano).

Golem-Gárgula: O corpo de um golem-gárgula é esculpido em uma única laje de granito pesando pelo menos 1.000 kg. O golem custa 75.000 PO para ser criado, incluindo 1.000 PO para o corpo e 15.000 para vestimentas especiais, que podem ser reutilizadas. A montagem do corpo requer dois meses e um teste bem-sucedido do Ofícios (escultura ou alvenaria) (CD 17). O criador deve estar no 16º nível e ser capaz de conjurar magias divinas. Completar o ritual drena 1.200 XP do criador e requer *palavra sagrada* (ou *blasfêmia*), *oração, moldar rochas e carne para pedra* (que deve ser fornecida por um conjurador arcano).

Golem Mecânico: O corpo de um golem mecânico é criado a partir de milhares de peças de metal intrincadas. O golem custa 125.000 PO, incluindo 30.000 para o golem e 60.000 para uma oficina especial e altamente avançada (NC 8+), que pode ser reutilizada. A montagem do corpo requer 10 meses e um teste bem-sucedido de Ofícios (relojoaria) (CD 30). Completar a construção drena 1.400 XP do criador e requer *animar objetos, corrente de relâmpagos, compor, área escorregadia* e *milagre* ou *desejo*.

Golem de Ossos: O corpo de um golem de ossos deve ser construído a partir dos ossos de mortos-vivos esqueléticos. Apenas 10% de qualquer esqueleto pode ser usado na criação do golem, então os golens de ossos geralmente incorporam ossos coletados de 10 ou mais criaturas. O golem custa 25.000 PO, incluindo os escassos 100 PO necessários para a construção do corpo. A montagem do corpo requer um mês e um teste de Conhecimento (anatomia) ou Cura (CD 12) bem-sucedido. O criador deve estar no 18º nível e ser capaz de conjurar magias arcanas. Completar o ritual drena 1.400 XP do criador e requer *criar mortos-vivos menor, símbolo (medo), prisão* e *desejo*.

Golem de Vidro: O corpo de um golem de vidro é meticulosamente trabalhado a partir de centenas de pedaços de vitrais em uma fina estrutura de ferro. O golem custa 100.000 PO para ser criado, incluindo 10.000 PO para a construção do corpo. A montagem da estrutura requer três meses e um teste bem-sucedido de Ofícios (vidraria) (CD 18). O criador deve ser um conjurador de 14º nível; Devido as magias necessárias, esses Golens geralmente são criados por conjuradores Arcanos e Divinos trabalhando em conjunto. Completar o ritual drena 1000 XP (que pode ser dividido entre vários criadores) e requer *animar objetos, rajada prismática, padrão prismático* e *milagre*.

Golem Zumbi: O corpo de um golem-zumbi deve ser construído a partir dos cadáveres arruinados de ex-zumbis. Apenas 10% de qualquer zumbi pode ser usado na criação do golem, então os golens zumbis geralmente incorporam peças coletadas de 10 ou mais criaturas. O golem custa 50.000 PO, incluindo os 100 PO necessários para a construção do corpo. A montagem do corpo requer um mês e um teste bem-sucedido de Ofícios (artigos de couro) ou Cura (CD 13). O criador deve estar no 16º nível e ser capaz de conjurar magias arcanas. Completar o ritual drena 1.200 XP do criador e requer *força de touro, controlar mortos-vivos, desejo restrito, metamorfosear objetos* e *névoa fétida*.

Gremishka

Besta Mágica (Miúdo)

Dado de Vida:	1d10 (5 PV)
Iniciativa:	+10
Deslocamento:	15 m (10 quadrados), escalar 9 m
Classe de Armadura:	18 (+2 tamanho, +6 Destreza), toque 18, surpresa 12
Ataque Base/Agarrar:	+1/-10
Ataque:	Corpo a corpo: garra +9 (1d2-3)
Ataque Total:	Corpo a corpo: 2 garras +9 (1d2-3) e mordida +3 (1d3-3)
Espaço/Alcance:	0,75 m/0 m
Ataques Especiais:	Enxame
Qualidades Especiais:	Visão na penumbra, visão no escuro 18 m
Testes de Resistência:	Fort +2, Ref +8, Von -1
Habilidades:	For 5, Des 23, Con 10, Int 13, Sab 9, Car 7
Perícias:	Acrobacia +10, Esconder-se +18, Furtividade +8, Observar +4, Ouvir +4, Prestidigitação +12
Talentos:	Acuidade com Arma[B], Esquiva, Iniciativa Aprimorada
Ambiente:	Terrestre/Qualquer
Organização:	Enxame (20-40)
Nível de Desafio:	1/3
Tesouro:	Dobro do padrão
Tendência:	Normalmente Caótico e Mau
Progressão:	2-3 DV (Pequeno)
Ajuste de Nível:	—

Uma criatura de aparência incomum, semelhante a um gato ou talvez a um macaco, corre pelo chão da caverna. Ela vira a cabeça, revelando olhos reptilianos fendidos, antes de desaparecer em uma longa fenda na parede da caverna.

Os gremlins são conhecidos em contos populares por serem pequenas criaturas travessas que adoram sabotar coisas e pregar peças nas pessoas. Os gremishkas são duas vezes piores e duas vezes mais mortais. À distância, gremishkas podem ser confundidos com gatos de rua, macacos ou ratos. Vistos de perto, seus corpos parecem combinar características de todos os três. Eles têm olhos reptilianos fendidos, e suas bocas cheias de dentes agudos parecem um pouco grandes demais para seus rostos. A pelagem dos gremishkas pode crescer em qualquer padrão.

Os gremishkas detestam luz intensa, vivendo em lugares escuros ou subterrâneos, como cavernas, porões ou esgotos urbanos. Os gremishkas sentem prazer mesquinho ao causar sofrimento aos outros, pregando truques violentos e, às vezes, letais. Eles são ladrões perfeitos, e seus tesouros acumulados incluem uma coleção de bugigangas brilhantes, variando de lixo aleatório a objetos de grande valor.

Os gremishkas são surpreendentemente inteligentes e falam sua própria língua. Não é incomum que eles compreendam vários idiomas humanos, embora não consigam falá-las.

Combate

Os gremishkas sempre são encontrados em grande número. Eles gostam de esperar em locais escuros para armar emboscadas contra suas presas e são conhecidos por construir armadilhas utilizando materiais encontrados. Eles fogem de oponentes superiores. Quando lutam, gremishkas utilizam suas garras e dentes para dilacerar seus inimigos. Eles são excepcionalmente rápidos e ágeis, o que os torna difíceis de acertar.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para usar esta habilidade, um gremishka deve acertar ambos os ataques de garra. Se conseguir segurar o alvo, ele agarra seu oponente e causa dano de mordida automaticamente a cada rodada enquanto mantiver a manobra. O alvo não é considerado imobilizado, mas deve incluir o peso do gremishka (1,8 kg) na sua carga total. Se outro personagem atacar um gremishka enquanto ele está preso a uma vítima, qualquer dano excedente além dos pontos de vida do gremishka é transferido para a vítima.

Assustadiço (Ext): Um gremishka deve realizar um teste de Medo (CD 15) se for repentinamente exposto à luz intensa, como aquela criada pela magia *luz do dia*.

Enxame (Ext): Essas criaturas atacam em massa, tentando se acumular sobre um único alvo. Até 20 gremishkas podem atacar e agarrar um alvo médio em uma única rodada. Este número dobra para cada categoria de tamanho maior que médio e é reduzido pela metade para cada categoria menor. Para cada quatro gremishkas agarrados a um alvo, adiciona-se +1 ao dano total infligido pelos ataques de mordida.

Habitante dos Subterrâneos

Humanoide (Médio)

Dado de Vida:	2d8+2 (11 PV)
Iniciativa:	+2
Deslocamento:	9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura:	12 (+2 Des), toque 12, surpresa 10
Ataque Base/Agarrar:	+1/+3
Ataque:	Corpo a corpo: garra +3 (1d3+2)
Ataque Total:	Corpo a corpo: 2 garras +3 (1d3+2)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Fúria
Qualidades Especiais:	Sensibilidade à luz, visão no escuro 18 m
Testes de Resistência:	Fort +4, Ref +2, Von -1
Habilidades:	For 15, Des 14, Con 14, Int 6, Sab 6, Car 10
Perícias:	Observar +4, Ouvir +6
Talentos:	Esquiva
Ambiente:	Subterrâneo/Qualquer
Organização:	Bando (4-10)
Nível de Desafio:	1
Tesouro:	Padrão
Tendência:	Geralmente Caótico e Mau
Progressão:	3-4 DV (Médio)
Ajuste de Nível:	—

Embora pareça humano, a criatura assusta com olhos selvagens, quase sem pálpebras, que parecem totalmente dilatados. Seu cabelo escuro está desgrenhado e sua pele é pálida, enquanto suas mãos são torcidas em garras com unhas longas e afiadas. A criatura veste os remanentes do que pode ter sido, um dia, uma roupa civilizada.

Ocasionalmente, as Brumas levam um homem ou mulher para os corredores labirínticos abaixo do domínio arrasado de Bluetspur. Mesmo que esses infelizes consigam escapar dos devoradores de mente ou suas criações rastejantes, eles não podem escapar do efeito do reino alienígena sobre sua sanidade. Seja por fome, desespero ou pela atenção nefasta do próprio Cérebro-Deus Illithid, essas pessoas perdem a conexão com sua humanidade. Lentamente para alguns, muito rapidamente para outros, essas pessoas deslizam para além do limite da loucura, tornando-se assassinos depravados e canibais. Membros da família, amigos próximos e até companheiros de aventura podem perder a cabeça para o reino. Ainda pior, às vezes as Brumas conduzem essas criaturas monstruosas de volta para outros reinos. Lá, elas frequentemente se escondem em cavernas ou esgotos, à espreita de criaturas que entram em seu território.

Por algum instinto comum de sobrevivência ou por design de alguma inteligência desconhecida e sem dúvida insana, habitantes dos subterrâneos são atraídos para uma aparência de sociedade. Essas matilhas errantes e enlouquecidas vagam pelas cavernas de seu território caçando, assassinando e se reproduzindo. Aqueles azarados o suficiente para encontrá-los enquanto ainda têm controle de suas faculdades são rasgados membro a membro e devorados.

Combate

Habitantes dos subterrâneos atacam de forma selvagem, sem qualquer pensamento estratégico ou defensivo. Sua ferocidade e força alimentada pela insanidade os tornam oponentes perigosos. Normalmente viajam em grupos e podem representar uma ameaça significativa mesmo para um grupo bem armado.

Fúria (Ext): Ao entrar em contato com oponentes, os habitantes dos subterrâneos entram imediatamente em uma fúria insana. Cada habitante recebe imediatamente +2 em Força, +2 em Constituição e -2 na CA. Essa frenesi dura um número de rodadas igual ao modificador de Constituição (melhorado) do habitante dos subterrâneos. Ao final desse período, eles perdem os bônus de atributos e recuperam sua CA padrão.

Sensibilidade à Luz (Ext): Habitantes dos subterrâneos são considerados cegos quando expostos à luz solar intensa ou à magia *luz do dia*.

Hebi-no-onna (Mulher-Serpente)

Humanoide Monstruoso (Médio)

Dado de Vida:	14d8+42 (105 PV)
Iniciativa:	+6
Deslocamento:	9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura:	12 (+2 Des)
Ataque Base/Agarrar:	+14/+14
Ataque:	Corpo a corpo: mordida +14 (serpentes) (1d3 e veneno); ou mordida +9 (1d2 e veneno)
Ataque Total:	Corpo a corpo: 2 mordidas +14 (serpentes) (1d3 e veneno); ou mordida +9 (1d2 e veneno)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Magias, olhar hipnótico, veneno
Qualidades Especiais:	Controlar serpentes, imune a ataques visuais, imunidade a veneno
Testes de Resistência:	Fort +7, Ref +11, Von +10
Habilidades:	For 10, Des 15, Con 16, Int 19, Sab 12, Car 16
Perícias:	Avaliação +12, Blefar +11, Concentração +13, Conhecimento (arcano) +10, Diplomacia +11, Disfarces +10, Identificar Magia +11, Ofícios (alquimia) +10, Sentir Motivação +10
Talentos:	Aptidão Mágica, Combater com Duas Armas[B], Escrever Pergaminho[B], Esquiva[B], Foco em Magia (Encantamento), Iniciativa Aprimorada[B], Magias em Combate, Magia Penetrante, Mobilidade
Ambiente:	Terrestre/Qualquer (Rokushima Taiyoo e Sri Raji)
Organização:	Solitário ou par (mãe e filha)
Nível de Desafio:	16
Tesouro:	Padrão itens; dobro de obras de arte
Tendência:	Sempre Leal e Mau
Progressão:	—
Ajuste de Nível:	—

A jovem e bela mulher caminha pelo jardim, seu quimono ocultando suas mãos. Atrás dela, um par de pequenas serpentes desliza silenciosamente pela grama.

As hebi-no-onna, também chamadas de mulheres-serpente, são encantadoras poderosas que controlam serpentes de todos os tipos. Elas possuem corpos de mulheres belas, mas com braços ondulantes semelhantes a serpentes. Sua pele exótica e traços faciais são característicos das culturas orientais, como Rokushima Taiyoo e Sri Raji. As hebi-no-onna frequentemente vestem quimonos finamente confeccionados para esconder seus braços de serpente dentro das mangas volumosas.

Essas mulheres-serpente costumam cercar-se de cultos secretos de adoração a serpentes. Os cultistas cometem crimes hediondos para satisfazer os caprichos egoístas de sua mestre reverenciada. Aqueles que descobrem as atividades do culto são obrigados a se juntar ou mortos. Alguns estudiosos acreditam que as hebi-no-onna podem ser um estranho ramo dos yuan-ti, embora isso nunca tenha sido comprovado.

As hebi-no-onna estabelecem seus covis em vastos complexos subterrâneos, ruínas antigas ou residências muradas elegantes. Todas as hebi-no-onna são vaidosas e avarentas. Elas colecionam obras de arte refinadas, joias exuberantes e gemas de alta qualidade. As mulheres-serpente recusam-se a aceitar qualquer coisa que não seja luxuosa e confortável em seus aposentos privados. Espelhos são sempre espalhados pelo covil de uma hebi-no-onna, como um tributo à sua vaidade.

Não existem hebi-no-onna masculinas. Para gerar descendência, elas devem acasalar com um humano, elfo ou meio-elfo. O parceiro escolhido geralmente resiste aos encantos da hebi-no-onna, forçando-a a capturá-lo e quebrar seu espírito. Após cumprir sua função, o parceiro é sacrificado em um grande ritual, assistido por todos os membros do culto. A prole dessa união é sempre uma hebi-no-onna. As hebi-no-onna falam vários idiomas regionais (geralmente Rajiano e/ou Rokuma) e todos os idiomas reptilianos, incluindo Dracônico.

Combate

Uma hebi-no-onna garante que seus inimigos precisem lutar contra seus guardiões enquanto ela conjura magias ou usa seu ataque visual de dentro de um *globo de invulnerabilidade menor*. Se acreditar que está em perigo real, ela tentará usar magias como *teletransporte maior* para salvar-se. Entretanto, a menos que esteja seriamente ferida, uma mulher-serpente costuma ser orgulhosa demais para fugir.

Controlar Serpentes (Sob): Todas as serpentes obedecem automaticamente aos comandos de uma hebi-no-onna. Uma hebi-no-onna não pode convocar essas aliadas (como um vampiro poderia), mas qualquer serpente que ouça seus comandos a obedecerá sem questionar, até mesmo lutando até a morte, caso ela ordene. O covil de uma hebi-no-onna frequentemente contém entre 20 e 40 serpentes, muitas delas víboras venenosas.

Imunidades (Sob): Hebi-no-onna são imunes a todos os venenos. Elas também são imunes aos ataques de olhar de qualquer criatura reptiliana, incluindo outras mulheres-serpente.

Olhar Hipnótico (Sob): Isto funciona de maneira semelhante a um ataque visual, exceto que a hebi-no-onna precisa gastar uma ação padrão, e aqueles que apenas olharem para ela não serão afetados. Qualquer criatura que seja alvo do olhar da mulher-serpente deve realizar um teste de Vontade (CD 20) ou ser hipnotizada, como na magia *hipnotismo* (Nível de Conjurador 14º). Quando

uma mulher-serpente usa esse ataque, seus olhos tornam-se amarelos e fendidos, como os de um réptil.

Veneno (Ext): Os braços de uma hebi-no-onna podem relembrar qualquer espécie de serpente. Ambas as serpentes podem morder a cada rodada. Mordida, Fortitude CD 15, dano inicial e secundário 1d6 Constituição.

A mordida da boca humana de uma hebi-no-onna injeta seu veneno aterrorizante. Os Vistani chamam essa toxina de *daigatu* (vinho do pesadelo). Mordida, Fortitude CD 20, dano inicial e secundário: alucinações vívidas e horríveis por 1d10+2 rodadas. Personagens presos no ciclo dos pesadelos são considerados atordoados pelo tempo de duração. Eles gritam de terror e se debatem, atormentados por seus medos mais profundos. Uma mulher-serpente pode injetar *daigatu* três vezes ao dia.

A cria de uma hebi-no-onna atinge a maturidade por volta dos 12 anos de idade. Até então, a mordida de uma filha de serpente causa apenas 1d2-1 pontos de dano. Aqueles mordidos devem realizar um teste de Fortitude (CD 13) ou sofrer náusea, como na magia *névoa fétida*, por 2d4 rodadas.

Magias: Uma hebi-no-onna conjura magias como uma mago de nível 14, especializada na escola de Encantamento. Suas magias preferidas incluem *confusão, dominar monstro, dominar pessoa, enfeitiçar monstro, enfeitiçar pessoa, enfraquecer o intelecto, globo de invulnerabilidade, globo de invulnerabilidade menor, imobilizar monstro, imobilizar pessoa, missão, raio de enfraquecimento, sugestão* e *teletransporte maior*. Testes de resistência contra as magias de uma hebi-no-onna possuem uma CD de 14 + nível da magia. A menos que o componente material de uma magia tenha um custo em peças de ouro, uma mulher-serpente não precisa utilizar componentes materiais ao conjurar magias.

Homem do Pântano

Humanoide Monstruoso (Médio)

Dado de Vida:	4d8+8 (26 PV)
Iniciativa:	+5
Deslocamento:	9 m
Classe de Armadura:	13 (+1 Des, +2 natural), toque 11, surpresa 12
Ataque Base/Agarrar:	+4/+6
Ataque:	Corpo a corpo: espada curta +6 (1d6+2); ou à distância: arco curto +1 (d6/x3)
Ataque Total:	Corpo a corpo: espada curta +6 (1d6+2); ou à distância: arco curto +1 (d6/x3)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Tatuagens
Qualidades Especiais:	Cegueira sob a luz, visão no escuro 45 m
Testes de Resistência:	Fort +3, Ref +5, Von +5
Habilidades:	For 15, Des 13, Con 15, Int 10, Sab 12, Car 10
Perícias:	Esconder-se +4, Furtividade +3, Observar +4, Ouvir +2
Talentos:	Esquiva, Iniciativa Aprimorada
Ambiente:	Pântanos/Temperado
Organização:	Bando (4-9), expedição de caça (5-12), tribo (10-30 mais xamã de 4º nível e 1 líder de 4º-6º nível)
Nível de Desafio:	3
Tesouro:	Padrão
Tendência:	Normalmente Caótico e Mau
Progressão:	Por classe de personagem
Ajuste de Nível:	+1

A criatura humanoide é baixa e sem pelos, vestindo apenas uma tanga de couro esfarrapada, com um emaranhado de padrões semelhantes a tatuagens, manchados em sua pele com lama ou sangue. Ela ergue um rosto de olhos próximos e desproporcionalmente grandes, exibindo pequenas presas afiadas, enquanto seu nariz fareja a brisa.

Homens do pântano são uma raça selvagem de humanoides que prospera nas regiões mais sombrias de brejos ou charcos. Caçam através de emboscadas contra criaturas desatentas próximas aos pântanos. São predadores noturnos, mas desejam intensamente a carne de humanoides acima de qualquer outra, desejo tão forte que pode levá-los a caçar durante o dia, quando suas presas estão mais ativas.

Essas criaturas medem cerca de 1,50 metro de altura e se parecem com humanos baixos e sem pelos, que costumam lixar os dentes até se tornarem presas. Raramente usam mais do que tangas de couro feitas com a pele das vítimas, e seus corpos são cobertos por padrões espiralados de tatuagens primitivas, criadas com lama seca ou sangue.

Combate

Homens do pântano preferem emboscar suas vítimas e depois usar os poderes de suas tatuagens para vencer o combate.

Cegueira sob a Luz (Ext): Homens do pântano são considerados cegos sob luz solar intensa ou dentro do raio de uma magia luz do dia. Homens do pântano expostos subitamente à luz intensa (como pela magia *luz do dia*) devem fazer um teste de Medo CD 14.

Tatuagens (Sob): O aspecto mais perigoso dos homens do pântano é sua capacidade de criar tatuagens mágicas. Apenas uma tatuagem pode ser usada por vez, e sua magia dura um único dia, após o qual a tatuagem precisa ser reaplicada.

A *tatuagem do machado e espada* exibe uma ou ambas as armas gotejando sangue. Permite ao usuário entrar em estado de frenesi, garantindo um ataque extra por rodada. A tatuagem também concede um número de pontos de vida temporários igual ao total atual do portador. Esses pontos desaparecem ao fim do combate. Se um homem do pântano perder mais pontos de vida do que o seu total normal, ele será fatalmente ferido, embora a tatuagem o impeça de perceber isso até o combate acabar.

A *tatuagem do deslumbramento* surge como um padrão espiralado de cores brilhantes. Qualquer criatura dentro de 9 metros que veja a tatuagem deve ser bem-sucedida num teste de Vontade CD 12, ou será afetada como pela magia *padrão hipnótico* (Nível de Conjurador 6º). Homens do pântano não são afetados.

A *tatuagem da máscara da morte* aparece como uma figura esquelética que imita o portador. Ela permite que o portador ignore o primeiro ataque bem-sucedido que sofrer a cada rodada.

A *tatuagem da flor*, símbolo de sorte entre os homens do pântano, permite ao portador rolar novamente um dado por rodada.

A *tatuagem do escudo* concede ao portador um bônus de sorte de +2 em todos os testes de resistência e na Classe de Armadura.

A *tatuagem do véu de escuridão* cobre todo o rosto do portador com uma máscara de sombras. Ela permite ao portador ignorar os efeitos de luzes intensas (incluindo cegueira sob a luz).

Sociedade dos Homens do Pântano

Homens do pântano formam uma sociedade nômade (Nível Cultural 1). Tal como os goblins, costumam roubar armas e ferramentas de suas vítimas. Devido ao seu ódio à luz do sol, passam a maior parte do tempo enterrados em poças rasas de lama, emergindo apenas depois do pôr do sol.

Personagens Homens do Pântano

A classe favorita dos homens do pântano é ladino. A maioria dos líderes tende a ser guerreiros ou guerreiros/ladinos. Xamãs dessa raça são geralmente acólitos, embora feiticeiros também existam.

Homem Inverso

Aberração (Médio)

Dado de Vida:	4d8+8 (26 PV)
Iniciativa:	+3
Deslocamento:	9 m
Classe de Armadura:	16 (+3 Des, +3 natural), toque 13, surpresa 13
Ataque Base/Agarrar:	+3/+5
Ataque:	Corpo a corpo: tentáculo +5 (2d4+2)
Ataque Total:	Corpo a corpo: tentáculo +5 (2d4+2) e tentáculos adicionais +3 (2d4+1)
Espaço/Alcance:	1,5 m/3 m
Ataques Especiais:	Constrição, habilidades similares à magia, segregar tentáculos 2d4+2
Qualidades Especiais:	Cura acelerada 2, patas de aranha
Testes de Resistência:	Fort +3, Ref +4, Von +6
Habilidades:	For 14, Des 17, Con 15, Int 10, Sab 15, Car 14
Perícias:	Abrir Fechaduras +8, Esconder-se +3, Furtividade +8, Intimidação +6, Ouvir +8, Prestidigitação +8
Talentos:	Agarrar Aprimorado[B], Ataques Múltiplos, Reflexos em Combate
Ambiente:	Florestas e pântanos/Temperado e frio
Organização:	Solitário ou matilha (2-5)
Nível de Desafio:	4
Tesouro:	Padrão
Tendência:	Sempre Caótico e Mau
Progressão:	5-8 DV (Médio); 9-12 DV (Grande)
Ajuste de Nível:	—

Caminhando para trás com um andar desajeitado, semelhante ao de um caranguejo, a forma retorcida da criatura sem pelos é uma mistura perturbadora de velhice e infância. A cabeça da criatura se contorceu completamente para olhar com interesse predatório enquanto se aproximava.

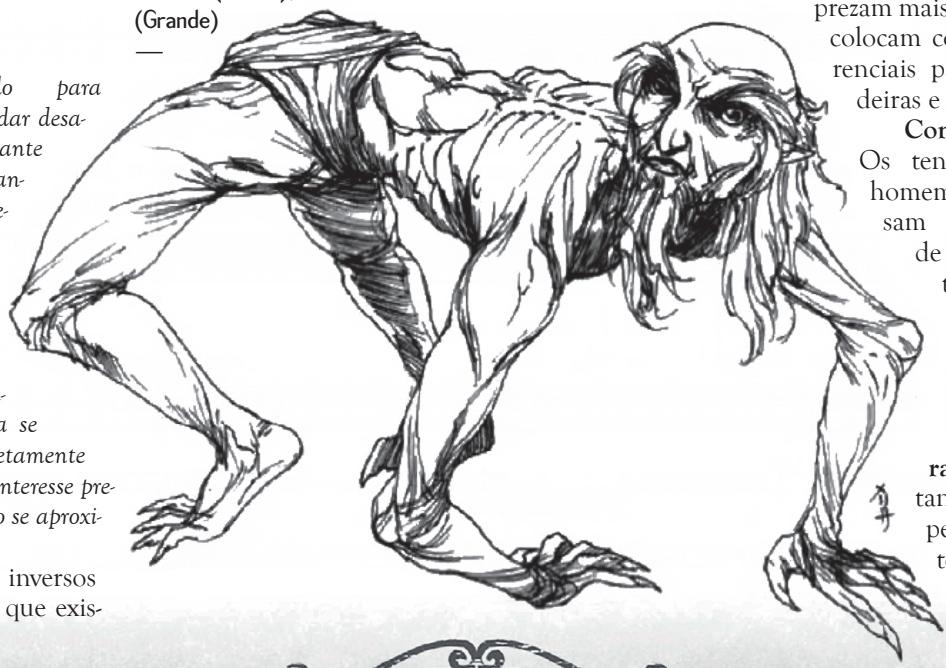
Homens inversos são aberrações que existem apenas para causar caos. Os rumores sobre suas origens são abundantes. Alguns acreditam que são um experimento de transmutação que deu errado. A crença mais comum é que, se uma criança é abandonada pela mãe, a dor e a perda a transfigura em um homem inverso: uma criatura formada a partir de um ódio inominável.

Homens inversos falam e entendem o idioma do domínio local.

Combate

Homens inversos preferem brincar com suas vítimas antes de atacá-las. Eles se aproximam de uma casa ou moradia, observando o local por um tempo. Então, começam a provocá-las. Eles pegam pequenos objetos ou pertences de suas vítimas e se permitem ser vistos por curtos períodos à distância, apenas para desaparecer (usando a *invisibilidade*). Enquanto não são vistos, eles invadem a casa da vítima, reorganizando os móveis, pegando objetos valiosos e fazendo barulhos estranhos. A infeliz vítima é atormentada à noite por sons estranhos e fantasmagóricos criados pelos homens inversos. Em seguida, as criaturas se tornam violentas, matando gado e animais de estimação e destruindo plantações ou estoques de alimentos. Finalmente, eles atacam suas vítimas, enquanto brincam com o alvo escolhido antes de matá-lo.

Homens inversos têm longos tentáculos arroxeados que deslizam para fora de suas bocas. Eles podem disparar um tentáculo de suas bocas para atacar criaturas à distância e brotar tentáculos adicionais dos ferimentos se atacados com armas cortantes ou perfurantes.



Por razões desconhecidas, os homens inversos desprezam mais as mulheres e as colocam como alvos preferenciais para suas brincadeiras e ataques.

Constrição (Ext): Os tentáculos de um homem inverso causam 2d4+2 pontos de dano com um teste de agarrar bem-sucedido contra criaturas médias ou menores.

Cura Acelerada (Ext): Contanto que tenha pelo menos 1 ponto de vida, um homem inverso

recupera 2 pontos de dano a cada rodada. Um homem inverso reduzido a 0 pontos de vida explode em uma massa repugnante de tentáculos arroxeados e farpados. Essa explosão não causa dano a quem estiver por perto, embora um teste de Horror com CD 18 possa ser necessário.

Habilidades Similares à Magia: 3/dia – *som fantasma*; 2/dia — *invisibilidade*. Nível de Conjurador 4º.

Patas de Aranha (Sob): Um homem inverso pode escalar superfícies íngremes como se estivesse sob efeito da magia *patas de aranha*.

Segregar Tentáculos (Ext): Armas cortantes ou perfurantes causam dano a homens inversos normalmente. No entanto, quando ferido por uma arma cortante ou perfurante, feridas largas se abre no corpo do homem inverso. Um novo tentáculo farpado brota da ferida que o homem inverso pode usar para atacar em sua próxima iniciativa. Este novo ataque é adicional aos seus ataques normais. Cada novo ataque sofre -2 de penalidade devido ao seu talento Ataques Múltiplos. Assim, um homem inverso ferido duas vezes com uma espada teria dois novos tentáculos, dando-lhe três ataques no total. O primeiro ataque de tentáculo tem BBA corpo a corpo +5, enquanto todos os outros ataques subsequentes têm BBA corpo a corpo +3.

Homem-Lobo

	Homem-Lobo **Besta Mágica (Médio — Metamorfo)**	**Homem-lobo Superior** **Besta Mágica (Grande — Metamorfo)**
Dado de Vida:	5d10+10 (37 PV)	8d10+24 (68 PV)
Iniciativa:	+5	+4
Deslocamento:	12 m (8 quadrados)	15 m (10 quadrados)
Classe de Armadura:	17 (+1 Des, +6 natural), toque 11, surpresa 16	18 (-1 tamanho, +9 natural), toque 9, surpresa 18
Ataque Base/Agarrar:	+5/+7	+8/+18
Ataque:	Corpo a corpo: mordida +7 (1d6+3) e espada longa +5 (1d8+1); ou à distância: arco curto composto +6 (1d6)	Corpo a corpo: mordida +13 (1d8+6) e 2 garras +11 (1d6+3); ou à distância: arco curto composto +8 (1d6)
Ataque Total:	Corpo a corpo: mordida +7 (1d6+3) e espada longa +5 (1d8+1); ou à distância: arco curto composto +6 (1d6)	Corpo a corpo: mordida +13 (1d8+6) e 2 garras +11 (1d6+3); ou à distância: arco curto composto +8 (1d6)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m	1,5 m/3 m
Ataques Especiais:	Canção do cansaço	Aliados lupinos, canção do cansaço
Qualidades Especiais:	Alterar forma, redução de dano 10/ferro frio, resistência à magia 13, visão no escuro 18 m	Alterar forma, redução de dano 10/ferro frio, regeneração 10, resistência à magia 21, visão no escuro 18 m
Testes de Resistência:	Fort +6, Ref +5, Von +3	Fort +9, Ref +6, Von +4
Habilidades:	For 15, Des 12, Con 14, Int 14, Sab 12, Car 15	For 23, Des 10, Con 17, Int 16, Sab 14, Car 16
Perícias:	Atuação (instrumentos de corda) +6, Blefar +6, Diplomacia +6, Disfarces +6, Esconder-se +5, Furtividade +5, Observar +5, Ouvir +5	Adestrar Animais +6, Atuação (instrumentos de sopro) +7, Blefar +7, Diplomacia +7, Disfarces +6, Esconder-se -2, Furtividade +3, Intimidação +7, Observar +7, Ouvir +7
Talentos:	Ataques Múltiplos[B] (apesar de só possuir uma arma natural), Especialização em Combate[B], Iniciativa Aprimorada, Reflexos em Combate	Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos[B], Especialização em Combate[B], Iniciativa Aprimorada, Prontidão
Ambiente:	Terrestre e subterrâneo/Qualquer	Florestas/Temperado
Organização:	Solitário, casal, ou matilha (2-5 homens-lobo, mais 2d8 lobos)	Solitário, casal, bando (3-5), ou matilha (1 homem-lobo superior, mais 2d4 homens-lobo, 1d6 lobos atroz, e 3d6 lobos)
Nível de Desafio:	4	7
Tesouro:	Padrão	Padrão
Tendência:	Sempre Caótico e Mau	Sempre Neutro e Mau
Progressão:	Por classe de personagem	Por classe de personagem
Ajuste de Nível:	+4	+11

O que há poucos instantes parecia ser um menestrel divertido tornou-se subitamente um meio homem-meio lobo rosnando.

Homens-lobo são lobos astutos que podem assumir uma forma humanoide para enganar suas vítimas. Eles se deleitam tanto com truques e música quanto com devorar carne humanoide. Eles às vezes são confundidos com lobisomens, embora odeiem licantropos.

Em sua forma natural, Homens-lobo se assemelham a enormes lobos com um brilho de astúcia humana nos olhos. Eles podem assumir a forma de qualquer humanoide masculino ou feminino, sempre fisicamente atraente e encantador em comportamento. As estatísticas acima refletem sua Forma Híbrida, a de um temível humanoide com aparência de lobo.

Homens-lobo se disfarçam como peregrinos solitários, menestréis e outros viajantes para conquistar a confiança de suas vítimas pretendidas. Homens-lobo frequentemente se apaixonam por homens e mulheres atraentes. No entanto, eles têm dificuldade em separar luxúria e fome em suas mentes bestiais, e frequentemente devoram os objetos de sua afeição. Homens-lobo reservam seu ódio mais venenoso para os lobisomens, considerando os licantropos como pretensos sarnentos.

Homens-lobo falam Silvestre e o idioma local do domínio.

Combate

Homens-lobo preferem usar sua canção sobrenatural antes que seus oponentes se tornem hostis. Uma vez que seu segredo é revelado, eles então mudam para sua Forma Híbrida e atacam ferozmente com mordida e lâmina.

Alterar Forma (Sob): Um homem-lobo pode se transformar em um lobo atroz ou em um Pequeno ou Humanoide (Médio) de qualquer gênero como se estivesse usando a magia *metamorfose*. Mudar de forma é uma ação padrão, e o homem-lobo pode permanecer em qualquer forma indefinidamente. Diferente de uma criatura usando a magia *metamorfose*, um homem-lobo pode usar suas habilidades sobrenaturais (incluindo sua canção) quando assume a forma de um humanoide.

Canção do Cansaço (Sob): Quando um homem-lobo canta, todas as criaturas dentro de um raio de 27 metros devem ser bem-sucedidas em um teste de Vontade CD 14 ou ficarão *lentas* por 1d4+4 rodadas como na magia (Nível de Conjurador 6º). Se o teste for bem-sucedido, essa criatura não poderá ser afetada novamente pela canção daquele homem-lobo por um dia. Esta é uma habilidade sônica e de efeito mental.

Personagens Homens-Lobo

A classe favorecida de um homem-lobo é bardo. Eles raramente seguem outras classes de personagem, embora homens-lobo guerreiros, rangers e ladinos não sejam desconhecidos.

Homem-Lobo Superior

Homens-lobo superiores são descendentes de Harkon Lukas, homem-lobo bardo e lorde sombrio de Kartakass. Embora apenas um em cada dez dos descendentes de Lukas se torne um Homem-lobo superior, o número desses pesadelos bastardos está aumentando constantemente.

Homens-lobo superiores são mais poderosos que seus parentes inferiores. As estatísticas acima refletem a forma de homem-lobo de um Homem-lobo superior. Frequentemente, um Homem-lobo superior lidera uma matilha de Homens-lobo normais, direcionando sua fome bestial para seus próprios esquemas.

Combate

Um homem-lobo superior em forma de homem-lobo ataca com sua Mordida e uma arma corpo a corpo em vez de seus ataques normais de mordida e garra. Es-

ses ataques com arma recebem o bônus base de ataque de +11 das garras.

Alterar Forma (Sob): Um homem-lobo superior pode se transformar em um lobo atroz ou em um Humanoide Pequeno ou Médio como se estivesse usando a magia *metamorfose*. Mudar de forma é uma ação padrão, e o homem-lobo superior pode permanecer em qualquer forma indefinidamente. Diferente de uma criatura usando a magia *metamorfose*, um homem-lobo superior pode usar suas habilidades sobrenaturais (incluindo sua canção) quando assume a forma de um humanoide.

Aliados Lupinos (Sob): Uma vez por dia, um homem-lobo pode uivar para invocar uma matilha de 4d6 lobos ou 2d6 lobos atrozes como uma ação padrão. Essas criaturas chegam em 2d6 rodadas e servem ao homem-lobo superior por até 1 hora. Durante esse tempo, os lobos ou lobos atrozes recebem um bônus de moral de +2 em suas jogadas de ataque.

Canção do Cansaço (Sob): Quando um homem-lobo superior canta, todas as criaturas dentro de um raio de 27 metros devem ser bem-sucedidas em um teste de Vontade CD 17 ou ficarão *lentas* por 1d6+4 rodadas como na magia (Nível de Conjurador 8º). Se o teste for bem-sucedido, essa criatura não poderá ser afetada novamente pela canção daquele homem-lobo superior por um dia. Esta é uma habilidade sônica e de efeito mental.

Regeneração (Ext): Fogo e ácido causam dano normal a um homem-lobo superior. Um homem-lobo superior não pode regenerar membros perdidos.

Horror das Brumas

Horrores das Brumas habitam o interior das Brumas turbulentas de Ravenloft. São atraídos por qualquer viajante que permaneça tempo demais dentro das Brumas, e atacam qualquer um que assim invada seu domínio.

Horrores das Brumas permanecem invisíveis até o momento do ataque, manifestando-se apenas como uma sensação de inquietação ou uma ondulação sutil no tecido das Brumas, perceptível apenas por aqueles que obtiverem sucesso em um teste de Observar CD 20. Quando revelam sua presença — geralmente instantes antes do ataque — sua aparência varia muito. Em geral, assumem uma forma tamanho humanoide feita de névoa e bruma, mas às vezes utilizam uma sonda empática na mente da vítima, assumindo a forma do medo mais profundo dessa pessoa.

Essas criaturas parecem possuir a habilidade de se comunicar telepaticamente, enviando sensações de pavor para a mente de suas vítimas antes de atacar ou durante a perseguição. Também usam essa habilidade para atrair vítimas para dentro das Brumas, causando nelas fascinação ou curiosidade, sentimento que cresce até se tornar um desejo irresistível de entrar.

Muitas teorias tentam explicar o que são os horrores das Brumas. Alguns estudiosos acreditam que sejam os espíritos de seres malignos que atraíram a atenção dos Poderes Sombrios, mas que não eram maus o suficiente para receber um domínio próprio — assim, as Brumas tornaram-se tanto seu domínio quanto sua prisão.

Outros acadêmicos propõem que os horrores das Brumas são criaturas formadas a partir dos corpos de seres mortos por um golem das Brumas. Se essa teoria estiver correta e os antigos aliados conseguirem capturar o horror específico, a criatura poderá ser restaurada à vida por meio de uma magia *reviver os mortos*, *ressurreição* ou *ressurreição verdadeira*.

Exemplo de Horror das Brumas (comum)

Formando-se a partir do próprio tecido da névoa, a criatura que se aproxima se parece com um ser enorme e multi-tentacular feito de neblina.

Este exemplo usa um humano ladino de 5º nível como criatura base.

Morto-vivo (Médio — Humanoide Avançado, Incorpóreo, Brumas)

Dado de Vida:	5d12 (32 PV)
Iniciativa:	+5
Deslocamento:	Voo 9 m (bom) (6 quadrados)
Classe de Armadura:	13 (+1 Des, +2 natural)
Ataque Base/Agarrar:	+3/+5
Ataque:	Corpo a corpo: pancada +5 (2d6+3)
Ataque Total:	Corpo a corpo: 2 pancadas +5 (2d6+3)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Ataque furtivo (3d6), aura de medo, manifestação, sugestão
Qualidades Especiais:	Características de incorpóreo, características de morto-vivo, imune à água benta e magias contra mortos-vivos, imune à magias de *enfeitiçar*, redução de dano 10/mágico, resistência à expulsão +5, resistência à magia 10 (magias somente)
Testes de Resistência:	Fort +1, Ref +5, Von +2
Habilidades:	For 15, Des 13, Con -, Int 10, Sab 13, Car 10
Perícias:	Abrir Fechaduras +10, Escalar +8, Esconder-se +14, Furtividade +13, Observar +14, Operar Mecanismos +7, Ouvir +10
Talentos:	Equilíbrio, Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Prontidão, Sorrateiro
Ambiente:	Brumas de Ravenloft
Organização:	Solitário

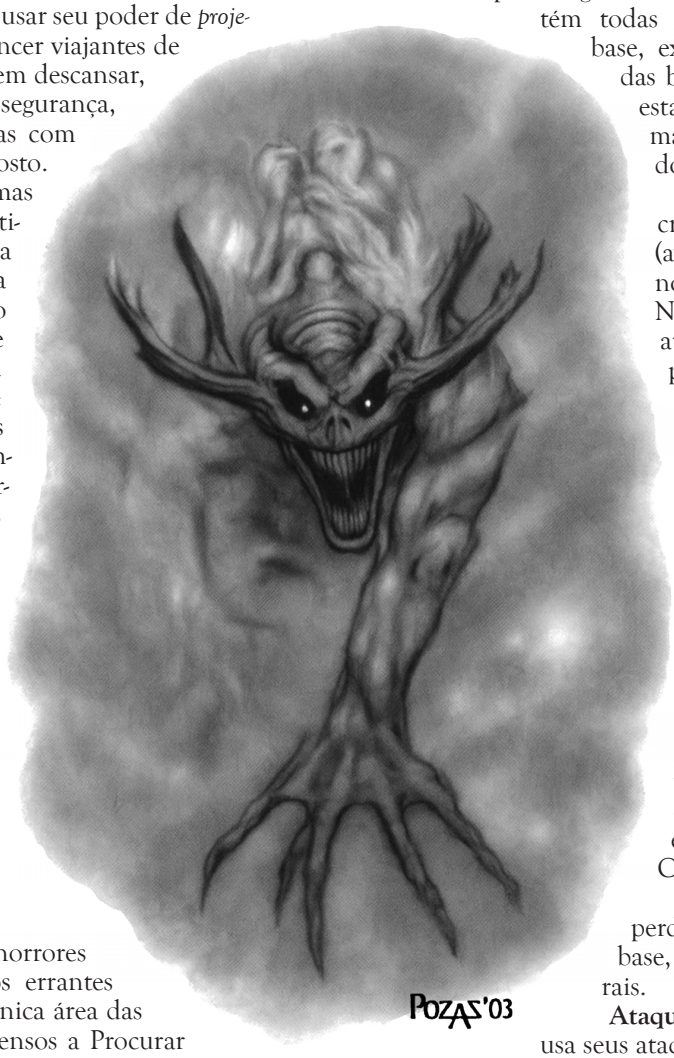
Nível de Desafio: 6
Tesouro: Nenhum
Tendência: Neutro e Mau
Progressão: Conforme a classe de personagem
Ajuste de Nível: —

Combate

Um horror das brumas leva 1d4 turnos para se montar em uma forma capaz de atacar seu alvo. Por conta disso, viajantes que continuam se movendo geralmente estão seguros das formas comuns dessa criatura, que tendem a permanecer em uma única área das Brumas. O horror das brumas pode usar seu poder de *projeção telepática* para convencer viajantes de que estão seguros e podem descansar, enviando sensações de segurança, que podem ser resistidas com um teste de Vontade oposto.

Horrores das Brumas tentam pegar suas vítimas de surpresa. Sua forma quase incorpórea os torna *invisíveis* dentro das Brumas até que se moldem em uma forma capaz de combate. Se um horror das brumas desejar encerrar o combate, pode fazê-lo dispersando sua essência nas Brumas. Cada vez que faz isso, leva outros 1d4 turnos para se reunir novamente.

Independentemente da forma que assumam, horrores das brumas recebem dois ataques, conforme detalhado acima.



Horror das Brumas Errante

Ao contrário dos horrores das brumas comuns, os errantes não se limitam a uma única área das Brumas. São mais propensos a Procurar alvos ativamente, como se tentassem convencer os Poderes Sombrios de que merecem um domínio próprio. Exceto por sua natureza mais agressiva e os ataques especiais detalhados abaixo, se assemelham aos horrores das brumas comuns em todos os outros aspectos.

Combate

Um horror das brumas errante usa sua *aura de medo* logo no início do combate para dispersar os oponentes. Se atacar de surpresa, utiliza esse poder na primeira rodada normal de combate.

Horrores das brumas também usam seu poder de sugestão para convencer os alvos de que não representam ameaça, o que lhes permite atacar de surpresa. O alvo deve realizar um teste de Vontade CD 15 para resistir à sugestão.

Como Criar um Horror das Brumas

"Horror das brumas" é um modelo que pode ser aplicado a qualquer criatura viva (denominada a seguir como "personagem base"). O horror das brumas mantém todas as estatísticas do personagem base, exceto onde indicado. Horrores das brumas errantes têm as mesmas estatísticas que os horrores das brumas comuns, exceto onde indicado.

Tamanho e Tipo: O tipo da criatura muda para mortos-vivos (avançado) humanoide, humanoide monstruoso ou outro tipo. Não recalcule o bônus base de ataque, testes de resistência ou pontos de perícia. O tamanho permanece inalterado.

Dado de Vida: Todos os Dados de Vida atuais e futuros são aumentados para d12.

Deslocamento: Horrores das brumas têm velocidade de voo de 9 metros, a menos que o personagem base tenha velocidade de voo superior, com manobrabilidade média a boa.

Classe de Armadura: A armadura natural da criatura base permanece a mesma, e o horror das brumas recebe um bônus de esquiva igual ao modificador de Carisma ou +1, o que for maior.

Ataque: O horror das brumas perde os ataques do personagem base, mas passa a utilizar armas naturais.

Ataque Total: O horror das brumas usa seus ataques naturais ou um de seus ataques especiais.

Ataques Especiais: Igual ao personagem base. Horrores das brumas errantes recebem os seguintes Ataques Especiais:

Aura de Medo (Sob): Uma vez por dia, um horror das brumas errante pode usar seu poder telepático para emitir uma *onda de medo* que força todas as criaturas num raio de 36 metros a realizar um teste de Medo CD 15.

Manifestação (Sob): Como habilidade de fantasma.

Sugestão (SM): Uma vez por dia, um horror errante pode usar sua projeção telepática para enviar uma sugestão a uma criatura dentro de 36 metros.

Qualidades Especiais: Igual ao personagem base, mais as seguintes:

Imunidade (Ext): Horrores das brumas são imunes a magias que normalmente afetam mortos-vivos e à água benta.

Projeção Telepática (SM): Horrores das brumas e errantes têm a capacidade de projetar emoções e, em alguns casos, comunicações verbais curtas para qualquer criatura nas Brumas dentro de 36 metros. Essas sensações ou mensagens podem ser ignoradas ou resistidas com um teste de Vontade CD 15.

Redução de Dano: O horror das brumas recebe redução de dano 10 contra armas não mágicas.

Resistência à Expulsão (Ext): O horror das brumas recebe +4 de resistência à expulsão.

Resistência à Magia (Sob): O horror das brumas recebe resistência à magia 10 que afeta todas as magias conjuradas num raio de 6 metros. Esse poder afeta apenas a mente dos conjuradores e não interfere em itens mágicos que duplicam magias ou habilidades similares. (Uma magia *bola de fogo* deve superar a resistência para causar efeito, enquanto uma *varinha de bolas de fogo* funciona normalmente.)

Testes de Resistência: Igual ao personagem base.

Habilidades: Igual ao personagem base, exceto que não possui valor de Constituição. Seu Carisma aumenta em +2.

Perícias: Horrores das brumas recebem bônus racial de +4 em Esconder-se, Furtividade e Observar. Demais habilidades seguem as da criatura base, embora o horror só possa usar perícias adequadas à sua forma incorpórea.

Talentos: Igual ao personagem base, mais Iniciativa Aprimorada e Sorrateiro.

Ambiente: Brumas de Ravenloft.

Organização: Solitário.

Nível de Desafio: Igual ao da criatura base +1.

Tesouro: Nenhum.

Tendência: Qualquer Mau.

Ajuste de Nível: —

Inseto Gigante Assassino

Inseto (Grande)	
Dado de Vida:	4d8+8 (26 PV)
Iniciativa:	+0
Deslocamento:	12 m (8 quadrados), escalar 12 m
Classe de Armadura:	12 (-1 tamanho, +3 natural), toque 9, surpresa 12
Ataque Base/Agarrar:	+3/+9
Ataque:	Corpo a corpo: ferrão +5 (1d8+5 e paralisia)
Ataque Total:	Corpo a corpo: ferrão +5 (1d8+5 e paralisia)
Espaço/Alcance:	1,5 m/3 m
Ataques Especiais:	Drenar sangue, veneno
Qualidades Especiais:	Camuflagem, características de inseto
Testes de Resistência:	Fort +6, Ref +1, Von +1
Habilidades:	For 17, Des 10, Con 14, Int —, Sab 10, Car 2
Perícias:	Escalar +11, Esconder-se +8, Observar +8
Talentos:	—
Ambiente:	Colinas e subterrâneo/Qualquer
Organização:	Colônia (2-5)
Nível de Desafio:	2
Tesouro:	1/10 moedas, 50% de bens, 50% itens
Tendência:	Sempre Neutro
Progressão:	5-10 DV (Grande)
Ajuste de Nível:	—

Quase invisível, o enorme inseto crava seu longo nariz no animal indefeso. Sons de sucção preenchem o ar enquanto o sangue da vítima é drenado, e a cor do inseto muda de quase translúcida para o vermelho profundo e viscoso do sangue sugado.

Os insetos assassino comuns caçam pequenos roedores e mamíferos e nunca crescem mais do que uma moeda de ouro. O insetos assassino gigante, por outro lado, pode atingir o tamanho de um cavalo... e suas presas preferidas são humanoides. A característica mais proeminente do insetos assassino é sua probóscide de 1,2 m de comprimento. Com esse apêndice desagradável, ele pode perfurar, anestesiar e drenar todos os fluidos preciosos de suas vítimas.

A segunda característica proeminente desse inseto é sua carapaça translúcida. Um insetos assassino é quase invisível antes de se alimentar. À medida que se empanturra com o sangue de sua vítima, o fluido preenche e colore o corpo do inseto. Um insetos assassino gigante totalmente alimentado tem uma coloração vermelha profunda e opaca.

Insetos assassinos são usados como guardiões para aqueles com estômago e força para lidar com essas feras horríveis. Sua camuflagem natural, apetite insaciável e ferrão venenoso os tornam lacaios ideais. Além disso, mestres com apetite por sangue podem usar o inseto como uma espécie de reserva de sangue.

Combate

O insetos assassino gigante prefere caçar presas enquanto dorme ou estão incapacitadas. Ao se deparar com uma presa fraca, o inseto apunhala com sua probóscide, injeta seu veneno e drena a criatura até deixá-la seca. Ao encontrar oponentes saudáveis e alertas, o inseto se esconde usando sua camuflagem natural. Quando forçado a lutar, ele tenta envenenar todos os seus oponentes antes de se acomodar para se alimentar.

Camuflagem (Ext): Um inseto assassino gigante ganha um bônus racial de +6 em testes de Esconder-se. Após drenar sangue, ele não pode usar sua camuflagem natural por 2 horas para cada ponto de dano de Constituição infligido.

Drenar Sangue (Ext): Se um inseto assassino gigante paralisar sua vítima (veja abaixo), ele causa 1d4 pontos de dano de Constituição a cada rodada subsequente, enquanto sua probóscide permanece presa. O inseto assassino se desprende se sofrer qualquer dano.

Perícias: Insetos Gigantes Assassinos recebem um bônus racial de +8 em testes de Escalar e Observar, +12 em Esconder-se.

Veneno (Ext): Ferimento, Fortitude CD 14, dano inicial paralisia por 2d6 minutos, dano secundário nenhum.

Inumano Assombrado

O homem parece abatido, com a pele seca e esticada.

Inumanos assombrados parecem mais naturais do que inumanos comuns, aparentando muito como eram em vida, com apenas um leve ressecamento e esticamento da pele. Eles também são mais agressivos e ousados do que os inumanos comuns, aventurando-se longe de seus túmulos para buscar e destruir a vida e criar mais de sua própria espécie. São astutos, frequentemente usando surpresa ou estratégia ao atacar.

Combate

Inumanos atacam com os punhos, drenando energia a cada golpe.

Cria (Sob): Qualquer humanoide morto por um inumano assombrado torna-se um inumano assombrado em 1d4 rodadas. As crias estão sob o comando do inumano assombrado que as criou e permanecem escravizadas até sua morte. Elas não possuem nenhuma das habilidades que tinham em vida.

Drenar energia (Sob): Criaturas vivas atingidas pelo ataque de pancada de um inumano assombrado recebem um nível negativo. O teste de Fortitude para remover o nível negativo tem uma CD de 14.

Perícias: Inumanos assombrados recebem um bônus racial de +8 em testes de Furtividade.

Inumano Assombrado Superior

Inumanos assombrados superiores são criados a partir de ogros, trolls e gigantes pequenos semelhantes. Eles geralmente têm entre 3 e 3,3 metros de altura. São criaturas temíveis que odeiam toda forma de vida e frequentemente comandam vários inumanos assombrados e outros inumanos assombrados maiores.

Combate

Inumanos assombrados lutam exatamente como inumanos comuns, mas frequentemente enviam seus lacaios para entrar na batalha antes de se envolverem no combate.

Cria (Sob): Qualquer humanoide morto por um inumano assombrado superior torna-se um inumano assombrado em 1d4 rodadas. Qualquer gigante morto por um inumano assombrado superior torna-se um inumano assombrado superior. As crias estão sob o comando do inumano assombrado superior que as criou e perma-

	Inumano Comum Morto-vivo (Médio)	Inumano Superior Morto-Vivo (Grande)
Dado de Vida:	5d12+3 (35 PV)	10d12+3 (68 PV)
Iniciativa:	+2	+2
Deslocamento:	9 m (6 quadrados)	12 m (8 quadrados)
Classe de Armadura:	17 (+2 Des, +5 natural), toque 12, surpresa 15	20 (-1 tamanho, +2 Des, +9 natural), toque 11, surpresa 18
Ataque Base/Agarrar:	+2/+4	+5/+12
Ataque:	Corpo a corpo: pancada +5 (1d6+2 mais drenar energia)	Corpo a corpo: pancada +12 (1d8+7 mais drenar energia)
Ataque Total:	Corpo a corpo: pancada +5 (1d6+2 mais drenar energia)	Corpo a corpo: 2 pancadas +12 (1d8+7 mais drenar energia)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m	1,5 m/3 m
Ataques Especiais:	Cria, drenar energia	Cria, drenar energia
Qualidades Especiais:	Redução de dano 5/mágico, características de morto-vivo	Redução de dano 10/mágico, resistência à expulsão +1, características de morto-vivo
Testes de Resistência:	Fort +1, Ref +3, Von +5	Fort +3, Ref +5, Von +9
Habilidades:	For 14, Des 15, Con —, Int 12, Sab 13, Car 15	For 25, Des 14, Con —, Int 13, Sab 14, Car 17
Perícias:	Escalar +8, Esconder-se +10, Furtividade +20, Observar +8, Ouvir +8, Procurar +7	Escalar +12, Esconder-se +10, Furtividade+22, Intimidação +8, Observar +10, Ouvir +10, Procurar +10
Talentos:	Lutar às Cegas, Vitalidade	Ataque Poderoso, Lutar às Cegas, Trespassar, Vitalidade
Ambiente:	Terrestre e subterrâneo/Qualquer	Terrestre e subterrâneo/Qualquer
Organização:	Solitário, gangue (2-5) ou bando (6-11)	Solitário, gangue (2-5) ou bando (6-11)
Nível de Desafio:	4	6
Tesouro:	Nenhum	Nenhum
Tendência:	Sempre Leal e Mau	Sempre Leal e Mau
Progressão:	6-9 DV (Médio)	11-14 DV (Grande)
Ajuste de Nível:	—	—

necem escravizadas até sua morte. Elas não possuem nenhuma das habilidades que tinham em vida.

Drenar energia (Sob): Criaturas vivas atingidas pelo ataque de pancada de um inumano assombrado superior recebem um nível negativo. A CD é 18 para o teste de Fortitude para remover o nível negativo.

Perícias: Inumanos assombrados superiores recebem um bônus racial de +8 em testes de Furtividade.

Javali-Navalha

Animal (Pequeno)

Dado de Vida:	2d8+2 (11 PV)
Iniciativa:	+3
Deslocamento:	15 m (10 quadrados)
Classe de Armadura:	19 (+1 tamanho, +3 Des, +5 natural), toque 14, surpresa 16
Ataque Base/Agarrar:	+1/-2
Ataque:	Corpo a corpo: rasgar +4 (1d8+1 mais sangramento)
Ataque Total:	Corpo a corpo: rasgar +4; ou 2 garras -2 (1d4) e mordida -2 (1d6+1)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Sangramento
Qualidades Especiais:	Faro
Testes de Resistência:	Fort +4, Ref +6, Von +1
Habilidades:	For 12, Des 16, Con 12, Int 4, Sab 12, Car 8
Perícias:	Esconder-se +8*, Furtividade +7, Observar +5, Ouvir +5
Talentos:	Foco em Arma (rasgar)
Ambiente:	Planícies/Temperado ou quente
Organização:	Solitário, casal ou bando (2-8)
Nível de Desafio:	1
Tesouro:	Nenhum
Tendência:	Sempre Neutro
Progressão:	3-5 DV (Pequeno); 6-8 DV (Médio)
Ajuste de Nível:	—

O javali curto e listrado, de pelos eriçados, possui uma crista espinhal que se assemelha à barbatana de um tubarão sobre suas costas. Ele avança em disparada, com a cabeça abaixada.

Um javali-navalha é uma criatura baixa, robusta e veloz, conhecida por rasgar feridas profundas e sangrentas em suas presas. Os javalis-navalha têm estrutura corporal rente ao solo, como os javalis comuns, com pernas poderosas e tremenda resistência. Suas peles ásperas são castanho-claras e cobertas por pelagem curta e listrada, o que os ajuda a se camuflar entre gramíneas altas e arbustos. Seus dentes e garras são projetados para devorar presas com eficiência, mas sua principal arma é a crista espinhal. Na base do crânio, a pele se eleva em uma corcova coberta por espinhos menores, terminando em um cordão de músculo grosso entre as omoplatas. Inseridos nessa crista muscular estão espinhos ósseos afiados e de lâmina dupla, com o comprimento e espessura semelhantes aos de uma adaga, que permanecem achatados quando o javali-navalha está em repouso. Quando sente perigo ou se prepara para atacar, esses músculos se contraem, fazendo com que os espinhos se ergam, formando uma barbatana semelhante à de um tubarão — com a qual o javali-navalha rasga o ventre de sua presa.

Combate

Javalis-navalha correm entre as pernas de suas presas, tentando infligir feridas sangrentas no ventre macio e, em seguida, seguem a criatura ferida, evitando novo combate enquanto aguardam que ela desabe por perda de sangue. Um javali-navalha deve investir contra um inimigo para usar seu ataque de dilacerar, mas pode continuar se movendo após o ataque (até uma distância total de duas vezes sua velocidade), e atravessar o quadrado do inimigo não provoca ataque de oportunidade. O inimigo deve ser entre Médio e Enorme (longo); javalis-navalha não conseguem alcançar o ventre de criaturas fora desse intervalo. As estatísticas acima não incluem o bônus de +2 na jogada de ataque por investir.

Grupos de javalis-navalha geralmente atacam alvos separados, mas, quando estão famintos o suficiente, todos investem em sucessão contra uma criatura especialmente grande ou perigosa.

Sangramento (Ext): Feridas causadas pela crista espinhal de um javali-navalha sangram por 1 ponto de dano por rodada, além do dano normal do ataque. Feridas múltiplas resultam em perda de sangue cumulativa (duas feridas causam 2 pontos de dano por rodada, e assim por diante). O sangramento pode ser interrompido com um teste bem-sucedido de Cura CD 15 ou com a aplicação de qualquer magia de *cura*. Criaturas que não estão sujeitas a acertos críticos não são afetadas por sangramento.

Perícias: Javalis-navalha recebem um bônus racial de +4 em testes de Esconder-se e Furtividade. *Em áreas de grama alta ou vegetação densa, o bônus de Esconder-se aumenta para +8.

Kizoku

Humanoide Monstruoso (Médio)

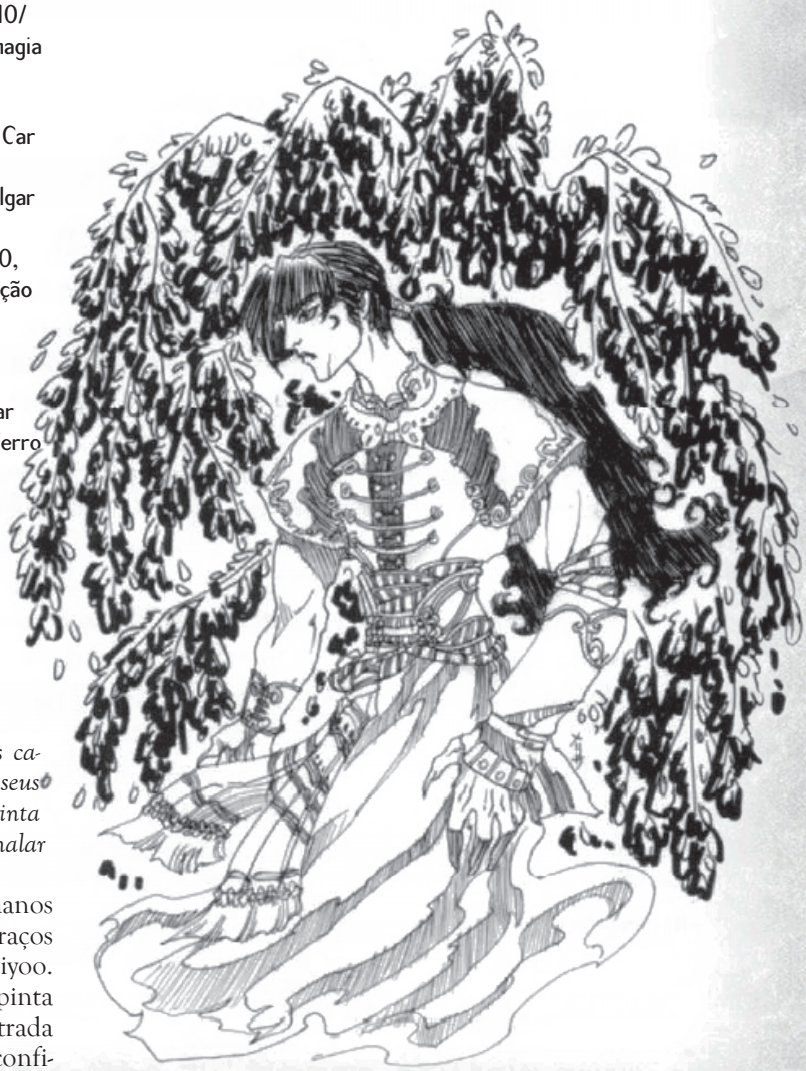
Dado de Vida:	10d8+10 (50 PV)
Iniciativa:	+7
Deslocamento:	9 m (6 quadrados), voo 27 m (bom)
Classe de Armadura:	17 (+3 Des, +2 natural, +2 corselete de couro)
Ataque Base/Agarrar:	+7/+11
Ataque:	Corpo a corpo: ataque desarmado +11 (1d3+4 letal ou contusão); ou katana +12 (1d10+4/19-20); ou à distância: arco longo [reforçado] +10 (1d8+3/x3)
Ataque Total:	Corpo a corpo: ataque desarmado +11 (1d3+4 letal ou contusão); ou katana +12/+7 (1d10+4/19-20); ou à distância: arco longo [reforçado] +10/+5 (1d8+3/x3)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Coração do salgueiro, euforia, habilidades similares à magia
Qualidades Especiais:	Fraqueza do kizoku, redução de dano 10/ mágico, regeneração 1, resistência à magia 13, visão na penumbra
Testes de Resistência:	Fort +4, Ref +10, Von +11
Habilidades:	For 18, Des 16, Con 12, Int 16, Sab 14, Car 20
Perícias:	Atuação (canto) +13, Blefar +10, Cavalgar +9, Diplomacia +11, Disfarces +8, Furtividade +8, Obter Informações +10, Observar +6, Ouvir +6, Sentir Motivação +10
Talentos:	Ataque Desarmado Aprimorado, Esquiva[B], Foco em Arma (katana), Iniciativa Aprimorada, Prontidão[B], Usar Arma Exótica[B] (katana), Vontade de Ferro
Ambiente:	Terrestre/Qualquer (Rokushima Taiyoo)
Organização:	Solitário
Nível de Desafio:	7
Tesouro:	Dobro do padrão; 50% de objetos de arte
Tendência:	Sempre Leal e Mau
Progressão:	11-20 DV (Médio) (veja texto)
Ajuste de Nível:	—

O jovem atraente veste robes elegantes; seus longos cabelos pretos estão presos em um coque nobre, enquanto seus olhos projetam confiança e autoridade. Uma pequena pinta negra em forma de lua crescente repousa sobre seu osso malar esquerdo.

Os kizoku se apresentam como homens humanos irresistivelmente belos, geralmente com pele e traços típicos de culturas orientais, como Rokushima Taiyoo. Todos os kizoku são marcados por uma pequena pinta preta em forma de lua crescente, geralmente encontrada no rosto ou nas mãos. Eles aparentam ser nobres, confiáveis e carismáticos. Vestem-se impecavelmente e encantam todos que cruzam seu caminho.

Os kizoku ganham poder através de um ciclo de sedução e traição. Eles cortejam mulheres belas, manipulando-as a trair e assassinar seus amantes ou maridos. Predadores urbanos, escolhem suas vítimas com cuidado, seduzindo-as em segredo com presentes refinados, canções e palavras ternas, até que a presa inocente seja corrompida. Após o ato terrível ser consumado, o kizoku leva a escolhida até um bosque de salgueiros-chorões próximo ao seu covil (geralmente um jardim em sua luxuosa propriedade) e a beija apaixonadamente. Esse beijo extrai a energia vital da mulher e a transforma em um salgueiro-chorão.

Ao consumir a energia vital da mulher, o kizoku adquire a habilidade de falar qualquer idioma que ela conhecia. Assim, os kizoku frequentemente falam meia dúzia de idiomas ou mais



Combate

Apesar de os kizoku frequentemente carregarem armas tradicionais das classes nobres mais respeitadas (como as armas dos samurais), eles preferem evitar o combate a todo custo. Eles fogem antes de recorrer à violência e, se o combate se torna inevitável, recorrem às suas habilidades similares à magia para facilitar a fuga.

Coração do Salgueiro (Sob): Após cortejar uma vítima eufórica por pelo menos um mês e levá-la a cometer uma grande traição ou assassinato, o kizoku oferece seu beijo drenador de energia. A menos que a vítima passe em um teste de Vontade CD 20, sua energia vital é absorvida pelo kizoku, e seu corpo é transformado em um salgueiro-chorão (como na magia *metamorfosear objetos*, conjurada por um feiticeiro de 10º nível). Inocentes (veja "Testes de Poder" no **Ravenloft Livro do Jogador**) são imunes a esse efeito de morte. Se o kizoku ainda estiver vivo, uma vítima restaurada à forma humana torna-se apenas carne inerte, podendo ser restaurada apenas com as magias *milagre*, *desejo* ou *ressurreição verdadeira*. Se o kizoku foi destruído, a vítima é restaurada normalmente. Se a árvore da vítima foi usada para forjar a arma que matou o kizoku, ela só poderá ser restaurada com as magias mencionadas, mesmo que o kizoku esteja morto. O kizoku adiciona 1 Dado de Vida para cada 4 níveis drenados de uma vítima — essa é sua única forma de progredir.

Euforia (Sob): Se um kizoku cortejar o objeto de seu desejo por pelo menos uma semana e obtiver sucesso em um teste de Blefar (sedução), a mulher deve fazer um teste de Vontade (CD 20) ou sucumbir a um amor eufórico e intoxicante. A vítima recebe um bônus de moral de +2 em rolagens de ataque, testes de habilidade e de perícia quando estiver na presença do kizoku. Esse bônus se transforma em penalidade de moral de –2 quando ele está ausente, pois ela mergulha em depressão e tédio. Uma vítima eufórica é considerada encantada (como pela magia *enfeitiçar pessoa*, conjurada por um feiticeiro de 10º nível) e entrega sua confiança e adoração ao kizoku sem questionamentos. A euforia dura até que o kizoku seja destruído ou o efeito seja dissipado com a magia *cancelar encantamento*.

Habilidades Similares à Magia: Sem Limite — *voo*; 1/dia — *alterar-se*, *acalmar emoções*, *enfeitiçar pessoa*, *leque cromático*, *comando*, *confusão*, *desespero esmagador*, *pasmar*, *detectar vidência*, *porta dimensional*, *transformação momentânea*, *deslocamento*, *cativar*, *forma gasosa*, *imobilizar pessoa*, *hipnotismo*, *invisibilidade*, *névoa mental*, *despistar*, *fúria*, *lentidão*, *sugestão*. Essas habilidades funcionam como se fossem conjuradas por um feiticeiro de 10º nível (CD de resistência = 15 + nível da magia).

Regeneração (Sob): Os kizoku não sofrem dano normal de nenhuma forma de ataque. Um kizoku só pode ser destruído permanentemente por meio de um processo específico: um inimigo que realmente tenha amado uma das vítimas do kizoku deve encontrar o salgueiro correspondente com um teste de Sabedoria CD 20. Se esse inimigo empunhar uma arma feita com o cerne da árvore de sua amada, essa arma causa dano normal ao kizoku. Se esse mesmo inimigo desferir o golpe fatal, o kizoku é permanentemente destruído, e as almas roubadas retornam aos seus corpos no bosque.

Ladrão de Peles

Humanoide Monstruoso (Médio — Metamorfo)

Dado de Vida:	2d8+2(11 PV)
Iniciativa:	+3
Deslocamento:	9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura:	15 (+3 Des, +2 natural), toque 13, surpresa 12
Ataque Base/Agarrar:	+2/+4
Ataque:	Corpo a corpo: garra +4 (1d6+2)
Ataque Total:	Corpo a corpo: 2 garras +4 (1d6+2) e mordida -1 (1d4+1 mais veneno)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Veneno
Qualidades Especiais:	Escalpelar
Testes de Resistência:	Fort +4, Ref +6, Von +2
Habilidades:	For 14, Des 17, Con 13, Int 7, Sab 14, Car 12
Perícias:	Blefar +6, Disfarces +5*, Esconder-se +6, Intimidação +6
Talentos:	Esquiva
Ambiente:	Terrestre e subterrâneo/Qualquer
Organização:	Solitário, família (3-6), ou clã (4-12)
Nível de Desafio:	2
Tesouro:	Dobro do padrão
Tendência:	Geralmente Caótico e Mau
Progressão:	Por classe de personagem
Ajuste de Nível:	+2

Ao descartar sua pele exterior, a criatura corpulenta e de aparência ursina revela uma pelagem de pelos longos e escuros. Mãos nodosas com oito dedos terminam em garras cruéis. Curiosamente, a criatura usa vários colares e pulseiras.

Ladrões de pele são criaturas degeneradas que esfolam suas vítimas e usam suas peles como disfarces para ocultar sua verdadeira aparência. Um ladrão em uma pele roubada é externamente idêntico ao verdadeiro dono da pele. Em sua forma natural, os ladrões de pele são humanoides corpulentos com rostos ursinos e corpos cobertos por pelos escuros e emaranhados. Seus

braços longos terminam em mãos com oito dedos nodosos que brotam garras afiadas. Ladrões de pele frequentemente decoram suas garras e gostam de se adornar com roupas e joias roubadas de suas vítimas.

Ladrões de pele falam uma língua híbrida estranha composta por fragmentos dos idiomas que encontram. Personagens têm 5% de chance por idioma conhecido de entender o sentido geral de qualquer declaração feita.

Combate

Ladrões de pele são covardes que preferem atrair vítimas solitárias para áreas isoladas, dominando-as com uma mordida envenenada rápida ou sobrepujando-as com números. Raramente permanecem em qualquer batalha onde haja chance de derrota.

Escalpelar (Sob): Um ladrão de peles pode remover a pele de qualquer criatura humanoide que tenha matado como uma ação completa. Ele pode então vestir a pele como um traje em outra ação completa, permitindo-lhe imitar a aparência da pessoa que matou. Essas peles são muito delicadas. Se o ladrão de peles sofrer qualquer dano, deve ter sucesso em um teste de Reflexos (CD = 10 + dano sofrido) ou a pele se rompe, revelando a verdadeira criatura. Ladrões de pele não ganham nenhum conhecimento ou habilidade de suas vítimas, mas enquanto a pele estiver intacta, ela concede ao ladrão o bônus de armadura natural da vítima, se houver.

Veneno (Ext): Ferimento, Fortitude CD 13, dano inicial e secundário 1d6 Destreza.

Perícias: Um ladrão de peles recebe +8 de bônus racial em testes de Disfarce enquanto estiver usando uma pele roubada.

Sociedade dos Ladrões de Pele

Ladrões de pele são criaturas nômades que assombram rotas comerciais e áreas pouco povoadas. Embora raramente permaneçam em um local por muito tempo por medo de serem descobertos, ocasionalmente tomam uma fazenda e fingem ser os agricultores para atrair mais vítimas. Cada clã geralmente possui apenas um líder, que conquista essa posição por meio da imitação. Esse líder raramente permanece no comando por mais de alguns meses antes que outro tome seu lugar.

