

Considerações Iniciais

Este arquivo foi feito de fã para fãs e tem por objetivo reunir fichas de apoio (Npcs, Vilões, Monstros...) feitas para o sistema T20 e/ou adaptadas do TRPG.

Uma boa parte do material aqui foi retirado de um outro arquivo feito pelo excelente blog [Mil Dados](#) (considere visitar).

Pretendo atualizar com novas fichas quando o tempo permitir, ainda não coloquei todas as fichas presentes no Manual do T20 pq já estão com acesso facilitado, mas pretendo colocar no futuro, assim como fichas genéricas apresentadas na DB.

Caso queira apontar alguma correção ou contribuir com fichas, entre em contato comigo através dos meios abaixo ou comente neste arquivo.

Todos os direitos reservados à Jambô Editora.

<https://jamboeditora.com.br>

Contato:

Twitter - @DavidsonCatein

Email - dcatein1@gmail.com

Considerações Iniciais	1
Construindo Combates	11
Abelha Gigante ND 1	12
Abelha Gigante Operária ND 1	12
Abelha Gigante Zangão ND 2	13
Abelha Gigante Rainha ND 4	13
Agente de Graath ND 6	13
Água Viva Gigante ND 6	14
Akgheg Tocado pelas estrelas ND 5	14
Alce Gigante Esqueleto ND 4	15
Ameba Gigante ND 6	15
Anão Esqueleto ND 1/2	16
Anaconda ND 5	16
Anão Nativo ND 1	17
Ângela Zinfraud ND 6	17
Aparição ND 4	17

Aracnarcano ND 9	18
Aranha Gigante ND 2	19
Arqueiro Escravo ND 1	19
Asfixor ND 5	20
Astos Tivanor ND 9	20
Bandido ND 1/2	21
Bandido ND 1/3	21
Bandido de Vectora ND 1/2	21
Bárbaros Insanos destruidores de objetos ND 4	22
Basilisco ND 4	22
Belilis, a Prisioneira ND 9	23
Belranoszz e Sitarossz ND 1	24
Besouro do Óleo ND 11	24
Besouro Gigante ND 5	25
Bugui, Goblin Pivete ND 8	25
Búrash ND 4	26
Caçador de Villithien ND 3	26
Caius/Ticius, Minotauro Soldado ND 1	27
Campeão da Família Martius ND 9	27
Campeão de Turvax, Bugbear ND 9	28
Canibal ND 1/2	28
Canibal Chefe ND 2	28
Cão do Inferno ND 3	29
Capanga de Búrash ND 1	29
Capelão de Guerra ND 5	29
Capitão Aristan, Humano Marujo ND 5	30
Capitão Thurin, O barbaro, Anão Marujo Guerreiro ND 7	30
Capitão Cavaleiro ND 7	31
Caranguejeira Gigante ND 1	31
Caranguejo Gigante ND 2	32
Carniçal ND 1	32

Cavalaria Wyvern ND 6	33
Cavaleiro do Leopardo Negro ND 8	33
Centopeia-dragão ND 7	34
Centauro ND 1	34
Centauro Xamã ND 3	35
Centurião ND 6	35
Chefe Bandido ND 1	36
Chefe Guerreiro ND 7	36
Clã Caçador ND 1	37
Cobra-Rei ND 5	37
Cocatriz ND 5	37
Colosso Fungo ND 18	38
Colosso Yudeano ND 15	38
Criatura-fungo ND 7	39
Crocodilo ND 1	40
Crorrerien, Elfo Selvagem Caçador ND 8	40
Cultista de Sartan ND 2	41
Cultista Esqueleto ND 1	41
Cultista Zumbi ND 1/2	41
Defensor da Cidade ND 9	42
Deinonico ND 3	42
Dezzaron ND 8	42
Drake (Lobo meio-dragão) ND 3	43
Dragão Marinho Adulto ND 13	43
Dragoa Caçadora ND 3	44
Drutar, Humano Nômade Bárbaro ND 8	44
Duplo ND 3	45
Elasmossauro ND 8	45
Elfo Arcanista (Mago) ND 1/3	46
Elfos-do-Mar ND 1/2	46
Elfo-do-mar Saqueador ND 2	47

Elfo Negro Assassino ND 3	47
Enora, mulher dragoa ND 5	48
Enora, mulher dragoa ND 7	48
Enxame Kobold ND 3	48
Escorpião Gigante ND 3	49
Escorpião Monstruoso ND 3	49
Esqueleto Gigante ND 3	50
Estátua de Pedra ND 5	50
Estátua Guardiã	50
Estátua Guerreira ND 4	51
Fannius e Pinarus ND 1	51
Fantasmas do Salão ND 3	52
Formigas Gigantes Operária ND 1/2	52
Formigas Gigantes Soldado ND 3	53
Formigas Gigantes Rainha ND 5	53
Formiga Megalonte ND 7	54
Gafanhoto Gigante ND 2	54
Ganchador Tocado pelas estrelas ND 7	55
Galanodel, Elfo Escravo Caçador ND 1	55
Galuk, Camareiro da Família Zinfraud ND 6	56
Gárgula ND 2	56
Geraktril ND 6	56
Ghudrin, Infectado ND 8	57
Gigante Bicéfalo ND 8	57
Gigante das Colinas ND 7	58
Glop ND1/4	59
Gnoll ND 1/2	59
Gnoll Escravista ND 1/2	59
Gnoll Filibusteiro ND 2	60
Gnoll Salteador ND 1/2	60
Goblin Baloeiro ND 1/2	60

Goblin Comum ND 1/3	61
Goblin de Lamnor ND 1/2	61
Goblin de Tyranax ND 2	61
Goblin Engenhoquerio ND 4	62
Golem de Bronze ND 7	63
Golem de Espelhos ND 9	63
Golem de Ferro ND 10	64
Golem de Magma ND 4	64
Golfinho ND 1	65
Guarda de Cidade ND 1/3	65
Guarda da Mansão Zinfraud ND 2	66
Guardas Hobgoblins ND 3	66
Guardião de Fogo ND 11	66
Guardião do Espelho ND 10	67
Guerreiro Brigão ND 5	68
Guerreiro de Chifres ND 1	68
Guerreiro de Salão ND 1	69
Harpia tocada pelas estrelas ND 5	69
Hidra de Duas Cabeças ND 7	70
Hipólita ND 5	70
Hobgoblin Arqueiro ND 1	71
Hobgoblin Comandante ND 6	71
Hobgoblin comum ND 1/2	72
Hobgoblin de Lamnor ND 1	72
Hobgoblin Guarda de Elite ND 2	72
Homem-das-cavernas ND 1	73
Homem-das-cavernas Chefe ND 3	73
Homem-peixe Fanático ND 2	74
Homem-peixe Sacerdote ND 4	74
Homem-peixe Sargento ND 2	75
Homem-Selako ND 4	76

Homem Javali ND 4	76
Humano Guerreiro (Espada e Escudo) ND 1/3	76
Hynne Canibal ND 3	77
Infiltrador Yudeano ND 6	77
Inigo, Espadachim Zinfraud ND 6	77
Inumano ND 6	78
Inumano Sangrento ND 7	78
Iryna ND 9	79
Jacyn, Espírito ND 15	80
Jauron, Humano Aristocrata devoto de Nimb ND 10	80
Javali ND 1	81
Juarlladan ND 2	81
Kalyadrix, Dragoa caçadora ND 8	82
Khillian, Filho de Sckhar ND 10	83
Kilvin ND 6	83
Kobold ND 1/3	84
Kobold explosivo ND 1/3	84
Latrodectus, O Aracnarcano ND 10	85
Leão Meio-elemental do Fogo ND 4	85
Legionário ND 1	86
Líder Cultista ND 5	86
Líder dos Cultistas de Sartan ND 8	87
Lisbela, A Arcana do Mar ND 7	87
Lobo ND 1/2	88
Lobo Corrompido ND 2	88
Lobo da Tormenta Alfa ND 5	89
Lobo das Cavernas ND 2	89
Lobo das Neves ND 2	89
Lord Kragan ND 11	90
Lorde Enxame ND 13	90
Luminescente ND 9	91

Luortok, Meio-orc ND 8	92
Mago Dracônico ND 5	92
Malladar, Elfo devoto de Sszzaas ND 12	93
Mama Tuwoka, Anã Selvagem ND 5	93
Mantícora ND 6	94
Monstro 13, Grande	94
Iniciativa +12, Percepção +11, faro, visão no escuro.	94
Defesa 22, Fort +17, Ref +12, Von +7	94
PV 221	94
PM 13	94
Deslocamento 9m (6q), voo 15m (10q)	94
Corpo a Corpo Mordida +17 (1d10+7) e 2 garras +17 (1d8+7).	94
Espinhos (Movimento, 3 PM) A mantícora dispara 1d4 espinhos de sua cauda. Cada espinho atinge uma criatura em alcance médio, causando 1d8+7 pontos de dano de perfuração (Ref CD 19 reduz à metade).	94
For 24, Des 15, Con 24, Int 7, Sab 12, Car 9	94
Tesouro Padrão mais espinhos. Os espinhos da mantícora valem T\$ 100 como matéria-prima para fabricar flechas superiores.	94
Mantor Tocado pelas estrelas ND 6	94
Marinha de Sambúrida ND 1	95
Marujos ND 1/2	95
Marujos Encrenqueiros ND 1	96
Massa cinzenta Tocado pelas estrelas ND 8	96
Megadásipo ND 5	97
Mercenário de Portsmouth ND 1	97
Mercenário de Portsmouth Veterano ND 3	98
Mévio, Minotauro Soldado ND 3	98
Milana, Humana Cortesã Hordiggard ND 7	98
Milícia de Vectora ND 1	99
Minotauro Soldado Guerreiro 1, Médio	99
Molag, Ogro Mutante de duas Cabeças ND 5	100
Monstro da Ferrugem ND 3	100
Morcego da Selva ND 2	100

Morcego Gigante ND 1	101
Mudo ND 8	101
Múmia ND 5	101
Nagah Guardião ND 5	102
Norla Zinfraud ND 7	102
Odara da Tormenta ND 7	103
Oficial de Milícia ND 4	103
Ogro ND 5	104
Ogro Esqueleto ND 6	104
Ogro viciado ND 5	105
Orc ND 1/2	105
Orc Atirador ND 2	106
Orc Carceireiro ND 2	107
Orc Chefe ND 2	108
Orc Infectado ND 4	109
Ortius, Minotauro Marujo Guerreiro ND 6	109
Pterodáctilo ND 3	110
Piratas ND 2	110
Piratas de Gorsengreg ND 1	111
Pirata do Mar Negro ND 1	111
Pirata Zumbi ND 1	111
Polvo ND 2	112
Polvo Gigante ND 8	112
Polvo Gigante Zumbi ND 10	113
Primeiro Guardião (Neutro), Disco dos três ND 7	113
Pudim Negro ND 7	114
Rakar, o Dragão de Magma Guardião ND 10	114
Rato Gigante ND 1/4	115
Ratos Zumbi ND 1	115
Recruta Purista ND 1/2	115
Rohrlukk ND 6	115

