



BESTIÁRIO TORMENTA 20

LUCAS JUAN

Introdução

O que eu fiz nesse arquivo: Coloquei imagens e diagramei de acordo com o livro básico de tormenta todos os monstros além de incluir a maioria dos monstros da Jornada Heroica, Coração de Rubi. Os monstros foram retirados do Bestiário para T20 da galera dos Mais de Mil dados. Segue o texto original do arquivo:

Olá, bem-vindo ao nosso bestiário! Desde o playtest tenho acumulado muitas fichas de criaturas que adaptei de outras aventuras ou criei para as minhas sessões. Fui percebendo que os arquivos estavam muito espalhados e preferi unificar tudo num arquivo de tamanho considerável e de fácil consulta.

Se gostar do material, lembre-se de dar um alo pra gente no link:

<http://maisdemildados.blogspot.com/>

TABELA DE CRIATURAS POR NÍVEL DE DESAFIO

ND	Criatura	ND	Criatura
1/4	Olho de Tenebra , Onibi	10	Tiranossauro Titã
1/3	Arqueiro Elfo , Kobold Explosivo	11	Dragão Negro Kasha Probo (inevitável)
1/2	Crocodilo Guarda Minotauro , Orc Mutante	12	Marlboro
1	Anão Capanga Asa-assassina Cabeça de Ôni Diabrete Grick Hidotsu (Ifeu) Humano Mercenário Livro Monstro Monstro da Ferrugem Milla Hofferova	13	Dragão Bicéfalo , Takashi Kibutusji
2	Anão Veterano Ankheg Caçador Invisível Glop Mamãe Canceronte Cogumelo Anão Cubo Gelatinoso Estátua Animada Humano Matador Limo Sangrento Oni Paraelemental da Fumaça Varghar Zelin Alexevich	14	
3	Bomba Enokitake Tengu ,	15	Aspecto da Divina Serpente

	Tigre de Hynnin , Tirano das Águas , Yeti Elemental de Gelo Mago Mercenário		
4	Alce Gigante Esqueleto Guardião de Aço Gafanhoto-Tigre , Rinoceronte Lanudo , Yuki-onna	16	Fábrica de Monstros
5	Asfixor Dragão Verde Gigante das Colinas Golem de Carne Mamute Massa Cinzenta Troll Rubi Pudim Negro	17	
6	Bruxa de Tenebra Ninfa Ninjas Salamandra Guerreira	18	Golem de Adamante
7	Elemental Fogo Elemental Trevas Golem de Pedra Guardião Succubus/Incubus Xiang Tian	19	Magnetus
8	Abominação rubi Guardião de Rubi Gênio do Fogo (Efreet) Gigante de Fogo Kirin	20	
9	Gozu e Mezu Hurobakk	21+	

ANÃO CAPANGA ND 1

Anões gostam de ouro — e esses gostam mais de ouro do que de qualquer outra coisa.

Anão 4, Médio

Iniciativa +1, **Percepção** +5, visão no escuro

Defesa 17, **Fort** +4, **Ref** +1, **Von** +5

Pontos de Vida: 16

Deslocamento 6m (4q)

Corpo a Corpo Machado de batalha +8 (1d8+2, x3)

For 14, Des 8, Con 15, Int 10, Sab 12, Car 8

Equipamento Cota de malha, escudo leve, machado de batalha. Tesouro Nenhum



ANÃO VETERANO ND 2

Resistentes e teimosos, esses anões podem causar dor de cabeça (e outras dores) aos heróis.

Anão 8, Médio

Iniciativa +3, **Percepção** +10, visão no escuro

Defesa: 24, **Fort** +6, **Ref** +3, **Von** +10

Pontos de Vida: 32

Deslocamento 6m (4q)

Corpo a Corpo Machado anão +17 (1d10+4, x3)

À Distância Besta pesada +7 (1d12, 19)

For 18, Des 8, Con 15, Int 10, Sab 14, Car 9

Equipamento Besta pesada, escudo pesado, machado anão certeiro, meia armadura, virotes x10.



Tesouro Nenhum.

ALCE GIGANTE ESQUELETO ND 4

Morto-vivo 12, Enorme (comprido)

Iniciativa +14 **Percepção** +6, visão no escuro

Defesa 21, **Fort** +13, **Ref** +9, **Von** +6, RD 5 corte e perfuração, imunidade a frio.

Pontos de Vida 72

Deslocamento 9 m.

Pontos de Mana 12

Ataque corpo-a-corpo (padrão) Galhada +15 (2d8+7 mais 1d6 de frio, x3) e 2 cascos (1d8+7 mais 1d6 de frio)

Ossos Afiados (livre) 2 PM para receber +2d6 de dano manipulando os seus ossos.

For 24, Des 15, Con -, Int -, Sab 10, Car 0

Tesouro Nenhum

ANKHEG ND 2

Animal 7, Grande

Iniciativa +9, **Percepção** +3, sentido sísmico curto, visão no escuro

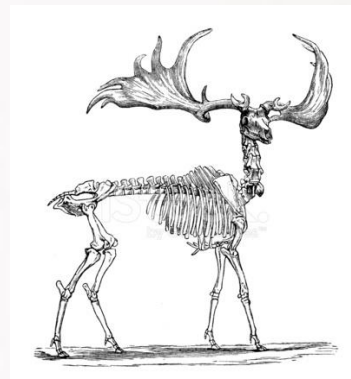
Defesa 22, **Fort** +11, **Ref** +9, **Von** +3

Pontos de Vida 63

Deslocamento 12 m, escavar 6 m

Corpo a corpo Mordida +12 (1d8+5 mais 1d8 de ácido)

Agarrar aprimorado (livre) Quando acerta um ataque de mordida, o Ankheg pode iniciar uma manobra agarrar com ação livre (bônus +14).



Cuspe ácido (completa) O Ankheg ejeta um cuspe corrosivo numa criatura em alcance curto, a criatura tem direito a um teste de Reflexos CD 17 para evitar 3d8 de dano de ácido, mais 2d8 na próxima e 1d8 na terceira.

For 20, Des 14, Con 18, Int 1, Sab 10, Car 4

Tesouro Nenhum

ARQUEIRO ELFO ND ⅓

Elfo 3, Médio

Iniciativa +7, **Percepção** +7, visão na penumbra

Defesa: 17, **Fort** +1, **Ref** +5, **Von** +3.

Pontos de Vida 6

Deslocamento 12 m

Ataques Corpo-a-Corpo (padrão) Espada +7 (1d8+4, 19)

Ataques à distância (padrão) Arco Longo +7/+7 (1d8+6, x3)

For 14, Des 19, Con 10, Int 12, Sab 14, Car 10

Perícias Atletismo +5, Cura +5, Furtividade +7, Misticismo +6, Sobrevivência +5.

Equipamento: Arco longo, couro batido, espada longa, 20 flechas.

ASA-ASSASSINA ND 1

Animal 1, Mínimo

Iniciativa +5, **Percepção** +2, visão na penumbra

Defesa 17, **Fort** +4, **Ref** +5, **Von** +2.

Pontos de Vida 4

Deslocamento 6 m, 12 m voo.



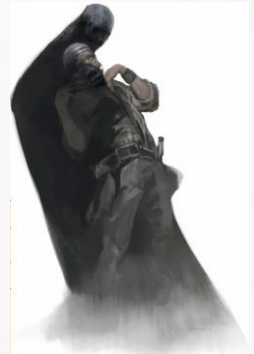
Ataques Corpo-a-Corpo (padrão) Asa +5 (1d8+3, 18-20/x3)

Asas mortais (passivo) uma rolagem de 20 natural durante uma investida da criatura, arranca a cabeça do alvo, caso ele não passe num teste de Fortitude CD 15. Caso passe, ele receberá apenas dano de um crítico normal.

For 5, Des 16, Con 14, Int 1, Sab 14, Car 4

ASFIXOR ND 5

Monstro 8, Grande



Iniciativa +4, **Percepção** +4, percepção as cegas medianas

Defesa 20, **Fort** +11, **Ref** +3, **Von** +4, RD 10/corte ou perfuração

Pontos de Vida 112

Deslocamento 6 m, escalar 6 m

Corpo a corpo Tentáculo +15 (1d8+6)

Agarrar aprimorado (livre) Uma afixor pode tentar agarrar uma criatura atingida por um ataque seu (bônus +17).

Asfixia (livre) No início de seu turno, qualquer criatura agarrar pelo asfixiar deve fazer um teste de Fortitude CD 18 ou é sufocada, ficando inconsciente e sofrendo 1d6 de dano por turno até respirar novamente ou morrer.

For 22, Des 10, Con 19, Int 2, Sab 10, Car 4

Perícias Furtividade +8 (+18 grudado no teto).

Tesouro Nenhum

ABOMINAÇÃO RUBI ND 8

Construto 18, Grande

O projeto final de Tallaka para a guerra contra os finntroll. Por ser mais complexo que os outros experimentos, só existe um espécime desses no laboratório... Felizmente! Feita de partes metálicas e orgânicas fundidas com aço-rubi, a Abominação é uma criatura grande, com três metros de pura letalidade. Por não ter sido finalizada e aperfeiçoada, a é uma visão desconfortável e grotesca, com vários membros de diferentes criaturas encaixadas em seu corpo. Ainda assim, é perfeitamente capaz de desferir golpes poderosos, tendo mais força que todos os outros experimentos encontrados nas minas.



Iniciativa +11, **Percepção** +16, visão no escuro

Defesa 30, **Fort** +16, **Ref** +11, **Von** +16, cura acelerada 10, imune a atordoamento, doenças, fadiga, paralisia, sangramento, sono e veneno

Pontos de Vida 216

Deslocamento 12m (8q)

Corpo a Corpo 2 garras +28 (1d8+13), pancada +26 (2d8+11 mais sangramento) e mordida +26 (1d8+11 mais atordoamento, x3).

Armas Rubi As armas naturais da abominação ignoram resistência a dano.

Blindagem Rubi A abominação possui 75% de chance de ignorar o dano extra de acertos críticos e ataques furtivos.

Dilacerar Se a abominação acerta os dois ataques de garra em uma mesma criatura na mesma rodada, causa mais 2d8+13 pontos de dano.

Mordida Esmagadora Uma criatura atingida pela mordida da abominação deve fazer um teste de Fortitude (CD 30). Se falhar, fica atordoada por uma rodada. Uma mesma criatura só pode sofrer esta habilidade uma vez por cena.

Pancada Rubi Uma criatura atingida pela pancada deve fazer um teste de Fortitude (CD 30). Se falhar, fica sangrando.

Sensores (Movimento) A abominação lança Visão da Verdade com alcance de 9m e duração de uma rodada.

For 32, Des 14, Con 24, Int 8, Sab 12, Car 2

Tesouro Nenhum.

ASPECTO DA DIVINA SERPENTE

ND 15

Espírito 30, Enorme



Percepção +21, **Iniciativa** +21, **Faro**.

Defesa 40 **Fort** +24, **Ref** +20, **Von** +22, RD 20/gelo eterno e mágico, resistência a magia +10.

Pontos de Vida 664

Deslocamento 15 m, escalar 9 m

Pontos de Mana 30

Ataques corpo-a-corpo Arma mágica +34/+34 (3d6+18, 15/x3) e cauda +34 (3d6+13 mais 1d6 de fogo)

Cegueira O aspecto da Divina serpente está permanentemente cega. Ela consegue lidar com alguns problemas da cegueira graças ao seu faro, no entanto.

Agarrar aprimorado (livre) se acertar um ataque com a cauda, pode iniciar uma manobra agarrar com uma ação livre (+39).

Construção uma criatura agarrada pelo aspecto da divina serpente leva dano de cauda (impacto) automático todo turno (3d6+13 mais 1d6 de fogo).

Calor o corpo da salamandra gera calor, seu mero toque causa 1d6 de dano em quem agarrar ou tentar atacar fisicamente ela. O calor também é conduzido por qualquer arma metálica carregada pela salamandra.

Magias Natural 2º - Bola de Fogo, Dissipar Magia; 3º - Muralha Elemental. CD 30.

For 37, Des 20, Con 28, Int 16, Sab 22, Car 20

Perícias Atletismo +21, Conhecimento +21, Intimidação +21, Misticismo +21, Religião +21, Sobrevivência +21. Presença aterradora. Trespasar.