Personagens Ladrões de Pele

A classe favorita dos ladrões de pele é ladino. Raramente adotam qualquer classe fora ladinos ou guerreiros.

Lebendtod

Os lebendtod são uma forma perigosa de morto-vivo criada originalmente pelo necromante Meredoth. Embora sejam comumente considerados raros e restritos às ilhas do Mar Noturno, sua capacidade de imitar os vivos torna impossível estimar com precisão sua verdadeira quantidade. Em sua forma verdadeira, um lebendtod se assemelha a um zumbi amarelado e ressecado.

Talvez o mais social entre os mortos-vivos, o lebendtod continua realizando suas atividades rotineiras como se ainda estivesse vivo — artesãos ainda produzem, lavradores continuam a cultivar, e crianças lebendtod brincam como crianças normais. No entanto, eles abandonam imediatamente essa estrutura social se forem convocados por seu mestre. Todos os lebendtod servem a um mestre — geralmente um poderoso mago ou necromante, possivelmente o lorde negro do domínio. Se o mestre de um lebendtod for destruído, o servo morto-vivo busca outro mestre, indicando que os lebendtod existem para serem servos leais.

Lebendtod falam todos os idiomas que conheciam em vida.

Exemplo de Lebendtod

O cavalheiro distinto faz uma saudação cortês, curvando-se e retirando o chapéu. Então, como se atendesse a um comando invisível, ele segura a própria cabeça com as mãos – e a remove, arremessando-a para o alto!

Esse exemplo usa um Humano Plebeu de 2º nível como criatura base.

Lebendtod, Humano Plebeu de 2º nível
Morto-vivo (Médio — Humanoide Avançado)

Dado de Vida:	2d12 (13 PV)
Iniciativa:	-1
Deslocamento:	9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura:	13 (-1 Des, +2 natural, +2 corselete de couro), toque 9, surpresa 14
Ataque Base/Agarrar:	+1/+2
Ataque:	Corpo a corpo: garra +2 (1d4+1); ou foice +2 (1d6+1)
Ataque Total:	Corpo a corpo: 2 garras +2 (1d4+1) e mordida -3 (1d3+1); ou foice +2 (1d6+1)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Cria
Qualidades Especiais:	características de morto-vivo, membros destacáveis, redução de dano 10/mágico, *transformação momentânea*
Testes de Resistência:	Fort +0, Ref -1, Von +2
Habilidades:	For 13, Des 9, Con —, Int 8, Sab 10, Car 10
Perícias:	Blefar +6, Disfarces +8, Profissão (fazendeiro) +5, Sentir Motivação +4
Talentos:	Foco em Perícia (Disfarces), Vontade de Ferro[B]
Ambiente:	Terrestre/Qualquer (Ilhas de Graben)
Organização:	Solitário, par, família (5-8), ou comunidade (40-60)
Nível de Desafio:	2
Tesouro:	Padrão
Tendência:	Sempre Neutro e Mau
Progressão:	Como classe de personagem
Ajuste de Nível:	—

Combate

Lebendtods só lutam quando recebem ordens para isso. Eles utilizam as armas que usavam em vida ou sua arma natural.

Como Criar um Lebendtod

Lebendtod é um modelo adquirido que pode ser adicionado a qualquer criatura humanoide (referida a seguir como "criatura base"). Ele utiliza todas as estatísticas e habilidades especiais da criatura base, exceto conforme indicado abaixo.

Tamanho e Tipo: O tipo da criatura muda para "morto-vivo". Não recalcule o bônus base de ataque, resistências ou pontos de perícia da criatura. O tamanho permanece inalterado.

Dado de Vida: Aumenta para d12.

Deslocamento: Igual à criatura base.

Classe de Armadura: A armadura natural da criatura base aumenta em +2.

Ataque: Um lebendtod mantém todos os ataques da criatura base e também ganha dois ataques de garra e um ataque de mordida, caso ainda não os possua.

Ataque Total: Um lebendtod mantém todos os ataques da criatura base e também ganha dois ataques de garra e um de mordida, caso não os possua.

Dano: Lebendtods possuem ataques de garra e de mordida. Se a criatura base não tiver essas formas de ataque, utilize os valores de dano fornecidos na tabela abaixo. Criaturas com ataques naturais mantêm seus próprios valores de dano ou utilizam os valores fornecidos — o que for mais vantajoso.

Tamanho	Dano de Garra	Dano de Mordida
Minúsculo	-	-
Diminuto	1	-
Miúdo	1d2	1
Pequeno	1d3	1d2
Médio	1d4	1d3
Grande	1d6	1d4
Enorme	2d4	1d6
Imenso	2d6	2d4
Colossal	2d8	2d6

Ataques Especiais: Um lebendtod mantém todos os ataques especiais da criatura base e ainda adquire o seguinte:

Cria (Sob): Lebendtods criam outros de sua espécie ao soprar na boca de um humanoide moribundo (com menos de 0 pontos de vida) no exato momento de seu último suspiro. Esse processo exige uma ação completa e provoca ataques de oportunidade. O corpo deve então ser isolado por 72 horas. Se permanecer completamente intocado, ele renasce como um lebendtod. Se for perturbado de qualquer forma, mas ainda estiver em estado relativamente íntegro, ele se levanta como um lívido. Lívidos não retêm nenhuma das habilidades que tinham em vida. A cria fica sob o comando do mestre do lebendtod e permanece escravizada até a morte desse mestre

Qualidades Especiais: Um lebendtod mantém todas as qualidades especiais da criatura base, as listadas abaixo e também adquire o tipo morto-vivo.

Longevidade (Ext): Embora não sejam verdadeiramente imortais como liches ou vampiros, os lebendtods podem durar séculos. Eles multiplicam por dez a expectativa de vida da criatura base.

Membros Destacáveis (Ext): Um lebendtod pode destacar ou recolocar qualquer um de seus membros como uma ação padrão, sem sofrer dano algum. A visão de um lebendtod removendo sua própria cabeça ou usando o braço como clava exige um teste de Horror CD 15, exceto nos indivíduos mais insensíveis. O lebendtod ainda pode sentir e controlar seus membros enquanto estiverem destacados. Diz-se que o mestre do lebendtod enviou seus servos peça por peça para a casa de um rival, onde se remontaram e atacaram sob seu comando.

Transformação Momentânea (SM): Duas vezes por dia, um lebendtod pode usar essa habilidade (como a magia *transformação momentânea*, conjurada por um feiticeiro de 12º nível) para assumir a aparência que tinha no dia em que morreu. O lebendtod pode manter essa ilusão indefinidamente como uma ação livre, mas ela é imediatamente dissipada se ele sofrer dano de qualquer fonte mágica ou sobrenatural.

Testes de Resistência: Iguais aos da criatura base.

Habilidades: Modificadas da seguinte forma: For +2, Des -2, Int -2. Como mortos-vivos, lebendtods não possuem valor de Constituição.

Perícias: Recebem +5 de bônus racial em Blefar e Disfarces. No mais, igual à criatura base.

Talentos: Recebem o talento Vontade de Ferro, caso a criatura base ainda não o possua.

Ambiente: Terrestre/Qualquer (Ilha Graben).

Organização: Solitário, par, família (5–8) ou comunidade (40–60).

Nível de Desafio: Igual à criatura base +1.

Tesouro: Padrão.

Tendência: Sempre Neutro e Mau.

Progressão: Por classe de personagem.

Ajuste de Nível: —

Personagens Lebendtod

Lebendtods são Sempre Neutros e Maus, o que faz com que personagens de certas classes percam suas habilidades de classe, conforme indicado no *Livro do Jogador* de D&D. Além disso, certas classes sofrem penalidades adicionais:

Clérigos: Clérigos perdem a habilidade de expulsar mortos-vivos, mas ganham a habilidade de fasciná-los. Essa habilidade não afeta o mestre do lebendtod, nem quaisquer outros lebendtods sob o controle desse mestre.

Licantropo

Licantropos são alguns dos tipos mais variados e mortais de criaturas vivas que habitam os Domínios do Medo.

Abaixo estão várias variedades comuns (e menos comuns) de licantropos encontradas na Terra das Brumas. Essas expandem as informações fornecidas no *Livro dos Monstros*. Qualquer informação contida aqui ou no **Ravenloft Livro do Jogador** substitui a do *Livro dos Monstros*.

Combate

Licantropos em forma humanoide usam os ataques e táticas preferidos por aqueles de sua classe e cultura, embora muitas vezes sejam propensos à raiva. Licantropos em forma animal ou híbrida lutam como os animais que imitam, mas frequentemente demonstram sinais de uma astúcia incomum.

Exemplos de Licantropos

Diversas variedades de licantropo encontradas na Terra das Brumas estão listadas abaixo. Cada exemplo, exceto o homem-texugo (veja adiante), usa camponeses humanos de 1º nível como criatura-base, com os seguintes atributos: For 11, Des 11, Con 11, Int 10, Sab 10, Car 10. O homem-texugo usa um camponês anão de 1º nível como personagem base, com os seguintes atributos: For 11, Des 11, Con 13, Int 10, Sab 10, Car 8.

As seguintes habilidades especiais são comuns a todos os licantropos (exceto o homem-jaguar, que não possui forma alternativa): alterar forma, maldição da licantropia, redução de dano, empatia licantrópica, visão na penumbra, faro. Cada uma é descrita em "Como Criar um Licantropo", abaixo, juntamente com certas perícias bônus. Além disso, todos os licantropos exemplares em forma humana possuem Ofícios ou Profissão (qualquer um) +6 ou Conhecimento +4. Outros ataques especiais ou qualidades estão listados com cada licantropo exemplar.

Homem-Arraia

	Forma Humana	Forma de Arraia	Forma Híbrida
	Humanoide (Médio, Aquático, Metamorfo)	**Humanoide (Médio, Aquático, Metamorfo)**	**Humanoide (Médio, Aquático, Metamorfo)**
Dado de Vida:	1d4+4d8+8 (30)	1d4+4d8+8 (30)	1d4+4d8+8 (30)
Iniciativa:	+1	+3	+3
Deslocamento:	9 m (6 quadrados)	6 m (4 quadrados), Natação 12 m	6 m (4 quadrados), Natação 12 m
Classe de Armadura:	13 (+2 natural, +1 Des), toque 11, surpresa 12	18 (+3 Des, +5 natural), toque 13, surpresa 15	18 (+3 Des, +5 natural), toque 13, surpresa 15
Ataque Base/Agarrar:	+3/+3	+3/+5	+3/+5
Ataque:	Corpo a corpo: ataque desarmado +0 (1d3 contusão)	Corpo a corpo: pancada com cauda +4 (1d2+2)	Corpo a corpo: pancada com cauda +4 (1d2+2)
Ataque Total:	Corpo a corpo: ataque desarmado +0 (1d3 contusão)	Corpo a corpo: pancada com cauda (1d2+2 e veneno) ou mordida -1 (1d4+1)	Corpo a corpo: pancada com cauda (1d2+2 e veneno) ou mordida -1 (1d4+1)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	-	Maldição da licantropia, veneno	Maldição da licantropia, veneno
Qualidades Especiais:	Alterar forma, anfíbio, empatia com arraias, faro, visão na penumbra	Alterar forma, anfíbio, empatia com arraias, faro, redução de dano 10/ coral, visão na penumbra	Alterar forma, anfíbio, empatia com arraias, faro, redução de dano 10/ coral, visão na penumbra
Testes de Resistência:	Fort +6, Ref +5, Von +6	Fort +8, Ref +7, Von +6	Fort +8, Ref +7, Von +6
Habilidades:	For 11, Des 13, Con 11, Int 10, Sab 12, Car 10	For 15, Des 17, Con 15, Int 10, Sab 12, Car 10	For 15, Des 17, Con 15, Int 10, Sab 12, Car 10
Perícias:	Esconder-se +6*, Natação +2, Observar +11, Ouvir +11, Profissão (pescador) +6	Esconder-se +6*, Observar +11, Ouvir +11	Esconder-se +6*, Observar +11, Ouvir +11
Talentos:	Controlar Forma[B], Esquiva, Prontidão, Vontade de Ferro[B]	Controlar Forma[B], Esquiva, Prontidão, Vontade de Ferro[B]	Controlar Forma[B], Esquiva, Prontidão, Vontade de Ferro[B]
Ambiente:	Aquático/Temperado e quente	Aquático/Temperado e quente	Aquático/Temperado e quente
Organização:	Solitário ou cardume (5-9)	Solitário ou cardume (5-9)	Solitário ou cardume (5-9)
Nível de Desafio:	3	3	3
Tesouro:	Padrão	Padrão	Padrão
Tendência:	Sempre Caótico e Mau	Sempre Caótico e Mau	Sempre Caótico e Mau
Progressão:	Por classe de personagem	Por classe de personagem	Por classe de personagem
Ajuste de Nível:	+3	+3	+3

Quase invisível um instante antes, a criatura cinzenta em forma de losango achatado lança sua longa cauda para atacar. Ao se mover, revela membros e torso humanoides em sua parte frontal.

Homens-arraia são encontrados nas águas salgadas próximas às linhas costeiras. Em sua forma humanoide, tendem a ter pele acinzentada, justa, com uma textura estranhamente emborrachada ao toque. Esses licantropos são particularmente cruéis, pois sentem prazer ao assistir ao sofrimento de suas vítimas enquanto se afogam.

Combate

Homens-arraia raramente deixam o mar, preferindo permanecer escondidos nas águas rasas até que alguma presa desavisada se aproxime. Eles então atacam com sua cauda venenosa até que a vítima sucumba ao seu Veneno. Eles observam enquanto a infeliz criatura perde sua Mobilidade e se afoga, apenas então avançando para se alimentar. O homem-arraia ataca com sua Mordida somente se pretende transmitir licantropia à sua vítima.

Alterar Forma (Sob): Um homem-arraia pode assumir uma Forma Híbrida bípede, fundindo de forma bizarra as características de um humanoide com as de uma raia-jamanta. Essa forma se assemelha a uma enorme raia pelas costas, mas uma observação mais atenta revela que as "asas" da raia estão fundidas com membros humanoides distorcidos e um torso. Uma longa cauda semelhante a um chicote se arrasta atrás do horror trôpego. Essas criaturas não são menos monstruosas na água, mas se movem com muito mais graça.

Anfíbio (Ext): Um homem-arraia em Forma Híbrida pode sobreviver fora da água salgada por 1 minuto por ponto de Constituição. Após esse tempo, consulte as regras de afogamento no *Livro do Mestre* de D&D.

Veneno (Ext): Golpe com a cauda, Fortitude CD 13, dano inicial e secundário: 1d6 de Força.

Perícias: O homem-arraia recebe um bônus racial de +10 em testes de Esconder-se quando está deitado de bruços no fundo arenoso de um leito marinho.

Homem-Chacal

	Forma Humana Humanoide (Médio, Humano, Metamorfo)	Forma Chacal (Cachorro) Humanoide (Pequeno, Humano, Metamorfo)	Forma Híbrida Humanoide (Médio, Humano, Metamorfo)
Dado de Vida:	1d4+1d8+2 (8 PV)	1d4+1d8+2 (8 PV)	1d4+1d8+2 (8 PV)
Iniciativa:	+4	+7	+7
Deslocamento:	9 m (6 quadrados)	12 m (8 quadrados)	12 m (8 quadrados)
Classe de Armadura:	12 (+2 natural), toque 10, surpresa 12	17 (+1 tamanho, +3 Des, +3 natural), toque 14, surpresa 14	16 (+3 Des, +3 natural), toque 14, surpresa 14
Ataque Base/Agarrar:	+0/+0	+0/+1	+0/+1
Ataque:	Corpo a corpo: ataque desarmado +0 (1d3 contusão)	Corpo a corpo: mordida +3 (1d4+1)	Corpo a corpo: garra +3 (1d4+1)
Ataque Total:	Corpo a corpo: ataque desarmado +0 (1d3 contusão)	Corpo a corpo: mordida +3 e 2 garras +1 (1d4+1)	Corpo a corpo: 2 garras +3 (1d4+1) e mordida -2 (1d4+1)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	-	Maldição da licantropia	Maldição da licantropia
Qualidades Especiais:	Alterar forma, empatia com chacais, visão na penumbra, faro	Alterar forma, empatia com chacais, faro, redução de dano 10/bronze, visão na penumbra	Alterar forma, empatia com chacais, faro, redução de dano 10/bronze, visão na penumbra
Testes de Resistência:	Fort +4, Ref +2, Von +3	Fort +6, Ref +5, Von +3	Fort +6, Ref +5, Von +3
Habilidades:	For 11, Des 11, Con 11, Int 10, Sab 12, Car 10	For 13, Des 17, Con 15, Int 10, Sab 12, Car 10	For 13, Des 17, Con 15, Int 10, Sab 12, Car 10
Perícias:	Natação +5, Observar +13, Ofícios (olaria) +6, Ouvir +13, Sobrevivência +1	Natação +5, Observar +13, Ouvir +13, Sobrevivência +1/+9*	Natação +5, Observar +13, Ouvir +13, Sobrevivência +1/+9*
Talentos:	Controlar Forma[B], Prontidão, Rastrear, Vontade de Ferro[B]	Acuidade com Arma, Controlar Forma[B], Prontidão, Rastrear, Vontade de Ferro[B]	Acuidade com Arma, Controlar Forma[B], Prontidão, Rastrear, Vontade de Ferro[B]
Ambiente:	Desertos e planícies/Quente (Desertos de Âmbar)	Desertos e planícies/Quente (Desertos de Âmbar)	Desertos e planícies/Quente (Desertos de Âmbar)
Organização:	Solitário ou matilha (6-11)	Solitário ou matilha (6-11)	Solitário ou matilha (6-11)
Nível de Desafio:	3	3	3
Tesouro:	Padrão	Padrão	Padrão
Tendência:	Sempre Leal e Mau	Sempre Leal e Mau	Sempre Leal e Mau
Progressão:	Por classe de personagem	Por classe de personagem	Por classe de personagem
Ajuste de Nível:	+3	+3	+3

Erguendo-se sobre pernas caninas dobradas, com um rosto estreito que lembra um cão selvagem, a criatura humanoide exibe garras curvas semelhantes a garras de rapina.

Essa maldição foi originalmente concedida ao sacerdócio de um culto depravado e pouco conhecido de Anúbis como um sinal da bênção da divindade. Desde então, espalhou-se pelas regiões desérticas dos Domínios do Medo. Homens-chacal em forma humanoide tendem a ter unhas longas e escuras. São frequentemente ranzinzas e rápidos em lançar insultos.

Combate

Homens-chacal são covardes por natureza e fogem se confrontados com um inimigo obviamente superior. No entanto, enquanto tiverem vantagem, tentam controlar todos ao seu redor por meio do medo e do terror.

Alterar Forma (Sob): Um homem-chacal verdadeiro pode assumir uma Forma Híbrida bípede ou a forma de um chacal. A forma bípede mede cerca de 1,80 metro de altura, com uma cauda curta, pernas caninas e cabeça estreita semelhante à de um cachorro. As mãos e pés se alongam em patas agarradoras com garras longas e curvas. Em forma animal, a criatura se assemelha a um chacal adulto sem qualquer traço de humanidade.

Perícias: * Em forma de chacal ou Forma Híbrida, um homem-chacal recebe +8 de bônus racial em testes de Sobrevivência ao rastrear por meio do faro.

Homem-Chacal Escolhido

Quando um clérigo degenerada do culto de Anúbis devota-se completamente à sua divindade, o deus frequentemente lhe concede a "bênção" da licantropia. O clérigo deve ser de pelo menos 6º nível e um seguidor inabalável de Anúbis. Clérigos akiri do culto de Anúbis podem escolher entre os domínios de Morte, Mal e Repouso. Um homem-chacal escolhido adquire as seguintes habilidades além daquelas listadas anteriormente:

Dominar Homens-Chacal (Sob): Qualquer homem-chacal normal a até 30 metros de um homem-chacal escolhido deve obter sucesso em um teste de Vontade (CD 10 + 1/2 dos DV do escolhido + modificador de Carisma do escolhido) ou cair sob sua influência, como se estivesse afetado por uma magia enfeitiçar monstro conjurada por um clérigo de 10º nível. Se o homem-chacal for bem-sucedido no teste, ficará imune a esse poder por um dia. Homens-chacal escolhidos frequentemente criam homens-chacal amaldiçoados por meio da maldição da licantropia e então usam esse poder para forçá-los a construir templos para Anúbis.

Talentos: Homens-chacal escolhidos recebem os talentos Magia Sem Gestos e Magia Silenciosa, assumindo que o clérigo já não os possua. Magias preparadas com ambos os talentos podem ser conjuradas mesmo quando o escolhido estiver em forma de chacal.

Homem-Corvo

A criatura mede cerca de 1,20 metro de altura e possui penas negras brilhantes, bico escuro, olhos redondos e negros e pés com garras. Apesar de suas feições aviárias, ainda assim apresenta uma forma vagamente humanoide.

Aliados secretos dos Vistani, os homens-corvo migraram para Ravenloft há muito tempo na esperança de fazer o bem. Metamorfos que podem se transformar de humano para corvo num instante, os homens-corvo frequentemente espionam para os Vistani e trabalham com eles contra as forças do mal.

Infligir licantropia de homem-corvo a alguém é geralmente um ato deliberado, concedido a um humanoide como um presente. Evitando grandes assentamentos, eles sobrevivem mantendo seus atos bondosos em segredo e passando avisos para aqueles em quem confiam, quando necessário. Famílias de homens-corvo vivem nas florestas mais densas possíveis, construindo ninhos no interior oco de grandes árvores. Um covil típico de homem-corvo também abriga 5d10 corvos normais, que guardam a árvore e os filhotes.

Na forma humanoide, homens-corvo frequentemente se vestem com trajes que lembram ciganos. Eles desenvolvem sempre cabelos negros e lisos. Homens-corvo ainda conseguem falar na forma de corvo atroz, embora de forma áspera e rouca. Eles têm uma fraqueza por objetos brilhantes e só levam tesouros — valiosos ou não — se brilharem e cintilarem.

	Forma Humana Humanoide (Médio, Humano, Metamorfo)	Forma de Corvo Atroz Humanoide (Pequeno, Humano, Metamorfo)	Forma Híbrida Humanoide (Médio, Humano, Metamorfo)
Dado de Vida:	1d4+1d8+2 (8 PV)	1d4+1d8+2 (8 PV)	1d4+1d8+2 (8 PV)
Iniciativa:	+0	+5	+5
Deslocamento:	9 m (6 quadrados)	6 m (4 quadrados), voo 12 m (médio)	6 m (4 quadrados), voo 12 m (médio)
Classe de Armadura:	12 (+2 natural), toque 10, surpresa 12	19 (+1 tamanho, +5 Des, +3 natural), toque 16, surpresa 14	19 (+1 tamanho, +5 Des, +3 natural), toque 16, surpresa 13
Ataque Base/Agarrar:	+0/+0	+0/+0	+0/+0
Ataque:	Corpo a corpo: ataque desarmado +0 (1d3 contusão)	Corpo a corpo: garra +6 (1d3-1)	Corpo a corpo: garra +5 (1d3-1)
Ataque Total:	Corpo a corpo: ataque desarmado +0 (1d3 contusão)	Corpo a corpo: 2 garras +6 (1d3-1) ou mordida +5 (1d4-1)	Corpo a corpo: 2 garras +5 (1d3-1) ou mordida +5 (1d4-1)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	-	Bicar os olhos, maldição da licantropia	Bicar os olhos, maldição da licantropia
Qualidades Especiais:	Alterar forma, empatia com corvos, faro, visão na penumbra	Alterar forma, empatia com corvos, faro, redução de dano 10/prata, visão na penumbra	Alterar forma, empatia com corvos, faro, redução de dano 10/prata, visão na penumbra
Testes de Resistência:	Fort +4, Ref +2, Von +5	Fort +6, Ref +7, Von +7	Fort +6, Ref +7, Von +7
Habilidades:	For 11, Des 11, Con 11, Int 10, Sab 12, Car 10	For 9, Des 21, Con 15, Int 10, Sab 16, Car 10	For 9, Des 21, Con 15, Int 10, Sab 16, Car 10
Perícias:	Conhecimento (história local) +4, Observar +8, Ouvir +8	Observar +16, Ouvir +16	Observar +16, Ouvir +16
Talentos:	Controlar Forma[B], Prontidão, Vontade de Ferro[B]	Acuidade com Arma, Controlar Forma[B], Esquiva, Prontidão, Vontade de Ferro[B]	Acuidade com Arma, Controlar Forma[B], Esquiva, Prontidão, Vontade de Ferro[B]
Ambiente:	Florestas, colinas, planícies e montanhas/Qualquer	Florestas, colinas, planícies e montanhas/Qualquer	Florestas, colinas, planícies e montanhas/Qualquer
Organização:	Solitário, casal ou revoada (4-9)	Solitário, casal ou revoada (4-9)	Solitário, casal ou revoada (4-9)
Nível de Desafio:	3	3	3
Tesouro:	Padrão, apenas pedras preciosas e moedas	Padrão, apenas pedras preciosas e moedas	Padrão, apenas pedras preciosas e moedas
Tendência:	Sempre Neutro e Bom	Sempre Neutro e Bom	Sempre Neutro e Bom
Progressão:	Por classe de personagem	Por classe de personagem	Por classe de personagem
Ajuste de Nível:	+3	+3	+3

Combate

Homens-corvo são guerreiros relutantes, mas ferozes em Combate. Exímios voadores, em forma de corvo atroz ou Forma Híbrida, eles bicam e arranham os olhos de seus inimigos, tentando cegá-los. Ao assumir a forma humanoide, utilizam qualquer arma com a qual tenham treinamento para eliminar rapidamente os inimigos cegos ou, se possível, forçá-los a recuar.

Alterar Forma (Sob): Um homem-corvo pode assumir uma Forma Híbrida bípede ou a forma de um corvo atroz. A Forma Híbrida raramente tem mais de 1,20 metro de altura, com penas pretas, bico reto e negro como ébano, olhos negros como carvão e pés que se estendem em garras agarradoras. Os braços da criatura se estendem formando asas. Em sua forma animal, a criatura se assemelha a um corvo anormalmente grande, sem nenhum traço de humanidade.

Bicar os Olhos (Ext): Se um homem-corvo realizar um acerto crítico com seu ataque de Mordida, ele arranca o olho da vítima da órbita. Isso cega esse olho. Uma vítima com apenas um olho sofre uma penalidade de competência de -2 em todas as jogadas modificadas por Destreza, devido à perda de percepção de profundidade. Uma criatura que perde todos os olhos fica cega. Apenas as magias *regeneração* e *cura completa* podem restaurar esse tipo de cegueira.

Homem-Jaguar

Forma Híbrida
Humanoide (Médio, Humano, Metamorfo)

Dado de Vida:	1d4+3d8+6 (21 PV)
Iniciativa:	+4
Deslocamento:	12 m, escalar 6 m
Classe de Armadura:	17 (+4 Des, +3 natural), toque 14, surpresa 13
Ataque Base/Agarrar:	+2/+5
Ataque:	Corpo a corpo: garra +6 (1d6+3)
Ataque Total:	Corpo a corpo: 2 garras +6 (1d6+3) e mordida +1 (1d3+1)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Bote, maldição da licantropia, rasgar
Qualidades Especiais:	Empatia com jaguares, faro, redução de dano 10/ébano, visão na penumbra
Testes de Resistência:	Fort +7, Ref +7, Von +4
Habilidades:	For 17, Des 19, Con 15, Int 10, Sab 12, Car 10
Perícias:	Equilíbrio +12, Escalar +11, Esconder-se +9, Furtividade +9, Observar +14, Ouvir +14*
Talentos:	Acuidade com Arma[B], Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Prontidão, Vontade de Ferro[B]
Ambiente:	Florestas/Quente (Terras Verdejantes)
Organização:	Solitário, grupo (5-8) ou tribo (5-20 e um líder 6 DV)
Nível de Desafio:	4
Tesouro:	Padrão
Tendência:	Normalmente Leal e Neutro
Progressão:	Por classe de personagem
Ajuste de Nível:	+3

A criatura humanoide de aspecto felino e pelagem malhada salta da camuflagem das árvores. Ela avança rapidamente sobre as patas traseiras felinas enquanto os membros anteriores se estendem com garras cruéis.

Homens-jaguar são encontrados em regiões de selva, que reivindicaram como seu território. São licantropos incomuns por possuírem apenas uma forma: uma forma híbrida de jaguar e humano que lhes permite caminhar com igual desenvoltura sobre duas ou quatro patas. Seus membros dianteiros terminam em patas/mãos preênseis. A pelagem malhada combina com a dos jaguares comuns, permitindo que se camuflem com facilidade nas matas densas. Protegem ferozmente seu território, mas de resto têm pouco ou nenhum contato com outras raças sencientes.

Homens-jaguar falam quaisquer idiomas que conheciam antes da transformação. Bandos maiores também falam uma linguagem própria, feita de rosnados e silvos.

Combate

Mestres incontestáveis de seu território escolhido, Homens-jaguar são caçadores letais e eficientes. Qualquer um perseguido por eles em terreno de selva pode realizar um teste de Observar para percebê-los antes do ataque; caso contrário, será pego de surpresa quando as criaturas saltarem do esconderijo. Homens-jaguar utilizam táticas de matilha para encurralar e exaurir sua presa, importunando-a com ataques de garra e depois desaparecendo novamente na selva até enfraquecê-la por completo. Só então avançam para o abate — sem misericórdia.

Bote (Ext): Se um homem-jaguar em Forma Híbrida realizar uma investida contra um inimigo, pode realizar um Ataque Total, incluindo dois ataques de rasgar.

Maldição da Licantropia (Sob): Qualquer humanoide que contraia licantropia pelos ataques de um homem-jaguar assume automaticamente a Forma Híbrida 2d6 horas após o ataque. O personagem permanece em Forma Híbrida, apenas vagamente consciente de sua vida anterior à transformação, até ser curado ou morto.

Rasgar (Ext): Bônus de ataque +6 corpo a corpo, dano 1d6+3.

Perícias: Homens-jaguar em Forma Híbrida recebem +4 de bônus racial em testes de Esconder-se e Furtividade e +8 de bônus racial em testes de Equilíbrio. *Em áreas de capim alto ou vegetação densa, o bônus de Esconder-se melhora para +8.

Homem-Leopardo

	Forma Humana	Forma Híbrida
	Humanoide (Médio, Humano, Metamorfo Amaldiçoado)	**Humanoide (Médio, Humano, Metamorfo)**
Dado de Vida:	1d4+3d8+6 (21 PV)	1d4+3d8+6 (21 PV)
Iniciativa:	+0	+3
Deslocamento:	9 m (6 quadrados)	12 m (8 quadrados), escalar 6 m
Classe de Armadura:	12 (+2 natural), toque 10, surpresa 12	17 (+4 Des, +3 natural), toque 14, surpresa 13
Ataque Base/Agarrar:	+2/+2	+2/+5
Ataque:	Corpo a corpo: ataque desarmado +2 (1d3 contusão)	Corpo a corpo: mordida +6 (1d6+3)
Ataque Total:	Corpo a corpo: ataque desarmado +2 (1d3 contusão)	Corpo a corpo: mordida +6 (1d6+3) e 2 garras +1 (1d3+1)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	-	Agarrar aprimorado, bote, maldição da licantropia, manquecer, rasgar
Qualidades Especiais:	Alterar forma, eletrofobia, empatia com leopardos, faro, visão na penumbra	Alterar forma, eletrofobia, empatia com leopardos, faro, redução de dano 10/prata, visão na penumbra
Testes de Resistência:	Fort +5, Ref +3, Von +6	Fort +7, Ref +7, Von +6
Habilidades:	For 11, Des 11, Con 11, Int 10, Sab 12, Car 10	For 17, Des 19, Con 15, Int 10, Sab 12, Car 10
Perícias:	Equilíbrio +12, Escalar +6, Esconder-se +9, Furtividade +9, Ouvir +6, Profissão (caçador)	Equilíbrio +12, Escalar +11, Esconder-se +9*, Furtividade +9, Observar +14, Ouvir +14
Talentos:	Corrida, Prontidão, Vontade de Ferro[B]	Acuidade com Arma, Controlar Forma[B], Corrida, Esquiva, Prontidão[B], Vontade de Ferro[B]
Ambiente:	Florestas, colinas e planícies/Quente	Florestas, colinas e planícies/Quente
Organização:	Solitário, casal ou tribo (5-10)	Solitário, casal ou tribo (5-10)
Nível de Desafio:	4	4
Tesouro:	Padrão	Padrão
Tendência:	Geralmente Leal e Mau	Geralmente Leal e Mau
Progressão:	Por classe de personagem	Por classe de personagem
Ajuste de Nível:	+3	+3

Avançando em passadas ágeis, a fera felina amarela com manchas negras ergue-se repentinamente sobre as patas traseiras e lança um ataque, garras estendidas.

Homens-leopardo percorrem as regiões de savana das Terras Selvagens e são geralmente encontrados em sua Forma Híbrida bípede. Essa forma é mais animal do que humana e se move com igual facilidade em duas ou quatro patas. Os machos licantropos-leopardo possuem pelagem amarelada com manchas pretas, enquanto a pelagem das fêmeas é completamente preta.

A alcateia é governada pelos verdadeiros licantropos. Homens-leopardo amaldiçoados são mantidos apenas como tropas para fortalecer a alcateia. Esses pobres desafortunados retornam à sua forma humanoide apenas durante as noites de lua cheia e costumam ser caçados pelo restante da alcateia nesse período — o que garante que apenas os mais fortes sobrevivam e possam se juntar novamente ao grupo quando retornam à forma bestial. Embora os homens-leopardo geralmente prefiram permanecer isolados, eles servirão qualquer paka (veja a entrada correspondente) que os convoque.

Combate

Homens-leopardo são criaturas malévolas que levam o termo "crueldade felina" a novos patamares. Eles adoram brincar com suas presas e frequentemente invadem vilarejos em Procurar de vítimas para aterrorizar. Sua técnica de caça reflete esse desejo de instilar medo e causar o máximo de dor possível às suas presas.

Bote (Ext): Se um homem-leopardo carregar contra um inimigo, ele pode realizar um Ataque Total, incluindo dois ataques de Rasgar.

Eletrofobia (Ext): Homens-leopardo possuem medo instintivo de relâmpagos. Um homem-leopardo deve fazer um teste de resistência contra Medo (CD 13) sempre que testemunhar uma explosão elétrica (incluindo magias de *relâmpago* ou efeitos mágicos semelhantes).

Maldição da Licantropia (Sob): Homens-leopardo verdadeiros possuem apenas uma, Forma Híbrida. Um humanoide amaldiçoado com licantropia pelos ataques de um homem-leopardo assume automaticamente a Forma Híbrida ao amanhecer seguinte. Homens-leopardo amaldiçoados retornam à forma humanoide nas noites de lua cheia. Ao contrário da maioria dos licantropos amaldiçoados, eles se lembram de suas ações enquanto transformados.

Manquecer (Ext): Se um homem-leopardo obtiver um acerto crítico com seu ataque de Mordida, ele dilacera a parte de trás da perna da vítima, reduzindo sua velocidade pela metade. Essa penalidade de movimento dura um dia, até que a vítima seja tratada com um teste bem-sucedido de Cura (CD 15) ou receba ao menos 1 ponto de cura mágica.

Rasgar (Ext): Bônus de ataque corpo a corpo +7, dano 1d3+1.

Perícias: Homens-leopardo recebem um bônus racial de +4 em testes de Esconder-se e Furtividade, e um bônus racial de +8 em Equilíbrio. *Em áreas de grama alta ou vegetação densa, o bônus de Esconder-se aumenta para +8.

Homem-Texugo

	Forma de Anão Humanoide (Médio, Anão, Metamorfo)	Forma de Texugo Atroz Humanoide (Médio, Anão, Metamorfo)	Forma Híbrida Humanoide (Médio, Anão, Metamorfo)
Dado de Vida:	1d4+3d8+15 (30 PV)	1d4+3d8+15 (30 PV)	1d4+3d8+15 (30 PV)
Iniciativa:	+3	+3	+3
Deslocamento:	6 m (4 quadrados)	9 m (6 quadrados), escavar 3 m	9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura:	12 (+2 natural), toque 10, surpresa 12	18 (+3 Des, +5 natural), toque 13, surpresa 15	18 (+3 Des, +5 natural), toque 13, surpresa 15
Ataque Base/Agarrar:	+2/+2	+2/+4	+2/+4
Ataque:	Corpo a corpo: ataque desarmado +2 (1d3+3 contusão)	Corpo a corpo: garra +4 (1d4+2)	Corpo a corpo: garra +4 (1d4+2)
Ataque Total:	Corpo a corpo: ataque desarmado +2 (1d3+3 contusão)	Corpo a corpo: 2 garras +4 (1d4+2) e mordida -1 (1d6+1)	Corpo a corpo: 2 garras +4 (1d4+2) e mordida -1 (1d6+1)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	-	Fúria, maldição da licantropia	Fúria, maldição da licantropia
Qualidades Especiais:	Alterar Forma, empatia com texugos, faro, visão na penumbra	Alterar forma, empatia com texugos, faro, redução de dano 10/prata, visão na penumbra	Alterar forma, empatia com texugos, faro, redução de dano 10/prata, visão na penumbra
Testes de Resistência:	Fort +5, Ref +3, Von +6	Fort +9, Ref +6, Von +6	Fort +9, Ref +6, Von +6
Habilidades:	For 11, Des 11, Con 11, Int 10, Sab 12, Car 10	For 15, Des 17, Con 19, Int 10, Sab 12, Car 8	For 15, Des 17, Con 19, Int 10, Sab 12, Car 8
Perícias:	Adestrar Animais +4, Conhecimento (mineiro) +4, Observar +8, Ouvir +8, Sobrevivência +1	Adestrar Animais +4, Observar +14, Ouvir +14, Sobrevivência +1	Adestrar Animais +4, Observar +14, Ouvir +14, Sobrevivência +1
Talentos:	Controlar Forma[B], Prontidão, Rastrear[B], Vitalidade, Vontade de Ferro[B]	Controlar Forma[B], Prontidão, Rastrear[B], Vitalidade, Vontade de Ferro[B]	Controlar Forma[B], Prontidão, Rastrear[B], Vitalidade, Vontade de Ferro[B]
Ambiente:	Florestas, colinas e subterrâneo/ Temperado	Florestas, colinas e subterrâneo/ Temperado	Florestas, colinas e subterrâneo/ Temperado
Organização:	Solitário ou grupo (2-5)	Solitário ou grupo (2-5)	Solitário ou grupo (2-5)
Nível de Desafio:	4	4	4
Tesouro:	Padrão	Padrão	Padrão
Tendência:	Sempre Caótico e Mau	Sempre Caótico e Mau	Sempre Caótico e Mau
Progressão:	Por classe de personagem	Por classe de personagem	Por classe de personagem
Ajuste de Nível:	+3	+3	+3

Pelos eriçados, olhos negros consumidos pelo ódio, a criatura bípede listrada rosna e golpeia com suas grossas garras.

Homens-texugo herdam a ferocidade tenaz de seus parentes animais. Tendem a não soltar aquilo que agarraram — seja fisicamente ou mentalmente — e são extremamente agressivos e territoriais. Como muitos licantropos, possuem três formas: uma forma humanoide, uma forma híbrida de texugo e uma Forma de Texugo Atroz. Homens-texugo são quase sempre anões em sua forma humanoide; outras raças parecem resistentes a essa cepa específica de licantropia. Esses anões frequentemente têm uma mecha prateada nos cabelos, embora isso não seja incomum entre sua espécie.

Combate

Quando provocados à luta, homens-texugo atacam sem piedade e normalmente não recuam até que seus inimigos estejam mortos ou tenham fugido. Em Forma Híbrida, tendem a confiar em suas garras e em sua terrível fúria.

Alterar Forma (Sob): Um homem-texugo pode assumir uma Forma Híbrida bípede ou a forma de um texugo atroz. A forma bípede e atarracada tem cerca de 1,20 metro de altura, com pelagem listrada, rosto bestial e garras longas e espessas. Sua forma animal é a de um texugo atroz adulto sem nenhum traço de humanidade.

Fúria (Ext): Um homem-texugo que sofre dano em combate entra em uma fúria enlouquecida em seu próximo turno, arranhando e mordendo descontroladamente até que ele ou seu oponente esteja morto. Ganha +4 em Força, +4 em Constituição e –2 na CA. A criatura não pode encerrar sua fúria voluntariamente.

Maldição da Licantropia (Sob): Criaturas não-anãs recebem +4 de bônus racial em seus testes de Fortitude para resistir à aflição.

Loup-Garou das Montanhas

	Forma Humana Humanoide (Médio, Humano, Metamorfo)	Forma de Lobo Atroz Humanoide (Grande, Humano, Metamorfo)	Forma Híbrida Humanoide (Grande, Humano, Metamorfo)
Dado de Vida:	1d4+6d8+18 (47 PV)	1d4+6d8+18 (47 PV)	1d4+6d8+18 (47 PV)
Iniciativa:	+4	+6	+6
Deslocamento:	9 m (6 quadrados)	15 m (10 quadrados)	15 m (10 quadrados)
Classe de Armadura:	12 (+2 natural), toque 10, surpresa 12	16 (-1 tamanho, +2 Des +5 natural), toque 11, surpresa 14	16 (-1 tamanho, +2 Des, +5 natural), toque 11, surpresa 14
Ataque Base/Agarrar:	+4/+4	+4/+15	+4/+15
Ataque:	Corpo a corpo: ataque desarmado +4 (1d3 contusão)	Corpo a corpo: mordida +11 (1d8+10)	Corpo a corpo: garra +11 (1d6+7)
Ataque Total:	Corpo a corpo: ataque desarmado +4 (1d3 contusão)	Corpo a corpo: mordida +11 (1d8+10)	Corpo a corpo: 2 garras +11 (1d6+7) e mordida +5 (1d8+7)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m	3 m/1,5 m	3 m/1,5 m
Ataques Especiais:	-	Imobilização, maldição da licantropia	Imobilização, maldição da licantropia
Qualidades Especiais:	Alterar forma, empatia com lobos, faro, visão na penumbra	Alterar forma, cura acelerada 1, empatia com lobos, faro, redução de dano 10/ouro, resistência à magia 14	Alterar forma, cura acelerada 1, empatia com lobos, faro, redução de dano 10/ouro, resistência à magia 14
Testes de Resistência:	Fort +7, Ref +5, Von +8	Fort +10, Ref +7, Von +8	Fort +10, Ref +7, Von +8
Habilidades:	For 11, Des 11, Con 11, Int 10, Sab 12, Car 10	For 25, Des 15, Con 17, Int 10, Sab 12, Car 10	For 25, Des 15, Con 17, Int 10, Sab 12, Car 10
Perícias:	Esconder-se +5, Furtividade +5, Observar +14, Ouvir +14, Profissão (curtidor) +6, Sobrevivência +1	Esconder-se +5, Furtividade +5, Observar +14, Ouvir +14, Sobrevivência +1/+5*	Esconder-se +5, Furtividade +5, Observar +14, Ouvir +14, Sobrevivência +1/+5*
Talentos:	Controlar Forma[B], Corrida, Iniciativa Aprimorada[B], Lutar às Cegas[B], Prontidão, Rastrear[B], Vontade de Ferro[B]	Controlar Forma[B], Corrida, Foco em Arma (Mordida), Iniciativa Aprimorada[B], Lutar às Cegas[B], Prontidão, Rastrear[B], Vontade de Ferro[B]	Controlar Forma[B], Corrida, Foco em Arma (Mordida), Iniciativa Aprimorada[B], Lutar às Cegas[B], Prontidão, Rastrear[B], Vontade de Ferro[B]
Ambiente:	Colinas e montanhas/Qualquer	Colinas e montanhas/Qualquer	Colinas e montanhas/Qualquer
Organização:	Solitário ou matilha (5-8)	Solitário ou matilha (5-8)	Solitário ou matilha (5-8)
Nível de Desafio:	5	5	5
Tesouro:	Padrão	Padrão	Padrão
Tendência:	Sempre Caótico e Mau	Sempre Caótico e Mau	Sempre Caótico e Mau
Progressão:	Por classe de personagem	Por classe de personagem	Por classe de personagem
Ajuste de Nível:	+3	+3	+3

Uma criatura monstruosa, parecendo um lobo descomunal com olhos vermelhos e malévolos, irrompe na clareira, observando com fome todos à sua volta.

Esses primos montanheses dos loup-garou das terras baixas representam o ódio e a ferocidade em estado puro, assumindo a forma de um temível lobo atroz. A forma humanoide de um Loup-Garou das Montanhas parece normal.

Combate

Loup-Garou das Montanhas luta com toda a selvageria de um lobo atroz.

Alterar Forma (Sob): Um Loup-Garou das Montanhas pode alternar entre uma Forma Híbrida bípede e uma forma animal como uma ação padrão. A forma bípede é uma criatura de 2,40 metros de altura, coberta por uma pelagem espessa, com cabeça de lobo, pernas caninas e uma cauda curta. A criatura pode falar nessa forma com uma voz baixa e áspera. Em forma animal, a criatura se assemelha a um lobo atroz adulto sem qualquer traço de humanidade.

Imobilização (Ext): Um Loup-Garou das Montanhas que acerta com um ataque de mordida pode tentar imobilizar o oponente (modificador de teste +7) como uma ação livre, sem realizar um ataque de toque ou provocar ataque de oportunidade. Se a tentativa falhar, o oponente não pode reagir para imobilizar o loup-garou.

Perícias: Em forma híbrida ou Forma de Lobo Atroz, um Loup-Garou das Montanhas recebe +1 de bônus racial em testes de Ouvir, Furtividade e Observar, e +2 de bônus racial em testes de Esconder-se. Recebe também +4 de bônus racial em testes de Sobrevivência ao rastrear pelo faro.

Loup-Garou das Terras Baixas

	Forma Humana	Forma Worg	Forma Híbrida
	Humanoide (Médio, Humano, Metamorfo)	**Humanoide (Médio, Humano, Metamorfo)**	**Humanoide (Médio, Humano, Metamorfo)**
Dado de Vida:	1d4+4d10+8 (32 PV)	1d4+4d10+8 (32 PV)	1d4+4d10+8 (32 PV)
Iniciativa:	+4	+6	+6
Deslocamento:	9 m (6 quadrados)	15 m (10 quadrados)	15 m (10 quadrados)
Classe de Armadura:	12 (+2 natural), toque 10, surpresa 12	16 (+2 Des, +4 natural), toque 12, surpresa 14	16 (+2 Des, +4 natural), toque 12, surpresa 14
Ataque Base/Agarrar:	+4/+4	+4/+7	+4/+7
Ataque:	Corpo a corpo: ataque desarmado +4 (1d3 contusão)	Corpo a corpo: mordida +8 (1d6+4)	Corpo a corpo: garra +7 (1d4+4)
Ataque Total:	Corpo a corpo: ataque desarmado +4 (1d3 contusão)	Corpo a corpo: mordida +8 (1d6+4)	Corpo a corpo: 2 garras +7 (1d4+4) e mordida +3 (1d6+4)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	-	Imobilização, maldição da licantropia	Imobilização, maldição da licantropia
Qualidades Especiais:	Alterar forma, empatia com lobos, faro, visão na penumbra	Alterar forma, empatia com lobos, faro, redução de dano 10/prata, resistência à magia 12, visão na penumbra	Alterar forma, empatia com lobos, faro, redução de dano 10/prata, resistência à magia 12, visão na penumbra
Testes de Resistência:	Fort +6, Ref +4, Von +4	Fort +8, Ref +6, Von +5	Fort +8, Ref +6, Von +5
Habilidades:	For 11, Des 11, Con 11, Int 10, Sab 12, Car 10	For 17, Des 15, Con 15, Int 10, Sab 14, Car 10	For 17, Des 15, Con 15, Int 10, Sab 14, Car 10
Sab 14, Car 10			
Perícias:	Adestrar Animais +2, Furtividade +4, Ofícios (artigos de couro) +6, Observar +4, Ouvir +4, Procurar +4	Esconder-se +9, Furtividade +8, Observar +18, Ouvir +18, Procurar +10, Sobrevivência +2/6*	Esconder-se +9, Furtividade +8, Observar +18, Ouvir +18, Procurar +10, Sobrevivência +2/6*
Talentos:	Controlar Forma[B], Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Prontidão, Rastrear[B], Sorrateiro, Vontade de Ferro[B],	Controlar Forma[B], Foco em Arma[B] (Mordida), Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Prontidão, Rastrear[B], Sorrateiro, Vontade de Ferro[B]	Controlar Forma[B], Foco em Arma (Mordida), Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Prontidão, Rastrear[B], Sorrateiro, Vontade de Ferro[B]
Ambiente:	Floresta, colinas e planícies/Qualquer	Floresta, colinas e planícies/Qualquer	Floresta, colinas e planícies/Qualquer
Organização:	Solitário, par ou matilha (6-11)	Solitário, par ou matilha (6-11)	Solitário, par ou matilha (6-11)
Nível de Desafio:	5	5	5
Tesouro:	Padrão	Padrão	Padrão
Tendência:	Sempre Caótico e Mau	Sempre Caótico e Mau	Sempre Caótico e Mau
Progressão:	Por classe de personagem	Por classe de personagem	Por classe de personagem
Ajuste de Nível:	+3	+3	+3

A monstruosa criatura humanoide se ergue sobre patas traseiras poderosas, seu torso retorcido e hirsuto, saliva gotejando de seus dentes cerrados, e garras afiadas cortando com intenção mortal.

Loup-garou são formas mais poderosas do lobisomem comum. Em suas formas animais, transformam-se em temíveis worgs. A forma humanoide de um Loup-Garou das Terras Baixas não possui traços distintivos.

Combate

Loup-Garou das Terras Baixas usam as mesmas táticas que os worgs.

Alterar Forma (Sob): Um Loup-Garou das Terras Baixas pode alternar entre uma Forma Híbrida bípede e uma forma animal como uma ação padrão. A forma bípede é uma monstruosidade babante de 2,10 metros de altura, coberta por pelos curtos, com cabeça lupina, pernas caninas e uma cauda curta. A criatura pode falar nessa forma, com uma voz baixa e áspera. Em forma animal, a criatura se assemelha a um worg adulto, sem nenhum traço de humanidade.

Imobilização (Ext): Um Loup-Garou das Terras Baixas que acerta com um ataque de mordida pode tentar imobilizar o oponente (modificador de teste +3) como uma ação livre, sem realizar um ataque de toque ou provocar ataque de oportunidade. Se a tentativa falhar, o oponente não pode reagir para imobilizar o loup-garou.

Perícias: Um Loup-Garou das Terras Baixas em forma híbrida ou Forma Worg recebe +1 de bônus racial em testes de Ouvir, Furtividade e Observar, e +2 de bônus racial em testes de Esconder-se. Ganha ainda +4 de bônus racial em testes de Sobrevivência ao rastrear pelo faro.

Como Criar um Licantropo

"Licantropo" é um modelo que pode ser adicionado a qualquer criatura humanoide (denominada a seguir como "criatura base"). Esse modelo pode ser herdado (no caso de licantropos naturais) ou adquirido (no caso de licantropos amaldiçoados).

O tipo básico da criatura não muda, mas ela adquire o subtipo metamorfo. O licantropo assume as características de algum tipo de animal carnívoro ou onívoro, ou (muito raramente) de uma besta mágica (denominado a seguir como "animal base"). Esse animal pode ser qualquer predador entre o tamanho de um cachorro pequeno e um urso grande, mas deve estar dentro de uma categoria de tamanho em relação à criatura base (isto é, Pequeno, Médio ou Grande para um personagem Médio). Alguns licantropos também podem adotar uma Forma Híbrida que combina características do personagem e do animal. O tamanho do licantropo em Forma Híbrida é o mesmo tamanho do animal base ou da criatura base, o que for maior.

Um licantropo usa as estatísticas e habilidades especiais do personagem ou do animal, além daquelas descritas abaixo.

Dados de Vida e Pontos de Vida: O mesmo da criatura-base mais os DV do animal-base. Para calcular o total dos pontos de vida, aplique o modificador de Constituição conforme o valor que o licantropo teria em cada forma, sepa¬radamente. Por exemplo, um lobisomem plebeu humano com Constituição 11 na forma humana e Constituição 15 na forma de animal teria 1d4 mais 2d8+4 pontos de vida (lobo).

Deslocamento: Igual à criatura base ou animal base, dependendo da forma que o licantropo estiver usando. Híbridos usam a velocidade da criatura base.

Classe de Armadura: O bônus de armadura natural da criatura base aumenta em todas as formas em +2. Em Forma Híbrida, a armadura natural do licantropo é igual à da criatura base ou do animal base, o que for maior.

Ataque Base/Agarrar: Some o bônus base de ataque do animal base ao bônus base de ataque da criatura base. O bônus de agarrar do licantropo usa esse bônus de ataque total, além dos modificadores de Força e tamanho, conforme a forma atual que ele estiver utilizando.

Ataques: Igual à criatura base ou ao animal base, dependendo da forma que o licantropo estiver usando. Em forma híbrida, um licantropo ganha dois ataques de garra e um ataque de mordida como armas naturais. Essas armas causam dano com base no tamanho da forma híbrida. Um híbrido pode atacar com uma arma e com a mordida, ou pode atacar com suas armas naturais. A Mordida do híbrido é um ataque secundário.

Dano: Igual ao da criatura base ou do animal base, dependendo da forma utilizada pelo licantropo.

Ataques Especiais: O licantropo mantém todos os ataques especiais do personagem ou do animal, dependendo da forma que estiver usando, e também adquire os listados abaixo, salvo indicação em contrário.

A Forma Híbrida do licantropo não adquire ataques especiais do animal base, nem um licantropo conjurador pode lançar magias com componentes verbais, somáticos ou materiais na forma animal, ou magias com componente verbal na Forma Híbrida.

Maldição da Licantropia (Sob): Qualquer humanoide atingido pelo ataque de Mordida de um licantropo na forma animal deve ser bem-sucedido em um teste de Fortitude CD 18, ou contrai licantropia. Ataques contundentes ou não perfurantes não transmitem a condição. Se a vítima não estiver dentro de uma categoria de tamanho do licantropo, não pode contrair licantropia daquele indivíduo. Diferente dos licantropos de outros cenários, os licantropos amaldiçoados em Ravenloft podem transmitir a maldição da licantropia com a Mordida.

Qualidades Especiais: O licantropo mantém todas as qualidades especiais do personagem ou do animal, e também adquire as listadas abaixo.

Alterar Forma (Sob): Licantropos podem se transformar em forma animal como se estivessem usando a magia *metamorfose* (embora seus equipamentos não se alterem). Também podem assumir uma Forma Híbrida bípede, com mãos preênseis e traços animalescos. Licantropos amaldiçoados podem assumir apenas uma dessas duas formas; a maioria dos licantropos verdadeiros pode assumir ambas. Mudar para ou de forma animal ou Forma Híbrida é uma ação padrão. Ao assumir qualquer uma das formas, o licantropo recupera pontos de vida como se tivesse descansado por um dia. Um licantropo morto retorna à sua forma humanoide, embora continue morto. Partes do corpo separadas mantêm a forma animal. Essa habilidade de metamorfose pode ser difícil de controlar (consulte "Licantropia como Aflição" no *Livro dos Monstros*).

Empatia Licantrópica (Ext): Licantropos podem se comunicar e criar empatia com animais normais ou terríveis da mesma espécie de sua forma animal. Isso lhes concede um bônus racial de +4 em testes para influenciar a atitude do animal e permite a comunicação de conceitos simples e, se o animal for amigável, comandos como "amigo", "inimigo", "fugir" e "atacar".

Faro (Ext): Um licantropo possui a habilidade de faro em qualquer forma.

Redução de Dano: Licantropos naturais em forma animal ou Forma Híbrida recebem redução de dano 10/prata. Licantropos amaldiçoados recebem redução de dano 5/prata. Alguns tipos de licantropo possuem vulnerabilidades a materiais diferentes; estes são detalhados abaixo.

Visão na Penumbra (Ext): Um licantropo possui visão na penumbra em todas as formas.

Bônus Base de Resistência: Some os bônus base de resistência do animal base aos da criatura base. Além disso, licantropos recebem um bônus racial de +2 nos testes de Fortitude e Vontade.

Habilidades: Todos os licantropos recebem +2 em Sabedoria na forma humanoide, os outros atributos permanecem inalterados. Na forma animal ou Forma Híbrida, os valores de habilidade do licantropo melhoram de acordo com a tabela abaixo.

Perícias: Licantropos recebem um bônus racial de +4 em testes de Procurar, Observar e Ouvir quando estão em forma humanoide. Em forma animal ou Forma Híbrida, esses bônus aumentam para +8. Um licantropo nessas formas também adquire as mesmas perícias que um animal normal de sua espécie, além das perícias do personagem. Se o licantropo possuir uma perícia em ambas as formas (humanoide e animal), usa-se o melhor valor.

Talentos: Iguais aos do personagem. Quando em forma híbrida ou animal, o licantropo também adquire quaisquer talentos que um animal normal daquela forma possua. Licantropos em forma híbrida ou animal recebem talentos adicionais conforme descrito na tabela de Licantropos de Ravenloft (ver caixa lateral). Se esse processo conceder ao licantropo um talento repetido, não há benefícios adicionais, a menos que o talento possa ser adquirido mais de uma vez — nesse caso, ele funciona conforme descrito. Se isso resultar em mais talentos do que o número normalmente permitido pelo total de Dados de Vida do personagem, os talentos extras são considerados talentos bônus. Caso o licantropo não atenda aos pré-requisitos de um talento na forma humanoide, ainda mantém o talento, mas não pode usá-lo nessa forma.

Todos os licantropos, exceto Homens-Jaguar, recebem Controlar Forma (*Livro dos Monstros*) como talento bônus, e todos recebem Vontade de Ferro (*Livro do Jogador* de D&D) também como talento bônus.

Ambiente: Igual ao da criatura base ou do animal base.

Organização: Solitário ou casal, às vezes família (2–4), matilha (6–10), ou bando (família + animais relacionados).

Nível de Desafio: Pelo nível de classe ou criatura base, modificado de acordo com os DV do animal base: 1 DV ou 2 DV, +2; 3 DV a 5 DV, +3; 6 DV a 10 DV, +4; 11 DV a 20 DV, +5; 21 DV ou mais, +6.

Tesouro: Padrão.

Tendência: De acordo com o tipo de animal.

Progressão: Por classe de personagem.

Ajuste de Nível: Igual à criatura base +2 (amaldiçoado) ou +3 (natural). Além disso, o nível de personagem de um licantropo é aumentado pelo número de Dados de Vida raciais do animal base.

Licantropos em Ravenloft

Nome	Forma Animal	Ajustes de Habilidade	Talentos	Fraquezas Químicas
Homem-Arraia	Arraia (híbrido)	For +4, Des +6, Con +4, Sab +2	Esquiva	Nenúfar
Homem-Chacal	Chacal (cachorro)	For +2, Des +6, Con +4, Sab +2	Acuidade com Arma	Erva-doce
Homem-Corvo	Corvo atroz	For -2, Des +10, Con +4, Sab +6	Acuidade com Arma, Esquiva	Desconhecida
Homem-Jaguar	Jaguar (híbrido)	For +6, Des +8, Con +4, Sab +2	Acuidade com Arma, Esquiva	Cacau
Homem-Leopardo	Leopardo (híbrido)	For +6, Des +8, Con +4, Sab +2	Acuidade com Arma, Esquiva	Mercúrio
Homem-Morcego	Morcego atroz	For +6, Des +12, Con +6, Sab +4	Investida Aérea, Lutar às Cegas	Tomilho-almiscarado
Homem-Texugo	Texugo atroz	For +4, Des +6, Con +6, Sab +2	Vitalidade	Sementes de papoula
Loup-Garou das Montanhas	Lobo atroz	For +14, Des +4, Con +6, Sab +2	Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas	Acônitos (inclusive beladona)
Loup-Garou das Terras Baixas	Worg	For +6, Des +4, Con +4, Sab +4	Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Prontidão	Acônitos (inclusive beladona)

Lich Elemental

Liches elementais são diferentes de outros liches por sua forte conexão com a terra de Ravenloft. Em geral, são feiticeiros ou magos, embora alguns tenham sido clérigos em vida. Todos foram atraídos pelas forças elementais e pela corrente sombria que as percorre.

A maioria dos liches elementais enlouqueceu com o poder. Eles sentem o chamado dos elementos fluindo através de si e não conseguem permanecer inativos por muito tempo. A maioria dos liches prefere permanecer nos bastidores, enviando lacaios para lutar por eles. Contudo, o lich elemental se deleita no combate, em sua chance de testar seus poderes e, talvez, de devolver aos elementos parte do que recebeu.

Liches elementais têm cabelos esvoaçantes, lembrando as brumas. Sua pele é de um cinza pálido de túmulo, enquanto suas vestes e cabelo crepitam como fogo ao vento. Sua pele em decomposição exsuda constantemente grossas gotas de sangue carmesim escuro.

Exemplo de Lich Elemental

Uma aura de poder inconfundível emana da figura de pele cinzenta e ressecada. O vento uiva ao seu redor, como se estivesse pronto para cumprir as ordens da criatura.

Este exemplo usa como base um mago humano de 10º nível.

Lich Elemental, Mago Humano de 10º Nível
Morto-vivo (Médio — Humanoide Avançado)

Dado de Vida: 10d12+3 (68 PV)
Iniciativa: +6
Deslocamento: 9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura: 22 (+2 Des, +5 natural, +3 braçadeiras de armadura +3, +2 anel de proteção), toque 17, surpresa 10
Ataque Base/Agarrar: +5/+5
Ataque: Corpo a corpo: toque +6 (1d8+5 mais efeito especial toque); ou adaga +5 (1d4/19-20); ou à distância: dardos +7 (1d4/x2)
Ataque Total: Corpo a corpo: toque +6 (1d8+5 mais efeito especial toque); ou adaga +5 (1d4/19-20); ou à distância: dardos +7 (1d4/x2)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Aura de medo, invocar elemental assombrado, toque da pira, toque da sepultura, toque das brumas, toque do sangue
Qualidades Especiais: Características de morto-vivo, imune a ataques elementais, imune a efeitos de ação mental, imune a metamorfose involuntária, redução de dano 15/concussão e mágico, resistência à expulsão +3
Testes de Resistência: Fort +3, Ref +5, Von +11
Habilidades: For 11, Des 15, Con —, Int 20, Sab 18, Car 16
Perícias: Concentração +15, Conhecimento (arcano) +15, Conhecimento (engenharia) +10, Decifrar Escrita +10, Esconder-se +18, Furtividade +26, Identificar Magia +15, Observar +12, Ouvir +18
Talentos: Criar Item Maravilhoso, Escrever Pergaminho[B], Foco em Magia (Evocação), Foco em Magia Maior (Evocação), Foco em Arma (toque), Iniciativa Aprimorada[B], Magias em Combate, Magia Sem Gestos, Vitalidade
Ambiente: Qualquer (Ravenloft)
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 12
Tesouro: Padrão moedas; dobro de bens, dobro de itens
Tendência: Normalmente Caótico e Mau
Progressão: Por classe de personagem
Ajuste de Nível: +4

Combate

Ao contrário de outros liches, os liches elementais apreciam o combate físico e aproveitam toda oportunidade de usar seus ataques de toque variados e letais. Os ataques de toque e a arma natural de um lich elemental são tratados como armas mágicas para fins de superar redução de dano.

O teste de Vontade contra a aura de medo e os ataques de toque deste lich elemental tem CD 18.

Magias de Mago Preparadas (4/6/5/4/4/2; CD de resistência 15 + nível da magia, CD 17 + nível da magia para Evocação): 0 – *brilho, detectar magias, ler magias, raio de gelo*; 1º — *ataque certeiro, compreender idiomas, mãos flamejantes, misseis mágicos, recuo acelerado, toque macabro*; 2º — *chama contínua, esfera flamejante, lufada de vento, névoa, vento sussurrante*; 3º — *bola de fogo, dissipar magia, lentidão, runas explosivas*; 4º — *armadilha de fogo, muralha de fogo, muralha de gelo, remover maldição*; 5º — *cone glacial, criar passagens*.

Itens Pessoais: Braçadeiras de armadura +3, poção de invisibilidade, poção de forma gasosa, broche do escudo.

Como Criar um Lich Elemental

"Lich elemental" é um modelo adquirido que pode ser adicionado a qualquer criatura humanoide (doravante referida como a criatura base), desde que ela possa criar a filacteria exigida. (Veja o Capítulo Cinco do **Ravenloft Livro do Jogador** e a entrada apropriada no *Livro dos Monstros* para mais informações sobre a filacteria do lich).

Um lich elemental possui todas as estatísticas e habilidades especiais da criatura base, exceto conforme indicado a seguir.

Tamanho e Tipo: O tipo da criatura muda para morto-vivo. Não recalcule o bônus base de ataque, os testes de resistência ou os pontos de perícia. O tamanho permanece inalterado.

Dado de Vida: Aumente todos os Dados de Vida atuais e futuros para d12.

Classe de Armadura: Um lich elemental possui um bônus de +5 na armadura natural ou o bônus de armadura natural da criatura base, o que for maior.

Ataque: Um lich elemental possui um ataque de toque que pode usar uma vez por rodada, bem como quaisquer armas utilizadas pela criatura base. Se a criatura base possuir armas naturais, o lich mantém essas armas. Se lutar desarmado, o lich elemental usa seu ataque de toque ou suas armas naturais (se tiver). Um lich elemental armado pode escolher entre usar a arma ou o ataque de toque, conforme desejar.

Ataque Total: Um lich elemental utiliza seu ataque de toque ou armas naturais (se possuir) quando luta desarmado. Se estiver armado, normalmente utiliza a arma como ataque principal; seu ataque de toque torna-se um ataque natural secundário, desde que tenha como realizá-lo (por exemplo, uma mão livre ou arma natural apropriada para ataque secundário).

Dano: Ao contrário de outros liches, o ataque de toque de um lich elemental canaliza a estranha energia elemental de Ravenloft para causar diversos tipos de dano (descritos abaixo). Um lich que use suas armas naturais causa 1d8+5 pontos de dano adicional em um dos ataques com arma natural.

Ataques Especiais: Um lich elemental mantém todos os ataques especiais da criatura base e adquire os descritos abaixo. A menos que especificado de outra forma, a CD de todos os testes de resistência é igual a (10 + 1/2 dos DV do lich + modificador de Carisma do lich).

Aura de Medo (Sob): Qualquer criatura com menos de 5 DV a até 18 metros do lich deve fazer um teste de Vontade ao olhar para ele ou ser afetada como pela magia medo (nível de conjurador igual ao nível do lich). Uma criatura que obtiver sucesso nesse teste não poderá ser afetada pela aura de medo do mesmo lich pelos próximos 24 horas.

Invocar Elemental Assombrado (Sob): Um lich elemental pode invocar um elemental assombrado solitário de cada um dos quatro tipos (sangue, sepultura, brumas e pira) por dia. Cada elemental possui 8 Dados de Vida e serve ao lich de forma voluntária.

Toque das Brumas (Sob): Ao usar esse ataque de toque, o lich elemental infunde a vítima com a essência do mal. O toque não causa dano físico, mas a vítima atingida deve fazer um teste de Vontade ou terá sua tendência alterada para Caótico e Mau. Vítimas que falham nesse teste se tornam peões do lich elemental, que pode se comunicar telepaticamente com elas a uma distância igual aos seus Dados de Vida x 1,5 km. Personagens afetados podem recuperar sua tendência original e romper o controle do lich se alguém com a mesma tendência anterior conjurar *remover maldição*.

Toque da Pira (Sob): Com um ataque de toque bem-sucedido, o lich elemental causa 1d10 pontos de dano ao abrir uma ferida fumegante na vítima. As roupas e armaduras da vítima devem passar em um teste de resistência ou pegar fogo. Essa chama mágica causa 1d10 pontos de dano por rodada e só pode ser apagada por meios mágicos, como *dissipar magia*. Caso não seja dissipada, a chama consome a vítima até reduzi-la a cinzas (geralmente em 1d4 rodadas).

Toque do Sangue (Sob): Se o lich elemental obtiver sucesso em seu ataque de toque, a vítima sofre 1d8+5 pontos de dano e deve realizar um teste de Fortitude ou ficará paralisada permanentemente. Além disso, os poros da vítima passam a exsudar sangue, causando 1d4 pontos de dano adicional por rodada. Somente remover paralisia ou uma magia que remova maldição pode libertar a vítima da paralisia. Personagens podem fazer um teste de Observar (CD 20) ou Cura (CD 15) para perceber que a vítima paralisada não está realmente morta.

Toque da Sepultura (Sob): Se o lich elemental obtiver sucesso no ataque de toque ao usar esta forma de ataque, a vítima deve fazer um teste de Fortitude. Se for bem-sucedida, sofre 1d8+5 pontos de dano e pode continuar lutando. Se falhar, a vítima é tomada por dores lancinantes, seus ossos se rompem internamente e tentam atravessar a pele. Uma magia de *cura completa* deve ser aplicada em até 1 rodada, ou a vítima morre.

Qualidades Especiais: Um lich elemental mantém todas as qualidades especiais da criatura base e adquire as descritas abaixo:

Imunidades (Ext): Liches elementais são imunes a ataques elementais, eletricidade, metamorfose (a menos que utilizem tais efeitos em si mesmos) e magias que afetam a mente.

Redução de Dano (Sob): Um lich elemental recebe redução de dano 15/contusão. Suas armas naturais são consideradas mágicas para efeitos de superar essa redução.

Resistência à Expulsão (Ext): Um lich elemental possui +3 de resistência à expulsão. Ao contrário de outros liches, ele não pode controlar mortos-vivos.

Habilidades: Aumente os valores da criatura base da seguinte forma: Int +2, Sab +2, Car +2. Liches elementais não possuem valor de Constituição.

Perícias: Liches elementais recebem +8 de bônus racial em testes de Esconder-se, Ouvir, Furtividade, Procurar, Sentir Motivação e Observar. No mais, igual à criatura base.

Organização: Solitário.

Nível de Desafio: Igual à criatura base +2.

Tesouro: Padrão moedas, dobro de bens, dobro de itens (geralmente incluindo um ou dois itens relacionados a elementos).

Tendência: Sempre Caótico e Mau.

Progressão: Por classe de personagem.

Ajuste de Nível: Igual à criatura base +4.

A Filacteria do Lich Elemental

Para receber seus poderes sobre os elementos, um lich elemental deve realizar os seguintes rituais usando sua filacteria. O lich deve enterrar a filacteria em uma sepultura próxima ao covil do lich. Em seguida, o lich deve acender uma fogueira sobre o local, depois derramar sangue sobre as cinzas para que ele penetre no solo. Se esse ritual for satisfatório para as essências elementais de Ravenloft, as Brumas se aproximam e obscurecem o local aos olhos de intrusos. Aventureiros que tenham conhecimento disso podem tentar procurar a filacteria de um lich elemental no solo em áreas obscurecidas pela névoa. Aqueles que se aproximarem demais do local, no entanto, devem fazer um teste de Vontade CD 18 ou vagarão em confusão em alguma direção aleatória. Se alguém penetrar a terra acima da filacteria, o lich recebe um aviso místico e geralmente chega em 1d10 rodadas, pronto para lutar.

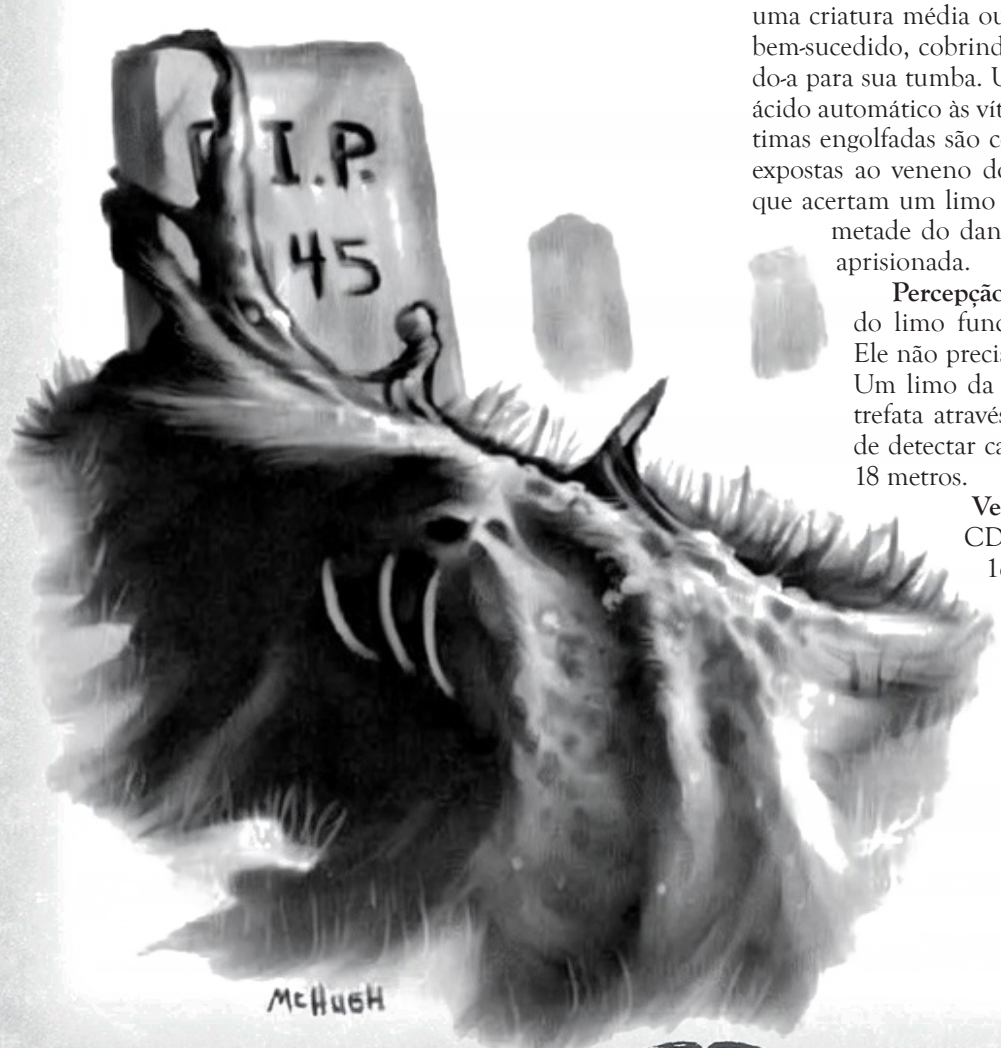
Limo da Sepultura

Limo (Grande)

Dado de Vida:	6d10+12 (45 PV)
Iniciativa:	-5
Deslocamento:	3 m (2 quadrados), escavar 1,5 m
Classe de Armadura:	4 (-1 tamanho, -5 Des) toque 4, surpresa 4
Ataque Base/Agarrar:	+4/+10
Ataque:	Corpo a corpo: pancada +5 (2d4+3 mais 1d4 ácido)
Ataque Total:	Corpo a corpo: pancada +5 (2d4+3 mais 1d4 ácido)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Ácido, agarrar aprimorado, engolfar, veneno
Qualidades Especiais:	Características de limo, imunidade a efeitos necromânticos e dano perfurante, percepção às cegas
Testes de Resistência:	Fort +4, Ref -3, Von -3
Habilidades:	For 15, Des 1, Con 15, Int —, Sab 1, Car 1
Perícias:	—
Talentos:	—
Ambiente:	Terrestre e subterrâneo/Qualquer (sepulturas)
Organização:	Solitário
Nível de Desafio:	6
Tesouro:	Padrão
Tendência:	Sempre Neutro
Progressão:	7-9 DV (Grande); 10-18 DV (Enorme)
Ajuste de Nível:	—

Uma massa oleosa de carne apodrecida misturada com ossos quebrados rasteja pelo chão da cripta, absorvendo tudo o que toca em seu progresso implacável.