Sargento da Guarda ND 1	116
Sargento-Mór ND 6	116
Sasvathien, Elfo Acólito ND 9	117
Sayekk, Estágio 1 ND 4	117
Sayekk, Estágio 2 ND 4	118
Sayekk, Estágio 3 ND 6	119
Sayekk, Estágio 4 ND 7	120
Segundo Guardião, Disco dos três ND 8	120
Selako ND 3	120
Selako Prateado ND 2	121
Senhor da Montanha ND 12	121
Sereia ND 3	122
Serpente Marinha ND 10	122
Soldado de Elite de Yuden ND 7	123
Soldado de Khillian ND 3	123
Soldado Morto ND 3	124
Soldado Purista ND 2	124
Sombra do Espelho ND 6	125
Taerir Hordiggard ND 9	125
Tarantuloide ND 2	126
Tartaruga Dragão ND 9	126
Tendrículo ND 6	127
Terceiro Guardião, Disco dos três ND 8	127
Tigre Dentes-de-Sabre ND 8	128
Tiranossauro ND 9	128
Tiranossauro Gigante ND 15	129
Toede ND 6	129
Tordok, O perspicaz ND 7	130
Tuk-Tuk, Porco ND 2	130
Tumrag, o Porteiro do Mercado Negro ND 2	130
Turu do Vácuo ND 9	131

Turvaxx Hobgoblin, Guerreiro ND 10	132
Tyranax/Thordin Anão Senhor da Montanha Paladino ND 14	132
Uktril ND 4	133
Urso-coruja Meio-dragão ND 6	133
Urso Polar ND 5	134
Vermes Fantasma ND 2	134
Vincent Ücher ND 9	134
Xamã Bugbear ND 3	135
Xorn Gigante ND 8	136
Zairon ND 6	136
Zanir, Qareen conselheiro Tivanor ND 7	137
Zulanaszz ND 3	137
Zumbi de Tenebra ND 4	138

Construindo Combates

A ameaça mais comum em Tormenta²⁰ é o combate — uma cena de ação na qual os personagens enfrentam uma ou mais criaturas. Para construir um combate equilibrado — nem tão fácil a ponto de ser chato, nem difícil a ponto de que o grupo não tenha chance — você deve considerar o nível de desafio (ND) dos inimigos.

O nível de desafio mede o poder da criatura e indica o nível para o qual ela é um desafio justo. Assim, uma criatura de ND 3 fornece um combate equilibrado para personagens de 3o nível. Isso significa que ela causará dano aos heróis, exigirá que eles gastem pontos de mana e talvez derrube alguns deles. Porém, ao fim do combate, será derrotada.

Além do ND, o mestre deve considerar os fatores a seguir na construção de um combate.

Composição do Grupo. O nível de desafio de uma criatura considera grupos de quatro personagens. Grupos com menos ou mais aventureiros devem enfrentar inimigos com ND menor ou maior. Além disso, grupos com personagens mais poderosos e/ou focados em combate podem lidar com inimigos com ND acima do seu nível.

Ambiente e Circunstâncias. Fatores ambientais, como terreno elevado, cobertura e escuridão, podem afetar o resultado de um combate. Inimigos com ataques à distância, por exemplo, serão mais perigosos se estiverem em um local de difícil acesso. Circunstâncias afetando os personagens também podem ser determinantes. Um grupo sem seu equipamento dificilmente conseguirá enfrentar inimigos de seu ND.

Experiência dos Jogadores. Jogadores veteranos dominam fatores como posicionamento tático e uso de habilidades, e normalmente conseguem enfrentar criaturas com ND maior do que o nível de seus personagens.

Vários Inimigos

Para construir um combate com vários inimigos, calcule o nível de desafio do combate, que será uma função do ND de cada inimigo.

Para criaturas com ND menor do que 1, o nível de desafio do combate será igual ao ND da criatura multiplicado pelo número delas. Assim, quatro inimigos de ND 1/4 formam um combate de ND 1, sendo um desafio apropriado para um grupo de 1o nível.

Para criaturas com ND igual ou maior do que 1, o nível de desafio do combate será igual ao ND da criatura +2 para cada vez que o número delas dobrar. Assim, dois inimigos de ND 5 formam um combate de ND 7, quatro inimigos de ND 8 formam um combate de ND 12 e assim por diante.

Vários combates

Um grupo consegue enfrentar um ou dois combates de seu nível de desafio antes de precisar descansar. Se você quiser uma aventura com muitas batalhas, diminua o ND de cada uma em 1 ou 2. Por outro lado, se quiser uma aventura com apenas um combate, aumente o ND dele em 1 ou 2 pontos.

Abelha Gigante ND 1

Animal 3, Médio

Iniciativa +5, Percepção +4, faro, visão na penumbra

PV: 12

Defesa: 14

Resistência: Fort +3, Ref +5, Von +2

Deslocamento: 6 m, voo 24 m

Ataques corpo-a-corpo (padrão): ferrão +5 (1d4+2 mais veneno)

Atributos: For 11, Des 14, Con 10, Int 1, Sab 12, Car 9

Veneno (passivo): Fortitude CD 13, 1d12 de dano de veneno. Quando a abelha acerta um personagem, solta o ferrão nele e morre. O ferrão causa 1 de dano por turno, até ser retirado, o que pede um teste de Cura (CD 15). Caso o teste falhe, o ferrão também é retirado, mas causa mais 1d6 de dano.

Abelha Gigante Operária ND 1

Animal 3, Médio

Iniciativa +5, Percepção +4, faro, visão na penumbra

PV: 12

Defesa: 14

Resistências: Fort +3, Ref +5, Von +2

Deslocamento 6 m, voo 24 m

Ataques corpo-a-corpo: ferrão +3 (1d4+2 mais veneno)

Atributos: For 11, des 14, con 10, int 1, sab 12, car 9

Veneno: Fortitude CD 13, 2d12 de dano. Quando uma abelha acerta um personagem, solta seu ferrão nele e morre. Um personagem com um ferrão sofre 1 ponto de dano por rodada. Arrancar o ferrão exige uma ação padrão e um teste de Cura contra CD 15; em caso de falha, o personagem sofre mais 1d6 pontos de dano.

Abelha Gigante Zangão ND 2

Animal 5, Médio

Iniciativa +5, Percepção +6, faro, visão na penumbra

PV: 35

Defesa: 14

Resistências: Fort +6, Ref +5, Von +4

Deslocamento 6 m, voo 24 m

Ataques corpo-a-corpo: mordida +8 (1d6+4)

Atributos: For 19, des 12, con 14, int 1, sab 14, car 11

Abelha Gigante Rainha ND 4

Animal 10, Grande (comprido)

Iniciativa +7, Percepção +12, faro, visão na penumbra

PV: 80

Defesa: 18

Resistências: Fort +13, Ref +11, Von +8

Deslocamento 6 m, voo 24 m

Ataques corpo-a-corpo: ferrão +11 (1d6+2 mais veneno)

Atributos: For 15, des 14, con 18, int 2, sab 16, car 13

Veneno: ferimento; Fortitude CD 19, 3d12 de dano. Ao contrário de abelhas comuns, a rainha não solta seu ferrão.

Agente de Graath ND 6

Humanoide (Humano) 8, médio

Iniciativa +12, Percepção +9

PV: 62

PM: 28

Defesa: 15

Resistência: Fort +11, Ref +11, Von +9

Deslocamento: 9 m

Ataques corpo-a-corpo (padrão): Espada longa +10 (1d8+2, 19)

Ataques a distância (padrão): arco Longo +11 (1d8+5, x3)

Atributos: For 14, Des 16, Con 18, Int 18, Sab 12, Car 8

Perícias e Poderes: Acrobacia +11, Atletismo +10, Cura +9, Furtividade +11, Investigação +12, Misticismo +12, Sobrevivência +9. Arcano de Batalha, Magia Acelerada, Magia Ilimitada, Saque Rápido.

Marca da Presa arcana (movimento, 2 PM): analisa um alvo e recebe +1d8 de dano contra ele. Se for um humanoíde ou espírito aumenta para +2d8. Esse dano é adicionado em magias.

Magias (M): 1º - Adaga Mental, Armadura Arcana, Concentração de Combate, Disfarce Ilusório, Primor Atlético, Seta Infalível de Talude; 2º - Alterar Tamanho, Bola de Fogo, Velocidade. CD 18.

Água Viva Gigante ND 6

Animal 8, Grande

Iniciativa +6, Percepção +8, visão na penumbra

PV: 88

Defesa: 12

Resistência: Fort +13, Ref +10, Von +4, RD 5 para esmagamento.

Deslocamento: natação 9 m

Ataques corpo-a-corpo (padrão): 4 tentáculos +10 (1d8+4 mais veneno)

Atributos: For 18, Des 15, Con 21, Int 1, Sab 11, Car 1

Perícias: Furtividade +6 (+20 na água).

Agarrar aprimorado: quando acerta um ataque de tentáculo, pode iniciar uma manobra de agarrar livremente (bônus +14).

Veneno: CD 19, 1d12 de dano por turno (dura 4 turnos).

Akgheg Tocado pelas estrelas ND 5

Animal 7, Grande (Comprido)

Iniciativa +9, Percepção +3, sentido sísmico 12 m, visão no escuro

PV: 63

Defesa: 19

Resistências: Fort +9, Ref +7, Von +3, imunidade a ácido.

Deslocamento 12 m, escavar 6m

Ataques corpo-a-corpo: mordida +12 (1d8+5 mais 1d8 de ácido)

Atributos: For 20, des 14, con 18, int 1, sab 10, car 4

Agarrar aprimorado: se acertar um ataque de mordida, pode tentar agarrar com uma ação livre.

Cuspe ácido (padrão): Alvo em alcance curto deve testar Reflexos CD 17 ou leva 3d8 de dano de ácido, na rodada seguinte recebe 2d8 e na terceira 1d8. Um ankheg costuma tentar surpreender seus oponentes com a cuspida e depois agarrá-los e mantê-los presos enquanto derretem.

Alce Gigante Esqueleto ND 4

Morto-vivo 12, Enorme (comprido)

Iniciativa +14

Percepção +6, visão no escuro

Defesa: 21

Pontos de Vida: 72

Pontos de Mana: 12

Resistências: Fort +13, Ref +9, Von +6, RD 5 força e perfuração, imunidade a frio.

Deslocamento: 9 m.

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

Atributos: For 24, Des 15, Con -, Int -, Sab 10, Car 1

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

Ossos de matéria vermelha (passivo): a criatura recebe +1d6 de dano pela matéria vermelha, mas sofre 1 de dano sempre que ataca.

Ameba Gigante ND 6

Monstro 10, Enorme (comprido)

Iniciativa +0, Percepção +0, percepção as cegas mediana

PV: 140

Defesa: 8

Resistência: Fort +17, Ref +0, Von +0, imunidade a eletricidade, RD 10, vulnerabilidade a fogo.