Equipamento Arma Mágica

Tesouro Dobro

DRAGÃO NEGRO ND II

Monstro (dragão) 17, Enorme



Iniciativa +15, **Percepção** +18, percepção às cegas, visão no escuro

Defesa 37, **Fort** +22, **Ref** +15, **Von** +18, imunidade a energia negativa, metamorfose, paralisia e sono, Redução de danos 10, resistência a magia +3.

Pontos de Vida 306

Deslocamento 12 m, voo 24 m

Pontos de Mana 21

Corpo-a-corpo Mordida +29 (3d6+13, 18) e 2 garras +27 (2d6+13, 18)

Aura aterradora Vontade CD 21 evita.

Magia Inerente 1º - Armadura Arcana, Curar Ferimentos, Enfeitiçar, Escuridão, Infligir Ferimentos; 2º - Dissipar Magia, Velocidade; 3º - Globo de Invulnerabilidade.

Sopro (padrão, 3 PM) Cone médio, criaturas na área sofrem 12d10 de trevas e ficam fracas (Ref 26 reduz a metade e evita ficar fracas).

Trespasar (livre, 1 PM) Quando Baltric faz um ataque corpo a corpo e reduz os pontos de vida do alvo para 0 ou menos, pode gastar 1 PM para fazer um ataque adicional contra outra criatura dentro do seu alcance.

Magia Acelerada (livre, +4 PM) Muda a execução da magia para livre.

For 37, Des 13, Con 27, Int 19, Sab 19, Car 16

Perícias Enganação +17, Intimidação +17, Misticismo +18.

BOMBA ND 3

Espírito 10, Grande

Percepção +10, **Iniciativa** +14, visão no escuro, detectar elementos.

Defesa 18 **Fort** +14, **Ref** +14, **Von** +10, Redução de dano 10/magia, Vulnerabilidade a frio, imunidade a fogo, cegueira, paralisia e veneno

Pontos de Vida 80

Deslocamento 6 m, voo 12 m

Pontos de Mana: 10

Ataques corpo-a-corpo Mordida +14 (2d6+5 mais 1d10 de fogo)

Corpo flamejante (M) Qualquer criatura a distância de combate corpo-a-corpo da Bomba sofre 1d10 de dano de fogo.

Autodestruição (M) Caso seja reduzida a 0 PV, uma bomba vai explodir como a magia *Bola de Fogo* centrada em si mesmo, a CD de Reflexos é 18.



For 16, Des 20, Con 16, Int 6, Sab 12, Car 10

BRUXA DE TENEIRA ND 6

Espírito 13, Médio

Percepção +14, **Iniciativa** +10, faro, visão nas trevas

Defesa 12 Fort +16, Ref +9, Von +14, imunidade a encantamento e ilusão, RD 10/mágico, resistência a magia +2.

Pontos de Vida 117

Deslocamento 6 m

Pontos de Mana 42

Ataques corpo-a-corpo 2 garras +10 (1d12 de dano psíquico, mais frustrado, depois esmorecido, depois inconsciente)

Magias (M) 1º - Adaga mental, Amedrontar, Criar Ilusão, Escuridão; 2º - Invisibilidade, Toque vampírico (-1 PM); 3º - Ilusão lacerante, Manto de Sombras. CD 20.

For 10, Des 8, Con 18, Int 18, Sab 18, Car 10

Perícias e Poderes Conhecimento +14, Enganação +10, Furtividade +15, Misticismo +14, Religião +14, Ofício (Alquimia) +14. Magia Acelerada.

CABEÇA DE ONI ND 1

Espírito 5, Minúsculo

Iniciativa +8, **Percepção** +3, visão no escuro.

Defesa 20, **Fort** +4, **Ref** +8, **Von** +7, imunidade ao elemento, vulnerabilidade a elemento oposto.

Pontos de Vida 30

Deslocamento Voo 12 m (8q)



Corpo-a-corpo Chifrada elemental +10 (1d4+4 mais 1d10 do elemento)

Corpo-elemental (passivo) O corpo de uma cabeça de oni é envolvida por um elemento (fogo, frio, ácido, eletricidade), ele causa dano extra do elemento e também é imune. Qualquer criatura adjacente sofre 1d10 pontos de dano do elemento. Quando é derrotado, até o final da cena o ataque que o afetou é encantado, recebendo +1d10 de dano extra do elemento da cabeça de oni.

For 19, Des 18, Con 10, Int 8, Sab 9, Car 6

Tesouro Metade.

CAÇADOR INVISÍVEL ND 2

Espírito 9, Grande

Percepção +11, **Iniciativa** +14, visão no escuro, *ver o invisível*.

Defesa 24 **Fort** +10, **Ref** +14, **Von** +10.

Pontos de Vida 54

Deslocamento 9 m, voo 18 m



Pontos de Mana 9

Ataques corpo-a-corpo 2 pancadas +12 (2d6+5)

Ataque Furtivo Contra um alvo desprevenido ou flanqueado causa +3d6 de dano.

Invisibilidade natural O caçador invisível é naturalmente invisível (como a magia invisibilidade).

For 18, Des 20, Con 14, Int 11, Sab 16, Car 11

Perícias Acrobacia +14, Furtividade +19.

CANCERONTE ND 2

Animal 7, Grande

Iniciativa +3, **Percepção** +7, visão na penumbra

Defesa 21, **Fort** +11, **Ref** +7, **Von** +3

Pontos de Vida 56

Deslocamento 9 m, natação 9 m



Corpo a corpo 2 pinças +13 (1d10+6)

Desarmar quando acerta um ataque de pinça, pode iniciar uma manobra de desarmar com uma ação livre (+15), se acertar, além de desarmar, passa a usar a arma como se tivesse proficiência.

For 22, Des 10, Con 18, Int 1, Sab 10, Car 4

Pericias Atletismo +13.

Tesouro um canceronte vivo pode ser vendido por 300 T\$.

COGUMELO ANÃO ND 2

Humanoide 8, Médio

Iniciativa +4, **Percepção** +11, visão no escuro

Defesa 12 **Fort** +9, **Ref** +3, **Von** +11

Pontos de Vida 48

Deslocamento 6 m



Pontos de Mana 8

Ataques corpo-a-corpo Pancada +9 (2d6+1)

Esporos (Padrão, 1 PM) Um cogumelo anão pode disparar uma nuvem de esporos em um alvo em alcance curto. A vítima fica *enjoada* até o final da cena caso falhe em Fortitude (CD 17).

Magias (M) 1º - Abençoar Alimentos, Controlar Plantas, Curar Ferimentos, Escudo da Fé, Luz do Dia; 2º - Miasma Mefítico. CD 17.

Telepatia (M, passiva) um cogumelo anão pode se comunicar telepaticamente com qualquer criatura viva em alcance médio.

For 12, Des 10, Con 16, Int 10, Sab 16, Car 12

CRÓCODOILO ND ½

Animal 3, Médio

Iniciativa +2, **Percepção** +2, visão na penumbra

Defesa 16, **Fort** +6, **Ref** +4, **Von** +2.

Pontos de Vida 21

Deslocamento 6 m, 9 m natação



Ataques Corpo-a-Corpo Mordida +7 (1d8+4) e cauda +7 (1d12+4)

For 19, Des 12, Con 17, Int 1, Sab 12, Car 2

Perícias Furtividade +6. Agarrar aprimorado (livre).

Tesouro Couro de crocodilo (CD 13 para extrair, 10 T\$).

CUBO GELATINOSO ND 2

Monstro 5, Enorme

Iniciativa -3, **Percepção** -3, percepção às cegas a alcance médio

Defesa 10, **Fort** +12, **Ref** -1, **Von** -3, imunidade a acertos críticos, ácido, eletricidade, encantamento, paralisia, sono e venenos.

Pontos de Vida 90

Deslocamento 6 m



Ataques Corpo-a-corpo Pancada +4 (1d12 mais 2d6 de ácido)

Engolfar (padrão) O cubo avança rapidamente e tenta envolver totalmente qualquer criatura grande ou menor no caminho, a criatura pode fazer um teste de Reflexos (CD 20) para evitar. Se vencer, causa o dano da pancada e passa a ocupar a mesma posição da vítima. Uma criatura dentro do cubo sofre 2d6 pontos de dano de ácido no início de seus turnos e começa a se afogar imediatamente. Ela deve ser bem-sucedida em um teste de Fortitude por rodada (CD 15, +1 por teste anterior) ou ficará inconsciente. Um personagem inconsciente por falta de ar sofre 1d6 pontos de dano por rodada até respirar novamente ou morrer. Enquanto a vítima não estiver inconsciente, pode gastar uma ação completa para tentar um teste de Reflexos ou de Luta (CD 20), escapando para um quadrado adjacente se bem-sucedida. O cubo comporta até duas criaturas grandes ou menores.

Transparência (passiva) O cubo gelatinoso é difícil de enxergar nas masmorras e túneis onde vive, mesmo sob iluminação normal. Uma criatura em alcance curto pode fazer um teste de Percepção contra CD 25 para detectar a sua posição. Uma vez tendo detectado a posição, esta criatura não precisa fazer mais testes, e pode indicar sua posição para seus aliados, concedendo um bônus de +10 nos testes de Percepção deles. Uma criatura que não tenha detectado o cubo pode ser engolfada automaticamente e é considerada **cega** contra a criatura.

For 10, Des 1, Con 26, Int -, Sab 1, Car 1

DRAGÃO BICÉFALO

ND 13

Monstro (dragão) 17, Enorme

Percepção +15, **Iniciativa** +18, percepção às cegas mediana, visão no escuro, dupla prontidão (desprevenido e flanqueado)

Defesa 37 **Fort** +22, **Ref** +15, **Von** +18, duas cabeças (rola à vontade duas vezes e escolhe o melhor), Imunidade a metamorfose, paralisia, sono, fogo e frio, RD 10, resistência a magia +3.

Pontos de Vida 306

Deslocamento 12 m, voo 24 m



Pontos de Mana 21

Ataques corpo-a-corpo 2 mordidas +29 (3d6+13) e 2 garras +27 (2d6+13, 18)

Aura aterradora Vontade CD 21 evita.

Magias 1º - Armadura Arcana, Curar ferimentos, Enfeitiçar; 2º - Dissipar magia, Velocidade; 3º - Globo de Invulnerabilidade. CD 21.

Andar sobre gelo (passivo) o dragão bicéfalo pode andar sobre o gelo sem necessidade de testes de Acrobacia para se equilibrar.

Sopro duplo (padrão) pode usar dois ataques de sopro ao mesmo tempo com uma mesma ação padrão. Uma criatura que receba dano das duas baforadas no mesmo turno fica *vulnerável*.

Sopro de Fogo (padrão, 3 PM): Cone de 9m de fogo, dano 12d12, CD 26 de reflexos para metade.

Sopro de Gelo (padrão, 3 PM) Cone de 9 m de frio, 12d4, CD 26 de reflexos.

For 37, Des 13, Con 27, Int 19, Sab 19, Car 16

Perícias e Poderes Enganação +17, Intimidação +17, Misticismo +18. Trespassar.

Tesouro Maior

DRAGÃO VERDE ADOLESCENTE **ND 5**

Monstro 10, Médio

Iniciativa +11, **Percepção** +10, percepção às cegas 18m, visão no escuro

Defesa 18, **Fort** +11, **Ref** +7, **Von** +6, imunidade a ácido, paralisia e sono

Pontos de Vida 120

Deslocamento 12 m, 18 m voo



Pontos de Mana 10

Ataques Corpo-a-Corpo Mordida +12 (1d6+5) e Duas Garras +12 (1d4+5)

Sopro Cone de ácido de 9m, dano 6d6, Reflexos CD 17. Custo 3 PM.

For 20, Des 15, Con 14, Int 10, Sab 13, Car 10

DIABRETE **ND 1**

Espírito 3, Mínimo

Iniciativa +6, **Percepção** +1, visão no escuro, ver na escuridão

Defesa 18, **Fort** +3, **Ref** +6, **Von** +3, imunidade a fogo e veneno, RD 5 físico e ácido, vulnerabilidade a eletricidade.

Pontos de Vida 12



Deslocamento 6 m, 15 m voo

Pontos de Mana 3

Ataques Corpo-a-Corpo (padrão) Adaga de aço rubi +6 (1d4+3) e ferrão +6 (1d3+3 mais venenos)

Invisibilidade (padrão, 3 PM) (M) Pode conjurar a magia *Invisibilidade*.

Telepatia (passiva) (M) Um diabo pode se comunicar telepaticamente com qualquer criatura em alcance mediano.