O limo da sepultura não é uma abominação morta-viva, como sua aparência pode sugerir. Embora sua superfície viscosa borbulhe com carne em decomposição e ossos quebrados sobressaiam de suas membranas, esse horror está totalmente vivo. Essa massa amorfa de carne agita-se e infiltra-se pela terra solta para alimentar-se da carne dos mortos — e ocasionalmente dos vivos. Apesar de não possuir inteligência, o limo da sepultura é instintivamente atraído para lugares de morte, carnificina ou enterros em massa, guiado pela abundância de carne putrefata abaixo da superfície. Cavando seu caminho pela terra, o limo consome a carne dos mortos e sepultados, crescendo em tamanho até não haver mais nada para devorar. Poucos ladrões de tumbas encontraram um limo da sepultura e sobreviveram para contar a história. Invadir um mausoléu ou desenterrar um caixão apenas para encontrar um habitante voraz sela o destino dos desavisados.



Combate

Os limo da sepultura permanecem ocultos sob a terra, preferindo carne morta à carne dos vivos. No entanto, se perturbado, um limo da sepultura atacará qualquer criatura que encontrar. Ele busca engolfar seu oponente, esmagando-o e permitindo que seus venenos façam efeito. Uma vez subjugada, a vítima é lentamente consumida pelo limo, que incorpora a nova carne à sua massa.

Ácido (Ext): O corpo inteiro do limo é um enorme órgão digestivo. Como tal, todos os poros secretam ácidos digestivos, e cada ataque corpo a corpo inflige dano ácido. O ácido do limo da sepultura dissolve apenas materiais orgânicos. Objetos de metal ou pedra enterrados nas tumbas onde o limo se alimenta permanecem intactos.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para usar essa habilidade, o limo da sepultura deve acertar com seu ataque de pancada. Se for bem-sucedido, poderá tentar agarrar sem provocar ataques de oportunidade.

Engolfar (Ext): Um limo da sepultura pode engolfar uma criatura média ou menor com um teste de agarrar bem-sucedido, cobrindo o corpo da vítima ou arrastando-a para sua tumba. Um limo da sepultura causa dano ácido automático às vítimas engolfadas a cada turno. Vítimas engolfadas são consideradas aprisionadas e ficam expostas ao veneno do limo da sepultura. Os ataques que acertam um limo da sepultura engolfando causam metade do dano ao monstro e metade à vítima aprisionada.

Percepção às Cegas (Ext): O corpo inteiro do limo funciona como um órgão sensorial. Ele não precisa de luz para perceber sua presa. Um limo da sepultura pode farejar carne putrefata através da terra por quilômetros, além de detectar calor e movimento em um raio de 18 metros.

Veneno (Ext): Contato, Fortitude CD 15, dano inicial e secundário 1d4 Força e 1d4 Constituição. O CD do teste de resistência é baseado em Constituição.

Lorde Carniçal

Os lordes carniçais são as almas amaldiçoadas de humanoides que ousaram provar a carne de sua própria raça. Esses indivíduos atraem a atenção funesta dos Poderes Sombrios e são corrompidos por seus pecados canibalísticos. Eles se tornam criaturas distorcidas, eventualmente morrendo e ressurgindo na forma de lordes carniçais, mestres dos mortos famintos.

Os lordes carniçais são criaturas solitárias, mantendo domínio sobre um território específico. Eles preferem lugares onde os mortos são abundantes, como cemitérios ou campos de batalha. Lordes carniçais geralmente comandam grandes colmeias de carniçais e lívidos. Eles usam essas colmeias para expandir sua influência, criar servos e coletar carne viva para saciar sua fome ardente.

Os lordes carniçais podem facilmente ser confundidos com seus parentes menores, apresentando pele e carne esticadas, presas afiadas, garras longas e línguas ásperas. Alguns lordes carniçais se distinguem de seus servos vestindo roupas velhas e esfarrapadas, um resquício de quem eram em vida.

Os lordes carniçais falam os idiomas que falavam em vida. Eles podem se comunicar telepaticamente com qualquer carniçal ou lívido dentro de 30 metros.

Exemplo de Lorde Carniçal

Supervisionando as criaturas vis que banqueteiam-se sobre o cadáver, uma figura humanoide vestida com um casaco esfarrapado e calças gastas observa o festim com um rosto morto e distorcido. Levantando uma mão de garras longas até o rosto, a criatura encara você com olhos frios e famintos.

Este exemplo utiliza um Guerreiro Humano de 6º nível como a criatura base.

Lorde Carniçal, Guerreiro Humano de 6º nível
Morto-vivo (Médio — Humanoide Avançado)

Dado de Vida: 6d12 (39 PV)
Iniciativa: +7
Deslocamento: 9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura: 21 (+3 Des, +4 natural, +4 camisão de cota de malha obra-prima), toque 13, surpresa 18
Ataque Base/Agarrar: +6/+10
Ataque: Corpo a corpo: garra +10 (1d4+4 mais paralisia)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +10 (1d4+4 mais paralisia) e mordida +8 (1d6+2 mais paralisia); ou espada bastarda obra-prima +14 (1d10+8); ou à distância: arco curto obra-prima +10 (1d6)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Cria, febre devoradora, miasma, paralisia
Qualidades Especiais: Características de morto-vivo, resistência à expulsão +2
Testes de Resistência: Fort +5 Ref +5, Von +4
Habilidades: For 18, Des 17, Con —, Int 12, Sab 15, Car 13
Perícias: Cavalgar +9, Escalar +10, Esconder-se +12, Furtividade +12, Natação +10, Observar +11, Ouvir +11, Procurar +10, Saltar +10
Talentos: Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos[B], Especialização em Arma (espada bastarda), Esquiva[B], Foco em Arma (espada bastarda), Iniciativa Aprimorada, Reflexos em Combate, Trespassar, Trespassar Maior, Usar Arma Exótica (espada bastarda)
Ambiente: Terrestre e subterrâneo/Qualquer
Organização: Solitário ou tropa (1 mais 2-4 lívidos e 7-12 carniçais)
Nível de Desafio: 8
Tesouro: Padrão
Tendência: Sempre Caótico e Mau
Progressão: Por classe de personagem
Ajuste de Nível: +2

A CD do teste de Vontade contra o miasma deste lorde carniçal é 14.

Como Criar um Lorde Carniçal

"Lorde carniçal" é um modelo adquirido que pode ser adicionado a qualquer criatura humanoide ou humanoide monstruoso (referida a partir de agora como "criatura base").

Tamanho e Tipo: O tipo da criatura muda para "morto-vivo". Ela mantém todas as estatísticas e habilidades especiais da criatura base, exceto onde indicado aqui. O tamanho permanece inalterado.

Dado de Vida: Aumente todos os Dados de Vida atuais e futuros para d12.

Deslocamento: Igual à criatura base. Se a criatura base tiver deslocamento em natação, o lorde carniçal mantém a capacidade de nadar e se torna um lorde lacedon.

Classe de Armadura: A armadura natural da criatura base é aprimorada em +4.

Ataques: Um lorde carniçal mantém todos os ataques da criatura base e adquire dois ataques de garra e um ataque de mordida, caso não os possuísse anteriormente.

Dano: Lordes carniçais possuem ataques de garra e mordida. Se a criatura base não possuir essas formas de ataque, use os valores de dano da tabela abaixo. Criaturas com ataques naturais mantêm seus valores antigos ou utilizam os da tabela, o que for melhor.

Tamanho	Dano de Mordida	Dano de Garra	Febre Devoradora
Minúsculo	1	-	1/8
Diminuto	1d2	1	1/4
Miúdo	1d3	1d2	1/2
Pequeno	1d4	1d3	1
Médio	1d6	1d4	2
Grande	1d8	1d6	4
Enorme	2d6	1d8	8
Imenso	2d8	2d6	16
Colossal	4d6	2d8	32

Ataques Especiais: Um lorde carniçal mantém todos os ataques da criatura base e também ganha os listados abaixo. A CD do teste de resistência é igual a 10 + 1/2 dos Dados de Vida do lorde carniçal + modificador de Carisma do lorde carniçal, salvo indicação em contrário.

Cria (Sob): Um humanoide ou humanoide monstruoso que tenha sua Constituição reduzida a 0 ou menos pela Febre Devoradora de um lorde carniçal morre e ressurge como um lorde carniçal após 24 horas, caso o corpo não seja destruído. Se um lorde carniçal matar sua vítima com garras ou mordida, a vítima retorna como um lívido em 1d4 dias. Os servos ficam sob o comando do lorde carniçal que os criou e permanecem escravizados até sua morte.

Febre Devoradora (Sob): Doença sobrenatural — Mordida, CD do teste de Fortitude 20, período de incubação 1d4 dias; dano 1d4 Constituição e efeito especial. A Mordida de um lorde carniçal pode infectar suas vítimas com a mesma fome febril que o condenou.

Uma vítima infectada deve consumir uma quantidade específica de carne todos os dias, determinada pelo tamanho da vítima (veja tabela acima). Inicialmente, qualquer tipo de carne crua basta. Se a doença causar mais de 2 pontos de dano de Constituição, a vítima só pode saciar sua fome com a carne de humanoides. Se a vítima perder mais de 5 pontos de Constituição, a fome só pode ser saciada com a carne de humanoides vivos.

Em qualquer dia que uma vítima infectada não sacie essa fome, ela sofre 1d4 de dano temporário na Constituição e deve fazer um teste de Loucura (CD 10 + 1 por ponto de dano de Constituição sofrido). Falha no teste indica que a vítima enlouquece temporariamente e deve tentar se alimentar de carne. Essa doença só pode ser curada por uma magia de *Cura Completa*; magias menos poderosas não são suficientes.

Miasma (Sob): O ar ao redor de um lorde carniçal é tão carregado com o fedor do mal que, à medida que alguém se aproxima, o miasma começa a se assemelhar a uma névoa verde doentia. Qualquer criatura de tendência boa dentro de 18 metros de um lorde carniçal deve fazer um teste de Vontade ou sofrer uma penalidade de moral de -4 em jogadas de ataque, testes e testes de resistência. Essa penalidade persiste até que a criatura saia do raio de efeito. Esse é um efeito sobrenatural de medo.

Paralisia (Sob): Aqueles atingidos pelo ataque de Mordida ou garras de um lorde carniçal devem ter sucesso em um teste de Fortitude (CD igual a 10 + 1/2 dos Dados de Vida do lorde carniçal + modificador de Carisma do lorde carniçal) ou ficarão paralisados por 1d6+6 minutos.

Qualidades Especiais: Um lorde carniçal mantém todas as qualidades especiais da criatura base, além das listadas abaixo, e também adquire o tipo morto-vivo.

Resistência à Expulsão (Ext): Lordes carniçais ganham +2 de resistência à expulsão.

Testes de Resistência: Igual à criatura base.

Habilidades: Acrescente os seguintes valores às habilidades da criatura base: For +2, Des +2, Int +4, Sab +2, Car +4. Como um morto-vivo, um lorde carniçal não possui pontuação de Constituição.

Perícias: Lordes carniçais recebem um bônus racial de +8 em Esconder-se, Ouvir, Furtividade, Procurar e Observar. Caso contrário, igual à criatura base.

Talentos: Lordes carniçais ganham os talentos Esquiva e Ataques Múltiplos, caso a criatura base não o possua.

Ambiente: Terrestre e subterrâneo/Qualquer.

Organização: Solitário ou tropa (1 lorde carniçal + 2-4 lívidos e 7-12 carniçais).

Nível de Desafio: Igual à criatura base +2.

Tesouro: Padrão.

Tendência: Sempre Caótico e Mau.

Progressão: Por classe de personagem.

Ajuste de Nível: +2

Lorde Zumbi

Em forte contraste com as roupas finas que veste, a criatura é uma coisa cadavérica e em decomposição. Uma centelha de inteligência aguçada brilha em seus olhos enquanto ela inclina a cabeça com arrogância.

Embora sejam criaturas sem mente, patéticas e sem vontade própria, os mortos ambulantes continuam sendo horripilantes, gerando um medo primal nas almas vivas infelizes que os encontram. Muito mais aterrorizante, então, é um cadáver ambulante com a inteligência plena e o impulso de uma mente humana, e o poder de impor sua vontade sobre seus irmãos inferiores. O lorde zumbi é exatamente esse tipo de criatura.

Lordes zumbis são criados apenas por meio de um conjunto de circunstâncias improváveis: Um humanoide de tendência maligna deve ser assassinado por um morto-vivo, sem aderir às hostes da imortalidade. Então, uma tentativa de restaurar o indivíduo à vida, como através da magia *reviver os mortos*, deve dar errado, com o falecido falhando no teste de Fortitude necessário. Se isso acontecer, o indivíduo pode entrar na não-vida como um lorde zumbi, em estado de decomposição.

Lordes zumbis são criaturas arrogantes, que se veem acima dos vivos e dos mortos. Frequentemente rasgam as afetações da nobreza, independentemente de sua posição em vida. Alguns seguem o caminho oposto, rejeitando os adornos dos vivos e vestindo apenas sudários ou trajes fúnebres. Todos buscam expandir seu poder, adicionando à sua legião de escravos zumbis.

Exemplo de Lorde Zumbi

Este exemplo utiliza um adepto humano de 6º nível como criatura base.

Lorde Zumbi
Morto-vivo (Médio)

Dado de Vida:	6d12+3 (42 PV)
Iniciativa:	+2
Deslocamento:	9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura:	18 (+2 Des, +4 natural, +2 corselete de couro) toque 12, surpresa 16
Ataque Base/Agarrar:	+3/+5
Ataque:	Corpo a corpo: pancada +5 (1d8+2)
Ataque Total:	Corpo a corpo: 2 pancadas +5 (1d8+2); ou à distância: funda +5 (1d4)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Aura de morte, despertar os mortos, dominar zumbis, magias, zumbificar
Qualidades Especiais:	Características de morto-vivo , familiar sapo, idioma dos mortos
Testes de Resistência:	Fort +2, Ref +4, Von +8
Habilidades:	For 14, Des 14, Con —, Int 12, Sab 16, Car 8
Perícias:	Concentração +7, Conhecimento (arcano) +7, Conhecimento (natureza) +7, Observar +5, Ouvir +5, Procurar +3, Profissão (herborista) +8, Sobrevivência +12
Talentos:	Escrever Pergaminho, Preparar Poção, Prontidão, Rastrear, Vitalidade
Ambiente:	Terrestre/Qualquer
Organização:	Solitário
Nível de Desafio:	8
Tesouro:	Padrão
Tendência:	Geralmente Neutro e Mau
Progressão:	Por classe de personagem
Ajuste de Nível:	+6

Combate

Lordes zumbis lutam como zumbis normais, embora dirijam seus lacaios zumbis para batalhar em seu lugar sempre que possível.

A CD é 12 para o teste de Fortitude contra a aura de morte e a habilidade *zumbificar* deste lorde zumbi.

Magias Divinas: (4/3/2). A CD de resistência para as magias de adepto deste lorde zumbi é 13 + nível da magia.

Como Criar um Lorde Zumbi

"Lorde zumbi" é um modelo que pode ser adicionado a qualquer humanoide ou humanoide monstruoso (referido daqui em diante como a "criatura base"). O tipo da criatura muda para "morto-vivo." Ela utiliza todas as estatísticas e habilidades especiais da criatura base, exceto conforme indicado aqui.

Dado de Vida: Aumenta para d12.

Deslocamento: Igual à criatura base.

Classe de Armadura: A armadura natural da criatura base melhora em +4.

Ataque: O lorde zumbi mantém todos os ataques da criatura base. Ele também ganha dois ataques de pancada se ainda não tiver esse tipo de ataque.

Ataque Total: Se um lorde zumbi estiver desarmado, ele usa seus ataques de pancada. Se a criatura possuir uma arma, ela usa a arma como ataque inicial e um ataque de pancada como ataque natural secundário.

Dano: Lordes zumbis têm ataques de pancada. Se a criatura base não tiver esse tipo de ataque, os ataques de pancada do lorde zumbi causam dano conforme a tabela abaixo. Se a criatura base já tiver ataque de pancada, use o valor original de dano ou o da tabela abaixo, o que for melhor.

Tamanho	Dano
Minúsculo	1d2
Diminuto	1d3
Miúdo	1d4
Pequeno	1d6
Médio	1d8
Grande	2d6
Enorme	2d8
Imenso	4d6
Colossal	4d8

Ataques Especiais: O lorde zumbi mantém todos os ataques especiais da criatura base e também ganha os listados abaixo. As resistências têm uma CD de 10 + 1/2 dos DV do lorde zumbi + modificador de Carisma do lorde zumbi, salvo indicação contrária.

Aura de Morte (Sob): No primeiro turno em que uma criatura viva se aproxima a até 27 metros de um lorde zumbi, ela deve fazer um teste de Fortitude ou ser afetada como se uma magia *praga* tivesse sido conjurada sobre ela, infligindo uma doença à escolha do lorde zumbi. Aqueles que falharem no teste por mais de 10 pontos morrem instantaneamente e se tornam zumbis sob controle do lorde zumbi. Este é um efeito contínuo que o lorde zumbi não pode suprimir.

Despertar os Mortos (Sob): Uma vez por dia, o lorde zumbi pode conjurar uma variação da magia *criar mortos-vivos menor*. Esta habilidade funciona como a magia, exceto que apenas zumbis podem ser criados. O efeito é como se fosse conjurado por um feiticeiro de 12º nível. Usar esta habilidade consome o uso da habilidade zumbificar do lorde zumbi naquele dia.

Dominar Zumbis (Sob): O lorde zumbi pode comandar mentalmente todos os zumbis à sua vista Sem Limite como uma ação livre. Ele também pode usar os sentidos de qualquer zumbi num raio de 1,5 km como se estivesse no lugar deles.

Zumbificar (Sob): Uma vez por dia, ao realizar um ataque de toque bem-sucedido, o lorde zumbi pode tentar transformar uma criatura viva em um zumbi sob seu comando. O alvo deve fazer um teste de Fortitude. Aqueles que falharem morrem instantaneamente e se levantam em 1d4 rodadas como zumbis sob comando do lorde zumbi. Usar esta habilidade consome o uso da habilidade despertar os mortos do lorde zumbi naquele dia.

Qualidades Especiais: O lorde zumbi mantém todas as qualidades especiais da criatura base e também ganha a qualidade abaixo. Ele também adquire o tipo morto-vivo.

Idioma dos Mortos (Sob): O lorde zumbi possui o poder místico de conversar telepaticamente com os mortos-vivos. Em geral, os mortos podem transmitir apenas informações básicas sobre suas vidas anteriores e experiências recentes. Um lorde zumbi também pode *falar com os mortos*, sem limite diário, tocando um cadáver (requer uma ação padrão).

Testes de Resistência: Igual à criatura base.

Habilidades: O lorde zumbi recebe +4 em seu valor de Força. Como criatura morta-viva, ele perde seu valor de Constituição.

Perícias: Igual à criatura base.

Talentos: O lorde zumbi recebe o talento Vitalidade, assumindo que não o possua previamente.

Ambiente: Terrestre/Qualquer.

Organização: Solitário.

Nível de Desafio: Igual à criatura base +3.

Tesouro: Padrão.

Tendência: Geralmente ética Neutro, sempre Mau.

Progressão: Por classe de personagem.

Ajuste de Nível: Igual à criatura base.

Manipulador

Uma nuvem turva e sem forma paira sobre a pistola por apenas alguns segundos antes de se fundir com a essência da arma. De repente, a pistola se ergue da mesa, mira e atira, como se animada por alguma força malévola.

Os manipuladores são espíritos malignos que conseguem impregnar objetos com sua essência vital sombria e movimentá-los como marionetes. Esses espíritos manipulam os objetos a fim de causar medo, proteger seus tutelados e mantê-los, produzindo emoções negativas.

Quando não está habitando um objeto, um manipulador é uma entidade maléfica e propensa a faniquitos e acessos de raiva. É uma força invisível e incorpórea que se alimenta de emoções negativas, como medo, ódio, inveja e ganância. Não possui forma ou substância. Quando visualizado graças a magias que detectam objetos invisíveis.

Como os manipuladores se alimentam de emoções negativas, são atraídos por pessoas cercadas dessas emoções. Alguns seguem assassinos ou ladrões, já que eles emanam ódio e ganância. Outros com frequência assombram os inocentes, mantendo-se vivos através do seu medo. Esses indivíduos são chamados *tutelados* do manipulador. Quando um manipulador as seleciona, funde-se com um objeto de importância pessoal. Em seguida, tenta proteger a fonte das emoções que atraíram sua atenção. Embora isso possa parecer benevolente, a "proteção" de um manipulador é completamente egoísta. Ele tende a atacar com violência qualquer coisa que desvie de si a atenção de seu tutelado.

Combate

Os manipuladores protegem ciumentamente seus tutelados. Esses espíritos profanos utilizam suas habilidades para isolá-los dos amigos e da família. Também influenciam suas reações para assegurar que permaneçam aprisionados num círculo vicioso de emoções negativas. Por exemplo, um manipulador poderia forçar uma mulher ciumenta a se apaixonar constantemente por homens infiéis, de modo a se alimentar de seus ciúmes e desespero; ou enfurecer um assassino nas horas apropriadas para alimentar-se de sua sede de sangue.

Dureza (Ext): Um objeto habitado por um manipulador mantém a mesma dureza que tinha antes do espírito manipulador possuí-lo. Veja a Tabela 9-9 e a Tabela 9-11 do *Livro do Jogador* D&D para exemplos relativos a objetos comuns.

Exemplo de Manipulador Miúdo

Este exemplo usa um objeto animado Miúdo (um cachecol) como objeto-base.

Manipulador, Miúdo
Morto-Vivo (Miúdo)

Dado de Vida:	1/2d12 (3 PV)
Iniciativa:	+6
Deslocamento:	12 m (8 quadrados)
Classe de Armadura:	16 (+2 tamanho, +2 Des, +2 deflexão), toque 16, surpresa 14
Ataque Base/Agarrar:	+0/–8
Ataque:	Corpo a corpo: pancada +2 (1d3)
Ataque Total:	Corpo a corpo: pancada +2 (1d3)
Espaço/Alcance:	0,75 m/0 m
Ataques Especiais:	Constrição, habilidades similares a magia
Qualidades Especiais:	Características de morto-vivo, tutela
Testes de Resistência:	Fort +0, Ref +0, Von +1
Habilidades:	For 10, Des 14, Con —, Int 15, Sab 12, Car 12
Perícias:	Blefar +5, Esconder-se +6, Intimidação +5, Observar +5, Ouvir +5, Procurar +6, Sentir Motivação +5
Talentos:	Iniciativa Aprimorada[B], Vontade de Ferro
Ambiente:	Terrestre e subterrâneo/Qualquer
Organização:	Solitário
Nível de Desafio:	1
Tesouro:	Nenhum
Tendência:	Sempre Caótico e Mau
Progressão:	—
Ajuste de Nível:	—

Combate

O manipulador em si não tem combate físico, usando a forma de qualquer coisa que ele anima para lutar por ele.

Constrição (Ext): Este cachecol causa automaticamente o dano da pancada caso obtenha sucesso num teste de Agarrar contra criaturas Pequenas ou menores. Ele pode constringir criaturas Médias se a vítima estiver usando o cachecol em torno do pescoço quando for atacada.

Habilidades Similares à Magia: Sem Limite — *animar objetos*, *desespero esmagador* (CD 16), *medo* (CD 16), *fúria* (CD 15), *aterrorizar* (CD 14), *telecinésia*. Nível de Conjurador 9º.

Exemplo de Manipulador Pequeno

Este exemplo usa um objeto animado Pequeno (um candelabro) como objeto base.

Manipulador, Pequeno
Morto-Vivo (Pequeno)

Dado de Vida:	1d12 (6 PV)
Iniciativa:	+5
Deslocamento:	12 m (8 quadrados)
Classe de Armadura:	16 (+1 tamanho, +1 Des, +1 natural, +2 deflexão), toque 14, surpresa 15
Ataque Base/Agarrar:	+0/-3
Ataque:	Corpo a corpo: pancada +2 (1d4+1)
Ataque Total:	Corpo a corpo: pancada +2 (1d4+1)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Habilidades similares à magia, investida poderosa
Qualidades Especiais:	Características de morto-vivo, tutela
Testes de Resistência:	Fort +0, Ref +0, Von +2
Habilidades:	For 12, Des 12, Con —, Int 15, Sab 14, Car 12
Perícias:	Blefar +4, Esconder-se +5, Intimidação +5, Observar +5, Ouvir +6, Procurar +6, Sentir Motivação +4
Talentos:	Iniciativa Aprimorada[B], Vontade de Ferro
Ambiente:	Terrestre e subterrâneo/Qualquer
Organização:	Solitário
Nível de Desafio:	2
Tesouro:	Nenhum
Tendência:	Sempre Caótico e Mau
Progressão:	—
Ajuste de Nível:	—

Combate

Objetos pequenos são frequentemente ignorados. Um manipulador que possui um objeto pequeno ganha surpresa na primeira rodada de combate, a menos que o oponente faça um teste de Observar CD 20.

Habilidades Similares à Magia: Sem Limite — *animar objetos, desespero esmagador* (CD 16), *medo* (CD 16), *fúria* (CD 15), *aterrorizar* (CD 14), *telecinésia*. Nível de Conjurador 9º.

Investida Poderosa (Ext): O manipulador causa um dano adicional de +4 ao usar esta forma de ataque, além dos benefícios e desvantagens normais de uma investida. O objeto hospedeiro deve ter sua própria forma de movimento — como rodas ou pernas — ou então ser arremessado através da habilidade *telecinésia* do manipulador.

Exemplo de Manipulador Médio

Este exemplo usa um objeto animado Médio (uma cama) como objeto base.

Manipulador, Médio
Morto-Vivo Médio

Dado de Vida:	2d12 (13 PV)
Iniciativa:	+6
Deslocamento:	12 m (8 quadrados); 12 m pernas, 15 m múltiplas pernas
Classe de Armadura:	18 (+2 Des, +4 natural, +2 deflexão), toque 14, surpresa 16
Ataque Base/Agarrar:	+1/+2
Ataque:	Corpo a corpo: pancada +3 (1d6+3)
Ataque Total:	Corpo a corpo: pancada +3 (1d6+3)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Habilidades similares à magia, investida poderosa, percepção às cegas
Qualidades Especiais:	Características de morto-vivo, tutela
Testes de Resistência:	Fort +0, Ref +0, Von +3
Habilidades:	For 14, Des 14, Con —, Int 16, Sab 13, Car 15
Perícias:	Blefar +7, Esconder-se +7, Intimidação +7, Observar +6, Ouvir +6, Procurar +8, Sentir Motivação +6
Talentos:	Iniciativa Aprimorada[B], Vontade de Ferro
Ambiente:	Terrestre e subterrâneo/Qualquer
Organização:	Solitário
Nível de Desafio:	3
Tesouro:	Nenhum
Tendência:	Sempre Caótico e Mau
Progressão:	—
Ajuste de Nível:	—

Combate

Os manipuladores tiram vantagem da forma física do seu hospedeiro; objetos com pernas são mais móveis do que aqueles sem pernas e permitem que o espírito animador tenha mais liberdade para se mover e lutar.

Habilidades Similares à Magia: Sem Limite — *animar objetos, desespero esmagador* (CD 16), *medo* (CD 16), *fúria* (CD 15), *aterrorizar* (CD 14), *telecinésia*. Nível de Conjurador 9º.

Investida Poderosa (Ext): O manipulador causa um dano adicional de +4 ao usar esta forma de ataque, além dos benefícios e desvantagens normais de uma investida. O objeto hospedeiro deve ter sua própria forma de movimento — como rodas ou pernas — ou então ser arremessado através da habilidade *telecinésia* do manipulador.

Percepção às Cegas (Ext): Um manipulador pode averiguar todos os inimigos em um raio de 36 m usando sentidos além da visão, como ecolocalização, sensibilidade a vibrações ou olfato aguçado. Além desse alcance, o manipulador é considerado cego.

Exemplo de Manipulador Grande

Este exemplo usa um objeto animado grande (um carrinho – duas rodas) como objeto base.

Manipulador, Grande
Morto-Vivo (Grande)

Dado de Vida:	4d12 (26 PV)
Iniciativa:	+6
Deslocamento:	12 m (8 quadrados), 15 m rodas
Classe de Armadura:	19 (-1 tamanho, +3 Des, +5 natural, +2 deflexão), toque 14, surpresa 16
Ataque Base/Agarrar:	+2/+10
Ataque:	Corpo a corpo: pancada +5 (1d8+6)
Ataque Total:	Corpo a corpo: pancada +5 (1d8+6)
Espaço/Alcance:	3m/3 m (longo); 3m/3 m (alto)
Ataques Especiais:	Habilidades similares à magia, investida poderosa, percepção às cegas
Qualidades Especiais:	Características de morto-vivo, tutela
Testes de Resistência:	Fort +1, Ref +1, Von +4
Habilidades:	For 18, Des 12, Con —, Int 16, Sab 12, Car 14
Perícias:	Blefar +9, Esconder-se +8, Intimidação +9, Observar +6, Ouvir +6, Procurar +10, Sentir Motivação +8
Talentos:	Foco em Arma (pancada), Iniciativa Aprimorada[B], Vontade de Ferro
Ambiente:	Terrestre e subterrâneo/Qualquer
Organização:	Solitário
Nível de Desafio:	4
Tesouro:	Nenhum
Tendência:	Sempre Caótico e Mau
Progressão:	—
Ajuste de Nível:	—

Combate

Objetos com rodas habitados por um manipulador servem como veículos ideais para movimento rápido e para gerar alimento emocional de um grupo. O terreno pode limitar o movimento raro de hospedeiros com rodas.

Habilidades Similares à Magia: Sem Limite — *animar objetos, desespero esmagador* (CD 16), *medo* (CD 16), *fúria* (CD 15), *aterrorizar* (CD 14), *telecinésia*. Nível de Conjurador 9º.

Investida Poderosa (Ext): O manipulador causa um dano adicional de +4 ao usar esta forma de ataque, além dos benefícios e desvantagens normais de uma investida. O objeto hospedeiro deve ter sua própria forma de movimento — como rodas ou pernas — ou então ser arremessado através da habilidade *telecinésia* do manipulador.

Percepção às Cegas (Ext): Um manipulador pode averiguar todos os inimigos em um raio de 36 m usando sentidos além da visão, como ecolocalização, sensibilidade a vibrações ou olfato aguçado. Além desse alcance, o manipulador é considerado cego.

Exemplo de Manipulador Enorme

Este exemplo usa um objeto animado enorme (carruagem) como objeto base.

Manipulador, Enorme
Morto-Vivo (Enorme)

Dado de Vida:	8d12 (52 PV)
Iniciativa:	+3
Deslocamento:	12 m (8 quadrados), 18 m rodas
Classe de Armadura:	15 (-2 tamanho, -1 Des, +6 natural, +2 deflexão), toque 9, surpresa 15
Ataque Base/Agarrar:	+4/+18
Ataque:	Corpo a corpo: pancada +8 (2d6+9)
Ataque Total:	Corpo a corpo: 2 pancadas +8 (2d6+9)
Espaço/Alcance:	4,5 m/3 m (longo); 4,5 m/4,5 m (alto)
Ataques Especiais:	Habilidades similares à magia, investida poderosa, percepção às cegas
Qualidades Especiais:	Características de morto-vivo, tutela
Testes de Resistência:	Fort +2, Ref +2, Von +6
Habilidades:	For 22, Des 9, Con —, Int 18, Sab 14, Car 14
Perícias:	Blefar +13, Esconder-se +15, Intimidação +13, Observar +15, Ouvir +13, Procurar +15, Saltar +14, Sentir Motivação +13
Talentos:	Ataque Poderoso, Iniciativa Aprimorada[B], Reflexos em Combate, Vontade de Ferro
Ambiente:	Terrestre e subterrâneo/Qualquer
Organização:	Solitário
Nível de Desafio:	6
Tesouro:	Nenhum
Tendência:	Sempre Caótico e Mau
Progressão:	—
Ajuste de Nível:	—

Combate

Manipuladores enormes podem usar seus hospedeiros para afetar mais de uma pessoa e ganhar mais sustento. Eles preferem usar ataques que tiram vantagem de seu tamanho para causar dano.

Habilidades Similares à Magia: Sem Limite — *animar objetos, desespero esmagador* (CD 16), *medo* (CD 16), *fúria* (CD 15), *aterrorizar* (CD 14), *telecinésia*. Nível de Conjurador 9º.

Investida Poderosa (Ext): O manipulador causa um dano adicional de +4 ao usar esta forma de ataque, além dos benefícios e desvantagens normais de uma investida. O objeto hospedeiro deve ter sua própria forma de movimento — como rodas ou pernas — ou então ser arremessado através da habilidade *telecinésia* do manipulador.

Percepção às Cegas (Ext): Um manipulador pode averiguar todos os inimigos em um raio de 36 m usando sentidos além da visão, como ecolocalização, sensibilidade a vibrações ou olfato aguçado. Além desse alcance, o manipulador é considerado cego.

Exemplo de Manipulador Imenso

Este exemplo usa um objeto animado Imenso (cabana pequena) como objeto base.

Manipulador, Imenso
Morto-Vivo (Imenso)
Dado de Vida: 16d12 (104 PV)
Iniciativa: +2
Deslocamento: 3 m (2 quadrados)
Classe de Armadura: 14 (-4 tamanho, -2 Des, +8 natural, +2 deflexão) toque 6, surpresa 14
Ataque Base/Agarrar: +8/+28
Ataque: Corpo a corpo: pancada +12 (2d8+12)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 pancadas +12 (2d8+12)
Espaço/Alcance: 6 m/4,5 m (longo); 6 m/6 m (alto)
Ataques Especiais: Habilidades similares à magia, investida poderosa, percepção às cegas
Qualidades Especiais: Características de morto-vivo, tutela
Testes de Resistência: Fort +5, Ref +5, Von +10
Habilidades: For 26, Des 7, Con —, Int 17, Sab 14, Car 14
Perícias: Blefar +21, Esconder-se +17, Intimidação +21, Observar +21, Ouvir +19, Procurar +22, Sentir Motivação +21
Talentos: Atropelar Aprimorado, Ataque Poderoso, Encontrão Aprimorado, Iniciativa Aprimorada[B], Reflexos em Combate, Vontade de Ferro
Ambiente: Terrestre e subterrâneo/Qualquer
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 8
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre Caótico e Mau
Progressão: —
Ajuste de Nível: —

Combate

Manipuladores Imensos geralmente habitam objetos como casas, chalés e veículos extremamente grandes. Eles preferem atrair grupos inteiros de indivíduos para eles e coletar a energia necessária para a sobrevivência por meio do horror em massa. Quando forçados a se defender com ataques físicos, Manipuladores Imensos tendem a usar seu peso e tamanho para derrotar ou matar seus inimigos.

Habilidades Similares à Magia: Sem Limite — *animar objetos, desespero esmagador* (CD 16), *medo* (CD 16), *fúria* (CD 15), *aterrorizar* (CD 14), *telecinésia*. Nível de Conjurador 9º.

Investida Poderosa (Ext): O manipulador causa um dano adicional de +4 ao usar esta forma de ataque, além dos benefícios e desvantagens normais de uma investida. O objeto hospedeiro deve ter sua própria forma de movimento — como rodas ou pernas — ou então ser arremessado através da habilidade *telecinésia* do manipulador.

Percepção às Cegas (Ext): Um manipulador pode averiguar todos os inimigos em um raio de 36 m usando sentidos além da visão, como ecolocalização, sensibilidade a vibrações ou olfato aguçado. Além desse alcance, o manipulador é considerado cego.

Exemplo de Manipulador Colossal

Este exemplo usa um objeto animado Colossal (uma mansão) como objeto base.

Manipulador, Colossal
Morto-Vivo (Colossal)
Dado de Vida: 32d12 (208 PV)
Iniciativa: +1
Deslocamento: 3 m (2 quadrados)
Classe de Armadura: 13 (-8 tamanho, -3 Des, +12 natural, +2 deflexão), toque 1, surpresa 13
Ataque Base/Agarrar: +16/+42
Ataque: Corpo a corpo: pancada +18 (4d6+15)
Ataque Total: Corpo a corpo: pancada +18 (4d6+15)
Espaço/Alcance: 9 m/6 m (longo); 9 m/9 m (alto)
Ataques Especiais: Habilidades similares à magia, investida poderosa, percepção às cegas
Qualidades Especiais: Características de morto-vivo, tutela
Testes de Resistência: Fort +13, Ref +13, Von +17
Habilidades: For 30, Des 4, Con —, Int 16, Sab 14, Car 15
Perícias: Blefar +22, Esconder-se +17, Intimidação +21, Observar +27, Ouvir +21, Procurar +23, Sentir Motivação +22
Talentos: Atropelar Aprimorado, Ataque Poderoso, Encontrão Aprimorado, Fintar Aprimorado, Golpe Avassalador, Imobilização Aprimorada, Iniciativa Aprimorada[B], Reflexos em Combate, Reflexos Rápidos, Separar Aprimorado, Vontade de Ferro
Ambiente: Terrestre e subterrâneo/Qualquer
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 11
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre Caótico e Mau
Progressão: —
Ajuste de Nível: —

Combate

Manipuladores colossais habitam os maiores objetos: castelos, mansões e estruturas semelhantes. Eles ficam esperando que seu sustento chegue até eles e então fazem seus ataques de forma eficiente e rápida.

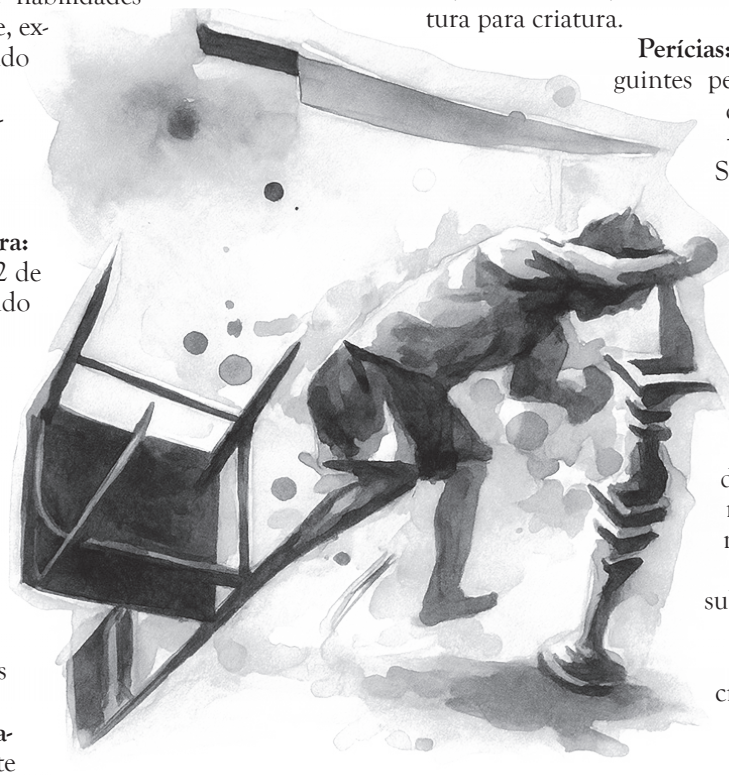
Habilidades Similares à Magia: Sem Limite — *animar objetos, desespero esmagador* (CD 16), *medo* (CD 16), *fúria* (CD 15), *aterrorizar* (CD 14), *telecinésia*. Nível de Conjurador 9º.

Investida Poderosa (Ext): O manipulador causa um dano adicional de +4 ao usar esta forma de ataque, além dos benefícios e desvantagens normais de uma investida. O objeto hospedeiro deve ter sua própria forma de movimento — como rodas ou pernas — ou então ser arremessado através da habilidade *telecinésia* do manipulador.

Percepção às Cegas (Ext): Um manipulador pode averiguar todos os inimigos em um raio de 36 m usando sentidos além da visão, como ecolocalização, sensibilidade a vibrações ou olfato aguçado. Além desse alcance, o manipulador é considerado cego.

Como Criar um Manipulador

"Manipulador" é um modelo adquirido que pode ser adicionado a qualquer objeto não mágico (referido daqui em diante como o "objeto base"). No entanto, é improvável que um manipulador se funda com um objeto que não tenha potencial para violência. O objeto base se torna um objeto animado (veja o *Livro dos Monstros*), mas seu tipo muda para "morto-vivo". A criatura usa todas as estatísticas e habilidades especiais do objeto base, exceto conforme observado aqui.



Dado de Vida: Aumenta para d12.

Deslocamento: Igual a criatura base.

Classe de Armadura: O objeto base ganha +2 de bônus de deflexão devido à proteção do manipulador.

Ataques: Igual a criatura base.

Dano: Igual a criatura base.

Ataques Especiais: Um manipulador conserva todos os ataques especiais do objeto base e também adquire os listados abaixo.

Habilidades Similares à Magia: Sem Limite — *animar objetos, desespero esmagador* (CD 16), *medo* (CD 16), *fúria* (CD 15), *aterrorizar* (CD 14), *telecinésia*. Nível de Conjurador 9º.

Manipuladores mais poderosos ganham Ataques Especiais adicionais conforme descrito acima.

Qualidades Especiais: Um manipulador conserva todas as qualidades básicas do objeto base e aquelas listadas abaixo, e também ganha o tipo morto-vivo. Manipuladores são naturalmente invisíveis e incorpóreos somente quando não estão animando um objeto.

Invisibilidade Natural (Sob): Esta habilidade é constante, inerente e não está sujeita à magia *purgar invisibilidade*.

Tutela (Sob): Todos os manipuladores devem se alimentar de um ser que frequentemente produz emoções negativas como ódio, medo ou ciúmes. Um manipulador não é obrigado a obedecer aos comandos de seu tutelado. Se um manipulador for separado de seu tutelado por mais de 18 m, ou se sua tutela deixar de sentir as emoções que o manipulador anseia por mais de um dia, o manipulador perde 1 ponto de Carisma por dia até que ele se junte novamente ao seu tutelado ou procure outra. Pontos perdidos de Carisma são recuperados normalmente somente após o manipulador juntar-se novamente ao seu tutelado ou ganhar um novo.

Testes de Resistência: Igual a criatura base.

Habilidades: A Força da criatura base aumenta em +2, modificada pelo tamanho. As pontuações médias de habilidade mental de um manipulador são Inteligência 15, Sabedoria 12, Carisma 12. Elas podem variar de criatura para criatura.

Perícias: O manipulador tem as seguintes perícias-base: Blefar +10, Esconder-se +5, Intimidação +10, Ouvir +5, Procurar +7, Sentir Motivação +10, Observar +5. A perícia Esconder-se de um manipulador é modificada pelo tamanho e Destreza do objeto base. O tamanho e nível do manipulador também podem influenciar esses valores.

Talentos: O manipulador adquire Iniciativa Aprimorada, Vontade de Ferro e, mais tarde, Ataque Poderoso.

Ambiente: Terrestre e subterrâneo/Qualquer.

Organização: Solitário.

Nível de Desafio: Igual a criatura base +1

Tesouro: Nenhum.

Tendência: Sempre Caótico e Mau.

Progressão: —

Ajuste de Nível: —

As Fraquezas do Manipulador

Um manipulador não pode se fundir com qualquer objeto que esteja sob o efeito de qualquer magia, incluindo objetos mágicos. *Dissipar o mal* instantaneamente expulsa um animador de seu objeto com um ataque bem-sucedido de Corpo a corpo: toque. Um manipulador não é ferido se for expulso de um objeto ou se o objeto com o qual se fundiu for destruído. Magias como *prender a alma* e *aprisionar a alma* podem aprisionar um manipulador indefinidamente. Os manipuladores podem ser expulsos ou fascinados como mortos-vivos de 8 DV.

Para destruir um manipulador, ele deve ser aprisionado num objeto através de magia (como colocá-lo em um *campo antimagia*); O objeto deve ser destruído enquanto o manipulador ainda estiver preso.

Mantor Assombrado

	Mantor Morto-Vivo Morto-Vivo (Grande)	Mantor Resplandecente Aberração (Grande)	Mantor das Sombras Aberração (Grande)
Dado de Vida:	5d12 (32)	6d8+20 (35 PV)	6d8+18 (34 PV)
Iniciativa:	+7	+7	+7
Deslocamento:	3 m, voo 12 m (médio)	3 m (2 quadrados), voo 12 m (médio)	3 m (2 quadrados), voo 12 m (médio)
Classe de Armadura:	21 (-1 tamanho, +3 Des, +7 natural), toque 12, surpresa 16	17 (-1 tamanho, +3 Des,+5 natural), toque 12, surpresa 14	19 (-1 tamanho, +3 Des, +7 natural), toque 12, surpresa 16
Ataque Base/Agarrar:	+3/+12	+4/+13	+4/+13
Ataque:	Corpo a corpo: cauda +8 (1d6+5)	Toque corpo a corpo: adesão +8 (nenhum)	Corpo a corpo: cauda +8 (1d6+5)
Ataque Total:	Corpo a corpo: cauda +8 (1d6+5) e mordida +3 (1d4+2)	Toque corpo a corpo: adesão +8 (nenhum) e mordida +3 (1d4+2)	Corpo a corpo: cauda +8 (1d6+5) e mordida +3 (1d4+2)
Espaço/Alcance:	3m/3 m (1,5 m com Mordida)	3 m/3 m	3 m/3 m (1,5 m com Mordida)
Ataques Especiais:	Adesão, cria, drenar energia, engolfar	Adesão, drenar pontos de vida, engolfar, leque cromático	Adesão, drenar constituição, engolfar
Qualidades Especiais:	Características de morto-vivo, redução de dano 10/mágico	Redução de dano 10/mágico, vulnerabilidade à escuridão mágica	Manipular sombras, redução de dano 10/mágico
Testes de Resistência:	Fort +6, Ref +5, Von +7	Fort +9, Ref +5, Von +7	Fort +9, Ref +5, Von +7
Habilidades:	For 21, Des 16, Con —, Int 14, Sab 15, Car 15	For 21, Des 17, Con 17, Int 14, Sab 15, Car 18	For 21, Des 16, Con 17, Int 14, Sab 15, Car 15
Perícias:	Esconder-se +12, Observar +11, Ouvir +11	Esconder-se +12*, Furtividade +12, Observar +11, Ouvir +11	Esconder-se +12*, Furtividade +12, Observar +11, Ouvir +11
Talentos:	Iniciativa Aprimorada, Prontidão	Iniciativa Aprimorada, Prontidão, Reflexos de Combate	Iniciativa Aprimorada, Prontidão, Reflexos de Combate
Ambiente:	Subterrâneo	Subterrâneo	Subterrâneo
Organização:	Solitário	Solitário	Solitário
Nível de Desafio:	5	5	5
Tesouro:	Padrão	Padrão	Padrão
Tendência:	Sempre Caótico e Mau	Sempre Caótico e Neutro	Sempre Caótico e Neutro
Progressão:	6-8 DV (Grande); 9-16 DV (Enorme)	7-9 DV (Grande); 10-18 DV (Enorme)	7-9 DV (Grande); 10-18 DV (Enorme)
Ajuste de Nível:	—	—	—

Ao contrário dos mantores de outros mundos, os mantores assombrados são criaturas parasitas. Eles se aderem à coluna vertebral e aos ombros de um hospedeiro, alimentando-se ao usar o corpo do hospedeiro para canalizar as energias de que necessitam. Nenhuma dessas criaturas, nem mesmo o aparentemente bondoso mantor resplandecente, sente qualquer verdadeira compaixão por seus hospedeiros.

Combate

Cada tipo de mantor assombrado compartilha certas habilidades.

Engolfar (Ext): Um mantor assombrado pode tentar envolver uma criatura pelo menos uma categoria de tamanho menor do que ele como uma ação padrão. O mantor automaticamente tem sucesso se o alvo for seu hospedeiro; atingir qualquer outro alvo requer um teste de agarrar que não provoca ataque de oportunidade. Se o mantor não estiver preso a um hospedeiro, ele pode morder a vítima engolfada com um bônus de ataque de +4. Criaturas engolfadas são consideradas imobilizadas. Ataques contra um mantor em engolfar causam metade do dano ao monstro e metade à vítima presa. Magias de efeito de área causam dano total contra ambos. Mantores das sombras e mantores mortos-vivos ainda podem usar suas caudas para atacar outros alvos enquanto usam engolfar.

Redução de Dano (Sob): O mantor assombrado envolve-se em torno de seu hospedeiro como uma verdadeira capa, conferindo sua redução de dano ao hospedeiro contra todos os ataques físicos, exceto os ataques de área.

Mantor Morto-Vivo

O monte de trapos esfarrapados pode ter sido, um dia, uma capa elegante. O fedor de carne apodrecida emana dos trapos, preenchendo o ambiente.

Os mantores mortos-vivos são conhecidos como trágicos restos de um mantor resplandecente drenado por um morto-vivo. Acredita-se que sejam inteligentes, pois podem direcionar as ações de um hospedeiro sem mente, embora não existam registros de tentativas bem-sucedidas de comunicação com eles.

Combate

O mantor morto-vivo prefere atacar de surpresa, engolfando sua vítima e utilizando sua Mordida para se aderir ao pescoço da vítima. Uma vez que seu novo hospedeiro para de lutar, o mantor permite liberdade de movimento, mas permanece fixado. Remover à força um mantor morto-vivo de seu hospedeiro requer um teste de Força com CD 17. Com um teste bem-sucedido, o mantor é morto, mas seu hospedeiro adquire 1d4 níveis negativos com a morte do mantor.

Adesão (Sob): Se um mantor morto-vivo engolfar uma criatura de forma humanoide, pelo menos uma categoria de tamanho menor do que ele, tenta mordê-la. Se o ataque de Mordida for bem-sucedido, ele se fixa à criatura. A criatura torna-se o hospedeiro do mantor. O mantor não pode morder se já estiver aderido a um hospedeiro. O mantor se desprende de seu hospedeiro apenas se morrer, for afastado com sucesso ou se uma magia *proteção contra a morte* for conjurada no hospedeiro. Um mantor morto-vivo não tenta fixar-se a uma criatura protegida por tal magia. O mantor morto-vivo não se desprende, mesmo que seu hospedeiro morra. Outro personagem pode removê-lo à força com um teste de Força bem-sucedido com CD 15, mas, ao soltar o mantor, o hospedeiro recebe 1d4 níveis negativos. Sem um hospedeiro, o mantor perde um dado de vida por semana até ser destruído. Caso o mantor fixe-se a um novo hospedeiro, ele recupera um dado de vida por dia enquanto se alimenta.

Cria (Sob): Qualquer humanoide morto por um ataque de drenar energia do mantor morto-vivo (incluindo o hospedeiro) levanta-se como um zumbi 24 horas depois. Esses zumbis ficam sob o comando do mantor morto-vivo que os criou e permanecem escravizados até sua morte. Eles não possuem nenhuma das habilidades que tinham em vida. Um hospedeiro que se levanta como zumbi ainda é o hospedeiro do mantor. O mantor controla seu hospedeiro morto-vivo como um marionete.

Drenar Energia (Sob): Um mantor morto-vivo alimenta-se fixando-se a um hospedeiro, utilizando-o como um canal para drenar energia vital de seres vivos. Caso o hospedeiro faça contato físico com outra criatura viva, a vítima adquire 1 nível negativo. Isso exige um ataque de toque caso a vítima resista ao contato. O mantor utiliza essa habilidade apenas para se alimentar. Caso passem 24 horas sem que seu hospedeiro toque uma criatura viva, o mantor alimenta-se de seu próprio hospedeiro, que adquire 1 nível negativo. A CD para o teste de Fortitude para remover um nível negativo é 14.

Mantor Resplandecente

O cômodo estava vazio, exceto por alguns móveis quebrados e uma capa incrustada de joias sobre uma cadeira tombada.

Semelhante a uma capa encantadora e adornada com joias de tecido rico e brilhante, esses simbiontes benignos são vistos como maus presságios. Os mantores resplandecentes se alimentam curando os ferimentos de seus hospedeiros. Infelizmente, sua aparência encantadora e seu brilho radiante também atraem atenção para seus hospedeiros. Eles são considerados maus presságios porque sempre parecem ser atraídos por sofrimento e derramamento de sangue, como se fossem prescientes. Acredita-se que seu brilho possa ser um método de comunicação, mas ninguém conseguiu se comunicar com eles com sucesso.

Combate

O mantor resplandecente aguarda por um novo hospedeiro, posicionando-se no chão ou sobre um móvel. Quando um possível hospedeiro entra em alcance, o mantor ataca.

Adesão (Sob): Se o *leque cromático* do mantor resplandecente atordoa ou derruba inconsciente uma criatura viva de forma humanoide, pelo menos uma categoria de tamanho menor que ele, o mantor tenta aderir-se à criatura com um ataque de toque. A criatura torna-se o hospedeiro do mantor. O mantor se desprende do hospedeiro caso passe quatro dias sem se alimentar ou se ele ou seu hospedeiro receberem qualquer forma de cura mágica. Outro personagem pode remover o mantor do hospedeiro com um teste de Força com CD 15, exigindo que tanto o hospedeiro quanto o mantor realizem um teste de Fortitude com CD 14 ou morram. Um teste bem-sucedido deixa o hospedeiro atordoado por 1d8 minutos. Se o hospedeiro morrer, o mantor se desprende e procura um novo hospedeiro. Sem hospedeiro, o mantor perde um dado de vida por semana até morrer. Caso o mantor se fixe a um novo hospedeiro, ele recupera um dado de vida por dia enquanto se alimenta.

Drenar Pontos de Vida (Sob): O mantor resplandecente alimenta-se curando o hospedeiro ao qual está aderido. A cada rodada, como uma ação livre, o mantor pode curar até 5 pontos de vida de dano sofridos por ele ou por seu hospedeiro. Se o hospedeiro estiver ferido, o mantor "devora" 1 ponto de vida de dano para cada 2 pontos que ele cura. Se o mantor estiver ferido, ele se cura drenando a saúde de seu hospedeiro; o hospedeiro sofre 2 pontos de dano para cada ponto de vida que o mantor recupera. O mantor não cura danos que ele tenha causado. Caso não devore ao menos 1 ponto de vida de dano diariamente, ele sofre 1 ponto de dano.

Leque Cromático (Sob): O mantor resplandecente pode emitir uma explosão de luz contra um alvo que funciona como uma magia *leque cromático* conjurada por um feiticeiro de nível 6. (Um teste de Vontade com CD 16 anula o efeito.)

Vulnerabilidade à Escuridão Mágica: Mantores resplandecentes são sensíveis a efeitos de escuridão mágica, perdendo 1 ponto de vida por rodada enquanto estiverem na área de efeito. Usar qualquer tipo de cura mágica no mantor causa dano (igual ao valor que seria curado) tanto à criatura quanto ao seu hospedeiro.

Perícias: Ao determinar se outras criaturas podem ver o mantor resplandecente em qualquer condição que não seja extremamente iluminada, o brilho intenso do mantor confere às criaturas um bônus circunstancial de +10 em testes de Observar.

Mantor das Sombras

Parte do teto sombrio se desprende, caindo para se acomodar sobre os ombros do homem desavisado como uma mortalha mortal.

Rumores afirmam que o mantor das sombras tem sua origem no Plano das Sombras e possui uma preferência por lugares escuros. Quando visto à luz, o mantor das sombras se assemelha a um vazio em forma de capa preta. A menos que esteja preso a um hospedeiro, ele se mistura às sombras e é raramente visto. Não há registros de tentativas bem-sucedidas de comunicação com o mantor das sombras, embora se acredite que seja inteligente e possua um idioma próprio.

Combate

O mantor das sombras persegue sua presa silenciosamente, movendo-se pelo chão ou pelas paredes com a suavidade de uma sombra passageira. Se tiver sucesso em seu teste de Furtividade, ele sempre consegue surpreender ao atacar. Ele prefere atacar seres solitários e tenta se aderir ao hospedeiro pretendido. Se necessário, pode atacar com sua cauda e mordida quando não está preso, e apenas com a cauda quando está fixado ao hospedeiro.

Adesão (Sob): Se o mantor das sombras morder uma criatura viva de forma humanoide, pelo menos uma categoria de tamanho menor do que ele, com seu ataque de mordida, ele se fixa à sombra da criatura. A vítima torna-se o hospedeiro do mantor. Ele não pode usar mordida se estiver aderido a um hospedeiro. O mantor se desprende de seu hospedeiro apenas se morrer ou se for alvo de uma magia como *luz do dia*, *raio de sol* ou *explosão solar*. Se o hospedeiro morrer, o mantor se desprende e busca um novo hospedeiro. Sem um hospedeiro, ele perde 1 dado de vida por semana até morrer. Se o mantor aderir-se a um novo hospedeiro, ele recupera 1 dado de vida por dia enquanto se alimenta.

Drenar Constituição (Sob): O mantor das sombras alimenta-se uma vez ao dia. Ele o faz ao se aderir a um hospedeiro, usando-o como um canal para drenar Constituição de seres vivos. Se o hospedeiro fizer contato físico com outra criatura viva, a vítima sofrerá 1 ponto de drenagem de Constituição após 2d8 minutos. Esse efeito exige um ataque de toque caso a vítima resista ao toque. O mantor usa essa habilidade apenas para se alimentar. Se passar 24 horas sem que seu hospedeiro toque em uma criatura viva, o mantor se alimenta de seu próprio hospedeiro. Uma vítima drenada até 0 em Constituição morre e renasce 24 horas depois como uma sombra.

Manipular Sombras (Sob): O mantor das sombras pode manipular sombras, conferindo a ele e ao seu hospedeiro camuflagem normal (20% de chance de erro) por 1d4 rodadas. Em áreas sombrias, ele recebe um bônus racial de +5 em testes de Esconder-se (aumentando seu bônus total para +17). Se aderido a um hospedeiro, o bônus racial aplica-se aos testes de Esconder-se do hospedeiro.

Marikith

	Caçador Marikith	Rainha Marikith
	Aberração (Médio)	**Aberração (Enorme)**
Dado de Vida:	3d8+3 (16 PV)	10d8+50 (95 PV)
Iniciativa:	+8	+5
Deslocamento:	12 m (8 quadrados), escalar 6 m	9 m (6 quadrados), escalar 6 m
Classe de Armadura:	17 (+4 Des, +3 natural), toque 14, surpresa 13	19 (-2 tamanho, +1 Des, +10 natural), toque 9, surpresa 18
Ataque Base/Agarrar:	+2/+7	+7/+15
Ataque:	Corpo a corpo: garra +5	Corpo a corpo: garra +15 (2d4+8)
Ataque Total:	Corpo a corpo: 2 garras +5 (1d4+3) e mordida+0 (2d4+3)	Corpo a corpo: 4 garras +13 (2d4+8) e mordida +11 (2d8+4); ou corpo a corpo: ferrão +11 (1d8+4 e veneno)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m	3m/3 m
Ataques Especiais:	Mimetizar voz	Mimetizar voz, veneno
Qualidades Especiais:	Compreensão, visão no escuro 36 m, imunidades, sensibilidade à luz	Redução de dano 5/perfurante, visão no escuro 36 m, mente coletiva, imune a medo, horror e loucura, sensibilidade à luz
Testes de Resistência:	Fort +2, Ref +5, Von +5	Fort +8, Ref +4, Von +9
Habilidades:	For 16, Des 19, Con 13, Int 6, Sab 14, Car 5	For 27, Des 12, Con 20, Int 9, Sab 14, Car 14
Perícias:	Arte da Fuga +16, Esconder-se +12, Furtividade +12, Observar +4, Ouvir +6	Equilíbrio +9, Esconder-se +5, Furtividade +7, Observar +8, Ouvir +10, Procurar +3
Talentos:	Agarrar Aprimorado, Iniciativa Aprimorada	Agarrar Aprimorado, Ataques Múltiplos, Ataque Poderoso, Iniciativa Aprimorada
Ambiente:	Subterrâneo/Qualquer (Timor)	Subterrâneo/Qualquer (Timor)
Organização:	Casal, enxame (2-8) ou colônia (2-20)	Solitário (1 rainha marikith escoltada por 4-48 caçadores)
Nível de Desafio:	2	11
Tesouro:	Nenhum	Dobro do padrão
Tendência:	Sempre Leal e Mau	Sempre Neutro e Mau
Progressão:	4-5 DV (Médio)	11-16 DV (Enorme)
Ajuste de Nível:	—	—

O corpo negro, lustroso e emborrachado da criatura de alguma forma espreme-se pela abertura miúda. Olhos vermelhos e brilhantes encaram a partir de um rosto adornado por presas, enquanto ela trabalha suas garras em antecipação.

Os túneis retorcidos de Timor são habitados por uma colmeia aparentemente interminável de caçadores marikith, todos servindo a uma marikith rainha Solitária. Embora esta seja a única colmeia marikith conhecida em Ravenloft, é provável que existam outras em algum lugar. Rumores dizem que qualquer humanoide que falhe em um teste de corrupção em Timor se torna um caçador marikith, sendo a transformação concluída em 1d6 horas.

Marikiths são humanoides corpulentos e de mente coletiva, com os corpos cobertos por uma pele negra, lustrosa e emborrachada. Seus corpos não possuem estruturas rígidas, exceto pelas presas quitinosas e garras — eles mantêm a forma inflando bexigas interligadas com fluidos. Ao comprimir essas bexigas, um caçador pode espremer seu corpo por aberturas miúdas, como janelas gradeadas ou ralos. Os olhos dos marikiths brilham em vermelho opaco, mas eles podem cobri-los com uma membrana especial, revelando o brilho apenas instantes antes do ataque.

Combate

Marikiths se alimentam do medo de suas vítimas tanto quanto de sua carne. Assim, os marikiths atormentam suas presas antes de desferirem o golpe final. Fora de suas colmeias sem luz, os marikiths operam em pequenos bandos. Dentro de seu domínio, caçadores atacam em ondas, começando com pares ou trios e aumentando o número de marikiths a cada investida até que os inimigos estejam superados por uma razão de dez para um ou mais.

Compreensão (Ext): Um caçador marikith pode espremer-se por qualquer abertura de pelo menos 30 cm de diâmetro como uma ação livre enquanto se move. Ele pode passar por aberturas de 18 a 28 cm de diâmetro como uma ação de movimento. Pode atravessar um espaço de 7 a 17 cm de diâmetro como uma ação de rodada completa. Caçadores marikiths não conseguem passar por aberturas menores que 7 cm.

Imunidades (Ext): Caçadores marikiths sofrem metade do dano de armas contundentes e são imunes a todos os efeitos de medo, horror e loucura. Todos os caçadores são considerados sob a influência de sua rainha.

Mimetizar Voz (Ext): Embora os marikiths não possuam linguagem verdadeira, os caçadores podem

imitar sons para despistar ou aterrorizar. Frequentemente imitam os gritos de vítimas recentes e podem ecoar os comentários de suas presas atuais. Para enganar um alvo, o caçador marikith deve realizar um teste resistido de Blefar (com bônus racial efetivo de +8) contra o teste de Ouvir do alvo.

Sensibilidade à Luz (Ext): Marikiths sofrem penalidade de –1 nas jogadas de ataque sob luz de vela ou luz estelar, –2 sob luz de tochas e –4 sob luz solar intensa ou dentro do raio de uma magia *luz do dia*.

Perícias: Caçadores marikiths recebem bônus racial de +8 em testes de Arte da Fuga e +4 em testes de Esconder-se e Furtividade.

Rainha Marikith

O corpo inchado da rainha marikith, semelhante ao de uma aranha, pode atingir até 6 metros de comprimento. As rainhas compartilham a pele negra, viscosa e os olhos vermelhos de sua prole caçadora. Embora o corpo bulboso da rainha permaneça surpreendentemente flexível, ela não consegue comprimir sua massa de forma eficaz.

Combate

A rainha marikith nunca deixa sua colmeia; ela parece existir apenas para se alimentar e botar mais ovos de caçador. Os caçadores obedecem à sua rainha sem questionamento; uma rainha nunca hesita em sacrificar seus caçadores para salvar a si mesma.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para usar esta habilidade, a rainha marikith deve acertar um oponente Médio ou menor com pelo menos dois ataques de garra.

Mente Coletiva (Sob): Uma rainha marikith pode se comunicar telepaticamente com qualquer membro de sua prole dentro de um raio de 7,5 quilômetros.

Sensibilidade à Luz (Ext): Marikiths sofrem uma penalidade de -1 em jogadas de ataque sob luz de vela ou luz estelar, uma penalidade de -2 sob luz de tocha e uma penalidade de -4 sob luz solar intensa ou dentro do raio de uma magia *luz do dia*.

Veneno (Ext): Uma rainha marikith carrega venenos diferentes na sua Mordida e no ferrão abdominal.

Mordida, Fortitude CD 20, dano inicial e secundário 2d6 Constituição, dano secundário 1d6 Constituição. O teste de resistência é baseado em Constituição.

Ferrão, Fortitude CD 20, dano inicial nenhum, dano secundário paralisia por 1 semana. Uma vítima humanoide se transforma em um caçador marikith durante essa semana. Se o Veneno for neutralizado antes que a transformação seja concluída, ela se reverte espontaneamente.

Morcego

Morcego Carniceiro
Besta Mágica (Pequeno)

Dado de Vida:	2d10+2 (13 PV)
Iniciativa:	+9
Deslocamento:	1,5 m (1 quadrado), voo 15 m (bom)
Classe de Armadura:	19 (+1 tamanho, +5 Des, +3 natural), toque 16, surpresa 14
Ataque Base/Agarrar:	+2/-3
Ataque:	Corpo a corpo: garra +2 (1d3-1); ou mordida -3 (1d4-1)
Ataque Total:	Corpo a corpo: 2 garras +2 (1d3-1) e mordida -3 (1d4-1)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Guinchar
Qualidades Especiais:	Percepção às cegas
Testes de Resistência:	Fort +2, Ref +9, Von +2
Habilidades:	For 8, Des 20, Con 13, Int 3, Sab 13, Car 7
Perícias:	Observar +11*, Ouvir +11*
Talentos:	Iniciativa Aprimorada[B], Investida Aérea
Ambiente:	Terrestre e subterrâneo/Qualquer
Organização:	Colônia (10-40)
Nível de Desafio:	1
Tesouro:	Padrão
Tendência:	Sempre Neutro
Progressão:	3-4 DV (Médio); 5-7 DV (Grande)
Ajuste de Nível:	—

Dois tipos de morcegos são exclusivos do ambiente de Ravenloft: o Morcego Carniceiro e o Morcego Esqueleto. Estas criaturas noturnas aladas têm um propósito vital e aterrador na ecologia dos Reinos do Pavor.

Morcego Carniceiro

O enxame de criaturas aladas de couro, do tamanho de pássaros, passou sobre os predadores curvados sobre sua presa. As asas extremamente afiadas feriram as gargantas dos animais que se alimentavam. Com o banquete espalhado à sua frente, a colônia voadora empoleirou-se nas árvores próximas, esperando que suas vítimas morressem.

O Morcego Carniceiro habita cavernas e tumbas, consumindo os vermes e carniça que se alimentam de cadáveres recém-mortos. Em vez de esperar por fontes de alimento naturais, no entanto, o Morcego Carniceiro prepara seu próprio jantar, matando criaturas e aproveitando os necrófagos que chegam para o banquete assim proporcionado.

Combate

Assim que uma potencial vítima é localizada, o Morcego Carniceiro realiza uma Investida Aérea, usando seu ataque sônico para paralisar a criatura. Ele corta a garganta da vítima com suas garras em forma de asas extremamente afiadas e, então, voa para esperar enquanto a vítima sangra até a morte. O Morcego permanece próximo ao cadáver até que nenhum outro necrófago visite o corpo. O Morcego Carniceiro não consome carne nem líquidos corporais. Sua preferência é por larvas e escaravelhos de túmulos.

Guinchar (Ext): Um ataque sonoro penetrante deste caçador noturno força a vítima a realizar um teste de Fortitude CD 16 ou ficar paralisada por 6 rodadas. O Morcego Carniceiro pode realizar esse ataque sônico uma vez por rodada.

Perícias: Morcego Carniceiros Recebem um bônus racial de +4 nos testes de Observar e Ouvir. Esses bônus são perdidos se a Percepção às cegas for anulada.

Morcego Esqueleto
Morto-Vivo (Médio)

Dado de Vida:	1d12 (6 PV)
Iniciativa:	+3 (+3 Des)
Deslocamento:	3 m (2 quadrados), voo 15 m (médio)
Classe de Armadura:	15 (+3 Des, +2 natural), toque 13, surpresa 12
Ataque Base/Agarrar:	+0/+0
Ataque:	Corpo a corpo: garra +0 (1d4)
Ataque Total:	Corpo a corpo: 2 garras +0 (1d4)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Nenhum
Qualidades Especiais:	Redução de dano 5/concussão, imunidade ao frio, características de morto-vivo
Testes de Resistência:	Fort +0, Ref +3, Von +2
Habilidades:	For 10, Des 17, Con —, Int —, Sab 10, Car 11
Perícias:	Ouvir +10
Talentos:	Investida Aérea[B]
Ambiente:	Terrestre e subterrâneo/Qualquer
Organização:	Colônia (10-40) ou enxame (20-50)
Nível de Desafio:	1/3
Tesouro:	Padrão
Tendência:	Sempre Neutro
Progressão:	3 DV (Grande); 5-15 DV (Enorme)
Ajuste de Nível:	—

Morcego Esqueleto

Um enxame de criaturas voadoras se dirige a você. À luz do luar, são reveladas estruturas ósseas, desprovidas de carne, impulsionadas por asas esfarrapadas e esqueléticas.

Os únicos seres esqueléticos conhecidos que podem voar, os Morcegos Esqueletos atuam como mensageiros de magos necromânticos e feiticeiros, além de guardiões de seus covis sombrios.

Combate

Morcegos Esqueletos atacam com suas garras ósseas, golpeando as vítimas.

Imunidades (Ext): Os morcegos esqueletos são imunes ao frio. Devido à ausência de carne ou órgãos internos, possuem uma redução de dano de 5/concussão.

Morto-Vivo: Imune aos efeitos de ação mental, veneno, sono, paralisia, atordoamento e doenças. Imune a sucessos decisivos, dano por contusão, dano de habilidades, drenagem de energia ou morte por dano maciço.

Mortos Ancestrais (Múmia)

Uma figura emerge das sombras, carregando um cetro em uma mão. Seu corpo inteiro está envolto em uma mortalha apertada, antes branca, talvez, mas agora manchada pelos séculos. Um forte odor de especiarias pungentes cobrindo o cheiro de mofo da decomposição enche o ar, ficando mais forte conforme a criatura se aproxima.

Criados pela preservação ritual de um cadáver e animados por magia negra, os Mortos Ancestrais — mais comumente conhecidos como múmias — frequentemente habitam tumbas desoladas ou ruínas de templos antigos, geralmente em terras desérticas. Na maioria das vezes, os indivíduos eram recompensados por serviços prestados às suas divindades sinistras, dando-lhes uma espécie de imortalidade. Ocasionalmente, a mumificação era usada como punição (geralmente sem esperar que a vítima morresse).

A maioria dos Mortos Ancestrais é originária de Har'Akir, onde foram criações do temido senhor daquele reino, Anhktepot. Outros Mortos Ancestrais, no entanto, surgiram em reinos por toda a Terra das Brumas.

Mortos Ancestrais possuem diferentes classificações dependendo de quão poderosos eles eram em vida e de sua idade como Múmia. Ataques especiais e qualidades listadas nas estatísticas de cada exemplo são descritas em "Como Criar um Morto Ancestral", abaixo.

Exemplo de Morto Ancestral de Primeiro Grau

Este exemplo usa um clérigo humano de 5º nível como criatura base.