Deslocamento: 4,5 m

Ataques corpo-a-corpo (padrão): 4 pseudopodos +7 (1d8)

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

Agarrar aprimorado (livre): quando acerta um ataque de mordida, pode iniciar uma manobra agarrar automaticamente (bônus +12).

Engolir (padrão): se começar o turno agarrando uma criatura grande ou menor pode realizar um novo teste de agarrar contra ela. Se for bem-sucedido, engolirá a criatura. Dentro do monstro, sofre 2d6. Uma criatura que não está paralisada (veja abaixo), pode escapar causando 10 de dano a barriga da ameoba, CA igual ao corpo. Depois de sair, reações químicas fecharão a abertura.

Núcleo (passiva): uma criatura engolida que não esteja paralisada pode tentar destruir o núcleo da ameoba em vez de escapar. O núcleo possui CA 10 e PV 30. Se for destruído, morrerá imediatamente.

Paralisia (passiva): uma criatura que seja engolida pela ameoba gigante deve ser bem-sucedida em um teste de Fortitude CD 23 ou ficará paralisada por uma cena.

Anão Esqueleto ND 1/2

Morto-vivo (anão) 1, Médio

Iniciativa +3, Percepção +1.

PV: 10

Defesa: 16

Resistência: Fort +0, Ref +2, Von +0, RD 5 contra frio, corte e perfuração.

Deslocamento: 6 m

Ataques corpo-a-corpo (padrão): Machado Anão +4 (1d10+2, x3)

Atributos: For 15, Des 15, Con 16, Int -, Sab 10, Car 1

Anaconda ND 5

Animal 11, Enorme (comprido)

Iniciativa +7, Percepção +6, faro, visão na penumbra

PV: 99

Defesa: 19

Resistência: Fort +10, Ref +9, Von +6

Deslocamento: 9 m, escalar 9 m, natação 9 m

Ataques corpo-a-corpo (padrão): mordida +16 (1d8+9)

Atributos: For 29, Des 15, Con 17, Int 1, Sab 12, Car 2

Perícias: Furtividade +6

Agarrar aprimorado (livre): se a anaconda acerta um ataque de mordida, pode iniciar uma manobra agarrar imediatamente (bônus +21).

Construção (livre): no início de cada turno, a anaconda causa dano de um ataque de mordida (1d8+9) em qualquer criatura que esteja agarrando.

Anão Nativo ND 1

Anão Selvagem Caçador 1, Médio

Iniciativa +3, Percepção +4 (+6 no subterrâneo), visão no escuro

PV: 23

Defesa: 16

Resistência: Fort +6, Ref +5, Von +4.

Deslocamento: 6

Ataques corpo-a-corpo (padrão): machadinha +5 (1d6+1, x3)

Ataques à distância (padrão): Machadinha +7 (1d6+1, x3)

Atributos: For 13, Des 16, Con 19, Int 10, Sab 14, Car 8

Perícias e Poderes: Atletismo +3, Furtividade +5, Sobrevivência +6 (+2 em cavernas). Sentidos Aguçados.

Marca da Presa (Movimento, 1 PM): analisa uma criatura em alcance curto e recebe +1d4 nas rolagens de dano contra a mesma.

Devoto de Tenebra:

- **Manto da Penumbra (padrão, 1 PM):** pode lançar a magia *Escuridão*.
-

Ângela Zinfraud ND 6

Humana Aristocrata Arcanista (Bruxa) 6, Médio

Iniciativa +5, Percepção +5

PV: 36

PM: 47

Defesa: 19 (COM MAGIAS)

Resistência: Fort +6, Ref +6, Von +4

Deslocamento: 9 m

Ataque corpo-a-corpo (padrão): -

Atributos: For 9, Des 16, Con 16, Int 20, Sab 9, Car 15

Perícias e Poderes: Conhecimento +9, Diplomacia +7, Nobreza +9, Misticismo +9, Ofício (Alquimia) +9.

Atraente, Arcano de Batalha, Poder Mágico, Raio Arcano e Raio Poderoso.

Magias (M): 1º - Armadura Arcana, Luz, Resistência a Energia e Tranca Arcana; 2º - Flecha ácida, campo de força e Velocidade. CD 18

Aparição ND 4

Morto-vivo 6, Médio

Iniciativa +8, Percepção +7, visão no escuro

PV: 36

PM: 6

Defesa: 18, incorpóreo

Resistência: Fort +3, Ref +6, Von +7

Deslocamento: voo 18 m

Atributos: For -, Des 16, Con 10, Int 11, Sab 14, Car 15

Perícias: Furtividade +13, Intuição +7

Toque drenante (padrão): uma criatura viva em alcance de toque deve fazer um teste de Reflexos (CD 15). Se falhar, sofrerá 1d8+2 pontos de dano de trevas e fica fraca. Se passar, sofre metade do dano e não fica fraca. Se a vítima falhar no teste de resistência, a aparição recebe 10 PV temporários.

Aparência espectral (padrão, 3 PM): a aparição revela sua face desfigurada pela morte. Criaturas em alcance curto ficam abaladas pela duração da cena (Vontade CD 15 anula; uma criatura que passe no teste de resistência fica imune a esta habilidade por 24 h).

Vulnerabilidade a luz do dia (passiva): uma aparição exposta a luz solar natural adquire a condição debilitado.

Aracnarcano ND 9

Monstro 9, Médio

Iniciativa +11, Percepção +14, visão no escuro

PV: 72

PM: 18

Defesa: 19

Resistências: Fort +9, Ref +11, Von +14, imunidade a veneno, resistência à magia +2

Deslocamento 9 m, escalar 9 m

Ataques corpo-a-corpo: mordida +11 (1d4+3 mais veneno) Ou mordida +11 (1d4+3) e 6 garras +11 (1d4+3)

Atributos: For 9, Des 16, Con 12, Int 19, Sab 18, Car 16

Perícias Conhecimento +12, Enganação +11, Misticismo +14, Intuição +12

Magias (M): 1º - Enfeitiçar, Teia; 2º - Dissipar Magia, Campo de Força, Relâmpago, Salto Dimensional, Toque Vampírico; 3º - Erupção Glacial, Rigidez. CD 18

Membros múltiplos (passivo): graças aos seus seis braços, um aracnarcano pode lançar duas magias com cada ação padrão pelo custo normal.

Veneno: Fort CD15, ou fica alquebrado.

Aranha Gigante ND 2

Monstro 7, Grande

Iniciativa +7, Percepção +3, visão no escuro

Defesa 19, Fort +8, Ref +11, Von +3

Pontos de Vida: 77

Pontos de Mana: 7

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

Ataques Corpo-a-Corpo (padrão): Mordida +12 (1d8+5 mais veneno).

Atributos: For 20, Des 19, Con 12, Int 1, Sab 10, Car 2

Perícias: Furtividade +9.

Teia (padrão, 2 PM): A aranha gigante dispara teia em uma área de 3m de lado em alcance curto. Criaturas na área ficam enredadas (Reflexos CD 17 evita). Uma criatura enredada pode se soltar com uma ação completa e um teste de Força ou Acrobacia (CD 20) ou cortando a teia (cada espaço de 1,5m de teia tem 5 PV e RD 5). Fogo queima a teia em duas rodadas (e liberta as criaturas), mas causa 1d6 pontos de dano de fogo por rodada a todas as criaturas nela. A aranha gigante também pode usar a teia para cobrir uma área quadrada com 6m de lado. Por sua semitransparência, a teia é difícil de ver (Percepção CD 20) até ser tarde demais. Uma criatura que entre na área fica enredada. A aranha pode andar na própria teia sem se enredar. Ela percebe automaticamente (como se tivesse percepção às cegas) qualquer criatura na teia.

Veneno: Fortitude CD 18, condição *fraco*.

Tesouro: 1d4 doses de veneno de aranha gigante (CD 15 para extrair, T\$ 75 a dose).

Arqueiro Escravo ND 1

Elfo Escravo Caçador 2, Médio

Iniciativa +7, Percepção +7, visão na penumbra

Pontos de Vida: 24

Pontos de Magia: 10

Defesa: 17

Resistências: Fort +5, Ref +7, Von +3.

Deslocamento: 12 m

Ataques Corpo-a-Corpo (padrão): Espada Longa +5 (1d8+2, 19)

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

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

Perícias: Adestramento +3, Atletismo +5, Cura +5, Furtividade +7, Sobrevivência +7.

Marca da Presa (movimento, 1 PM): recebe +1d4 de dano contra a criatura durante uma cena. Caso seja usada contra Minotauros ou goblinoides adiciona +2d4.

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

Asfixor ND 5

Monstro 8, Grande (comprido)

Iniciativa +4

Percepção +4, percepção as cegas mediana.

PV: 96

Defesa: 13

Resistência: Fort +14, Ref +4, Von +4, RD 10 menos corte ou perfuração.

Deslocamento: 6 m, escalar 6 m

Ataque corpo-a-corpo (padrão): pancada +13 (1d8+5)

Atributos: For 21, Des 10, Con 19, Int 2, Sab 10, Car 4

Perícias: Furtividade +8 (+13 grudado no teto)

Agarrar aprimorado (livre): se acertar um ataque de pancada, pode iniciar uma manobra de agarrar (Bônus +15).

Asfixia (livre): pode forçar uma criatura agarrada a testar Fortitude (CD 10 +1 por teste anterior). Se falhar, cai inconsciente e então fica debilitado no próximo turno, depois morre.

Astos Tivanor

ND 9

Humano Aristocrata Arcanista (Bruxo) 9, Médio

Iniciativa +3, Percepção +11

PV: 42

PM: 68

Defesa: 13 (com magia)

Resistência: Fort +10, Ref +7, Von +17

Deslocamento: 9 m

Ataque corpo-a-corpo (padrão): -

Atributos: For 11, Des 9, Con 14, Int 19, Sab 16, Car 15

Perícias e Poderes: Conhecimento +12, Diplomacia +10, Enganação +10, Misticismo +12, Nobreza +12, Ofício (Alquimia) +12. Especialista em Escola (Encantamento), Magia Acelerada, Magia Discreta, Magia Ilimitada, Mestre em Escola (Encantamento), Poder Mágico, Sangue Azul e Teórico Arcano.

Magias (M): 1º - Adaga Mental, Armadura Arcana, Conjurar Monstro, Enfeitiçar, Imagem Espelhada; 2º - Aparência Perfeita, Marca da Obediência, Desespero Esmagador, Invisibilidade; 3º - Imobilizar, Selo de Mana. CD 18 (20 encantamentos)

Bandido

ND 1/2

Humanoide (Humano) 3, Médio

Iniciativa +5, Percepção +1, Furtividade+5, Intimidação+2

PV: 18

Defesa: 14

Resistência: Fort +3, Ref +2, Von +0

Deslocamento: 9 m

Ataque corpo-a-corpo (padrão): Clava +6 (1d6+3)

Atributos: For 17, Des 13, Con 14, Int 8, Sab 9, Car 7

Perícias e Poderes: Furtividade +4 e Intimidação +6. Sentidos Aguçados e Ataque poderoso.

Bandido ND 1/3

Humanoide (HUMANO) 2, Médio

Iniciativa +5, Percepção +0.