Pairar (passiva) Os diabretes podem fazer uma ação padrão no meio de sua ação de movimento, contanto que estejam voando.

Veneno: Fortitude CD 13, veneno deixa o alvo *Fatigado*.

For 10, Des 17, Con 10, Int 11, Sab 10, Car 13

Perícias: Furtividade +8, Misticismo +3.

ESTÁTUA ANIMADA ND 2

Construto 8, Médio

Esses construtos são estátuas, geralmente de pedra ou metal, encantadas para ganhar movimento. Diferente dos golens, estátuas animadas não possuem consciência nem capacidade de raciocínio: são objetos animados criados para cumprir uma única função ou diretriz, determinada por seu criador.

Iniciativa +4, **Percepção** +4, visão no escuro

Defesa 17, **Fort** +12, **Ref** +3, **Von** +4

Pontos de Vida 72

Deslocamento 6m (4q)

Corpo a Corpo Pancada +14 (2d6+6 mais atordoamentos).



Golpe Atordoante Uma criatura que sofra dano do ataque de pancada da estátua animada deve fazer um teste de Fortitude (CD 20). Se falhar, fica atordoada por uma rodada.

For 22, Des 8, Con 18, Int —, Sab 10, Car 1

Tesouro: Nenhum.

ELEMENTAL DAS TREVAS ND 7

Espírito 16, Enorme (Alto)

Iniciativa +21, **Percepção** +14

Defesa 19 **Fort** +19, **Ref** +21, **Von** +14, imunidade a acertos críticos, atordoamento, doenças, paralisia, sono e venenos.

Pontos de Vida 144

Deslocamento Voo 12 m

Pontos de Mana 16

Ataques corpo-a-corpo Pancada +19/+19 (2d8+9)

Alquebrado (livre) um alvo que levar um ataque de pancada deve testar Vontade (CD 18) ou ficará alquebrada.

Energia Negativa (passivo) elementais das trevas sofrem dano de magias de cura e recuperam PVs de magias de energia negativa, da mesma forma que mortos-vivos.

Névoa Negra (livre) um elemental das trevas pode assumir a forma de uma névoa negra. Nesta forma ele não pode fazer ataques, mas pode ocupar os mesmos espaços que outras criaturas, causando 1d6 de dano em PM de quem não passar num teste de Fortitude (CD 23). Para cada PM, o elemental das trevas recupera 5 PV. Usar essa forma custa 1 PM por turno.

For 20, Des 25, Con 20, Int 6, Sab 11, Car 11



ELEMENTAL DO FOGO ND 7

Espírito 16, Enorme (Alto)

Iniciativa +21, **Percepção** +14, visão no escuro

Defesa 19, **Fort** +18, **Ref** +21, **Von** +14, imunidade a acertos críticos, atordoamento, doenças, fogo, paralisia, sono e venenos, vulnerabilidade a Frio

Pontos de Vida 128

Deslocamento 18 m

Pontos de Mana 16

Ataques corpo-a-corpo Pancada +19/+19 (2d8+7 mais 2d8 de fogo)

Ataque em movimento (livre, 1 PM) pode se mover antes e depois de um ataque, respeitando o seu deslocamento máximo por turno. Além disso, a área que passou é considerada terreno difícil e causa 1d6 de dano de fogo em quem passar por ela durante um turno.

Incendiar (livre) ao sofrer dano de fogo do elemental, a vítima deve ser bem-sucedida em Reflexos (CD 22) ou pegará fogo. As chamas queimam por 1d4 rodadas, causando 2d8 de dano por rodada. A vítima pode gastar uma ação completa para apagar as chamas, um aliado pode fazer o mesmo.

For 18, Des 25, Con 18, Int 6, Sab 11, Car 11



ELEMENTAL DE GELO ND 3

Espírito 9, Pequeno

Elementais do gelo costumam parecer formas humanoides cristalinas e pontiagudas, na maioria das vezes translúcidas, com um orbe de luz em seu centro. São muito comuns nas áreas ao redor das Montanhas Uivantes, onde o frio sobrenatural facilita seu aparecimento.



Iniciativa +12, **Percepção** +9, visão no escuro

Defesa 22, **Fort** +11, **Ref** +12, **Von** +9, imunidade a acertos críticos, atordoamento, doenças, paralisia, sono e venenos, vulnerabilidade à fogo.

Pontos de Vida: 63

Deslocamento: 6m (4q)

Corpo a Corpo: 2 garras gélidas +12 (1d8+4 de corte mais 1d6 de frio). Aura de Frio No início de cada turno do elemental de gelo, todas as criaturas em alcance curto sofrem 1d6+3 pontos de dano de frio.

For 18, Des 18, Con 16, Int 9, Sab 12, Car 9

Tesouro: Nenhum.

ENOKITAKE ND 3

Monstro 8, Pequeno

Iniciativa +6, **Percepção** +6, percepção às cegas.

Defesa 20, **Fort** +11, **Ref** +10, **Von** +6, imunidade a paralisia e inconsciente, RD 10 contra veneno e psíquico.

Pontos de Vida: 104



Pontos de Mana: 8

Deslocamento: 9 m (6q)

Corpo a corpo Lança +7 (1d6+3 mais 2d6 de veneno)

Distância Lança +6 (1d6+3 mais 2d6 de veneno)

Ligação natural: O Enokitake é tanto um indivíduo quanto parte de um ser maior. Ele sempre sabe como estão os outros membros de sua tribo, como a magia *Condição*.

Nó empático: a criatura consegue perceber emoções e pensamentos superficiais em alcance curto. Quem estiver na área sofre -5 em testes de perícia baseado em Carisma por isso.

Sacrifício simbiótico: o corpo do enokitake morre e merge com uma criatura viva próxima. Dependendo da natureza da criatura isso tem um efeito diferente:

- Para alguém que não é membro da tribo, o monstro morre e a criatura recupera PV igual ao valor atual do enokitake. Como alternativa, se a criatura morrer, essa ação a traz de volta a vida com 1 PV.
- Se for mesclado com outro membro de sua tribo, seu corpo e mente se tornam um, o que recupera ao máximo possíveis de PV e garante +20 PV temporários. Ele também recebe qualquer conhecimento e memórias do morto.

FOR 16, DES 14, CON 17, INT 12, SAB 15, CAR 12

Perícias Furtividade +12, Sobrevivência +10.

Tesouro: metade do padrão.

FÁBRICA DE MONSTROS ND 16

Construto 50, Colossal, Neutro

Iniciativa +22, **Percepção** +21, visão no escuro, *ver o invisível*.

Defesa: 20

Pontos de Vida: 350/170

Resistência: Fort +27, Ref +22, Von +20, RD 10 contra físico, fogo e frio.

Deslocamento: 0m.

Ataques Corpo-a-Corpo: 4 braços +37 (4d6) não adiciona força no dano.

Detectar Intrusos: a fábrica monstruosa fica inerte e inativa até que qualquer criatura fique em alcance longo, ou até que sofra dano ou qualquer tipo de efeito negativo. Não há meio conhecido de evitar essa detecção — mesmo criaturas invisíveis ativam a fábrica. Uma vez que uma criatura seja detectada, a fábrica demora uma rodada para se ativar. Na rodada seguinte, começa a atacar. A fábrica permanece ativa enquanto houver criaturas em um raio de 18m ou enquanto estiver sofrendo dano ou efeitos negativos. Uma vez que todas as criaturas se afastem e/ou o dano cesse a fábrica permanece ativa por mais uma rodada, então volta à inatividade.

Gerar Monstros: a fábrica monstruosa cria ou transporta criaturas aleatórias para atacar quaisquer intrusos. Uma vez que a fábrica esteja ativa, uma criatura surge pela sua abertura a cada 1d4 rodadas. Para determinar quais criaturas surgem, role 1d20. Esse será o nível de desafio da criatura gerada. Em seguida escolha aleatoriamente ou selecione uma criatura daquele ND.

As criaturas geradas atacam quaisquer intrusos (ou seja, quaisquer criaturas que não sejam a fábrica ou outras criaturas geradas) imediatamente. Criaturas inteligentes ou com tendências Bondosas podem interagir com os personagens jogadores, mas sua atitude sempre é considerada hostil para com eles. Elas atacam sem pestanejar, e só irão conversar ou travar qualquer contato pacífico caso sejam convencidas com testes de perícias sociais ou magias.

For 32, Des 4, Con 14, Int —, Sab 1, Car 1

GLOP MAMÃE ND 2

Monstro 4, Grande

Como um glop comum, essa criatura também é uma gosma esverdeada com formato de gota. Porém, tem uma tonalidade mais escura e o tamanho de uma carroça! Trata-se de um glop que comeu demais e está prestes a passar por um processo de divisão, de onde surgirão novos glops comuns.



Embora o glop não guarde tesouros, seus “ninhos” costumam possuir itens dos viajantes e aventureiros que ele matou, visto que a criatura dissolve apenas matéria orgânica. Monstro 4, Grande

Iniciativa +3, **Percepção** -3, percepção às cegas

Defesa 13, **Fort** +6, **Ref** +3, **Von** -3, imunidade a ácido

Pontos de Vida: 48

Deslocamento: 9m (6q)

Corpo a Corpo Pancada +6 (1d6+2 mais 1d6 ácido).

Glops Filhinhos Uma glop mamãe está sempre acompanhado por 1d4 glops, que a protegem instintivamente. Esses glops (assim como aqueles gerados pela habilidade Meiose Glópica) não rendem XP ao grupo.

Miose Glópica Quando ameaçada, uma glop mamãe pode gerar outros glops para protegê-la. No início de cada turno, role 1d4. Em um resultado “4”, um glop surge num espaço adjacente à mamãe. Ele age normalmente, no turno da mamãe, a partir da próxima rodada.

For 14, Des 8, Con 14, Int —, Sab 1, Car 1

Tesouro Padrão

GUARDIÃO DE AÇO ND 4

Construto 6, Médio

Esses construtos foram as primeiras criações de Tallaka, antes dela dominar o aço-rubi e experimentar em seres vivos. Guardiões de aço são feitos para proteger uma área. Portanto, se tornam hostis quando percebem alguém que não seja seu criador entrando na área que eles devem guardar.



Iniciativa +5, **Percepção** +2, visão no escuro

Defesa 22, **Fort** +8, **Ref** +3, **Von** +4, imune a doenças, encantamento, fadiga, ilusão, sangramento, sono e veneno

Pontos de Vida: 60

Deslocamento: 6m (4q)

Corpo a Corpo 2 pancadas +12 (1d10+7)

Pancada Atordoante Uma criatura atingida pela pancada do guardião de aço deve fazer um teste de Fortitude (CD 20). Se falhar, fica atordoada por uma rodada. Uma mesma criatura só pode sofrer esta habilidade uma vez por cena.

For 24, Des 10, Con 20, Int –, Sab 12, Car 1

GAFANHOTO TIGRE ND 4

Animal 9, Grande



Iniciativa +14, **Percepção** +10, visão no escuro

Defesa 26, **Fort** +13, **Ref** +14, **Von** +4

Pontos de Vida: 72

Deslocamento: 18 m (12q)

Corpo a corpo Mordida +16 (1d8+8) 2 garras +16 (1d6+8)

Agarrar Aprimorado (livre): quando acerta um ataque de mordida, pode iniciar uma manobra de agarrar com uma ação livre (bônus +18)

Bote (completa): quando faz uma investida, pode fazer um ataque com todas as suas armas naturais, todas recebem o bônus de +2 de investida.

FOR 26, DES 22, CON 17, INT 1, SAB 10, CAR 4

Perícias Atletismo +26, Furtividade +14 (+5 em seu território natural).

Tesouro nenhum.

GUARDIÃO DE RUBI ND 8

Construto 15, Grande

Uma versão avançada do guardião de aço, este é o último construído por Tallaka antes dela começar a experimentar em seres vivos. São maiores que os guardiões básicos e, mais importante, possuem aço-rubi em sua composição.

Iniciativa +7, **Percepção** +16, visão no escuro

Defesa 28, **Fort** +12, **Ref** +7, **Von** +10, imune a doenças, encantamento, fadiga, ilusão, sangramento, sono e veneno

Pontos de Vida: 150

Deslocamento: 9m (6q)

Corpo a Corpo 2 pancadas +23 (2d8+10 mais sangramento, 19/x3).