Mortos Ancestrais, Clérigo Humano de 5º Nível
Morto-Vivo (Médio — Humanoide Avançado)

Dado de Vida:	5d12 (33 PV)
Iniciativa:	+0
Deslocamento:	6 m (4 quadrados)
Classe de Armadura:	16 (+6 natural), toque 10, surpresa 16
Ataque Base/Agarrar:	+3/+7
Ataque:	Corpo a corpo: pancada +7 (1d6+4 mais doença)
Ataque Total:	Corpo a corpo: pancada +7 (1d6+4 mais doença)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Desespero, fascinar mortos-vivos, magias, redução de dano 5/prata, toque pútrido (podridão da múmia)
Qualidades Especiais:	Características de morto-vivo, imunidade ao frio, resistência a ataques, restauração (primeiro grau), vulnerabilidade ao fogo
Testes de Resistência:	Fort +4, Ref +1, Von +8
Habilidades:	For 18, Des 10, Con —, Int 11, Sab 18, Car 14

Perícias: Concentração +5, Conhecimento (religião) +3, Cura +5, Escalar +8, Esconder-se +8, Furtividade +8, Identificar Magia +3, Observar +8, Ouvir +8
Talentos: Auto-Suficiente, Escrever Pergaminho, Magias em Combate, Prontidão[B], Vitalidade[B]
Ambiente: Terrestre e subterrâneo/Qualquer (local de sepultamento)
Organização: Solitário ou bando (2-6)
Nível de Desafio: 6
Tesouro: Padrão
Tendência: Sempre Mau, geralmente Leal
Progressão: Por classe de personagem
Ajuste de Nível: —

Combate

Esta Múmia usa seu poderoso ataque de pancada sempre que é forçada a entrar em combate corpo a corpo.

Magias de Clérigo Preparadas (5/5/4/3; CD de resistência 14 + nível da magia): 0 — *detectar magia, infligir ferimentos mínimos, ler magias, resistência, virtude*; 1º — *desespero, causar medo, comando, infligir ferimentos leves, névoa obscurecente*; 2º — *força do touro, drenar força vital, imobilizar pessoa, infligir ferimentos moderados*; 3º — *criar mortos-vivos menor, dissipar magia*, infligir ferimentos graves*.

*Magias de domínio. Domínios: Morte e Magia

Exemplo de Morto Ancestral de Segundo Grau

Este exemplo usa um guerreiro caliban de 7º nível como criatura base.

Mortos Ancestrais, Guerreiro Caliban de 7º Nível
Morto-Vivo (Médio — Humanoide Avançado)
Dado de Vida: 7d12 (45 PV)
Iniciativa: +5
Deslocamento: 6 m (4 quadrados)
Classe de Armadura: 19 (+1 Des, +8 natural), toque 11, surpresa 18
Ataque Base/Agarrar: +7/+16
Ataque: Corpo a corpo: pancada +16 (1d6+7 mais doença)
Ataque Total: Corpo a corpo: pancada +16 (1d6+7 mais doença)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Desespero, maldição vingadora, redução de dano 5/mágico, toque pútrido (febre do esgoto)
Qualidades Especiais: Características de morto-vivo, imunidade ao frio, resistência a ataques, resistência à expulsão +2, restauração (segundo grau), vulnerabilidade ao fogo, visão no escuro
Testes de Resistência: Fort +5, Ref +3, Von +6
Habilidades: For 28, Des 12, Con —, Int 10, Sab 18, Car 18
Perícias: Adestrar Animais +7, Cavalgar +6, Escalar +15, Esconder-se +7, Furtividade +7, Intimidação +7, Observar +12, Ouvir +12, Saltar +14
Talentos: Acrobático, Ataque Poderoso, Desarme Aprimorado, Especialização em Combate, Fortitude Maior, Iniciativa Aprimorada, Prontidão[B], Reflexos em Combate, Vitalidade[B]
Ambiente: Terrestre e subterrâneo/Qualquer (local de sepultamento)
Organização: Solitário ou bando (2-6)
Nível de Desafio: 9
Tesouro: Padrão
Tendência: Sempre Mau, geralmente Leal
Progressão: Por classe de personagem
Ajuste de Nível: —

Combate

Esta Múmia prefere seu ataque de pancada a outros ataques, refletindo sua antiga profissão da criatura como guerreira.

Exemplo de Morto Ancestral de Terceiro Grau

Este exemplo usa um bardo meio-elfo de 9º nível.

Mortos Ancestrais, Bardo Meio-Elfo de 9º Nível
Morto-Vivo (Médio — Humanoide Avançado)
Dado de Vida: 9d12 (58 PV)
Iniciativa: +3
Deslocamento: 9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura: 23 (+3 Des, +10 natural), toque 13, surpresa 20
Ataque Base/Agarrar: +6/+12
Ataque: Corpo a corpo: pancada +12 (1d6+6 mais doença)
Ataque Total: Corpo a corpo: pancada +12 (1d6+6 mais doença)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Animar objetos, desespero, magias, música de bardo (música de proteção, fascinar, inspirar coragem, inspirar competência, sugestão), passagem, redução de dano 10/mágico, toque pútrido (febre mental)
Qualidades Especiais: Características de meio-elfo, características de morto-vivo, conhecimento de bardo, imunidade ao frio, resistência a ataques, resistência à energia 10 (ácido), resistência à expulsão +4, restauração (terceiro grau), vulnerabilidade ao fogo
Testes de Resistência: Fort +3, Ref +9, Von +12
Habilidades: For 23, Des 17, Con —, Int 15, Sab 18, Car 17

Perícias: Atuação (instrumentos de corda) +13, Avaliação +11, Blefar +13, Concentração +10, Conhecimento (qualquer) +11, Decifrar Escrita +12, Escalar +14, Esconder-se +11, Falar Idioma +7, Furtividade +11, Identificar Magia +12, Observar +8, Ouvir +12, Sentir Motivação +13, Usar Instrumento Mágico +13
Talentos: Diligente, Especialização em Combate, Magias em Combate, Prontidão[B], Vitalidade[B], Vontade de Ferro
Ambiente: Terrestre e subterrâneo/Qualquer (local de sepultamento)
Organização: Solitário ou bando (2-6)
Nível de Desafio: 12
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre Mau, geralmente Leal
Progressão: Por classe de personagem
Ajuste de Nível: —

Combate

Este Morto Ancestral prefere enganar seus oponentes, embora ele recorra ao seu ataque de pancada se seus inimigos forem muito problemáticos.

Magias Conhecidas de Bardo (6/4/4/3; teste de resistência CD 17 + nível da magia): 0 — *canção de ninar, detectar magia, globos de luz, intuir direção, invocar instrumento, ler magias*; 1º — *dissimular tendência, enfeitiçar pessoa, servo invisível, transformação momentânea*; 2º — *detectar pensamentos, escuridão, imobilizar pessoa, silêncio*; 3º — *desespero esmagador, lentidão, vidência*. *Magias por dia* (3/3+1/3+1/2+1)

Exemplo de Morto Ancestral de Quarto Grau

Este exemplo usa um guerreiro anão de 10º nível.

Mortos Ancestrais, Guerreiro Anão de 10º nível
Morto-Vivo (Médio — Humanoide Avançado)
Dado de Vida: 10d12 (65 PV)
Iniciativa: +6
Deslocamento: 9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura: 28 (+2 Des, +12 natural, +4 brunea), toque 12, surpresa 26
Ataque Base/Agarrar: +10/+19
Ataque: Corpo a corpo: pancada +19 (1d6+9 mais doença); ou machado grande +20 (1d12+11/19-20 x3)
Ataque Total: Corpo a corpo: pancada +19 (1d6+9 mais doença); ou machado grande +20 (1d12+11/19-20 x3)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Agarrar aprimorado, comandar os mortos, desespero, dominação, redução de dano 15/mágico, toque pútrido (febre escarlate)
Qualidades Especiais: Características de anão, características de morto-vivo, imunidade ao ácido e frio, resistência a ataques, resistência à expulsão +6, restauração (quarto grau), vulnerabilidade ao fogo
Testes de Resistência: Fort +7, Ref +5, Von +7
Habilidades: For 28, Des 14, Con —, Int 14, Sab 18, Car 12
Perícias: Adestrar Animais +7, Escalar +23, Esconder-se +14, Furtividade +14, Intimidação +7, Observar +14, Ofícios (fabricar armas) +12, Ouvir +14
Talentos: Ataque Poderoso, Atropelar Aprimorado, Especialização em Arma (Machado Grande), Especialização em Combate, Foco em Arma (Machado Grande), Iniciativa Aprimorada, Liderança, Prontidão[B], Saque Rápido, Sucesso Decisivo Aprimorado (Machado Grande), Vitalidade[B], Vontade de Ferro
Ambiente: Terrestre e subterrâneo/Qualquer (local de sepultamento)
Organização: Solitário ou bando (2-6)
Nível de Desafio: 14
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre Mau, geralmente Leal
Progressão: Por classe de personagem
Ajuste de Nível: —

Combate

Este ancestral prefere o combate direto, confiando em sua idade e experiência para ajudá-lo a lutar contra qualquer coisa.

Exemplo de Morto Ancestral de Quinto Grau

Este exemplo usa um feiticeiro humano de 12º nível.

Mortos Ancestrais, Feiticeiro Humano de 12º nível
Morto-Vivo (Médio — Humanoide Avançado)
Dado de Vida: 12d12 (78 PV)
Iniciativa: +5
Deslocamento: 12 m (8 quadrados), escalar 6 m, voo 6 m (desajeitado)
Classe de Armadura: 25 (+1 Des, +14 natural), toque 11, surpresa 24
Ataque Base/Agarrar: +6/+13
Ataque: Corpo a corpo: pancada +13 (1d6+7 mais doença)
Ataque Total: Corpo a corpo: pancada +13 (1d6+7 mais doença)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Alterar forma, controle de densidade, desespero, dominação, magias, mumificar, redução de dano 20/mágico, toque pútrido (enjoo cego)

Qualidades Especiais:	Características de morto-vivo, imunidade ao frio e ácido, invocar familiar, resistência a ataques, resistência à energia 10 (eletricidade), resistência à expulsão +8, restauração (quinto grau), vulnerabilidade ao fogo
Testes de Resistência:	Fort +4, Ref +5, Von +15
Habilidades:	For 24, Des 12, Con —, Int 21, Sab 24, Car 22
Perícias:	Blefar +17, Concentração +10, Conhecimento (Arcano) +15, Escalar +15, Esconder-se +13, Furtividade +9, Identificar Magia +15, Observar +15, Ofício (caligrafia) +15, Ouvir +15, Profissão (herborista) +17
Talentos:	Escrever Pergaminho, Foco em Magia (Necromancia), Foco em Magia Maior (Necromancia), Ignorar Componentes Materiais, Iniciativa Aprimorada, Magias em Combate, Prontidão[B], Vitalidade[B]
Ambiente:	Terrestre e subterrâneo/Qualquer (local de sepultamento)
Organização:	Solitário ou bando (2-6)
Nível de Desafio:	17
Tesouro:	Nenhum
Tendência:	Sempre Mau, geralmente Leal
Progressão:	Por classe de personagem
Ajuste de Nível:	—

Combate

Este ancestral prefere usar magias à distância antes de recorrer ao seu ataque de pancada se seus inimigos continuarem sendo uma ameaça.

Magias de Feiticeiro Conhecidas (9/5/5/4/3/2/1; CD de resistência 16 (18 para necromancia) + nível da magia): 0 — *abrir/fechar, consertar, detectar magia, globos de luz, ler magias, pasmar, raio de ácido, som fantasma*; 1º — *alarme, cerrar portas, invocar criaturas I, névoa obscurecente, servo invisível*; 2º — *detectar pensamentos, escuridão, invocar enxames, toque da idiotice*; 3º — *dissipar magia, névoa fétida, selo da serpente sépia*; 4º — *globo de invulnerabilidade menor, terreno ilusório*; 5º — *enfraquecer o intelecto*. *Magias por dia* (6/8/8/7/7/6/4).

Como Criar um Morto Ancestral

"Morto Ancestral" é um modelo que pode ser aplicado a qualquer criatura viva (doravante chamada de "personagem base"). O ancestral mantém todas as estatísticas do personagem base, exceto onde indicado.

Tamanho e Tipo: O tipo da criatura muda para humanoide morto-vivo (avançado) ou humanoide monstruoso. Não recalcule o bônus de ataque base, testes de resistência ou pontos de habilidade. O tamanho não muda.

Dado de Vida: Aumenta todos os Dados de Vida atuais e futuros para dl2.

Deslocamento: Veja a tabela de Modificadores de Graus abaixo.

Classe de Armadura: A criatura base recebe um bônus em sua classe de armadura natural de acordo com seu grau, conforme mostrado na tabela de Modificadores de Graus.

Ataque: O morto ancestral mantém todos os ataques da criatura base e ganha um ataque de pancada se já não tiver um. O ataque de pancada geralmente causa uma doença (veja abaixo).

Ataque Total: Um Mortos Ancestrais usa seu ataque de pancada ou então um de seus ataques especiais.

Ataques Especiais: Como personagem base, além dos seguintes:

Desespero (Sob): Os ancestrais impõem um medo sobrenatural àqueles que os veem. Aqueles que estão vendo o ancestral devem fazer um teste de Vontade com CD (10 + 1/2 os Dados de Vida do ancestral + o modificador de Carisma do ancestral). Falha significa que a vítima fica paralisada de medo por (grau de ancestral x 1d4) rodadas. Quer o alvo tenha sucesso ou falhe, ele não pode ser afetado pela aura de medo do ancestral novamente naquele dia.

Redução de Dano: O Mortos Ancestrais recebe redução de dano de acordo com seu grau (ver tabela Modificadores de Graus).

Toque Pútrido (Sob): Todos os mortos ancestrais transmitem alguma variedade de doença com seu ataque de pancada, embora a doença tratada varie de criatura para criatura. Selecione uma doença do Capítulo 8 do *Livro do Mestre* de D&D ou invente uma nova, se apropriado. Adicione o grau do morto ancestral à CD do teste de resistência e altere o método de contágio para contato, se for diferente disso.

O Morto Ancestral pode receber ataques especiais adicionais se tiver quaisquer poderes especiais adicionais (veja Habilidades Especiais dos Mortos Ancestrais, abaixo).

Grau: O grau do ancestral. Os mortos ancestrais de primeiro e segundo graus não podem restaurar uma vez que cheguem a 0 ou menos pontos de vida. Ancestrais de terceiro e quarto não podem restaurar se levados a -10 ou menos pontos de vida. Ancestrais de quinto grau podem rejuvenescer mesmo se forem destruídos e geralmente requerem algum método especial de destruição permanente.

Restauração: A taxa na qual o Morto Ancestral recupera pontos de vida.

Repouso: O número antes da barra é o tempo em que o ancestral deve permanecer inerte antes que a restauração possa ocorrer. O número após a barra é o tempo que o ancestral deve permanecer inerte após a restauração. O ancestral está sempre inerte durante a restauração. Um ancestral inerte é incapaz de qualquer

ação e não pode perceber seus arredores; é efetivamente indefeso. Um ancestral que iniciou o processo de restauração não pode terminá-lo até que seja concluído.

Qualidades Especiais: Como personagem base, mais o seguinte:

Imunidade (Ext): Os Mortos Ancestrais são imunes a certos ataques de energia. A imunidade exata varia de ancestral para ancestral, mas a maioria é imune ao frio. Anciões poderosos podem ser imunes a tipos adicionais de energia. A tabela de Modificadores de Graus mostra a quantas formas de energia o ancestral é imune.

Rejuvenescimento (Sob): Os Mortos Ancestrais são capazes de recorrer ao Plano de Energia Negativa para curar danos. Este é um processo relativamente lento e requer que o ancestral fique inerte por um período de tempo. A tabela seguinte mostra a capacidade de restauração da criatura:

Grau	Restauração	Repouso
Primeiro	5/dia	1 semana/1 dia
Segundo	6/hora	1 dia/1 dia
Terceiro	12/hora	1 dia/1 hora
Quarto	1/minuto	1 hora/1 hora
Quinto	2/minutos	1 hora/nenhum

Resistência (Ext): Alguns ancestrais são resistentes a formas adicionais de energia, como mostrado na tabela abaixo.

Resistência a Ataques (Ext): Os mortos ancestrais são incrivelmente resistentes a ataques físicos. Ataques físicos causam apenas metade do dano, aplicado antes da redução do dano.

Resistência à Expulsão (Ext): O ancestral recebe resistência à expulsão no valor dado na tabela abaixo.

Vulnerabilidade a Energia (Ext): Cada um dos ancestrais mortos é vulnerável a um tipo específico de energia. O tipo de energia varia de criatura para criatura, mas a vulnerabilidade ao fogo é mais comum. O ancestral sofre o dobro de danos por ataques desse tipo de energia.

O ancestral pode receber qualidades especiais adicionais (veja Habilidades Especiais de Mortos Ancestrais, abaixo).

Testes de Resistência: O mesmo que o personagem base.

Habilidades: Consulte a tabela de Modificadores de Grau, abaixo. Como uma criatura morta-viva, o personagem base não tem mais uma pontuação de Constituição.

Perícias: Mortos Ancestrais recebem um bônus racial de +8 nas perícias Escalar, Esconder-se, Furtividade, Observar e Ouvir.

Talentos: Igual ao personagem base, mas ganha os talentos Prontidão e Vitalidade.

Ambiente: Os Mortos Ancestrais raramente são encontrados longe do local de seu sepultamento.

Organização: Solitário ou matilha (2-6).

Nível de Desafio: Como criatura base +1 para cada grau possuído.

Tesouro: Dobro do padrão.

Tendência: Sempre Mau, geralmente Leal.

Progressão: Por classe de personagem.

Ajuste de Nível: —

Modificadores de Grau

	Modificadores de Habilidade						Redução de	Resist.	Imunid. /		
Grau	For	Des	Int	Sab	Car	Deslocamento	Dano	Expulsão	Res.	CA	ND
Primeiro	+6	-4	-4	+2	+2	-3	5/prata	+0	1/0	+6	+1
Segundo	+8	-2	-2	+4	+4	-3	5/mágico	+2	1/0	+8	+2
Terceiro	+10	+0	+0	+6	+4	+0	10/mágico	+4	1/1	+10	+3
Quarto	+12	+0	+2	+8	+6	+0	15/mágico	+6	2/0	+12	+4
Quinto	+14	+2	+4	+10	+8	+3	20/mágico	+8	2/1	+14	+5

Deslocamento: A modificação, em metros, feita no deslocamento do personagem base.
Redução de Dano: O Ancestral recebe redução de dano conforme listado acima.
Resistência à Expulsão: O ancestral recebe resistência à expulsão no valor listado.
Imunidade / Resistência: O número antes da barra representa o número de tipos de energia aos quais o Morto Ancestral é imune. O número depois da barra representa o número de tipos de energia aos quais o Morto Ancestral é resistente.
CA: O bônus que o personagem base recebe em sua Classe de Armadura natural.
ND: A modificação feita no Nível de Desafio do personagem base.

Habilidades Especiais dos Mortos Ancestrais

O Mortos Ancestrais típico tem um número de poderes especiais igual ao seu grau -1, embora alguns possam ter mais ou menos. A lista a seguir descreve os poderes possíveis.

Afinidade Elemental (Sob): Esta habilidade pode ser usada apenas por ancestrais que tenham níveis de clérigo. O ancestral ganha um dos quatro domínios elementais de clérigo (At, Terra, Fogo ou Água). Ele recebe o poder concedido para aquele domínio e pode preparar as magias para aquele domínio de clérigo como magias de domínio. Os outros domínios de clérigo do ancestral não são afetados.

Agarrar Aprimorado (Ext): O ancestral ganha a habilidade Agarrar Aprimorado. O ancestral deve acertar com seu ataque de pancada para usar esta habilidade.

Alterar Forma (Sob): O ancestral pode mudar sua aparência física, sem limite diário, como se estivesse sob os efeitos da magia alterar-se. As mudanças duram o tempo que o ancestral desejar.

Animar Objetos (Sob): O ancestral pode conjurar uma magia animar objetos uma vez por dia. A magia tem efeito como se fosse conjurada por um feiticeiro de nível igual aos Dados de Vida do ancestral, exceto que a duração é igual ao grau do ancestral em horas.

Comandar os Animais (Sob): O ancestral é capaz de exercer controle sobre uma espécie específica de animal. Animais comuns são gatos, águias, chacais, macacos, ratos, abutres e lobos. O ancestral pode fascinar ou comandar animais desta espécie assim como um clérigo maligno pode fascinar ou comandar mortos-vivos. Esta habilidade tem efeito como se fosse usada por um clérigo de nível igual aos Dados de Vida do ancestral.

Comandar os Mortos: O ancestral ganha a habilidade de fascinar ou comandar mortos-vivos como se fosse um clérigo de nível igual aos seus Dados de Vida. Se o ancestral já tiver essa habilidade como um ancestral clérigo, ele pode adicionar 4 ao seu nível efetivo ao fascinar.

Controle de Densidade (Ext): O ancestral tem a habilidade ímpar de controlar o peso de seu corpo, dando- lhe maior poder de movimento. Seu deslocamento é aumentado em +6m e ele pode escalar com um deslocamento de 6 metros também. Não deixa rastros, mesmo na neve, lama ou areia e seu movimento não é prejudicado por tais superfícies. Um ancestral de segundo grau pode passar sobre um pântano ou areia movediça como se fosse uma superfície sólida, enquanto um ancestral de terceiro grau pode passar sobre água e outros líquidos como se fossem sólidos. Um ancestral de quarto grau ganha a habilidade adicional de levitar de maneira similar a magia sem limite. Um ancestral de quinto grau pode voar a um

deslocamento de 6 metros, com manobra desajeitada, além das habilidades acima.

Dominação (Sob): O ancestral tem um olhar dominante idêntico ao de um vampiro, exceto que o ancestral usa essa habilidade como se fosse conjurada por um feiticeiro de nível igual aos Dados de Vida do ancestral.

Maldição Vingadora (Sob): O ancestral é capaz de amaldiçoar seus oponentes, recebendo um bônus de 4+ a grau do ancestral em seu teste de Carisma ao amaldiçoar.

Mumificar (Sob): O ancestral pode criar múmias menores. Esta habilidade funciona apenas em vítimas que morreram enquanto infectadas com o poder da doença do ancestral. O processo de embalsamamento e animação leva um dia inteiro para cada grau que o ancestral deseja que a nova Múmia possua. O ancestral somente pode criar múmias de grau inferior ao seu. A Múmia criada está completamente sob o comando do ancestral.

Passagem (Sob): O ancestral pode criar passagens através de pedra, terra, madeira ou materiais semelhantes como se estivesse conjurando a magia passagem invisível, com efeitos como se conjurados por um feiticeiro de nível igual aos Dados de Vida do ancestral. A cada hora, o ancestral pode criar um número de passagens igual aos seus Dados de Vida.

Resistência à Magia (Ext): O ancestral tem resistência à magia de 20.

Retardar Doença (Sob): O ancestral é capaz de prolongar o período de incubação de seu poder de doença se desejar, tornando difícil para o aflito dizer exatamente quando ou como contraiu a doença. O ancestral pode prolongar a incubação em até o máximo do seu grau em dias. O ancestral pode usar essa habilidade cada vez que infecta uma nova vítima.

Muro Vivo

Constructo (Grande)

Dado de Vida: 8d10 (44 PV)
Iniciativa: +4
Deslocamento: 0 m
Classe de Armadura: 14 (-1 tamanho, +5 natural), toque 9, surpresa 14 (veja texto)
Ataque Base/Agarrar: +6/+14
Ataque: Corpo a corpo: pancada +9 (1d6+4); ou espada curta +9/+4 (1d6+4) (veja texto)
Ataque Total: Corpo a corpo: 8 pancadas +9 (1d6+4); ou 8 espada curtas +9/+4 (1d6+4) (veja texto)
Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m (veja texto)
Ataques Especiais: Absorção, agarrar aprimorado, animar os mortos, ataques gestalt, habilidades similares à magia
Qualidades Especiais: Constructo, imunidade à magia, insanidade, resistência à magia 14
Testes de Resistência: Fort +2, Ref +2, Von +4
Habilidades: For 19, Des —, Con —, Int 10, Sab 15, Car 9 (veja texto)
Perícias: Furtividade +10, Observar +13, Ouvir +13
Talentos: Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Iniciativa Aprimorada,
Ambiente: Terrestre e subterrâneo/Qualquer
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 8
Tesouro: Dobro do padrão
Tendência: Sempre Caótico e Mau
Progressão: 9-15 DV (Grande), 13-18 DV (Enorme); 19-26 DV (Imenso)
Ajuste de Nível: —

A parede de pedra parece comum; ao se aproximar, você ouve o som abafado, mas inconfundível, de gemidos agonizantes.

Os muros vivos são criações monstruosas de conjuradores malignos, construídas para proteger seus covis. Um muro vivo é composto pelos corpos fundidos de vítimas passadas e de quaisquer criaturas que tenham morrido num raio de 90 metros do muro, independentemente de ele ter ou não participado da batalha. Eles parecem muros normais de pedra ou tijolo, protegidos por uma poderosa ilusão. Personagens a até 4,5 metros podem ouvir gemidos baixos e abafados de agonia e horror emanando da parede. Uma magia de *detectar magia* revela a aura mágica poderosa do constructo, enquanto uma magia de visão da verdade ou efeito similar pode atravessar a ilusão do muro.

Em sua forma verdadeira, um muro vivo é uma criatura saída de um pesadelo, parecendo uma amalgama fibroso de carne acinzentada com rostos lamentáveis e tagarelas e membros desesperados que se estendem de sua superfície. Ver a forma verdadeira de uma parede viva exige um teste de Horror CD 20. Um muro vivo fala todos os idiomas conhecidos pelas criaturas que ela absorveu.

Combate

Muros vivos desprezam seus criadores e tentarão destruí-los caso sejam tolos o suficiente para se aproximarem. Se quaisquer outras criaturas entrarem na linha de visão da parede, suas criaturas aprisionadas se estendem, implorando aos recém-chegados que as libertem ou lhes concedam misericórdia. Se essas criaturas se aproximarem, a parede tentará agarrá-las e absorvê-las, suplicando

por ajuda o tempo todo. Um muro vivo também luta para se defender de qualquer dano. Qualquer criatura deixada inconsciente ou morta dentro do alcance da parede é automaticamente absorvida no próximo turno da parede.

Se um muro vivo absorver seu criador, ele se transmuta em uma parede de pedra normal e suas almas aprisionadas são libertadas.

Absorção (Sob): Um muro vivo que obtém sucesso em sua tentativa de agarrar (veja acima) tenta puxar sua vítima para dentro da parede para ser absorvida. A vítima deve ser bem-sucedida em um teste de Fortitude (CD 10 + 1/2 dos DV da parede + modificador de Força da parede) para evitar ser absorvida, mas deve realizar um novo teste de resistência a cada rodada em que a manobra agarrar for mantida. Se a vítima falhar no teste, quaisquer aliados tentando romper a contenção da parede também devem ser bem-sucedidos em um teste semelhante de Fortitude ou sofrerão o mesmo destino.

Uma vez absorvida, a vítima está perdida. Apenas *ressurreição verdadeira* pode restaurar uma vítima absorvida por um muro vivo.

Um muro vivo avança 1 DV para cada criatura Média, duas criaturas Pequenas, quatro Miúdas ou oito Diminutas que absorver. A parede avança 2 DV se absorver uma criatura Grande, 4 DV para uma criatura Enorme, 8 DV para uma criatura Imensa e 16 DV para uma criatura Colossal. Um muro vivo pode absorver apenas criaturas vivas de pelo menos uma categoria de tamanho menor do que ele. Um muro vivo se expande para preencher completamente um cubo de 1,5 m x 1,5 m x 1,5 m para cada 3 DV que possuir (arredonde para baixo).

Agarrar Aprimorado (Ext): Para usar essa habilidade, o muro vivo deve acertar com um ataque desarmado. Se for bem-sucedido, pode tentar absorver.

Animar Mortos (Sob): Qualquer cadáver deixado dentro de um raio de 90 metros de um muro vivo por um mês inteiro é animado como um zumbi, levanta-se e cambaleia até se fundir com a parede. Esses zumbis não lutarão, nem mesmo para se defender.

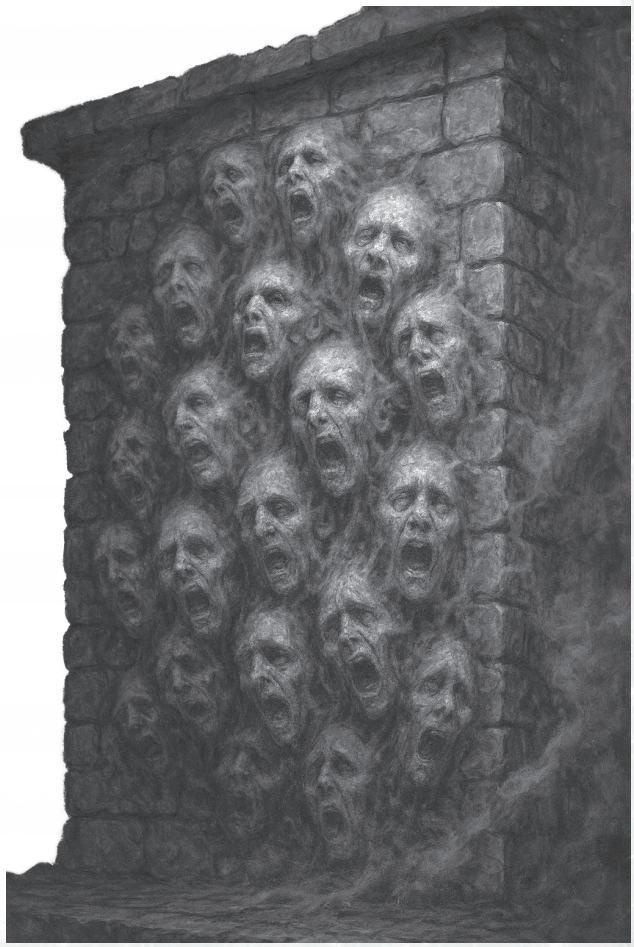
Ataques Gestalt (Ext): Uma vítima absorvida junta-se imediatamente a psicose infernal da parede. Cada criatura absorvida mantém sua forma de ataque principal e bônus base de ataque; ela usa seu próprio modificador de Força ou o modificador de Força da parede, o que for maior. (As formas de ataque listadas acima são apenas exemplos.) Criaturas absorvidas perdem quaisquer modificadores de Destreza. Um muro vivo ganha um bônus de armadura natural de +5 ou o maior bônus de armadura natural entre suas criaturas absorvidas, o que for maior.

Itens mágicos absorvidos pelo muro vivo continuam funcionando, concedendo à parede seus efeitos. Embora um muro vivo possa "usar" qualquer número de itens mágicos, bônus do mesmo tipo (armadura, aprimoramento, etc.) não se acumulam. Objetos não mágicos não são absorvidos e permanecem na base da parede para atrair mais vítimas.

Criaturas absorvidas enquanto empunhavam uma arma mágica podem continuar a atacar com essa arma, mas não têm como repor munição uma vez usada.

Habilidades Similares à Magia: Conjuradores absorvidos por um muro vivo mantêm as magias que ainda possuíam no momento da absorção, adicionando-as às magias já presentes na parede. Essas magias se tornam habilidades similares à magia, cada uma utilizável uma vez por dia. Note que qualquer criatura absorvida por um muro vivo automaticamente adota a tendência do muro, portanto algumas vítimas podem perder habilidades de classe.

Imunidade à Magia (Sob): Muros vivos são imunes a magias de *carne para pedra* e magias similares. Apesar da aparência, um muro vivo é composto de carne amaldiçoada, não de pedra, portanto magias como *criar passagens* e *moldar rocha* não têm efeito. Um conjurador que tente usar *mesclar-se às rochas* para fundir-se com um muro vivo é automaticamente absorvido.



Insanidade (Ext): As mentes aprisionadas dentro de um muro vivo rapidamente enlouquecem sem esperança devido à dor e sofrimento. Qualquer criatura que inicie contato mental com um muro vivo deve realizar um teste de Loucura (CD 10 + 1/2 dos DV da parede + modificador de Sabedoria da parede) ou sofrer um distúrbio determinado pelo Mestre.

Construção

O corpo de um muro vivo é semeado cimentando os cadáveres intactos de pelo menos três humanoides Médios dentro de um cubo de blocos de pedra com 1,5 metro de lado. Criar um muro vivo custa 50.000 PO, incluindo 500 PO para a construção do corpo. Montar a parede exige um teste bem-sucedido de CD 12 em Ofícios (alvenaria) ou CD 12 em Conhecimento (engenharia).

O criador deve ser de 14º nível e capaz de conjurar magias arcanas. Completar o ritual consome 1.100 XP do criador e requer as magias *criar mortos-vivos menor*, *carne para pedra*, *desejo restrito*, *mesclar-se às rochas* e *pedra em carne*.

Contam-se histórias sobre muros vivos que surgiram espontaneamente quando um ou mais humanoides sofrem mortes lentas após serem emparedados em um pequeno nicho de pedra. À medida que as vítimas morrem, seu terror e loucura fundem sua força vital em partida com a pedra ao redor.

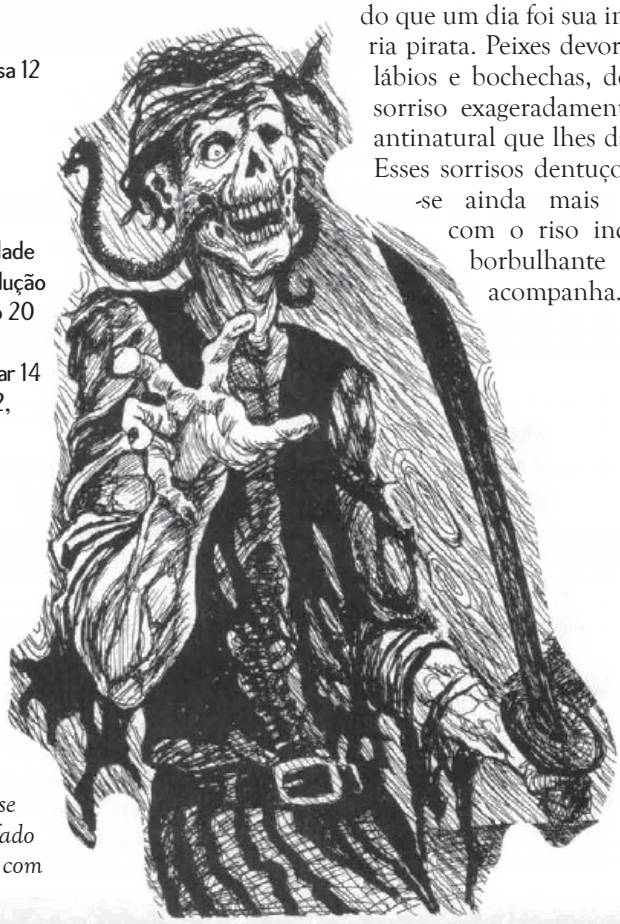
Náufrago Faceiro

Morto-vivo (Médio)

Dado de Vida:	5d12+3 (35 PV)
Iniciativa:	-1 (Des)
Deslocamento:	6 m, (4 quadrados) Natação 9 m
Classe de Armadura:	11 (-1 Des, +2 natural), toque 9, surpresa 12
Ataque Base/Agarrar:	+2/+3
Ataque:	Corpo a corpo: toque +3 (1d6 ou riso)
Ataque Total:	Corpo a corpo: toque +3 (1d6 ou riso)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Cria, olhar sorridente, toque risonho
Qualidades Especiais:	Características de morto-vivo, imunidade a magias baseadas em água e gelo, redução de dano 5/mágico, resistência ao fogo 20
Testes de Resistência:	Fort +1, Ref+0, Von +4
Habilidades:	For 13, Des 8, Con —, Int 10, Sab 10, Car 14
Perícias:	Equilíbrio +7, Escalar +6, Observar +2, Ouvir +2, Profissão (marinheiro) +5, Sobrevivência +6, Usar Cordas +7
Talentos:	Ataque Desarmado Aprimorado, Vitalidade
Ambiente:	Aquático (qualquer mar)
Organização:	Solitário
Nível de Desafio:	6
Tesouro:	Dobro do padrão
Tendência:	Sempre Caótico e Mau
Progressão:	6-9 DV (Médio)
Ajuste de Nível:	—

No timão está uma figura corpulenta e cadavérica, com um esgar permanente no rosto, como se algo tivesse devorado seus lábios e bochechas. Um riso rouco e abafado escapa de sua boca sem lábios enquanto o navio avança com força.

Um náufrago faceiro é o cadáver inquieto de um pirata ou capitão de navio que morreu no mar. Os náufragos faceiros se assemelham a zumbis comuns, com corpos inchados e encharcados, vestidos com farrapos do que um dia foi sua indumentária pirata. Peixes devoraram seus lábios e bochechas, deixando o sorriso exageradamente largo e antinatural que lhes dá o nome. Esses sorrisos dentuços tornam-se ainda mais repulsivos com o riso incessante e borbulhante que os acompanha.



Um náufrago faceiro normalmente lidera uma tripulação zumbi a bordo de um navio fantasmagórico, com o qual realiza saques a embarcações ancoradas e comunidades costeiras. Esses navios não são navegáveis no sentido comum, mantendo-se à tona apenas pela força de vontade de seus capitães. Se um náufrago faceiro for destruído, seu navio afunda sob as ondas em 2d4 minutos.

Náufragos faceiros conseguem se comunicar telepaticamente com os zumbis que criam, mas não se comunicam com os vivos.

Combate

O náufrago faceiro possui apenas duas formas de ataque interligadas. Embora possa carregar armas típicas de um espadachim, ele não as utiliza. Em vez disso, emprega seu riso enlouquecedor para imobilizar os inimigos e, em seguida, avança para aniquilá-los com seu toque.

Cria (Sob): Humanoides mortos pelo toque risonho de um náufrago faceiro renascem como zumbis encharcados em 24 horas, a menos que seus corpos sejam *abençoados* e sepultados no mar de maneira tradicional.

Imunidades (Sob): Os náufragos faceiros não são afetados por magias baseadas em água e gelo.

Olhar Sorridente (SM): O sorriso horrendo e o riso áspero e perturbador do náufrago faceiro forçam todas as criaturas num raio de 9 metros a realizar um teste de Vontade CD 14, ou serão afetadas como pela magia *Riso Histérico de Tasha* (Nível de Conjurador 7º). Esse é um ataque visual, mas os oponentes devem também ser capazes de ouvir o riso do náufrago faceiro para serem afetados.

Toque Risonho (Sob): Um inimigo vivo atingido pelo ataque de toque do náufrago faceiro deve realizar um teste de Fortitude CD 14 ou será afetado como pela magia *Riso Histérico de Tasha* (Nível de Conjurador 7º), com a diferença de que sofre 1d4 pontos de dano de Constituição por rodada de riso, e o efeito persiste até ser dissipado ou até a morte da vítima. Se o teste de Fortitude for bem-sucedido, o toque gélido do monstro causa apenas 1d6 pontos de dano.

Nevoeiro Zumbi

	Nevoeiro Zumbi **Morto-vivo Colossal**	**Cadáver do Nevoeiro** **Morto-vivo (Médio)**
Dado de Vida:	6d12 (42 PV)	2d12+3 (16 PV)
Iniciativa:	-2	-1
Deslocamento:	Voo 3 m (perfeito) (2 quadrados) (incapaz de correr)	6 m (4 quadrados)
Classe de Armadura:	12 (-2 Des, -8 tamanho, +12 deflexão), toque 12, surpresa 14	10 (-1 Des, +1 natural), toque 9, surpresa 10
Ataque Base/Agarrar:	—	+1/+1
Ataque:	—	Corpo a corpo: pancada +1 (1d6)
Ataque Total:	—	Corpo a corpo: pancada +1 (1d6)
Espaço/Alcance:	18 m/0 m	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Desesperar	Gemido apavorante
Qualidades Especiais:	Animar cadáver, aura antinatural, características de morto-vivo, corpo gasoso, redução de dano 15/mágico, resistência à magia 12	Características de morto-vivo, impotência à luz do sol, reanimação, resistência à expulsão +4, somente ações parciais
Testes de Resistência:	Fort +2, Ref +0, Von +5	Fort +0, Ref -1, Von +3
Habilidades:	For —, Des 6, Con —, Int 3, Sab 10, Car 11	For 11, Des 9, Con —, Int —, Sab 10, Car 1
Perícias:	Observar +8, Ouvir +8, Procurar +5	—
Talentos:	Iniciativa Aprimorada, Prontidão, Vitalidade	Vitalidade[B]
Ambiente:	Terrestre/Qualquer	Terrestre/Qualquer (no nevoeiro zumbi)
Organização:	Solitário	Bando (9-73)
Nível de Desafio:	7	1/2
Tesouro:	Nenhum	Nenhum
Tendência:	Sempre Neutro e Mau	Sempre Neutro
Progressão:	7-12 DV (Colossal)	—
Ajuste de Nível:	—	—

Flutuando lentamente para fora das Brumas, surge um tentáculo de névoa que brilha em um tom verde pálido.

Nevoeiros zumbis emergem da Fronteira das Brumas de Ravenloft para se alimentar da última energia psíquica remanescente em corpos recém-mortos. Um nevoeiro zumbi não possui ataques físicos próprios, dependendo dos cadáveres que anima para se defender. Um nevoeiro zumbi preenche uma área de 7,5 metros quadrados e 3 metros de profundidade por DV, e brilha com uma leve luz esverdeada. A névoa possui uma inteligência tênue, mas nunca se comunica de nenhuma forma. Ela flutua pelo campo, procurando corpos com menos de um ano de morte para drenar os últimos vestígios de sua força vital.

A névoa só está ativa à noite, buscando os mortos e animando-os como cadáveres ambulantes, que ela usa para espalhar ainda mais morte — da qual pode se alimentar. A visão da névoa brilhante, com muitos cadáveres cambaleantes se arrastando dentro da nuvem, não é facilmente esquecida.

Combate

A forma mais evidente de ataque de um nevoeiro zumbi é através de seus cadáveres animados. Muitos aventureiros foram mortos pelos corpos ambulantes da névoa, percebendo tarde demais que a estranha névoa ao redor era a verdadeira ameaça.

Animar Cadáver (Sob): A névoa pode animar qualquer cadáver humanoide dentro de sua área preenchida por névoa. Ela pode animar cadáveres enterrados no solo, a menos que tenham sido abençoados no momento do sepultamento ou estejam enterrados em solo sagrado. A névoa pode animar até 10 corpos mortos por rodada. Um nevoeiro zumbi pode manter um número total de cadáveres animados igual aos seus pontos de vida atuais.

Aura Antinatural (Sob): Animais selvagens e domesticados conseguem perceber a presença antinatural do nevoeiro zumbi a uma distância de 9 metros. Eles não se aproximam voluntariamente e ficarão apavorados se forem forçados a permanecer dentro dessa área.

Corpo Gasoso (Ext): Um nevoeiro zumbi não possui corpo físico. Sua forma gasosa pode atravessar buracos pequenos ou aberturas estreitas, até mesmo fendas minúsculas. É afetado por ventos e não pode entrar em água ou qualquer outro líquido. Move-se sempre em silêncio. Um nevoeiro zumbi falha automaticamente em testes de resistência contra efeitos danosos de ar ou vento. Criaturas dentro da névoa têm camuflagem normal contra inimigos a 1,5 metro e camuflagem total contra inimigos mais distantes. Essa névoa não prejudica a visão dos cadáveres animados, no entanto.

Desesperar (Sob): Qualquer criatura que veja um nevoeiro zumbi deve ser bem-sucedida em um teste de resistência contra Medo CD 13, ou ficará abalada até perder completamente a linha de visão da névoa por 10 minutos. Independentemente do sucesso ou fracasso no teste, essa criatura não poderá ser afetada novamente pela habilidade Desesperar daquele nevoeiro zumbi por um dia inteiro.

Drenar Vida (Sob): A névoa não consegue resistir ao chamado de um corpo recém-morto ou agonizante. Qualquer criatura agonizante (com pontos de vida negativos) perde 1 ponto de vida adicional por rodada enquanto estiver dentro da névoa. Mesmo que o indivíduo se estabilize, continua perdendo 1 ponto de vida por

rodada, pois a névoa absorve sua energia vital. O corpo se contorce e grita enquanto sua força vital é drenada. A drenagem termina imediatamente se a vítima for curada para pelo menos 0 pontos de vida. Uma magia de *proteção contra o mal* pode impedir que o nevoeiro zumbi drene um indivíduo dentro dele.

A cada semana, um nevoeiro zumbi deve se alimentar da energia vital de pelo menos tantas criaturas agonizantes quanto seus Dados de Vida (por exemplo, seis criaturas devem morrer dentro de um nevoeiro zumbi de 6 DV por semana). Se não se alimentar de mortes suficientes, perde 1 DV. Se se alimentar da morte de pelo menos o dobro de criaturas em relação aos seus DV em uma semana, ganha 1 DV.

Impotência à Luz do Sol (Ext): Nevoeiros zumbis são completamente impotentes sob luz solar natural (não apenas sob o efeito da magia *luz do dia*). Quando expostos à luz solar, todos os cadáveres da névoa caem inertes no chão, e a névoa permanece suspensa e imóvel no ar, aguardando o pôr do sol.

Cadáver do Nevoeiro

Cadáver do nevoeiro são mortos-vivos de movimento lento, facilmente confundidos com zumbis. Eles não retêm nenhuma das habilidades que possuíam em vida e se movem com uma marcha lenta e errática. Cadáveres do nevoeiro não deixam o nevoeiro zumbi voluntariamente. Os cadáveres colapsam de volta à verdadeira morte se forem removidos da névoa.

Combate

Combate Cadáveres do nevoeiro atacam de forma totalmente desordenada, simplesmente cambaleando para atacar a criatura viva mais próxima.

Gemido Apavorante (Ext): Cadáveres do nevoeiro emitem gemidos horrendos constantemente. Qualquer criatura a até 3 metros de um cadáver do nevoeiro deve fazer um teste de resistência contra medo CD 12.

Reanimação (Sob): Como mencionado acima, um nevoeiro zumbi pode animar até 10 cadáveres por rodada; isso inclui cadáveres que já foram abatidos. Cadáveres reanimados se levantam com pontos de vida totais.

Somente Ações Parciais (Ext): Cadáveres do nevoeiro têm reflexos fracos e só podem realizar ações parciais. Assim, podem mover-se ou atacar, mas só podem fazer ambos se realizarem uma investida.

Odem

Morto-Vivo (Pequeno — Incorpóreo)

Dado de Vida: 4d12 (26 PV)
Iniciativa: +7
Deslocamento: 9 m (6 quadrados), voo 18 m (perfeito)
Classe de Armadura: 16 (+1 tamanho, +3 Des, +2 deflexão), toque 14, surpresa 13
Ataque Base/Agarrar: +2/+2
Ataque: Corpo a corpo: toque incorpóreo +6 (1d6 Sabedoria)
Ataque Total: Corpo a corpo: toque incorpóreo +6 (1d6 Sabedoria)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Drenar sabedoria, possessão
Qualidades Especiais: Aura antinatural, características de incorpóreo, características de morto-vivo, invisibilidade natural, resistência à expulsão +3
Testes de Resistência: Fort +1, Ref +4, Von +6
Habilidades: For —, Des 16, Con —, Int 14, Sab 15, Car 17
Perícias: Esconder-se +14, Intimidação +12, Observar +10, Ouvir +10, Procurar +8, Sentir Motivação +12
Talentos: Acuidade com Arma[B], Esquiva, Iniciativa Aprimorada[B], Investida Aérea
Ambiente: Terrestre e subterrâneo/Qualquer
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 5
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre Caótico e Mau
Progressão: 6-10 DV (Pequeno)
Ajuste de Nível: —

A criatura que se manifesta diante de você parece formada por um vapor ou névoa brilhante, que se agita e revolve em redemoinhos nauseantes.

O odem é um espírito morto-vivo que se alimenta de medo e terror. Ele busca constantemente controlar corpos vivos e forçá-los a realizar ações indescritíveis. Os odens não tentam matar suas vítimas possuídas nem

amortecer suas mentes, preferindo que estejam plenamente conscientes de todos os atos que estão sendo forçadas a cometer.

Odens são remanescente dos espíritos de humanoides malignos que não possuíam força de vontade suficiente para tornarem-se fantasmas. Tudo o que resta de sua personalidade é o deleite sádico em espalhar sofrimento. Odens não estão presos a locais específicos, movem-se como desejam. Costumam usar um hospedeiro até que o nível de horror seja tão extremo que ele recolha-se em catatonia. Nesse momento, o odem busca outro corpo, deixando o antigo como um perdido.

Odens são invisíveis para criaturas materiais. Aqueles que podem ver criaturas etéreas os enxergam como um fiapo revolto de vapor branco luminoso, e podem ver uma tênue aura branca em torno dos rostos de vítimas possuídas, que se intensifica nos olhos e na boca.

Odens falam os idiomas que conheciam em vida, que nem sempre são os mesmos de seu hospedeiro.

Combate

O odem costuma atacar uma criatura várias vezes com sua habilidade de Drenar Sabedoria antes de tentar a Possessão, tornando-a mais vulnerável.

Aura Antinatural (Sob): Animais domésticos e selvagens sentem a presença antinatural de um odem a até 9 metros de distância, mesmo que esteja possuindo uma vítima. Eles não se aproximam voluntariamente e ficarão apavorados se forem forçados a isso, permanecendo nesse estado enquanto estiverem dentro da área de influência.

Drenar Sabedoria (Sob): Criaturas vivas atingidas pelo toque incorpóreo de um odem devem ser bem-sucedidas num teste de Fortitude CD 15 ou sofrer 1d6 pontos de Drenar Sabedoria. Esse dano persiste até ser restaurado magicamente.

Invisibilidade Natural (Sob): Essa habilidade é constante, permitindo que o odem permaneça invisível mesmo ao atacar. Essa invisibilidade é inerente e não pode ser dissipada pela magia *purgar invisibilidade*.

Possessão (Sob): Uma vez por rodada, como ação padrão, um odem pode fundir-se com uma criatura no Plano Material. Essa habilidade é semelhante à magia *recipiente arcano* (Nível de Conjurador 10º), mas não requer receptáculo. Se o ataque for bem-sucedido, o odem desaparece dentro do corpo do oponente. A vítima pode resistir com um teste de Vontade CD 15. Se for bem-sucedida, torna-se imune à possessão por aquele odem por um dia.

Odens controlam seus hospedeiros como marionetistas. Possuem controle total sobre o corpo, mas a mente da vítima permanece consciente de tudo ao redor e pode realizar ações puramente mentais. Um odem não pode ser expulso ou repelido enquanto estiver em um hospedeiro. Eles não são afetados por ataques físicos que atingem o corpo possuído, e enquanto estiverem fundidos, o hospedeiro se torna imune a dano por contusão e atordoamento. Se o hospedeiro morrer, o odem é expulso do corpo.

Órfão Espectral

Morto-Vivo (Pequeno — Incorpóreo)

Dado de Vida:	1d12 (6 PV)
Iniciativa:	+0
Deslocamento:	6 m (4 quadrados)
Classe de Armadura:	13 (+1 tamanho, +1 Des, +1 deflexão), toque 13, surpresa 12
Ataque Base/Agarrar:	+0/-4
Ataque:	—
Ataque Total:	—
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Cativar
Qualidades Especiais:	Características de incorpóreo, características de morto-vivo, restauração
Testes de Resistência:	Fort +0, Ref +3, Von +3
Habilidades:	For —, Des 12, Con —, Int 7, Sab 12, Car 12
Perícias:	Esconder-se +10, Observar +6, Ouvir +6, Sentir Motivação +7
Talentos:	Reflexos Rápidos
Ambiente:	Terrestre e subterrâneo/Qualquer
Organização:	Solitário
Nível de Desafio:	1/2
Tesouro:	Nenhum
Tendência:	Geralmente Neutro e Bom
Progressão:	—
Ajuste de Nível:	—

Parado logo além das sombras está uma criança pequeno, sua forma translúcida.

Muitos aventureiros relataram um conto bizarro após retornarem de uma missão sob a superfície da terra. Alguns deles descrevem um espírito do além que os acordou momentos antes de uma emboscada que teria matado seu grupo adormecido. Outros falam de pequenos fantasmas espectrais que os levaram em uma caçada inútil por masmorras cavernosas, apenas para encontrar um carniçal ou bruxa mastigando ossos de crianças no fim da corrida. Onde a inveja da maioria dos fantasmas os faz atormentar os vivos, parece que este espírito deseja apenas ser colocado em descanso.

Um órfão espectral é a alma inquieta de uma criança assassinada. Tendo se tornado vítima de alguma besta nefasta, a alma da criança permanece presa neste plano. Onde a maioria dos espíritos se torna rancorosa em relação aos vivos, o espírito da criança retém sua inocência. Em vez de buscar atormentar os vivos, o órfão espectral tenta alertá-los sobre ameaças invisíveis e guiá-los com segurança por seu local de descanso.

Combate

Se atacado, o órfão espectral foge através de uma parede ou piso. Um órfão espectral não auxilia mais ninguém que tente agredi-lo.

Cativar (Sob): Se um órfão espectral decidir que uma criatura viva é gentil ou virtuosa (por um teste de Sentir Motivação), ele se revela e tenta guiar a criatura até seus restos mortais. Qualquer criatura que veja um órfão espectral deve ter sucesso em um teste de Vontade CD 11 ou cair sob os efeitos de um encanto leve (como a magia *enfeitiçar pessoa* conjurado por um feiticeiro de 1º nível), seguindo para onde quer que o órfão espectral leve. O caminho do órfão espectral contorna a maioria das ameaças, mas seu destino é frequentemente o covil de uma criatura perigosa. Órfãos espectrais não compreendem o risco ao qual expõem os vivos ao conduzi-los para esses antros do mal.

Restauração (Sob): Se um órfão espectral for "destruído", ele se reforma em 2d4 dias. Um órfão espectral pode ser colocado em descanso encontrando seus ossos e dando-lhes um enterro tradicional.

Ossada Escarlate

Morto-vivo (Médio)

Dado de Vida:	2d12 (15 PV)
Iniciativa:	+7
Deslocamento:	9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura:	15 (+3 Des, +2 natural), toque 13, surpresa 12
Ataque Base/Agarrar:	+1/+3
Ataque:	Corpo a corpo: garra +3 (1d4+3)
Ataque Total:	Corpo a corpo: 2 garras +3 (1d4+3) e mordida -2 (1d8+2)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Envenenar sangue, sangue ardente
Qualidades Especiais:	Características de morto-vivo, imunidade ao frio, redução de dano 5/concussão
Testes de Resistência:	Fort +0, Ref +3, Von +4
Habilidades:	For 14, Des 16, Con —, Int —, Sab 12, Car 6
Perícias:	Nenhum
Talentos:	Iniciativa Aprimorada[B]
Ambiente:	Terrestre/Qualquer
Organização:	Qualquer
Nível de Desafio:	2
Tesouro:	Nenhum
Tendência:	Sempre Caótico e Mau
Progressão:	3-7 DV (Grande); 8-14 DV (Enorme)
Ajuste de Nível:	—

Seu corpo sem carne contorcido em agonia, a forma esquelética avança com ruídos metálicos, um fluido de cor vermelha sangue pingando de seus ossos.

Ossada escarlate são mortos-vivos horríveis criados quando um humanoide é esfolado vivo em um ritual de sacrifício. Eles aparecem como esqueletos que continuamente gotejam sangue fresco. Ossada escarlate não são criados intencionalmente; eles surgem espontaneamente dos mortos, movidos pelo ódio aos vivos e pela sede de vingança. Eles não podem falar nem entender as palavras dos outros. Sua existência é dedicada apenas a matar em surtos selvagens de sangue e morte. Clérigos malignos não podem fascinar ou comandar esses mortos-vivos caóticos, mas podem expulsá-los. Apenas substitutos Consanguíneos sith ou conjuradores arcanos usando a magia *controlar mortos-vivos* conseguem controlar uma ossada escarlate.

Combate

Ossada escarlate atacam até serem destruídos, pois seu único foco é matar os vivos e esfolar a carne de seus ossos. Fortalecidos por seu ódio, seus dentes e dedos ósseos rasgam carne como facas.

Envenenar Sangue (Ext): Sempre que uma ossada escarlate for atingida por um atacante adjacente, o atacante deve realizar um teste de Reflexos com CD 14 para não ser atingido pelo sangue. Se o atacante atingido for uma criatura viva, deve realizar um teste de Fortitude com CD 13 ou contrair um envenenamento sanguíneo avançado. A vítima sofre 1 ponto de dano por rodada até morrer ou até que seu sangue seja purificado com uma magia *neutralizar veneno* ou efeito equivalente.

Sangue Ardente (Sob): Doença sobrenatural — Mordida, Fortitude CD 13, período de incubação 1 dia; dano 1 ponto de dreno de Constituição. Diferente de doenças normais, sangue ardente continua até que a vítima alcance Constituição 0 (e morra) ou receba uma magia *remover doença* ou magia semelhante. A CD do teste baseia-se no Carisma.

Paka

Humanoide Monstruoso (Médio — Metamorfo)

Dado de Vida:	3d8 (13 PV)
Iniciativa:	+5
Deslocamento:	12 m (8 quadrados)
Classe de Armadura:	16 (+5 Des, +1 natural), toque 15, surpresa 11
Ataque Base/Agarrar:	+3/+2
Ataque:	Corpo a corpo: garra +8 (1d6-1); ou sabre +8 (1d6-1)
Ataque Total:	Corpo a corpo: 2 garras +8 (1d6-6); ou sabre +8 (1d6-1)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Aliados felinos, bote, empatia felina
Qualidades Especiais:	Antipatia canina, faro, lamber ferimentos, resistência à magia 14
Testes de Resistência:	Fort +3, Ref +10, Von +3
Habilidades:	For 8, Des 20, Con 10, Int 17, Sab 11, Car 15
Perícias:	Acrobacia +6, Blefar +7, Equilíbrio +14, Escalar +10, Furtividade +14, Ouvir +6, Saltar +8
Talentos:	Acuidade com Arma[B], Esquiva, Mobilidade, Reflexos Rápidos[B]
Ambiente:	Florestas e colinas/Temperado
Organização:	Solitário, casal, tribo (4-12)
Nível de Desafio:	5
Tesouro:	Dobro do padrão
Tendência:	Sempre Caótico e Mau
Progressão:	Por classe de personagem
Ajuste de Nível:	+3

Abandonando sua pretensão humana, a criatura sedutora revela uma forma que lembra vagamente um grande felino. Tem pupilas verticais, bigodes, presas afiadas, o nariz pontudo e as orelhas pontiagudas de um gato. Sua longa cauda balança em antecipação.

Bela, sedutora e mortal, o paka cultiva em segredo um antigo rancor ancestral contra a humanidade, e extrai prazer sádico ao trazer ruína aos humanos. São maliciosas e astutas, muitas vezes levando anos para desenvolver seus planos mortais. Se um paka sentir que foi traída, não medirá esforços para se vingar.

Paka em Forma Humanoide são sempre esguias e graciosas, com olhos brilhantes e cabelos mesclados. As fêmeas possuem sempre cabelo em tom cinza-alaranjado, enquanto os machos podem ter cabelo de qualquer cor, exceto castanho-escuro. Em sua forma verdadeira, as pakas exibem traços nitidamente felinos. São carnívoras estritas.

Pakas falam sua própria língua, Aumes, e frequentemente dominam diversos idiomas dos domínios.

Combate

Pakas são combatentes habilidosos que fazem excelente uso de suas habilidades especiais e agilidade impressionante. Brincalhonas com suas presas, gostam de atormentar e provocar sempre que possível. Um paka não revelará sua forma verdadeira se a ponta da lâmina for tão eficaz quanto suas garras.

Aliados Felinos (Sob): Como uma ação padrão, um paka pode estabelecer um vínculo telepático com qualquer animal felino a até 15 metros de distância. Uma vez estabelecido, como ação livre, o paka pode espiar através dos sentidos do gato e comandá-lo a realizar ações, como atacar (ou não atacar) uma criatura, quebrar ou roubar objetos, entre outras. O vínculo é rompido se o gato se afastar mais de 15 metros do paka.

Alterar Forma (Sob): Sem limite, como uma ação padrão, um paka pode alterar sutilmente sua aparência para parecer totalmente humano. Na forma humana, o paka perde seus ataques naturais. Um paka pode permanecer na forma humana até que escolha mudar para sua verdadeira forma. Uma mudança na forma não pode ser dissipada, mas um paka reverte à sua verdadeira forma quando morto. Uma magia ou habilidade de *visão da verdade* revela sua forma natural. A transformação não é grande o suficiente para afetar as roupas ou armaduras de um paka.

Antipatia Canina (Sob): Pakas sofrem uma penalidade racial de -5 em todos os testes de perícia baseados em Carisma ao interagir com criaturas caninas, como cães, lobos, worgs, e até mesmo lobisomens e homens-lobo, independentemente da forma que o paka assume.

Bote (Ext): Se um paka investir contra um inimigo, pode realizar um Ataque Total.

Lamber Ferimentos (Ext): Um paka pode curar ferimentos ao lambê-los, restaurando 1 ponto de vida por rodada completa. Essa ação provoca ataques de oportunidade. Um paka pode curar um total de 2 pontos de dano por DV por dia, podendo dividir essa cura entre múltiplos beneficiários.

Perícias: Pakas recebem bônus racial de +4 em testes de Equilíbrio e Furtividade. Utilizam seu modificador de Destreza para testes de Escalar.

Sociedade Paka

Pakas vivem entre os humanos, imitando suas sociedades. Em pelo menos um caso documentado, um grupo de pakas exterminou uma pequena comunidade humana, reivindicando a aldeia para si. As pakas possuem uma estrutura totalmente matriarcal. Não formam parcerias duradouras, e embora mantenham fortes laços com suas mães, não possuem nenhuma ligação com seus pais. Clérigos pakas veneram uma entidade misteriosa conhecida apenas como o Senhor dos Gatos, frequentemente fingindo cultuar divindades do bem.

Personagens Paka

A classe favorita de uma paka é ranger. Pakas rangers podem escolher humanos como inimigo predileto. Magos e feiticeiros também são comuns, geralmente multiclasse com ladinos. Conjuradores pakas preferem encantamentos sutis e magias de charme em vez de magias destrutivas como *bola de fogo*. Clérigos pakas adoram o Senhor dos Gatos e podem escolher dois dos seguintes domínios: Caos, Mal e Enganação.

Personificador

Aberração (Pequeno — Metamorfo)

Dado de Vida:	5d8 (22 PV)
Iniciativa:	+5
Deslocamento:	3 m (2 quadrados)
Classe de Armadura:	12 (+1 tamanho, +1 Des), toque 11, surpresa 11
Ataque Base/Agarrar:	+3/+3
Ataque:	Corpo a corpo: pancada +5 (1d4)
Ataque Total:	Corpo a corpo: pancada +5 (1d4)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Drenar sangue, paralisia
Qualidades Especiais:	Imunidade a paralisia, sono, atordoamento, metamorfose e sucessos decisivos; replicar
Testes de Resistência:	Fort +1, Ref +2, Von +5
Habilidades:	For 10, Des 12, Con 11, Int 4, Sab 12, Car 10
Perícias:	Disfarces +10*, Observar +4, Ouvir +4
Talentos:	Foco em Perícia (Disfarces), Iniciativa Aprimorada
Ambiente:	Pântanos e subterrâneo/Temperado e quente
Organização:	Solitário
Nível de Desafio:	3
Tesouro:	Padrão
Tendência:	Sempre Neutro e Mau
Progressão:	6-8 DV (Médio); 9-10 DV (Grande)
Ajuste de Nível:	—

Uma poça do que parece ser sangue seco jaz no centro do chão. Um rastro de pegadas leva até ela.

Os personificadores são criaturas amorfas que se sustentam ao se alimentar do sangue de suas vítimas. Eles geralmente habitam locais escuros e úmidos, deixando esses esconderijos apenas para buscar alimento.

Em sua forma natural, os personificadores aparecem como poças espessas e viscosas, com a coloração de sangue seco. Eles podem alterar sua forma e coloração para se assemelhar às vítimas anteriores, permitindo que se aproximem mais facilmente de novos alvos.

Os personificadores são capazes de compreender conceitos simples nos idiomas conhecidos por suas vítimas anteriores, mas não conseguem falar qualquer idioma.

Combate

Um personificador assume uma forma similar à de sua presa para se aproximar dela. Ele aguarda um momento oportuno para atacar discretamente, como quando a presa está sozinha ou dormindo. Então, ele assume sua forma natural e ataca.

Drenar Sangue (Ext): Um personificador pode envolver uma vítima paralisada e sugar seu sangue. O drenar sangue causa 1d4 pontos de dano à Constituição por rodada. O processo é indolor, e uma vítima adormecida pode ser completamente drenada sem acordar. Uma vez que o personificador tenha reduzido a vítima a um invólucro sem vida, ele segue para seu próximo alvo.

Paralisia (Ext): Em sua forma natural, um personificador pode paralisar oponentes com seu toque. Um alvo atingido pelo ataque de pancada de um personificador deve realizar um teste de Fortitude (CD 16) ou ser paralisado. A paralisia dura enquanto o personificador mantiver contato físico com a vítima, e por mais 1d4 rodadas após esse contato cessar.

Replicar (Ext): Um personificador pode moldar seu corpo para se transformar em qualquer criatura de tamanho Pequeno ou Médio cuja sangue tenha provado. O personificador usa o próprio sangue da vítima para isso, podendo manter a forma escolhida por 1 hora por ponto de Constituição perdido no Drenar Sangue. O personificador não adquire nenhuma habilidade da forma replicada, podendo causar apenas 1d4 pontos de dano com suas armas imitadas. Ele pode mudar de forma como uma ação padrão, e normalmente possui de 3d4 formas disponíveis a qualquer momento. Quando usa Replicar, o personificador recebe um bônus circunstancial de +10 em testes de Disfarce.

Pesadelo Assombrado

Extra-Planar (Grande — Mal, Leal)

Dado de Vida:	8d8+24 (60 PV)
Iniciativa:	+7
Deslocamento:	12 m (8 quadrados)
Classe de Armadura:	25 (-1 tamanho, +3 Des, +13 natural), toque 12, surpresa 22
Ataque Base/Agarrar:	+8/+17
Ataque:	Corpo a corpo: cascos +12 (1d8+5)
Ataque Total:	Corpo a corpo: 2 cascos +12 (1d8+5) e mordida +7 (1d8+2)
Espaço/Alcance:	3 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Atropelar, cascos flamejantes, fumaça
Qualidades Especiais:	Forma etérea, presença aterradora, visão no escuro 18 m
Testes de Resistência:	Fort +8, Ref +5, Von +7
Habilidades:	For 20, Des 17, Con 17, Int 13, Sab 13, Car 12
Perícias:	Furtividade +12, Intimidação +12, Observar +12, Ouvir +12, Procurar +10, Sentir Motivação +12, Sobrevivência +13
Talentos:	Iniciativa Aprimorada, Prontidão, Reflexos em Combate
Ambiente:	Terrestre e subterrâneo/Qualquer (Nova Vaasa)
Organização:	Solitário, casal ou manada (6-10)
Nível de Desafio:	6
Tesouro:	Nenhum
Tendência:	Sempre Leal e Mau
Progressão:	9-10 DV (Grande); 11-18 DV (Enorme)
Ajuste de Nível:	+4 (parceiro)

A crina, a cauda e os cascos do garanhão enegrecido parecem feitos de chamas, e o fôlego que escapa de sua boca e narinas arde com fogo profano ainda mais intenso.

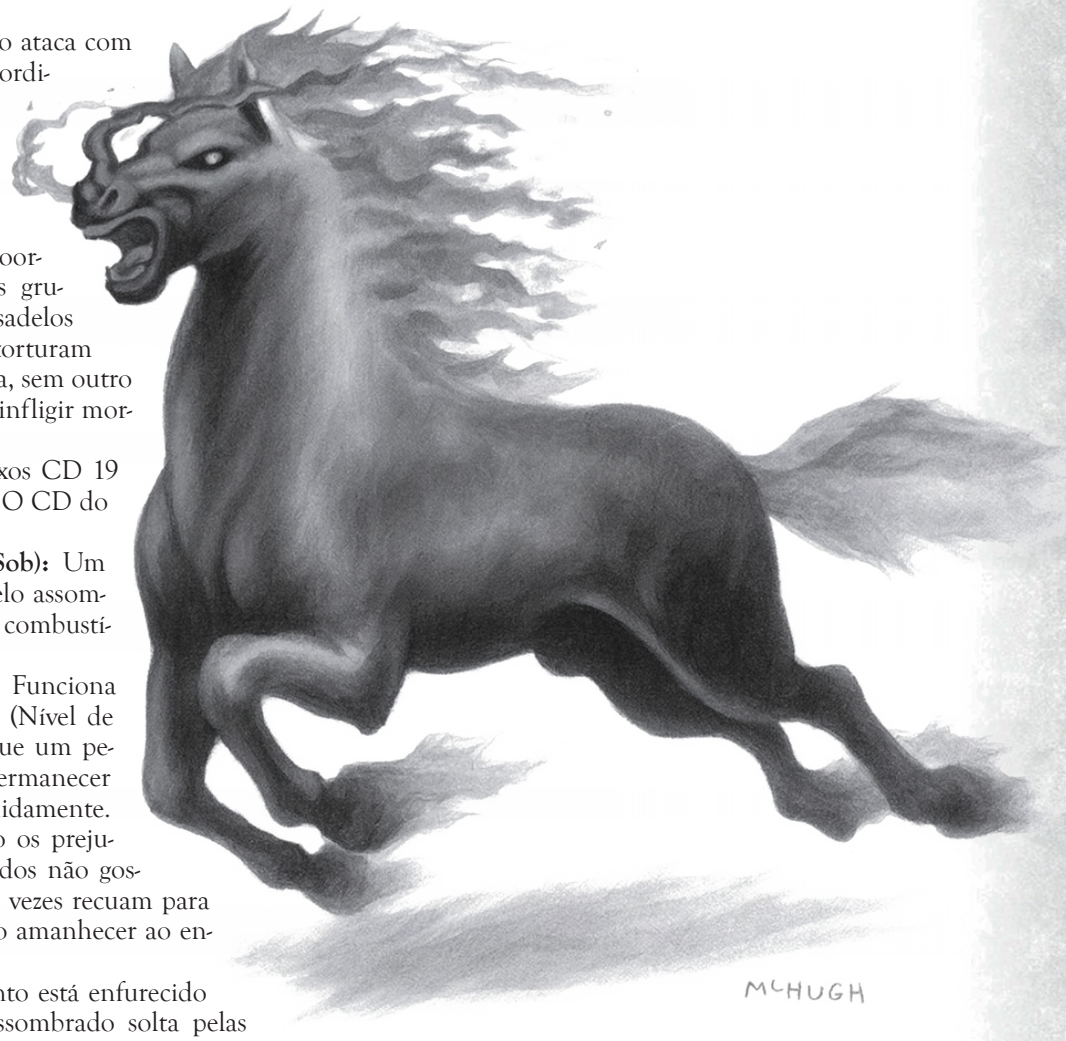
Pesadelos assombrados incorporam a ferocidade e malícia comuns às criaturas insidiosas dos Domínios do Medo. Semelhantes a equinos de pelagem negro-azeviche, disparam chamas amarelas, azuis e brancas pelas narinas quando entram em frêmito de combate, e são impossíveis de confundir com cavalos mortais.

Diz-se que esses pesadelos surgiram de um rebanho ancestral de pesadelos que entrou em Ravenloft há muito tempo, atraídos pelo mal que ali se manifestava. Embora os pesadelos assombrados sejam, em certos aspectos, mais poderosos do que seus parentes infernais, as Brumas os aprisionaram à terra. Alguns indivíduos formam laços de respeito e aliança com personagens especialmente poderosos, desde que esses revelem natureza maligna compatível com a criatura. Pesadelos assombrados não se impressionam facilmente, e pretensos dominadores tornam-se apenas brinquedos daquela noite.

Os corcéis negros selvagens de Nova Vaasa, muito valorizados por cavaleiros de todo o Núcleo, são frequentemente tidos como descendentes distantes desses pesadelos, e por isso exibem força incomum e porte altivo.

Combate

O pesadelo assombrado ataca com seus cascos flamejantes e mordida. São criaturas astutas e disciplinadas, empregando emboscadas em suas táticas de terror e carnificina. Pequenos bandos atuam em unidades bem coordenadas, utilizando táticas grupais em suas manobras. Pesadelos frequentemente cercam e torturam uma vítima antes de matá-la, sem outro motivo além do prazer em infligir mortes lentas e dolorosas.



Atropelar (Ext): Reflexos CD 19 reduz o dano pela metade. O CD do teste é baseado em Força.

Cascos Flamejantes (Sob): Um golpe dos cascos do pesadelo assombrado incendeia materiais combustíveis.

Forma Etérea (Sob): Funciona como a magia *forma etérea* (Nível de Conjurador 20º), exceto que um pesadelo assombrado pode permanecer na forma etérea indefinidamente. Embora essa condição não os prejudique, pesadelos assombrados não gostam da luz do sol e muitas vezes recuam para o Plano Etéreo Próximo do amanhecer ao entardecer.

Fumaça (Sob): Enquanto está enfurecido em batalha, o pesadelo assombrado solta pelas narinas um cone de 4,5 metros de fumaça sulfurosa que asfixia e cega os oponentes. Qualquer criatura pega dentro do cone deve ser bem-sucedida em um teste de Fortitude CD 16 ou sofrer uma penalidade de moral de -3 em todas as jogadas de ataque e dano, que permanece até 1d6 minutos após sair do cone. O pesadelo ganha camuflagem normal contra criaturas a 1,5 metro e camuflagem total (chance de erro de 50%) contra criaturas a 3 metros. A fumaça não obscurece a visão do pesadelo, e ele pode suprimir esse efeito como ação livre.

Presença Aterradora (Ext): O pesadelo assombrado pode inspirar terror ao pisotear com seus cascos e expelir fumaça. Criaturas afetadas devem obter sucesso em um teste de Medo CD 15, ou ficar apavoradas por 5d6 rodadas.

Planta Assombrada

Qualquer camponês em Ravenloft pode repetir o velho ditado de que "a natureza não é sua amiga." A flora monstruosa da Terra das Brumas pode não possuir a astúcia cruel dos vilões que os aventureiros costumam enfrentar, mas às vezes, a floresta pode ser tão perigosa quanto as feras que nela espreitam.

Combate

Todas as plantas assombradas são consideradas como possuindo características de planta.