PV: 8

Defesa: 14

Resistência: Fort +2, Ref +3, Von +0.

Deslocamento: 9 m

Ataques corpo-a-corpo (padrão): Clava +5 (1d6+2)

Ataques à distância (padrão): Adaga +3 (1d4+2)

Atributos: For 15, Des 14, Con 13, Int 9, Sab 9, Car 9

Perícias: Furtividade +5, Intimidação +2

Bandido de Vectora

ND 1/2

Humanoide (Humano) 2, Médio

Iniciativa +5, Percepção +0

PV: 10

Defesa: 14

Resistência: Fort +3, Ref +3, Von +0

Deslocamento: 9 m

Ataques corpo-a-corpo (padrão): clava +5 (1d6+2)

Ataque à distância (padrão): adaga +5 (1d4+2, 19)

Atributos: For 14, Des 14, Con 14, Int 9, Sab 9, Car 8

Perícias e Poderes: Furtividade +5, Intimidação +2. Saque rápido.

Bárbaros Insanos destruidores de objetos ND 4

Humanoide (Lefou) Barbaro 4, Médio

Iniciativa +6

Percepção +6

Defesa: 16

Pontos de Vida: 45

Pontos de Mana: 12

Resistências: Fort +7, Ref +6, Von +5

Deslocamento: 9 m.

Ataque corpo-a-corpo (padrão): Machado de Batalha +9 (1d12+10, x3)

Atributos: For 20, Des 14, Con 17, Int 8, Sab 13, Car 10

Perícias: Sobrevivência +5.

Poderes: Ataque Poderoso, Estilo de duas mãos e Quebrar Aprimorado

Fúria (livre, 3 PM): entra num estado que garante +2 no ataque e dano até o fim da cena ou até passar um turno sem atacar e ser atacado.

Frenesi (livre): se estiver em fúria, pode gastar 2 PM para dar um ataque adicional.

Golpe Poderoso (1PM, livre): ao usar isso, o dano do machado vira 2d12+10.

Equipamento: Machado de Batalha, gibão de peles.

Basilisco ND 4

Monstro 9, Médio

Iniciativa +6, Percepção +9, visão no escuro

Defesa 20, resistência a dano 5

Pontos de Vida 126

Deslocamento 9m (6q), natação 9m (6q).

Fort +12, Ref +10, Von +9

Corpo a Corpo: Mordida +12 (1d8+4 mais veneno).

Olhar Petrificante: No início de seu turno, cada personagem em alcance curto do basilisco deve fazer um teste de Reflexos (CD 18). Se passar, desvia o olhar. Se falhar, fica lento. Se já estiver lento, fica petrificado permanentemente. Um personagem pode fechar os olhos para ficar imune a esta habilidade, mas sofrerá os efeitos de estar cego. Efeitos que removem paralisia reverterem a petrificação.

Veneno: 2d12 pontos de dano (Fort CD 18 reduz à metade).

For 19, Des 14, Con 18, Int 2, Sab 12, Car 11

Tesouro 1d4 doses de veneno de basilisco (CD para extrair 17, T\$ 90 cada dose), couro de basilisco (CD para extrair 17, vale T\$ 300 como matéria-prima para fabricar uma armadura superior).

Belilis, a Prisioneira

ND 9

Morto-vivo (Nagah) 8, Grande (comprido)

Iniciativa +6, Percepção +12, visão no escuro

PV: 92

PM: 40

Defesa: 15

Resistência: Fort +6, Ref +6, Von +12, imunidade a frio e trevas, RD 10 menos dano mágico, - 5 em testes contra poderes ou magias de bardos, saúde inversa.

Deslocamento: 9 m

Ataques corpo-a-corpo (padrão): 4 Pancadas +11 (1d8+5) e Cauda +13 (1d6+5)

Ataques à distância (padrão): Pontaria +11

Atributos: For 20, Des 16, Con -, Int 14, Sab 18, Car 14

Perícias e Poderes: Diplomacia +15, Enganação +17, Intuição +14, Religião +12. Estilo de Duas (Quatro) armas.

Magias (M): 1º - Arma Mágica, Comandar, Despedaçar, Infligir Ferimentos; 2º - Dissipar Magia, Físico Divino, Silêncio, Tempestade Divina. CD 18

Devota de Sszzaas:

- **Presas venenosas (1 PM, movimento):** você faz surgir veneno em uma arma corporal que esteja empunhando. Ela causa 1d12 pontos de dano de veneno. A presença do veneno dura até atingir uma criatura ou até o fim da cena, o que vier primeiro.

Aparência inquietante (passivo): Belillis é uma meia morta-viva, sua aparência estranha oferece +5 em testes de Carisma ou de Perícias baseadas em carisma (já contabilizados).

Prece de Combate (livre, 2 PM): Quando lançar uma magia com tempo de conjuração de uma ação padrão em si mesma, pode pagar mais PM para lançá-la como uma ação de movimento.

Sadismo (passivo): Sempre que causar dano físico a uma criatura viva, recupera PV igual à metade do dano que causou.

Saúde Inversa (passivo): Bellilis não se beneficia de magias de cura, essas magias causam dano nela. Magias de energia negativa não recuperam seus PVs também, elas simplesmente não tem efeito nenhum.

Belranoszz e Sitarossz ND 1

Humanoide (Nagah) devoto de Szzaas 6, Grande (Comprido)

Iniciativa +6, Percepção +3, visão na penumbra

Pontos de Vida: 42

Pontos de Magia: 6

Defesa: 20

Resistências: Fort +7, Ref +6, Von +3, RD 10 contra venenos, vulnerabilidade a frio.

Deslocamento: 9 m

Ataques Corpo-a-Corpo (padrão): 3 Cimitarras +7 (1d8+6, 18) e cauda por +9 (1d6+6)

Atributos: For 22, Des 17, Con 18, Int 11, Sab 10, Car 9

Presas venenosas (1PM, movimento): adiciona +1d12 de dano de veneno numa arma, que fica até acertar um alvo ou até o fim da cena.

***Ataque Especial (livre, 1 PM):** bônus de +4 no ataque ou dano. Apenas se o mestre quiser dificultar pros jogadores.

Equipamento: Escudo, cota de malha, 3 cimitarras.

Besouro do Óleo ND 11

Animal 22, Enorme (comprido)

Iniciativa +10, Percepção +19, visão no escuro

PV: 286

Defesa: 18

Resistências: Fort +24, Ref +16, Von +13, RD 10 fogo

Deslocamento 12 m

Ataques corpo-a-corpo: mordida +28 (2d8+12 mais 4d6 de fogo)

Atributos: For 35, des 9, con 24, int 1, sab 14, car 4

Couraça Cáustica (passivo): uma criatura que atinja o besouro do óleo com um ataque corpo-a-corpo sofre 2d6 pontos de dano de fogo devido ao muco que recobre o corpo do monstro.

Rajada Flamejante (padrão): com uma ação padrão, o besouro do óleo pode gerar um cone de fogo com 18m de comprimento. Qualquer criatura dentro da área sofre 12d10 pontos de dano de fogo. Um teste de Reflexos bem-sucedido contra CD 28 reduz o dano à metade.

Besouro Gigante ND 5

Animal 9, Grande (Comprido)

Iniciativa +3, Percepção +8, visão na penumbra

PV: 108

Defesa: 20

Resistências: Fort +14, Ref +5, Von +4, RD 10/adamante

Deslocamento 9 m

Ataques corpo-a-corpo: mordida +14 (2d8+6)

Atributos: For 22, des 9, con 22, int 1, sab 10, car 2

Mandíbulas Poderosas (passivo): Quando um personagem é atingido pela mordida do besouro fica fraco. O Besouro também pode iniciar uma manobra separar como uma ação livre (bônus +16).

Bugui, Goblin Pivete ND 8

Goblin Pivete Ladino 2/Arcanista (feiticeiro) 7, pequeno

Iniciativa +11, Percepção +8, visão no escuro

PV: 47

PM: 63

Defesa: 14

Resistências: Fort +6, Ref +11, Von +6, anatomia insana (25%), evasão

Deslocamento 9 m

Ataques corpo-a-corpo: espada curta afiada +12 (1d6+3, 19)

Atributos: For 10, des 16, con 15, int 15, sab 10, car 18

Perícias e Poderes: Acrobacia +11, Enganação +8, Furtividade +11, Intimidação +12, Intuição +8, Investigação +10, Ladinagem +11, Ofício (alquimia) +10, Misticismo +10. Magia Ilimitada, Arcano de Batalha, Magia Sutil, Vontade de Ferro, Herança Aprimorada.

1 da tormenta

Ataque furtivo (livre): quando acerta um alvo desprevenido ou flanqueado causa +1d6 de dano.

Magias (M): 1º - Armadura Arcana, área escorregadia, leque cromático, Raio do enfraquecimento, Seta infalível de Talude; 2º - Dissipar magia, Flecha Ácida, Invisibilidade, Relâmpago (-2 PM), Sussurros Insanos. CD 18

Búrash ND 4

Orc Guerreiro 4, Médio

Iniciativa +1, Percepção +4, visão no escuro

PV: 55

Defesa: 14

Resistência: Fort +11, Ref +1, Von +2, Durão (2 PM).

Deslocamento: 9 m

Ataques corpo-a-corpo (padrão): machado de batalha +8 (1d12+6, x3)

Atributos: For 19, Des 8, Con 21, Int 10, Sab 10, Car 13

Perícias e Poderes: Intimidação +8 (por força). Comandar e Vitalidade.

Ataque Poderoso (livre, 1 PM): recebe +4 em ataque, dano ou dividido igualmente entre os dois.

Sensibilidade a luz (passivo): orcs ficam ofuscados sob luz solar ou similares.

Caçador de Villithien ND 3

Humano Nômade Caçador 5, Médio

Iniciativa +, Percepção +

PV: 37

PM: 20

Defesa: 15

Resistência: Fort +5, Ref +6, Von +3

Deslocamento: 12 m

Ataque corpo-a-corpo (padrão): espada curta +6 (1d6+2, 19)

Ataques à distância (padrão): Arco longo +6 (1d8, x3)

Atributos: For 11, Des 17, Con 12, Int 8, Sab 10, Car 9

Perícias: Atletismo +4, Cura +5, Furtividade +7, Ofício (carpintaria) +3, Sobrevivência +6. Espreitar, Impeto e Inimigo de Humanoides.

Explorador (passivo): quando está numa floresta recebe +1 em defesa e testes de acrobacia, atletismo, furtividade, percepção e sobrevivência. Além disso, rastre-los nesses terrenos tem CD +10.

Marca da Presa (movimento, 2 PM): recebe +1d8 de dano contra uma criatura analisada, caso seja humanoide recebe +2d8 de dano.

Caius/Ticius, Minotauro Soldado ND 1

Minotauro Soldado Guerreiro 1, Médio

Iniciativa +3, Percepção +3, faro

Pontos de Vida: 23

Pontos de Magia: 3

Defesa: 19

Resistências: Fort +4, Ref +1, Von +1.