Pancadas Rubi As pancadas do guardião ignoram resistência a dano. Além disso, uma criatura atingida pela pancada deve fazer um teste de Fortitude (CD 27). Se falhar, fica sangrando.

Sensores (Movimento) O guardião lança Visão da Verdade com alcance de 9m e duração de uma rodada.

For 30, Des 10, Con 20, Int –, Sab 16, Car 1

Tesouro Nenhum.

GÊNIO DO FOGO (EFREETI) ND 8

Espírito 14, Grande

Iniciativa +16, **Percepção** +15, visão no escuro, *visão mística*
Defesa 35, **Fort** +23, **Ref** +16, **Von** +15, RD 10, imunidade a fogo, vulnerabilidade a frio, resistência a magia +8.

Pontos de Vida: 210

Pontos de Mana: 47

Deslocamento: Voo 15 m (10q)



Corpo a corpo Alfange +22/+22 (3d6+14 mais 2d6 de fogo, 18) exige teste de Fortitude CD 27 ou começa a pegar fogo.

Corpo flamejante (passivo): uma criatura adjacente sofre 1d6 de dano de fogo, caso seja agarrada, a criatura sofre o dobro disso e deve testar Fortitude CD 27 ou pega fogo, para mais 1d6 de fogo por turno.

Magia Acelerada (livre, 4 PM): pode gastar 4 PM para lançar uma magia como uma ação livre.

Magia Inerente: 1º - Concentração de Combate, Explosão de Chamas; 2º - Bola de Fogo, Campo de Força, Dissipar Magia; 3º - Lança Ignea de Aleph, Miragem, Muralha Elemental, Transformação de Guerra. CD 22

Pequenos Desejos (passivo): O Efreeti pode realizar magias que não possui, contanto que gaste o dobro de PMs que o custo original da magia.

FOR 28, DES 16, CON 30, INT 12, SAB 14, CAR 20

Perícias Atletismo +22, Diplomacia +18, Enganação +18, Intimidação +18, Nobreza +14.

Tesouro padrão.

GIGANTE DAS COLINAS ND 5

Gigante das Colinas 12, Grande (alto)

Iniciativa +5, **Percepção** +10

Defesa: 20 **Fort** +16, **Ref** +5, **Von** +6, Durão (2 PM).

Pontos de Vida: 120

Pontos de Mana: 12

Deslocamento: 9m

Ataque corpo-a-corpo (padrão): Tacape +18
(2d8+16)

Ataque à distância (padrão): rocha +10 (2d6+10,
alcance médio)

Atropelar aprimorado (padrão): O gigante das colinas recebe um bônus de +5 em testes de atropelar, o alvo não pode escolher evita-lo.

Talentos: Ataque Poderoso, Empurrar Aprimorado, Trespasar.

For 30, Des 8, Con 23, Int 6, Sab 10, Car 7

Perícias: Atletismo +18.

Equipamento: gibão de peles, tacape grande.



GIGANTE DE FOGO ND 8

Gigante de Fogo 15, Grande

Iniciativa +6, **Percepção** +14, visão no escuro

Pontos de Vida: 180

Pontos de Mana: 15

Defesa: 25, **Fort** +20, **Ref** +6, **Von** +8, imunidade a fogo, Durão (2 PM), vulnerabilidade a frio

Deslocamento: 9 m



Ataques corpo-a-corpo: Machado de Batalha Grande com ataque poderoso +22 (3d6+15 mais 1d6 de Fogo, x3) pode rolar novamente qualquer 1 ou 2 no dano.

Toque Flamejante (passivo): armas tocadas por um gigante de fogo causam +1d6 de dano de fogo.

For 33, Des 9, Con 25, Int 10, Sab 12, Car 10

Pericias: Ofício (Metalurgia) +15.

Talentos: Quebrar Aprimorado.

GOLEM DE ADAMANTE ND 18

Construto 36, Grande

Iniciativa +17, **Percepção** +18, visão no escuro
Defesa 50, **Fort** +34, **Ref** +17, **Von** +18, RD 30, cura acelerada 20, vulnerável a ácido.

Pontos de Vida: 540

Pontos de Mana: 36

Deslocamento: 9 m (6q)

Corpo a corpo 2 Pancadas +39 (4d12+20 mais quebrar)

Quebrar (livre): quando acerta um ataque de pancada, pode iniciar uma manobra quebrar (bônus +41) e causa +1d12 de dano.

Imparável (passivo): quando se move, o golem de adamantite empurra qualquer um em seu caminho. Caso os alvos queiram resistir, podem fazer um teste de Força para segura-lo no lugar ou reflexos para deixa-lo passar sem serem arrastados.

Imunidade a Magia (passivo): o golem de adamantite é imune a magia, com as seguintes exceções. Magias de eletricidade deixam-o lento. Magias de fogo curam lentidão e seus PV na proporção de 2 para 1. Ácido tem efeito como se ele fosse vulnerável. Contra *Dissipar*, se falhar no teste de resistência o Golem fica lento por 1 turno e sua RD reduz para 15 até o fim da cena.

Baforada incandescente (movimento, 6PM): cone de 18 m, dano de fogo igual 18d6 (Reflexos CD 38 para metade). Criaturas que levam o dano também ficam *fatigadas*.



FOR 40, DES 8, CON 30, INT -, SAB 10, CAR 1

Tesouro nenhum.

GOLEM DE CARNE ND 5

Construto 11, Grande (Alto)



Iniciativa +4, **Percepção** +5, visão no escuro

Pontos de Vida: 88

Defesa: 15, **Fort** +5, **Ref** +4, **Von** +5, RD 5.

Deslocamento: 9 m

Ataques corpo-a-corpo (padrão): Pancada +13/+13 (2d8+6)

Frenesi (passivo): a cada rodada, há uma chance de 25% cumulativa do Golem de Carne entrar num frenesi e atacar a criatura mais próxima até matá-la. Durante esse período ele recebe +5 em ataque e dano.

Imunidade a Magia (passivo): um golem de carne é imune a magia, com as seguintes exceções. Magias de frio deixam ele lento por 1d6 rodadas.

Fonte de energia (trovão): sempre que sofre dano de eletricidade, recupera metade do dano que seria causado.

For 22, Des 9, Con 16, Int -, Sab 11, Car 1

GOLEM DE PEDRA ND 7

Construto 14, Grande (Alto)

Iniciativa +6, **Percepção** +7, visão no escuro

Pontos de Vida: 112

Defesa: 25, **Fort** +10, **Ref** +6, **Von** +7, RD 10

Deslocamento: 9 m

Ataques corpo-a-corpo (padrão):

Pancada +22/+22 (2d10+11)

Imunidade a magia: exceto *Moldar Objetos* e *Controlar Terra*.

Fonte de energia (ácido): sempre que sofre dano de ácido, recupera metade do dano que seria causado.

For 32, Des 9, Con 16, Int -, Sab 11, Car 1



GOZU E MEZU ND 9

Espírito 19, Enorme

Iniciativa +16, **Percepção** +15, percepção às cegas curta.

Defesa 35, **Fort** +21, **Ref** +12, **Von** +11, imunidade a fogo e venenos, RD 10, resistência a magia +5.

Pontos de Vida 361

Pontos de Mana 19

Deslocamento 15 m (10q)



Corpo a corpo Tetsubo +28 (4d6+16, 16) e Chifre (s) + 26 (2d6+16)

Distância Escombros +26 (2d10+11)

Chifres (M): Um ataque de chifres força um teste de Fortitude CD 29 ou fica atordoado por 1 turno.

Pisão (Padrão, 3 PM) (M): cone de 9 metros, qualquer criatura na área sofre 2d4+11 de dano e deve fazer um teste de Reflexos CD 29 ou ficará caída.

Tornado da Dor (padrão, 2 PM): Ataque corpo-a-corpo contra todos os alvos adjacentes, recebendo +2 de dano para cada acerto.

Poderes únicos

Gozu: Por sua habilidade de touro, pode fazer uma investida com os chifres com crítico 15/x3.

Mezu: Sua habilidade cavalo lhe garante dois movimentos em um turno.

For 33, Des 12, Con 30, Int 15, Sab 11, Car 14

Pericias Guerra +17, Intimidação +17, Intuição +15.

Tesouro essência abissal e padrão.

GRICK ND 1

Monstro 2, Médio

Iniciativa +4, **Percepção** +1, visão no escuro

Defesa 19, **Fort** +6, **Ref** +6, **Von** +1

Pontos de Vida: 26

Pontos de Mana: 2

Deslocamento: 12 m, escalada 12 m

Corpo a corpo: 4 tentáculos +6 (1d4+3) e mordida +6 (1d6+3)

Punição inescapável (livre, 1PM): Um grick pode usar esta habilidade para fazer um ataque extra de tentáculo contra um inimigo que esteja flanqueado por outros de sua espécie e que erre um ataque contra eles.



For 16, Des 16, Con 16, Int 7, Sab 10, Car 6

Tesouro: Nenhum

GUARDAS MINOTAUROS ND ½

Minotauro 3, Médio

Iniciativa +4, **Percepção** +4, faro

Pontos de Vida: 12

Defesa: 19, **Fort** +5, **Ref** +2, Von +2.

Deslocamento: 6 m

Ataques Corpo-a-Corpo (padrão): Gládio +6 (1d6+4, 19/x3) e Chifres +6 (1d6+4)

Medo de Altura (passivo): Se estiver adjacente a uma queda de 3 m ou mais de altura os guerreiros ficam abalados.

Lutar em formação: Se o minotauro estiver adjacente a um aliado que também possua este poder, recebe +1 em testes de ataque e defesa.

For 19, Des 13, Con 15, Int 10, Sab 12, Car 11

Equipamento: cota de talas, escudo pesado, gládio.



GUARDIÃO ND 7

Construto 15, Enorme (comprido)

Percepção +14, **Iniciativa** +14, visão nas trevas

Defesa: 20, Fort +7, Ref +8, Von +8, imunidade de construto, RD 15, vulnerabilidade à eletricidade e essência.

Pontos de Vida: 135

Pontos de Mana: 15

Deslocamento: 18 m



Ataques corpo-a-corpo: 6 tentáculos +23 (1d8+10)

Ataques à distância: Rajada menor +14 (6d8 essência)

Rajada (M) (padrão, 2 PM): O guardião atira em alcance longo, e causa uma explosão de 3 metros de raio ao redor do ponto. Todas as criaturas na área levam 10d8 de dano de essência (Reflexos CD 22 para metade).

Cortar Tentáculos (passivo): com uma arma cortante é possível destruir os tentáculos metálicos do guardião. Cada tentáculo tem defesa e RD igual ao do guardião e 20 PV, se for reduzido a 0 PV é decepado. Um guardião sem tentáculos não pode andar.

For 30, Des 13, Con 18, Int -, Sab 12, Car 1

HUMANO MERCENÁRIO ND 1

Humano 5, Médio

Precisa de um trabalho feito? Pague o preço e este mercenário fará o serviço.

Iniciativa +4, **Percepção** +3

Defesa 16, **Fort** +3, **Ref** +3, **Von** +1

Pontos de Vida: 15

Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Espada longa +8 (1d8+4, 19).

Ataques a Distância Adaga +5 (1d4+4, 19)

Golpe Covarde O mercenário recebe um bônus de +2 em testes de ataque contra alvos flanqueados (para um bônus total de +4) e causa +2d6 pontos de dano com ataques corpo a corpo contra alvos flanqueados.

For 18, Des 13, Con 12, Int 8, Sab 8, Car 8

Equipamento Adaga x2, couro batido, escudo leve, espada longa.

Tesouro Nenhum.



HUMANO MATADOR ND 2

Humano 10, Médio

Mais crueis que simples mercenários, matadores são um desafio para qualquer herói que cruzar o seu caminho.

Iniciativa +12, **Percepção** +8

Defesa 23, **Fort** +6, **Ref** +9, **Von** +4

Pontos de Vida 30

Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Espada longa +17 (1d8+5, 19).

À Distância Arco longo +12 (1d8+5, x3)

Golpe Covarde O matador recebe um bônus de +2 em testes de ataque contra alvos flanqueados (para um bônus total de +4) e causa +4d6 pontos de dano com ataques corpo a corpo contra alvos flanqueados.

For 20, Des 16, Con 12, Int 8, Sab 8, Car 8

Equipamento Arco longo, couro batido reforçado, escudo pesado, espada longa certa, flechas x10.