Árvore de Cabeças Mortíferas

Uma grande salgueiro-chorão ergue-se sobre um pequeno monte. De dentro de seus galhos pendentes, rostos torturados gemem piedosamente por libertação. Um odor fétido emana de seus lábios.

A árvore de cabeças mortíferas se assemelha a um salgueiro-chorão, mas com frutos grotescos — moldados como cabeças de cadáveres humanoides — pendendo das extremidades de seus galhos. Essas cabeças gemem enquanto a árvore expele gases de odor pútrido por suas bocas.

Árvores de cabeças mortíferas nascem da morte. Suas sementes germinam em sangue humanoide, razão pela qual são frequentemente encontradas próximas a campos de batalha ou locais de carnificina. Durante os primeiros 50 a 60 anos de vida, a árvore parece normal; ao atingir a maturidade, produz 4d4 frutos em forma de cabeça (frequentemente chamados de "cabeças mortíferas"), que reproduzem os traços das vítimas cujo sangue alimentou seu crescimento.

Combate

Árvore de cabeças mortíferas atacam apenas quando humanoides entram em sua área imediata. No entanto, sua capacidade de fazer com que seus "frutos" gemam como se estivessem pedindo ajuda atrai muitas almas bem-intencionadas para uma morte horrível.

Cabeças Mortíferas (Ext): Uma árvore de cabeças mortíferas pode curvar seus galhos flexíveis para atacar qualquer criatura ao alcance de suas cabeças, que mordem com "dentes" semelhantes a agulhas (na verdade, sementes). As cabeças também podem cuspir uma semente com um jato rápido de gás pútrido, com alcance de 9 metros, sem incremento de distância. Cada cabeça contém 1d6 sementes. Enquanto estiverem presas à ár-

	Árvore de Cabeças Mortíferas	**Cabeças Mortíferas (separada)**
	Planta (Enorme)	**Morto-Vivo (Miúdo)**
Dado de Vida:	10d8+50 (95 PV)	1d12 (6 PV)
Iniciativa:	-1	+0
Deslocamento:	0 m	Voo 3 m (perfeito)
Classe de Armadura:	21 (-2 tamanho, +13 natural), toque 8, surpresa 19 (árvore) ou 12 (+2 tamanho), toque 12, surpresa 12 (Cabeças Mortíferas)	11 (+2 tamanho, -1 Des), toque 11, surpresa 12
Ataque Base/Agarrar:	+7/+24	+0/-12
Ataque:	Corpo a corpo: mordida +14 (1d2); ou à distância: disparar sementes +6 (1 dano mais implante)	À distância: disparar sementes -1 (1 dano mais implante)
Ataque Total:	Corpo a corpo: 4d4 mordidas +14 (1d2); ou à distância: 4d4 disparar sementes +6 (1 dano mais implante)	À distância: disparar sementes -1 (1 dano mais implante)
Espaço/Alcance:	3 m/4,5 m	0,75 m/0 m
Ataques Especiais:	Cabeças mortíferas, implantar sementes	Implantar sementes
Qualidades Especiais:	Redução de dano 10/perfurante ou cortante, resistência à fogo 20, resistência à magia 11	características de morto-vivo, resistência à magia 11, voo
Testes de Resistência:	Fort +12, Ref —, Von +4	Fort +0, Ref +0, Von +2
Habilidades:	For 28, Des 9, Con 21, Int —, Sab 12, Car 10	For 2, Des 9, Con —, Int —, Sab 10, Car 1
Perícias:	—	Observar +3, Ouvir +3
Talentos:	—	Foco em Arma (semente)
Ambiente:	Planícies, florestas, colinas e pântanos/Temperado	Planícies, florestas, colinas e pântanos/Temperado
Organização:	Solitário ou bosque (2-12)	Solitário ou colheita (2-6)
Nível de Desafio:	9	1/6
Tesouro:	Nenhum	Nenhum
Tendência:	Sempre Neutro e Mau	Sempre Neutro
Progressão:	11-16 DV, 4d6 cabeças (Enorme); 17-22 DV, 6d8 cabeças (Imenso)	—
Ajuste de Nível:	—	—

vore, as cabeças são consideradas plantas e atacam usando o bônus de ataque da árvore.

Implantar Sementes (Ext): Quando uma árvore de cabeças mortíferas acerta com seu ataque de mordida ou com uma semente cuspida, a semente fica alojada na pele da vítima. A semente anestesia o ferimento, exigindo um teste de Procurar CD 15 para ser percebida. A remoção da semente nas primeiras 24 horas requer um teste de Cura CD 10. Após esse período, a semente cria raízes no corpo do humanoide, causando 1d4 pontos de dano cumulativo por dia, até um máximo de 10d4. A remoção de uma semente enraizada exige um teste de Cura (CD 15 + número de dias desde que a semente criou raízes). A tentativa (bem-sucedida ou não) causa metade do dano que seria infligido naquele dia. Se uma vítima morrer enquanto estiver implantada com uma ou mais sementes, uma nova árvore de cabeças mortíferas crescerá gradualmente a partir do corpo da vítima.

Cabeças Mortíferas (Separada)

Quando as cabeças amadurecem, elas se desprendem da árvore e flutuam para longe. Nesse momento, o tipo das cabeças se torna "morto-vivo." Esses balões horrendos e coriáceos podem flutuar até 30 quilômetros de distância da árvore, em busca de um hospedeiro de sangue quente ou um campo de batalha fresco para suas sementes. Ao observar um possível hospedeiro, elas cospem suas sementes. Uma cabeça mortífera morre assim que esgota suas sementes.

Voo (Ext): Uma cabeça mortífera é naturalmente flutuante, sustentada pelos gases de decomposição que produz. Essa capacidade permite que ela voe como na magia *voo*, como ação livre, a uma velocidade de 3 metros. Essa mesma flutuabilidade também lhe concede um efeito permanente de *queda suave* com alcance pessoal.

Capim-Chicote

Planta (Grande)

Dado de Vida: 4d8+12 (30 PV)
Iniciativa: +5
Deslocamento: 6 m (4 quadrados)
Classe de Armadura: 13 (-1 tamanho, +1 Des, +4 natural), toque 10, surpresa 14
Ataque Base/Agarrar: +3/+11
Ataque: Corpo a corpo: açoite +7 (1d4+4)
Ataque Total: Corpo a corpo: 4 açoites +7 (1d4+4)
Espaço/Alcance: 1,5 m/3 m
Ataques Especiais: Borrifar veneno, constrição
Qualidades Especiais: Camuflagem, características de planta, sentido sísmico
Testes de Resistência: Fort +7, Ref +2, Von +3
Habilidades: For 18, Des 12, Con 16, Int 4, Sab 14, Car 12
Perícias: Esconder-se -3*, Furtividade +1*
Talentos: Foco em Arma (Açoite), Iniciativa Aprimorada
Ambiente: Planícies, florestas, colinas e pântanos/Temperado ou quente
Organização: Canteiro (5-20)
Nível de Desafio: 4
Tesouro: Padrão
Tendência: Geralmente Neutro
Progressão: 5-8 DV (Enorme)
Ajuste de Nível: —

Várias plantas com hastes negras e caules veementemente veados se alinham ao longo da trilha. Folhas verde-escuras com bordas profundamente avermelhadas e uma flor central que parece exsudar sangue marcam essas plantas como incomuns.

Capins-chicote são compostos por caules grossos e veados que se enrolam em torno de uma haste central negra, da qual escorre o sangue digerido de suas vítimas. As fo-

lhas são verde-escuras com bordas serrilhadas manchadas de carmesim profundo. A planta se move sobre uma massa de fibras ondulantes que lhe permite atravessar qualquer vegetação enquanto persegue suas presas cegadas.

Capins-chicote se agrupam em manchas de 5 a 20 plantas. A mancha tenta se espalhar o máximo possível, formando um círculo irregular com 6 a 9 metros de distância entre cada planta. Às vezes, elas se posicionam ao longo de trilhas em bosques ou florestas, aguardando vítimas que passem.

Os Vistani afirmam que os capins-chicote foram criados a partir de um bando de druidas derrotados por um necromante poderoso, que os deixou estacados em um campo para morrer. À medida que morriam lentamente, os druidas entoavam cânticos em uníssono, amaldiçoando o necromante por seu destino. Capins-chicote emitem uma batida semelhante a tambores para localizar presas. Alguns sábios acreditam que essas plantas podem alterar o tom e o ritmo dessa batida como forma de comunicação, mas nenhum observador sobreviveu tempo suficiente para comprovar essa teoria.

Combate

Capins-chicote passam grande parte do tempo imóveis, esperando por presas. Quando um Capim-Chicote sente as vibrações de uma criatura que passa, ele emite um som de tamborilar alto e se arrasta para atacar. Outros capins-chicote que detectam esse tamborilar também se aproximam para investigar. Capins-chicote sempre iniciam um ataque borrifando veneno para cegar suas presas, depois se aproximam para matar, chicoteando com seus longos tentáculos farpados.

Borrifar Veneno (Ext): Um Capim-Chicote pode liberar um spray negro de veneno aéreo em um cone de 3 metros de comprimento. Contato, Fortitude CD 15, dano inicial e secundário: cegueira por 1d4 dias. Um Capim-Chicote pode borrifar veneno uma vez a cada 3 horas.

Camuflagem (Ext): Um Capim-Chicote pode se mover por espinhos, sarças, áreas densamente vegetadas e terrenos similares em sua velocidade normal e sem sofrer dano ou outra penalidade. Espinhos, sarças e áreas densas que sejam encantadas ou manipuladas magicamente para impedir movimento ainda afetam o Capim-Chicote.

***Constrição* (SM):** Um capim-chicote pode usar *constrição* três vezes por dia como a magia conjurada por um druida de 3º nível. Um teste de Reflexos CD 13 evita o enredamento.

Sentido Sísmico (Ext): Capins-chicote podem sentir a localização de qualquer coisa a até 6 metros que esteja em contato com o solo. Ao emitir um som profundo de tamborilar para aprimorar sua ecolocalização, aumentam esse alcance sensorial para 18 metros.

Perícias: Um capim-chicote recebe um bônus racial de +10 em testes de Esconder-se em áreas densamente vegetadas. Recebe uma penalidade racial de -10 em testes de Furtividade enquanto estiver tamborilando.

Ente Zumbi

Morto-Vivo (Enorme)

Dado de Vida:	8d12 (52 PV)
Iniciativa:	-2
Deslocamento:	9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura:	19 (-2 tamanho, -2 Des, +13 natural), toque 7, surpresa 21
Ataque Base/Agarrar:	+4/+21
Ataque:	Corpo a corpo: pancada +11 (1d6+9)
Ataque Total:	Corpo a corpo: 2 pancadas +11 (1d6+9)
Espaço/Alcance:	3 m/4,5 m
Ataques Especiais:	Atropelar 2d12+5, dano dobrado contra objetos, drenar sangue, magias
Qualidades Especiais:	Características de morto-vivo, redução de dano 10/cortante, vulnerabilidade ao fogo
Testes de Resistência:	Fort +2, Ref +0, Von +8
Habilidades:	For 29, Des 6, Con —, Int 12, Sab 15, Car 12
Perícias:	Conhecimento (qualquer um) +8, Esconder-se -10*, Intimidação +8, Observar +9, Ouvir +9, Sentir Motivação +9, Sobrevivência +9
Talentos:	Ataque Poderoso, Separar Aprimorado, Trespassar, Vontade de Ferro[B]
Ambiente:	Florestas/Qualquer

Organização: Solitário ou arvoredo (1 mais 4–7 entes assombrados)
Nível de Desafio: 9
Tesouro: Padrão
Tendência: Sempre Neutro e Mau
Progressão: 9–17 DV (Enorme), 18–22 DV (Imenso)
Ajuste de Nível: —

A grande árvore balança, então subitamente abre um par de olhos profundos e medonhos e uma fenda escancarada de boca cheia de presas.

Corrompidos profundamente pelo mal em vida, muitos entes assombrados assumem uma existência vampírica após a morte. Entes zumbis se alimentam do sangue de criaturas vivas. Eles preferem vítimas inocentes e adoram aterrorizar e torturar viajantes que cruzam seu território. Como seus parentes vivos, entes zumbis parecem árvores normais, embora seus galhos nunca tenham folhas. Sua casca enegrecida é espessa e seca, e seus troncos e galhos são retorcidos e nodosos. Essas criaturas frequentemente governam bosques habitados por entes malignos.

Entes Assombrados

Entes assombrados são entes que absorveram a corrupção inerente dos Domínios do Medo diretamente do solo. Qualquer ente em Ravenloft está, em última instância, condenado a sucumbir ao mal, como se fosse alvo de uma magia *despertar* (ver "Magias em Ravenloft" no Capítulo Três do **Ravenloft Livro do Jogador**). Embora suas estatísticas e habilidades permaneçam inalteradas em relação ao *Livro dos Monstros*, entes assombrados desenvolvem um gosto por carne humanoide. Se provocados, eles se deleitam em executar sua vingança, destruindo seus inimigos em uma orgia de destruição e tortura. Entes assombrados preferem devorar suas presas enquanto ainda estão vivas.

Combate

Entes zumbis retêm a maioria das habilidades que possuíam antes da morte, mas não podem mais manipular árvores. Como os entes vivos, entes zumbis podem facilmente esmagar a maioria dos inimigos. No entanto, quando precisam se alimentar, agarram criaturas vivas para drenar seu sangue.

Atropelar (Ext): Reflexos CD 23 reduz à metade. A CD do teste é baseada em Força.

Dano dobrado contra objetos (Ext): Um ente zumbi que realiza um Ataque Total contra um objeto ou estrutura causa dano dobrado.

Drenar Sangue (Ext): Um ente morto-vivo pode sugar sangue de uma vítima viva com suas raízes. No turno seguinte após imobilizar um inimigo, 1d3 tentáculos semelhantes a raízes se enrolam e aderem à vítima. Cada raiz conectada causa 1 ponto de dano de drenagem de Constituição por rodada enquanto a manobra agarrar é mantida. Um ente zumbi não pode se mover enquanto drena sangue, e requer uma ação completa para voltar a se mover após parar de se alimentar. Além das formas padrão de escapar de uma imobilização, uma vítima presa pode ser libertada cortando todos os tentáculos enrolados nela. Cada tentáculo tem CA 15 (+5 natural) e 4 pontos de vida; esses pontos de vida não são deduzidos do total do ente zumbi. Entes zumbis usam as mesmas regras de alimentação que vampiros (ver Capítulo Cinco do **Ravenloft Livro do Jogador**).

Magias: Um ente zumbi conjura magias como um druida de 6º nível. Devido à sua vulnerabilidade ao fogo, nunca utiliza magias que envolvam fogo.

Perícias: *Entes zumbis recebem um bônus racial de +16 em testes de Esconder-se realizados em áreas de floresta morta ou moribunda.

Erva do Medo

Planta (Miúdo)

Dado de Vida:	1d8 (4 PV)
Iniciativa:	+0
Deslocamento:	0 m
Classe de Armadura:	12 (+2 tamanho), toque 12, surpresa 12
Ataque Base/Agarrar:	+0/-13
Ataque:	—
Ataque Total:	—
Espaço/Alcance:	0,75 m/0 m
Ataques Especiais:	Pólen apavorante
Qualidades Especiais:	Camuflagem, características de planta, sentido sísmico
Testes de Resistência:	Fort +5, Ref +0, Von -1
Habilidades:	For —, Des —, Con 16, Int —, Sab 9, Car 1
Perícias:	—
Talentos:	—
Ambiente:	Terrestre/Qualquer
Organização:	Canteiro (11-20)
Nível de Desafio:	1
Tesouro:	Padrão
Tendência:	Sempre Neutro
Progressão:	—
Ajuste de Nível:	—

O solo está coberto por algo que se parece com a comum planta algodoeira.

Essa mutação bizarra é quase indistinguível da algodoeira inofensiva, marcada apenas por sua estrutura radicular extensa e esponjosa. No entanto, a fachada inocente da planta esconde uma surpresa aterradora para os desavisados. Criaturas expostas ao pólen da erva do medo sofrem alucinações horrendas. Quando essas criaturas aterrorizadas atacam umas às outras, as raízes da planta absorvem o sangue derramado.

A erva do medo é considerada originária de climas severos, prosperando onde as plantas normais morreriam de fome. Contudo, alguns sábios afirmam que a erva do medo foi criada por meio da experimentação arcana de um lich. Ela é frequentemente plantada para proteger entradas de covis de criaturas poderosas, que são imunes aos efeitos de seu pólen.

Combate

Quando a erva do medo detecta a proximidade de criaturas vivas, ela libera uma nuvem de gás inodoro e incolor contendo seu pólen quase microscópico.

Camuflagem (Ext): A erva do medo parece ser uma algodoeira comum. É necessário um teste bem-sucedido de Observar CD 20 para perceber a planta antes que ela ataque. Qualquer personagem com Sobrevivência ou Conhecimento (natureza) pode usar essas perícias em vez de Observar para notar a planta.

Pólen Apavorante (Sob): A erva do medo expele seu gás venenoso quando sente uma criatura se movendo a até 6 metros. Essa nuvem rapidamente preenche uma área de efeito com raio de 6 metros, centrada na própria planta. A erva do medo pode expelir seu pólen apenas uma vez por dia, mas a nuvem permanece no ar por 1d3 minutos.

A cada rodada em que uma criatura permanece na área de efeito, ela deve ser bem-sucedida em um teste de Fortitude CD 13 ou sucumbir imediatamente a uma paranoia extrema causada por alucinações horrendas. Amigos são vistos como inimigos assassinos, talvez até como monstros como doppelgangers. A vida vegetal e animal ao redor parece distorcida e ameaçadora; tudo parece ser uma ameaça imediata que precisa ser enfrentada. Essas alucinações duram 1d4 minutos. Sempre que uma vítima é morta ou fica inconsciente, cada um de seus companheiros pode realizar outro teste de Fortitude para perceber o que ocorreu. Personagens que têm sucesso nesse segundo teste permanecem confusos durante a duração dos efeitos (sofrendo penalidade de -2 em jogadas de ataque, testes e testes de resistência), mas recuperam o controle de suas ações.

Criaturas imunes a veneno ou a efeitos que afetam a mente são imunes ao pólen da erva do medo. A magia *neutralizar venenos* anula os efeitos do pólen.

Sentido Sísmico (Ext): Por meio de seu extenso sistema radicular, a erva do medo pode sentir a localização de qualquer coisa a até 18 metros que esteja em contato com o solo.

Hera Rastejante

Planta (Enorme)

Dado de Vida:	8d8+3 (39 PV)
Iniciativa:	+4
Deslocamento:	0,3 m (1/5 de quadrado), escalar 0,3 m
Classe de Armadura:	7 (-2 tamanho, -2 Des, +1 natural), toque 6, surpresa 9
Ataque Base/Agarrar:	+6/+14
Ataque:	—
Ataque Total:	—
Espaço/Alcance:	3 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Constrição, drenar sangue
Qualidades Especiais:	Bagas, camuflagem, características de planta, redução de dano 5/concussão ou cortante, sentido sísmico, vinhas dispersas
Testes de Resistência:	Fort +6, Ref +2, Von +4
Habilidades:	For 10, Des 6, Con 10, Int 4, Sab 15, Car 8
Perícias:	Observar +6, Ouvir +5
Talentos:	Foco em habilidade (Constrição), Iniciativa Aprimorada, Vitalidade
Ambiente:	Terrestre/Temperado ou quente
Organização:	Solitário
Nível de Desafio:	2
Tesouro:	Nenhum
Tendência:	Sempre Neutro
Progressão:	9-31 DV(Enorme) 32+ DV(Imenso)
Ajuste de Nível:	—

A folhagem brilhante da antiga hera de veios magenta cobre a parede e se entrelaça delicadamente ao redor da alvenaria.

Como muitas plantas monstruosas, a hera rastejante inverte o papel da natureza, alimentando-se do sangue e fluidos corporais de animais. Suas folhas parecem de um verde escuro e lustroso como a hera comum, mas uma examinação cuidadosa revela veios magenta pálidos. O verso de cada folha é coberto por pequenos poros. A hera rastejante é semi-inteligente e pode, às vezes, ser treinada para servir a um mestre. Atua como guardiã em troca de alimentação regular.

A hera rastejante se espalha cobrindo um quadrado de 1,5 metro por 1,5 metro por Dado de Vida. Suas raízes aderem tanto a paredes quanto ao solo.

Combate

Hera rastejante é uma predadora paciente e frequentemente espera que suas vítimas se aproximem o máximo possível antes de lançar seu ataque.

Bagas (Ext): A hera rastejante produz cachos de bagas amargas a cada outono, que podem ser plantadas para iniciar uma nova colônia. Essas bagas florescem rapidamente em pequenas flores amarelas; a hera produz 2d8 flores por Dado de Vida. O néctar dessas flores auxilia na coagulação do sangue. Ao pressionar uma flor contra os ferimentos de uma criatura, ela pode ser usada uma vez para estabilizar automaticamente uma criatura moribunda ou interromper sangramentos. As flores também podem ser utilizadas na fabricação de *poções de cura*.

Camuflagem (Ext): Hera rastejante parece, à primeira vista, ser uma hera comum. É necessário um teste bem-sucedido de Observar CD 16 para perceber a planta antes que ela ataque. Qualquer personagem com Sobrevivência ou Conhecimento (natureza) pode usar essas perícias em vez de Observar para notar a planta.

Constrição (Ext): Como ação padrão, as vinhas da hera rastejante podem envolver todos os inimigos em alcance, tornando-os imóveis como se fossem alvo da magia *constrição* (Nível de Conjurador 5º, CD 18 em Reflexos). Inimigos que estejam escalando a hera no momento do ataque perdem o bônus de Destreza nesse teste de resistência.

Drenar Sangue (Ext): Os poros nas folhas da hera rastejante podem sugar sangue através da pele de uma vítima enredada. A hera causa 1d3 de dano de Constituição por rodada enquanto a vítima permanecer enredada. Se a vítima for reduzida a 0 de Constituição, o cadáver horrivelmente escoriado é descartado. A hera rastejante deve drenar pelo menos 1 ponto de Constituição por Dado de Vida a cada semana, ou murcha, perdendo 1 DV.

Sentido Sísmico (Ext): Hera rastejante pode sentir automaticamente a localização de qualquer coisa a até 18 metros que esteja em contato com o solo. Esse sentido é preciso o suficiente para distinguir entre as vibrações de indivíduos específicos.

Vinhas Dispersas (Ext): Hera rastejante não possui um corpo central. Uma seção pode ser destruída sem afetar o restante. Mantenha rastreamento separado dos pontos de vida para cada Dado de Vida. Quando a hera perde todos os pontos de vida de um Dado de Vida ou sofre efeito similar (como ganhar um nível negativo), aquela seção de 1,5 metro por 1,5 metro não pode mais agir (e é destruída se reduzida a -10 pontos de vida). Ataques em área causam dano total a cada seção dentro da área de efeito.

Matalépida (Árvore Espiã)

Planta (Enorme)
Dado de Vida: 8d8+36 (68 PV)
Iniciativa: +2
Deslocamento: 1,5 m (1 quadrado) (árvore), escavar 9 m (raízes)
Classe de Armadura: 19 (-2 tamanho, -2 Des, +13 natural), toque 6, surpresa 21
Ataque Base/Agarrar: +6/+25
Ataque: Corpo a corpo: pancada +16 (1d6+11)
Ataque Total: Corpo a corpo: 8 pancadas +16 (1d6+11)
Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m (máximo de 27 m)
Ataques Especiais: Agarrar aprimorado, canalizar medo, constrição 1d6+11,manipular árvores, mordida 1d4+5
Qualidades Especiais: Camuflagem, características de planta, percepção às cegas 36 m, redução de dano 10/perfurante ou cortante, resistência à energia eletricidade 20 e fogo 20
Testes de Resistência: Fort +11, Ref +0, Von +4
Habilidades: For 32, Des 7, Con 20, Int 12, Sab 14, Car 12
Perícias: Esconder-se -8*, Intimidação +10, Observar +12, Ouvir +12, Sentir Motivação +11, Sobrevivência +12
Talentos: Ataque Poderoso, Foco em Arma (pancada), Iniciativa Aprimorada
Ambiente: Florestas/Qualquer
Organização: Solitário ou par
Nível de Desafio: 10
Tesouro: Padrão
Tendência: Geralmente Neutro
Progressão: 9-16 DV (Enorme); 17-21 DV (Imenso)
Ajuste de Nível: —

À frente encontra-se um grande carvalho, com o tronco marcado por depressões vagas na madeira que lembram um rosto humano.

Matalépidas, também conhecidas como "árvores-espiãs", se assemelham a carvalhos à primeira vista. Uma inspeção mais cuidadosa revela depressões no tronco que lembram um rosto humano distorcido. Em combate, esse rosto se abre revelando uma mandíbula irregular. Pacíficas a menos que provocadas, matalépidas podem ser persuadidas por criaturas poderosas a se tornarem guardiões de fronteira ou espiãs da floresta.

Matalépidas geralmente são encontradas em bosques junto a carvalhos comuns. Alguns sábios acreditam que matalépidas são criadas por conjuradores poderosos que plantam raízes de mandrágora em um ritual arcano; outros sustentam que matalépidas são uma raça natural que simplesmente habita a fronteira entre animal e planta.

Matalépidas falam Silvestre. Seus mestres podem ensiná-las outros idiomas também. Quando em perigo, elas podem emitir um som oco de tamborilar que pode ser ouvido a mais de um quilômetro de distância.

Combate

As matalépidas sustentam-se com luz solar e nutrientes do solo, como plantas normais. Elas geralmente atacam apenas quando ordenadas por um mestre ou quando são atacadas. Uma matalépida pode mover seu tronco apenas com grande dificuldade, então ataca estendendo suas raízes. Uma matalépida pode atacar com um número de raízes igual ao seu número de Dados de Vida. Ela pode estender raízes até 9 metros por rodada. As raízes podem alcançar uma distância máxima de 27 metros.

Oponentes podem atacar diretamente as raízes da matalépida, cortando-as para libertar aliados. Uma raiz é considerada média, com CA 15 (-2 Des, +7 natural) e 8 pontos de vida. Esses pontos de vida não são deduzidos do total da matalépida. Uma matalépida recolhe todas as suas raízes se metade delas for cortada.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para usar essa habilidade, uma raiz da matalépida deve acertar com seu ataque de pancada. Se conseguir agarrar, ela pode constrição. Uma matalépida puxa inimigos agarrados em direção ao seu tronco à taxa de 9 metros por rodada. Se um inimigo for puxado para um quadrado adjacente ao tronco da matalépida, ela pode usar Mordida.

Camuflagem (Ext): Matalépidas parecem carvalhos normais. É necessário um teste bem-sucedido de Observar CD 16 para perceber a planta antes que ela ataque. Qualquer personagem com Sobrevivência ou Conheci-

mento (natureza) pode usar essas perícias em vez de Observar para notar a planta.

Canalizar Medo (Sob): Se uma matalépida for alvo direto de qualquer magia, como ação livre ela pode canalizar a energia mágica em um pulso invisível e indutor de medo com raio de 13,5 metros. Todas as criaturas na área de efeito devem ser bem-sucedidas em um teste de Medo CD 15 ou ficarão apavoradas. Este é um efeito mágico de medo. Se o conjurador cuja magia desencadeou o pulso falhar nesse teste de Medo, a magia é interrompida, tendo sido canalizada inteiramente para o pulso. Se o conjurador for bem-sucedido no teste de Medo (ou estiver fora da área de efeito), a magia tem efeito normalmente.

Constrição (Ext): Uma matalépida causa 1d6+11 pontos de dano com um teste de agarrar bem-sucedido contra oponentes médios ou menores.

Manipular Árvores (SM): Uma matalépida pode animar carvalhos normais dentro de 54 metros sem limite, controlando até quatro árvores ao mesmo tempo. Uma árvore normal leva uma rodada completa para se desenraizar. Depois disso, ela se move com velocidade 3 e luta como um ente em todos os aspectos. Árvores animadas perdem a capacidade de se mover se a matalépida que as animou for incapacitada ou sair do alcance. Uma matalépida pode usar escrutínio através de carvalhos dentro de 1,5 km como ação padrão. A habilidade é semelhante à magia *carvalho vivo* conjurada por um druida de 12º nível.

Mordida (Ext): Uma matalépida pode morder inimigos agarrados adjacentes uma vez por rodada (Corpo a corpo: +10, dano: 1d4+5).

Percepção às Cegas (Ext): Além de sua visão normal, uma matalépida pode usar suas folhas e raízes para detectar movimentos sutis do ar e mudanças de pressão. Ela pode sentir automaticamente a localização de qualquer objeto ou criatura corpórea a até 18 metros.

Perícias: Matalépidas recebem perícias como se fossem feéricos. *Elas têm um bônus racial de +18 em testes de Esconder-se realizados em áreas florestadas.

Planta Doppelganger

Planta (Enorme)

Dado de Vida:	10d8+13 (58 PV)
Iniciativa:	+0
Deslocamento:	0 m
Classe de Armadura:	8 (-2 tamanho), toque 10, surpresa 8 (vinhas); 16 (+6 natural) toque 10, surpresa 16 (casulos)
Ataque Base/Agarrar:	+7/+15
Ataque:	—
Ataque Total:	—
Espaço/Alcance:	3 m por 3 m para cada DV/0 m (veja texto)
Ataques Especiais:	Encasulados, escravizar mentes
Qualidades Especiais:	características de planta, redução de dano 10/perfurante ou cortante, resistência a eletricidade 20 e fogo 20, vinhas dispersas
Testes de Resistência:	Fort +4, Ref —, Von +4
Habilidades:	For —, Des —, Con 12, Int 20, Sab 18, Car 18
Perícias:	Blefar +22, Diplomacia +18, Obter Informações +20, Sentir Motivação +18
Talentos:	Foco em Habilidade (Escravizar Mentes), Foco em Perícia (Blefar), Foco em Perícia (Obter Informações), Vitalidade
Ambiente:	Terrestre/Temperado ou quente
Organização:	Solitário
Nível de Desafio:	6
Tesouro:	Nenhum (padrão para os encasulados)
Tendência:	Sempre Caótico e Mau
Progressão:	11-14 DV (Imenso); 15-20 DV (Colossal)
Ajuste de Nível:	—

Uma grande área está coberta por um emaranhado de folhas e vinhas. Brotando dessas vinhas estão grandes casulos ou frutos.

Avistamentos de estrelas cadentes frequentemente precedem o surgimento de uma planta doppelganger na região. Os sábios ainda não descobriram a conexão entre esses eventos. A planta doppelganger se assemelha a um emaranhado espesso de vinhas e folhas. Com uma inspeção mais cuidadosa, é possível ver numerosos grandes casulos (cada um medindo entre 1,2 e 2,4 metros de comprimento) brotando das vinhas. A planta doppelganger cresce um casulo por Dado de Vida. Embora não possa se mover, ela cresce lentamente até cobrir uma grande área.

Plantas doppelganger se alimentam da energia vital de humanoides. À medida que expande sua inteligência alienígena pela região, ela escraviza mentes humanoides e controla seus "encasulados" mesmo enquanto os consome, usando-os para protegê-la e buscar mais alimento. A planta doppelganger é uma estrategista monstruosamente astuta, e frequentemente sacrifica um encasulado para afastar suspeitas de outro.

A planta doppelganger mantém comunicação telepática contínua com todos os encasulados que cria. Essa é a única forma de comunicação e percepção que a planta possui. A planta e todos os seus casulos conhecem todos os idiomas falados por qualquer um de seus encasulados.

Combate

A planta doppelganger não possui meios físicos de se defender. Quando um grupo de personagens entra em sua área, a criatura tenta usar suas magias de *dominação* para controlar o personagem, que deve realizar um teste de Vontade CD 25 para resistir. Se bem-sucedida, a criatura atrai silenciosamente o personagem para um dos casulos, que funciona como a magia *prender alma*. Uma vez dentro do casulo, o corpo do personagem é consumido fisicamente à taxa de 1 ponto de vida por rodada. Quando o personagem morre, o casulo se abre e ejeta uma duplicata exata do personagem, com suas memórias. O doppelganger age exatamente como o personagem e reingressa no grupo como se nada tivesse acontecido. A planta doppelganger pode usar suas magias de *dominação*

através do clone do personagem para atrair mais membros do grupo aos casulos para duplicação.

Escravizar Mentes (Sob): Escravizar mentes é um ataque insidioso que, de certa forma, combina os efeitos das magias *dominar pessoa* e *prender a alma*. Uma vez por rodada, como ação padrão, a planta pode tentar prender a alma de qualquer humanoide adormecido ou inconsciente dentro de seu raio de efeito. Essa habilidade possui um raio de 1,5 Km por DV. Os alvos são selecionados aleatoriamente entre todos os candidatos dentro do alcance até que um sucumba. O alvo deve ser bem-sucedido em um teste de Vontade (CD 16 + 1/2 dos DV da planta) ou terá sua alma arrancada do corpo e aprisionada em um dos casulos da planta. A vítima de um ataque bem-sucedido de escravizar mentes adquire a qualidade especial "encasulado". Uma vez que a planta realiza um ataque bem-sucedido de escravizar mentes, ela não pode fazer novas tentativas por um dia. Este é um efeito que afeta a mente.

Cada casulo pode aprisionar apenas uma alma por vez. Assim, uma doppelganger não pode realizar ataques de escravizar mentes se todos os seus casulos estiverem em uso, e o número total de encasulados que pode controlar em qualquer momento está limitado ao número total de casulos.

Encasulados (Sob): "Encasulados" são humanoides sob os efeitos de escravizar mentes de uma planta doppelganger. Encasulados estão completamente sob o controle da planta e são imunes a todos os efeitos que afetam a mente. Casulos ativos mantêm todas as estatísticas e habilidades, exceto poderes concedidos por divindades. A tendência muda efetivamente para Caótico e Mau. Companheiros animais (como familiares e montarias de paladino) podem perceber a mudança em seu mestre. Se essas criaturas tentarem salvar seu mestre, o encasulado os destruirá tão prontamente quanto qualquer outra criatura.

Passadas 24 horas de uma vítima sucumbir ao ataque de escravizar mentes, a planta começa a se alimentar de seu encasulado. Um casulo ativo sofre 1d4 pontos de dano por dia à medida que definha de dentro para fora. Um encasulado não pode curar dano naturalmente. Quando um encasulado sofre dano de armas perfurantes ou cortantes, deve realizar um teste de Reflexos (CD 10 + dano sofrido). Se falhar, o ferimento expõe seu núcleo oco em expansão. Inimigos que testemunham isso podem exigir um teste de Horror CD 15. Se um encasulado morrer enquanto estiver escravizado, a planta consome sua energia vital. Encasulados mortos só podem ser restaurados à vida com a magia *ressurreição verdadeira*. A aparência de um encasulado torna-se cada vez mais cadavérica e ressequida à medida que definha. Um encasulado morto pelo efeito de definhamento deixa um cadáver tão oco e frágil quanto um melão podre.

Vinhas Dispersas (Ext): Plantas doppelganger não possuem corpo central. Uma seção pode ser destruída sem afetar o restante. Mantenha rastreamento separado dos pontos de vida para cada Dado de Vida. Dois pontos de vida de cada DV devem ser somados como os pontos de vida totais da rede de vinhas e raízes que conecta os casulos. O restante dos pontos de vida de cada DV representa um casulo individual dentro da rede. Ataques em área causam dano total a cada seção dentro da área de efeito. Se um casulo for reduzido a 0 pontos de vida, o encasulado que ele controla (se houver) sofre dano de contusão igual ao total de seus pontos de vida +10. Se um casulo for destruído (reduzido a -10 pontos de vida), a alma presa dentro dele é imediatamente libertada, e a planta como um todo perde 1 DV. A qualidade especial "encasulado" é removida imediatamente do personagem inconsciente.

Se os pontos de vida das vinhas e raízes da planta doppelganger forem reduzidos a 0 ou menos, os casulos não podem mais se comunicar entre si. Todos os casulos ativos são imediatamente desacordados, conforme detalhado acima. Se a planta doppelganger temer pela própria sobrevivência, ela pode libertar todas as almas atualmente presas em seus casulos, fingindo estar destruída. Se as vinhas e raízes forem reduzidas a -10 pontos de vida, parecem destruídas, e todas as almas encasuladas são automaticamente libertadas. Para destruir verdadeiramente uma planta doppelganger, suas vinhas e casulos devem ser totalmente destruídos.

Perícias: Plantas doppelganger recebem perícias como se fossem aberrações. Por meio de seu vínculo telepático, uma planta doppelganger e seus encasulados podem compartilhar qualquer perícia baseada em Inteligência, Sabedoria ou Carisma que possuam, utilizando o melhor resultado.

Raiz Sanguinária

Planta (Médio)

Dado de Vida:	4d8+4 (22 PV)
Iniciativa:	+4
Deslocamento:	0 m
Classe de Armadura:	15 (+5 natural), toque 10, surpresa 15
Ataque Base/Agarrar:	+3/+4
Ataque:	Corpo a corpo: pancada +4 (1d4+1); ou perfuração +4 (1d6+1 e veneno)
Ataque Total:	Corpo a corpo: 2 pancadas +4 (1d4+1); ou perfuração +4 (1d6+1 e veneno)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Agarrar aprimorado, veneno
Qualidades Especiais:	Camuflagem, características de planta, percepção às cegas, vulnerabilidade ao fogo
Testes de Resistência:	Fort +5, Ref +1, Von +4
Habilidades:	For 12, Des 10, Con 13, Int 1, Sab 10, Car 8
Perícias:	Observar +4, Ouvir +3
Talentos:	Iniciativa Aprimorada, Vontade de Ferro
Ambiente:	Subterrâneo
Organização:	Solitário
Nível de Desafio:	3
Tesouro:	Padrão
Tendência:	Sempre Neutro
Progressão:	5-8 DV (Grande); 9-12 DV (enorme)
Ajuste de Nível:	—

Raízes espessas pendem do teto, cada uma com as pontas curiosamente tingidas de vermelho profundo. De repente, elas se contorcem e atacam!

Raízes sanguinárias surgem através dos pisos, paredes e tetos de cavernas subterrâneas, túneis e passagens. À primeira vista, uma raiz sanguinária se assemelha à estrutura radicular normal de uma árvore comum, estendendo-se pela terra em busca de umidade e nutrientes. Apenas a coloração vermelho-escura nas pontas e os ossos espalhados de vítimas anteriores denunciam o perigo que representam.

A raiz sanguinária permanece imóvel até que uma criatura desatenta entre em seu alcance, então ataca com a velocidade de um chicote. Uma vez imobilizada em seu aperto sobrenaturalmente forte, a planta carnívora crava seus apêndices afiados como adagas na vítima. As raízes injetam toxinas que afinam o sangue da criatura agarrada, e então drenam esse fluido quando a vítima deixa de resistir. O casco ressecado é descartado para apodrecer no chão da caverna.

Combate

Raízes sanguinárias agarram seus oponentes com suas longas raízes animadas. Esses apêndices possuem pontas ocas afiadas como navalhas. Em um ataque de pancada bem-sucedido, a raiz sanguinária tenta agarrar seu oponente e imobilizá-lo para facilitar o consumo. A raiz sanguinária possui uma raiz atacante para cada Dado de Vida que possui. No máximo 4 raízes podem atacar qualquer um indivíduo ao mesmo tempo.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para usar esta habilidade, a raiz sanguinária deve atingir com seu ataque de pancada. Se obtiver sucesso na imobilização, pode usar uma segunda raiz para fazer um ataque de perfuração a cada rodada. Ela continua perfurando um inimigo agarrado até que esse inimigo esteja morto.

Camuflagem (Ext): Como uma raiz sanguinária se parece com uma planta normal quando está em repouso, é necessário um teste bem-sucedido de Observar CD 20 para percebê-la antes que ataque. Anões com ligação com pedras e qualquer um com Sobrevivência ou Conhecimento (natureza) podem usar essas perícias em vez de Observar para notar a planta.

Percepção às Cegas (Ext): Raízes sanguinárias não possuem órgãos visuais, mas podem localizar qualquer presa a até 3 metros por meio de uma combinação de sensação tátil, som e vibração.

Veneno (Ext): Perfuração, Fortitude CD 13, dano inicial 1d4 Constituição, dano secundário 1d3 Sabedoria. À medida que o cérebro da vítima sofre com a falta de oxigênio, a vítima mergulha em uma névoa eufórica. Se uma raiz sanguinária for morta (mas não completamente destruída), sua seiva afinadora de sangue pode ser extraída para criar uma dose do veneno homônimo encontrado no *Livro do Mestre* de D&D. Esse veneno nunca é tão potente quanto quando "na videira", mas dizem que é levemente viciante.

Roseira Sangrenta

Planta (Pequeno)

Dado de Vida:	1d8 (4 PV)
Iniciativa:	+0
Deslocamento:	0 m
Classe de Armadura:	11 (+1 tamanho), toque 11, surpresa 11
Ataque Base/Agarrar:	+0/-4
Ataque:	Corpo a corpo: açoite farpado +0 (1d3)
Ataque Total:	Corpo a corpo: açoite farpado +0 (1d3)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Constrição
Qualidades Especiais:	características de planta, redução de dano 5/cortante ou mágico, sentido sísmico, vulnerabilidade ao sal
Testes de Resistência:	Fort +2, Ref +0, Von +2
Habilidades:	For 10, Des 10, Con 10, Int —, Sab 15, Car 10
Perícias:	—
Talentos:	—
Ambiente:	Terrestre/Temperado
Organização:	Canteiro (3-10)
Nível de Desafio:	1/2
Tesouro:	Padrão
Tendência:	Sempre Neutro
Progressão:	—
Ajuste de Nível:	—

Um grupo de encantadores arbustos de rosas brancas se encontra logo à frente, seu aroma perfumando delicadamente o ar. Um dos arbustos exibe uma coloração rosada-avermelhada nas pontas de suas pétalas.

Uma perversão predatória de uma flor bela, a roseira sangrenta se alimenta do sangue de suas vítimas. Ela atrai criaturas ao se parecer com um arbusto de rosas brancas encantador. A roseira sangrenta então ataca com seus espinhos afiados, rasgando a carne desprotegida e derramando sangue no solo, onde suas raízes aguardam para nutrir a planta. À medida que a planta se alimenta, traços de carmesim surgem nas pétalas brancas como neve, gradualmente tingindo as flores de vermelho.

Diz a lenda que a roseira sangrenta foi criada por um poderoso druida como arma de vingança contra um amante que o rejeitou. A veracidade dessa história, se é que existe, se perdeu nas Brumas. O mesmo vale para os rumores de que, quando colhida ainda como uma flor branca pura, a rosa teria o poder de afastar vampiros.

Combate

A roseira sangrenta se parece muito com um arbusto de rosas comum. Criaturas desatentas não percebem o perigo até que a planta ataque. A roseira sangrenta cresce em aglomerados de vários arbustos, cada um ocupando um quadrado de 1,5 metro por 1,5 metro. Quando o ataque começa, cada arbusto do grupo pode realizar um ataque de chicote contra qualquer criatura em seu alcance. A roseira sangrenta continua atacando até que sua presa seja morta ou se afaste de seu alcance.

Camuflagem (Ext): A roseira sangrenta se parece com um arbusto de rosas comum quando está em repouso. É necessário um teste bem-sucedido de Observar CD 20 para percebê-la antes que ataque. Qualquer personagem com Sobrevivência ou Conhecimento (natureza) pode usar essas perícias em vez de Observar para notar a planta.

Constrição (Ext): Como ação livre, a roseira sangrenta pode usar o restante de seus galhos espinhosos para *constringir* inimigos (Nível de Conjurador 3º, CD 12 em Reflexos para resistir). Essa habilidade afeta todos os quadrados dentro do alcance da roseira sangrenta.

Sentido Sísmico (Ext): Por meio de seu sistema radicular, a roseira sangrenta pode sentir automaticamente a localização de qualquer coisa a até 9 metros que esteja em contato com o solo.

Vulnerabilidade ao Sal (Ext): A roseira sangrenta sofre 1d10 pontos de dano se for banhada com um galão de água salgada. Ela não atacará um alvo assim que perceber que o inimigo está coberto de sal (determinado após um ataque bem-sucedido).

Quevari

Humanoide (Médio)

Dado de Vida:	1d8+1 (5 PV)
Iniciativa:	+4
Deslocamento:	9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura:	10 [15 (+3 Des, +2 natural), toque 13, surpresa 12]*
Ataque Base/Agarrar:	+0/+0
Ataque:	Corpo a corpo: ataque desarmado +0 (1d3 contusão) [corpo a corpo: foice curta +3 (1d6); à distância: funda +3 (1d4)]*
Ataque Total:	Corpo a corpo: ataque desarmado +0 (1d3 contusão) [corpo a corpo: foice curta +3 (1d6); à distância: funda +3 (1d4)]*
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Lua de sangue, pacifista
Qualidades Especiais:	—
Testes de Resistência:	Fort +1, Ref +2 [+5]*, Von +0
Habilidades:	For 10, Des 10 [16]*, Con 12, Int 14, Sab 11, Car 11
Perícias:	Escalar +14, Esconder-se +10, Furtividade +10, Ouvir +8
Talentos:	Iniciativa Aprimorada [mais Acuidade com Arma*, Lutar às Cegas]
Ambiente:	Terrestre/Qualquer
Organização:	Solitário, casal, família (2-5) ou vilarejo (20-40 mais 100% não-combatentes mais 1 adepto de 3° nível)
Nível de Desafio:	1
Tesouro:	Padrão
Tendência:	Geralmente Leal e Bom (Sempre Leal e Mau)*
Progressão:	Por classe de personagem
Ajuste de Nível:	—

*As estatísticas entre colchetes acima representam um Quevari durante a lua de sangue.

Os aldeões se vestem com roupas brilhantes e coloridas, lembrando vagamente os trajes dos Vistani. Eles entrelaçam flores silvestres nos cabelos e cumprimentam os outros com acenos e sorrisos.

Os Quevari, como raça, são virtualmente indistinguíveis dos humanos. Vestem roupas vivas e coloridas decoradas com flores frescas e vivem em vilarejos isolados com pelo menos uma dúzia de famílias, onde as decisões comunitárias são tomadas por voto simples. Observadores casuais frequentemente confundem membros da raça Quevari com uma ramificação de pele clara dos Vistani. Parecem viver em paz e harmonia com todos ao redor, colhendo nozes e bagas, cuidando de suas plantações, caçando e pescando. Os Quevari são sempre amigáveis com forasteiros e, se os visitantes parecem pacíficos e cordiais, geralmente os convidam para permanecer por alguns dias.

A verdadeira natureza desses seres só é revelada durante as três noites de lua cheia. Então, sob o feitiço do que chamam de "ascensão da lua de sangue", tornam-se canibais vorazes que se banqueteiam com a carne de suas vítimas. Vivem como pacifistas durante o restante do mês, bloqueando deliberadamente o que acontece durante essas três noites.

O idioma Quevari é doce e suave, repleto de frases musicais e uma gramática poética, formando canções encantadoras e prosa delicada. A maioria dos Quevari fala um ou dois outros idiomas também.

Combate

Os Quevari evitam combate e conflito quando estão em sua fase pacifista. Nesses momentos, lutam apenas para se defender. Suas armas principais são arcos curtos e fundas, foices e punhais.

Lua de Sangue (Ext): Nas três noites de lua cheia, os Quevari tornam-se assassinos sedentos de sangue. A revelação desse lado dos Quevari pode provocar um teste de Horror CD 15 em personagens que testemunhem a transformação.

Durante a lua de sangue, os Quevari recebem um bônus de +6 em Destreza e sua armadura natural aumenta em +3. Eles também ganham o talento Lutar às Cegas e sempre atacam como se tivessem o talento Acuidade com Arma. Se estiverem usando uma arma corpo a corpo que não faça parte de seu cotidiano (martelos de combate, armas de haste etc.), atacam normalmente.

Pacifista (Ext): Devido à forte relutância em ferir criaturas racionais, os Quevari sofrem uma penalidade de moral de -2 em todas as jogadas de ataque quando estão em sua fase pacifista.

Personagens Quevari

A maioria dos Quevari permanece como plebeus ou especialistas, mas ocasionalmente um Quevari parte para explorar o mundo, talvez secretamente na esperança de escapar da influência da lua de sangue. A classe favorita de um Quevari aventureiro é ladino.

Rato de Tentáculos

Aberração (Pequeno)
Dado de Vida: 1/2d8 (4 PV)
Iniciativa: +3
Deslocamento: 6 m (4 quadrados), escalar 3 m
Classe de Armadura: 14 (+1 tamanho, +3 Des), toque 14, surpresa 11
Ataque Base/Agarrar: +0/-4
Ataque: Corpo a corpo: tentáculo +4 (1d3 mais paralisia)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 tentáculos +4 (1d3 mais paralisia) e mordida -1 (1d4)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Paralisia
Qualidades Especiais: Faro, visão no escuro 18 m
Testes de Resistência: Fort +2, Ref +5, Von +3
Habilidades: For 10, Des 17, Con 10, Int 5, Sab 12, Car 4
Perícias: Equilíbrio +6, Escalar +10, Esconder-se +8, Furtividade +5
Talentos: Acuidade com Arma, Esquiva
Ambiente: Subterrâneo (Markóvia)
Organização: Praga (10-30)
Nível de Desafio: 1
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre Neutro e Mau
Progressão: —
Ajuste de Nível: —

Em pé, a enorme criatura semelhante a um rato agita para fora os longos tentáculos espinhosos que possui no lugar dos braços.

Originalmente encontrada apenas na ilha tropical de Markóvia, o rato tentáculo se espalhou para o núcleo, escondendo-se em cavernas e locais escuros. O corpo da criatura se assemelha a um enorme rato bípede. Em vez de garras frontais e braços, no entanto, esse rato possui longos tentáculos espinhosos com pelo menos o comprimento de seu corpo. Sobreviventes de visitas a Markóvia disseram que essas criaturas são bastante numerosas na ilha e muito protetoras de seu território. Agora que esses vermes se espalharam para o núcleo, começaram a se multiplicar e estão se tornando menos tolerantes com humanos em seu meio. Se o rato tentáculo é alguma aberração criada pela exposição às Brumas ou algum descendente vil dos habitantes de Markóvia, não está claro.

Independentemente de suas origens, quando encontradas em número grande o suficiente, essas pequenas feras podem se mostrar bastante perigosas. Elas atacam como uma grande onda de dentes cerrados e braços chicoteantes, usando seus espinhos envenenados para subjugar os oponentes antes de se alimentar de seus corpos paralisados.

Combate

O rato tentáculo evita contato com outras criaturas, a menos que esteja ameaçada, encurralada ou caçando comida em uma grande praga de seus semelhantes. Quando forçada a atacar, ela primeiro golpeia com seus tentáculos espinhosos, paralisando seu inimigo.

Paralisia (Ext): Os espinhos do rato podem causar paralisia em quem for atingido por um ataque de tentáculo. Aqueles atingidos devem ter sucesso em um teste de Fortitude CD 12 ou ficar paralisados por 1d6+2 minutos.

Remanescente Aquático

Morto-vivo (Médio — Aquático, Incorpóreo)

Dado de Vida:	3d12+3 (22 PV)
Iniciativa:	+2
Deslocamento:	Natação 12 m (8 quadrados)
Classe de Armadura:	15 (+2 Des, +2 deflexão, +1 natural), toque 14, surpresa 13
Ataque Base/Agarrar:	+1/+1
Ataque:	Corpo a corpo: toque incorpóreo +3 (1d4 Destreza)
Ataque Total:	Corpo a corpo: toque incorpóreo +3 (1d4 Destreza)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Doar fôlego, drenar destreza, manifestação
Qualidades Especiais:	Características de incorpóreo, características de morto-vivo
Testes de Resistência:	Fort +1, Ref +3, Von +4
Habilidades:	For —, Des 15, Con —, Int 10, Sab 12, Car 8
Perícias:	Esconder-se +10, Observar +8, Ouvir +12, Procurar +5, Sentir Motivação +4
Talentos:	Lutar às Cegas, Vitalidade
Ambiente:	Aquático/Qualquer
Organização:	Solitário, gangue (2-5), ou enxame (6-11)
Nível de Desafio:	3
Tesouro:	Nenhum
Tendência:	Normalmente Caótico e Neutro
Progressão:	4-8 DV (Médio)
Ajuste de Nível:	—

Uma figura humanoide parcialmente decomposta, com órbitas vazias e expressão triste, flutua por perto, suas mãos pálidas arrastando-se pela água. Abaixo da superfície, o corpo se afunila, desaparecendo nas profundezas.

Remanescentes são os espíritos de humanoides cujos corpos foram lançados em sepulturas aquáticas não consagradas após terem sido levados à morte por exaustão. Eles se assemelham a humanoides parcialmente decompostos, com rostos estranhamente tristes, órbitas oculares vazias e mãos pálidas flutuantes. Não possuem parte inferior do corpo — que parece simplesmente se dissolver nas profundezas da água. Remanescentes estão confinados ao corpo d'água que abriga seus cadáveres, jamais se afastando do local de sua morte.

Remanescentes conhecem os idiomas que falavam em vida, mas não conseguem se comunicar sem auxílio mágico.

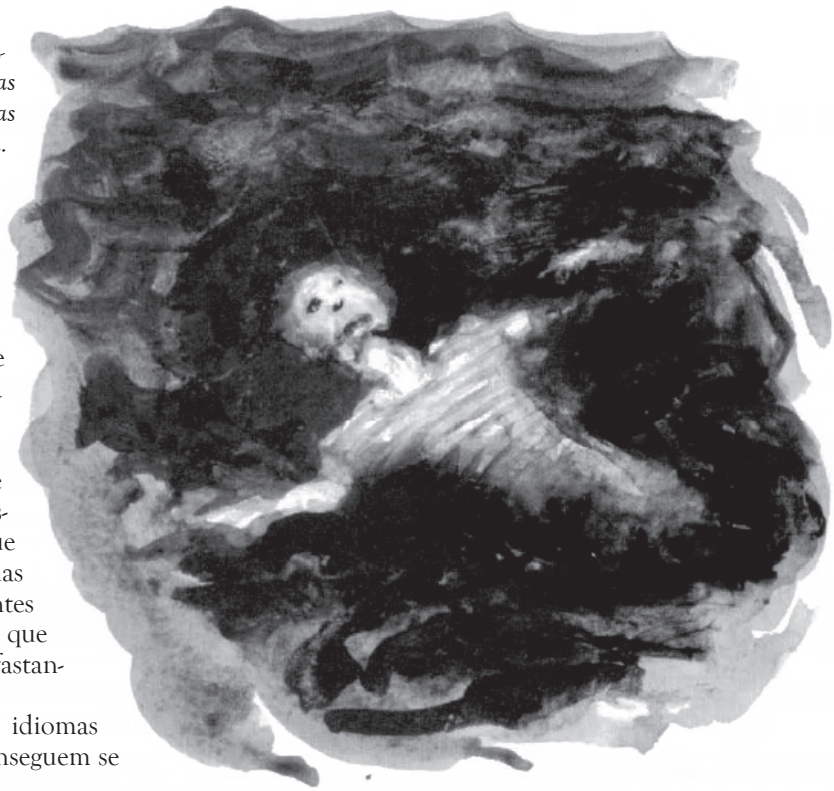
Combate

Remanescentes não são necessariamente hostis aos vivos; buscam apenas descanso. Se encontrarem criaturas capazes de ajudá-los nesse objetivo, costumam oferecer toda a ajuda que puderem. Um remanescente pode ser colocado em repouso ao se encontrar seus restos mortais e enterrá-los em solo consagrado.

***Doar Fôlego* (SM):** Uma vez por dia, um remanescente pode conceder *respirar na água* a uma criatura viva solitária. O remanescente faz isso soprando na boca da criatura, e a duração persiste enquanto mantiver contato físico com o alvo.

Drenar Destreza (Sob): Criaturas vivas reduzidas a 0 de Destreza ficam entorpecidas pela hipotermia e não conseguem se mover. Sem ajuda, inevitavelmente se afogam.

Manifestação (Sob): Como criaturas etéreas, remanescentes não podem afetar nem ser afetados por nada no mundo material. Quando se manifestam, tornam-se visíveis, mas permanecem incorpóreos. Isso permite que o remanescente manifestado ataque com seu toque. Ele permanece no Plano Etéreo, mas pode ser atacado por oponentes tanto no Plano Etéreo quanto no Material.



Ryo

Humanoide Monstruoso (Médio — Aquático)

Dado de Vida:	4d8+4 (22 PV)
Iniciativa:	+0
Deslocamento:	6 m (4 quadrados), Natação 18 m
Classe de Armadura:	16 (+6 natural), toque 10, surpresa 16
Ataque Base/Agarrar:	+4/+8
Ataque:	Corpo a corpo: garra +8 (1d6+4)
Ataque Total:	Corpo a corpo: 2 garras +8 (1d6+4) e mordida +3 (1d4+2)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Agarrar aprimorado, escamas afiadas
Qualidades Especiais:	Anfíbio
Testes de Resistência:	Fort +2, Ref +4, Von +6
Habilidades:	For 18, Des 10, Con 12, Int 7, Sab 14, Car 12
Perícias:	Esconder-se +6*, Furtividade +4*, Observar +5*, Ouvir +5*, Profissão (caçador) +4*, Sobrevivência +4*
Talentos:	Ataque Poderoso, Trespassar
Ambiente:	Aquático/Temperado ou quente (Mar das Mágoas)
Organização:	Solitário ou cardume (10-15)
Nível de Desafio:	4
Tesouro:	Padrão
Tendência:	Sempre Caótico e Mau
Progressão:	Por classe de personagem
Ajuste de Nível:	+3

As criaturas altas e de forma humanoide possuem rostos semelhantes aos de peixes, com olhos salientes e bocas cheias de dentes afiados. A membrana entre os dedos das mãos e dos pés atesta sua natureza aquática, assim como as escamas verde-escuras e marrons que cobrem seus corpos.

Ryos são uma raça aquática maligna que aterroriza os habitantes das costas ocidentais e aqueles que navegam pelo Mar das Mágoas. Quem conhece o mar sabe temer os ryos e o banho de sangue que eles trazem. Um ataque de ryo é um evento caótico e impiedoso, que deixa raros sobreviventes buscando ocupações bem longe da costa.

Essas criaturas humanoides e altas têm escamas afiadas cobrindo o corpo e membranas entre suas garras e dedos dos pés. Seus rostos são semelhantes aos de peixes, com olhos protuberantes e bocas largas repletas de fileiras de dentes miúdos e cortantes. A coloração das escamas varia entre verde-escuro e marrom mosqueado.

Ryos são carnívoros sedentos por sangue que preferem devorar mamíferos terrestres. Consideram a vida inteligente mais digna de consumo do que a vida animal, por isso atacam humanoides com frequência.

Ryos se comunicam apenas por meio de silvos e guinchos ultrassônicos que a maioria dos humanoides não consegue reproduzir naturalmente, nem sequer ouvir.

Combate

Ryos normalmente convergem sobre um alvo solitário (como um barco ou uma casa) em um ataque noturno aterrorizante. Sua única tática é dilacerar os inimigos usando suas poderosas garras, mordida e escamas.

Quando encontrados em seus covis, ryos escondem-se entre as algas marinhas e atacam em enxame os intrusos que se aproximam.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para usar essa habilidade, o ryo deve acertar um oponente Pequeno com um único ataque de garra ou um oponente Médio com ambos os ataques de garra.

Anfíbio (Ext): Ryos podem respirar tanto ar quanto água, embora ressequem rapidamente. Um ryo pode sobreviver fora d'água por 1 hora por ponto de Constituição (após esse tempo, consulte as regras de afogamento no *Livro do Mestre* de D&D).

Escamas Afiadas (Ext): Quando um ryo agarra um oponente, ele arrasta a vítima sobre suas escamas afiadas, causando automaticamente 1d6 pontos de dano cortante. Qualquer criatura que agarre um ryo também sofre esse dano.

Perícias: Enquanto estiver submerso, ryos recebem um bônus racial de +4 em testes de Esconder-se, Ouvir, Furtividade, Profissão (caçador), Observar e Sobrevivência.

Sociedade dos Ryos

Ryos se reúnem em cardumes de cerca de uma dúzia em covis subaquáticos. Esses covis geralmente ficam escondidos sob recifes de coral ou em leitos densos de algas marinhas. Uma vez estabelecido o covil, qualquer criatura inteligente nas proximidades é considerada uma violadora do território dos ryos. Os ryos punem esses invasores com ataques noturnos até que fujam ou sejam mortos.

Ocasionalmente, um ryo é expulso de sua sociedade por ter falhado com o grupo de alguma forma. Esses ryos viajam para o interior, em direção a águas doces, onde caçam indivíduos que ousam se aproximar da água sozinhos.

Personagens Ryos

A classe favorita de um ryo é guerreiro, embora rangers também sejam comuns. Felizmente, conjuradores ryo são desconhecidos.

Sanguessuga Caça-Bruxas

Inseto (Minúsculo)

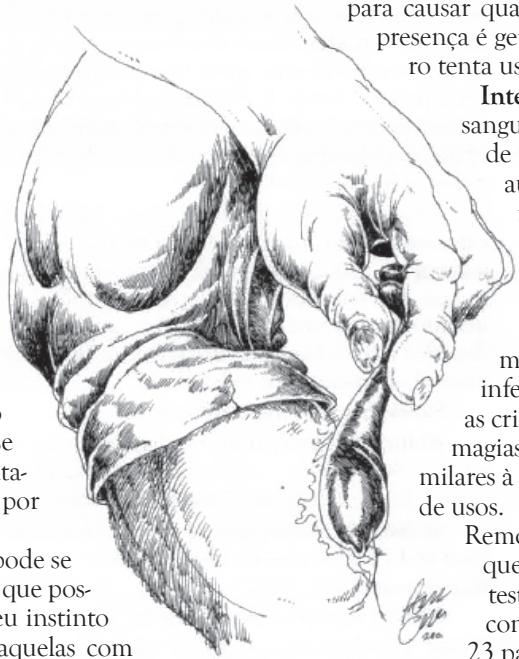
Dado de Vida:	1/8d8 (1 PV)
Iniciativa:	-2
Deslocamento:	0,3 m, (1/5 de quadrado), escalar 0,15 m, natação 0,6 m
Classe de Armadura:	16 (+8 tamanho, -2 Des), toque 8, surpresa 16
Ataque Base/Agarrar:	+0/-16
Ataque:	Corpo a corpo: mordida +0 (adesão)
Ataque Total:	Corpo a corpo: mordida +0 (adesão)
Espaço/Alcance:	0,75 m/0 m
Ataques Especiais:	Interferência mágica
Testes de Resistência:	Fort -2, Ref -2, Von -4
Habilidades:	For 1, Des 6, Con 6, Int 1, Sab 2, Car 1
Perícias:	Esconder-se +14
Ambiente:	Pântano/Qualquer
Organização:	Nenhum
Nível de Desafio:	1/4
Tesouro:	Nenhum
Tendência:	Sempre Neutro
Progressão:	—
Ajuste de Nível:	—

A criatura roxa, semelhante a uma lesma, se agarra à perna do mago, recusando-se a soltar apesar das repetidas tentativas de removê-la.

As sanguessugas caça-bruxas são pragas insidiosas que se alimentam do sangue de criaturas vivas e, ao fazê-lo, interrompem o fluxo das energias mágicas. Elas se aderem a criaturas em áreas pantanosas, riachos e rios, infiltrando-se por dentro de roupas e armaduras.

Uma sanguessuga caça-bruxas pode se alimentar de qualquer criatura viva que possua um sistema circulatório, mas seu instinto a atrai para criaturas mágicas ou aquelas com habilidades sobrenaturais ou similares à magia. Enquanto se alimenta, a sanguessuga prejudica a capacidade do hospedeiro de usar e recarregar suas energias mágicas.

Os efeitos de algumas maldições e doenças sobrenaturais podem ser aliviados — embora não removidos — com o uso de sanguessugas caça-bruxas. Algumas pessoas, como os inquisidores de Tepest, chegam a procurar e coletar esses parasitas, na esperança de tornar inimigos sobrenaturais indefesos.



Combate

Sanguessugas caça-bruxas não atacam seus hospedeiros, mas sim os infestam. Um hospedeiro adequado sofre 1d10 ataques por hora passada em uma área infestada. Se uma sanguessuga acertar com sua mordida, ela se prende ao hospedeiro, geralmente escondida sob camadas de roupa ou armadura. As sanguessugas secretam um muco anestésico, de modo que o hospedeiro raramente nota a mordida, e esses parasitas não drenam sangue suficiente para causar qualquer dano permanente. Assim, sua presença é geralmente notada quando o hospedeiro tenta usar magia.

Interferência Mágica (Sob): Para cada sanguessuga presa a uma criatura, a chance de falha de magia arcana do hospedeiro aumenta em 5%. Criaturas que normalmente não estão sujeitas à falha de magia arcana (incluindo conjuradores divinos) passam a estar ao lançar magias, ou ao usar habilidades sobrenaturais ou similares à magia. Além disso, enquanto estiverem infestadas por sanguessugas caça-bruxas, as criaturas não podem recuperar o uso de magias ou habilidades (sobrenaturais ou similares à magia) que tenham número limitado de usos.

Remover uma sanguessuga caça-bruxas requer um teste de Cura (CD 11) ou um teste de Destreza (CD 13) para criaturas com mãos ou apêndices adequados, CD 23 para criaturas sem mãos.

Severo

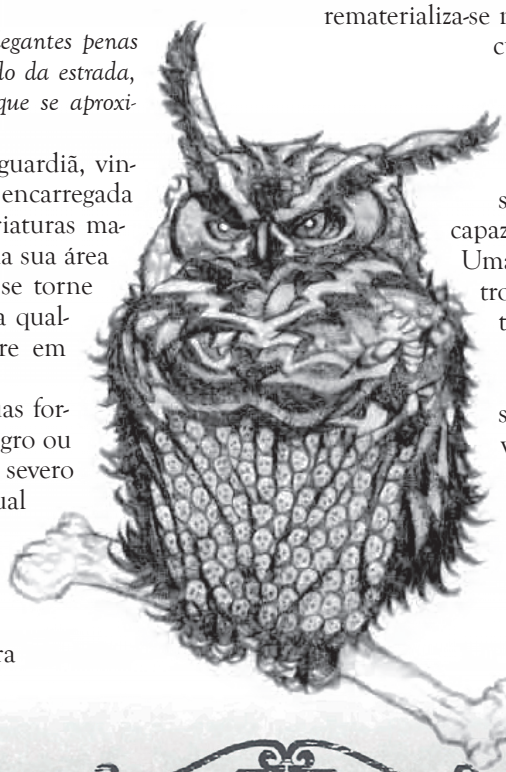
Besta Mágica (Médio)

Dado de Vida:	4d10+16 (38 PV)
Iniciativa:	+10
Deslocamento:	18 m (cão) (12 quadrados); 3 m (2 quadrados), voo 27 m (médio) (coruja)
Classe de Armadura:	18 (+6 Des, +2 natural)
Ataque Base/Agarrar:	+4/+6
Ataque:	Corpo a corpo: mordida +7 (2d6+3) (cão); ou garra +6 (1d4+2) (coruja)
Ataque Total:	Corpo a corpo: mordida +7 (2d6+3) (cão); ou mordida +4 (1d6+2) e garra +6 (1d4+2) (coruja)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Expulsar mortos-vivos, presença aterradora
Qualidades Especiais:	Círculo de proteção contra o mal, detectar corrupção, imunidades a efeitos de necromancia, intangível, redução de dano 15/mágico, resistência à magia 16
Testes de Resistência:	Fort +8, Ref +10, Von +3
Habilidades:	For 14, Des 22, Con 18, Int 12, Sab 14, Car 16
Perícias:	Observar +15, Ouvir +12, Sentir Motivação +14
Talentos:	Ataques Múltiplos, Expulsão adicional[B], Iniciativa Aprimorada
Ambiente:	Terrestre/Qualquer
Organização:	Solitário
Nível de Desafio:	6
Tesouro:	Nenhum
Tendência:	Sempre Neutro e Bom
Progressão:	5-8 DV (Médio), 9-15 DV (Grande)
Ajuste de Nível:	—

Uma coruja de chifres, com elegantes penas negras, empoleira-se no altar ao lado da estrada, seus olhos fixos observando todos que se aproximam.

Um severo é uma criatura guardiã, vinculada a um local específico e encarregada de protegê-lo contra todas as criaturas malignas. O severo nunca abandona sua área designada, mesmo que o local se torne degradado e desolado. Ele ataca qualquer criatura maligna que entre em seu território e luta até a morte.

Os severos aparecem em duas formas distintas: um grande cão negro ou uma coruja de chifres negra. O severo determina a cada pôr do sol qual forma assumirá e deve mantê-la até o amanhecer seguinte. Ao nascer do sol, o severo desaparece e espera até o pôr do sol para escolher sua nova forma para a noite.



Nobres e clérigos poderosos, que desejam proteger tumbas sagradas ou locais altamente valiosos, são os que mais frequentemente convocam os severos. Os severos servem apenas àqueles de tendência bondosa. Eles não precisam comer ou dormir. O severo existe apenas para cumprir sua missão de vigilância incessante.

Combate

Um severo permanece incansavelmente de guarda, esperando a chegada do mal e agindo imediatamente contra qualquer criatura maligna que invada seus domínios. Salvo indicação em contrário, severos mantêm as mesmas estatísticas em ambas as formas, seja como cão ou coruja.

Círculo Mágico Contra o Mal (Sob): Esta habilidade replica continuamente os efeitos da magia (Nível de Conjurador 12º). O severo não pode suprimir essa habilidade.

Detectar Corrupção (Sob): Severos detectam continuamente a presença de mortos-vivos malignos e extra-planares em um raio de 18 metros. Um severo tem 20% de chance por teste de poder falho de detectar o mal em outras criaturas; ao invés de identificar o mal diretamente, ele percebe a corrupção espiritual.

Expulsar Mortos-Vivos (Sob): Severos podem expulsar e destruir mortos-vivos malignos e extra-planares como um clérigo de nível 9º.

Imunidades (Sob): Um severo é imune a todos os efeitos necromânticos.

Intangível (Ext): Durante as horas do dia, um severo desaparece, tornando-se invisível e intangível. Ele rematerializa-se no pôr do sol seguinte, completamente curado de qualquer dano sofrido na noite anterior.

Presença Aterradora (Ext): Ao detectar pela primeira vez uma criatura maligna dentro de seu território, o severo solta um uivo espectral (ou grito) capaz de incutir medo nos seres malignos. Uma criatura maligna em um raio de 9 metros de um severo uivante deve realizar um teste de Medo (CD 15). Se o oponente maligno passar no teste de resistência, ele fica imune à presença aterradora do severo por um dia. Um severo pode uivar sem limites como uma ação padrão.

Perícias: Severos recebem um bônus racial de +4 em Sentir Motivação e Observar.

Substituto – Consanguíneo (Changelings)

Constructo (Médio)

Dado de Vida:	3d10 (16 PV)
Iniciativa:	+0
Deslocamento:	9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura:	10
Ataque Base/Agarrar:	+2/+0
Ataque:	Nenhum ou arma +2 (dano da arma)
Ataque Total:	Nenhum ou arma +2 (dano da arma)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Veja adiante
Qualidades Especiais:	Constructo, visão no escuro 18 m
Testes de Resistência:	Fort +1, Ref +1, Von +1
Habilidades:	For 11, Des 11, Con —, Int 10, Sab 10, Car 10
Perícias:	Perícias raciais (veja adiante)
Talentos:	Veja adiante
Ambiente:	Greta Sombria
Organização:	Solitário ou matilha (2-12)
Nível de Desafio:	0 (não combatentes) ou 1 (combatentes)
Tesouro:	Nenhum
Tendência:	A mesma do criador
Progressão:	Por classe de personagem
Ajuste de Nível:	—

Os substitutos são criaturas nascidas das sombras humanas levadas para a Greta Sombria pelos Arak (fadas das sombras).

As fadas das sombras cortam as sombras dos corpos de voluntários no mundo mortal, deixando para trás cascas sem mente. As sombras tornam-se substitutos na Greta Sombria, atuando como servos dos mestres de Arak. Cada uma das Nove Raças de Arak cria servos excepcionalmente habilidosos em tarefas específicas, de acordo com a raça de seu criador.

Os Arak prometem aos que se voluntariam para se tornarem substitutos a "recompensa" de viver entre as fadas das sombras e a oportunidade de se tornarem mestres artesãos. Na verdade, os substitutos podem ser criados tanto de indivíduos desprevenidos quanto de verdadeiros voluntários. Para se tornar um substituto, um mortal deve comer comida das fadas fornecida pelos Arak. Depois de consumir a comida das fadas, o consumidor cai em um sono profundo.

Em seguida, as fadas das sombras acendem uma vela mágica ao lado do corpo. A vela queima por 5 horas, e a vítima não pode ser acordada a menos que a vela seja apagada. As fadas das sombras então borrifam o corpo com pó preto brilhante, que permite aos Arak cortar a sombra da vítima com uma foice de prata. As fadas das sombras colocam a sombra em uma bolsa e tentam alcançar a Greta Sombria antes que a vela se apague em 5 horas.

Se as fadas das sombras alcançam a Greta Sombria antes que a vela se apague ou seja extinta, a sombra transforma-se em um substituto com forma e aparência do antigo dono da sombra. O criador do substituto então lhe designa uma tarefa, que ele realiza com concentração e devoção obsessiva. Por essa razão, os artesãos substitutos conseguem criar itens de qualidade muito superior aos de muitos mortais.

Os substitutos são capazes de falar os idiomas que falavam em vida, embora falem sem emoção. Quando substitutos são mortos, eles se dissolvem nas sombras.

No mundo mortal, a vela mágica apaga assim que o substituto ganha vida na Greta Sombria.

O corpo da vítima então se levanta como um autômato sem mente para realizar tarefas mundanas e repetitivas da vida cotidiana. Esses corpos sem alma são às vezes chamados de "golpeados por elfos" ou "privados de sombras". Os privados de sombras não possuem pontuação de inteligência nem sombra, mas são, de outra forma, idênticos a si mesmos antes. Eles não se defendem, mesmo se forem atacados.