Deslocamento: 6 m

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

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

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

Ataque Especial (livre): pode gastar 1 PM para ganhar +4 no ataque ou dano.

Equipamento: cota de talas, escudo pesado, gládio.

Campeão da Família Martius ND 9

Minotauro Soldado Guerreiro 10 Devoto de Keen, Médio

Iniciativa +12, Percepção +10, faro

PV: 105

PM: 30

CA: 25

Resistência: Fort +14, Ref +8, Von +6, Durão (2 PM).

Deslocamento: 6 m

Ataque corpo-a-corpo (padrão): Espada Táurica afiada +17 (2d8+8) 2 PM para outro ataque, Chifres +15 (1d6+6) 1 PM.

Atributos: For 22, Des 16, Con 16, Int 11, Sab 13, Car 9

Perícias: Intimidação +15. Ataque Poderoso, Estilo de duas Mãos, Foco em Arma, Ataque Reflexo, Destruidor, Especialização em Arma e Vitalidade.

Ataque Especial (livre, 3 PM): recebe +12 em ataque, dano ou dividido igualmente entre ambos.

Devoto de Keen - Sangue de Ferro (livre, 2 PM): recebe +2 em dano e RD 5 até o fim da cena.

Campeão de Turvax, Bugbear ND 9

Humanoide (Bugbear) 12, Grande (Alto)

Iniciativa +10, Percepção +5, visão na penumbra

PV: 128

PM: 12

Defesa: 19

Resistências: Fort +15, Ref +6, Von +5, Durão (2PM)

Deslocamento 9 m

Ataques corpo-a-corpo (padrão): Machado de batalha +17/+17 (3d6+9, x3)

Ataques a distância (padrão): balestra +10 (3d6+7, 19)

Atributos: For 27, des 10, con 20, int 8, sab 9, car 7

Perícias e Poderes: Intimidação +18. Ataque Poderoso e Trespasar.

Canibal ND 1/2

Humanoide 2, Pequeno

Iniciativa +6, Percepção +0

PV: 8

Defesa: 14

Resistência: Fort +2, Ref +4, Von +0

Deslocamento: 9 m

Ataques corpo-a-corpo (padrão): lança +6 (1d4+3) e mordida +6 (1d3+3)

Ataques à distância (padrão): arco curto +6 (1d4)

Atributos: For 15, Des 17, Con 13, Int 7, Sab 9, Car 8

Perícias: Furtividade +6

Canibal Chefe ND 2

Humanoide 4, Pequeno

Iniciativa +7, Percepção +1

PV: 24

Defesa: 17

Resistência: Fort +5, Ref +5, Von +1

Deslocamento: 9 m

Ataques corpo-a-corpo (padrão): Espada Longa afiada +9 (1d8+3, 19) e mordida +6 (1d3+3)

Ataques à distância (padrão): arco curto +7 (1d4+3)

Atributos: For 16, Des 17, Con 16, Int 8, Sab 9, Car 10

Perícias: Furtividade +7, Intimidação +4.

Cão do Inferno ND 3

Espírito 7, Grande

Iniciativa +10, Percepção +10, Atletismo +10, faro, visão no escuro

Defesa 21, imunidade a fogo, resistência a dano 10/mágico, vulnerabilidade a frio

Pontos de Vida 56

Deslocamento 12m (8q)

Pontos de Mana 7

Fort +11, Ref +10, Von +8,

Corpo a Corpo: Mordida +15 (2d6+6 mais 2d6 de fogo).

Sopro (padrão, 2 PM) O cão do inferno cospe fogo em um cone com alcance curto. Criaturas na área sofrem 4d6+4 pontos de dano de fogo (Ref CD 17 reduz à metade).

For 22, Des 17, Con 18, Int 6, Sab 12, Car 6

Tesouro 1d4 doses de essência abissal (CD para extrair 15).

Capanga de Búrash ND 1

Humanoide (orc) 3, Médio

Iniciativa +1, Percepção +2, visão no escuro

PV: 15

Defesa: 15

Resistência: Fort +3, Ref +1, Von +0

Deslocamento: 6 m

Ataques corpo-a-corpo (padrão): machado de batalha +7 (1d12+6, x3)

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

Perícias: Intimidação +7 (por força).

Sensibilidade a luz (passivo): orcs ficam ofuscados sob luz solar ou similares.

Capelão de Guerra ND 5

Humano Soldado Clérigo de Keenn 7, Médio

Iniciativa +8, Percepção +10

PV: 61

PM: 38

Defesa: 20

Resistência: Fort +6, Ref +3, Von +10, imunidade a medo.

Deslocamento: 9 m

Ataques corpo-a-corpo (padrão): Machado de Batalha com arma sagrada +12 (3d6+7, x3)

Atributos: For 20, Des 10, Con 16, Int 10, Sab 16, Car 9

Poderes: atletismo +12, religião +10. Arma Sagrada, Ataque Poderoso, Prece de Combate.

Magias (M): 1º - Arma Mágica, Arma Espiritual, Curar Ferimentos, Escudo da Fé, Infligir Ferimentos; 2º - Físico Divino, Raio Solar. CD 16

Devoto - Sangue de Ferro (2 PM): recebe +2 em rolagens de dano e RD 5 até o fim da cena.

Capitão Aristan, Humano Marujo ND 5

Humano Marujo Ladino 6, Médio

Iniciativa +8, Percepção +4.

PV: 39

PM: 36

Defesa: 19

Resistência: Fort +4, Ref +8, von +5, evasão, esquiva sobrenatural.

Deslocamento: 9 m

Ataques corpo-a-corpo (padrão): Cimitarra afiada +10 (1d6+3)

Atributos: For 16, Des 17, Con 13, Int 14, Sab 8, Car 14

Perícias e Poderes: Acrobacia +8 (1 PM para +10), Atletismo +8, Conhecimento +7, Enganação +7, Furtividade +8, Intimidação +7, Intuição +4, Ladinagem +8, Pilotagem+7 (1 PM para +9), Sobrevivência +7. Estilo de uma mão, Assassinar, Oportunismo e Rolamento defensivo.

Ataque furtivo (livre): causa +3d6 de dano em alvos desprevenidos ou flanqueados.

Capitão Thurin, O barbaro, Anão Marujo Guerreiro ND 7

Anão Marujo Guerreiro 8, Médio

Iniciativa +15, Percepção +9 (+11 no subterrâneo), visão no escuro

PV: 97

PM: 24

Defesa: 20

Resistência: Fort +12, Ref +9, Von +5, duração (2 PM).

Deslocamento: 6 m

Ataques corpo-a-corpo (padrão): Machado Anão +12 (1d10+2, x3) 2 PM para um ataque extra.

Ataques à distância (padrão): Mosquete +15 (2d8+5, 19/x3) 2 PM para um ataque extra.

Atributos: For 14, Des 20, Con 19, Int 14, Sab 13, Car 13

Perícias e Poderes: Acrobacia +13, Atletismo +12, Jogatina +9, Pilotagem+10. Especialização em Arma (Mosquete), Ímpeto, Saque Rápido e Romper defesas.

Ataque Especial (livre, 1 PM ou mais): ao usar a habilidade recebe +4 de bônus que pode escolher adicionar no ataque ou dano. Pode dividir o bônus igualmente. Gastando +1 PM recebe +4 de bônus.

Equipamento: Armadura Completa, machado anão, mosquete afiado, munição x10.

Capitão Cavaleiro ND 7

Humano Aristocrata Nobre 5/Guerreiro 4

Iniciativa +10, Percepção +8

PV: 80

PM: 32

Defesa: 34

Resistência: Fort +12, Ref +6, Von +11, Duração (2 PM)

Deslocamento: 9 m

Ataques corpo-a-corpo (padrão): Espada bastarda afiada +13/+13 2 PM (1d8+3, 19)

Atributos: For 16, Des 12, Con 16, Int 13, Sab 10, Car 18

Poderes: Cavalgar +11, Conhecimento +9, Diplomacia +12, Guerra +9, Intimidação +12, Intuição +8, Nobreza +8. Comandar, Estilo de Escudo, Armadura Brilhante, Inspirar Confiança, Inspirar Glória, Ataque Reflexo.

Ataque Especial (livre, 2 PM): +8 em ataque, dano ou dividido igualmente entre ambos.

Gritar ordens (movimento, 1 a 4 PM): todos os aliados em alcance médio recebem um bônus em testes de perícia igual a quantidade de PMs que gastar, dura um turno.

Orgulho (livre, 1 a 4 PM): para cada PM que gastar, recebe +2 num único teste de perícia.

Caranguejeira Gigante ND 1

Animal 4, Médio

Iniciativa +6, Percepção +4, visão na penumbra

PV: 16

Defesa: 14

Resistência: Fort +5, Ref +6, Von +2

Deslocamento: 12 m, escalar 12 m

Ataques corpo-a-corpo (padrão): mordida +6 (1d6+2 mais veneno)

Atributos: For 11, Des 14, Con 12, Int 1, Sab 10, Car 2

Perícias: Furtividade +6

Veneno: Fort CD 13 ou a vítima fica fraca. Enquanto não lavar, um novo teste deve ser feito a cada cena.

Caranguejo Gigante ND 2

Animal 4, Médio

Iniciativa +3, Percepção +4, visão na penumbra

PV: 24

Defesa: 17

Resistência: Fort +6, Ref +5, Von +2.

Deslocamento: 9 m, natação 9 m

Ataques corpo-a-corpo (padrão): 2 pinças +7/+7 (1d8+5)

Atributos: For 16, Des 13, Con 15, Int 1, Sab 10, Car 2

Carniçal ND 1

Morto-vivo 2, Médio

Iniciativa +5, Percepção +3, faro, visão no escuro

PV: 12

PM: 2

Defesa: 13

Resistência: Fort +1, Ref +3, Von +5

Deslocamento: 9 m

Ataque corpo-a-corpo (padrão): Mordida +5 (1d6+2 mais paralisia) e duas garras +5 (1d4+2 mais paralisia)

Atributos: For 13, Des 15, Con -, Int 9, Sab 14, Car 12

Perícias: Furtividade +5.

Febre do carniçal (livre): Fortitude CD 13 ou irá contrair a doença.

Paralisia (livre, 1 PM): uma criatura atingida deve fazer um teste de Fortitude CD 12 ou ficará paralisada pela cena. Criaturas bem sucedidas ficam vulneráveis. Elfos são imunes a esta habilidade.

Cavalaria Wyvern ND 6

Humano Soldado Cavaleiro 7, Médio

Iniciativa +8, Percepção +6

PV: 64

PM: 21

Defesa: 24

Resistência: Fort +8, Ref +5, Von +3.

Deslocamento: 6 m

Ataques corpo-a-corpo (padrão): Espada Bastarda +11 (1d10+4, 19)

Ataques à distância (padrão): Besta +8 (3d6, 19)

Atributos: For 18, Des 12, Con 14, Int 10, Sab 9, Car 8

Perícias e Poderes: Adestramento +6, Cavalgar +8. Carga de Cavalaria, Ginete, Investida Destruidora, Postura de Combate: Ariete Implacável.