HIDOTSU LEFEU ND 1

Monstro 2, Pequeno

Iniciativa +1, **Percepção** +1, visão no escuro e visão ampla

Defesa 16, **Fort** +3, **Ref** +8, **Von** +3, Imunidades da tormenta, RD 5

Pontos de Vida 20

Deslocamento 6 m, voo 12 m.

Pontos de Mana 2

Ataques corpo-a-corpo (padrão) Mordida +4 (1d8+4)



Insanidade da Tormenta (passiva) CD 15, se falhar fica frustrado. Se falhar por 10 ou mais, fica confuso por 1d4 rodadas e esmorecido. Se passar, fica imune a esta habilidade por um dia.

Gralhar Aterrador (livre, 2 PM) No início de seus turnos, qualquer criatura a até 9m do hidotsu deve fazer um teste de Vontade (CD 10 +1 para cada hidotsu ao alcance). Em caso de falha, a vítima fica abalada enquanto o som persistir. Em caso de falha por 5 ou mais, fica apavorada (tenta fugir). Um personagem bem-sucedido no teste fica imune a esta habilidade durante um dia.

For 12, Des 16, Con 10, Int 3, Sab 14, Car 1

HUROBAKK, LEFEU ND 9

Monstro 15, Grande

Iniciativa +15, Percepção +14, visão no escuro

Defesa 32, Fort +18, Ref +15, Von +9, imunidades de lefeu, resistência a dano 10

Pontos de Vida 225

Deslocamento 15 m

Corpo a corpo 2 garras +21 (2d6+14) e 2 pinças +21 (4d6+14)

Investida (completa) Quando faz uma investida, quem estiver no caminho não pode escolher evitar, além disso, o ataque muda para pinça +23 (8d6+28).

Quebrar (livre) Quando acerta um ataque de pinça, pode iniciar uma manobra quebrar com uma ação livre (bônus +23).

Pisotear (livre) Todas as criaturas atropeladas durante uma investida de Hurobakk sofrem 4d6+9 de dano de impacto.

Varrer (livre) Uma vez por turno, ao derrubar uma criatura com 0 PV ou menos, pode fazer um ataque extra contra uma criatura adjacente.

Insanidade da Tormenta CD 22.

For 28, Des 14, Con 20, Int 8, Sab 12, Car 6

KASHA ND II

Espírito 20, Grande



Iniciativa +26, **Percepção** +20, faro, visão no escuro.

Defesa 35, **Fort** +20, **Ref** +26, **Von +20**, imunidade a fogo, paralisia, fadiga.

Pontos de Vida 200

Deslocamento 24 m (16q)

Pontos de Mana 20

Corpo-a-corpo Chicote +26 (1d4+15 mais 4d6 de fogo) e garra +26 (1d10+15 mais 4d6 de fogo, 18)

Agarrar Aprimorado (livre) Se acertar um ataque com o chicote, Kasha pode iniciar uma manobra agarrar automaticamente (bônus + 28).

Ágil (passivo) Kasha pode dividir seu movimento entre seus ataques, contanto que não supere seu deslocamento por turno. Por exemplo, andando 12 metros, atacando, depois andando mais 12 metros.

Movimento flamejante (movimento, 2 PM) A kasha corre pelo campo de batalha e, por onde passa, conjura uma versão própria da magia *Muralha Elemental*, apenas para fogo, porém que não precisa ser em linha reta ou cúpula, podendo ter formatos únicos. O efeito dura um turno.

Corpo flamejante (passivo) Qualquer criatura que termine seu turno adjacente a Kasha sofre 2d6 e pega fogo, sofrendo mais 1d6 de dano por turno. Uma criatura que passe num teste de Reflexos CD 26 sofre metade do dano e não pega fogo.

Baforada (padrão, 3 PM) Um cone de 9 metros de fogo que causa 10d12 ou metade disso em quem passar num teste de Reflexos CD 26.

For 18, Des 30, Con 22, Int 16, Sab 18, Car 18

Perícias Acrobacia +26, Atletismo +20, Diplomacia +20, Enganação +20, Ladinagem +26.

Tesouro padrão.

KIRIN ND 8

Monstro 14, Enorme



Iniciativa+14 **Percepção** +15, visão no escuro

Defesa 30 **Fort** +15 **Ref** +15 **Von** +15, imunidade a fadiga, paralisia, eletricidade e trovão.

Pontos de Vida 210

Deslocamento 24 m, voo 24 m

Pontos de Mana 42

Ataques corpo-a-corpo Chifres +21 (1d12+8 mais 1d10 de trovão, 19) e 2 patas +19 (1d8+8 mais 1d10 de eletricidade)

Ataques à distância Chifres +21 (1d12+8 mais 1d10 de trovão, 19) e 2 patas +19 (1d8+8 mais 1d10 de eletricidade)

Magia Natural 1º - Névoa, Toque Chocante; 2º - Silêncio, Sopro das Uivantes, Tempestade Divina, Velocidade. CD 23.

Investida Trovejante (completa, 2 PM) Quanto o Kirin faz uma investida, pode continuar se movendo depois do ataque, desde que continue se movendo em linha reta até um limite igual ao dobro do seu deslocamento. Além disso, seu ataque de chifre muda para crítico 12/x3 e todas as criaturas em alcance mediano levam 1d10 de dano de trovão e eletricidade.

For 28, Des 16, Con 18, Int 10, Sab 19, Car 18

Pericias Diplomacia +15, Intimidação +19, Religião +15.

Tesouro Padrão.

KOBOLD EXPLOSIVO ND ⅓

Humanoide (Kobold) 1, Pequeno

Iniciativa +3, **Percepção** +0, visão no escuro

Defesa 15, **Fort** +0, **Ref** +1, **Von** -1.

Pontos de Vida 2

Deslocamento: 9 m

Ataques Corpo-a-Corpo (padrão): Picareta +3
(1d6+1, x4)

Ataques à distância (padrão): arco curto +4
(1d6, x3) ou estilingue +4 (1d4+1)

Horda (passivo): quando atacam um mesmo alvo, todos os Kobolds recebem um bônus de +1 no ataque igual ao número de Kobolds Atacando.

Explosão (M) (reação): quando morre, um Kobold explosivo, bem, explode! Funciona como uma magia *Bola de Fogo* com efeito centrado no corpo do Kobold e tem CD 10. Essa habilidade não custa PM.

Sensibilidade à Luz: Kobold ficam ofuscados (-2 em ataques e percepção) sob luz solar.



For 12, Des 14, Con 10, Int 10, Sab 9, Car 8

Equipamento: Picareta, Arco curto, 10 flechas, estilingue (funda), 10 munições. Todos pequenos.

LIMO SANGRENTO ND 2

Monstro 4, Médio

Iniciativa -3, **Percepção** -3, percepção às cegas 18m visão no escuro

Defesa: 5, **Fort** +10, **Ref** -1, **Von** -3, imunidade a acertos críticos e fogo

Pontos de Vida: 48

Deslocamento: 3 m

Pontos de Mana: 4

Ataques corpo-a-corpo (padrão) Pancada +4 (1d6+2 mais 2d6 de ácido)

Agarrar aprimorado (livre) se o limo acertar um ataque de pancada pode tentar uma manobra agarrar (bônus +4) como uma ação livre.

Constricção (livre) no início de seu turno, o limo causa o dano de um ataque de pancada num alvo agarrado.

Invocar Lefeu (completa) Gastando 4 PM, o Limo pode invocar 1d4 Uktril

For 14, Des 2, Con 14, Int -, Sab 2, Car 2



LIVRO MONSTRO ND 1

Monstro 2, mínimo

Iniciativa +6, **Percepção** +3, visão no escuro

Defesa: 19, **Fort** +6, **Ref** +6, **Von** +3, **RD** 5, vulnerabilidade a corte, fogo e perfuração

Pontos de Vida 26

Deslocamento Voo 15 m

Pontos de Mana 2

Ataques corpo-a-corpo (padrão) Mordida +10 (1d6+5)



Ataque furtivo (livre) Quando acerta um inimigo desprevenido ou flanqueado, causa 2d6 a mais de dano.

Imobilidade Se estiver imóvel, o livro pode se disfarçar de um livro comum, exigindo um teste de Percepção CD 25 para perceber que ele é uma criatura.

Páginas Voadoras (2 PM, Completa) Uma chuva de páginas com raio 6 m, criaturas na área levam 1d6+5 de dano e ficam cegas até a próxima rodada. Reflexos CD 14 reduz o dano pela metade e evita a cegueira. Criaturas na área devem testar Percepção CD 20 para enxergar na área que as folhas ficam voando.

For 20, Des 16, Con 16, Int 4, Sab 14, Car 13

MILLA HOFFORVA ND 1

Humana 6, Médio.

Ex-aluna da Academia Magibélica, Milla era a maga militar da unidade de Zelin. De cabelos claros perfeitamente alinhados num coque, a arcanista tem uma expressão fria e um olhar afiado, tão fulminante quanto suas magias explosivas. Usa um casaco militar pesado que vai até o meio de suas canelas, com um pequeno broche com o brasão da academia do lado esquerdo do peito.



Iniciativa +7, **Percepção** +3

Defesa 16, **Fort** +5, **Ref** +5, **Von** +5

Pontos de Vida 24

Deslocamento 9m (6q)

Pontos de Mana 22

Raio Arcano (Padrão) Milla dispara um raio num alvo em alcance curto que causa 2d6+4 pontos de dano de essência. O alvo pode fazer um teste de Reflexos (CD 17) para reduzir o dano à metade.

Magias 1º — Armadura Arcana (já contabilizado nas estatísticas acima), Seta Infalível; **2º** — Bola de Fogo, Dissipar Magia. CD 17.

For 10, Des 14, Con 14, Int 18, Sab 10, Car 12

Perícias Misticismo +9.

Tesouro Dobro

MONSTRO DA FERRUGEM ND 1

Monstro 3, Médio

Iniciativa +5, **Percepção** +6, faro, visão no escuro

Defesa: 18, **Fort** +4, **Ref** +6, **Von** +3

Pontos de Vida: 33

Deslocamento: 12 m



Ataques corpo-a-corpo: Mordida +7
(1d6+3 mais ferrugens)

Toque da ferrugem (livre): Reflexos CD 15 para evitar. Qualquer objeto de metal tocado pelas antenas da criatura ou mordida é corroído e se quebra em pedaços inúteis imediatamente. Itens mágicos tem direito a teste de resistência CD 12 para resistir. Uma arma de metal que cause dano na criatura sofre o efeito automaticamente.

For 10, Des 16, Con 13, Int 2, Sab 14, Car 8

MAGO MERCENÁRIO ND 3

Humano 12, Médio

Mercenários podem ser estúpidos, mas sabem reconhecer o poder da magia. Magos que não encontrem serviço em um palácio ou outro lugar mais refinado sempre podem se empregar em uma companhia mercenária. O trabalho pode ser ruim, mas o ouro é bom.

Iniciativa +11, **Percepção** +9

Defesa 17 (Armadura Arcana aprimorada), **Fort** +7, **Ref** +7, **Von** +9

Pontos de Vida 36

Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Adaga +7 (1d4–1, 19).

Arcano de Batalha O mago mercenário soma seu bônus de Inteligência (+4) nas rolagens de dano para magias.

Magias 1º — Armadura Arcana, Imagem Espelhada, Seta Infalível de Talude, Teia. 2º — Bola de Fogo, Campo de Força, Velocidade. CD 20.

For 9, Des 12, Con 12, Int 18, Sab 8, Car 8

Equipamento Adaga.

Tesouro Nenhum.



MAMUTE ND 5

Animal 15, Enorme (comprido)

Percepção +14, **Iniciativa** +7

Defesa: 18, **Fort** +19, **Ref** +9, **Von** +10, RD 10 contra frio.

Pontos de Vida: 165

Deslocamento: 12 m

Ataques corpo-a-corpo: presas +24 (2d8+11, 19) e 2 pancadas +24 (2d6+11)

Atropelar (completa): numa investida pode passar por qualquer criatura do seu tamanho ou menor, uma criatura atropelada sofre 4d6+11 de dano, com direito a reflexos (CD 28) para reduzir o dano à metade.