Um privado de sombras pode ser restaurado por meio de uma magia de *desejo* ou *milagre*, ou através de uma magia de *ressurreição* conjurada em seu substituto vivo, o que instantaneamente destrói o substituto e restaura o privado de sombras à vida normal.

Combate

Substitutos shee não são agressivos e não lutarão mesmo se atacados. Substitutos criados pelos powrie, pelos sith e pelos teg lutam usando as armas descritas em suas respectivas entradas individuais.

Perícias Raciais (Ext): Todos os substitutos são excepcionalmente habilidosos em uma ou mais áreas, dependendo do papel para o qual foram criados. Substitutos são considerados treinados em todas as suas perícias raciais (embora não possuam pontos de perícia) e recebem bônus raciais nessas perícias, conforme detalhado abaixo.

Consanguíneo Powrie

A figura para por um instante na súbita explosão de luz, revelando sua forma humanoide de vestes escuras, com o rosto mascarado por uma concentração fanática.

Substitutos criados pelos powrie viajam para além da Greta Sombria para realizar missões de furtividade para os Arak. A natureza astuta e sádica do consanguíneo powrie os serve bem em seus papéis como espiões, ladrões e assassinos. Eles são proficientes com todas as armas simples, preferindo adagas e dardos envenenados.

Ataque Furtivo (Ext): Consanguíneo powrie podem realizar Ataques Furtivos como um ladino de nível 3 (+2d6 de dano).

Perícias Raciais (Ext): Consanguíneo powrie recebem um bônus racial de +10 em testes de Esconder-se e Furtividade.

Consanguíneo Shee

A voz do cantor move-se sem esforço ou emoção através das passagens melódicas mais difíceis da balada.

Consanguíneo shee são artistas habilidosos criados para agradar aos Araks. Eles não lutam.

Perícias Raciais (Ext): Como artistas, consanguíneo shee são incrivelmente carismáticos, recebendo um bônus racial de +20 em testes de Atuação. Quando não estão se apresentando, eles são quietos e desatentos.

Consanguíneo Sith

Movendo-se com precisão desapaixonada, a forma humanoide de pele pálida entra no cemitério, avançando como uma flecha em direção a um mausoléu sem identificação.

Consanguíneo sith são criaturas pálidas, semelhantes a mortos-vivos, enviadas ao mundo mortal para recuperar itens importantes de cemitérios, necrotérios e outros lugares relacionados à morte. Embora não sejam combatentes excepcionais, consanguíneo sith lutarão, se necessário, usando armas simples como a foice.

Amizade com Mortos-Vivos (Sob): Exceto pelos senhores de domínio, nenhum morto-vivo atacará um consanguíneo sith, a menos que o consanguíneo sith o ataque primeiro.

Comandar Mortos-Vivos (Sob): Consanguíneo sith podem fascinar mortos-vivos como um clérigo maligno de nível 7.

Perícias Raciais (Ext): Consanguíneo sith nunca falam e movem-se de forma extremamente silenciosa, recebendo um bônus racial de +10 em testes de Furtividade.

Consanguíneo Teg

A criatura de forma humana pausa sobre sua presa, um jovem cervo, para examinar a colocação precisa da flecha entre os olhos do animal, antes de erguer a criatura e dirigir-se para mais fundo na floresta.

Consanguíneo teg são caçadores para os Arak. Esses substitutos selvagens são proficientes com armas simples, o arco curto e o arco longo. Eles lutarão caso sejam confrontados.

Perícias Raciais (Ext): Consanguíneo teg recebem um bônus racial de +10 em testes de Sobrevivência e um bônus racial de +4 em testes de Esconder-se, Furtividade e Observar.

Tatuagem Viva

Tatuagens Vivas são, em sua maioria, espíritos não malignos invocados do caos dos pesadelos para se ligarem a uma criatura viva. Qualquer um pode se ligar a uma tatuagem viva, mas apenas os Nômades Abber, um povo estranho de um domínio obscuro, conseguiram dominar o processo de conectá-las ao hospedeiro.

A tatuagem concede habilidades ao usuário enquanto toca sua pele, mas também pode se separar temporariamente de seu hospedeiro e agir de forma independente. Tatuagens vivas assumem formas e poderes variados, moldados com base na vida e nos desejos do hospedeiro. Por exemplo, um caçador solitário que deseja uma tatuagem guardiã para vigiá-lo à noite pode optar por uma na forma de uma pantera.

Tatuagens vivas compreendem qualquer idioma conhecido por seu hospedeiro.

Combate

Todas as tatuagens vivas são consideradas como possuindo traços de construto.

Ataques especiais e qualidades listadas nas estatísticas dos exemplos são descritas em detalhes na seção "Como Criar uma Tatuagem Viva", mais abaixo.

Exemplo de Tatuagem Viva

Essas tatuagens estão todas ligadas a um guerreiro humano de 5º nível com 40 pontos de vida.

Corvo Ancestral

Constructo (Miúdo)
Dado de Vida: 5d10 (30 PV)
Iniciativa: +6
Deslocamento: 3 m (2 quadrados), voo 12 m (médio)
Classe de Armadura: 14 (+2 tamanho, +2 Des), toque 14, surpresa 12
Ataque Base/Agarrar: +3/-10
Ataque: Corpo a corpo: garra +7 (1d2-5)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +7 (1d2-5)
Espaço/Alcance: 0,75 m/0 m
Ataques Especiais: Conselho, expressão
Qualidades Especiais: Constructo, fundir, laço vital, redução de dano 10/mágico, vínculo empático
Testes de Resistência: Fort +2, Ref +4, Von +2
Habilidades: For 1, Des 15, Con —, Int 4, Sab 14, Car 6
Perícias: Observar +6, Ouvir +6
Talentos: Acuidade com Arma, Iniciativa Aprimorada
Ambiente: Terrestre/Qualquer
Organização: Solitário
Nível de Desafio: Tatuagens vivas são consideradas criaturas invocadas. Inimigos recebem XP apenas ao derrotar o hospedeiro da tatuagem, não pela própria tatuagem
Tesouro: Nenhum
Tendência: Mesmas que o hospedeiro. Cerca de 5% das tatuagens vivas são consideradas, na verdade, espíritos malignos. Essas tatuagens sombrias são dedicadas a atormentar ou destruir seus hospedeiros
Progressão: Mesmo que o modelo
Ajuste de Nível: —

O xamã ergue os olhos para a tempestade que se aproxima. O corvo gravado em seu peito se contrai como se estivesse pronto para alçar voo.

Essa tatuagem usa um corvo como modelo. O corvo ancestral é frequentemente considerado um arauto do conhecimento. Normalmente é posicionada sobre o peito, com uma das asas passando pela parte inferior do rosto. A tatuagem frequentemente atua como conselheira de seu hospedeiro.

Combate

O corvo ancestral luta como um corvo comum.

Homem Sombrio

Constructo (Médio — Incorpóreo)
Dado de Vida: 5d10 (30 PV)
Iniciativa: +6
Deslocamento: 9 m (6 quadrados), voo 12 m (bom)
Classe de Armadura: 13 (+2 Des, +1 deflexão), toque 13, surpresa 11
Ataque Base/Agarrar: +3/+3
Ataque: Corpo a corpo: toque incorpóreo +3 (1d6 Força)
Ataque Total: Corpo a corpo: toque incorpóreo +3 (1d6 Força)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Dano de força
Qualidades Especiais: Características de incorpóreo, constructo, cooperação (Esconder-se), fundir, furtividade, laço vital, redução de dano 10/mágico, vínculo empático
Testes de Resistência: Fort +1, Ref +3, Von +5
Habilidades: For —, Des 14, Con —, Int 6, Sab 14, Car 13
Perícias: Esconder-se +8*, Observar +8, Ouvir +8, Sobrevivência +8
Talentos: Esquiva, Iniciativa Aprimorada
Ambiente: Terrestre/Qualquer
Organização: Solitário
Nível de Desafio: Tatuagens vivas são consideradas criaturas invocadas. Inimigos recebem XP apenas ao derrotar o hospedeiro da tatuagem, não pela própria tatuagem
Tesouro: Nenhum
Tendência: Mesmas que o hospedeiro. Cerca de 5% das tatuagens vivas são consideradas, na verdade, espíritos malignos. Essas tatuagens sombrias são dedicadas a atormentar ou destruir seus hospedeiros

Progressão: Mesmo que o modelo
Ajuste de Nível: —

Deslizando ao longo da parede da casa, uma sombra sem corpo para sob a janela, como se estivesse escutando a conversa do lado de dentro.

Essa tatuagem ébano usa uma sombra como modelo. Ela cobre todas as costas do hospedeiro, da cabeça aos calcanhares. Quando separada do hospedeiro, assume a forma de sua silhueta. O homem sombrio prefere permanecer escondido sob as roupas do hospedeiro durante o dia e normalmente se separa apenas à noite. Essa tatuagem serve frequentemente como espiã, já que tende a evitar confrontos diretos.

Combate

O homem sombrio luta como uma sombra (consulte o *Livro dos Monstros*).

Lança Viva

Constructo (Médio)
Dado de Vida: 5d10 (30 PV)
Iniciativa: —
Deslocamento: —
Classe de Armadura: —
Ataque Base/Agarrar: Como hospedeiro
Ataque: Como hospedeiro (1d8+1)
Ataque Total: Como hospedeiro (1d8+1)
Espaço/Alcance: —
Ataques Especiais: Agilidade, malícia
Qualidades Especiais: Constructo, dureza 5, fundir, laço vital, redução de dano 10/mágico, vínculo empático
Testes de Resistência: Como hospedeiro
Habilidades: For —, Des 14, Con —, Int 4, Sab 14, Car —
Perícias: —
Talentos: —
Ambiente: Terrestre/Qualquer
Organização: Solitário
Nível de Desafio: Tatuagens vivas são consideradas criaturas invocadas. Inimigos recebem XP apenas ao derrotar o hospedeiro da tatuagem, não pela própria tatuagem
Tesouro: Nenhum
Tendência: Mesmas que o hospedeiro. Cerca de 5% das tatuagens vivas são consideradas, na verdade, espíritos malignos. Essas tatuagens sombrias são dedicadas a atormentar ou destruir seus hospedeiros
Progressão: Mesmo que o modelo
Ajuste de Nível: —

O homem estende a mão e a imagem de uma lança tatuada em seu peito se destaca, formando uma arma em sua mão.

Essa tatuagem usa uma meia-lança como modelo e aparece como uma versão estilizada dessa arma. A lança viva pode ser tatuada nas costas ou no peito do hospedeiro. Essa tatuagem vive pela glória da batalha.

Combate

A lança viva se manifesta como um objeto, não como uma criatura (veja o capítulo 9 do *Livro do Jogador* de D&D). A dureza e a redução de dano da tatuagem não se acumulam.

Lobo Prateado

Constructo (Médio)
Dado de Vida: 5d10 (30 PV)
Iniciativa: +6
Deslocamento: 15 m (10 quadrados)
Classe de Armadura: 14 (+2 Des, +2 natural), toque 12, surpresa 12
Ataque Base/Agarrar: +3/+4
Ataque: Corpo a corpo: mordida +5 (1d6+1)
Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +5 (1d6+1)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Imobilização
Qualidades Especiais: Constructo, cooperação (faro, faro, fundir, laço vital, redução de dano 10/mágico, Sobrevivência), vínculo empático
Testes de Resistência: Fort +3, Ref +5, Von +2
Habilidades: For 13, Des 15, Con —, Int 4, Sab 13, Car 6
Perícias: Esconder-se +3, Furtividade +4, Observar +4, Ouvir +6, Sobrevivência +1*
Talentos: Acuidade com Arma, Iniciativa Aprimorada
Ambiente: Terrestre/Qualquer
Organização: Solitário
Nível de Desafio: Tatuagens vivas são consideradas criaturas invocadas. Inimigos recebem XP apenas ao derrotar o hospedeiro da tatuagem, não pela própria tatuagem
Tesouro: Nenhum
Tendência: Mesmas que o hospedeiro. Cerca de 5% das tatuagens vivas são consideradas, na verdade, espíritos malignos. Essas tatuagens sombrias são dedicadas a atormentar ou destruir seus hospedeiros
Progressão: Mesmo que o modelo
Ajuste de Nível: —

A lobo prateado caminha suavemente até a tenda, e o rastreador emerge um momento depois. Um brilho de tinta prateada é visível em seu pescoço.

Essa tatuagem usa um lobo como modelo. É comumente concedida ao melhor rastreador da tribo. É posicionada no ombro direito das costas do hospedeiro, com o focinho erguido do lobo subindo até a mandíbula, como se uivasse para a lua.

Combate

A lobo prateado luta como um lobo comum.

***Cooperação* (SM):** Enquanto fundida, o hospedeiro pode usar uma das perícias da tatuagem (apenas as do modelo de criatura).

Pantera Violeta

Constructo (Médio)
Dado de Vida: 5d10 (30 PV)
Iniciativa: +4
Deslocamento: 12 m (8 quadrados), escalar 6 m
Classe de Armadura: 15 (+4 Des, +1 natural), toque 14, surpresa 11
Ataque Base/Agarrar: +3/+6
Ataque: Corpo a corpo: garra +7 (1d3+3)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +7 (1d3+3) e mordida +2 (1d6+3)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Agarrar Aprimorado, bote, rasgar (2d4+1)
Qualidades Especiais: Constructo, faro, fundir, furtividade, laço vital, redução de dano 10/mágico, vigilância, vínculo empático
Testes de Resistência: Fort +3, Ref +7, Von +3
Habilidades: For 16, Des 19, Con —, Int 4, Sab 14, Car 6
Perícias: Equilíbrio +12, Escalar +11, Esconder-se +9*, Furtividade +9, Observar +7, Ouvir +7
Talentos: Acuidade com Arma, Esquiva
Ambiente: Terrestre/Qualquer
Organização: Solitário
Nível de Desafio: Tatuagens vivas são consideradas criaturas invocadas. Inimigos recebem XP apenas ao derrotar o hospedeiro da tatuagem, não pela própria tatuagem
Tesouro: Nenhum
Tendência: Mesmas que o hospedeiro. Cerca de 5% das tatuagens vivas são consideradas, na verdade, espíritos malignos. Essas tatuagens sombrias são dedicadas a atormentar ou destruir seus hospedeiros
Progressão: Mesmo que o modelo
Ajuste de Nível: —

A jovem levanta as mãos, expondo o abdômen. Ao longo de suas costas, uma imagem meticulosamente tatuada de uma pantera parece pronta para saltar de sua pele.

Essa bela tatuagem usa um leopardo como modelo. Ela percorre as costas e mostra uma pantera com tonalidade violeta prestes a atacar. A cauda da pantera se enrola ao redor da cintura da hospedeira. Essa tatuagem é mais comumente usada como guardiã e, por isso, frequentemente se separa de sua hospedeira.

Combate

A pantera violeta luta como um leopardo normal. Ela não precisa de um comando especial para atacar, embora a hospedeira deva comandá-la ativamente para que cesse o ataque.

Serpente Alada

Constructo (Pequeno)
Dado de Vida: 5d10 (30 PV)
Iniciativa: +4
Deslocamento: 12 m (8 quadrados), voo 30 m (médio), Natação 12 m
Classe de Armadura: 15 (+1 tamanho, +4 natural), toque 11, surpresa 15
Ataque Base/Agarrar: +3/+0
Ataque: Corpo a corpo: garra +5 (1d4)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +5 (1d4) e mordida +3 (1d6+1)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Malícia (Mordida), sopro (ácido) 2d6 (CD 13)
Qualidades Especiais: Constructo, fundir, imunidade a ácido, laço vital, precaução (resistência à eletricidade 10), redução de dano 10/mágico, respirar na água, vínculo empático
Testes de Resistência: Fort +4, Ref +4, Von +6
Habilidades: For 13, Des 10, Con —, Int 10, Sab 14, Car 10
Perícias: Arte da Fuga +5, Concentração +5, Diplomacia +5, Observar +7, Ouvir +7, Procurar +5
Talentos: Ataques Múltiplos, Iniciativa Aprimorada
Ambiente: Terrestre/Qualquer
Organização: Solitário
Nível de Desafio: Tatuagens vivas são consideradas criaturas invocadas. Inimigos recebem XP apenas ao derrotar o hospedeiro da tatuagem, não pela própria tatuagem
Tesouro: Nenhum
Tendência: Mesmas que o hospedeiro. Cerca de 5% das tatuagens vivas são consideradas, na verdade, espíritos malignos. Essas tatuagens sombrias são dedicadas a atormentar ou destruir seus hospedeiros
Progressão: Mesmo que o modelo
Ajuste de Nível: —

O guerreiro tribal exibe orgulhosamente o peito pintado, que retrata uma serpente verde com asas brilhantemente emplumadas.

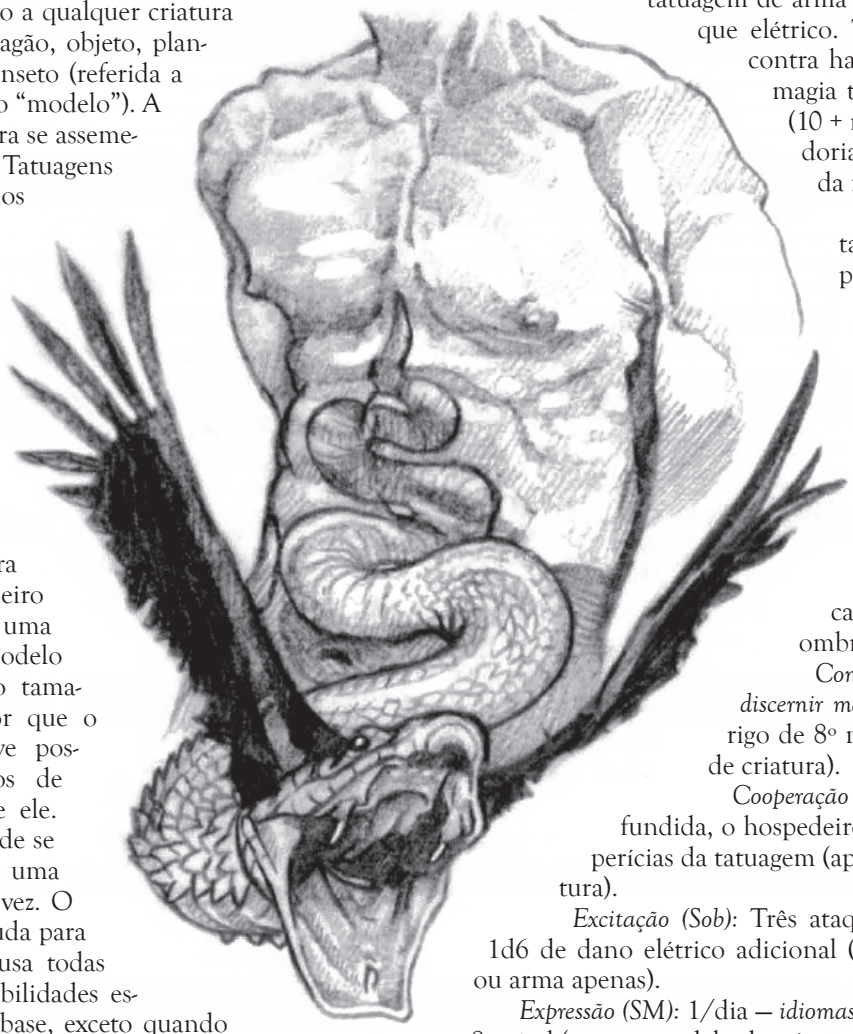
Essa tatuagem usa um dragão verde filhote como modelo. Ela geralmente é representada como uma serpente altamente estilizada com asas vistosas e coloridas. Costuma ser vinculada apenas a guerreiros fortes como companheira. As asas são desenhadas nas costas do hospedeiro, enquanto a cauda se enrola pela parte de trás da perna.

Combate

A serpente alada ataca como um dragão verde filhote. Essa tatuagem prefere lutar ao lado de seu hospedeiro e tenta intimidar todos os oponentes com seu esplendor plumado.

Como Criar uma Tatuagem Viva

Tatuagem viva é um modelo herdado que pode ser adicionado a qualquer criatura do tipo animal, dragão, objeto, planta, morto-vivo ou inseto (referida a partir daqui como o "modelo"). A tatuagem é feita para se assemelhar a esse modelo. Tatuagens vivas são espíritos dos sonhos que foram vinculados a um humanoide ou criatura viva (referido a partir daqui como o "hospedeiro"), embora tanto a tatuagem quanto o hospedeiro mantenham seu livre-arbítrio. Para que um hospedeiro possa se vincular a uma tatuagem, seu modelo deve ter o mesmo tamanho ou ser menor que o hospedeiro, e deve possuir menos Dados de Vida (DV) do que ele. Um hospedeiro pode se vincular a apenas uma tatuagem viva por vez. O tipo do modelo muda para "constructo". Ela usa todas as estatísticas e habilidades especiais da criatura-base, exceto quando indicado abaixo.



Dado de Vida: Trate como o nível de personagem do hospedeiro para efeitos relacionados a Dados de Vida. A tatuagem tem três quartos do total de pontos de vida do hospedeiro, arredondado para baixo.

Deslocamento: Igual ao da forma. Por exemplo, se a tatuagem representa um corvo, ela ganha deslocamento de 3 metros, voo 12 metros (médio). Se a tatuagem representa um objeto (como uma lança ou escudo), ela não pode se mover sozinha e age em todos os aspectos como um objeto normal daquele tipo.

Classe de Armadura: Igual à do modelo.

Ataques: Iguais aos da forma.

Dano: Igual ao da forma.

Ataques Especiais: A tatuagem viva mantém todos os ataques especiais da forma. A tatuagem também ganha duas das habilidades abaixo, que o xamã vinculador seleciona de acordo com o tipo e propósito da tatuagem. Uma tatuagem de conhecimento pode oferecer ao hospedeiro *Conselho*, enquanto uma tatuagem de arma pode conter um ataque elétrico. Testes de resistência contra habilidades similares à magia têm uma CD igual a (10 + modificador de Sabedoria da tatuagem + nível da magia).

Agilidade (Sob): A tatuagem pode se separar como uma ação livre. Tatuagens com modelos de objeto aparecem na localização apropriada no corpo do hospedeiro. Por exemplo, uma lança aparece na mão do hospedeiro, enquanto uma capa aparece sobre os ombros.

Conselho (SM): 1/dia – *discernir mentiras* como um clérigo de 8º nível (apenas modelo de criatura).

Cooperação (SM): Enquanto fundida, o hospedeiro pode usar uma das perícias da tatuagem (apenas modelo de criatura).

Excitação (Sob): Três ataques por dia causam 1d6 de dano elétrico adicional (modelos de criatura ou arma apenas).

Expressão (SM): 1/dia — *idiomas* como um clérigo de 8º nível (apenas modelo de criatura).

Furtividade (Sob): +10 de bônus de aprimoramento em testes de Esconder-se feitos em áreas de penumbra (modelos de criatura ou objeto vestível apenas).

Malícia (Sob): Três ataques perfurantes por dia aplicam Veneno – Contato, Fortitude (CD 13), dano inicial 1d4 Força, dano secundário 1d4 Constituição. A CD do teste de resistência baseia-se na Constituição.

Mistério (SM): 1/dia — *cegueira/surdez* como um clérigo de 8º nível (apenas modelo de criatura).

Piedade (SM): 1/dia — *oração* como um clérigo de 8º nível (apenas modelo de criatura). Afeta apenas a tatuagem e o hospedeiro.

Precaução (Sob): A tatuagem ganha resistência 10 contra uma forma de energia, escolhida quando a tatuagem é vinculada (modelos de criatura ou objeto vestível apenas).

Vigilância (Sob): Visão no escuro 18 m (apenas modelo de criatura).

Qualidades Especiais: A tatuagem viva mantém todas as qualidades especiais da forma e adquire as listadas abaixo. Ela também adquire o tipo constructo. Tatuagens com modelos de criatura morta-viva não podem usar a habilidade Cria.

Fundir (Sob): A tatuagem viva pode fundir-se com ou separar-se de seu hospedeiro Sem Limite como uma ação padrão. Ela deve tocar seu hospedeiro para fundir-se. Quando fundida, a tatuagem aparece como um desenho na pele do hospedeiro. Quando separada, a tatuagem aparece como uma criatura ou objeto tridimensional. A tatuagem se assemelha ao seu modelo, mas sua aparência específica é limitada apenas pela criatividade artística do xamã que a projetou. Enquanto a tatuagem estiver separada, seu contorno ainda estará marcado no corpo do hospedeiro como cicatrizes tênues.

Uma tatuagem fundida não sofre qualquer dano infligido ao seu hospedeiro. Se o hospedeiro morrer, o espírito é liberado de volta ao seu reino de origem. Uma tatuagem fundida deve ser especificamente alvo de ataques para sofrer dano.

Laço Vital (Sob): Tatuagens vivas não se curam naturalmente e são imunes a todas as formas de magia de cura. A única forma de uma tatuagem viva recuperar dano é seu hospedeiro conceder-lhe uma parte de sua própria força vital. O hospedeiro pode curar sua tatuagem uma vez por rodada como uma ação livre, podendo escolher quanto dano curar. O hospedeiro sofre 1 ponto de dano para cada ponto de vida recuperado pela tatuagem. O hospedeiro só pode se recuperar desse dano por cura natural.

Uma tatuagem é sustentada por contato com seu hospedeiro. Ela sofre 1 ponto de dano para cada período completo de 24 horas que permanecer separada de seu hospedeiro.

Se uma tatuagem for destruída, o contorno da tatuagem no corpo hospedeiro imediatamente se queima e escurece. O hospedeiro deve passar imediatamente em um teste de Fortitude (CD = 10 + 1/2 dos DV da tatuagem) ou morrer junto com a tatuagem. Nenhuma tatuagem mágica poderá jamais ser colocada no mesmo local onde a tatuagem viva estava.

Redução de Dano (Sob): A tatuagem viva adquire redução de dano 10/mágico.

Vínculo Empático (Sob): A tatuagem e seu hospedeiro permanecem em comunicação telepática contínua enquanto estiverem se tocando ou dentro da linha de visão um do outro.

Testes de Resistência: Iguais aos da forma. Uma tatuagem fundida com seu hospedeiro e/ou com modelo de objeto realiza testes de resistência como o hospedeiro.

Habilidades: Iguais às da forma, mas a Inteligência é no mínimo 4 e a Sabedoria é no mínimo 14. Como constructo, uma tatuagem não possui valor de Constituição.

Perícias: Iguais às da forma. Tatuagens com modelos de objeto estão cientes de seu ambiente e utilizam as perícias Ouvir e Observar do hospedeiro.

Talentos: Iguais aos da forma.

Ambiente: Terrestre/Qualquer.

Organização: Solitário.

Nível de Desafio: Tatuagens vivas são consideradas criaturas invocadas. Inimigos recebem XP apenas por derrotar o hospedeiro da tatuagem.

Tesouro: Nenhum.

Tendência: Mesmas que o hospedeiro. Cerca de 5% das tatuagens vivas são consideradas, na verdade, espíritos malignos. Essas tatuagens sombrias são dedicadas a atormentar ou destruir seus hospedeiros

Progressão: Iguais aos da forma.

Ajuste de Nível: —

Vinculando-se a uma Tatuagem Viva

Apenas os xamãs tribais dos Nômades Abber sabem como realizar o complexo ritual que vincula uma tatuagem viva ao seu hospedeiro. Normalmente, o xamã realiza o rito apenas para homenagear um membro da tribo por um ato de grande bravura. Ocasionalmente, um xamã pode ser persuadido a conceder essas tatuagens a forasteiros em troca de serviços prestados para o bem-estar da tribo.

Uma vez escolhido o desenho da tatuagem, o xamã corta cuidadosamente a pele com um pequeno osso preenchido com tinta. Esse processo é extremamente doloroso, levando 1d8+8 horas para ser concluído e infligindo 2d4 pontos de dano não letal por hora. Quando o desenho está completo, o xamã e o hospedeiro meditam para atrair um espírito dos sonhos para o padrão da tatuagem. Se o hospedeiro obtiver sucesso em um teste de Sabedoria CD 14, um espírito responde. O hospedeiro deve então gastar XP para se vincular à tatuagem. Para tatuagens com modelos de criatura, o custo é de 200 XP por DV do modelo. Para modelos de objeto, o custo é de 1/25 do preço de mercado do item em XP (mínimo de 100 XP).

Tecelão Onírico

Extra-Planar (Diminuto — Leal)

Dado de Vida:	1/4d8 (2 PV)
Iniciativa:	+7
Deslocamento:	6 m (4 quadrados), escalar 6 m
Classe de Armadura:	17 (+3 Des, +4 tamanho), toque 17, surpresa 14
Ataque Base/Agarrar:	+0/-14
Ataque:	Corpo a corpo: mordida +1 (1d2-2 e veneno)
Ataque Total:	Corpo a corpo: mordida +1 (1d2-2 e veneno)
Espaço/Alcance:	0,3 m/0 m
Ataques Especiais:	Teia, veneno,
Qualidades Especiais:	Vulnerabilidade à luz solar
Testes de Resistência:	Fort +2, Ref +5, Von +2
Habilidades:	For 6, Des 17, Con 10, Int 7, Sab 10, Car 3
Perícias:	Esconder-se +10, Furtividade +6, Observar +2
Talentos:	Iniciativa Aprimorada
Ambiente:	Terrestre e subterrâneo/Qualquer (sonhos)
Organização:	Solitário, Colônia (2-5), enxame (6-11)
Nível de Desafio:	1/2
Tesouro:	Nenhum
Tendência:	Sempre Leal e Neutro
Progressão:	—
Ajuste de Nível:	—

Um par de criaturas semelhantes a aranhas – uma com pele pálida e rosada, a outra com pele preta e pernas listradas de vermelho – desaparecem nas sombras com a furtividade de um sonho.

Assim como as cria onírica, tecelões oníricos são criaturas estranhas do reino do sono. Essas entidades semelhantes a aranhas tecem a essência dos sonhos e pesadelos mortais. Elas existem em duas variedades. As tecelãs mais claras possuem corpos peludos rosáceos do céu matinal, com listras brancas ou cinzas nas pernas. Essas criam sonhos agradáveis. As mais escuras, que são completamente negras e, às vezes, apresentam listras vermelhas nas pernas, tecem pesadelos. Tecelões oníricos comunicam-se com outras criaturas apenas por meio de sonhos.

Tecelões oníricos geralmente são encontrados apenas em sonhos, onde formam colônias compostas por apenas um tipo dessas criaturas. No entanto, os sonhadores raramente estão lúcidos o suficiente para vê-los. Tecelões oníricos ocasionalmente entram no mundo desperto, geralmente quando um despertar abrupto perturba os sonhos de um dorminhoco. Essas raras criaturas são muito valorizadas no mundo desperto por sua seda de outro mundo. Tecelões oníricos derivam seu sustento dos sonhos que geram.

Combate

Tecelões oníricos não são maliciosos ou violentos. Eles atacam apenas se encurralados.

Teia (Sob): Criaturas que dormem dentro de um raio de 15 metros de um tecelão onírico tornam-se suscetíveis aos sonhos que ele cria. Tecelões oníricos tecem suas teias sempre que estão próximos de alguém dormindo. Sua seda muda de cor continuamente para refletir a natureza dos sonhos dentro dela. O tecelão onírico claro permite que os sonhadores tenham alívio do efeito de horror "pesadelos" (veja o Capítulo Três do **Ravenloft Livro do Jogador**). Sonhadores que não estão sofrendo do efeito de pesadelos ganham uma noite completa de descanso em apenas 4 horas. Os tecelões oníricos escuros perturbam os sonhadores, que automaticamente sofrem do efeito de pesadelos enquanto dormem perto da seda.

Veneno (Ext): Ferrão – Fortitude CD 11, inicial 1d6 Sabedoria/secundário 2d6 Sabedoria. Uma vítima reduzida a Sabedoria 0 entra em um sono profundo, cheio de sonhos estranhos, e não pode ser despertada até que sua Sabedoria suba novamente acima de 0.

Vulnerabilidade à Luz Solar (Sob): Tecelões oníricos são criaturas da noite e das sombras. Se expostos à luz solar natural, eles desaparecem, sem possibilidade de retorno.

Tenebris

Extra-Planar (Médio — Mal, Incorpóreo)

Dado de Vida:	8d8+8 (40 PV)
Iniciativa:	+3
Deslocamento:	12 m (8 quadrados), voo 18 m (bom)
Classe de Armadura:	15 (+3 Des, +2 deflexão), toque 15, surpresa 12
Ataque Base/Agarrar:	+8/+8
Ataque:	Conforme o hospedeiro
Ataque Total:	Conforme o hospedeiro
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Detectar pensamentos, drenar sabedoria, habilidades similares à magia, possessão maligna
Qualidades Especiais:	Características de incorpóreo
Testes de Resistência:	Fort +6, Ref +9, Von +10
Habilidades:	For —, Des 16, Con 12, Int 15, Sab 18, Car 21
Perícias:	Blefar +12, Concentração +8, Conhecimento (Planos) +12, Diplomacia +12, Esconder-se +20, Intimidação +10, Observar +12, Obter Informações +12, Ouvir +12, Sentir Motivação +12
Talentos:	Lutar às Cegas, Prontidão, Reflexos em Combate
Ambiente:	Terrestre e subterrâneo/Qualquer
Organização:	Solitário
Nível de Desafio:	9
Tesouro:	Nenhum
Tendência:	Sempre Neutro e Mau
Progressão:	9-12 DV (Médio)
Ajuste de Nível:	+7

A coisa intangível aparece como uma segunda sombra quase invisível, quase fundida à do próprio alvo.

O tenebris veio de fora dos Domínios do Medo para tentar o povo da terra a mergulhar ainda mais fundo no mal. Essas criaturas amorfas e incorpóreas espreitam os sonhos daqueles em conflito — ouvindo os impulsos mais sombrios e vis, antes de escolherem uma vítima. Visões sombrias de vingança preenchem a mente adormecida da vítima, realizando impulsos malignos que ela jamais pensaria em concretizar. À medida que a força de vontade da vítima enfraquece, o tenebris assume seu corpo, realizando pequenos atos de vingança ou pura crueldade que a vítima acredita serem apenas sonhos. Por fim, o tenebris torna-se forte o suficiente, alimentando-se do mal que cresce na mente de sua vítima, para executar seus pensamentos mais sombrios de vingança — antes de partir e deixar a vítima para lidar com as consequências.

Combate

Realizando suas ações cruéis apenas à noite, o tenebris se alimenta de pensamentos malignos e força de vontade. Atraído por conflitos, discussões e violência, o tenebris assume a mente da pessoa mais fraca ou mais maligna de um grupo e a seduz em seus sonhos. O tenebris possui sua vítima a cada noite, tomando seu corpo e usando suas habilidades enquanto o alvo dorme sem saber. Se acordado, a vítima lembra apenas de alguns sonhos ruins. Durante o dia, o tenebris permanece dormente. Um teste bem-sucedido de Observar CD 20 revela que um alvo possuído por um tenebris projeta uma sombra extra; fora isso, o tenebris só pode ser detectado por contato telepático. Um tenebris pode ser expulso do corpo de sua vítima por uma magia dissipar o mal ou por um oponente etéreo.

Drenar Sabedoria (Sob): O tenebris causa 1d4 pontos de dreno de Sabedoria no alvo de sua possessão maligna uma vez por noite. O alvo pode resistir a esse ataque com um teste bem-sucedido de Vontade CD 29.

Possessão Maligna (Sob): Uma vez por noite, um tenebris pode fundir seu corpo com uma criatura adormecida no Plano Material. Essa habilidade é semelhante à magia *recipiente arcano* (Nível de Conjurador 10), exceto que não requer um receptáculo. Se o ataque for bem-sucedido, o tenebris desaparece dentro do corpo do hospedeiro, controlando o corpo físico da vítima e sua mente sonhadora como se tivesse conjurado *sonho* como um feiticeiro de 10º nível. O alvo pode resistir com um teste de Vontade CD 20. Uma criatura que obtiver sucesso nesse teste fica imune à possessão do tenebris por uma noite.

Habilidades Similares à Magia: 2/dia — *comando, confusão, desespero esmagador, dissimular tendência, enfeitiçar pessoa, medo, névoa mental*. (Nível de Conjurador 10, CD 15 + nível da magia).

Títere Pútrido

Constructo (Diminuto)

Dado de Vida:	2d10 (11 PV)
Iniciativa:	+4
Deslocamento:	4,5 m (3 quadrados)
Classe de Armadura:	14 (+4 tamanho), toque 14, surpresa 14
Ataque Base/Agarrar:	+1/–13
Ataque:	Corpo a corpo: navalha +3 (1d4–2); ou à distância: agulha de prata +5 (especial)
Ataque Total:	Corpo a corpo: navalha +3 (1d4–2); ou à distância: agulha de prata +5 (especial)
Espaço/Alcance:	0,3 m/0 m
Ataques Especiais:	Agulha de prata, possessão
Qualidades Especiais:	Constructo, corpo de madeira, *ventriloquismo*, visão no escuro 18 m
Testes de Resistência:	Fort +0, Ref +0, Von –1
Habilidades:	For 6, Des 10, Con —, Int 9, Sab 8, Car 8
Perícias:	Escalar +10*
Talentos:	Iniciativa Aprimorada
Ambiente:	Odiare
Organização:	Solitário ou matilha (2–8)
Nível de Desafio:	1
Tesouro:	Nenhum
Tendência:	Sempre Caótico e Mau
Progressão:	3–4 DV (Miúdo)
Ajuste de Nível:	—

Um fantoche se espalha no canto como uma boneca quebrada. Articulado perfeitamente, com juntas móveis e buracos posicionados para as cordas de um marionetista, seu rosto pintado e roupas se assemelham a um traje e máscara de bobo da corte. De repente, os olhos de madeira se abrem e a criatura se ergue, um sorriso pintado e malévolo fixo em seu rosto.

Quando em repouso, um títere pútrido parece nada mais do que um marionete de madeira brilhantemente pintado com membros articulados e buracos onde as cordas de um marionetista estariam, embora as cordas propriamente ditas estejam ausentes. As cordas ausentes importam pouco, pois o títere pútrido é perfeitamente capaz de se mover sem a ajuda de um marionetista.

O primeiro títere pútrido foi criado pelo famoso fabricante de brinquedos de Odiare, Guiseppe, e foi concebido para servir como o filho que Guiseppe nunca teve. Esse títere pútrido, que viria a se chamar Maligno, voltou-se contra seu criador e as pessoas de Odiare, criando mais títeres pútridos para servi-lo e os usando para massacrar a maioria dos adultos da cidade. Maligno desde então se tornou o lorde negro de Odiare, e continua a usar seus servos títeres pútridos para aterrorizar as pessoas dessa terra sempre que está de humor para isso. Alguns rumores dizem que essas criaturas também se espalharam para outras terras.

O poder mais temido de um títere pútrido é sua habilidade de usurpar o controle dos corpos de criaturas vivas, controlando-os por dentro como um marionetista. Ganhar controle sobre um corpo vivo é a única ambição de um títere pútrido.

Combate

Títeres pútridos empunham pequenas armas afiadas em combate corpo a corpo, como navalhas ou facas de cozinha, mas seu pequeno tamanho e membros fracos os impedem de serem muito ameaçadores em combate corpo a corpo. Infelizmente, títeres pútridos possuem uma forma de ataque muito mais perigosa na forma das agulhas de prata que cada um carrega.

Agulhas de Prata (Sob): Cada títere pútrido carrega uma aljava com 10 pequenas agulhas, que podem ser lançadas em alvos a até 4,5 metros de distância. Quando o títere pútrido arremessa uma agulha, um fino fio de prata se estende dela, conectando-se à mão do títere pútrido. Uma agulha que atinge a vítima em um ataque bem-sucedido é assumida como cravando em um braço ou perna escolhido pelo títere pútrido. As agulhas não causam dano, mas a vítima deve realizar um teste de Vontade (CD 14). O membro alvo fica paralisado se a vítima falhar no teste, e o fio de prata se torna invisível. Se a agulha for removida do membro, a paralisia termina em 1d4 rodadas. Títeres pútridos são imunes ao efeito paralisante de suas agulhas. Títeres pútridos podem recuperar e reutilizar as agulhas lançadas; as próprias agulhas não são mágicas, servindo apenas como meio de entrega para os fios de prata.

Corpo de Madeira (Ext): Uma magia *torcer madeira* conjurada em um títere pútrido o destrói instantaneamente.

Possessão (Sob): Um títere pútrido pode assumir o controle de um humanoide ou humanoide monstruoso imobilizado, cravando uma agulha na base do pescoço da vítima. A vítima deve estar incapaz de resistir a essa ação, seja porque está inconsciente ou dormindo, ou porque as agulhas de prata paralisaram todos os quatro membros (veja abaixo). Quando a agulha é cravada no pescoço da vítima, a essência do títere pútrido é transferida para a vítima viva, e a essência da vítima é, por sua vez, transferida para o corpo do títere pútrido. Este efeito é semelhante a magia *recipiente arcano*, exceto que não oferece teste de resistência e os efeitos têm duração indefinida.

Após a transferência, o títere pútrido fica inconsciente, ganhando controle sobre seu novo corpo após passar uma única rodada. A vítima permanece inconsciente por um período muito mais longo, incapaz de recuperar o controle do corpo do títere pútrido por uma hora completa. Uma vez que o títere pútrido tenha controle sobre o corpo, ele não é mais afetado pelas agulhas de prata daquele títere pútrido e pode remover quaisquer agulhas presentes no corpo.

Depois que o títere pútrido obtém seu novo corpo vivo, ele toma cuidado para esconder e prender seu corpo original de madeira, pois a essência do títere pútrido ainda está ligada à forma de madeira. Se o corpo de madeira for destruído, o títere pútrido também morrerá. Além disso, se o corpo de madeira (agora controlado pela essência da vítima viva) cravar uma agulha de prata no corpo vivo do títere pútrido, a transferência será revertida — o títere pútrido retorna ao seu corpo original e permanece inerte por uma hora, enquanto a vítima viva recupera o controle de seu corpo original após uma única rodada. Títeres pútridos tomam muito cuidado para evitar isso, trancando seus corpos de madeira em baús ou armários ou incapacitando-os de outra forma.

***Ventriloquismo* (SM):** Títeres pútridos podem conjurar a magia *ventriloquismo* sem limites. Suas vozes são agudas e desumanas, quase uma paródia da voz de uma criança.

***Perícias:** Títeres pútridos recebem um bônus racial de +8 nos testes de Escalar.

Troll Assombrado

Gigante (Grande)

Dado de Vida: 8d8+40 (76 PV)
Iniciativa: +4
Deslocamento: 9 m (6 quadrados), escalar 4,5 m
Classe de Armadura: 19 (-1 tamanho, +4 Des, +6 natural), toque 13, surpresa 15
Ataque Base/Agarrar: +6/+16
Ataque: Corpo a corpo: garra +11 (1d6+6)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +11 (1d6+6) e mordida +7 (1d6+3)
Espaço/Alcance: 1,5 m/3 m
Ataques Especiais: Dilacerar 2d6+9
Qualidades Especiais: Alterar-se, faro, regeneração 5, visão no escuro 90 m
Testes de Resistência: Fort +11, Ref +6, Von +5
Habilidades: For 23, Des 18, Con 21, Int 14, Sab 12, Car 13
Perícias: Arte da Fuga +6, Esconder-se +4, Furtividade +6, Intimidação +6, Observar +4, Ouvir +4
Talentos: Ataque Poderoso, Prontidão, Vontade de Ferro
Ambiente: Terrestre/Qualquer
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 6
Tesouro: Padrão
Tendência: Sempre Leal e Mau
Progressão: Por classe de personagem
Ajuste de Nível: —

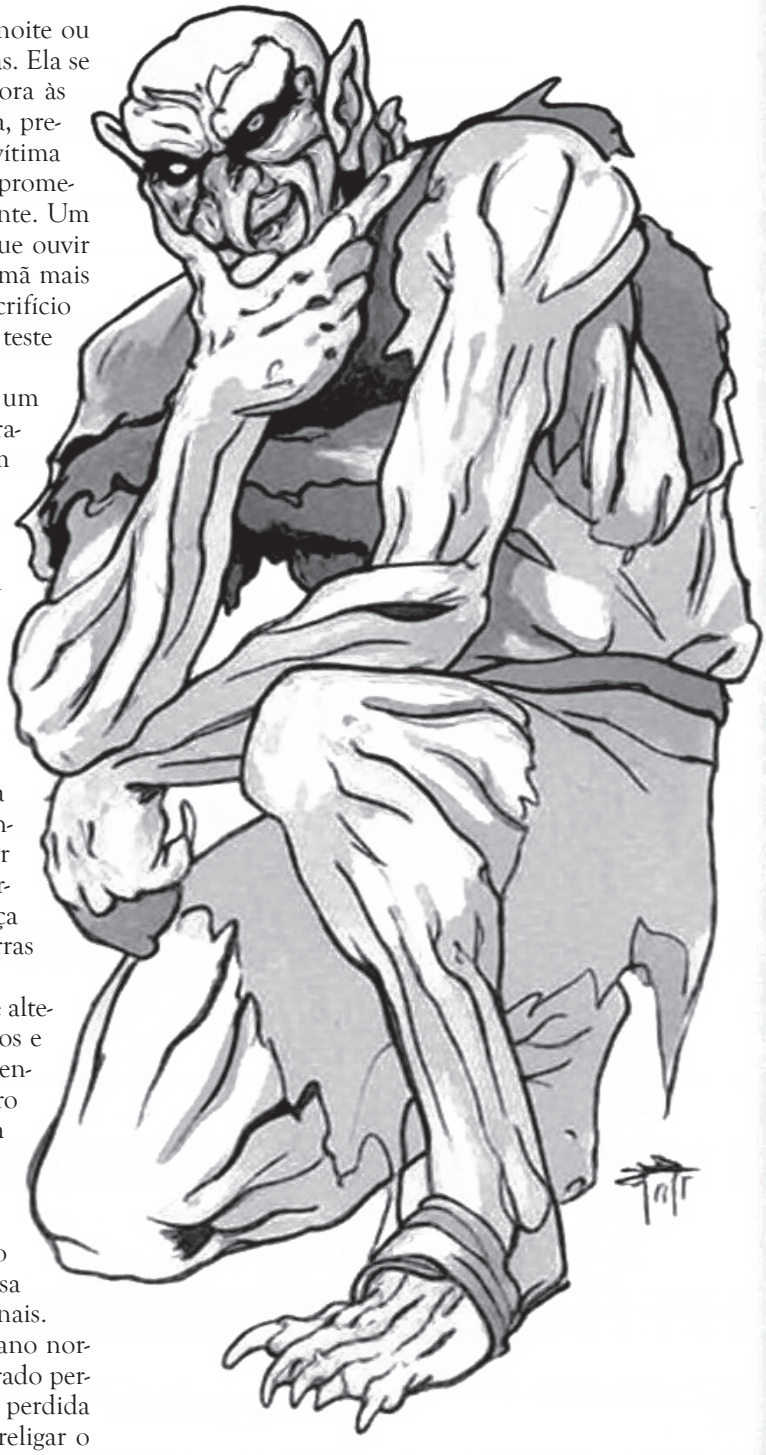
A grande criatura verrugosa possui membros esguios que terminam em garras afiadas. Sua pele é de um verde-amarronzado doentio e seu cabelo se assemelha a aparas de metal. Ela sorri maliciosamente.

O troll assombrado espreita nas sombras de casas, pontes e em qualquer lugar onde pessoas caminham so-

zinhas. A única coisa que esses monstros manipuladores e ardilosos gostam mais do que do sabor de carne inocente é corromper inocentes para que se tornem agentes do mal. Trolls assombrados são verdes ou marrons, com pele verrugosa e cabelo como aparas de metal.

Essa criatura invade quartos de crianças à noite ou se esconde em locais desertos à espera de vítimas. Ela se aproxima do alvo e inicia uma conversa. Embora às vezes se contente em matar e devorar sua vítima, prefere primeiro incutir medo, permitindo que a vítima negocie com ela. Oferece libertar a vítima se ela prometer trazer ao troll uma vítima ainda mais inocente. Um troll assombrado não gosta de nada mais do que ouvir uma criança assustada oferecer seu irmão ou irmã mais nova ao monstro. Oferecer um inocente em sacrifício para salvar a si mesmo é um ato digno de um teste de poder.

O troll assombrado consegue sentir quando um inocente começa a cair na corrupção; nada o agrada mais. Ele também aprecia jogos mentais com adultos. Às vezes usa sua habilidade Alterar-se para se aproximar de um alvo que o intrigou. Qualquer paixão ou fraqueza que a vítima tenha demonstrado é um alvo válido para o troll assombrado explorar.



Combate

O troll assombrado é um oponente formidável, mas prefere que as vítimas se rendam voluntariamente ou sejam entregues por alguém querido. Algumas vítimas não se rendem de boa vontade, e o troll aprecia esmagá-las lentamente (com dano de agarrar) enquanto seu traidor é forçado a assistir. No entanto, se o troll perceber que seu oponente representa uma ameaça legítima, ele atacará com força total usando garras e mordida.

Alterar-se (Sob): Um troll assombrado pode alterar sua altura entre 2,10 m e 3,65 m. Seus braços e pernas são incomumente finos e sobrenaturalmente flexíveis, permitindo que ele rasteje para dentro de espaços que parecem pequenos demais — em armários miúdos, sob pontes baixas ou em armários de cozinha.

Dilacerar (Ext): Se um troll acertar com ambos os ataques de garra, ele se agarra ao corpo do oponente e rasga sua carne. Esse ataque causa automaticamente 2d6+9 pontos de dano adicionais.

Regeneração (Ext): Fogo e ácido causam dano normal a um troll assombrado. Se um troll assombrado perder um membro ou parte do corpo, a porção perdida se regenera em 3d6 minutos. A criatura pode religar o membro decepado instantaneamente ao segurá-lo contra o coto.

Unicórnio das Trevas

Besta Mágica (Grande)
Dado de Vida: 5d10+20 (45 PV)
Iniciativa: +8
Deslocamento: 18 m (12 quadrados)
Classe de Armadura: 21 (-1 tamanho, +4 Des, +8 natural) toque 13, surpresa 17
Ataque Base/Agarrar: +5/+17
Ataque: Corpo a corpo: chifre +12 (1d8+12 mais 1d4 fogo)
Ataque Total: Corpo a corpo: chifre +12 (1d8+12 mais 1d4 fogo); ou 2 cascos +12 (1d4+4) e mordida +10 (1d8+4)
Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m (3 m com chifre)
Ataques Especiais: Chifre flamejante, mesclar-se às sombras, piscar, relinchar apavorante
Qualidades Especiais: Imunidade à magias de enfeitiçar e venenos, redução de dano 5/mágico
Testes de Resistência: Fort +8, Ref +8, Von +3
Habilidades: For 26, Des 19, Con 19, Int 11, Sab 15, Car 18
Perícias: Esconder-se +6, Furtividade +10, Observar +6, Ouvir +5, Saltar +6, Sobrevivência +7
Talentos: Ataques Múltiplos, Prontidão
Ambiente: Florestas/Temperado (Darkon, Falkóvnia, Floresta Espectral)
Organização: Solitário, casal
Nível de Desafio: 4
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre Neutro e Mau
Progressão: 6-10 DV (Grande)
Ajuste de Nível: —

O corpo gracioso do equino é cinza malhado, com uma lustrosa crina e cauda negras e sedosas, e pernas esguias que terminam em cascos fendidos afiados como navalhas. Ao virar a cabeça, a criatura revela seus olhos vermelhos brilhantes, presas malignas e um chifre de aço afiado de 60 centímetros que brota de sua testa.

A prole maligna de um pesadelo e do unicórnio Addar, os unicórnios das trevas rondam as regiões selvagens de Darkon e Falkóvnia, regozijando-se com a dor e o terror que infligem às suas vítimas. Embora onívoros, os unicórnios das trevas preferem se alimentar de plantas sencientes ou qualquer outra criatura capaz de sofrer. Acasalam-se raramente e de forma violenta, e nunca são vistos em bandos.

Unicórnios das trevas falam Silvestre, Infernal e Abissal.

Combate

Unicórnios das trevas vivem para causar terror e dor. Movendo-se silenciosamente com uma graça assustadora nas sombras, eles surpreendem suas presas com relinchos horripilantes, chifre flamejante em brasa e dentes à mostra, para devorar e destruir. Usando *piscar*, eles cintilam de sombra em sombra, realizando investidas para empalar inimigos com seu chifre, ou mordendo e golpeando com os cascos. Aqueles que sobrevivem a um ataque dessas criaturas temíveis podem ver seus cabelos ficarem completamente brancos pelo horror da experiência.

Chifre Flamejante (Sob): Um unicórnio das trevas pode fazer com que seu chifre entre em chamas como uma ação livre. Criaturas atingidas pelo chifre sofrem dano normal e também 1d4 de dano de fogo. Um golpe do chifre pode incendiar materiais combustíveis. Unicórnios das trevas são imunes às próprias chamas. Ferreiros valorizam o chifre para forjar lâminas mágicas flamejantes, enquanto alquimistas o moem para criar fogo alquímico potente.

Imunidades (Ext): Os unicórnios das trevas são imunes a todos os tipos de veneno e as magias e habilidades de enfeitiçar ou imobilizar.

Mesclar-se às Sombras (Sob): Unicórnios das trevas ganham camuflagem total e estão sempre em Furtividade quando em áreas sombreadas. Um unicórnio das trevas pode suprimir essa habilidade se desejar.

***Piscar* (SM):** 3/dia — Nível de Conjurador 8º. Um unicórnio das trevas pode usar essa habilidade apenas em áreas sombreadas.

Relinchar Apavorante (Sob): Os relinchos aterrorizantes do unicórnio das trevas afetam suas vítimas como a magia *medo* (Nível de Conjurador 8º; CD 20 para resistência). Qualquer um que falhe no teste de Medo e sofra um efeito maior terá seus cabelos permanentemente brancos.

Valpurleiche (O Enforcado)

Morto-vivo (Médio)
Dado de Vida: 8d12 (52 PV)
Iniciativa: -1
Deslocamento: 6 m (4 quadrados)
Classe de Armadura: 14 (-1 Des, +5 natural) toque 13, surpresa 14
Ataque Base/Agarrar: +4/+8
Ataque: Corpo a corpo: pancada +9 (1d6+4)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 pancadas +9 (1d6+4)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Agarrar aprimorado, animar cordas, estrangular 2d6+4
Qualidades Especiais: Características de morto-vivo, inquietude, regeneração 5
Testes de Resistência: Fort +4, Ref +1, Von +7
Habilidades: For 18, Des 8, Con —, Int 10, Sab 13, Car 15
Perícias: Furtividade +8, Intimidação +8, Observar +10, Ouvir +10, Sentir Motivação +12
Talentos: Ataque Poderoso, Foco em Arma (pancada), Fortitude Maior
Ambiente: Terrestre/Qualquer
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 9
Tesouro: Padrão
Tendência: Sempre Caótico e Mau
Progressão: 9-11 (Médio) ou 12-15 (Grande)
Ajuste de Nível: —

A criatura se parece muito com um humano, mas sua cabeça pende grotescamente para o lado como se o pescoço estivesse quebrado, enquanto os olhos saltam para fora e a língua inchada se projeta entre lábios rachados.

Os Vistani sabem que, em uma carta de tarokka, a forca pode ser um símbolo de começo, e não de morte. O valpurleiche (uol-pur-lique) é uma criatura que simboliza que a forca é frequentemente apenas uma porta de entrada para um começo muito sombrio.

O valpurleiche, ou o enforcado, é a forma torturada de um humanoide enforcado, preenchido por uma quantidade tremenda de rancor e ódio durante sua execução. Alguns valpurleiches são criados a partir das almas daqueles que foram injustamente executados. Outros são simplesmente criminosos enfurecidos que desejam vingança, apesar de sua sentença justa.

A maioria dos valpurleiches é humana, embora possam surgir dos corpos de qualquer humanoide. Todos carregam as marcas horríveis de uma morte por enforcamento. Seus pescoços estão quebrados, então suas cabeças pendem frouxamente de um lado para o outro. Alguns têm os olhos saltando das órbitas, e outros têm línguas inchadas projetando-se dos lábios.

Valpurleiches compreendem qualquer idioma que conheciam em vida, mas nunca falam, exceto para sussurrar os crimes pelos quais foram executados.

Combate

Independentemente de sua tendência em vida, valpurleiches são distorcidos para o mal por seu ardente desejo de vingança. Eles buscam a destruição daqueles que os viram enforcados e, se inocentes, a exoneração por seus crimes. Um valpurleiche caça metodicamente cada pessoa que culpa por sua morte, mas atacará qualquer um que se coloque em seu caminho.

A forma preferida de ataque do valpurleiche é o estrangulamento. Eles tentam agarrar suas vítimas e então constringi-las até a morte. Frequentemente usam animar cordas para criar laços e sufocar seus inimigos.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para usar esta habilidade, o valpurleiche deve acertar um inimigo de até tamanho médio com ambos os ataques de pancada. Se tiver sucesso, pode estrangular.

Animar Cordas (Sob): 3/dia — conforme a magia *animar cordas* (Nível de Conjurador 8º).

Estrangular (Ext): Um valpurleiche que agarrar sua vítima com sucesso causa automaticamente 2d6+4 pontos de dano por constrição a cada rodada em que mantiver a manobra agarrar, e a vítima não pode respirar (ver sufocamento no *Livro do Mestre* de D&D).

Inquietude (Sob): Se o valpurleiche foi enforcado injustamente, apenas a verdadeira vindicação poderá colocá-lo em descanso. Se for morto, a criatura se reforma com vida total em 2d4 dias. Se evidências que exonerem o valpurleiche forem apresentadas a uma figura de autoridade, a criatura se desfaz em pó, finalmente descansando em paz.

Regeneração (Sob): Um valpurleiche sofre dano normal apenas das armas ou formas de ataque específicas pelas quais foi acusado no crime que levou ao seu enforcamento, ou (se culpado) de ataques feitos por suas vítimas anteriores. Um valpurleiche enforcado por incêndio criminoso, por exemplo, pode ser ferido por fogo. Um valpurleiche não pode regenerar um membro decepado, mas pode religar o membro instantaneamente ao segurá-lo contra o coto. Partes do corpo decepadas podem agir independentemente de seu hospedeiro, inclusive mantendo a manobra agarrar se forem cortadas durante o estrangulamento.

Vampiros, Linhagens de

Nenhum vampiro é igual ao outro. Com o tempo, surgiram inúmeros subtipos (ou "linhagens") de vampiros. Esses subtipos podem exibir habilidades muito diferentes das expectativas dos aventureiros.

Todas as linhagens de vampiros falam quaisquer idiomas que conheciam em vida.

Como Criar uma Linhagem de Vampiro

As linhagens a seguir são modelos que podem ser adicionados ao modelo de vampiro (ver o *Livro dos Monstros*), doravante referido como o "vampiro base". Essas linhagens de vampiros usam todas as estatísticas e habilidades especiais do vampiro base, exceto quando indicado aqui. As linhagens chiang-shi, nosferatu e vrykolaka podem ser adicionadas a qualquer humanoide ou humanoide monstruoso. As linhagens de "anões", "elfos", "gnomos" e "halflings" de vampirismo só podem ser adicionadas a uma criatura base da raça apropriada.

Todos os subtipos de vampiros tornam-se mais poderosos e ganham habilidades marcantes à medida que envelhecem, conforme descrito no Capítulo Cinco do **Ravenloft Livro do Jogador**. Modificadores não são cumulativos.

Tamanho e Tipo: O tipo da criatura muda para morto-vivo (humanoide avançado ou humanoide monstruoso). Não recalcule o bônus base de ataque, testes de resistência ou pontos de perícia. O tamanho permanece inalterado.

Dado de Vida: Igual ao vampiro base.

Deslocamento: Ver linhagens individuais abaixo. Se a criatura base tiver velocidade de natação, o vampiro mantém essa habilidade e não é vulnerável à imersão em água corrente.

Classe de Armadura: Ver linhagens individuais abaixo.

Ataque: Ver linhagens individuais abaixo.

Ataque Total: Ver linhagens individuais abaixo.

Dano: Algumas linhagens de vampiros ganham dois ataques de garra em vez de um ataque de pancada. Se a criatura base não tiver essa forma de ataque, use os valores de dano da tabela abaixo. Criaturas com ataques naturais mantêm seus valores antigos de dano ou usam os valores abaixo, o que for melhor.

Tamanho	Dano
Minúsculo	—
Diminuto	1
Miúdo	1d2
Pequeno	1d3
Médio	1d4
Grande	1d6
Enorme	2d4
Imenso	2d6
Colossal	2d8

Ataques Especiais: Ver linhagens individuais abaixo. Para todas as linhagens, os testes de resistência têm uma CD de (10 + 1/2 do DV do vampiro + modificador de Carisma do vampiro), a menos que indicado de outra forma.

Qualidades Especiais: Ver linhagens individuais abaixo. Todas as linhagens de vampiros ganham o tipo morto-vivo.

Testes de Resistência: Igual ao vampiro base.

Habilidades: Ver linhagens individuais de vampiros. Como criaturas mortas-vivas, vampiros não possuem pontuação de Constituição.

Perícias: Igual ao vampiro base.

Talentos: Igual ao vampiro base.

Ambiente: Igual ao vampiro base.

Organização: Ver linhagens individuais de vampiros.

Nível de Desafio: Ver linhagens individuais de vampiros.

Tesouro: Igual ao vampiro base.

Tendência: Geralmente Caótico, sempre Mau.

Progressão: Por classe de personagem e categoria de idade.

Ajuste de Nível: Igual à criatura base +8.

Chiang-Shi

A pele do humanoide é luminosa, e seu cabelo é anormalmente longo e branco como neve, envolvendo a figura quase como teias de aranha. Ele flexiona as mãos, que terminam em unhas afiadas com vários centímetros de comprimento.

O chiang-shi (ou "vampiro oriental") se originou em terras de culturas orientais, como o domínio de Rokushima Taiyoo. É a linhagem de vampirismo que é oriental, não necessariamente a criatura base. Todos os chiang-shi possuem pele levemente luminosa, unhas longas e afiadas como navalhas e cabelos brancos intensos. Tanto as unhas quanto os cabelos crescem com a idade: para cada século de não-vida, as unhas de um chiang-shi crescem 2,5 cm e os cabelos 30 cm. Se cortados, crescem novamente enquanto o chiang-shi dorme em seu caixão. Chiang-shi verdadeiramente antigos costumam usar os cabelos em longas tranças ou deixá-los envolvê-los como teias de aranha.

Como o vampiro base, chiang-shi não têm sombra nem reflexo.

Deslocamento: Aumenta em relação à criatura base conforme a categoria de idade (ver Tabela de Modificadores de Envelhecimento do Chiang-Shi). O modificador listado é a velocidade máxima em pés ao levitar.

Classe de Armadura: A armadura natural da criatura base melhora conforme a categoria de idade.

Ataque: Um chiang-shi mantém todos os ataques da criatura base e também ganha dois ataques de garra, se ainda não os tiver.

Ataque Total: Um chiang-shi desarmado geralmente usa seus ataques de garra. Se estiver armado, usa sua arma como ataque primário e a garra como ataque natural secundário.

Dano: Chiang-shi têm ataques de garra. Se a criatura base não tiver essa forma de ataque, use os valores de dano listados anteriormente.

Ataques Especiais: Um chiang-shi mantém todos os ataques especiais da criatura base e também ganha os seguintes:

Cria (Sob): Um humanoide ou humanoide monstruoso morto por um ataque de drenar energia de um chiang-shi retorna como um vampiro submisso 1d4 dias após o enterro.

Se o chiang-shi drenar a Constituição da vítima até 0 ou menos, a vítima retorna como uma cria vampírica se tiver 4 ou menos Dados de Vida, ou como um chiang-shi se tiver 5 ou mais Dados de Vida. Em ambos os casos, o novo chiang-shi ou cria permanece sob o comando do chiang-shi que o criou e continua escravizado até a morte de seu mestre.

Drenar Energia (Sob): Criaturas vivas atingidas por um ataque de garra de um chiang-shi ganham 1 nível negativo.

Drenar Sangue (Ext): Igual ao vampiro base.

Filhos da Noite (Sob): Uma vez por dia, um chiang-shi pode invocar uma matilha de 4d8 gatos ou 2d6 panteras (use estatísticas de leopardo) como uma ação padrão. As criaturas chegam em 2d6 rodadas e servem ao chiang-shi por até 1 hora.

Habilidades Mágicas: Sem limite – *praga de insetos*, *criar passagens*. Nível de Conjurador: 12º; CD: 15 + modificador de Carisma do vampiro.

Mesmerismo (Sob): Um chiang-shi pode paralisar um oponente apenas ao olhar em seus olhos. Deve usar uma ação padrão, e aqueles que apenas olham para ele não são afetados. Qualquer alvo escolhido deve ter sucesso em um teste de Vontade ou cair sob os efeitos da magia *imobilizar monstro* conjurada por um feiticeiro de 12º nível. Alcance: 9 metros.

Qualidades Especiais: O chiang-shi mantém todas as qualidades especiais da criatura base e ganha as seguintes.

Alterar Forma (Sob): Pode assumir a forma de um tigre como ação padrão. Igual à habilidade da criatura base.

Corrosão (Sob): Qualquer arma não mágica que atinja um chiang-shi deve realizar um teste de Fortitude ou sofrer 2d8 pontos de dano por ácido, ignorando a dureza da arma.

Cura Acelerada (Ext): Enquanto tiver pelo menos 1 ponto de vida, cura uma quantidade de dano por rodada conforme a categoria de idade. Se reduzido a 0 pontos de vida ou menos, torna-se invisível e intangível e tenta escapar. Não pode atacar enquanto estiver intangível. Deve alcançar seu caixão em até 2 horas ou será destruído. Após repousar por 1 hora em seu caixão, é restaurado para 1 ponto de vida e retoma sua cura normal.

Invisibilidade (Sob): Pode se tornar invisível sem limite como ação padrão, conforme a magia *invisibilidade*, exceto que pode permanecer invisível indefinidamente. Torna-se visível ao realizar um ataque direto.

Passadas Aéreas (Sob): Pode levitar sem limite como ação livre, semelhante à magia levitação (nível de conjurador 12º), podendo também se mover horizontalmente com velocidade máxima igual ao bônus de deslocamento listado na tabela de envelhecimento.

Redução de Dano (Sob): Determinada pela categoria de idade (ver Tabela de Modificadores de Envelhecimento do Chiang-Shi).

Resistência (Ext): Igual ao vampiro base.

Resistência à Expulsão (Ext): Determinada pela categoria de idade.

Habilidades: Aumentam conforme a categoria de idade.

Perícias: O chiang-shi recebe bônus racial de +8 em Blefar, Esconder-se, Ouvir, Furtividade, Procurar, Sentir Motivação e Observar. No restante, igual à criatura base.

Talentos: O chiang-shi ganha Prontidão, Reflexos em Combate, Esquiva, Iniciativa Aprimorada e Reflexos Rápidos, desde que a criatura base cumpra os pré-requisitos e não possua esses talentos.

Ambiente: Qualquer (Rokushima Taiyoo).

Organização: Solitário, casal, bando (2–5) ou tropa (1–2 mais 2–5 crias vampíricas).

Nível de Desafio: Igual ao da criatura base mais o modificador conforme a categoria de idade.

Tesouro: Dobro do padrão.

Tendência: Sempre Mau (qualquer).

Progressão: Por classe de personagem.

Ajuste de Nível: Igual à criatura base +8.

Como Repelir um Chiang-Shi

Os chiang-shi não toleram o odor de incenso feito com alecrim e mirra queimados e não entram em áreas densamente preenchidas com essa fumaça. Da mesma forma, eles não tocam nenhuma criatura que esteja usando uma guirlanda feita de alecrim e hera. Esses elementos mantêm o chiang-shi afastado, mas não o ferem. Chiang-shi também são incapazes de atravessar água corrente, embora possam ser transportados sobre ela enquanto descansam em seus caixões ou em algum tipo de veículo.

Como Destruir um Chiang-Shi

Reduzir um chiang-shi a 0 pontos de vida ou menos apenas o incapacita, mas não o destrói. Certos ataques, no entanto, podem matá-lo.

Modificadores de Envelhecimento do Chiang-Shi

	Modificadores de Habilidade										
Categoria de Idade	**For**	**Des**	**Int**	**Sab**	**Car**	**Desl.**	**Red. Dano**	**Cura Acel.**	**Resist. Expulsão**	**CA**	**ND**
Neófito	+6	+4	+2	+2	+4	+3	10/bambu e mágico	5	+4	+6	+2
Adulto	+8	+4	+2	+4	+4	+3	15/bambu e mágico	5	+4	+6	+2
Velho	+8	+6	+4	+4	+6	+3	15/bambu e mágico	6	+5	+7	+3
Ancião	+10	+6	+4	+6	+6	+6	20/bambu e mágico	6	+6	+7	+3
Ancião Experiente	+10	+8	+6	+6	+8	+6	20/bambu e mágico	8	+7	+8	+4
Patriarca	+12	+10	+8	+8	+10	+9	25/bambu e mágico	10	+8	+8	+5

Chiang-shi têm vulnerabilidade à luz solar e à água corrente, assim como o vampiro base. Durante as horas de luz do dia, devem descansar em um caixão contendo uma cama de seu solo natal. Se um oponente espalhar alecrim e mirra sobre o solo no caixão de um chiang-shi, ele nunca mais poderá descansar naquele caixão.

Cravar uma estaca de bambu no coração de um chiang-shi o mata instantaneamente. No entanto, a menos que o corpo seja destruído, ele retorna à vida se a estaca for removida. Uma forma segura de destruir um chiang-shi permanentemente é lançar bênção sobre uma flor de alecrim, colocá-la na boca do chiang-shi e então costurar seus lábios e olhos com uma agulha de prata e linha dourada.

Exemplo de Chiang-Shi

Este exemplo usa um monge humano de 5º nível como criatura base.

Chiang-Shi Neófito
Morto-vivo (Médio — Humanoide Avançado, Vampiro)
Dado de Vida: 5d12 (32 PV)
Iniciativa: +8
Deslocamento: 15 m (10 quadrados)
Classe de Armadura: 25 (+4 Des, +3 Sab, +1 monge, +6 natural, +1 armadura), toque 18, surpresa 17
Ataque Base/Agarrar: +5/10
Ataque: Corpo a corpo: garra +10 (1d4+5 e drenar energia); ou *kama +1* +13 (1d6+6); ou à distância: funda obra-prima +8 (1d4)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +10 (1d4+5 e drenar energia); ou *kama +1* +13 (1d6+6); ou distância: funda obra-prima +8 (1d4)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Ataque atordoante, ataque desarmado, cria, drenar energia, drenar sangue, filhos da noite, habilidades similares à magia, mesmerismo
Qualidades Especiais: Alterar Forma, características de morto-vivo, corrosão, cura acelerada, evasão, fraquezas do chiang-shi, invisibilidade, passadas aéreas, queda suave, redução de dano 10/bambu e mágico, resistência à expulsão +4, resistência ao frio e eletricidade 10
Testes de Resistência: Fort +4, Ref +10, Von +7
Habilidades: For 20, Des 18, Con —, Int 12, Sab 17, Car 14
Perícias: Acrobacia +12, Blefar +10, Concentração +10, Diplomacia +10, Equilíbrio +12, Esconder-se +12, Furtividade +12, Observar +13, Ouvir +13, Procurar +9, Saltar +13, Sentir Motivação +11
Talentos: Desviar Objetos, Esquiva, Foco em Arma (kama), Iniciativa Aprimorada, Prontidão, Reflexos em Combate, Reflexos Rápidos
Ambiente: Qualquer (Rokushima Taiyoo)
Organização: Solitário, casal, bando (2-5) ou tropa (1-2 mais 2-5 crias vampíricas)
Nível de Desafio: 7
Tesouro: Dobro do padrão
Tendência: Sempre Mau (qualquer)
Progressão: Por classe de personagem
Ajuste de Nível: +8

Combate

A CD é 17 para o teste de Vontade contra o mesmerismo deste chiang-shi, e 14 para o teste de Fortitude contra sua corrosão. As habilidades similares à magia deste chiang-shi também têm CD 17.

Itens Pessoais: Kama +1, braçadeiras de armadura +1, poção de agilidade do gato (x2).

Nosferatu

A pele do humanoide é lisa como porcelana e seus olhos brilham com uma luz profana. Sua boca se abre para revelar um par de presas afiadas no momento do ataque.

Poucas pistas visuais distinguem um nosferatu do vampiro base. Nosferatu são pálidos e frios ao toque, mas tornam-se corados e quentes como qualquer pessoa viva por várias horas após se alimentarem. Com o passar dos séculos, nosferatu frequentemente se tornam mais atraentes, à medida que cicatrizes antigas desaparecem e traços grosseiros se suavizam. Patriarcas nosferatu são conhecidos por terem pele tão lisa quanto porcelana. Nosferatu não projetam sombra nem têm reflexo.

Embora os nosferatu não possuam o ataque debilitante de drenar energia do vampiro base, seus próprios poderes os tornam muito menos previsíveis — e, portanto, igualmente perigosos.

Deslocamento: Aumenta em relação à criatura base conforme a categoria de idade (ver tabela abaixo).

Classe de Armadura: A armadura natural da criatura base melhora conforme a categoria de idade (ver tabela abaixo).

Ataque: Igual ao vampiro base.

Ataque Total: Igual ao vampiro base.

Dano: Igual ao vampiro base.

Ataques Especiais: O nosferatu mantém todos os ataques especiais da criatura base e também ganha os seguintes.

Cria (Sob): Se um nosferatu drenar a Constituição de um humanoide ou humanoide monstruoso até 0 ou menos, a vítima retorna como uma cria vampírica se tiver 4 ou menos Dados de Vida, ou como um nosferatu se tiver 5 ou mais Dados de Vida. Em ambos os casos, o novo nosferatu ou cria permanece sob o comando do nosferatu que o criou e continua escravizado até a morte de seu mestre. O novo nosferatu ou cria emerge de sua sepultura na próxima noite de lua cheia.