Baluarte (livre, 1PM): recebe +2 em defesa e resistências a cada PM que gastar por um turno. Pode gastar +2 PM para fornecer o mesmo bônus para aliados adjacentes.

Caminho do Cavaleiro - Montaria: Essa habilidade na cavalaria, garante um wyvern ao invés de um cavalo. O cavaleiro ainda recebe +5 em adestramento e cavalgar com a criatura, cabe ao mestre decidir se usa o monstro com uma ficha própria ou com a regra de aliado.

Duelo (livre, 2 PM ou mais): escolha um inimigo em alcance curto, você recebe +1 em ataque e dano contra apenas esse inimigo, perdendo o bônus se atacar outro alvo. A cada 2 PM o bônus aumenta em +1.

Equipamento: Armadura Completa, Escudo pesado, Espada Bastarda afiada, Besta Afiada, 10 virotes de adamante.

Cavaleiro do Leopardo Negro

ND 8

Humanoide (Humano) 11, Médio

Iniciativa +10, Percepção +9

PV: 86

PM: 22

Defesa: 25

Resistência: Fort +12, Ref +6, Von +7, Durão (2 PM)

Deslocamento: 9 m

Ataques corpo-a-corpo (padrão): Espada bastarda de adamante +14/+14 (2d8+7, 17)

Atributos: For 20, Des 12, Con 16, Int 16, Sab 11, Car 13

Poderes: Atletismo +14, Intimidação +10, Intuição +9, Investigação +12, Misticismo +12. Magia Acelerada, Magia Ilimitada, Arcano de Batalha, Vontade de Ferro.

Magias (M): 1º - Concentração de Combate, Explosão de Chamas; 2º - Dissipar Magia, Relâmpago, Toque Vampírico; 3º - Transformação de Guerra, Voo. CD 18

Centopeia-dragão ND 7

Monstro 13, Enorme

Iniciativa +9, Percepção +11, visão no escuro

Defesa 26, Fort +19, Ref +13, Von +7

Pontos de Vida 247

Deslocamento 15m (10q), escavar 6m (4q)

Corpo a Corpo Mordida +24 (2d8+12 mais 2d6 de fogo).

Agarrar Aprimorado (Livre) Quando a centopeia-dragão acerta um ataque de mordida, pode usar a manobra agarrar (bônus +29).

Aura de Calor Quando enfurecida, esta criatura emana um calor intenso. No início de cada turno da centopeia-dragão, todas as criaturas em alcance curto sofrem 4d6+9 pontos de dano de fogo.

Engolir (Padrão) Se a centopeia-dragão começar seu turno agarrando uma criatura Média ou menor, poderá fazer um teste de agarrar contra ela. Se vencer, engole a criatura. Uma criatura engolida continua agarrada e sofre 2d6+12 pontos de dano de impacto, mais 4d6+9 pontos de dano de fogo, no início de cada turno da centopeia-dragão. Uma criatura engolida pode escapar causando 20 pontos de dano ao estômago da centopeia-dragão (Defesa 10). Isso faz com que a criatura seja regurgitada e fique caída na frente da centopeia-dragão.

For 35, Des 17, Con 29, Int 2, Sab 12, Car 10

Tesouro 2d4 doses de essência abissal (CD para extrair 23).

Centauro ND 1

Centauro 5, Grande

Iniciativa +3, Percepção +4, Sobrevivência +5

Defesa 15,

Pontos de Vida: 20

Deslocamento: 12m (8q)

Fort +6, Ref +3, Von +3

Corpo a Corpo: Tacape +9 (1d12+5, x3) e cascos +9 (1d8+5).

Ataque à Distância: Arco longo +5 (1d10+5, x3).

Medo de Altura: Se estiver adjacente a uma queda de 3m ou mais de altura, o centauro fica abalado.

For 20, Des 12, Con 14, Int 6, Sab 12, Car 7

Equipamento Arco longo aumentado, flechas x20, gibão de peles, tacape aumentado.

Tesouro Metade.

Centauro Xamã ND 3

Centauro 7, Grande

Iniciativa +4, Percepção +8, Religião +12, Sobrevivência +14.

Defesa 16,

Pontos de Vida 35

Deslocamento 12m (8q)

Pontos de Mana 12

Fort +6, Ref +4, Von +12

Corpo a Corpo: Bordão +11 (1d8+4) e cascos +11 (1d8+4).

Magias 1o — Armamento da Natureza, Controlar Plantas, Curar Ferimentos; **2o** — Enxame de Pestes. **CD 18.**

Medo de Altura: Se estiver adjacente a uma queda de 3m ou mais de altura, o centauro xamã fica abalado.

Voz da Natureza: O centauro xamã está sempre sob efeito da magia Voz Divina, apenas para falar com animais.

For 18, Des 12, Con 16, Int 8, Sab 20, Car 10

Equipamento Bordão aumentado, gibão de peles reforçado, símbolo de Allihanna.

Tesouro Metade.

Centurião ND 6

Humanoide (Minotauro) 8, Médio

Iniciativa +3, Percepção +3, faro

Pontos de Vida: 74

Pontos de Magia: 16

Defesa: 19

Resistências: Fort +12, Ref +3, Von +3, durão (2PM).

Deslocamento: 6 m

Ataques Corpo-a-Corpo (padrão): Gládio +12/+12 (1d6+4, 15/x3) e Chifres por 1 PM +6 (1d6+4)

Atributos: For 18, Des 8, Con 14, Int 10, Sab 9, Car 13

Perícias e Poderes: Intimidação +9 e Guerra +9. Comandar e Vitalidade.

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

Conhecimento militar (livre, 2 PM): pode substituir um teste de qualquer perícia por um de Guerra.

Equipamento: cota de talas, escudo pesado, gládio.

Chefe Bandido ND 1

Humano 6, Médio

Iniciativa +7, Percepção +3, Furtividade +7, Intimidação +4

Defesa 15

Pontos de Vida 24

Deslocamento 9m

Fort +5, Ref +5, Von +3

Corpo a Corpo: Espada curta +8 (1d6+3, 19).

Ataque à Distância: Adaga +5 (1d4+3, 19).

Ataque Furtivo: Uma vez por rodada, o chefe bandido causa +2d6 pontos de dano com ataques corpo a corpo, ou à distância em alcance curto, contra alvos desprevenidos ou que esteja flanqueando.

For 17, Des 14, Con 15, Int 9, Sab 10, Car 8

Equipamento Adaga, couro batido, espada curta. **Tesouro** Padrão.

Chefe Guerreiro ND 7

Humano Soldado Barbaro 4/Guerreiro 4, Médio

Iniciativa +9, Percepção +8

PV: 102

PM: 24

Defesa: 15

Resistência: Fort +13, Ref +7, Von +4, esquiva sobrenatural, Durão (2 PM)

Deslocamento: 9 m

Ataques corpo-a-corpo (padrão): Machado de batalha +15 (1d12+9, x3)

Ataques a distância (padrão): azagaia +9 (1d6+7)

Atributos: For 25, Des 12, Con 16, Int 10, Sab 10, Car 13

Perícias e Poderes: Adestramento +9, Atletismo +15, Guerra +8, Intimidação +9. Ataque Poderoso, Ataque Reflexo, Brado Assustador, Destruidor, Frenesi.

Ataque Especial (livre, 1 PM): +4 em ataque, dano ou dividido igualmente entre os dois.

Fúria (livre, 3 PM): +2 em ataque e dano corpo-a-corpo até o fim da cena ou até ficar sem atacar ou ser atacado num turno.

Clã Caçador ND 1

Humanoide (Humano) 4, Médio

Iniciativa +5, Percepção +4

PV: 21

PM: 4

Defesa: 13

Resistência: Fort +4, Ref +3, Von +3

Deslocamento: 9 m

Ataques corpo-a-corpo (padrão): clava +5 (1d6+1 mais +1d8 contra humanoides não humanos)

Ataques a distância (padrão): besta +5 (1d8 mais +1d8 contra humanoides não humanos, 19)

Atributos: For 12, Des 12, Con 14, Int 10, Sab 11, Car 10

Poderes: Atletismo +5, Intimidação +4, Intuição +4, Investigação +4, Sobrevivência +6.

Cobra-Rei ND 5

Animal 8, Grande (comprido)

Iniciativa +7, Percepção +5, faro, visão na penumbra

PV: 64

Defesa: 16

Resistência: Fort +10, Ref +11, Von +5

Deslocamento: 9 m, escalar 9 m, natação 9 m

Ataques corpo-a-corpo (padrão): mordida +15 (1d8+7 mais veneno)

Atributos: For 25, Des 17, Con 15, Int 3, Sab 12, Car 12

Perícias: Furtividade +9

Agarrar Aprimorado (livre): quando acerta um ataque de mordida pode iniciar uma manobra agarrar imediatamente (bônus +17).

Construção (passivo): no início de cada turno, causa 1d8+7 de dano automaticamente em criaturas que esteja agarrando.

Veneno (passivo): Fort CD 20, 2d12 de veneno por minuto durante 5 minutos.

Cocatriz ND 5

Monstro 7, Pequeno

Iniciativa +11, Percepção +8, visão na penumbra

PV: 49

Defesa: 17

Resistência: Fort +6, Ref +9, Von +4, evasão, imunidade a paralisia e petrificação.

Deslocamento: 6 m, voo 9 m

Ataques corpo-a-corpo (padrão): bicada +11 (1d4+4 mais petrificação)

Atributos: For 5, Des 18, Con 12, Int 2, Sab 12, Car 10

Bicada petrificadora (livre): toda criatura que sofrer dano do bico da cocatriz deve fazer um teste de Fortitude CD 20 ou estará *petrificada*.

Tesouro: ovos de cocatriz feitos de pedras e gemas preciosas. Contém 1d6 ovos (valendo 2d8x1d100 T\$ cada).

Colosso Fungo ND 18

Monstro 20, Enorme (comprido)

Iniciativa +9, Percepção +17, percepção as cegas, visão no escuro

PV: 500

PM: 20

Defesa: 18

Resistências: Fort +31, Ref +11, Von +11, cura acelerada 30, imunidade a atordoamento, encantamento, frio e metamorfose, resistência a magia +5

Deslocamento 6 m, escalada 6m

Ataques corpo-a-corpo: 2 garras +28 (4d6+11)

Atributos: For 34, des 9, con 40, int 7, sab 12, car 9

Golpe avassalador: O Colosso pode gastar 2 PM para atacar um alvo e, além de causar dano, derruba-lo e arremessa-lo 1d6 x 1,5 m numa direção à escolha do mestre. A vítima tem direito a um teste de Fortitude (CD 31) para evitar o efeito (mas não o dano).

Nuvem de Esporos (padrão, 2 PM): o colosso fungo pode liberar uma nuvem de esporos de seu corpo vegetal. Todas as criaturas em alcance mediano devem fazer um teste de Fortitude (CD 35). Em caso de

falha, sofrem uma penalidade de -4 em jogadas de ataque e testes de resistência e precisam ser bem-sucedidas em testes de Vontade (CD 20 + nível da magia) para lançar qualquer magia, por uma cena. Esta habilidade conta como um veneno.