For 33, Des 10, Con22, Int 2, Sab 12, Car 8

MASSA CINZENTA ND 5

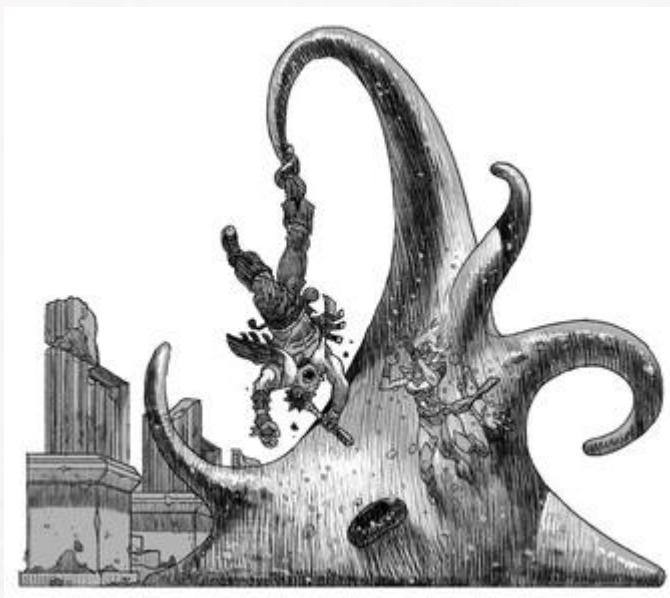
Monstro 18, Enorme

Percepção +1, **Iniciativa** +6, percepção as cegas medianas.

Defesa: 17, **Fort** +18, **Ref** +8, **Von** +1, imunidade críticos e dano (exceto perfuração e trevas).

Pontos de Vida: 182

Deslocamento: 9 m



Ataques corpo-a-corpo: pancada +12 (1d6+2)

Crescimento Cinético-Induzido: este foi o nome que os estudiosos deram para a estranha habilidade da massa cinzenta de aumentar de tamanho sob certos tipos de ataque. A massa cinzenta ignora todos os tipos de dano, exceto dano de perfuração e de trevas. Além disso, a massa recebe PV temporários iguais ao dano causado por quaisquer outras fontes. Para cada 10 PV temporários recebidos desta forma, a massa aumenta uma categoria de tamanho. Cada categoria de tamanho aumentada concede a massa um bônus de +4 em jogadas de ataque e dano (ignore os outros modificadores de tamanho).

For 14, Des 10, Con 26, Int -, Sab 1, Car 1

MALBORO ND 12

Monstro 18, Enorme

Iniciativa +11, **Percepção** +7, visão no escuro, percepção as cegas curtas.

Defesa 32, **Fort** +24, **Ref** +17, **Von** +7, imunidade a ácido, atordoamento, dano não-letal, doença, encantamento, enjojo, fadiga, ilusão, lentidão, medo, metamorfose, trevas, paralisia, sono e veneno.

Pontos de Vida 342

Deslocamento 12 m (8q), escalada 9 m (6q)

Pontos de Mana 18

Corpo a corpo Mordida +24 (2d8+9 mais doenças) e 6 tentáculos +24 (2d6+9)

Distância Suco gástrico +17 (3d4 mais veneno).

Agarrar aprimorado (livre) Se o tiranossauro acertar um ataque, pode iniciar uma manobra de agarrar (bônus +29). No caso algumas vítimas ficam presas em sua boca, enquanto outras ficam esmagadas pelo seu corpanzil.

Atropelar (completa, 2 PM) O monstro pode percorrer metade de seu deslocamento, passando por qualquer criatura grande ou menor. Uma criatura atropelada sofre 2d6+9



de dano e fica caída. Um teste de Reflexos (CD 28) reduz o dano a metade e evita a queda.

Derrubar (livre) Se a Malboro acertar um ataque com tentáculo, pode iniciar uma manobra derrubar (bônus +29);

Doença: Febre do Esgoto, CD 28.

Engolir (livre) Se começar o turno agarrando uma criatura grande ou menor, poderá realizar um teste de agarrar contra ela (bônus +29). Se for bem-sucedida, engolirá a criatura. Uma vez dentro da fera, a criatura sofre 2d8+9 de dano de impacto mais 3d4+9 de ácido por rodada. Uma criatura engolida pode escapar causando 30 pontos de dano à barriga do Malboro (Defesa 25). Depois de sair, reações químicas fecharão a abertura; outras criaturas terão que abrir seu próprio caminho.

Hálito Fétido (completa, 3 PM) Uma névoa densa e tóxica cobre toda a área em alcance curto do Malboro durante um turno. As criaturas na área devem fazer um teste de Fortitude (CD 28) ou são afligidas por um mal súbito pela cena. O efeito deixa o alvo mudo, cego, enjoado, ficam envenenados e confusos.

Veneno de Malboro Fortitude CD 24 evita, 2d12 de dano por 1d4 rodadas.

For 28, Des 14, Con 28, Int 4, Sab 8, Car 3

Perícias Furtividade +7 (+17 em florestas, pântanos ou subterrâneos)

Tesouro Nenhum.

MAGNETUS ND 19

Espírito 29, Mínimo

Iniciativa +24, **Percepção** +29, visão no escuro, visão ampla

Defesa 40, **Fort** +24, **Ref** +24, **Von** +24, RD 20, imunidade a atordoamento, eletricidade, encantamento, desprevenido, flanquear, trevas e essência.

Pontos de Vida 232

Deslocamento voo 15 m (10q)

Pontos de Mana 29

Aura de Lentidão (movimento, 1PM) Essa habilidade é sustentável. Com o controle da gravidade, o Magnetus força um teste de Fortitude CD 28 de todas as criaturas em alcance curto ou ficam lentas se falhar, ou paralisadas se falharem por 10 ou mais.

Campo de força (passivo) O magnetus é cercado por um poderoso campo de força, ele absorve os 80 primeiros pontos de dano que sofre todo turno.

Empurrar/puxar (livre) Uma vez por rodada, o magnetus pode empurrar ou puxar qualquer criatura que falhar num teste de Fortitude CD 28. O magnetus pode movê-la até 15 m em qualquer direção no eixo horizontal.

Levitar/esmagar (livre) Uma vez por rodada, o magnetus pode levitar ou esmagar qualquer criatura que falhar num teste de Reflexos CD 28. Uma criatura erguida fica flutuando por 1d6 turnos a 15 m do chão, sem poder sair do lugar, a não ser que seja capaz de voar. No fim desse tempo, sofre dano. Uma criatura esmagada sofre 10d6 de dano.

Raio gravitacional (padrão, 3 PM) Pode atacar qualquer criatura em alcance médio com um raio gravitacional. A criatura sofre 6d12+10 de dano, ou metade disso se passar num teste de reflexos CD 28.

For 2, Des 18, Con 18, Int 18, Sab 18, Car 14

Pericias Conhecimento +24, Enganação +22, Intimidação +22, Intuição +24, Nobreza +24, Misticismo +24.

Tesouro Nenhum.

NINFA ND 6

Espírito 10, Médio

Iniciativa +13, **Percepção** +12, visão no escuro

Defesa 25, **Fort** +10, **Ref** +13, **Von** +12, RD 10, imunidade a encantamento, resistência a magia +5.

Pontos de Vida 50

Deslocamento 9 m (6q)

Pontos de Mana 18



Beleza insuportável (passivo) Quando em alcance mediano da ninfa, uma criatura deve fazer um teste de Vontade (CD 23) ou perderá o turno admirando a sua beleza, o que deixa a criatura paralisada e lhe causa 4d12 de dano psíquico. Existem muitos relatos de pessoas que morreram só de ver a beleza da fada.

Empatia selvagem (passivo) Pode usar diplomacia para lidar com animais como se fosse a perícia adestramento.

Magia inerente 1º - Controlar plantas, Curar Ferimentos, despedaçar; 2º - Purificação, Tempestade Divina, Marca da Obediência, Relâmpago. CD 23.

FOR 10, DES 18, CON 12, INT 16, SAB 17, CAR 28

Perícias Conhecimento +12, Diplomacia +17 (+5 contra quem se sente atraído por ela), Furtividade +13, Misticismo +12, Intuição +15.

Tesouro padrão.

NINJAS ND 6

Humano 14, Médio

Percepção +11, **Iniciativa** +17, visão no escuro

Defesa 22 **Fort** +6, **Ref** +21, **Von** +7, evasão, esquiva sobrenatural, olho nas costas, imunidade a medo.

Pontos de Vida 56

Deslocamento 12 m

Pontos de Mana 18

Ataques corpo-a-corpo Kusari-gama +17/+17 (1d4+6 e 1d6+6,19/ x3) ou desarmado +17/+17 (1d8+6)

Ataques à distância Arco longo +15/+15 (1d8+8, x4) ou shuriken +15/+15/+15 (1d4+8, x3)

Magias (M) 1º - Hipnotismo, Imagem Espelhada, Névoa, Primor Atlético, Queda Suave;
2º - Invisibilidade, Velocidade. CD 21.

For 14, Des 22, Con 12, Int 18, Sab 10, Car 8

Perícias e Poderes: Acrobacia +17, Atletismo +13, Cura +11, Enganação +11, Furtividade +17 (2 PM rola dois e escolhe o maior), Intimidação +10, Intuição +11, Investigação +15, Ladinagem +17, Sobrevivência +11. Emboscar (2 PM, uma ação padrão extra no primeiro turno), Ímpeto (1 PM +6M deslocamento), Magia Acelerada, Velocidade Ninja (2 PM para movimento adicional).



Equipamento: 10 shuriken, 10 granadas, Arco longo, 10 flechas de metal.

OLHO DE TENEBRA ND 1/4

Morto-vivo 1, Minúsculo

Percepção +3, **Iniciativa** +2, visão no escuro

Defesa 13

Pontos de Vida 3

Resistências Fort +1, Ref +2, Von +3

Deslocamento 12 m voo

Ataques corpo-a-corpo mordida perfurante +4 (1d4+2 ignora RD)

Pairar (Padrão) pode realizar uma ação padrão no meio de uma ação de voo, contanto que não supere seu deslocamento normal de 12 m.

For 10, Des 14, Con 8, Int 2, Sab 12, Car 6

ONIBI ND 1/4

Espírito 1, Mínimo

Iniciativa +2, Sentidos

Defesa: 12 **Ref** +2, incorpóreo.

Pontos de Vida: 6

Deslocamento: Voo 12 m

Pontos de Mana: 1



Sugar Espírito (Padrão) 1d10 de dano de fogo e fica frustrado, se levar um novo ataque fica esmorecido. É possível evitar o dano e o efeito com um teste de Reflexos CD 12. Dizem que quem morre assim se torna um Onibi dentro de poucos dias.

Luz invisível (movimento, 1 PM) um Onibi pode brilhar intensamente, forçando qualquer um em alcance curto a testar Fortitude ou fica *ofuscado* (CD 12). Ao usar esta habilidade, o Onibi fica invisível até o seu próximo turno.

For -, Des 14, Con 14, Int -, Sab 10, Car 18

Perícias Furtividade +9.

Tesouro Nenhum.

ORC MUTANTE ND 1/2

Humanoide 2, Médio

Iniciativa +3, visão no escuro

Defesa 14, Fort +5, Ref +1, Von +0.

Pontos de Vida 10

Deslocamento 9 m

Pontos de Mana 2

Ataques Corpo-a-Corpo (padrão) Machado de batalha +7 (1d8+5, x3).

Mutação Assombrosa (passivo): Cada bando ou tribo orc apresenta algum tipo de deformidade física. Escolha uma das habilidades a seguir, ou nenhuma delas:

Bicéfalo: usam duas armas sem penalidades; tem +2 em percepção e não podem ser flanqueados.

Chifres ou presas: ganham um ataque extra que causa 1d6+Força de dano, custando 1 PM para serem usados.

Gigante: muda para tamanho Grande (Alto). Aumentando o dano e ganhando bônus em manobras.



Insetoide: CA +2 e deslocamento de escalada 9 m.

Nanico: Muda para tamanho pequeno; CA+1; diminui o deslocamento em 3m e seu dano.

Reptiliano: CA +2 e +5 em testes de atletismo.

Sensibilidade à Luz: Orcs ficam ofuscados (-2 em ataques) sob luz solar.

For 18, Des 11, Con 14, Int 8, Sab 9, Car 8

Perícias: Intimidação +4

Equipamento: couro batido, escudo leve, machado de batalha.

ONI ND 2

Espírito 6, Grande

Percepção +5, **Iniciativa** +5, faro, visão nas trevas.

Defesa: 18, **Fort** +8, **Ref** +6, **Von** +5, imunidade a doenças, fogo e veneno, Durão (2PM), RD 5.