Dominação (Sob): Quando usada como um ataque visual, essa habilidade funciona como a do vampiro base. No entanto, vítimas do ataque de drenar sangue do nosferatu também devem realizar um teste de Vontade ou cair instantaneamente sob sua influência. Nesse caso, a vítima permanece dominada até receber uma magia de *cancelar encantamento* ou até que o nosferatu seja destruído.

Drenar Sangue (Ext): Igual ao vampiro base, exceto que as vítimas também devem realizar um teste de Vontade ou cair sob a influência do nosferatu (ver acima).

Filhos da Noite (Sob): Igual ao vampiro base.

Qualidades Especiais: O nosferatu mantém todas as qualidades especiais da criatura base e também ganha as seguintes.

Alterar Forma (Sob): Igual ao vampiro base.

Forma Gasosa (Sob): Igual ao vampiro base.

Impotência à Luz do Sol (Ext): A luz do dia não causa dano ao nosferatu, mas o enfraquece. Ele não pode usar nenhuma de suas habilidades ou ataques sobrenaturais entre o nascer e o pôr do sol. Um nosferatu exposto à luz solar direta deve dormir em seu caixão por 8 horas completas para recuperar seus poderes.

O nosferatu pode continuar influenciando vítimas previamente dominadas durante o dia, mas não pode dominar novas vítimas. Se for pego em uma de suas formas alteradas ao amanhecer, fica preso nessa forma até recuperar seus poderes.

Patas de Aranha (Sob): Esta é uma habilidade sobrenatural, mas funciona da mesma forma que a do vampiro base.

Redução de Dano (Sob): A redução de dano do nosferatu é determinada por sua Categoria de Idade (ver Tabela de Modificadores de Envelhecimento do Nosferatu).

Regeneração Lunar (Sob): Um nosferatu adquire a qualidade especial de regeneração sempre que estiver exposto à luz direta da lua. Nessas circunstâncias, qualquer dano sofrido é convertido em dano de contusão, mesmo que o nosferatu já tenha sido morto. O nosferatu cura dano de contusão a uma taxa determinada pela fase da lua, somada ao bônus indicado na Tabela de Envelhecimento do Nosferatu — assim, um nosferatu "Velho" cura 9 pontos de vida por rodada sob a luz de lua cheia.

Fase Lunar	Taxa de Regeneração
Crescente	3
Nova	4
Minguante	6
Cheia	8

Fogo, ácido e armas *abençoadas* ou sagradas ainda causam dano normal. Nosferatu com regeneração podem reatar membros decepados, mas não podem regenerá-los. Um nosferatu decapitado não pode curar dano de contusão até que sua cabeça seja recolocada.

Resistência (Ext): Igual ao vampiro base.

Resistência à Expulsão (Ext): A resistência à expulsão do nosferatu é determinada por sua Categoria de Idade (ver tabela).

Sono Restaurador (Ext): Enquanto tiver pelo menos 1 ponto de vida, um nosferatu cura 1 ponto de vida por DV a cada hora que dorme em seu caixão, como se tivesse descansado por um dia inteiro.

Habilidades: Aumentam conforme a criatura base e a Categoria de Idade (ver tabela abaixo).

Perícias: Nosferatu recebem bônus racial de +8 em Blefar, Esconder-se, Ouvir, Furtividade, Procurar, Sentir Motivação e Observar. No restante, são iguais à criatura base.

Talentos: Nosferatus ganham Prontidão, Reflexos em Combate, Esquiva, Iniciativa Aprimorada e Reflexos

Modificadores de Envelhecimento do Nosferatu

	Modificadores de Habilidade										
Categoria de Idade	For	Des	Int	Sab	Car	Desl.	Redução de Dano	Regen. Lunar	Resist. Expulsão	CA	ND
Neófito	+4	+4	+2	+2	+6	+0	10/prata e mágico	0	+4	+6	+2
Adulto	+4	+4	+4	+2	+8	+3	15/prata e mágico	0	+4	+6	+2
Velho	+6	+6	+4	+4	+8	+3	15/prata e mágico	+1	+5	+7	+3
Ancião	+6	+6	+6	+4	+10	+6	20/prata e mágico	+1	+6	+7	+3
Ancião Experiente	+8	+8	+6	+6	+10	+6	20/prata e mágico	+2	+7	+8	+4
Patriarca	+10	+10	+8	+8	+12	+9	25/prata e mágico	+3	+8	+8	+5

Rápidos, desde que a criatura base cumpra os pré-requisitos e não possua esses talentos.

Ambiente: Qualquer (Ravenloft).

Organização: Solitário, casal, bando (2–5) ou tropa (1–2 mais 2–5 crias vampíricas).

Nível de Desafio: Igual ao da criatura base mais o modificador conforme a Categoria de Idade (ver tabela abaixo).

Tesouro: Dobro do padrão.

Tendência: Sempre Mau (qualquer).

Progressão: Por classe de personagem.

Ajuste de Nível: Igual à criatura base +8.

Como Repelir um Nosferatu

Nosferatu podem ser repelidos pelos mesmos métodos usados para repelir vampiros comuns.

Como Destruir um Nosferatu

Cravar uma estaca de madeira no coração de um nosferatu mata a criatura. No entanto, ela retorna à vida se a estaca for removida. Se os pontos de vida de um nosferatu forem red'uzidos a 0 ou menos, ele colapsa como se estivesse morto, mas não é verdadeiramente destruído. A exposição à luz da lua pode restaurar um nosferatu à vida muito tempo depois de ter sido morto. Oponentes experientes sabem que a única maneira segura de destruir um nosferatu é consumir seu corpo em chamas ou espalhar seus membros decepados para longe do alcance de seus lacaios sobreviventes.

A luz solar direta não desorienta nem causa dano físico ao nosferatu, mas o enfraquece. Dada a escolha, a maioria dos nosferatu ainda dorme em seus caixões durante o dia. Nosferatu são tão vulneráveis à água corrente quanto o vampiro comum.

Exemplo de Nosferatu

Este exemplo usa um aristocrata humano de 5º nível como criatura base.

Nosferatu Neófito
Morto-vivo (Médio) (Humanoide Avançado, Vampiro)

Dado de Vida: 5d12 (32 PV)
Iniciativa: +8
Deslocamento: 9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura: 26 (+4 Des, +6 natural, +6 camisão de cota de malha +2), toque 14, surpresa 22
Ataque Base/Agarrar: +3/+4
Ataque: Corpo a corpo: pancada +7 (1d6+1); ou sabre +1 +8 (1d6+2/18-20); ou à distância besta pesada obra-prima +8 (1d10/19-20/x2)
Ataque Total: Corpo a corpo: pancada +7 (1d6+1); ou sabre +1 +8 (1d6+2/18-20); ou à distância besta pesada obra-prima +8 (1d10/19-20/x2)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Cria, dominação, drenar sangue, filhos da noite
Qualidades Especiais: Alterar Forma, características de morto-vivo, forma gasosa, fraquezas do nosferatu, impotência à luz do dia, patas de aranha, redução de dano 10/prata e mágico, regeneração lunar 3/4/6/8, resistência à expulsão +4, resistência ao frio e eletricidade 10, sono restaurador
Testes de Resistência: Fort +3, Ref +7, Von +6
Habilidades: For 12, Des 18, Con —, Int 12, Sab 14, Car 22
Perícias: Blefar +21, Diplomacia +16 , Esconder-se +12, Furtividade +12, Intimidação +12, Observar +12, Obter Informações +11, Ouvir +12, Procurar +13, Sentir Motivação +15
Talentos: Acuidade com Arma, Esquiva, Foco em Perícia (Diplomacia), Fortitude Maior, Iniciativa Aprimorada, Prontidão, Reflexos em Combate, Reflexos Rápidos
Ambiente: Qualquer (Ravenloft)

Organização: Solitário, casal, bando (2-5), ou tropa (1-2 mais 2-5 cria vampírica)
Nível de Desafio: 6
Tesouro: Dobro do padrão
Tendência: Sempre Mau (qualquer)
Progressão: Por classe de personagem
Ajuste de Nível: +8

Combate

A CD é 18 para o teste de Vontade contra a habilidade de dominação deste nosferatu.

Itens Pessoais: Sabre +1, camisão de cota de malha +2.

Vampiros Cerebrais

Um subtipo raro de nosferatu conhecido como "vampiro cerebral" alimenta-se de fluido cerebroespinal em vez de sangue. Alguns estudiosos ocultistas acreditam que esses monstros descendem de um vampiro solitário e incomum. Vampiros cerebrais e suas crias possuem o seguinte ataque especial em substituição ao drenar sangue, mas usam as estatísticas e habilidades especiais de um nosferatu.

Drenagem de Inteligência (Ext): Um vampiro cerebral pode sugar o fluido espinhal de uma vítima viva com suas presas ao realizar um teste bem-sucedido de agarrar. Se conseguir imobilizar o alvo, ele drena o fluido, causando 1d4 pontos de dreno de Inteligência a cada rodada em que a imobilização for mantida. Vítimas reduzidas a 0 ou menos de Inteligência entram em um estupor catatônico. Se morrerem enquanto sua Inteligência estiver em 0 ou menos, podem retornar como vampiros cerebrais ou crias, dependendo de seus Dados de Vida (ver Cria acima). A Inteligência original da criatura base é restaurada pela transformação em morto-vivo.

Vrykolaka

Manchado como por alguma doença repugnante, magro como um cadáver, os olhos do humanoide brilham em verde e seus dedos terminam em garras cruéis. Sua língua horrivelmente longa e com farpas se projeta para atacar.

Vrykolakas são uma linhagem degenerada de vampiros, desprezada até por outros mortos-vivos. Suas mentes, destruídas pela transformação em mortos-vivos, os tornam necrófagos noturnos e portadores de pragas. Têm aparência cadavérica, com traços distorcidos, afundados ou inchados pela decomposição. Esses vampiros exibem todos os sintomas visuais das doenças que carregam, embora não sofram efeitos negativos. Seus olhos brilham com uma luz verde tênue e seus dedos terminam em garras curvas. Vrykolakas não possuem presas; em vez disso, abrem as veias de suas vítimas com uma farpa semelhante a uma agulha na ponta de uma língua hábil de trinta centímetros de comprimento.

Deslocamento: Aumenta em relação à criatura base conforme a Categoria de Idade (ver Tabela de Modificadores de Envelhecimento do Vrykolaka).

Classe de Armadura: A armadura natural da criatura base melhora conforme a Categoria de Idade (ver tabela).

Ataque: Um vrykolaka mantém todos os ataques da criatura base e também ganha dois ataques de garra, se ainda não os tiver.

Ataque Total: Um vrykolaka desarmado geralmente usa seus ataques de garra. Se estiver armado, usa sua arma como ataque primário e a garra como ataque natural secundário.

Dano: Vrykolakas têm ataques de garra. Se a criatura base não tiver essa forma de ataque, use os valores de dano listados anteriormente.

Ataques Especiais: Um vrykolaka mantém todos os ataques especiais da criatura base e também ganha os seguintes.

Cria (Sob): Um humanoide ou humanoide monstruoso morto pelas doenças espalhadas por um vrykolaka retorna como uma cria vampírica 1d4 dias após o enterro. Se o vrykolaka drenar a Constituição da vítima até 0 ou menos, ela retorna como uma cria se tiver 4 ou menos DV, ou como um vampiro se tiver 5 ou mais DV. Em ambos os casos, o novo vrykolaka ou cria permanece sob o comando do vrykolaka que o criou e continua escravizado até a morte de seu mestre.

Doença (Ext): Qualquer criatura viva que sofra dano dos ataques de garra ou drenar sangue de um vrykolaka corre risco de contrair uma doença. O vrykolaka adiciona seu modificador de Carisma à CD do teste de Fortitude da vítima para evitar infecção. Vrykolakas carregam permanentemente uma doença (tipicamente Febre do Esgoto, veja abaixo), ligada à força que os anima. Um vrykolaka que drena o sangue de uma vítima doente também transmite as doenças dessa vítima, mas a CD para evitar infecção por essas doenças secundárias diminui em 1 para cada dia que passa após a transmissão. Quando a CD para evitar infecção chega a 0, essa doença não está mais presente no sistema do vrykolaka. Um vrykolaka pode carregar qualquer doença transmitida por ferimento ou contato, e pode carregar qualquer número de doenças ao mesmo tempo. Oponentes que realizarem um teste de Cura bem-sucedido (CD 15) podem identificar à primeira vista quais doenças o vrykolaka carrega.

Febre do Esgoto — Transmitida por garra ou drenar sangue, teste de Fortitude (CD 12 + modificador de Carisma do vrykolaka), período de incubação de 1d3 dias; dano de 1d3 em Destreza e 1d3 em Constituição (ver regras de doença no *Livro do Mestre* de D&D).

Drenar Sangue (Ext): Igual ao vampiro base, exceto que a vítima também corre risco de infecção (veja abaixo).

Filhos da Noite (Sob): Vrykolakas são emissários da pestilência e da infestação. Uma vez por dia, um vrykolaka pode invocar 6d10 DV de vermes monstruosos como uma ação padrão. Essas criaturas chegam em 2d6 rodadas e servem ao vrykolaka por até 1 hora.

Sono Febril (Sob): Um vrykolaka pode lançar uma vítima em inconsciência febril apenas ao olhar em seus olhos. O vrykolaka deve usar uma ação padrão, e aqueles que apenas olham para ele não são afetados. Qualquer criatura alvo deve ter sucesso em um teste de Vontade ou cair inconsciente como se estivesse sob o efeito da magia *sono* conjurada por um feiticeiro de 12º nível, exceto que o ataque pode afetar uma criatura com qualquer número de Dados de Vida. O vrykolaka não desperta a vítima ao beber seu sangue. A habilidade tem alcance de 9 metros.

Qualidades Especiais: O vrykolaka mantém todas as qualidades especiais da criatura base e ganha as seguintes.

Alterar Forma (Sob): Um vrykolaka pode assumir a forma de um rato hediondo, de um enxame de ratos ou de insetos minúsculos como ação padrão. Essa habilidade é semelhante à magia *metamorfose* conjurada por um feiticeiro de 12º nível, exceto que o vampiro só pode assumir uma das formas listadas. Ele pode permanecer nessa forma até assumir outra ou até o próximo nascer do sol.

Cada criatura no enxame tem 1 ponto de vida, e o enxame é composto por um número de criaturas igual ao total de pontos de vida do vrykolaka. O vrykolaka sofre 1 ponto de dano para cada criatura do enxame destruída. Essas criaturas ainda carregam as doenças do monstro, mas vrykolakas normalmente usam essa forma apenas para fugir do combate ou atravessar espaços apertados, já que são altamente vulneráveis a ataques em área.

Modificadores de Envelhecimento do Vrykolaka

	Modificadores de Habilidade											
Categoria de Idade	For	Des	Int	Sab	Car	Desl.	Red. de Dano	Cura Acel.	Resist. Expulsão	CA	GR	ND
Neófito	+6	+8	-6	+4	+2	+0	5/ferro frio e mágico	5	+3	+5	+2	+1
Adulto	+6	+10	-4	+4	+2	+0	10/ferro frio e mágico	5	+3	+5	+2	+1
Velho	+8	+10	-4	+6	+4	+3	10/ferro frio e mágico	6	+4	+6	+3	+2
Ancião	+8	+12	-2	+6	+4	+3	15/ferro frio e mágico	6	+5	+6	+4	+2
Ancião Experiente	+10	+12	-2	+8	+6	+6	15/ferro frio e mágico	8	+6	+7	+5	+3
Patriarca	+12	+14	+0	+10	+8	+9	20/ferro frio e mágico	10	+7	+7	+6	+4

Cura Acelerada (Ext): Enquanto tiver pelo menos 1 ponto de vida, um vrykolaka cura uma quantidade de dano por rodada conforme sua Categoria de Idade (ver Tabela de Modificadores de Envelhecimento do Vrykolaka). Se for reduzido a 0 pontos de vida ou menos, assume sua forma de enxame e tenta escapar. Pelo menos metade do enxame deve alcançar seu caixão em até 2 horas ou o vrykolaka será destruído. Após repousar por 1 hora em seu caixão, o vrykolaka é restaurado para 1 ponto de vida e retoma sua cura normal.

Patas de Aranha (Ext): Igual ao vampiro base.

Redução de Dano (Sob): Determinada pela Categoria de Idade (ver Tabela de Modificadores de Envelhecimento do Vrykolaka).

Resistência (Ext): Igual ao vampiro base.

Resistência à Expulsão (Ext): Determinada pela Categoria de Idade.

Habilidades: Aumentam em relação à criatura base conforme a Categoria de Idade (ver Tabela de Modificadores de Envelhecimento do Vrykolaka). A menor pontuação de Inteligência que um vrykolaka pode ter é 3. Vrykolakas sofrem um modificador em seu Grau de Rejeição (GR) ao lidarem com criaturas não vrykolaka devido à sua aparência cada vez mais repulsiva.

Perícias: Vrykolakas recebem um bônus racial de +8 em testes de Blefar, Esconder-se, Ouvir, Furtividade, Procurar, Sentir Motivação e Observar. No restante, são iguais à criatura base.

Talentos: Vrykolakas ganham Prontidão, Reflexos em Combate, Esquiva, Iniciativa Aprimorada e Reflexos Rápidos, desde que a criatura base cumpra os pré-requisitos e não possua esses talentos.

Ambiente: Qualquer (Ravenloft).

Organização: Solitário, casal, bando (2-5) ou praga (1-2 mais 2-5 cria vampírica).

Nível de Desafio: Igual ao da criatura base mais o modificador determinado pela Categoria de Idade (ver Tabela de Modificadores de Envelhecimento do Vrykolaka).

Tesouro: Padrão.

Tendência: Sempre Mau (qualquer).

Progressão: Por classe de personagem.

Ajuste de Nível: Igual à criatura base +8.

Como Repelir um Vrykolaka

Vrykolakas não toleram o odor de alho ou anis e não entram em áreas impregnadas com esses aromas. Da mesma forma, eles recuam diante de um símbolo sagrado apresentado com firmeza. Não podem cruzar uma linha contínua de sementes de anis. Esses elementos não causam dano ao vrykolaka, apenas o mantêm afastado.

Vrykolakas também são incapazes de atravessar água corrente, como o vampiro base, embora água parada ou estagnada não os incomode. Eles não conseguem entrar em qualquer cômodo que seja mantido impecavelmente limpo.

Como Destruir um Vrykolaka

Reduzir os pontos de vida de um vrykolaka a 0 ou menos o incapacita, mas não o destrói. Certos ataques, no entanto, podem destruí-lo. Vrykolakas têm vulnerabilidade à luz solar e à água corrente, como o vampiro base.

Cravar uma estaca de ferro no crânio de um vrykolaka mata a criatura. No entanto, ela retorna à vida se a estaca for removida, a menos que o corpo seja completamente consumido pelas chamas. Vrykolakas são bastante vulneráveis à magia *remover doença*. Se essa magia for conjurada sobre um vrykolaka, ele deve realizar um teste de Fortitude ou sofrer 2 níveis negativos. Um vrykolaka adormecido em seu caixão ou incapacitado (como pela estaca de ferro) falha automaticamente nesse teste. Um vrykolaka que acumula níveis negativos iguais ou supe-

riores aos seus Dados de Vida é destruído permanentemente.

Quando um vrykolaka é destruído, seu corpo se dissolve em vapores fétidos semelhantes à magia *névoa fétida* conjurada por um feiticeiro de 12º nível.

Exemplo de Vrykolaka

Este exemplo usa um combatente humano de 5º nível como criatura base.

Vrykolaka Neófito
Morto-vivo (Médio — Humanoide Avançado, Vampiro)

Dado de Vida:	5d12 (32 PV)
Iniciativa:	+9
Deslocamento:	9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura:	21 (+5 Des, +5 natural, +1 deflexão), toque 16, surpresa 16
Ataque Base/Agarrar:	+5/+11
Ataque:	Corpo a corpo: garra +11 (1d4+6 mais doença)
Ataque Total:	Corpo a corpo: 2 garras +11 (1d4+6 mais doença)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Cria, doença (Febre do esgoto), drenar sangue, filhos da noite, sono febril
Qualidades Especiais:	Alterar forma, características de morto-vivo, cura acelerada, patas de aranha, redução de dano 5/ferro frio e mágico, resistência a eletricidade e frio 10, resistência à expulsão +3
Testes de Resistência:	Fort +4, Ref +8, Von +4
Habilidades:	For 22, Des 21, Con —, Int 6, Sab 16, Car 10
Perícias:	Adestrar Animais +4, Blefar +8, Esconder-se +13, Furtividade +13, Intimidação +6, Observar +13, Ouvir +13, Procurar +6, Saltar +12, Sentir Motivação +11
Talentos:	Ataque Poderoso, Corrida, Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Prontidão, Reflexos em Combate, Reflexos Rápidos
Ambiente:	Qualquer (Ravenloft)
Organização:	Solitário, casal, bando (2-5) ou praga (1-2 mais 2-5 cria vampírica)
Nível de Desafio:	5
Tesouro:	Padrão
Tendência:	Sempre Mau (qualquer)
Progressão:	Por classe de personagem
Ajuste de Nível:	+8

Combate

A CD é 12 para o teste de Vontade contra o sono febril deste vrykolaka e para o teste de Fortitude contra infecção pela Febre do Esgoto do vampiro.

Itens Pessoais: Anel de proteção +1.

Vampiro Anão

A criatura humanoide baixa e corpulenta tem cabelos e barba brancos como prata. Seu rosto parece frio, quase como se tivesse sido esculpido em pedra. Um leve rastro de poeira acompanha seus passos.

Os anões encaram o pós-vida como uma recompensa final e duradoura por uma longa vida de serviço. A não-vida é nada menos que uma traição amarga a esse fim glorioso. Vampiros anões são criaturas solitárias que evitam seus semelhantes, tanto para se protegerem do ódio de seus parentes vivos quanto por vergonha de sua condição profana. Eles têm cabelos e barbas prateados ou brancos, e sua pele é fria e dura como pedra. Um vampiro anão deixa um leve rastro de poeira tumular por onde passa.

Deslocamento: Aumenta em relação à criatura base conforme a Categoria de Idade (ver Tabela de Modificadores de Envelhecimento do Vampiro Anão).

Classe de Armadura: A armadura natural da criatura base melhora conforme a Categoria de Idade (ver Tabela de Modificadores de Envelhecimento do Vampiro Anão).

Ataque: Igual ao vampiro base.

Ataque Total: Igual ao vampiro base.

Dano: Igual ao vampiro base.

Ataques Especiais: Um vampiro anão mantém todos os ataques especiais da criatura base e também ganha os seguintes.

Cria (Sob): Se um vampiro anão drenar a Constituição de uma vítima anã até 0 ou menos, a vítima retorna como uma cria vampírica se tiver 4 ou menos Dados de Vida, ou como um vampiro anão se tiver 5 ou mais Dados de Vida. Para que isso ocorra, no entanto, o corpo da vítima deve ser colocado em um sarcófago de pedra e enterrado em local subterrâneo. Em seguida, o vampiro mestre deve visitar o cadáver e polvilhá-lo com metais em pó. Se todas essas etapas forem cumpridas, o novo vampiro ou cria se ergue 1d4 dias após a visita do vampiro e permanece sob o comando do vampiro anão que o criou, escravizado até a morte de seu mestre.

Drenar Força (Sob): Criaturas vivas atingidas pelo ataque de pancada de um vampiro anão sofrem 1d4 pontos de dreno de Força.

Drenar Sangue (Ext): Igual ao vampiro base.

Filhos da Noite (Sob): Uma vez por dia, um vampiro anão pode invocar uma matilha de 2d8 texugos, 2d6 carcajus ou 2d4 thoqquas como uma ação padrão. Essas criaturas chegam em 2d6 rodadas e servem ao vampiro por até 1 hora.

Olhar Aterrador (Sob): Um vampiro anão pode provocar medo profundo em seus oponentes apenas ao olhar para eles. Isso exige uma ação padrão. O vampiro deve ser capaz de ver sua vítima, mas a vítima não precisa vê-lo. Qualquer criatura alvo deve fazer um teste imediato

de Medo. A habilidade tem alcance de 9 metros e é um efeito mágico de medo.

Qualidades Especiais: Um vampiro anão mantém todas as qualidades especiais da criatura base e também ganha as seguintes.

Atravessar Rochas (Sob): Como ação padrão, um vampiro anão pode fundir-se com pedra sólida sem limite. Essa habilidade é semelhante à magia *mesclar-se às rochas*, exceto que o vampiro pode se mover livremente pela pedra a uma velocidade de 6 metros e permanecer fundido indefinidamente.

Cura Acelerada (Ext): Enquanto tiver pelo menos 1 ponto de vida, um vampiro anão cura uma quantidade de dano por rodada conforme sua Categoria de Idade (ver Tabela de Modificadores de Envelhecimento do Vampiro Anão). O número antes da barra representa a taxa de cura acima do solo; o número após a barra representa a taxa de cura subterrânea. Se for reduzido a 0 pontos de vida ou menos, assume o estado de Atravessar Rochas e tenta escapar. Se não alcançar seu caixão em até 2 horas, rematerializa-se dentro da pedra e é destruído. Após repousar por 1 hora em seu caixão, é restaurado para 1 ponto de vida e retoma sua cura normal.

Redução de Dano (Sob): Determinada pela Categoria de Idade (ver Tabela de Modificadores de Envelhecimento do Vampiro Anão).

Resistência (Ext): Igual ao vampiro base.

Resistência à Expulsão (Ext): Determinada pela Categoria de Idade (ver Tabela de Modificadores de Envelhecimento do Vampiro Anão).

Resistência à Magia (Sob): Um vampiro anão ganha resistência à magia conforme sua Categoria de Idade (ver Tabela de Modificadores de Envelhecimento do Vampiro Anão). Ele não pode voluntariamente baixar essa resistência e deve superá-la para lançar magias.

Sentido Sísmico (Ext): Um vampiro anão pode detectar automaticamente a localização de qualquer coisa a até 18 metros que esteja em contato com uma superfície de pedra.

Habilidades: Aumentam em relação à criatura base conforme a Categoria de Idade (ver tabela).

Perícias: Vampiros anões recebem bônus racial de +8 em testes de Blefar, Esconder-se, Ouvir, Furtividade, Procurar, Sentir Motivação e Observar. No restante, são iguais à criatura base.

Talentos: Vampiros anões ganham Prontidão, Reflexos em Combate, Esquiva, Iniciativa Aprimorada e Reflexos Rápidos, desde que a criatura base cumpra os pré-requisitos e não possua esses talentos.

Ambiente: Montanhas (subterrâneo).

Organização: Solitário, casal ou tropa (1–2 mais 2–5 crias vampíricas).

Nível de Desafio: Igual ao da criatura base mais o modificador determinado pela Categoria de Idade (ver Tabela de Modificadores de Envelhecimento do Vampiro Anão).

Tesouro: Padrão.

Tendência: Sempre Mau (qualquer).

Progressão: Por classe de personagem.

Ajuste de Nível: Igual à criatura base +8.

Como Repelir um Vampiro Anão

Vampiros anões recuam diante de um espelho ou de um símbolo sagrado apresentado com firmeza. Eles não podem cruzar uma linha contínua de aparas de metal, mesmo quando estão atravessando rochas. Esses elementos não causam dano ao vampiro; apenas o mantêm afastado.

Vampiros anões são incapazes de entrar em qualquer estrutura que não seja construída ao menos parcialmente com pedra e terra.

Modificadores de Envelhecimento do Vampiro Anão

	Modificadores de Habilidade											
Categoria de Idade	**For**	**Des**	**Int**	**Sab**	**Car**	**Desl.**	**Red. de Dano**	**Cura Acel.**	**Resist. Expulsão**	**CA**	**RM**	**ND**
Neófito	+6	+2	+2	+2	+4	+0	10/ferro frio e mágico	1/5	+4	+8	12	+3
Adulto	+8	+2	+4	+2	+4	+0	15/ferro frio e mágico	1/5	+4	+8	14	+3
Velho	+8	+4	+4	+4	+6	+3	15/ferro frio e mágico	2/6	+5	+9	16	+4
Ancião	+10	+4	+6	+4	+6	+3	20/ferro frio e mágico	2/7	+6	+9	18	+4
Ancião Experiente	+10	+6	+6	+6	+8	+6	20/ferro frio e mágico	3/8	+7	+10	20	+5
Patriarca	+12	+8	+8	+8	+10	+9	25/ferro frio e mágico	3/10	+8	+10	22	+6

Como Destruir um Vampiro Anão

Reduzir os pontos de vida de um vampiro anão a 0 ou menos o incapacita, mas não o destrói. No entanto, certos ataques podem matar vampiros anões.

Expor um vampiro anão à luz solar o desorienta. Ele só pode realizar ações padrão e é transformado em pedra na rodada seguinte se não conseguir escapar, como se estivesse sob o efeito da magia *carne para pedra*. Uma conjuração de *pedra para carne* pode restaurar o vampiro posteriormente. Água retirada de uma fonte mineral queima um vampiro anão tão eficazmente quanto água benta. Se um vampiro anão for imerso em uma fonte natural, ele perde um terço de seus pontos de vida por rodada até ser destruído ao final da terceira rodada.

Empalar um vampiro anão através do coração com uma formação rochosa natural (como uma estalactite ou estalagmite) mata a criatura. No entanto, ela retorna à vida se a estaca for removida, a menos que o corpo seja destruído. Uma maneira segura de destruir um vampiro anão é arrancar seu coração, mergulhá-lo em óleo por três dias e depois queimá-lo em uma forja anã. Quando o coração for completamente reduzido a cinzas, o restante do corpo do vampiro se desfaz em pó.

Exemplo de Vampiro Anão

Este exemplo usa um guerreiro anão de 5º nível como criatura base.

Vampiro Anão Neófito
Morto-vivo (Médio — Humanoide Avançado, Vampiro)

Dado de Vida:	5d12 (32 PV)
Iniciativa:	+6
Deslocamento:	6 m (4 quadrados)
Classe de Armadura:	*29* (+1 Des, +8 natural, +8 *armadura de batalha +2*, +2 escudo grande de aço), toque 11, surpresa 28
Ataque Base/Agarrar:	+5/+11
Ataque:	Corpo a corpo: pancada +11 (1d6+6 mais dano de For); ou *machado de guerra anão +1*+14 (1d10+9); ou à distância: machado de arremesso +7 (1d6+6)
Ataque Total:	Corpo a corpo: pancada +11 (1d6+6 mais dano de For); ou *machado de guerra anão +1*+14 (1d10+9); ou à distância: machado de arremesso +7 (1d6+6)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Cria, drenar força, drenar sangue, filhos da noite, olhar aterrador
Qualidades Especiais:	Atravessar rochas, características de morto-vivo, cura acelerada 1/5, fraquezas do vampiro anão, redução de dano 10/ferro frio e mágico, resistência a eletricidade e frio 10, resistência à expulsão +4, resistência à magia 12, sentido sísmico, visão no escuro 18 m
Testes de Resistência:	Fort +4, Ref +5, Von +3
Habilidades:	For 22, Des 15, Con —, Int12, Sab 14, Car 10
Perícias:	Avaliação +3, Blefar +8, Cavalgar +7, Escalar +14, Esconder-se +10, Furtividade +10, Intimidação +2, Observar +12, Ofícios (criar armaduras) +9, Ofícios (criar armas) +9, Ouvir +12, Procurar +9, Sentir Motivação +10
Talentos:	Ataque Poderoso, Especialização em Arma (machado de guerra anão), Esquiva, Foco em Arma (machado de guerra anão), Iniciativa Aprimorada, Prontidão, Reflexos em Combate, Reflexos Rápidos, Trespassar, Usar Arma Exótica (machado de guerra anão)
Ambiente:	Montanhas e subterrâneo/Qualquer (Ravenloft)
Organização:	Solitário, casal, ou tropa (1-2 mais 2-5 cria vampírica)
Nível de Desafio:	8
Tesouro:	Padrão
Tendência:	Sempre Mau (qualquer)
Progressão:	Por classe de personagem
Ajuste de Nível:	+8

Combate

A CD é 12 para o teste de Vontade contra o olhar aterrador deste vampiro anão.

Itens Pessoais: machado de guerra anão +1, armadura de batalha +2, pedra de alerta, poção de força do touro.

Vampiro Élfico

A criatura parece ser um elfo por seus olhos inclinados, pontas de orelha alongadas e estrutura graciosa. O restante está oculto por um véu que cobre a metade inferior do rosto.

Vampiros élficos são um tumor maligno no mundo, envenenando tudo que é natural ao seu redor apenas com sua presença. A transformação para a não-vida distorce e mutila os traços de um vampiro élfico, tornando-os paródias grotescas do que foram em vida. Vampiros élficos frequentemente escondem seus rostos monstruosos atrás de véus ou mantos escuros e volumosos. Ao contrário da maioria das linhagens, vampiros élficos se alimentam de beleza e energias criativas em vez de sangue.

Deslocamento: Aumenta em relação à criatura base conforme a Categoria de Idade (ver Tabela de Modificadores de Envelhecimento do Vampiro Élfico).

Classe de Armadura: A armadura natural da criatura base melhora conforme a Categoria de Idade (ver Tabela de Modificadores de Envelhecimento do Vampiro Élfico).

Ataques: Igual ao vampiro base.

Dano: Igual ao vampiro base.

Ataques Especiais: Um vampiro élfico mantém todos os ataques especiais da criatura base e também ganha os seguintes.

Cria (Sob): Um elfo ou meio-elfo que comete suicídio devido aos efeitos do Drenar Carisma de um vampiro élfico retorna como uma cria vampírica 1d4 dias após o enterro.

Se, ao invés disso, o vampiro drenar o Carisma da vítima até 0 ou menos, causando sua morte, ela retorna como uma cria se tiver 4 ou menos DV, ou como um vampiro élfico se tiver 5 ou mais DV. Em ambos os casos, o novo vampiro élfico ou cria permanece sob o comando do vampiro que o criou e continua escravizado até a morte de seu mestre.

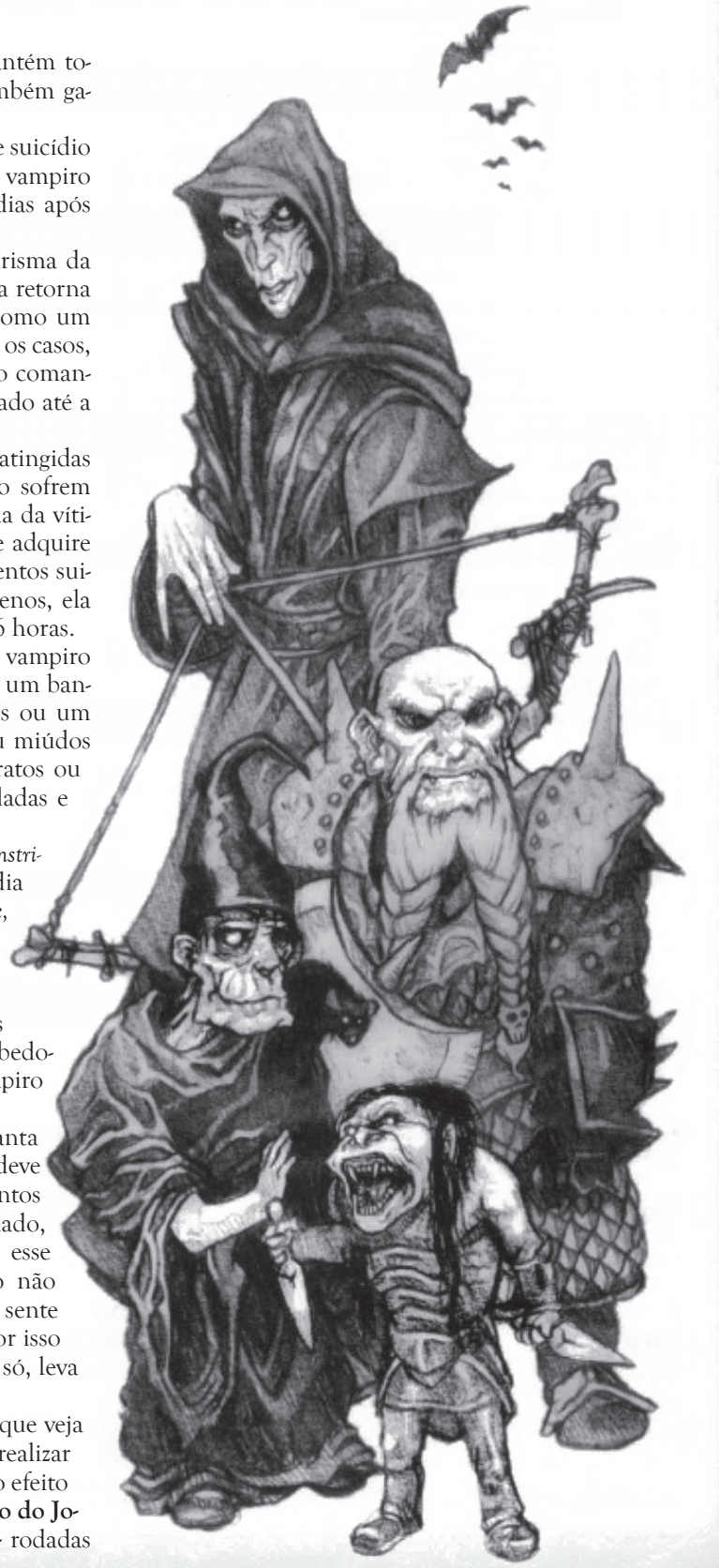
Drenar Carisma (Sob): Criaturas vivas atingidas pelo ataque de pancada de um vampiro élfico sofrem 1d4 pontos de dreno de Carisma. Se o Carisma da vítima cair abaixo de 3, ela se torna um Perdido e adquire automaticamente o efeito de loucura "pensamentos suicidas". Se o Carisma da vítima cair a 0 ou menos, ela perde a vontade de viver e morre dentro de 2d6 horas.

Filhos da Noite (Sob): Uma vez por dia, um vampiro élfico pode invocar um bando de 5d10 falcões, um bando de 3d10 águias, uma matilha de 3d6 lobos ou um enxame de 6d10 DV de animais diminutos ou miúdos (apenas mamíferos), como texugos, macacos, ratos ou arminhos. Essas criaturas chegam em 2d6 rodadas e servem ao vampiro élfico por até 1 hora.

Habilidades Similares à Magia: 3/dia – *constrição, armadilha, crescer espinhos, torcer madeira*; 1/dia – *cúpula de proteção contra a vida, inseto gigante, muralha de espinhos*. Essas habilidades funcionam como magias lançadas por um druida de 12º nível, exceto que o vampiro usa seu modificador de Carisma para determinar a CD dos testes de resistência, e não o modificador de Sabedoria (CD = 10 + modificador de Carisma do vampiro élfico + nível da magia).

Mácula do Apodrecimento (Sob): Qualquer planta que um vampiro élfico toque com a pele nua deve realizar um teste de Fortitude ou sofrer 1d4 pontos de dano por minuto até morrer. Uma vez iniciado, apenas destruir o vampiro pode interromper esse processo de decomposição. O vampiro élfico não pode suprimir essa habilidade. No entanto, ele sente a agonia das plantas que lentamente mata, e por isso geralmente evita o contato. Essa aflição, por si só, leva muitos vampiros élficos à beira da loucura.

Olhar Horripilante (Sob): Qualquer criatura que veja o rosto marcado de um vampiro élfico deve realizar um teste de Horror ou ficar paralisada, como no efeito de horror (ver Capítulo Três do **Ravenloft Livro do Jogador**). A vítima permanece paralisada até 1d4 rodadas



Modificadores de Envelhecimento do Vampiro Élfico

	Modificadores de Habilidade											
Categoria de Idade	For	Des	Int	Sab	Car	Desl.	Red. de Dano	Cura Acel.	Resist. Expulsão	CA	GR	ND
Neófito	+4	+8	+2	+4	+0	+0	10/ferro frio e mágico	4	+2	+4	+2	+2
Adulto	+4	+10	+4	+4	+0	+3	15/ferro frio e mágico	4	+2	+4	+2	+2
Velho	+6	+10	+4	+6	+2	+3	15/ferro frio e mágico	5	+3	+5	+3	+3
Ancião	+6	+12	+6	+6	+2	+6	20/ferro frio e mágico	5	+4	+5	+3	+3
Ancião Experiente	+8	+12	+6	+8	+4	+6	20/ferro frio e mágico	6	+5	+6	+4	+4
Patriarca	+10	+14	+8	+10	+6	+9	25/ferro frio e mágico	8	+6	+6	+5	+5

após perder a visão do rosto do vampiro. Esse ataque visual tem alcance de 9 metros.

Qualidades Especiais: Um vampiro élfico mantém todas as qualidades especiais da criatura base e também ganha as seguintes.

Alterar Forma (Sob): Um vampiro élfico pode assumir a forma de uma águia ou águia gigante como ação padrão. Essa habilidade é, no restante, igual à do vampiro base.

Caminhar pelas Plantas (Sob): Como ação padrão, um vampiro élfico pode usar *caminhar em árvores* sem limite entre árvores vivas, como na magia. Ambas as árvores (ponto de entrada e ponto de saída) entram automaticamente em contato com o vampiro e são afetadas por sua habilidade mácula do apodrecimento (veja acima).

Cura Acelerada (Ext): Enquanto tiver pelo menos 1 ponto de vida, um vampiro élfico cura uma quantidade de dano por rodada conforme sua Categoria de Idade (ver Tabela de Modificadores de Envelhecimento do Vampiro Élfico). Se for reduzido a 0 pontos de vida ou menos, o vampiro élfico usa sua habilidade caminhar em árvores e tenta escapar. Se permanecer mais de 2 rodadas consecutivas fora de uma árvore antes de alcançar seu caixão, o vampiro élfico é destruído. Após repousar por 1 hora em seu caixão, ele é restaurado para 1 ponto de vida e retoma sua cura normal.

Redução de Dano (Sob): A redução de dano de um vampiro élfico é determinada pela sua Categoria de Idade (ver Tabela de Modificadores de Envelhecimento do Vampiro Élfico).

Resistência (Ext): Igual ao vampiro base.

Resistência à Expulsão (Ext): A resistência à expulsão de um vampiro élfico é determinada pela sua Categoria de Idade (ver Tabela de Modificadores de Envelhecimento do Vampiro Élfico).

Habilidades: Aumentam em relação à criatura base conforme a Categoria de Idade (ver Tabela de Modificadores de Envelhecimento do Vampiro Élfico). Vampiros élficos sofrem um modificador em seu Grau de Rejeição (GR) ao lidarem com vampiros não élficos, devido à sua aparência marcada e antinatural.

Perícias: Vampiros élficos recebem um bônus racial de +8 em testes de Blefar, Esconder-se, Furtividade, Observar, Ouvir, Procurar e Sentir Motivação. No restante, são iguais à criatura base.

Talentos: Vampiros élficos ganham Prontidão, Reflexos em Combate, Esquiva, Iniciativa Aprimorada e Reflexos Rápidos, desde que a criatura base cumpra os pré-requisitos e não possua esses talentos.

Ambiente: Florestas/Temperado (Ravenloft).

Organização: Solitário, casal ou tropa (1–2 mais 2–5 crias vampíricas).

Nível de Desafio: Igual ao da criatura base mais o modificador determinado pela Categoria de Idade (ver Tabela de Modificadores de Envelhecimento do Vampiro Élfico).

Tesouro: Padrão.

Tendência: Sempre Mau (qualquer).

Progressão: Por classe de personagem.

Ajuste de Nível: Igual à criatura base +8.

Como Repelir um Vampiro Élfico

Vampiros élficos não são afetados por espelhos ou alho, mas não podem cruzar uma linha contínua de pétalas de flores. As pétalas devem estar frescas e perfumadas, tendo sido colhidas há no máximo 1 dia. Se um vampiro élfico ouvir música sendo tocada ou cantada, deve realizar um teste de Vontade (CD = resultado do teste de Atuação do artista) ou parar o que estiver fazendo e ouvir, enlevado. O vampiro pode tentar um novo teste de Vontade a cada minuto para se libertar do transe, e o efeito termina imediatamente se ele for atacado. Flores e música não causam dano direto ao vampiro élfico — apenas o mantêm afastado.

Se um vampiro élfico viajar em ambiente subterrâneo, sofre 1d4 pontos de dano por rodada e não pode

usar sua cura acelerada nem qualquer uma de suas habilidades sobrenaturais ou similares à magia até retornar à superfície.

Como Destruir um Vampiro Élfico

Reduzir os pontos de vida de um vampiro élfico a 0 ou menos o incapacita, mas não o destrói. No entanto, certos ataques podem matar vampiros élficos.

Vampiros élficos não são prejudicados pela luz solar — na verdade, dependem dela. Um vampiro élfico fora de seu caixão entre o pôr do sol e o nascer do sol fica desorientado, podendo realizar apenas ações padrão, e é completamente destruído na rodada seguinte se não conseguir escapar. Água corrente não tem poder sobre vampiros élficos, mas seiva fresca de árvore os queima tão eficazmente quanto água benta.

Cravar uma estaca de carvão no coração de um vampiro élfico mata a criatura. No entanto, ela retorna à vida se a estaca for removida, a menos que o corpo seja destruído. Uma maneira segura de matar um vampiro élfico é cortar sua cabeça e incendiá-la em uma fogueira alimentada com flores e arbustos floridos. A fogueira deve queimar por no mínimo 24 horas para garantir a destruição do vampiro.

Exemplo de Vampiro Élfico

Este exemplo usa um ranger élfico de 5º nível como criatura base.

Vampiro Élfico Neófito
Morto-vivo (Médio — Humanoide Avançado, Vampiro)

Dado de Vida: 5d12 (32 PV)
Iniciativa: +12
Deslocamento: 9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura: 22 (+8 Des, +4 natural, +1 armadura acolchoada), toque 18, surpresa 15
Ataque Base/Agarrar: +5/+9
Ataque: Corpo a corpo: pancada +9 (1d6+4 mais drenar carisma); ou *espada longa +1* +10 (1d8+4/18-20); ou à distância: *arco longo composto [reforçado +4] +1* +14 (1d8+4/x3)
Ataque Total: Corpo a corpo: pancada +9 (1d6+4 mais drenar carisma); ou *espada longa +1* +10 (1d8+4/18-20); ou à distância: *arco longo composto [reforçado +4] +1* +14 (1d8+4/x3)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Cria, drenar carisma, filhos da noite, habilidades similares à magia, mácula do apodrecimento, olhar horripilante
Qualidades Especiais: Alterar forma, caminhar pelas plantas, características de morto-vivo, cura acelerada, fraquezas do vampiro élfico, inimigo predileto (goblinóides +2, elfos +1), rastrear, redução de dano 10/ferro frio e mágico, resistência a eletricidade e frio 20, resistência à expulsão +2
Testes de Resistência: Fort +5, Ref +12, Von +5
Habilidades: For 18, Des 26, Con —, Int 12, Sab 16, Car 8
Perícias: Adestrar Animais +7, Blefar +10, Conhecimento (natureza) +9, Esconder-se +20, Furtividade +20, Observar +15, Ouvir +15, Procurar +11, Sentir Motivação +11, Sobrevivência +11
Talentos: Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Prontidão, Reflexos em Combate, Reflexos Rápidos, Tiro Certeiro, Tiro Preciso
Ambiente: Florestas/Temperado (Ravenloft)
Organização: Solitário, casal ou tropa (1–2 mais 2–5 crias vampíricas)
Nível de Desafio: 7
Tesouro: Padrão
Tendência: Sempre Mau (qualquer)
Progressão: Por classe de personagem
Ajuste de Nível: +8

Combate

A CD é 11 para o teste de Vontade para resistir ao olhar horripilante deste vampiro élfico, e para o teste de Fortitude para resistir à sua mácula do apodrecimento. Testes de resistência contra suas habilidades similares à magia tem CD = 9 + nível da magia.

Itens Pessoais: Espada longa +1, arco longo composto [reforçado +4] +1, manto de resistência +1, olhos de águia.

Vampiro Gnomo

Ainda mais enrugado que um gnomo comum, esse espécime abatido parece quase mumificado.

Quando alguns gnomos afirmam que a vida não passa de uma piada cósmica cruel, é o vampiro gnomo que eles apontam como prova. O tempo se grava profundamente na carne do vampiro gnomo, transformando sua pele de firme a abatida, até atingir um estado de quase mumificação. Curiosamente, todos os vampiros gnômicos são completamente mudos, privados da capacidade de contar as piadas e histórias que apreciavam em vida. Um vampiro gnomo deve possuir o talento Magia Silenciosa para conjurar qualquer magia com componente verbal, incluindo seus truques inatos.

Deslocamento: Aumenta em relação à criatura base conforme a Categoria de Idade (ver Tabela de Modificadores de Envelhecimento do Vampiro Gnomo).

Modificadores de Envelhecimento do Vampiro Gnomo

	Modificadores de Habilidade											
Categoria de Idade	**For**	**Des**	**Int**	**Sab**	**Car**	**Desl.**	**Red. de Dano**	**Cura Acel.**	**Resist. Expulsão**	**CA**	**Riso**	**ND**
Neófito	+0	+6	+2	+6	+4	+0	10/prata e mágico	3	+4	+6	1d4	+1
Adulto	+0	+8	+2	+8	+4	+3	15/prata e mágico	3	+4	+6	1d6	+1
Velho	+2	+8	+4	+8	+6	+3	15/prata e mágico	5	+5	+7	1d8	+2
Ancião	+2	+10	+4	+10	+6	+6	20/prata e mágico	5	+5	+7	1d8	+2
Ancião Experiente	+4	+10	+6	+10	+8	+6	20/prata e mágico	6	+6	+8	1d10	+3
Patriarca	+6	+12	+8	+12	+10	+9	25/prata e mágico	8	+7	+8	1d10	+4

Classe de Armadura: A armadura natural da criatura base melhora conforme a Categoria de Idade (ver Tabela de Modificadores de Envelhecimento do Vampiro Gnomo).

Ataques: Igual ao vampiro base.

Dano: Igual ao vampiro base.

Ataques Especiais: Um vampiro gnomo mantém todos os ataques especiais da criatura base e também ganha os seguintes.

Carranca de Escárnio (Sob): Uma vez a cada 10 minutos, um vampiro gnomo pode distorcer seus traços em um sorriso zombeteiro que funciona como um ataque visual, exigindo uma ação padrão e com alcance de 9 metros. Qualquer criatura dentro do alcance que veja o rosto do monstro deve fazer um teste de Vontade ou cair em gargalhadas incontroláveis. Os efeitos são semelhantes à magia *riso histérico de Tasha* conjurada por um feiticeiro de 12º nível, mas com duração de 1d6 rodadas, e vítimas de tipo diferente não recebem bônus no teste de resistência. Além disso, as vítimas sofrem dano a cada rodada em que riem, conforme a Categoria de Idade do vampiro gnomo (ver Tabela de Modificadores de Envelhecimento do Vampiro Gnomo).

Cria (Sob): Para criar um novo lacaio, um vampiro gnomo deve drenar a Constituição de uma vítima gnoma até 0 ou menos, depois colocar o cadáver no mesmo sarcófago em que o vampiro dorme. O vampiro gnomo deve então deitar-se sobre a vítima por três dias completos, sem sequer sair para se alimentar, permitindo que sua energia negativa penetre na vítima. Ao final desse período, a vítima retorna como um vampiro gnomo se tiver 5 ou mais Dados de Vida. O novo vampiro fica sob o comando do vampiro gnomo que o criou e permanece escravizado até a morte de seu mestre.

Vampiros gnomos não podem criar crias vampíricas.

Domínio dos Animais (Sob): Essa habilidade é semelhante à habilidade de dominação do vampiro base, mas afeta apenas animais.

Drenar Destreza (Sob): Criaturas vivas atingidas pelo ataque de pancada de um vampiro gnomo sofrem 1d4 pontos de dreno permanente de Destreza.

Drenar Sangue (Ext): Igual ao vampiro base.

Qualidades Especiais: Um vampiro gnomo mantém todas as qualidades especiais da criatura base e também ganha as seguintes.

Transformação Momentânea (SM): Essa habilidade funciona como a magia *transformação momentânea* conjurada por um feiticeiro de 12º nível, mas o vampiro pode manter a ilusão indefinidamente. Pode usar essa habilidade como ação padrão, sem limite diário.

Cura Acelerada (Ext): Enquanto tiver pelo menos 1 ponto de vida, o vampiro gnomo regenera uma quantidade de pontos de vida por rodada, conforme sua Categoria de Idade (ver Tabela de Modificadores de Envelhecimento do Vampiro Gnomo). Se for reduzido a 0 pontos de vida ou menos, assume a forma espectral e tenta escapar. Deve alcançar seu sarcófago em até 2 horas ou será destruído. Ao repousar por 1 hora em seu sarcófago, recupera 1 ponto de vida e volta a se curar normalmente.

Forma Espectral (Sob): Como ação padrão, o vampiro gnomo pode assumir a forma de uma esfera de luz, semelhante a um fogo-fátuo. Nessa forma, ele é incorpóreo e pode permanecer assim indefinidamente. Possui velocidade de voo de 6 metros com manobrabilidade perfeita. Como criatura incorpórea, pode atravessar muitos objetos sólidos, mas não pode atravessar efeitos de força, criaturas vivas ou materiais que já foram vivos, como madeira ou couro.

Imunidades (Sob): Armas de metal atravessam o corpo de um vampiro gnomo sem causar dano, independentemente de encantamentos. Se uma arma mágica causar um tipo adicional de dano (como o dano de fogo de uma arma com explosão flamejante), o vampiro gnomo sofre esse dano normalmente. Além disso, ele automaticamente desacredita todas as ilusões.

Patas de Aranha (Ext): Igual ao vampiro base, mas o vampiro gnomo só pode escalar superfícies feitas de substâncias inorgânicas como pedra, metal ou terra. Por exemplo, ele não poderia escalar uma parede de madeira.

Redução de Dano (Sob): Determinada pela Categoria de Idade (ver Tabela de Modificadores de Envelhecimento do Vampiro Gnomo).

Resistência (Ext): Um vampiro gnomo possui resistência 20 contra frio, eletricidade e fogo.

Resistência à Expulsão (Ext): Determinada pela Categoria de Idade (ver Tabela de Modificadores de Envelhecimento do Vampiro Gnomo).

Habilidades: Aumentam em relação à criatura base conforme determinado pela Categoria de Idade (ver Tabela de Modificadores de Envelhecimento do Vampiro Gnomo).

Perícias: Vampiros gnomo recebem um bônus racial de +8 em testes de Blefar, Esconder-se, Furtividade, Observar, Ouvir, Procurar e Sentir Motivação. No restante, são iguais à criatura base.

Talentos: Vampiros gnomo ganham os talentos Prontidão, Reflexos em Combate, Esquiva, Iniciativa Aprimorada e Reflexos Rápidos, desde que a criatura base cumpra os pré-requisitos e ainda não possua esses talentos.

Ambiente: Colinas ou florestas/Temperado (Ravenloft).

Organização: Solitário ou em casais.

Nível de Desafio: Igual ao da criatura base, com modificador conforme a Categoria de Idade (ver Tabela de Modificadores de Envelhecimento do Vampiro Gnomo).

Tesouro: Padrão.

Tendência: Sempre Mau (qualquer).

Progressão: Por classe de personagem.

Ajuste de Nível: Igual à criatura base +8.

Como Repelir um Vampiro Gnomo

Vampiros gnomos recuam diante de um espelho com fundo prateado ou de um símbolo sagrado fortemente apresentado. Eles devem fazer um teste de Vontade (CD = teste de Carisma de quem apresenta) ou ficar aterrorizados diante de qualquer joia fortemente apresentada por 2d4 rodadas. Esse efeito termina imediatamente se o vampiro gnomo for atacado. Esses objetos não causam dano ao vampiro gnomo — apenas o mantêm afastado.

Um vampiro gnomo é incapaz de entrar em uma casa ou outro edifício a menos que bata uma vez na porta e uma criatura viva responda. Em terras onde vampiros gnomos vagam, moradores cautelosos frequentemente não respondem até a segunda ou terceira batida de um visitante.

Como Destruir um Vampiro Gnomo

Reduzir os pontos de vida de um vampiro gnomo a 0 ou menos o incapacita, mas não o destrói. No entanto, certos ataques podem matar vampiros gnomos. A luz solar direta é devastadora para um vampiro gnomo: se ele não conseguir escapar em uma única ação padrão, será destruído.

Cravar uma estaca de prata no coração de um vampiro gnomo mata o monstro. No entanto, ele retorna à vida se a estaca for removida, a menos que o corpo seja destruído. Os gnomos juram que a única maneira segura de destruir um vampiro gnomo é cortar suas mãos e fervê-las em uma fonte termal vulcânica por 24 horas. Em seguida, o corpo deve ser colocado em um caixão de madeira de qualidade superior (preço de mercado: 160 PO). Os olhos do vampiro devem então ser removidos e substituídos por gemas, cada uma valendo pelo menos 100 PO. Uma vez que o ritual esteja completo, o caixão deve ser pregado e enterrado. Só então o vampiro gnomo estará realmente morto.

Exemplo de Vampiro Gnomo

Este exemplo usa um ilusionista gnomo de 5º nível como criatura base.

Vampiro Gnomo Neófito
Morto-Vivo (Pequeno — Humanoide Avançado, Vampiro)

Dado de Vida:	5d12+3 (35 PV)
Iniciativa:	+9
Deslocamento:	6 m (4 quadrados), voo 6 m (perfeito)
Classe de Armadura:	23 (+1 tamanho, +5 Des, +6 natural, +1 armadura), toque 16, surpresa 18
Ataque Base/Agarrar:	+2/+5
Ataque:	Corpo a corpo: pancada +2 (1d4-1 mais drenar destreza); ou *adaga +2* (1d4-1); ou à distância: *besta leve +1* +9 (1d8/19-20/x2)
Ataque Total:	Corpo a corpo: pancada +2 (1d4-1 mais drenar destreza); ou *adaga +2* (1d4-1); ou à distância: *besta leve +1* +9 (1d8/19-20/x2)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Carranca de escárnio, cria, domínio dos animais, drenar destreza, drenar sangue, habilidades similares à magia inatas, magias
Qualidades Especiais:	Características de morto-vivo, cura acelerada 3, familiar rato, forma espectral, fraquezas de vampiro gnomo, imunidades, patas de aranha, redução de dano 10/prata e mágico, resistência a eletricidade, frio e fogo 20, resistência à expulsão +4
Testes de Resistência:	Fort +2, Ref +9, Von +9
Habilidades:	For 8, Des 20, Con —, Int 18, Sab 18, Car 12

Perícias:	Blefar +9, Concentração +9, Conhecimento (Mortos-Vivos) +9, Esconder-se +13, Furtividade +13, Identificar Magia +14, Observar +14, Ofícios (alquimia) +14, Ouvir +16, Procurar +14, Sentir Motivação +12
Talentos:	Escrever Pergaminho, Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Magia Silenciosa, Magias em Combate, Prontidão, Reflexos em Combate, Reflexos Rápidos, Vitalidade
Ambiente:	Colinas ou florestas/Temperado (Ravenloft)
Organização:	Solitário ou casal
Nível de Desafio:	6
Tesouro:	Padrão
Tendência:	Sempre Mau (qualquer)
Progressão:	Por classe de personagem
Ajuste de Nível:	Igual à criatura base +8

Combate

A CD é 13 para o teste de Vontade contra o sorriso zombeteiro e a dominação de animais deste vampiro gnomo. A CD para resistir às suas habilidades similares à magia é 11 + nível da magia.

Magias Preparadas Típicas de Mago (Ilusionista) (5/5/4/3; CD de resistência 14 + nível da magia) Escolas Proibidas: Conjuração e Necromancia. Nível 0 — *detectar magia, globos de luz, mãos mágicas, prestidigitação , som fantasma*; 1º — *leque cromático, mísseis mágicos, queda suave, servo invisível, ventriloquismo*; 2º — *levitação, padrão hipnótico, poeira ofuscante, reflexos*; 3º — *deslocamento, esfera de invisibilidade, névoa fétida*.

Itens Pessoais: Besta leve +1, poção de agilidade do gato, poção de invisibilidade, varinha de mãos flamejantes, braceleiras de armadura +1, manto de resistência +1.

Vampiro Halfling

A pele do halfling é pálida e seus dentes afiados, dando-lhe uma aparência nitidamente selvagem. Ele está sem uma orelha, que parece ter sido arrancada de sua cabeça.

Halflings não gostam de nada mais na vida do que um bom cachimbo e a estrada aberta. Na não-vida, até esses simples confortos tornam-se zombarias distorcidas. Vampiros Halflings se assemelham aos seus parentes vivos, mas sua pele é pálida e às vezes ressequida. Seus dentes são longos e afiados, dando aos seus rostos um aspecto selvagem. Vampiros Halflings frequentemente colecionam troféus macabros de suas vítimas. Muitos Vampiros Halflings também estão sem um dedo, dedo do pé ou orelha, tendo sido retirados durante seus momentos finais de vida.

Deslocamento: Aumenta em relação à criatura base conforme determinado pela Categoria de Idade (ver Tabela de Modificadores de Envelhecimento do Vampiro Halfling).

Classe de Armadura: A armadura natural da criatura base melhora conforme determinado pela Categoria de Idade (ver Tabela de Modificadores de Envelhecimento do Vampiro Halfling).

Ataque: Igual ao vampiro base.

Ataque Total: Igual ao vampiro base.

Dano: Igual ao vampiro base.

Ataques Especiais: Um Vampiro Halfling mantém todos os ataques especiais da criatura base e também ganha os listados abaixo:

Aura de Fadiga (Sob): Criaturas vivas que entrarem em um raio de 18 metros de um Vampiro Halfling devem fazer um teste de Vontade ou ficarão fatigadas. Criaturas já fatigadas tornam-se exaustas. (Ver glossário do *Livro do Jogador* de D&D.) Esse efeito dura 1d6 rodadas.

Cria (Sob): Uma vítima halfling morta pelo Drenar Constituição de um Vampiro Halfling retorna como uma cria vampírica se tiver 4 ou menos DV, e como um Vampiro Halfling se tiver 5 ou mais DV. Em ambos os casos, o novo vampiro ou cria está sob o comando do Vampiro Halfling que o criou e permanece escravizado até a morte de seu mestre.

Drenar Sangue (Ext): Igual ao vampiro base.

Drenar Vitalidade (Sob): Criaturas vivas atingidas pelo ataque de pancada de um Vampiro Halfling sofrem 1d4 pontos de dano de Força e 1d4 pontos de dano de Destreza.

Filhos da Noite (Sob): Uma vez por dia, um Vampiro Halfling pode convocar uma matilha de 4d8 cães ou um enxame de 4d10 gatos como uma ação padrão. Essas criaturas chegam em 2d6 rodadas e servem ao vampiro halfling por até 1 hora.

Habilidades Similares à Magia: Sem limite diário — *purificar alimentos*; 3/dia — *criar alimentos* (Nível de Conjurador 12); Sem limite — Um Vampiro Halfling também pode corromper comida e água como uma ação padrão. Essa habilidade similar à magia torna 0,5 metro cúbico de comida e água impróprios para consumo (CD de resistência 10 + modificador de Carisma do Vampiro Halfling).

Qualidades Especiais: Um Vampiro Halfling mantém todas as qualidades especiais da criatura base e também ganha as listadas abaixo.

Alterar Forma (Sob): Um Vampiro Halfling pode assumir a forma de um javali, cachorro, cachorro de montaria ou coruja como uma ação padrão. Esta habilidade é, de outra forma, igual à do vampiro base.

Cura Acelerada (Ext): Enquanto tiver pelo menos 1 ponto de vida, um Vampiro Halfling cura uma quantidade de pontos de vida por rodada, conforme determinado pela Categoria de Idade e pela fase da lua (ver Tabela de Modificadores de Envelhecimento do Vampiro Halfling). O primeiro número representa a taxa de cura do vampiro quando a lua está menos da metade cheia. O

Modificadores de Envelhecimento do Vampiro Halfling

	Modificadores de Habilidade										
Categoria de Idade	For	Des	Int	Sab	Car	Desl.	Red. de Dano	Cura Acel.	Resist. Expulsão	CA	ND
Neófito	+0	+6	+2	+4	+6	+0	10/prata e mágico	3/4/5	+4	+6	+1
Adulto	+0	+6	+2	+6	+8	+3	15/prata e mágico	3/4/5	+4	+6	+1
Velho	+2	+8	+4	+6	+8	+3	15/prata e mágico	4/5/6	+5	+7	+2
Ancião	+2	+8	+4	+8	+10	+6	20/prata e mágico	4/5/6	+6	+7	+2
Ancião Experiente	+4	+10	+6	+8	+10	+6	20/prata e mágico	5/6/8	+7	+8	+3
Patriarca	+6	+12	+8	+10	+12	+9	25/prata e mágico	6/8/10	+8	+8	+4

número do meio representa a taxa de cura do vampiro quando a lua está meio cheia ou gibosa. O último número representa a taxa de cura do vampiro durante as três noites de lua cheia. Se for reduzido a 0 pontos de vida ou menos, um Vampiro Halfling assume *forma gasosa* e tenta escapar. Ele deve alcançar seu caixão dentro de 2 horas ou será destruído. Uma vez em repouso em seu caixão por 1 hora, o Vampiro Halfling é restaurado para 1 ponto de vida, então retoma a cura em sua taxa padrão.

Forma Gasosa (Sob): Igual ao vampiro base, mas em vez de uma névoa fria, um Vampiro Halfling assume a forma de uma nuvem de tabaco de cachimbo agradavelmente aromático.

Pés Leves (Ext): Um Vampiro Halfling sempre se move silenciosamente.

Resistência (Ext): Igual ao vampiro base.

Resistência à Expulsão (Ext): A resistência à expulsão de um Vampiro Halfling é determinada pela sua Categoria de Idade (ver Tabela de Modificadores de Envelhecimento do Vampiro Halfling).

Habilidades: Aumentam em relação à criatura base conforme determinado pela Categoria de Idade (ver Tabela de Modificadores de Envelhecimento do Vampiro Halfling).

Perícias: Vampiros Halflings têm um bônus racial de +8 em testes de Blefar, Esconder-se, Ouvir, Furtividade, Procurar, Sentir Motivação e Observar. No restante, igual à criatura base.

Talentos: Vampiros Halflings ganham Prontidão, Reflexos em Combate, Esquiva, Iniciativa Aprimorada e Reflexos Rápidos, assumindo que a criatura base cumpra os pré-requisitos e não possua esses talentos.

Ambiente: Colinas ou planícies/Qualquer (Ravenloft).

Organização: Solitário, casal, bando (2–5), ou tropa (1–2 mais 2–5 cria vampírica).

Nível de Desafio: Igual à criatura base mais modificador determinado pela Categoria de Idade (ver Tabela de Modificadores de Envelhecimento do Vampiro Halfling).

Tesouro: Padrão.
Tendência: Sempre Mau (qualquer).
Progressão: Por classe de personagem.
Ajuste de Nível: Igual à criatura base +8.

Como Repelir um Vampiro Halfling

Vampiros Halflings não toleram o cheiro de fumaça de tabaco (exceto a de sua própria *forma gasosa*) e não entram em áreas impregnadas com esse aroma. Da mesma forma, eles recuam diante de um símbolo sagrado apresentado com firmeza. Um Vampiro Halfling é incapaz de entrar em qualquer cômodo com uma lareira acesa, e não pode atravessar qualquer janela ou porta com uma ferradura erguida pregada acima. Esses elementos não causam dano ao vampiro; apenas o mantêm afastado.

Embora a maioria dos vampiros precise descansar sobre um leito de sua terra natal, muitos aprendem a obter Mobilidade transportando caixas de terra de seus locais de sepultamento durante suas viagens. O Vampiro Halfling é privado dos prazeres da viagem; ele nunca pode descansar a mais de 1,5 km do local onde foi originalmente sepultado. A maioria dos Vampiros Halflings é enterrada próxima a áreas povoadas, mas alguns, azarados o suficiente para terem sido sepultados em locais remotos, são conhecidos por terem enlouquecido de fome.

Como Destruir um Vampiro Halfling

Reduzir os pontos de vida de um Vampiro Halfling a 0 ou menos incapacita, mas não o destrói. No entanto, certos ataques podem matar Vampiros Halflings.

Vampiros Halflings são tão vulneráveis à luz do sol e à água corrente quanto o vampiro base. Além disso, a chuva queima um Vampiro Halfling como ácido, então eles nunca deixam seus covis voluntariamente durante uma tempestade. Se um Vampiro Halfling for pego na chuva, ele sofre dano de ácido a cada rodada, conforme determinado pela severidade da chuva.

Chuva	Dano
Comum	1d6
Pesada (tempestade)	1d8
Torrencial (furacão)	1d10

Um Vampiro Halfling reduzido a 0 pontos de vida ou menos pela chuva é completamente destruído.

Um Vampiro Halfling pode ser morto instantaneamente ao se cravar uma estaca de madeira em seu coração. A estaca deve ter sido retirada diretamente de uma lareira crepitante, e sua ponta ainda deve estar em chamas quando for cravada no peito do vampiro. No entanto, o Vampiro Halfling retorna à vida se a estaca for removida, a menos que o corpo seja destruído. Uma forma segura de destruir um Vampiro Halfling é cortar suas mãos e pés e lançá-los ao fogo da lareira. Se as chamas forem mantidas por 3 horas, o vampiro se dissolve em fumaça e é destruído.

Exemplo de Vampiro Halfling

Este exemplo usa um halfling ladino de 5º nível como criatura base.

Vampiro Halfling Neófito
Morto-Vivo (Pequeno — Humanoide Avançado, Vampiro)
Dado de Vida: 5d12 (32 PV)
Iniciativa: +21
Deslocamento: 6 m (4 quadrados)
Classe de Armadura: 26 (+1 tamanho, +7 Des, +6 natural, +2 armadura acolchoada +1, +1 broquel obra-prima), toque 18, surpresa 19
Ataque Base/Agarrar: +5/+5
Ataque: Corpo a corpo: pancada +12 (1d4 mais drenar vitalidade); ou *adaga +1* +13 (1d4/19-20/x2); ou à distância: *adaga +1* +13 (1d4/19-20/x2)
Ataque Total: Corpo a corpo: pancada +12 (1d4 mais drenar vitalidade); ou *adaga +1* +13 (1d4/19-20/x2); ou à distância: *adaga +1* +13 (1d4/19-20/x2)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Ataque furtivo +3d6, aura de fadiga, cria, drenar sangue, drenar vitalidade, filhos da noite, habilidades similares à magia
Qualidades Especiais: Alterar forma, características de morto-vivo, cura acelerada, esquiva sobrenatural, evasão, forma gasosa, fraquezas de vampiro halfling, pés leves, resistência a eletricidade e frio 20, resistência à expulsão +4
Testes de Resistência: Fort +3, Ref +15, Von +5
Habilidades: For 10, Des 24, Con —, Int 16, Sab 14, Car 14
Perícias: Abrir Fechaduras +15, Acrobacia +15, Blefar +18, Disfarces +10, Equilíbrio +15, Escalar +10, Esconder-se +23, Falsificação +11, Furtividade +17, Observar +12, Operar Mecanismos +11, Ouvir +14, Procurar +11, Saltar +10, Sentir Motivação +10
Talentos: Acuidade com Arma, Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Prontidão, Reflexos em Combate, Reflexos Rápidos, Usar Escudo
Ambiente: Colinas ou planícies/Qualquer (Ravenloft)
Organização: Solitário, casal, bando (2-5), ou tropa (1-2 mais 2-5 cria vampírica)
Nível de Desafio: 6
Tesouro: Padrão
Tendência: Sempre Mau (qualquer)
Progressão: Por classe de personagem
Ajuste de Nível: +8

Combate

A CD é 14 para o teste de Vontade contra a aura de fadiga deste vampiro. Os testes contra suas habilidades similares à magia têm CD igual a 12 + nível da magia.

Itens Pessoais: Adaga +1, armadura acolchoada +1, flautas do esgoto.

Linhagens de Vampiro e suas Crias

Cria vampírica se assemelham aos seus mestres, tanto em traços físicos quanto em seus ataques especiais e qualidades. Modificações para cada tipo de cria devem ser feitas à cria vampírica do *Livro dos Monstros* (referida daqui em diante como "cria base") para refletir sua linhagem de vampirismo. Crias de subtipos de vampiro usam todas as estatísticas e habilidades especiais da cria base, exceto quando indicado de outra forma. Todas as cria vampírica adquirem o tipo morto-vivo (ver acima). Crias vampíricas de cada linhagem são igualmente vulneráveis a ataques que podem repelir ou destruir seus mestres.

Cria Vampírica Chiang-Shi

Como seus mestres, as crias chiang-shi têm cabelos brancos intensos, embora estes não cresçam com o tempo. Uma cria chiang-shi possui os seguintes ataques especiais e qualidades:

Atordoar (Sob): Semelhante à habilidade de mesmerismo do chiang-shi, mas se a vítima falhar em um teste de resistência de Vontade CD 14, ela fica atordoada por 4 rodadas.

Cura Acelerada (Ext): Igual à cria base, exceto que, se a cria chiang-shi for reduzida a 0 pontos de vida, ela se torna invisível e intangível, não gasosa.

Drenar Energia (Sob): Igual à cria base.

Drenar Sangue (Ext): Igual à cria base.

Invisibilidade (Sob): Igual ao chiang-shi.

Cria Vampírica Nosferatu

Como seus mestres, as crias nosferatu são difíceis de distinguir de vampiros comuns — ou mortais. Uma cria nosferatu possui os seguintes ataques especiais e qualidades:

Dominação (Sob): Igual à cria base.

Forma gasosa (Sob): Igual à cria base.

Drenar sangue (Ext): Igual à cria base.

Impotência à Luz do Sol: Igual ao nosferatu.

Patas de Aranha (Sob): Igual à cria base.

Regeneração Lunar: Igual ao nosferatu, exceto que a cria nosferatu cura apenas 2 pontos de vida por rodada, e somente sob a luz da lua cheia.

Sono Restaurador (Ext): Uma cria nosferatu cura 2 pontos de vida por hora enquanto dorme em seu caixão, desde que tenha pelo menos 1 ponto de vida.