Colosso Yudeano ND 15

Construto 40, Colossal (alto)

Iniciativa +10, Percepção +8

PV: 280

PM: 40

Defesa: 19

Resistência: Fort +27, Ref +19, Von +20, cura acelerada 20

Deslocamento: 12 m

Ataques corpo-a-corpo (padrão): Espada titânica +45 (8d6+15, 19)

Atributos: For 40, Des 8, Con 24, Int -, Sab 10, Car 1

Poderes: Trespasar.

Atropelar (completa): uma investida que atropela qualquer criatura enorme ou menor, os alvos no caminho sofrem 2d8+15 de dano e caem no chão. Reflexos CD 30 reduz o dano a metade e não deixa o alvo caído.

Balistas (livre, 1 PM): um tiro de balista de bônus +19 e dano 6d8, crítico 19. É possível atacar as tripulações que atiram. Cada uma possui CD 19 e PV 50 (para resistências, use os valores do colosso).

Fumos Tóxicos (passiva): qualquer criatura em alcance curto do colosso deve fazer um teste de Fortitude CD 25 ou sofrem 2d12 de dano de veneno.

Goblins consertadores (passiva): goblins consertam o colosso a todo momento, garantindo sua cura acelerada. Eles são imunes a dano por estarem lá dentro, mas podem ser afetados por efeitos mentais, lá dentro possuem Vontade +10. Se forem afetados, a cura acelerada para de funcionar.

Jato de chamas (padrão, 2 PM): cone de 18 m, dano 8d8 de fogo. CD 29 para reduzir a metade. A cada 2 PM gastos na habilidade o dano aumenta em +1d8.

Criatura-fungo ND 7

Monstro 8, Grande (comprido)

Iniciativa +4, Percepção +8, visão no escuro

PV: 80

Defesa: 20

Resistências: Fort +11, Ref +6, Von +6, cura acelerada 10, imunidade a atordoamento, encantamento, frio e metamorfose

Deslocamento 9 m, escavar 6m

Ataques corpo-a-corpo: 2 garras +11 (2d6+5)

Atributos: For 21, des 10, con 19, int 7, sab 10, car 9

Contaminação Fúngica (passivo): uma criatura atingida pela garra de uma criatura-fungo deve fazer um teste de Fortitude (CD 18). Em caso de falha, é contaminada por fungos. Funciona como uma doença (veja Tormenta RPG, Capítulo 10), que causa 2d12 de dano por dia até a doença ser curada..

Crocodilo ND 1

Animal 3, Médio

Iniciativa +2, Percepção +2, visão na penumbra

PV: 21

Defesa: 15

Resistência: Fort +6, Ref +4, Von +2

Deslocamento: 6 m, natação 9 m

Ataques corpo-a-corpo (padrão): mordida +7 (1d8+4) e cauda +7 (1d12+4)

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

Perícias: Furtividade +4

Agarrar aprimorado (livre): quando acerta um ataque de mordida pode iniciar uma manobra agarrar automaticamente (bônus +7).

Crorryen, Elfo Selvagem Caçador ND 8

Elfo Selvagem Caçador 6/Ladino 3

Iniciativa +12, Percepção +10, visão na penumbra.

PV: 72

PM: 39

Defesa: 17

Resistências: Fort +10, Ref +12, Von +4, evasão.

Deslocamento 12 m

Ataques corpo-a-corpo (padrão): espada longa +10 (1d8+2, 19)

Ataques a distância (padrão): arco longo afiado +14 (1d8+4, x3)

Atributos: For 14, des 18, con 15, int 15, sab 10, car 8

Perícias e poderes: Adestramento +7, Atletismo +10, Cavalgar +12 (1 PM para +4), Cura +8, Enganação +7, Furtividade +12, Intimidação +7, Intuição +8, Sobrevivência +10 (1 PM para +4). Companheiro animal, Impeto, Olho do Falcão, Vitalidade, Emboscar e Oportunismo.

Ataque furtivo (livre): quando acerta um alvo desprevenido ou flanqueado causa +2d6 de dano.

Explorador (passivo): numa planície recebe +1 de defesa e nos testes de acrobacia, atletismo, furtividade, percepção e sobrevivência.

Marca da Presa (movimento, 2 PM): foca num alvo e causa +1d8 de dano contra ele. Se for um humanoide ou animal, causa +2d8 de dano.

Disparo (passivo): animal. Companheiro Atirador.

Cultista de Sartan ND 2

Humanoide (Humano) 6, Médio

Iniciativa +5, Percepção +5

PV: 32

Defesa: 17

Resistência: Fort +5, Ref +3, Von +3

Deslocamento: 6 m

Ataques corpo-a-corpo (padrão): espada longa +8 (1d8+3, 19) - eu trocaria por uma arma exótica

Atributos: For 16, Des 10, Con 14, Int 9, Sab 11, Car 10

Cultista Esqueleto ND 1

Morto-vivo 1, Médio

Iniciativa +3, Percepção +1, visão no escuro

PV: 6

Defesa: 14

Resistência: Fort +0, Ref +1, Von +2, imunidade a frio, RD 5 contra corte e perfuração.

Deslocamento: 9 m

Ataque corpo-a-corpo (padrão): cimitarra +1 (1d6+1, 18) e garra +1 (1d4+1)

Ataques à distância (padrão): besta pesada +1 (1d12, 19)

Atributos: For 13, Des 13, Con 10, Int -, Sab 10, Car 1

Cultista Zumbi ND 1/2

Morto-vivo 2, Médio

Iniciativa +0, Percepção +1, visão no escuro

PV: 14

Defesa: 11

Resistência: Fort +1, Ref +0, Von +3, RD 5 tudo menos corte.

Deslocamento: 6 m

Ataque corpo-a-corpo (padrão): pancada +4 (1d6+1)

Atributos: For 12, Des 8, Con 10, Int -, Sab 10, Car 1

Defensor da Cidade ND 9

Construto 12, Grande (Alto)

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

PV: 108

PM: 12

Dfesa: 21

Resistência: Fort +6, Ref +5, Von +6, imunidade a magia, RD 10.

Deslocamento: 9 m

Ataques corpo-a-corpo (padrão): Martelo de Guerra +19 (3d6+9, x3)

Atributos: For 28, Des 8, Con 18, Int -, Sab 10, Car 1

Imunidade a Magia (passivo): um defensor da cidade é imune a magia, com as seguintes exceções.

Pedra em Lama o deixa lento por 1d6 rodadas, *pedra em carne* anula sua RD por uma rodada e *lama em pedra* funciona como cura completa.

Rajada de Energia (M) (Padrão, 2 PM): uma rajada em linha de 18 m que causa 10d6 pontos de dano de essência. A CD do teste de Reflexos é 16. Para cada 2 PM a mais que gastar, causa 1d6 a mais de dano.

Deinonico ND 3

Animal 4, Grande (comprido)

Iniciativa +7, Percepção +6, visão na penumbra

PV: 32

Defesa: 16

Resistências: Fort +8, Ref +7, Von +4

Deslocamento 18 m

Ataques corpo-a-corpo: 2 garras +6 (1d4+4) e mordida +6 (2d4+4)

Atributos: For 19, des 17, con 19, int 2, sab 14, car 10

Garras Traseiras (completa): quando faz uma investida, o deinonico salta sobre a presa, usando suas patas traseiras — que terminam em longas garras curvadas como foices — para atacar. Bônus de ataque +8 (já contando o bônus de +2 da investida), dano 2d6+10, crítico 19-20.

Dezzaron ND 8

Morto-vivo 10, Médio

Iniciativa +12, Percepção +13, visão no escuro

PV: 60

PM: 10

Defesa: 16, incorpóreo

Resistência: Fort +3, Ref +5, Von +10 (+15 contra expulsar/fascinar mortos-vivos)

Deslocamento: voo 9 m

Atributos: For -, Des 14, Con 10, Int 14, Sab 16, Car 18

Perícias: Conhecimento +11, Misticismo +11, Religião +12, Intuição +12.

Toque incorpóreo (padrão): uma criatura adjacente leva 4d6 de dano de energia negativa. Um teste de Reflexos CD 19 reduz o dano pela metade.

Gemido Aterrador (padrão, 2 PM): um gemido assustador que faz alvos que falhem em Vontade (CD 19) ficarem apavorados por 2d4 rodadas. Um personagem que passe no teste fica imune a esta habilidade por um dia.

Olhar da Penitência (livre, 2 PM): olha nos olhos de todas as criaturas em alcance curto. Elas sofrem 2d10 de dano de energia negativa e ficam frustrados. Vontade CD 19 reduz o dano a metade e os alvos não ficam frustrados.

Drake (Lobo meio-dragão) ND 3

Monstro 2, Médio

Iniciativa +3, Percepção +4, faro, visão no escuro

Pontos de Vida: 20

Pontos de Magia: 2

Defesa: 18

Resistências: Fort +7, Ref +5, Von +2, imunidade a sono, paralisia e fogo.

Deslocamento: 15 m.

Ataques Corpo-a-Corpo (padrão): Mordida +7 (1d6+6) e 2 Garras +7 (1d4+6)

Atributos: For 23, Des 15, Con 21, Int 4, Sab 12, Car 8

Derrubar (passivo): se acertar um ataque de mordida, pode iniciar uma manobra derrubar com uma ação livre (bônus +7).

Sopro (padrão, 2 PM): cone de alcance curto 2d6 de dano de ácido, fogo, frio ou elétrico (de acordo com o tipo); Reflexos CD 16.

Dragão Marinho Adulto ND 13

Monstro 19, Enorme (comprido)

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

PV: 228

PM: 19

Defesa: 20

Resistência: Fort +20, Ref +15, Von +18, imunidade a ácido, paralisia e sono, resistência a magia +5.

Deslocamento: 12 m, voo 24 m

Ataque corpo-a-corpo (padrão): mordida +25 (2d8+11, 19) e 2 garras +25 (2d6+11, 19)

Atributos: For 31, Des 11, Con 21, Int 12, Sab 17, Car 12

Perícias: furtividade +10, sobrevivência +18

Poderes: Trespasar.

Presença aterradora (passivo): Vontade contra CD 20 ou qualquer criatura em alcance mediano fica abalada.

Sopro (padrão, 2 PM): cone de ácido de 9 m, dano 12d6. Reflexos CD 24 para metade. A cada 2 PM a mais que gastar, aumenta o dano em +1d6.

Dragoa Caçadora ND 3

Dragoa Caçadora, Barbara 4, Média

Iniciativa +7, Percepção +4, visão no escuro

PV: 46

PM: 12

Defesa: 15

Resistências: Fort +5, Ref +6, Von +2, esquiva sobrenatural

Deslocamento 12 m

Ataques corpo-a-corpo: garra +7 (1d4+3) ou +5/+5

Atributos: For 13, des 16, con 13, int 8, sab 10, car 9

Perícias Atletismo +9, Sobrevivência +4

Fúria: como um bárbaro de mesmo nível.