Pontos de Vida: 60

Deslocamento: 9 m

Ataques corpo-a-corpo Tetsubo +11/+11 (3d6+9) e chifres +9 (1d6+4 mais doenças)

Doença Fortitude CD 16, em caso de falha contrai a doença *Calafrios diabólicos*

For 19, Des 12, Con 17, Int 10, Sab 9, Car 6

Perícias e Poderes: Atletismo +11, Intimidação +11. Destruidor e Valentão.



PARAELEMENTAL DA FUMAÇA MÉDIO ND 2

Espírito 7, Médio

Percepção +3, **Iniciativa** +11, visão no escuro.

Defesa: 17, **Fort** +8, **Ref** +11, **Von** +7, imunidade a acertos críticos, atordoamento, doenças, fogo, paralisia, sono e venenos.

Pontos de Vida: 42

Deslocamento Voo 18 m

Ataques corpo-a-corpo 2 pancadas +11 (1d8+4 mais 1d6 de fogo)

Rastro de labaretas A criatura pode percorrer seu deslocamento e atacar todas as criaturas que estiverem no caminho com um ataque de pancada. Além disso, cada alvo deve testar Fortitude CD 15 ou fica sufocado e leva 1d12 de dano extra de veneno.

For 12, Des 18, Con 14, Int 5, Sab 11, Car 11



PUDIM NEGRO ND 5

Monstro 10, Enorme (comprido)

Iniciativa +0, **Percepção** +0, percepção às cegas, alcance médio.

Defesa 8, **Fort** +13, **Ref** +2, imunidade a acertos críticos e flanquear.

Pontos de Vida 160



Deslocamento: 6 m, escalar 6 m

Ataques corpo-a-corpo (padrão): Pancada +12 (2d6+4 mais 2d6 de ácido)

Ácido (passivo): O pudim negro secreta um ácido digestivo que dissolve material orgânico e metais, mas não afeta rochas. Um personagem que faça um ataque desarmado contra o pudim negro sofre 2d6 de dano de ácido e uma arma de metal ou madeira não mágica que atinja o pudim negro se dissolve imediatamente. Ambos os efeitos podem ser evitados com um teste de reflexos CD 21.

For 18, Des 1, Con 22, Int -, Sab 1, Car 1

PROBO, INEVITÁVEL ND II

Espírito 22, Médio

Percepção +20, **Iniciativa** +20, visão no escuro.

Defesa: 30, **Fort** +15, **Ref** +14, **Von** +10, cura acelerada 20, imunidade a frio, RD 15/essência ou psíquico, resistência a magia +5.

Pontos de Vida: 198

Deslocamento: 12 m

Pontos de Mana: 36

Ataques corpo-a-corpo: Espada +22/+22 (1d10+8 mais 2d6 de frio, 17/x3)

Ataques a distância: Dedos pistola +20 (2d6+3 mais 2d6 de frio, 19/x3)

Magias (M): 1º - Arma Mágica, Concentração de Combate, Disfarce Ilusório; 2º - Dissipar Magia, Localização; 3º - Globo de Invulnerabilidade; 4º - Marionete, Visão da Verdade. CD 24

For 20, Des 16, Con 18, Int 16, Sab 16, Car 16

Perícias: Diplomacia +20, Intuição +20, Nobreza +20. Magia Acelerada.

ROKURO-KUBI ND 3

Rokuro-kubi 9, Médio



Iniciativa +12, **Percepção** +10, visão no escuro.

Defesa 20, **Fort** +4, **Ref** +12, **Von** +10

Pontos de Vida 18

Deslocamento 9 m (6q)

Corpo-a-corpo Mordida +12 (1d6+4 mais venenos, alcance 4,5 m) e Katana +12 (1d10+9, 19)

Distância Arco +12 (1d8+8 mais venenos, x3)

Agarrar Aprimorado (livre) Se acertar um ataque de mordida, pode fazer a manobra agarrar (bônus +12)

Construção (livre) No início de cada um de seus turnos, a Rokuro-kubi causa 2d6+4 de dano de impacto em qualquer criatura que esteja agarrando.

Drenar Sangue (Padrão) A criatura drena sangue de uma criatura viva que esteja agarrando. Isso exige um acerto num ataque desarmado (bônus +12) e causa 2d6 de dano. Para cada ponto de dano causado, a Rokuro-kubi recupera 1 PV.

Veneno: CD 14 para metade, 1d12 por 3 turnos.

For 18, Des 18, Con 10, Int 14, Sab 14, Car 15

Perícias: Diplomacia +12, Enganação +12.

Tesouro: Padrão

RINOCERONTE LANUDO ND 4

Animal 10, Grande

Percepção +10, **Iniciativa** +5, visão na penumbra

Defesa 15, **Fort** +16, **Ref** +7, **Von** +7, RD 5 corte, esmagamento e frio.

Pontos de Vida: 120

Deslocamento 9 m



Ataques corpo-a-corpo Chifrada +18 (2d6+9)

Investida poderosa: Quando faz uma investida, o rinoceronte causa o dobro do dano (4d6+18).

For 28, Des 10, Con 25, Int 2, Sab 13, Car 2

SALAMANDRA GUERREIRA ND 6

Monstro 12, Grande

Percepção +10, **Iniciativa** +13, visão no escuro.

Defesa: 25, **Fort** +14, **Ref** +13, **Von** +10, Imunidade a fogo, vulnerabilidade a frio.

Pontos de Vida: 108

Deslocamento: 9 m



Pontos de Mana: 12

Ataques corpo-a-corpo Tridente aprimorado +19 (2d6+5 mais 1d6 de fogo, 19) e cauda +17 (1d8+5 mais 1d6 de fogo)

Calor O corpo da salamandra gera calor, seu mero toque causa 1d6 de dano em quem agarrar ou tentar atacar fisicamente ela. O calor também é conduzido por qualquer arma metálica carregada pela salamandra.

Muralha Elemental (Fogo) (6 PM): Pode conjurar a magia *Muralha Elemental* limitada para apenas fogo.

Raio ardente (padrão, 2 PM): Solta três rajadas de fogo que causam 3d6 de dano de fogo em alcance médio, pode dividir em três alvos ou focar todos em um único. Reflexos CD 20 reduz pela metade.

For 20, Des 17, Con 18, Int 10, Sab 11, Car 8

Perícias: Intimidação +14, Ofício (metalurgia) +15.

SUCCUBUS/INCCUBUS

ND 8

Espírito 16, Médio

Iniciativa +18, **Percepção** +15, visão no escuro, visão ampla

Defesa 28, **Fort** +18, **Ref** +18, **Von** +15, RD 10, resistência a fogo e frio 10, imunidade a ácidos e venenos.



Pontos de Vida: 120

Deslocamento 9 m (6q), voo 15 m (10q)

Pontos de Mana 38

Corpo a corpo 2 Garras +18 (1d10+9 mais 2d8 de trevas)

Sexualidade Opressiva (padrão, 2 PM) Contra uma criatura agarrada (que não precisa ser necessariamente algo hostil...), a succubu realiza atos sexuais que enfraquecem a vítima enquanto a fortalece. A vítima sofre 4d12 de dano psíquico e fica frustrada, podendo ficar esmorecida numa segunda vez. A vítima pode fazer um teste de Vontade CD 24 para perceber o efeito maligno e sofrer metade do dano. A succubu recebe PV igual ao dano que causou e um bônus em quaisquer testes de perícia igual ao maior redutor imposto num alvo em alcance curto pela cena.

Vulnerabilidade a Rejeição (passivo) Por ser uma criatura de pura luxúria, succubus/incubus não lidam bem com rejeição. Quando uma criatura resistir a seus testes de perícia, como diplomacia ou enganação, ou quando a criatura resistir a uma de suas magias com um teste de vontade, o monstro recebe 1d12 de dano psíquico. É possível usar isso como arma, com testes de perícia baseados em carisma contra a criatura, causando 1d12 a cada 5 de diferença contra um teste de Vontade da succubus.

Telepatia (passivo) Sabe os pensamentos superficiais e pode se comunicar automaticamente com quaisquer criaturas em alcance curto.

Magia Inerente 1º - Adaga Mental, Enfeitiçar, Hipnotismo; 2º - Sussuros Insanos; 3º - Imobilizar, Selo de Mana. CD 24

FOR 18, DES 18, CON 18, INT 18, SAB 12, CAR 22

Perícias Acrobacia +18, Diplomacia +20 (+2 contra quem se sentir atraído), Enganação +20 (+2 contra quem se sentir atraído), Furtividade +18, Intimidação +20, Intuição +15, Nobreza +15, Religião +18.

Tesouro Nenhum.

TAKASHI KIBUTSUJI, RAZIEL ND 13

Morto-vivo 20, Médio

Iniciativa +23, **Percepção** +18, visão no escuro.

Defesa 35, **Fort** +22, **Ref** +21, **Von** +18, Durão (2PM) cura acelerada 10, RD 10/luz, imunidade a fogo.

Pontos de Vida 200

Deslocamento 12 m (8q), escalar 12 m (8q)

Pontos de Mana 67

Corpo-a-corpo Katana +31/+31 (1d8+17 mais 2d6 de fogo, 17) e Wakisashi +31 (1d6+17 mais 2d6 de fogo, 17)

Magia Acelerada (livre, +4 PM) ao conjurar uma magia, pode gastar mais PM para lançá-la como ação livre.

Trespasar (livre, 1 PM) quando derruba um inimigo com 0 PV ou menos, pode realizar outro ataque contra um inimigo adjacente.

Cria (Padrão) O vampiro faz uma criatura morta pela habilidade Drenar Sangue se erguer como um vampiro na noite seguinte. A cria deve vencer um teste de Vontade oposto contra o vampiro ou ficará sob o controle dele até que ele a liberte ou seja destruído.

Drenar Sangue (Padrão) O vampiro drena sangue de uma criatura viva que esteja agarrando. Isso exige um acerto num ataque desarmado (bônus de +20) e causa 4d6 pontos de dano. Para cada ponto de dano causado, o vampiro recupera 1 PV.

Morcegos de Fogo (padrão, 3 PM) Raziel conjura uma nuvem de morcegos que começam a pegar fogo e irradiar calor. Surgem 2d6+2 morcegos, qualquer criatura adjacente a um deles sofre 2d6 de dano de fogo automático por turno, esse dano é cumulativo.

Presença Majestosa (reação, 2 PM) Quando uma criatura ataca o vampiro, deve passar em um teste de Vontade (CD 27) ou não conseguirá machucá-lo e perderá a ação.

Sensibilidade ao Sol Quando exposto a luz solar direta, o vampiro fica ofuscado e sofre 6d6 pontos de dano por rodada (ignora a resistência a dano do vampiro).

Magia Inerente 1º — *Enfeitiçar, Hipnotismo*; 2º — *Sussurros Insanos*; 3º — *Imobilizar, Toque Vampírico*; 4º — *Alterar Memória*; 5º — *Legião*. CD 27.

For 34, Des 26, Con 22, Int 16, Sab 18, Car 24

Perícias Acrobacia +24, Atletismo +28, Diplomacia +23, Enganação +23, Furtividade +25, Nobreza +17.

Tesouro Bainha da surpresa (rola iniciativa duas vezes e escolhe o maior).

TENGU ND 3

Humanoide 14, Médio

Percepção +13, **Iniciativa** +16, visão no escuro

Defesa: 22

Pontos de Vida: 56

Resistências: Fort +11, Ref +16, Von +9, evasão.

Deslocamento: 9 m, voo 15m

Pontos de Mana: 14

Ataques corpo-a-corpo: Nodachi +16/+16 (2d6+10, 19) ou desarmado +16/+16 (1d10+5)

Ataques à distância: Arco longo +16 (1d8+10, x3)



Ataque Especial (livre, 1 a 3 PM): recebe +4 no ataque, dano ou dividido igualmente entre os dois para cada PM que gastar.

Desorientação (livre): embora sejam capazes de voar, tengus preferem lutar em terra, usando suas asas para distrair adversários. Uma vez por rodada, um Tengu pode fazer uma finta com uma ação livre recebendo bônus de +5.

For 20, Des 21, Con 14, Int 12, Sab 14, Car 10

Perícias e Poderes: Enganação +11. Ataque Reflexo e Destruidor.