Cria Vampírica Vrykolaka

Como os mestres, as crias vrykolaka são ainda mais horrendas e muitas vezes confundidas com carniçais. Uma crença comum afirma que, se um vrykolaka for destruído, todas as suas crias morrem com ele. Uma cria vrykolaka possui os seguintes ataques especiais e qualidades:

Cura Acelerada (Ext): Igual ao vrykolaka, exceto que a cria cura apenas 2 pontos de vida por rodada, desde que tenha pelo menos 1 ponto de vida.

Drenar Sangue (Ext): Igual à cria base, exceto que a vítima também corre risco de infecção (veja adiante).

Enxame (Sob): Semelhante à habilidade do vrykolaka de se transformar em um enxame de insetos (Minúsculos), exceto que as criaturas do enxame da cria não podem realizar ataques.

Sono (Sob): Semelhante à habilidade de sono febril do vrykolaka (veja acima), mas a CD de resistência é 14, e o efeito é similar ao da magia *sono* conjurada por um feiticeiro de 5º nível.

Cria Vampírica Anã

A cria vampírica anã compartilha os traços físicos de seu mestre. Uma cria vampírica anã possui os seguintes ataques especiais e qualidades:

Atravessar Rochas (Sob): Igual ao vampiro anão.

Cura Acelerada (Ext): Igual ao vampiro anão, exceto que a cria cura apenas 2 pontos de vida por rodada, e somente se estiver em ambiente subterrâneo.

Drenar Força (Sob): Igual ao vampiro anão.

Drenar Sangue (Ext): Igual à cria base.

Olhar Aterrador (Sob): Semelhante à habilidade de olhar aterrador do vampiro anão, mas com CD de resistência 14.

Cria Vampírica Élfica

Assim como seus mestres, as crias vampíricas élficas aparecem como elfos pálidos e horrendos. Uma cria vampírica élfica possui os seguintes ataques especiais e qualidades:

Caminhar pelas Plantas (Sob): Igual ao vampiro élfico.

Cura Acelerada (Ext): Igual ao vampiro élfico, exceto que a cria cura apenas 2 pontos de vida por rodada.

Drenar Carisma (Sob): Criaturas vivas atingidas pelo ataque de pancada da cria sofrem 1d4 pontos de drenagem permanente de Carisma.

Mácula do Apodrecimento (Sob): Igual ao vampiro élfico, mas o teste de Fortitude tem CD 14 e o efeito dura apenas 10 rodadas.

Olhar Horripilante (Ext): Qualquer um que veja o rosto de uma cria vampírica élfica deve fazer imediatamente um teste de Horror CD 14.

Cria Vampírica Gnomo

Vampiros gnomos não podem criar crias vampíricas.

Cria Vampírica Halfling

As crias vampíricas halflings se assemelham aos seus mestres tanto na aparência quanto nos hábitos. Elas são mortos-vivos pequenos: adicione um bônus de +1 de tamanho em ataques e CA. Uma cria vampírica halfling possui os seguintes ataques especiais e qualidades:

Aura de Fadiga (Sob): Igual à do vampiro halfling, mas com CD de resistência 14.

Cura Acelerada (Ext): Igual à cria base.

Dano de Força (Sob): Criaturas vivas atingidas pelo ataque de pancada da cria sofrem 1d4 pontos de dano de Força.

Drenar Sangue (Ext): Igual à cria base.

Forma Gasosa (Sob): Igual à cria base.

Vampyro

Humanoide Monstruoso (Médio)

Dado de Vida:	8d8+8 (44 PV)
Iniciativa:	+5
Deslocamento:	9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura:	16 (+1 Des, +5 natural), toque 11, surpresa 15
Ataque Base/Agarrar:	+8/+10
Ataque:	Corpo a corpo: mordida +10 (1d4+2)
Ataque Total:	Corpo a corpo: mordida +10 (1d4+2) e 2 garras +8 (1d4+1)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Dominação, drenar sangue
Qualidades Especiais:	Visão no escuro 18 m
Testes de Resistência:	Fort +3, Ref +7, Von +7
Habilidades:	For 15, Des 12, Con 13, Int 15, Sab 12, Car 17
Perícias:	Blefar +10, Disfarces +9, Esconder-se +7, Furtividade +7, Intimidação +10, Observar +9, Ouvir +10
Talentos:	Ataques Múltiplos, Iniciativa Aprimorada, Prontidão
Ambiente:	Terrestre e subterrâneo/Qualquer
Organização:	Solitário, casal, ninhada (2-5) ou clã (5-20)
Nível de Desafio:	4
Tesouro:	Padrão
Tendência:	Sempre Caótico e Mau
Progressão:	Por classe de personagem
Ajuste de Nível:	+8

Esbelta e encantadora, com um rosto belo e cabelos longos da cor de ébano, a mulher oferece um sorriso de lentidão que revela presas afiadas.

Um vampyro é um predador humanoide temível que se alimenta do sangue de criaturas vivas. Embora frequentemente confundidos com vampiros mortos-vivos, os vampyros são uma raça viva e respirante que se reproduz e morre como qualquer outra. Essas criaturas depravadas e altivas se consideram uma raça superior à humanidade: lobos entre as ovelhas.

Vampyros se assemelham a humanos, e apenas um observador atento pode notar suas presas e garras. São universalmente belos, abençoados com corpos esguios e musculosos, pele de marfim e uma graça selvagem inegável.

Vorazes e mortais, vampyros habitam onde quer que humanos se reúnam em grande número. As alcateias de vampyros são competitivas e rigidamente hierárquicas, lideradas por um alfa constantemente desafiado por pretendentes. Os jovens vampyros amadurecem rapidamente, frequentemente reivindicando sua primeira vítima aos dez anos de idade.

Vampyros reivindicam uma herança primordial, um mandato para caçar os homens e manter seus números sob controle. Mesmo que esse direito de nascimento duvidoso seja verdadeiro, os vampyros estão agora completamente corrompidos pela vaidade e pela sede de sangue.

Vampyros falam o idioma local do domínio; muitos também conhecem o Abissal.

Combate

Vampyros lutam de forma selvagem, evitando armas em favor de dilacerar suas vítimas com presas e garras. Eles usam táticas de clã semelhantes às dos lobos, fugindo se não tiverem vantagem numérica. Quando estão caçando, um vampyro atrai uma única vítima para um local de Observar isolado, onde seus semelhantes surgem e atacam a alma desamparada.

Dominação (Sob): Criaturas mordidas por um vampyro devem obter sucesso em um teste de Fortitude CD 15 ou cair sob a influência do vampyro como na magia *dominar pessoa* (Nível de Conjurador 10). Criaturas com Imunidade a veneno não são afetadas por essa habilidade.

Drenar Sangue (Ext): Um vampyro pode sugar o sangue de uma vítima viva com suas presas ao realizar um teste bem-sucedido de agarrar. Se conseguir imobilizar o oponente, ele drena sangue, causando 1d4 pontos de dano de Constituição por rodada enquanto mantiver a imobilização.

Personagens Vampyro

A classe favorita de um vampyro é guerreiro. A maioria dos vampyros com classe de personagem são guerreiros, embora um grande clã às vezes inclua um bardo, clérigo ou encantador. Clérigos vampyros têm acesso aos domínios de Caos, Mal, Força e Enganação.

Víbora das Sombras

Besta Mágica (Miúdo)
Dado de Vida: 1/2 d10-1 (4 PV)
Iniciativa: +8
Deslocamento: 6 m (4 quadrados)
Classe de Armadura: 18 (+2 tamanho, +5 Des, +1 natural), toque 17, surpresa 13
Ataque Base/Agarrar: +0/-11
Ataque: Corpo a corpo: mordida +7 (1d2-3 mais veneno)
Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +7 (1d2-3 mais veneno)
Espaço/Alcance: 0,75 m/0 m
Ataques Especiais: Veneno sombrio
Qualidades Especiais: Furtivo, redução de dano 5/cortante ou mágico, visão na penumbra, visão no escuro 18 m, vulnerabilidade à luz
Testes de Resistência: Fort +2, Ref +7, Von +1
Habilidades: For 4, Des 20, Con 9, Int 1, Sab 12, Car 2
Perícias: Equilíbrio +13, Escalar +13, Esconder-se +24, Observar +6, Ouvir +6
Talentos: Acuidade com Arma
Ambiente: Terrestre e subterrâneo/Qualquer (Desertos de Âmbar)
Organização: Ninhada (5-30)
Nível de Desafio: 2
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre Neutro
Progressão: 1-2 DV (Pequeno); 3-4 DV (Médio)
Ajuste de Nível: —

Serpenteando hipnoticamente, a grande cobra parece composta da própria escuridão.

Os grandes senhores de Har'Akir levavam o pós-vida muito a sério. Quando morriam, ordenavam que seus sacerdotes os mumificassem e os colocassem em túmulos seguros junto com seus maiores tesouros. Esses senhores jamais confiavam que seus cadáveres seriam protegidos por guardas comuns, que poderiam ceder à tentação do roubo. Em vez disso, os sacerdotes invocavam um guardião do Plano das Sombras, a víbora das sombras.

Víboras das sombras se parecem com cobras feitas de pura escuridão. São quase invisíveis nas sombras e, sob a luz, parecem apenas sombras ondulantes.

Combate

Víbora das sombras pode ser invocada por *invocar criaturas III*. Lendas também falam de uma antiga magia Akiri, agora considerada perdida, capaz de invocar 5d6 víboras das sombras e vinculá-las permanentemente a uma tumba. Víboras das sombras atacam automaticamente qualquer criatura viva que entre na sala que foram designadas para proteger.

Furtivo (Ext): A víbora das sombras sempre se move silenciosamente.

Veneno Sombrio (Sob): Mordida, Fortitude CD 15, dano inicial 1 ponto de Força, dano secundário 2d6 Força. Conforme o veneno faz efeito, a pele da vítima torna-se negra como tinta. Uma vítima reduzida a 0 de Força morre e deve realizar outro teste de Fortitude CD 15. Se for bem-sucedida, seu corpo se dissipa nas sombras. Se falhar, ela se transforma em uma sombra (ver *Livro dos Monstros*). Essas sombras permanecem vinculadas à mesma área protegida pela víbora das sombras, mas possuem vontade própria.

Vulnerabilidade à Luz (Sob): A víbora das sombras é destruída instantaneamente se for alvo das magias *luz*, *luz cegante* ou *luz do dia* (sem direito a teste de resistência).

Perícias: Víboras das sombras recebem perícias como se fossem animais. Elas recebem +4 de bônus racial em testes de Ouvir e Observar, e +8 de bônus racial em Equilíbrio e Esconder-se. Podem usar o modificador de Destreza para testes de Escalar.

Violador

Fada (Miúdo — Incorpóreo)

Dado de Vida:	1d6+2 (5 PV)
Iniciativa:	+8
Deslocamento:	9 m (6 quadrados), voo 18 m (bom)
Classe de Armadura:	16 (+2 tamanho, +4 Des)
Ataque Base/Agarrar:	+0/-11
Ataque:	Corpo a corpo: mordida +6 (1d2-4)
Ataque Total:	Corpo a corpo: mordida +6 (1d2-4)
Espaço/Alcance:	0,75 m/0 m
Ataques Especiais:	Sussurros sugestivos, manifestação
Qualidades Especiais:	Características de incorpóreo, imune a efeitos de ação mental, invisibilidade
Testes de Resistência:	Fort +2, Ref +8, Von +3
Habilidades:	For 3, Des 19, Con 14, Int 16, Sab 12, Car 18
Perícias:	Esconder-se +6, Observar +6, Ouvir +6
Talentos:	Acuidade com Arma, Iniciativa Aprimorada[B], Reflexos Rápidos[B]
Ambiente:	Florestas/Temperado
Organização:	Solitário
Nível de Desafio:	3
Tesouro:	Nenhum
Tendência:	Sempre Leal e Mau
Progressão:	5-6 DV (Pequeno)
Ajuste de Nível:	—

A criança quase invisível é linda, seu sorriso é fresco e seus olhos verdes brilham em seu rosto translúcido. Cabelos como folhas de hortelã se agarram à sua cabeça e suas roupas parecem feitas de folhas.

Aqueles nos Reinos do Pavor às vezes ouvem vozes que os enlouquecem. Aqueles que ouvem a voz de um violador certamente ficarão perturbados. O violador obtém prazer em corromper os puros e convertê-los em um povo perverso e perturbadas. Uma vez que o violador encontra sua presa, ele nunca a abandona até que a pessoa não seja mais útil ou esteja morta.

O violador permanece invisível até selecionar um alvo promissor. Quando se torna visível, assemelha-se a uma criança semitransparente. Fala com o alvo em qualquer idioma que este fale fluentemente. Ninguém mais pode ouvir o violador, exceto o próprio alvo. O violador parece inocente enquanto fala, não demonstrando intenção de seu verdadeiro propósito até que seja tarde demais.

Combate

O violador é perigoso, mas evasivo. Ele prefere correr a lutar fisicamente, usando seu poder de invisibilidade ou seu estado incorpóreo para fugir. Se forçado a lutar, o violador tenta morder o oponente. A magia *dissipar o mal* pode afugentá-lo.

Invisibilidade (Sob): O violador pode se tornar *invisível* sempre que desejar, como uma ação livre, e pode permanecer nesse estado indefinidamente.

Manifestação (Sob): Similar a habilidade dos Fantasmas do *Livro dos Monstros*.

***Sussurros Sugestivos* (SM):** O violador existe apenas para destruir os espíritos de suas vítimas. A longo prazo, os violadores podem usar seus sussurros para manipular uma vítima e enlouquecê-las (veja "Testes de Loucura" no Capítulo Três do **Ravenloft Livro do Jogador**). Para uma satisfação mais imediata, um violador pode plantar *sugestão* de maneira ilimitada em seus sussurros, como a magia conjurada por um feiticeiro de 8º nível. A vítima pode fazer um teste de Vontade com CD 17 para resistir à *sugestão*. Para cada *sugestão* que a vítima obedece, ela sofre uma penalidade cumulativa de -1 em tentativas subsequentes de resistir aos sussurros. Cada vez que a vítima for bem-sucedida em tal teste de Vontade, a penalidade é reduzida em 1. À medida que a vítima cai sob o domínio do violador, os atos que ele sugere tornam-se cada vez mais malignos e destrutivos. A vítima está isenta de fazer testes de poder por atos cometidos sob a compulsão direta do violador, mas, com o tempo, a tentação constante do espírito pode transformar a tendência moral da vítima para o Mau. Um violador pode permanecer invisível enquanto sussurra. A magia *silêncio* pode oferecer à vítima uma pausa temporária dos sussurros do violador.

Vistani, Humano

O exemplo a seguir utiliza um especialista Vistani de 1º nível.

Humanoide (Médio - Humano)

Dado de Vida:	1d6 (3 PV)
Iniciativa:	+0
Deslocamento:	9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura:	13 (+3 armadura de couro batido), toque 10, surpresa 13
Ataque Base/Agarrar:	+0/+0
Ataque:	Corpo a corpo: adaga +0 (1d4); ou à distância: besta leve +0 (1d8)
Ataque Total:	Corpo a corpo: adaga +0 (1d4); ou à distância: besta leve +0 (1d8)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Mau olhado
Testes de Resistência:	Fort +0, Ref +0, Von +4
Habilidades:	For 10, Des 10, Con 11, Int 11, Sab 15, Car 12
Perícias:	Blefar +5, Diplomacia +5, Observar +6, Ouvir +6, Sentir Motivação +8, Sobrevivência +8, além de 4 graduações em Atuação, Ofícios, ou Profissão (qualquer)
Talentos:	Clamor Colérico, Foco em Perícia (qualquer dentre as opções: Atuação, Ofícios, ou Profissão (qualquer))[B]
Ambiente:	Terrestre/Qualquer
Organização:	Gangue (3-6) ou caravana (20-40 mais 30% de não-combatentes além de 4 guardas da caravana de 3º nível, um capitão de 5º nível, e uma *raunie* de 7º nível)
Nível de Desafio:	1/2
Tesouro:	Padrão
Tendência:	Geralmente Neutro
Progressão:	Por classe de personagem
Ajuste de Nível:	+3 (parceiro)

O jovem veste um colete colorido e vibrante sobre uma camisa branca de mangas largas. Seus cabelos castanhos escuros caem em emaranhados desordenados sobre seu rosto, parcialmente obscurecendo seus olhos sombrios e brilhantes. Seu sorriso radiante projeta amizade, mas sua postura revela uma vigilância cautelosa.

Os Vistani são ciganos humanos que vagam por Ravenloft desde os primórdios do tempo. Sempre viajando em suas caravanas de carroças, eles são reservados e enigmáticos.

Os Vistani se destacam entre os humanos da maioria dos reinos, com pele bronzeada-oliva, cabelos negros e olhos variando de castanho escuro a verde. A maioria deles prefere vestes soltas e coloridas.

Os *Giorgios* (não-Vistani) sentem repulsa e fascínio, em igual medida, pelos Vistani. Os ciganos são temidos por sua clarividência, maldições e por sua habilidade de

navegar pelas Brumas. No entanto, essas mesmas características, junto com a arte magistral e o entretenimento produzido por algumas tribos, muitas vezes levam os *giorgios* a buscarem as caravanas Vistani.

Os Vistani permanecem neutros na maioria dos conflitos, especialmente quando o lorde sombrio local está envolvido. Eles agem apenas quando o destino e a fortuna determinam que devem fazê-lo.

A maioria dos Vistani encontrados em assentamentos giorgio são especialistas (veja o Capítulo 2 do *Livro do Mestre* de D&D).

Os Vistani falam Patterna e, na maioria dos casos, conhecem vários idiomas regionais.

Combate

Os Vistani não são guerreiros por natureza, mas se defendem ferozmente se atacados. Muitas vezes, os guardas das caravanas tentam capturar seus oponentes para que sejam punidos ou amaldiçoados pela raunie.

Mau Olhado (Ext): O mau olhado funciona como um ataque visual, exceto que o Vistana deve gastar uma ação padrão para utilizá-lo, e aqueles que apenas olharem para o Vistana não são afetados. O mau olhado possui um dos seguintes efeitos, escolhido pelo Vistana. Todos os testes de Vontade contra esses efeitos devem

ser realizados contra uma CD de 10 + 1/2 dos Dados de Vida do Vistana + modificador de Carisma, se o Vistana for homem, ou 12 + 1/2 dos Dados de Vida do Vistana + modificador de Carisma, se o Vistana for mulher.

Dominação: O alvo deve realizar um teste de Vontade. Se falhar, ele é afetado como se estivesse sob a magia *dominar pessoas*. O efeito dura 1d4+1 rodadas.

Medo: O alvo deve realizar um teste de Vontade. Se falhar, ele é afetado como se estivesse sob a magia Medo. O efeito dura 1d4+1 rodadas.

Paralisia: O alvo deve realizar um teste de Vontade. Aqueles que falharem ficam paralisados por 1d4+1 rodadas. Os alvos que falharem por mais de quatro pontos ficam paralisados por 2 rodadas, seguidas de convulsões por 3 rodadas. Essas convulsões causam 1d8 pontos de dano por rodada. Após as convulsões cessarem, o alvo deve realizar um teste de Fortitude (CD 15). Se for bem-sucedido, ele cai inconsciente, embora o estado se assemelhe mais ao sono e possa ser despertado facilmente. Se falhar, ele morre imediatamente.

Sugestão: O alvo deve realizar um teste de Vontade. Se falhar, ele é afetado como se estivesse sob a magia *sugestão*. O efeito dura um dia ou até que a tarefa sugerida seja concluída.

Perícias: Vistani recebem um bônus racial de +2 em Sentir Motivação e Sobrevivência.

Personagens Vistani

A classe favorita de um Vistana depende de sua tribo (veja adiante). Independentemente da tribo, as *raunie* são frequentemente adivinhas ou encantadoras, enquanto os capitães possuem alguns níveis de guerreiro ou ranger. Os clérigos Vistani não veneram divindades, mas têm acesso aos domínios de Cura, Proteção e Viagem.

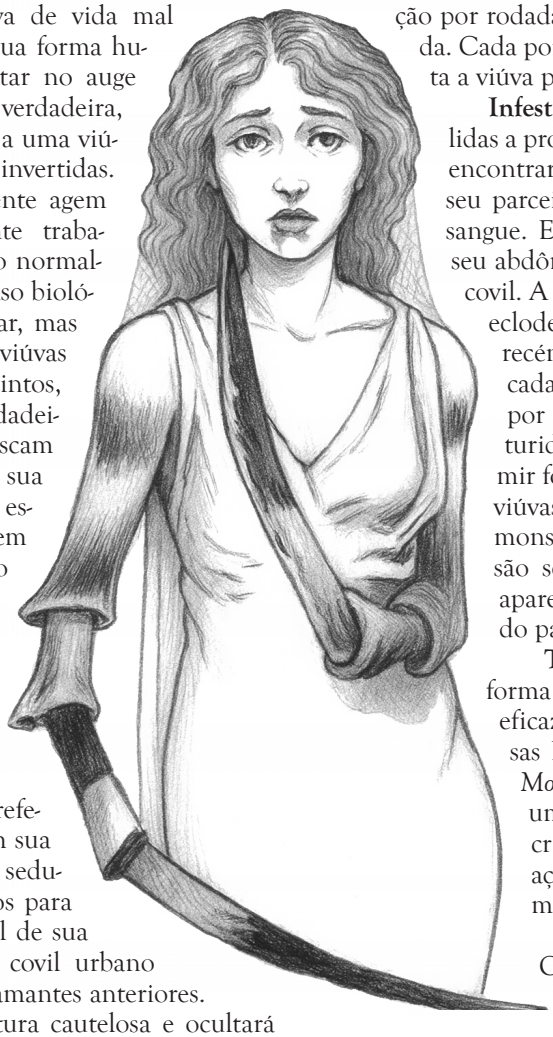
Canjar: Mago
Corvara: Ladino
Equaar: Ranger
Kamii: Ladino
Naiat: Bardo
Vatraska: Clérigo
Zarovan: Feiticeiro

Viúva Escarlate

	Forma Humanoide	Forma de Aranha
	Aberração Médio (Metamorfo)	**Aberração Médio (Metamorfo)**
Dado de Vida:	6d8+12 (39 PV)	6d8+12 (39 PV)
Iniciativa:	+6	+6
Deslocamento:	9 m (6 quadrados)	9 m (6 quadrados), escalar 6 m
Classe de Armadura:	12 (+2 Des), toque 12, surpresa 10	18 (+2 Des, +6 natural), toque 12, surpresa 16
Ataque Base/Agarrar:	+4/+6	+4/+6
Ataque:	Corpo a corpo: ataque desarmado +6 (1d3+2)	Corpo a corpo: mordida +6 (1d4+2 mais veneno)
Ataque Total:	Corpo a corpo: ataque desarmado +6 (1d3+2)	Corpo a corpo: mordida +6 (1d4+2 mais veneno)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	-	Drenar fluidos, infestar, teia, veneno
Qualidades Especiais:	Alterar Forma, visão no escuro 18 m	Alterar Forma, visão no escuro 18 m
Testes de Resistência:	Fort +4, Ref +4, Von +6	Fort +4, Ref +4, Von +6
Habilidades:	For 14, Des 15, Con 14, Int 14, Sab 13, Car 17	For 14, Des 15, Con 14, Int 14, Sab 13, Car 17
Perícias:	Blefar +14, Diplomacia +12, Escalar +10, Observar +3, Ouvir +3, Saltar +4, Sentir Motivação +10	Blefar +14, Diplomacia +12, Escalar +10, Esconder-se +6*, Furtividade +6*, Observar +11*, Ouvir +3, Saltar +10*, Sentir Motivação +10
Talentos:	Esquiva, Foco em Perícia (Blefar), Iniciativa Aprimorada[B], Prontidão	Esquiva, Foco em Perícia (Blefar), Iniciativa Aprimorada[B], Prontidão
Ambiente:	Terrestre/Temperado ou Frio	Terrestre/Temperado ou Frio
Organização:	Solitário ou dupla	Solitário ou dupla
Nível de Desafio:	6	6
Tesouro:	Padrão	Padrão
Tendência:	Geralmente Neutro e Mau	Geralmente Neutro e Mau
Progressão:	7-9 DV (Médio); 10-12 DV (Grande)	7-9 DV (Médio); 10-12 DV (Grande)
Ajuste de Nível:	—	—

A bela mulher joga seus cabelos vermelhos brilhantes para trás e sorri. Assim que sua vítima está ao alcance, ela sofre uma horrível transformação em uma aranha gigantesca, com um corpo vermelho inchado que exibe uma ampulheta negra nas costas.

A viúva escarlate, ou "rainha-aranha", caça machos desavisados, usando sua forma humanoide sedutora para atrair presas para suas garras. Em forma humanoide, uma viúva escarlate parece uma mulher (geralmente humana). Independentemente da raça aparente, uma viúva escarlate é sempre bela e possui cabelos vermelhos vivos. Sua expectativa de vida mal ultrapassa três décadas, mas sua forma humanoide sempre aparenta estar no auge da juventude. Em sua forma verdadeira, a viúva escarlate se assemelha a uma viúva-negra colossal com as cores invertidas.



Viúvas escarlates geralmente agem sozinhas, mas ocasionalmente trabalham em pares. Suas vidas são normalmente consumidas pelo impulso biológico de se alimentar e procriar, mas em raras ocasiões, algumas viúvas escarlates superam seus instintos, tornando-se predadoras verdadeiramente ambiciosas que buscam ascensão social ou prolongar sua existência. Essas raras viúvas escarlates "ambiciosas" podem adquirir níveis de classe, sendo ladina sua classe favorita.

Viúvas escarlates falam os idiomas dos domínios de sua terra natal.

Combate

Embora sejam oponentes perigosas, viúvas escarlates preferem evitar combate. Elas usam sua beleza e quaisquer métodos sedutores que pareçam apropriados para atrair suas presas até um local de sua escolha, frequentemente um covil urbano repleto de teias e carcaças de amantes anteriores. A viúva escarlate é uma criatura cautelosa e ocultará pacientemente sua verdadeira natureza até o último momento possível. O objetivo da viúva é atrair sua presa para um abraço amoroso. Então, enquanto ele estiver mais vulnerável, ela retorna à sua forma natural e ataca.

Alterar Forma (Sob): A forma natural da viúva escarlate é a de uma aranha monstruosa Média. Viúvas escarlates mais velhas ou subtipos mais poderosos podem se tornar Grandes em forma de aranha. Como ação padrão, uma viúva escarlate pode assumir uma forma humanoide específica como se estivesse usando a magia *metamorfose* (embora seus equipamentos não mudem). Uma viúva escarlate morta retorna à forma de aranha. A viúva escarlate só pode usar seus ataques especiais enquanto estiver em forma de aranha. Se estiver agarrando, pode mudar de forma mantendo a imobilização.

Drenar Fluidos (Ext): Uma viúva escarlate em forma de aranha pode drenar sangue e fluidos corporais de uma vítima viva com suas presas ao realizar um teste de agarrar bem-sucedido. Se imobilizar o inimigo, ela drena os fluidos, causando 1d4 pontos de dano de Constituição por rodada enquanto a imobilização for mantida. Cada ponto de Constituição devorado sustenta a viúva por um dia.

Infestar (Ext): Viúvas escarlates são compelidas a procriar cerca de uma vez por ano. Após encontrar um macho carismático, ela paralisa seu parceiro com veneno, mas não drena seu sangue. Em vez disso, implanta 2d4 ovos em seu abdômen e o envolve em uma teia em seu covil. A menos que sejam removidos, os ovos eclodem em 1d6 dias. As viúvas escarlates recém-nascidas se alimentam do pai, com cada aranha causando 1 ponto de dano por dia. Viúvas escarlates atingem a maturidade (e ganham a habilidade de assumir forma humanoide) após um ano; trate viúvas escarlates imaturas como aranhas monstruosas. Filhotes de viúva escarlate são sempre viúvas escarlates, mas a raça aparente em forma humanoide é herdada do pai.

Teia (Ext): Viúvas escarlates em forma de aranha podem lançar teias tão eficazmente quanto aranhas monstruosas Médias (ver Capítulo 3 do *Livro dos Monstros*). Se uma viúva tiver sucesso em um teste oposto de Força contra uma criatura presa em sua teia, então como ação padrão ela pode puxar a vítima 3 metros para mais perto de si.

Veneno (Ext): Mordida, Fortitude CD 15, dano inicial 1d6 Força, dano secundário 2d6 Força. A CD do teste de resistência é baseada em Constituição.

Perícias: Viúvas escarlates recebem um bônus racial de +4 em testes de Blefar, Diplomacia e Sentir Motivação. *Quando em forma de aranha, viúvas escarlates recebem um bônus racial de +6 em testes de Saltar e +8 em testes de Observar. Além disso, ganham um bônus de competência de +8 em testes de Esconder-se e Furtividade ao usar suas teias.

Vorlog

Quando um vampiro escolhe um novo companheiro, ele deve derramar seu sangue e paixão na transformação de seu amado, depois deitar-se indefeso ao lado de seu escolhido em transformação (veja o quadro abaixo). Se o vampiro for morto durante esse período, o companheiro se torna uma criatura lamentável, presa entre os mundos dos vivos e dos mortos. O vorlog parece um humano normal para a maioria dos observadores, com apenas suas presas em formação e expressão pálida e melancólica indicando qualquer mudança. Um vorlog projeta sombra, mas sua imagem refletida em espelhos é estranhamente translúcida.

Muitos aventureiros mataram um vampiro no meio do Beijo Sombrio e se parabenizaram por "salvar" sua vítima, condenando assim o vorlog a uma existência tortuosa, ansiando constantemente por seu amor perdido. Ao encontrar alguém que se assemelhe à sua alma gêmea morta-viva, o vorlog drena a Sabedoria da vítima e a encanta para que se torne o ser que ele tanto deseja. O vorlog dá seu sangue à vítima por três noites consecutivas, após as quais ela se torna um substituto — sem obter qualquer vantagem da relação, mas sofrendo Drenar Sabedoria regularmente para garantir devoção ao vorlog. Infelizmente, o substituto nunca é bom o suficiente, e dentro de alguns meses o vorlog precisa encontrar outro, matando o atual quando o novo aparece.

Vorlogs falam quaisquer idiomas que conheciam antes da transformação.

Exemplo de Vorlog

O homem é pálido, com uma expressão triste e solitária. Presas em formação despontam em sua boca.

Este exemplo usa um guerreiro humano de 6º nível como criatura base.

Humanoide (Médio)
Dado de Vida: 6d12+12 (51 PV)
Iniciativa: +6
Deslocamento: 9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura: 19 (+2 Des, +3 natural, +4 camisão de cota de malha), toque 12, surpresa 17
Ataque Base/Agarrar: +6/+10
Ataque: Corpo a corpo: ataque desarmado +10 (1d3+4 contusão mais drenar sabedoria); ou espada curta +10 (1d6+4/19-20/x2); ou à distância: arco longo composto reforçado obra-prima +9 (1d8+4/19-20/x2)
Ataque Total: Corpo a corpo: ataque desarmado +10/+5 (1d3+4 contusão mais drenar sabedoria); ou espada curta +10/+5 (1d6+4/19-20/x2); à distância: arco longo composto reforçado obra-prima +9/+4 (1d8+4/19-20/x2)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Drenar sabedoria, enfeitiçar pessoa, fúria animal
Qualidades Especiais: Fraquezas do vorlog; redução de dano 5/prata e mágico; imunidade a efeitos de ação mental, veneno sono e paralisia; cura acelerada 1*
Testes de Resistência: Fort +7, Ref +4, Von +3
Habilidades: For 19, Des 15, Con 14, Int 10, Sab 12, Car 12
Perícias: Cavalgar +4, Diplomacia +3, Escalar +16, Furtividade +13, Observar +4, Ofícios (fabricar arcos) +4, Ouvir +4
Talentos: Ataque Desarmado Aprimorado, Ataque Poderoso, Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Prontidão, Sucesso Decisivo Aprimorado (espada curta), Tiro Certeiro
Ambiente: Terrestre e subterrâneo/Qualquer
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 7
Tesouro: Padrão
Tendência: Geralmente Caótico, sempre Mau
Progressão: Por classe de personagem
Ajuste de Nível: +14

Combate

Vorlogs são criaturas autocomiserativas que normalmente choram para evitar combate, mas "defendem" seu substituto até o fim amargo. A CD é 12 para o teste de Vontade contra a habilidade de encantamento deste vorlog e 14 para o teste de Vontade contra sua fúria animal.

Itens Pessoais: 50 flechas +1, anel de escalada.

Como Criar um Vorlog

"Vorlog" é um modelo que pode ser adicionado a qualquer criatura humanoide ou humanoide monstruosa (referida daqui em diante como "criatura base"). Ele utiliza todas as estatísticas e habilidades especiais da criatura base, exceto quando indicado aqui.

Tamanho e Tipo: Igual à criatura base.

Dado de Vida: Aumenta em um tipo de dado, até um máximo de d12.

Deslocamento: Igual à criatura base.

Classe de Armadura: A armadura natural da criatura base melhora em +3.

Ataque: Igual à criatura base.

Ataque Total: Igual à criatura base.

Dano: Igual à criatura base.

Ataques Especiais: Um vorlog retém todos os ataques especiais da criatura base e também ganha os listados abaixo.

Drenar Sabedoria (Sob): Criaturas vivas atingidas pelo ataque desarmado de um vorlog sofrem 1d3 pontos de dano de Sabedoria. Uma vítima cuja Sabedoria seja reduzida abaixo de 3 torna-se um perdido sob o controle do vorlog. Uma vez que o vorlog toma a vítima como substituto, ele continua drenando suas energias espiritu-

ais, nunca permitindo que ela recupere mais que metade de sua Sabedoria em qualquer momento.

Enfeitiçar Pessoa (SM): Um vorlog pode conjurar *enfeitiçar pessoa* sem limite, como feito por um feiticeiro de 6º nível, evocando um sentimento de pena e simpatia na vítima. O teste de Vontade para anular tem uma CD de 11 + modificador de Carisma do vorlog.

Fúria Animal (Sob): Sem Limite, o vorlog pode induzir "fúria" todos os animais em um raio de 15 metros, como na magia *fúria* (Nível de Conjurador 12º). Animais enfurecidos atacam a criatura mais próxima, incluindo outros animais enfurecidos ou o próprio vorlog. O teste de Vontade para anular tem uma CD de 10 + 1/2 dos DV do vorlog + modificador de Carisma do vorlog.

Qualidades Especiais: Um vorlog retém todas as qualidades especiais da criatura base e também as listadas abaixo.

Cura Acelerada (Ext): Um vorlog cura 1 ponto de dano por hora, desde que tenha pelo menos 1 ponto de vida. Se o substituto do vorlog estiver fisicamente presente, a taxa de cura do vorlog aumenta para 1 ponto de dano por rodada. Se for reduzido a 0 pontos de vida ou menos, ele lamenta profundamente e automaticamente se dissolve em uma poça de lágrimas e tenta escapar. Move-se a uma velocidade de 6 metros (20 pés) e pode escalar paredes e fluir pelas menores frestas. Deve encontrar um refúgio escuro onde possa se recuperar dentro de 1d4 horas ou evaporará e será destruído. Após 8

Companheiros Vampíricos

Às vezes, seja pela solidão da eternidade ou pela ideia distorcida de amor do vampiro, um vampiro pode se apaixonar por um mortal. Muito frequentemente, no entanto, o mortal não é forte o suficiente para cruzar para a não-vida sem se tornar uma cria vampírica estagnada e servil. Se um mortal tiver menos de 5 DV, um vampiro ainda pode transformar seu companheiro em um verdadeiro vampiro através de um processo prolongado chamado Beijo Sombrio. Vampiros também podem usar o Beijo Sombrio em vítimas com 5 ou mais DV se desejarem conceder livre-arbítrio ao companheiro. Companheiros vampiros do sexo masculino são normalmente chamados de "noivos" e os do sexo feminino de "noivas."

Para criar um companheiro através do Beijo Sombrio, um vampiro deve drenar o sangue do mortal, retirando no máximo 1 ponto de Constituição por rodada. Quando o companheiro tiver apenas 1 ponto restante, o vampiro abre suas próprias veias e permite (ou obriga) o companheiro a beber seu sangue mesmo enquanto drena lentamente o último ponto de Constituição de seu amado. O vampiro sofre 2 níveis negativos para cada nível que o companheiro precisa para alcançar 5 Dados de Vida. (Assim, um companheiro de 2º nível infligiria 6 níveis negativos.) Se o vampiro for reduzido a 0 Dados de Vida ou menos por esses níveis negativos, tanto o vampiro quanto seu companheiro são destruídos. Se o vampiro sobreviver, ele remove um nível negativo a cada 10 minutos e permanece exausto e indefeso até que todos os níveis negativos sejam perdidos. Se o vampiro for morto por outros meios antes de se recuperar, o companheiro se torna um vorlog.

O companheiro ganha níveis suficientes de "vampiro" (avançando como uma criatura morta-viva) para alcançar 5 Dados de Vida. Se o companheiro vampiro posteriormente ganhar níveis de classe, cada nível de classe substitui um nível de "vampiro". Companheiros vampiros têm livre-arbítrio, embora geralmente ainda estejam apaixonados por seus criadores. Um vampiro e seu companheiro compartilham um vínculo telepático, independentemente da distância entre eles. Se um vampiro ou seu companheiro for destruído, seu parceiro sofre imediatamente 6d6 pontos de dano. Um vampiro pode ter apenas um companheiro por vez.

horas de descanso, o vorlog retoma sua forma humanoide.

Imunidades (Sob): Preso no reino sombrio entre os vivos e os mortos, um vorlog é imune a efeitos que afetam a mente, veneno, sono e paralisia.

Redução de Dano (Sob): O corpo de um vorlog é anormalmente resistente, concedendo à criatura redução de dano 5/prata e mágico.

Testes de Resistência: Igual à criatura base.

Habilidades: Aumenta em relação à criatura base da seguinte forma: For +4, Des +2, Car +2.

Perícias: Vorlogs recebem um bônus racial de +8 em testes de Furtividade. Caso contrário, igual à criatura base.

Talentos: Vorlogs ganham Prontidão e Ataque Desarmado Aprimorado, assumindo que a criatura base não possua esses talentos.

Ambiente: Terrestre e subterrâneo/Qualquer.
Organização: Solitário.
Nível de Desafio: Igual à criatura base +1.
Tesouro: Padrão.
Tendência: Geralmente Caótico, sempre Mau.
Progressão: Por classe de personagem.
Ajuste de Nível: Igual à criatura base +8.

Fraquezas do Vorlog

Um vorlog sofre 1d6 pontos de dano por rodada enquanto permanecer exposto à luz solar direta. Um vorlog não se aproximará de ninguém que apresente o símbolo sagrado de uma divindade de tendência boa com coragem e convicção. Um vorlog deve se alimentar tanto de comida quanto de energia espiritual (Sabedoria) para sobreviver. Um vorlog morre se for privado de um substituto por três meses.

Zé Gelado

Fada (Pequeno — Frio)

Dado de Vida:	3d6+3 (16 PV)
Iniciativa:	+2
Deslocamento:	9 m (6 quadrados), voo 18 m (perfeito)
Classe de Armadura:	15 (+1 tamanho, +4 Des na forma humanoide), toque 15, surpresa 11
Ataque Base/Agarrar:	+1/-3
Ataque:	Corpo a corpo: toque +2 (1d6 frio); ou mordida +2 (1d3 mais enregelar)
Ataque Total:	Corpo a corpo: toque +2 (1d6 frio); ou mordida +2 (1d3 mais enregelar)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m (forma humanoide); 3 m/0 m (formas alternativas)
Ataques Especiais:	Enregelar, neve cintilante, nuvem congelante
Qualidades Especiais:	Alterar Forma, subtipo (frio)
Testes de Resistência:	Fort +1, Ref +7, Von +5
Habilidades:	For 11, Des 18, Con 10, Int 7, Sab 14, Car 16
Perícias:	Arte da Fuga +8, Blefar +6, Esconder-se +12, Furtividade +8, Observar +7, Ouvir +7
Talentos:	Esquiva, Vitalidade
Ambiente:	Terrestre e montanhas/Frio
Organização:	Lufada (10-30)
Nível de Desafio:	3
Tesouro:	Padrão
Tendência:	Geralmente Neutro e Mau
Progressão:	4-6 DV (Pequeno)
Ajuste de Nível:	—

As criaturas graciosas se aproximam, sua pele azul-pálida e cabelos prateados cintilando no ar puro das montanhas. Elas falam em um idioma simultaneamente familiar e alienígena.

Esses espíritos gélidos e vingativos habitam terras árticas e picos montanhosos. Eles sentem prazer cruel em atormentar criaturas indefesas e absorvem energia do calor corporal de suas vítimas. Os zés gelados viajam em grupos chamados lufadas. Apesar de seu nome masculino, eles podem se apresentar como homens ou mulheres.

Os zés gelados possuem três formas e podem transitar entre elas livremente. Em sua forma humanoide, são criaturas delicadas e belas. Em sua segunda forma, aparecem como um redemoinho de flocos de neve perfeitamente formados. Sua terceira forma, uma nuvem congelante de 3 metros de diâmetro, permite-lhes realizar seu ataque mais mortal.

Combate

Os zés gelados costumam iniciar o combate em uma de suas formas alteradas, tentando hipnotizar ou enfraquecer seus inimigos. Após a primeira rodada, os zés gelados normalmente mudam para a forma humanoide e continuam com seus ataques de mordida e toque gélido.

Alterar Forma (Sob): Como ação padrão, um zé gelado pode assumir a forma de um vapor branco congelante ou um redemoinho de flocos de neve cintilantes e dançantes. Um zé gelado pode permanecer em qualquer uma dessas formas indefinidamente. Quando em qualquer forma alterada, ele possui um alcance de 3 metros por 0 metros e pode voar a uma velocidade de 18 metros (manobrabilidade perfeita, mas não pode correr). Esse efeito é idêntico à magia *forma gasosa*.

Enregelar (Sob): Uma criatura mordida por um zé gelado deve realizar um teste de Fortitude (CD 15) ou sofrer de enregelar. Um inimigo congelado sofre 1d6 pontos de dano adicional não letal e é considerado fatigado até que o dano não letal seja removido. Esse é um efeito baseado em frio.

Neve Cintilante (Sob): Os padrões giratórios na forma de redemoinho de neve de um zé gelado (veja adiante) são tão belos que podem hipnotizar os observadores. Esse é um ataque visual: *padrão hipnótico*, alcance de 9 metros, teste de Vontade (CD 14).

Nuvem Congelante (Sob): Um zé gelado em forma de nuvem congelante (veja adiante) pode varrer os quadrados ocupados por um inimigo como ação de movimento. Qualquer criatura que o zé gelado atravessar sofre 3d6 pontos de dano de frio, podendo fazer um teste de Reflexos (CD 14) para reduzir o dano pela metade. Um inimigo só pode ser afetado por um único ataque de nuvem congelante por rodada. Criaturas mortas por esse ataque são congeladas completamente.

Zumbi

Esses grotescos cadáveres animados existem em diversas variantes únicas em Ravenloft. Embora compartilhem muitas características com os zumbis padrão descritos no *Livro dos Monstros*, os zumbis dos Domínios do Medo exibem qualidades que os vinculam a um determinado reino ou terreno.

Normalmente, os zumbis trazem as marcas das sepulturas de onde emergiram. Fragmentos das roupas que usavam em vida ainda estão presos a seus corpos, embora os trajes dos zumbis mais antigos tenham se reduzido a tiras ou apodrecido por completo. Seus corpos ressecados e corroídos por vermes exalam odores fétidos de podridão e túmulo, ostentando não apenas as feridas sofridas na morte, mas também as marcas das batalhas desde sua animação como zumbis.

A maioria dos zumbis possui pouca ou nenhuma inteligência, sendo capaz de compreender e obedecer apenas aos comandos mais simples. Eles geralmente permanecem sob o controle da pessoa que os animou.

Zumbi Canibal

O pequeno exército de cadáveres decrépitos avança lentamente, com um olhar de fome enlouquecida em seus rostos sem vida e o fétido odor de sangue seco e carne podre exalando deles.

Impulsionados por uma fome insaciável por carne viva, esses zumbis vagam pelos lugares desolados de Ravenloft, fazendo de ruínas, estruturas abandonadas ou mansões vazias seus lares.

Zumbis canibais parecem mais frescos que zumbis comuns, apesar de suas feições flácidas, feridas purulentas e olhos sem vida. O fedor de carne apodrecida pode ser sentido a até 15 metros de distância.

Ao contrário da maioria dos zumbis, zumbis canibais mantêm vestígios de comunicação, usando o idioma que falavam em vida para pronunciar frases curtas e palavras ("Comida", "Matar", "Comer", etc.). Uma magia de *falar com os mortos* pode forçá-los a manter uma conversa coerente, mas eles retornam à sua busca incessante por carne fresca assim que a magia termina.

Combate

Zumbis canibais viajam em bandos, principalmente à noite, em busca de uma provável fonte de alimento. Costumam atacar casas de fazenda isoladas ou locais nos arredores de vilarejos. Uma vez que escolhem um alvo, atacam incessantemente, esmurrando portas e janelas para alcançar as pessoas dentro. Apenas o nascer do sol pode afastá-los. Se não estiverem satisfeitos, às vezes devoram um dos seus próprios para saciar temporariamente o apetite. Na noite seguinte, no entanto, retornam ao mesmo alvo, atacando noite após noite até terem sucesso ou escolherem outro.

Como outros zumbis, zumbis canibais só podem realizar ações parciais por rodada de combate.

Cria (Sob): Um indivíduo morto por um zumbi canibal se levanta rapidamente para se juntar ao seu assassino e à matilha como um novo zumbi canibal. O novo zumbi possui estatísticas idênticas às de seu criador, mas

	Zumbi Canibal	Zumbi do Deserto	Zumbi de Lama
	Morto-vivo (Médio)	**Morto-vivo (Médio)**	**Morto-vivo (Médio)**
Dado de Vida:	3d12+3 (22 PV)	2d12 (13 PV)	4d12+3 (29 PV)
Iniciativa:	-1	+2	-1
Deslocamento:	9 m (6 quadrados) (incapaz de correr)	9 m (6 quadrados) (incapaz de correr)	9 m (6 quadrados) (incapaz de correr)
Classe de Armadura:	14 (-1 Des, +5 natural), toque 9, surpresa 15	15 (+3 natural), toque 10, surpresa 15	12 (+2 natural), toque 10, surpresa 12
Ataque Base/Agarrar:	+1/+5	+1/+2	+2/+6
Ataque:	Corpo a corpo: pancada +5 (1d8+4)	Corpo a corpo: pancada +2 (1d8+1)	Corpo a corpo: garra +6 (1d6+5)
Ataque Total:	Corpo a corpo: pancada +5 (1d8+4)	Corpo a corpo: pancada +2 (1d8+1)	Corpo a corpo: 2 garras +6 (1d6+5)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Cria, moldando a terra	Agarrar por baixo, nadar pela areia	Asfixia, doença
Qualidades Especiais:	Características de morto-vivo, redução de dano 5/cortante, somente ações parciais, suturas, visão no escuro 18 m	características de morto-vivo, redução de dano 5/cortante, visão no escuro 18 m	Características de morto-vivo, imune a armas perfurantes, visão no escuro 18 m, vulnerável à água
Testes de Resistência:	Fort +1, Ref +0, Von +3	Fort +0, Ref +1, Von +3	Fort +1, Ref +3, Von +4
Habilidades:	For 19, Des 8, Con —, Int —, Sab 10, Car 1	For 12, Des 14, Con —, Int —, Sab 10, Car 1	For 19, Des 14, Con —, Int —, Sab 10, Car 10
Perícias:	Escalar +8	Natação (areia) +5	Esconder-se +4, Procurar +4
Talentos:	Vitalidade[B]	Armadura Natural Aprimorada[B]	Reflexos em Combate[B], Vitalidade[B]
Ambiente:	Qualquer	Deserto (Har'Akir)	Brejos (Darkon)
Organização:	Qualquer, bando (7-20)	Bando (6-10)	Qualquer
Nível de Desafio:	3	2	5
Tesouro:	Nenhum	Nenhum	Nenhum
Tendência:	Sempre Caótico e Mau	Geralmente Neutro e Mau	Sempre Neutro e Mau
Progressão:	—	—	—
Ajuste de Nível:	—	—	—

não está sob o controle de ninguém, obedecendo apenas à fome insaciável por carne viva que surge dentro dele.

Moldando a Terra (Sob): O zumbi canibal possui o poder de permanecer dentro de uma faixa específica de seu alvo, independentemente da distância ou velocidade com que o alvo tente fugir. Mesmo que seja vigiado de perto para impedir que o siga, o zumbi desaparece na distância apenas para reaparecer à frente ou ao lado da vítima. Se o alvo parar, o zumbi se aproxima, encurtando a distância. O zumbi pode interromper a perseguição a qualquer momento.

Suturas (Ext): A maioria dos zumbis não pode curar seus ferimentos. Zumbis canibais, no entanto, podem reparar danos sofridos consumindo partes do corpo necessárias para se recompor. Um zumbi canibal que perdeu um braço deve consumir o braço de uma vítima. O processo de reparo leva 4 horas.

Perícias: Zumbis canibais recebem um bônus racial de +4 em testes de Escalar.

Zumbi do Deserto

As criaturas semelhantes a cadáveres, vestidas com farrapos de túnicas sujas e carregando partes de armas enferrujadas, parecem emergir da areia como se viessem do nada.

Os primeiros zumbis do deserto foram fruto dos experimentos de um dos conjuradores mais poderosos de Har'Akir, um Morto Ancestral conhecido como Senmet. Desde então, outros magos e feiticeiros poderosos nesse reino desértico aprenderam a levantar os mortos para servi-los como zumbis do deserto.

Essas criaturas se assemelham a múmias ou cadáveres humanos ressecados. Sua carne mirrada geralmente permanece intacta, seca e desidratada pelo calor do deserto, de modo que não apodrece. Ao contrário da maioria dos zumbis, eles não exalam qualquer odor forte ou ofensivo. Embora usem as roupas e carreguem as armas que possuíam em vida, não fazem qualquer esforço para cuidar de seus pertences. Suas vestes se reduzem a trapos e farrapos, e suas armas enferrujam em suas mãos.

Zumbis do deserto mantêm todas as habilidades e competências que tinham em vida. Eles possuem pouco ou nenhum poder de comunicação, mas conseguem compreender comandos simples.

Combate

Zumbis do deserto se movem lentamente, da mesma forma hesitante que outros zumbis, mas não sofrem penalidades de iniciativa, rolando normalmente para determinar sua vez de agir em uma rodada. Independentemente do tipo de ataque ou da arma usada, eles

	Zumbi do Mar	Zumbi de Strahd
	Morto-vivo (Médio)	**Morto-vivo (Médio)**
Dado de Vida:	5d12+3 (37 PV)	2d12+3 (16 PV)
Iniciativa:	+7	-1
Deslocamento:	9 m (6 quadrados) (incapaz de correr), natação 18 m	9 m (6 quadrados) (incapaz de correr)
Classe de Armadura:	16 (+2 Des, +2 corselete de couro, +2 natural), toque 12, surpresa 14	11 (-1 Des, +2 natural), toque 9, surpresa 11
Ataque Base/Agarrar:	+2/+5	+1/+2
Ataque:	Corpo a corpo: pancada +5 (1d10+3 mais doenças); ou espada longa +6 (1d8+3 mais doenças); ou à distância: arco curto +5 (1d6)	Corpo a corpo: pancada +2 (1d6+1)
Ataque Total:	Corpo a corpo: pancada +5 (1d10+3 mais doenças); ou espada longa +6 (1d8+3 mais doenças); ou à distância: arco curto +5 (1d6)	Corpo a corpo: pancada +2 (1d6+1)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Doença, fedor do mar	—
Qualidades Especiais:	Características de morto-vivo, comunicação telepática, dobro do dano de ataques baseados em relâmpago, eletricidade e frio, metade do dano de ataques de fogo, redução de dano 5/cortante, resistência à expulsão +2, resistência à magia 10, visão no escuro 18 m	Características de morto-vivo, implacável, resistência à expulsão +4, resistência à magia 15, somente ações parciais, vigilante, visão no escuro 18 m
Testes de Resistência:	Fort +1, Ref +4, Von +4	Fort +2, Ref -1, Von +3
Habilidades:	For 17, Des 16, Con —, Int 10, Sab 10, Car 10	For 13, Des 8, Con —, Int —, Sab 10, Car 1
Perícias:	Cavalgar +2, Escalar +4, Natação +4, Saltar +4, Sobrevivência +2, Usar Cordas +2	—
Talentos:	Foco em Arma (espada longa), Iniciativa Aprimorada, Prontidão[B], Reflexos em Combate[B], Vitalidade[B]	Fortitude Maior[B], Vitalidade[B]
Ambiente:	Águas rasas/Qualquer (Saragoss, Mar das Mágoas, Souragne)	Qualquer (Baróvia)
Organização:	Bando (6-10)	Gangue (2-5), esquadrão (6-10) ou multidão (11-20)
Nível de Desafio:	6	2
Tesouro:	Padrão	Nenhum
Tendência:	Sempre Caótico e Mau	Sempre Neutro
Progressão:	—	—
Ajuste de Nível:	—	—

sempre causam 1d8 de dano (mais qualquer bônus de Força). Eles compartilham as imunidades típicas dos outros zumbis.

Agarrar por Baixo (Ext): Zumbis do deserto podem emergir de dentro das areias para agarrar seus oponentes, que podem se defender com seu bônus de Destreza, mas não podem incluir bônus de armadura natural ou forjada. Se o agarrão for bem-sucedido, o zumbi do deserto puxa gradualmente sua vítima para debaixo da areia. Um personagem pode se libertar com um teste de Força oposto bem-sucedido, mas a cada rodada ele é enterrado mais fundo. Após 3 rodadas, o personagem estará completamente enterrado. Embora possa sobreviver por 1 rodada sob a areia, ao final da segunda rodada, se não tiver sido libertado, o personagem morre.

Nadar pela Areia (Ext): Zumbis do deserto possuem a habilidade de "nadar" pela areia, deixando um sulco se estiverem apenas alguns metros abaixo da superfície. Isso permite que persigam seus alvos sem serem vistos até que seja tarde demais. Eles usam essa forma de locomoção para se posicionar estrategicamente para realizar o agarrar por baixo (veja acima).

Uso de Magia: Zumbis do deserto que foram conjuradores em vida mantêm sua habilidade de conjurar magias, recebendo seus poderes como feiticeiros, independentemente da classe original de conjurador.

Perícias: Zumbis do deserto recebem um bônus racial de +4 em testes de Natação (areia).

Zumbi de Lama

Grumos de lama se desprendem do pântano e se erguem. Cada um é uma forma humanoide coberta de lama, embora a maioria esteja sem mãos, pés ou outras extremidades.

Zumbis de lama geralmente vêm de Darkon, onde Azalin Rex descobriu como criar lacaios que continuam se movendo apesar de problemas intransponíveis, como a falta de braços ou pernas.

Um zumbi de lama se assemelha a uma criatura feita de lama, com traços mal distinguíveis sob a cobertura lamacenta. Zumbis de lama têm pouco odor, embora alguns que sobreviveram a encontros com essas criaturas afirmem que eles cheiram a terra recém-revolvida ou a um campo gramado.

Zumbis de lama perdem sua cobertura de lama se forem imersos em água (rio, lago, tempestade) por pelo menos 1d4 rodadas. Zumbis de lama sem a cobertura de

lama revertem para uma forma esquelética e perdem sua habilidade de sufocar.

Combate

Zumbis de lama, como zumbis padrão, atacam por último na rodada. Eles têm dois ataques de garra que criam feridas purulentas que devem ser tratadas magicamente e também esterilizadas ou se tornarão infectadas com uma febre leve mas persistente. Zumbis de lama também podem tentar sufocar suas vítimas puxando-as para dentro de sua própria camada de lama protetora.

Asfixia (Ext): Quando um zumbi de lama obtém sucesso com ambos os ataques de garra, ele agarra sua vítima e pressiona o rosto da pessoa contra a lama em seu peito. Na rodada seguinte, a vítima deve fazer um teste de Força (CD igual à Força da própria vítima) ou sofrer 1d4 pontos de dano por asfixia por rodada até ser libertada. Pode-se fazer uma tentativa por rodada.

Doença (Ext): Ferimento — Fortitude CD 15, dano inicial 1 ponto de Força, dano secundário 1 ponto de Força por dia durante 1d6 dias.

Perícias: Zumbis de lama recebem um bônus racial de +2 em Esconder-se e +4 em Procurar.

Zumbi do Mar

Erguendo-se da água e subindo a bordo do navio, uma matilha implacável de cadáveres inchados e apodrecidos, empunhando espadas, avança.

Zumbis do mar são os corpos animados de humanos afogados. Semelhantes em muitos aspectos aos zumbis terrestres, os zumbis do mar diferem por serem dotados de vontade própria e parecerem responder apenas à própria terra de Ravenloft.

Assemelhando-se a cadáveres afogados, zumbis do mar têm carne descolorida, olhos apodrecidos e línguas inchadas que se projetam de lábios enegrecidos. Muitos serviram de alimento para peixes, com evidências de mordidas por todo o corpo. Eles exalam um fedor do mar de carne morta, água salgada poluída e decomposição maciça.

Ativos a qualquer hora sob a água, zumbis do mar só emergem à superfície à noite. Eles habitam o fundo do mar, geralmente nos destroços submersos dos navios que outrora navegaram. Zumbis do mar raramente se afastam mais de 30 metros da água, embora possam avançar mais para o interior em condições de neblina. Quando a neblina se dissipa, os zumbis do mar também recuam.

Combate

Zumbis do mar exibem astúcia extraordinária e conhecimento de batalha em Combate. Seu ódio pelos vivos lhes permite planejar armadilhas engenhosas para atrair navios contra rochedos, momento em que embarcam e tentam dominar a tripulação.

***Comunicação Telepática* (SM):** Zumbis marinhos possuem a habilidade de se comunicar uns com os outros por meio de telepatia, utilizável em um raio de até 30 metros.

Doença (Ext): A água pútrida que escorre dos zumbis do mar e de suas armas carrega uma doença sanguínea particularmente virulenta que comporta-se como um veneno. Qualquer pessoa ferida por um zumbi do mar deve fazer imediatamente um teste de Fortitude CD 14. Dano inicial: 1d4 Constituição, Dano secundário: 1d4 Constituição.

Fedor do Mar (Ext): O fedor de um zumbi do mar é tão repugnante que qualquer um a até 6 metros da criatura deve fazer um teste de Fortitude CD 15 ou ficar nauseado e horrorizado, sofrendo –1 em todas as jogadas de ataque e –1 de penalidade na Classe de Armadura por 2d4 rodadas.

Zumbi de Strahd

As criaturas que avançam parecem frágeis em constituição, seus olhos formando covas escuras e apodrecidas e seus lábios se descolando dos dentes. Algumas vestem uniformes esfarrapados, com seus distintivos de grau há muito desbotados.

O lorde sombrio de Baróvia dominou o segredo de criar zumbis mais potentes do que os cadáveres animados usuais. Os primeiros Zumbis de Strahd foram criados a partir de membros da guarda pessoal do Conde Strahd, agora condenados a servi-lo perpetuamente, embora sem mente. Zumbis posteriores vieram da população de Baróvia em geral.

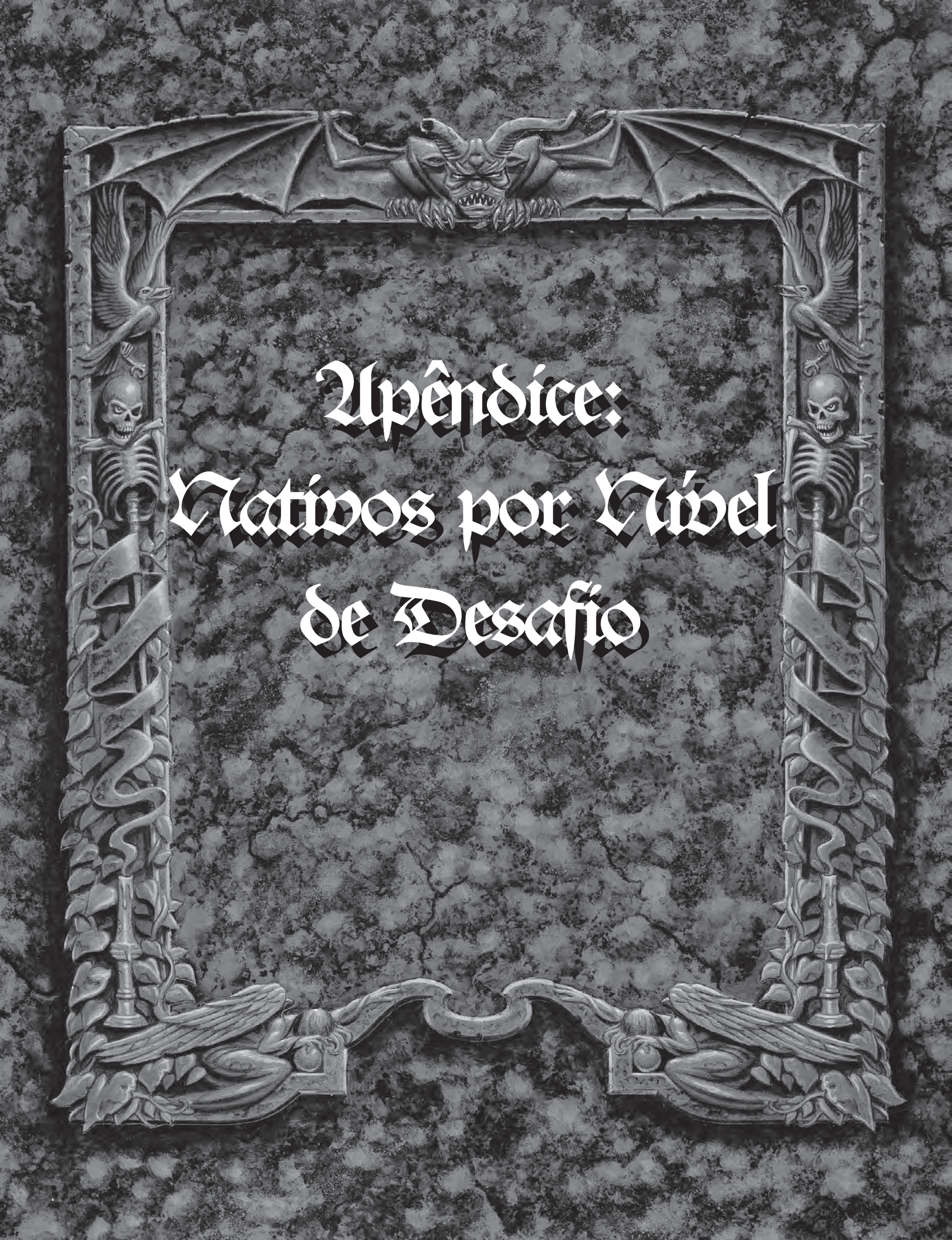
Essas criaturas se movem tão lentamente quanto zumbis normais, mas parecem possuir um cansaço ainda maior do que versões inferiores de sua espécie. Elas conseguem compreender e obedecer comandos simples, mas não falam.

Combate

Zumbis de Strahd frequentemente atacam na mesma formação militar que usavam em vida, desde que tenham recebido algum treinamento na guarda do Castelo Ravenloft. Eles servem como tropas de choque e bucha de canhão para o Conde ou para qualquer pessoa que Strahd tenha designado como mestre dos zumbis.

Implacável (Ext): Quando um Zumbi de Strahd é reduzido a 0 pontos de vida ou menos, ele começa a regenerar 1 ponto de vida por rodada em vez de ser destruído. Quando atinge seus pontos de vida totais, o Zumbi de Strahd se reanima e retoma o ataque. Destruir um Zumbi de Strahd exige aniquilação completa da criatura por meio de uma expulsão divina bem-sucedida que a oblitere, ou então pelo uso da magia *desintegrar*. Um golpe de misericórdia também pode garantir a destruição de um Zumbi de Strahd.

Vigilante (Sob): Zumbis de Strahd possuem a habilidade de *ver o invisível* até 18 metros.



Apêndice: Nativos por Nível de Desafio

ND 1/4

Sanguessuga Caça-Bruxas

ND 1/3

Carniceiro
Gato da Cripta
Gremishka
Morcego, Esqueleto

ND 1/2

Besouro, Escaravelho da Cripta
Cadáver do Nevoeiro (Nevoeiro Zumbi)
Órfão Espectral
Roseira Sangrenta (Planta Assombrada)
Tecelão Onírico
Vistani, Humano

ND 1

Bakna Rakna
Carcaça Canina
Cão, Mastim
Cria do Oceano Lacaio
Erva do Medo (Planta Assombrada)
Esqueleto, Strahd
Estatueta, Cerâmica
Estatueta, Cristal
Habitante dos Subterrâneos
Javali-Navalha
Morcego, Carniceiro
Quevari
Rato de Tentáculo
Títere Pútrido

ND 2

Besouro, Escaravelho Gigante
Cão Espectral
Corvídeo
Demônio da Lareira
Espreitador da Carniça
Esqueleto, Corcel Descarnado de Strahd
Estatueta, Obsidiana
Goblyn
Hera Rastejante (Planta Assombrada)
Inseto Gigante Assassino
Ladrão de Peles
Lebendtod
Marikith Caçador
Ossada Escarlate
Víbora das Sombras
Zumbi do Deserto
Zumbi de Strahd

ND 3

Afogado da Proa
Afogados
Arak, Teg
Baobhan Sith (Fada das Sombras)
Caçador de Cabeças
Cria Onírica Menor — Forma Cinzenta
Doppelganger Assombrado
Espantalho Assombrado
Esqueleto, Piroesqueleto
Estatueta de Marfim
Estatueta de Porcelana
Fragmentado
Gato da Meia-Noite
Gato das Planícies
Homem do Pântano
Licantropo, Homem-Arraia
Licantropo, Homem-Chacal
Licantropo, Homem-Corvo
Personificador
Raiz Sanguinária (Planta Assombrada)
Remanescente Aquático
Violador
Zé Gelado
Zumbi Canibal

ND 4

Arak, Powrie
Barqueiro das Brumas
Besouro, Escaravelho Monstruoso
Bruja
Cão do Pântano
Capim-Chicote (Planta Assombrada)
Diabrete Assassino
Homem Inverso
Homem-Lobo
Inumano Assombrado
Licantropo, Homem-Jaguar
Licantropo, Homem-Leopardo
Licantropo, Homem-Texugo
Ryo
Unicórnio das Trevas
Vampyro

ND 5

Arak, Shee
Arak, Sith
Arayashka
Cria do Oceano Suprema
Cria Onírica Menor – Forma Sombria
Licantropo, Loup-Garou das Montanhas
Licantropo, Loup-Garou das Terras Baixas
Mantor; Sombras, Resplandecente, Morto-Vivo
Odem
Paka
Vampiro, Vrykolaka
Zumbi de Lama

ND 6

Bastellus
Bruxa do Mar (Espectral)
Chama Espectral
Cria Onírica Maior – Ennui
Ermordenung
Golem de Cera
Horror das brumas
Limo da Sepultura
Náufrago Faceiro
Pesadelo assombrado
Planta Doppelganger (Planta Assombrada)
Severo
Troll Assombrado
Vampiro, Nosferatu
Vampiro, Gnomo
Vampiro, Halfling
Viúva Escarlate
Zumbi do Mar

ND 7

Akikage
Bruxa Verde (Espectral)
Ceifador Macabro
Homem-Lobo Maior
Kizoku
Nevoeiro Zumbi
Vampiro, Chiang-shi
Vampiro, Élfico

ND 8

Abissal das Trevas
Bruxa Annis (Espectral)
Fulgor Colérico
Golem de Vidro
Golem-Boneca
Lorde Carniçal
Muro Vivo
Vampiro, Anão

ND 9

Árvore de Cabeças Mortíferas (Planta Assombrada)
Ente Zumbi (Planta Assombrada)
Tenebris
Valpurleiche

ND 10

Espírito Radiante
Golem da Neve
Golem de Ossos
Golem-Gárgula
Matalépida (Planta Assombrada)

ND 11

Fúrias (Alecto, Tisífone, Megera)
Golem de Carne
Golem Mecânico
Rainha Marikith

ND 12

Golem-Zumbi
Lich Elemental

ND 14

Golem das Brumas

ND 16

Hebi-no-onna

ND Variável

Abissal Assombrado
Dampíro
Desossado
Elemental Assombrado (todos)
Fantasma
Geist
Licantropos (todos)
Vampiros, Linhagens (todas)
Lorde Zumbi
Manipulador
Mortos Ancestrais

Substituto
Tatuagem Viva (todas)
Vorlog

Nativos por Tipo

Aberração: Caçador de cabeças, cria do oceano, fragmentado, homem inverso, mantor das sombras, mantor resplandecente , marikith (caçador e rainha), personificador, rato de tentáculo, viúva escarlate

Animal: carniceiro, gato das planícies, javali-navalha, mastim

Besta Mágica: Gato da meia-noite, gremishka, homem-lobo, morcego carniceiro, severo, unicórnio das trevas, víbora das sombras

Constructo: Espantalho assombrado, estatueta de cerâmica, estatueta de Cristal, estatueta de marfim, estatueta de obsidiana, estatueta de porcelana, golem da neve, golem das Brumas, golem de carne, golem de cera, golem de ossos, golem de vidro, golem mecânico, golem-boneca, golem-gárgula, golem-zumbi, muro vivo, substituto, tatuagem viva, títere pútrido

Elemental: Cria onírica, demônio da lareira, elemental da pira, elemental da sepultura, elemental das brumas, elemental do sangue

Extra-Planar: Abissal assombrado, abissal das trevas, cão do pântano, ceifador macabro, diabrete assassino, fúrias, pesadelo assombrado, tecelão onírico, tenebris

Fada: Afogados, arak (powrie), arak (shee), baobhan sith (Fada das Sombras), violador, zé gelado

Gigante: Troll assombrado

Humanoide: Ermordenung, habitante dos subterrâneos, homem-arraia, homem-chacal, homem-corvo, homem-jaguar, homem-leopardo, homem-texugo, loup-garou das montanhas, loup-garou das terras baixas, quevari, vistani, vorlog

Humanoide Monstruoso: Bakna rakna, bruja, corvídeo, dampíro, doppelganger assombrado, goblyn, hebinoonna (mulher-serpente), homem do pântano, kizoku, ladrão de peles, paka, ryo, vampyro

Insetos: Besouro (escaravelho), espreitador da carniça, inseto gigante assassino, sanguessuga caça-bruxas

Limo: Limo da sepultura

Morto-Vivo: Afogado da proa, akikage, arayashka, barqueiro das brumas, bastellus (espreitador onírico), bruxa espectral (todas), cadáver do nevoeiro, cão espectral, carcaça canina, chama espectral, corcel descarnado de Strahd, desossado, ente zumbi, espírito radiante, esqueleto de Strahd, fantasma, fulgor colérico, gato da cripta, geist, horror das brumas, inumano assombrado, lebendtod, lich elemental, linhagens vampíricas (todas), lorde carniçal, lorde zumbi, manipulador, mantor morto-vivo, morcego esqueleto, mortos ancestrais, náufrago faceiro, nevoeiro zumbi, odem, órfão espectral, ossada escarlate, piroesqueleto, remanescente aquático, valpurleiche (o enforcado), zumbi canibal, zumbi de lama, zumbi de Strahd, zumbi do deserto, zumbi do mar

Planta: Árvore de cabeças mortíferas, capim-chicote, erva do medo, hera rastejante, matalépida (árvore espiã), planta doppelganger, raiz sanguinária, roseira sangrenta

CHEGANDO ESTE ANO
Ravenloft
Guia de Van Richten para Fada das Sombras
Março 2004
Ravenloft Gazetteer V
Maio 2004
Legado do Sangue: As Grandes Famílias
Julho 2004

É o ano de nosso Senhor 1230.

Esta nova era é uma época de guerra.

Um tempo para pegar em armas contra aqueles
na escuridão que querem roubar de você
seu direito sombrio de nascença.

Saque sua espada,
aprimore sua inteligência
e fortaleça sua fé

Chegou a hora de se juntar à Guerra dos Príncipes.

Dark Ages Vampire

www.white-wolf.com/darkages

White Wolf Game Studio

White Wolf e Vampire a Máscara são marcas registradas da White Wolf Publishing Inc. Dark Ages é uma marca registrada da White Wolf Publishing Inc. Todos os direitos reservados.

Descubra um Novo Mundo de Aventura!
EverQuest
Role-Playing Game
Bem-vindo a Norrath, um mundo fantástico que você traz à vida...
* Cinco continentes de monstros, heróis e bestas mágicas
* 15 Classes de Pernogens
* 14 Raças disponíveis
* Um sistema mágico exclusivo baseado em mana
* Mais de mil novas magias
SOE
SONY ONLINE ENTERTAINMENT
ESSE É O SEU NOVO MUNDO!
Sword & Sorcery

Vampiros, Bestas e Espíritos Malignos

Nas terras sombrias e terríveis de Ravenloft, os vampiros reinam e metamorfos são abundantes. Criaturas temíveis caçam uma população aterrorizada sob a lua fantasmagórica, enquanto males ancestrais espreitam invisíveis em sombrias e assustadoras habitações de escuridão.

A horda sombria habita este lugar, seus segredos revelados — tanto antigos favoritos quanto novas adições — todos atualizados para serem totalmente compatíveis com as regras da versão 3.5 do Sistema d20. Na grande tradição do *Livro dos Monstros* e da série **Creature Collection**, **Nativos do Pavor** apresenta uma variedade de criaturas malignas e perversas endêmicas de Ravenloft.

Heróis, preparem-se!

Requer o uso do *Livro do Jogador de Dungeons & Dragons*, publicado pela Wizards of the Coast. Este produto utiliza material atualizado da revisão v.3.5.

O cenário de campanha **Ravenloft** é uma propriedade oficialmente licenciada de Dungeons & Dragons.

Tradução BR: JamesLoyo