TIGRE-DE-HYNNIN ND 3

Monstro 6, Grande (Comprido)

Iniciativa +7, **Percepção** +4, visão no escuro

Defesa 19, **Fort** +8, **Ref** +7, **Von** +4, camuflagem (25 %)

Pontos de Vida 84

Defesa 19, **Fort** +8, **Ref** +7, **Von** +4, camuflagem (25 %)

Deslocamento 12 m

Pontos de Mana 6

Ataques corpo-a-corpo Mordida +9 (1d8+4), 2 garras +9 (1d6+4) e 2 tentáculos +9 (1d4+4)

Dilacerar (passivo) se acertar dois ataques de garra, causa 2d6+8 de dano extra com as patas traseiras.

Salto Dimensional (M) como a magia.

Veneno uma criatura ferida pelas garras ou tentáculos de um Tigre de Hynnin tem que fazer um teste de Fortitude CD 16 ou sofre 1d12 de dano extra de veneno.



For 18, Des 15, Con 18, Int 7, Sab 12, Car 8

Perícias Furtividade +9

TIRANOSSAURO REX ND 10

Animal 30, Enorme

Iniciativa +16, **Percepção** +23, faro, visão na penumbra

Defesa 30, **Fort** +26, **Ref** +22, **Von** +17, imunidade a paralisia e inconsciente, RD 10 contra veneno e psíquico.

Pontos de Vida 270

Deslocamento 15 m (10q)

Corpo a corpo Mordida +30 (4d6+9, 18) e patas +30 (3d6+9)

Agarrar aprimorado (livre) Se o tiranossauro acertar um ataque, pode iniciar uma manobra de agarrar (bônus +35). No caso algumas vítimas ficam presas em sua boca, enquanto outras ficam esmagadas pelo seu corpanzil.

Engolir (livre) se começar o turno agarrando uma criatura grande ou menor, poderá realizar um teste de agarrar contra ela (bônus +35). Se for bem-sucedida, engolirá a criatura. Uma vez dentro da fera, a criatura sofre 3d6+9 de dano de impacto mais 3d6+9 de ácido por rodada. Uma criatura engolida pode escapar causando 25 pontos de dano à barriga do tiranossauro (Defesa 25). Depois de sair, reações químicas fecharão a abertura; outras criaturas terão que abrir seu próprio caminho.



FOR 29, DES 12, CON 22, INT 2, SAB 15, CAR 10

Tesouro nenhum.

TIRANO DAS ÁGUAS ND 3

Monstro 6, Médio

Iniciativa +6, **Percepção** +5, visão no escuro

Defesa 20, **Fort** +9, **Ref** +6, **Von** +3

Pontos de Vida 84

Deslocamento 9 m, natação 18 m

Pontos de Mana 6

Corpo a corpo 2 garras +12 (1d6+5)

Mutações: cada tirano possui 1d4 mutações a seguir:

- *Ácido (padrão, 1 PM):* alcance curto, 4d6 dano de ácido, mais metade na próxima rodada (Ref 17 para metade).
- *Braços extras:* possui dois ataques extras.
- *Couro Grosso:* recebe RD 10.
- *Eletricidade (padrão, 1 PM):* causa dano elétrico em criaturas a até 3 m igual a 3d8 (Ref 17 para metade).
- *Escamas:* mais robusto, muda a defesa para 24.
- *Espinhas:* um personagem que ataque este corpo-a-corpo recebe 1d8 de dano.
- *Gigante:* tamanho grande, ganhando +8 de força e aumentando o dano das garras para 1d8.
- *Pele camaleônica (padrão, 3 PM):* pode usar a magia *invisibilidade*.
- *Regeneração:* recebe Cura acelerada 10.

For 20, Des 13, Con 18, Int 6, Sab 11, Car 6

Tesouro: Metade do padrão.



TITÃ ND 10

Gigante 30, Enorme

Iniciativa +10, **Percepção** +14, faro, visão na penumbra

Defesa 30, **Fort** +27, **Ref** +12, **Von** +1, Durão (2PM), Cura acelerada 20/crítico.

Pontos de Vida: 240

Deslocamento 12 m (8q)

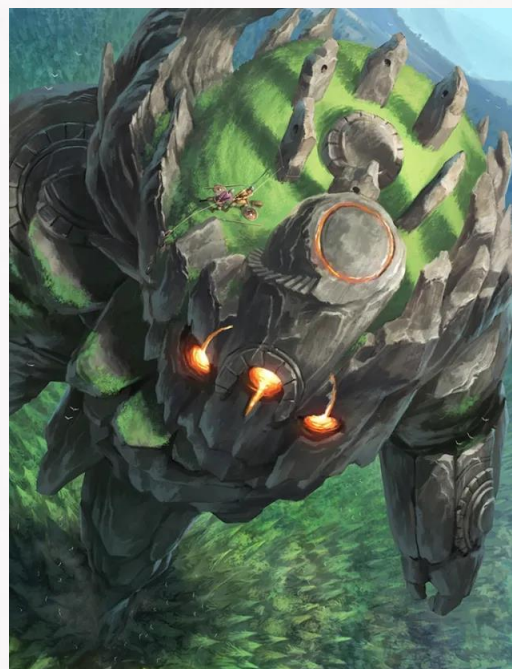
Pontos de Mana 30

Corpo-a-corpo 2 pancadas +32 (4d12+11)

Golpe Furioso (livre, 1+ PM) pode gastar pm para aumentar o ataque ou danos em +4, para cada pm a mais aumenta o bônus, podendo dividir igualmente. O máximo que pode gastar nessa habilidade são 3 PM.

Comer (Padrão, 3 PM) caso esteja agarrando uma criatura, pode realizar um teste de manobra agarrar (bônus +37), se acertar além de agarrar causa danos como um crítico automático (8d12+11).

For 32, Des 6, Con 22, Int 6, Sab 9, Car 6



Tesouro: Padrão.

TROLL RUBI ND 5

Monstro 9, Grande

Na fase final de seus experimentos, Tallaka começou a testar suas ideias em criaturas vivas, começando por trolls capturados na guerra. Essas criaturas possuem pedaços de aço-rubi incrustados no corpo, sendo mais resistentes e perigosos. Enlouquecidos pelos experimentos, os trolls rubi atacam qualquer ser vivo que se aproxime deles. O aspecto avermelhado dos trolls, causado pelo aço-rubi, pode fazer com que sejam confundidos com demônios da Tormenta.



Iniciativa +6, **Percepção** +4, visão no escuro

Defesa 23, **Fort** +14, **Ref** +10, **Von** +2, cura acelerada 15/ ácido, imunidade a fogo.

Pontos de Vida 144

Deslocamento 9m

Corpo a Corpo 2 garras +19 (1d8+10).

Dilacerar Se o troll rubi acerta os dois ataques de garra em uma mesma criatura na mesma rodada, causa mais 2d8+10 pontos de dano.

Garras Rubis As garras do troll rubi ignoram resistência a dano.

Organismo Metálico O troll rubi é imune a fogo e possui 50% de chance de ignorar o dano extra de acertos críticos e ataques furtivos.

For 26, Des 14, Con 23, Int 6, Sab 7, Car 6

Tesouro Nenhum.

VARGHAR ND 2

Morto-vivo 4, Mínimo

Percepção +3, **Iniciativa** +9, visão no escuro

Defesa: 19, **Fort** +2, **Ref** +7, **Von** +2, esquiva sobrenatural, evasão

Pontos de Vida: 24

Deslocamento: voo 18 m

Ataques corpo-a-corpo: Mordida +9 (1d4+5 mais venenos)

Mordida venenosa: uma mordida do varghar possui um veneno que inibe a cura em suas vítimas. Uma vítima mordida pelo varghar para de recuperar PV por descanso, perde a habilidade cura acelerada (se tiver) e fica imune a efeitos ou magias que recuperem PV. O efeito dura 1d4+1 dias e pode ser curado com efeitos que curem condições de **envenenamento**. Criaturas imunes a veneno também são imunes a esta habilidade.

For 6, Des 20, Con 10, Int 6, Sab 8, Car 6



XING TIAN, ☯ SEM CABEÇA ND 7

Morto-vivo 12, Grande

Iniciativa +17, **Percepção** +15, visão no escuro, ver o invisível.

Defesa 29, **Fort** +16, **Ref** +17, **Von** +15, Durão (2PM), incorpóreo, imunidade a acertos críticos.

Pontos de Vida: 120

Deslocamento 12 m (8q)



Pontos de Mana 36

Corpo a corpo espada espiritual +20 (2d12+7 de trevas, 19) se acertar um alvo pode atacar outro adjacente até errar ou acabarem alvos diferentes.

Magia Natural 1º Névoa; 2º - Invisibilidade, Silêncio, Toque Vampírico; 3º - Anular a luz.

Teletransporte Sombrio (movimento, 1 PM) Pode entrar numa sombra de seu tamanho ou maior e sair em outra dentro de alcance mediano.

For -, Des 24, Con 22, Int 11, Sab 20, Car 8

Tesouro: Metade.

Yeti ND 3

Monstro 6, Grande

Percepção +4, **Iniciativa** +5, faro, visão no escuro

Defesa: 19, **Fort** +11, **Ref** +7, **Von** +2, cura acelerada 10, imunidade a frio.

Pontos de Vida 96

Deslocamento 9m, não diminui por causa da neve.

Ataques corpo-a-corpo Duas garras +11 (1d6+6) e mordida +11 (1d6+6)

Dilacerar (livre) Uma criatura ferida por dois ataques de garra, além do dano normal, recebe 2d6+6 de dano extra.

Absorver frio A cura acelerada funciona enquanto o monstro estiver exposto ao frio, além disso, qualquer dano do tipo garante PV temporário ao Yeti com um máximo igual a metade de sua vida normal (48).

For 23, Des 14, Con 23, Int 6, Sab 9, Car 6



Yuki-Onna ND 4

Hânyo 10, Média

Iniciativa +3, **Percepção** +2, visão no escuro.

Defesa 22

Fort +4, **Ref** +5, **Von** +6, imunidade a frio, cura elemental frio, vulnerabilidade a fogo.

Pontos de Vida: 45

Deslocamento: 9 m (6q)



Pontos de Mana: 10

Beijo drenante (Padrão) A yuki-onna pode drenar a vida de alguém com seus beijos. Uma criatura deve testar reflexos CD 21, se falhar sofre 2d10 de dano de frio e fica lenta. Se sofrer um beijo novamente fica paralisada além do dano. Uma criatura que passe no teste de reflexos reduz o dano a metade e evita as condições.

Corpo gelado (livre, 2 PM): uma criatura adjacente ou agarrada pela Yuki-onna deve testar Reflexos CD 21, se falhar leva 3d10 pontos de dano de frio e a manobra é encerrada.

Sopro de Gelo (padrão, 3 PM): Cone de 4,5m, Reflexos CD 21 ou as criaturas sofrem 3d10 de dano e ficam enredadas por uma rodada. Metade do dano e nenhuma condição se passar. Criaturas mortas pelo gelo da Yuki-onna ficam presas num esquife de gelo.

For 8, Des 14, Con 14, Int 5, Sab 12, Car 22

Perícias Atuação +15, Diplomacia +15 (+2 em quem se sentir atraído), Enganação +15 (+2 em quem se sentir atraído).

Tesouro dobro.

ZELIN ALEXEVICH ND 2

Humano 9, Médio

Humano alto e musculoso, de pele e olhos claros. Conhecido como o “Lobo de Ferro”, sempre fala em tom baixo e jamais sorri. Seu cabelo é curto, em estilo militar, e tem uma cicatriz no queixo em forma de xis. Veste uma armadura de couro escura e carrega uma espada de excelente qualidade — seu legado dos tempos de purista.

Iniciativa +11, **Percepção** +10

Defesa 17, **Fort** +11, **Ref** +11, **Von** +10

Pontos de Vida: 45

Deslocamento: 9m (4q)

Pontos de Mana: 9

Corpo a Corpo Espada bastarda +13 (1d10+4, 19) e espada curta +12 (1d6+4, 19).

Ambidestria Usando uma ação de ataque, Zelin pode atacar com sua espada longa e sua espada curta.

Ímpeto Zelin pode gastar 1 PM para aumentar seu deslocamento em +6m por uma rodada.

Marca da Presa Zelin pode gastar uma ação de movimento e 2 PM para analisar uma criatura em alcance curto. Até o fim da cena, recebe +1d8 nas rolagens de dano contra essa criatura. Se a criatura for um humanoide não humano, esse bônus aumenta para +2d8.

For 18, Des 16, Con 16, Int 13, Sab 15, Car 12

Equipamento Couro batido reforçado, espada bastarda certa, espada curta.

Tesouro Dobro