Equipamento: corselete de couro.

Drutar, Humano Nômade Bárbaro ND 8

Humano Nômade Bárbaro 4/Guerreiro 5

Iniciativa +10, Percepção +10

PV: 106

PM: 27

Defesa: 17

Resistências: Fort +10, Ref +7, Von +9, Durão (2PM)

Deslocamento 9 m

Ataques corpo-a-corpo: machado grande de adamante afiado +15 ou +15/15 por 2 PM (3d6+7, x4)

Atributos: For 20, des 14, con 16, int 8, sab 12, car 10

Perícias e Poderes: Adestramento +8, Atletismo +13, Cavalgar +10, Intimidação +8, Sobrevivência +9. Ataque Poderoso, Trespasar, Ataque Reflexo, Destruidor, Frenesi.

Ataque Especial (livre, 2 PM): +8 em ataque, dano ou dividido igualmente entre os dois.

Fúria (livre, 3 PM): +2 em ataques e rolagens de dano corpo-a-corpo. Para cada +3 PM que gastar o bônus aumenta em +1. A fúria encerra no fim da cena, ou se passar um turno sem atacar ou ser atacado.

Duplo ND 3

Humanoide 5, Médio

Iniciativa +8, Percepção +6, visão no escuro

PV: 30

CA: 17

Resistência: Fort +4, Ref +6, Von +4, cura acelerada 5, imune a adivinhação.

Deslocamento: 9 m

Ataque corpo-a-corpo (padrão): 2 garras +8 (1d6+4)

Atributos: For 14, Des 19, Con 14, Int 15, Sab 14, Car 15

Perícias: Enganação +11, Intuição +6.

Ataque furtivo (livre): causa +3d6 de dano em alvos desprevenidos ou flanqueados.

Detectar pensamentos (passivo): como a magia, o tempo todo.

Mudar forma (movimento): pode assumir qualquer forma de uma criatura pequena a grande, recebendo deslocamento semelhante, além de modificadores de habilidades físicas. Pode ficar nessa forma por tempo indeterminado, mas se morrer reverte a forma natural.

Elasmossauro ND 8

Animal 14, Enorme (comprido)

Iniciativa +16, Percepção +14, fardo, visão na penumbra

PV: 168

CA: 14

Resistência: Fort +15, Ref +14, Von +8

Deslocamento: 6m, natação 18 m

Ataques corpo-a-corpo (padrão): Mordida +22 (2d8+9)

Atributos: For 28, Des 16, Con 22, Int 2, Sab 13, Car 6

Agarrar aprimorado (livre): quando acerta um ataque de mordida, pode iniciar uma manobra agarrar automaticamente (bônus +27).

Elfo Arcanista (Mago) ND 1/3

Elfo Arcanista 1, médio

Misticismo +9, Percepção +3, Vontade +3, Conhecimento +7

Defesa: 12

Pontos de Vida: 9

Pontos de Mana: 7 (+1 por nível)

Deslocamento 12m (8q)

For 8(-1), Des 14(2), Con 13(1), Int 21(5), Sab 13(1), Car 10(0)

Poderes: Visão na Penumbra

Magias Conhecidas (4)

1º - Seta Infalível de Talude, Armadura Arcana, Adaga Mental, Toque Chocante

Elfos-do-Mar ND 1/2

Humanoide (Elfo-do-mar) 2, Médio

Iniciativa +6, Percepção +4, percepção às cegas mediana (apenas de baixo d'água), visão na penumbra

PV: 10

Defesa: 15

Resistência: Fort +3, Ref +4, Von +0

Deslocamento: 9 m, natação 9 m

Ataques corpo-a-corpo (padrão): tridente +6 (1d8+3)

Ataques à distância (padrão): Rede +6 (enredar)

Atributos: For 13, Des 16, Con 14, Int 8, Sab 9, Car 8

Perícias: Sobrevivência +3

Dependência de água (passivo): um elfo do mar pode ficar fora d'água por 14 horas. Esgotado esse prazo ele começa a sufocar.

Explorador aquático (passivo): quando em terreno aquático recebe +1 em CA, também nas perícias acrobacia, atletismo, furtividade, percepção e sobrevivência.

Elfo-do-mar Saqueador ND 2

Humanoide (Elfo-do-mar) 6, Médio

Iniciativa +7, Percepção +4, percepção às cegas mediana (apenas de baixo d'água), visão na penumbra

PV: 54

PM: 6

CA: 15

Resistência: Fort +7, Ref +7, Von +2, esquiva sobrenatural.

Deslocamento: 12 m, natação 12 m

Ataque corpo-a-corpo (padrão): Tridente +8 (1d8+3)

Ataques à distância (padrão): rede +7 (enredar)

Atributos: For 13, Des 15, Con 14, Int 10, Sab 9, Car 6

Perícias: Atletismo +6, Sobrevivência +4

Dependência de água (passivo): um elfo-do-mar pode ficar 14 horas fora d'água. Quando o prazo acaba ele começa a sufocar. Ele precisa ficar imerso em água por pelo menos uma hora antes de um novo período em terra seca.

Fúria (livre): pode gastar 3 PM para acessar um estado como a *Fúria* de um barbaro. Seus PVs são calculados como se tivesse essa classe.

Aquático: quando na água, recebe +1 em CA e testes de perícia.

Elfo Negro Assassino ND 3

Elfo Devoto de Tenebra Guerreiro 4/ Ladino 1, Médio

Iniciativa +8, Percepção +3, visão no escuro

PV: 38

PM: 21

Defesa: 17

Resistência: Fort +4, Ref +6, Von +1, Durão (2 PM).

Deslocamento: 12 m

Ataque corpo-a-corpo (padrão): 2 aji +8/+8 (1d6+4, 18)

Ataques à distância (padrão): arco longo +8 (1d8+5, x3)

Atributos: For 13, Des 18, Con 11, Int 10, Sab 9, Car 8

Perícias: Furtividade +8.

Ataque especial (livre, 1 PM): recebe +4 no ataque, dano ou dividido igualmente entre os dois.

Ataque Furtivo (livre): quando acerta um inimigo desprevenido ou flanqueado causa +1d6 de dano.

Magia (M): Pode usar a magia *Escuridão*.

Enora, mulher dragoa ND 5

Humana, Acólita, Clériga de Kallyadranoch 5 ND 5; Deslocamento 6 m; PV 42; PM 31; CA 19; Corpo-a-corpo: Lança de Aço-rubi afiada +8 (1d6+4, x2); Devota de Kallyadranoch, Magias (1º, 2º Círculo), Poder de Clérigo (Abençoar Arma, Liturgia Divina, Prece de Combate); For 18, Des 13, Con 14, Int 10, Sab 18, Car 15

Perícias e Poderes: Fortitude +6, Iniciativa +5, Intimidação +6, Luta +8, Religião +8, Vontade +10. Aura de Medo (2 PM, CD 14), Escamas Dracônicas, Servos do Dragão (2 PM), Foco em arma (Lança), Vontade de Ferro, Magia Acelerada.

Magias Divinas: 1º - Arma Espiritual, Comandar, Criar Elementos, Curar Ferimentos, Detectar Ameaças, Proteção Divina; 2º - Físico Divino. CD 15

Equipamento: Lança de Aço-rubi, símbolo de Kallyadranoch, Escudo pesado e Cota de Malha.

Enora, mulher dragoa ND 7

Humana, Acólita, Clériga de Kallyadranoch 5 Meio-dragoa; ND 7; Deslocamento 9 m, 18 m voo; PV 57; PM 29; CA 20; Corpo-a-corpo: Lança de Aço-rubi afiada +15 (1d6+8, x2); Visão no escuro, Imunidade (sono, paralisia e fogo); Devota de Kallyadranoch, Magias (1º, 2º Círculo), Poder Divino (Arma Sagrada, Prece de Combate e Símbolo Sagrado Abençoado); For 26, Des 13, Con 20, Int 12, Sab 18, Car 17

Perícias e Poderes: Fortitude +10, Iniciativa +5, Intimidação +6, Luta +13, Misticismo +6, Religião +9, Vontade +9. Foco em arma (Lança), Vitalidade.

Magias Divinas: 1º - Arma Espiritual, Comandar, Criar Elementos, Curar Ferimentos, Detectar Ameaças, Proteção Divina; 2º - Físico Divino. CD 15

Ventania (padrão, 2 PM): Enora pode usar suas asas dracônicas para atacar todas criaturas em alcance curto causando 1d6 de dano de trovão e forçando um teste de Fortitude CD 17 ou as criaturas na área caem no chão.

Mordida: Pode gastar 1 PM para realizar um ataque extra com uma mordida dracônica com bônus de +13 (1d6+8 de dano).

Sopro (padrão, 2 PM): pode cuspir fogo com uma ação padrão num cone de 9 m com 5d6 de dano. Reflexos CD 17 reduz o dano pela metade. A cada 2 PM extra que gastar na habilidade, causa 1d6 a mais de dano.

Equipamento: Lança de Aço-rubi, símbolo de Kallyadranoch, Escudo pesado e Cota de Malha.

Enxame Kobold ND 3

Humanoide 5, Grande

Iniciativa +6, Percepção +3, visão no escuro

Pontos de Vida: 30

Defesa: 13

Resistências: Fort +4, Ref +3, Von +1, vulnerabilidade a ataques de área

Deslocamento: 9 m

Ataques Corpo-a-Corpo (livre): Enxame (3d4+6)

Ataques à distância (padrão): 3 fundas +4 (1d4+2)

Atributos: For 11, Des 14, Con 14, Int 10, Sab 9, Car 8

Enxame (passivo): podem ocupar espaço de outras criaturas e causam dano automaticamente no início de seu turno. Um enxame é imune a efeitos que afetam apenas uma criatura e a manobras de combate. Além disso, sofre metade do dano de ataques com armas.

Unidos Venceremos (passivo): periodicamente, novos kobolds se juntam ao enxame. No início de cada rodada, adicione +20 PV ao total do enxame, até um limite de 100 PV. Além disso, o enxame recebe um bônus de +1 em jogadas de ataque e dano para cada 10 PV que possui. Quando o enxame chegar a 0 PV, os poucos kobolds que restam correm e desaparecem.

Sensibilidade à Luz (passivo): kobolds ficam ofuscados (–2 em ataques e percepção) sob luz solar.

Escorpião Gigante ND 3

Animal 6, Grande (comprido)

Iniciativa +5, Percepção +3, visão na penumbra

PV: 42

Defesa: 17

Resistência: Fort +8, Ref +5, Von +3

Deslocamento: 9 m

Ataques corpo-a-corpo (padrão): ferrão + 11 (1d6+6 mais veneno) e 2 pinças (1d6+6 mais agarrar aprimorado)

Atributos: For 22, Des 10, Con 16, Int 1, Sab 10, Car 2

Agarrar Aprimorado (livre): quando acerta um ataque de mordida pode iniciar uma manobra agarrar imediatamente (bônus +13).

Construção (passivo): no início de cada turno, causa 1d6+6 de dano automaticamente em criaturas que esteja agarrando.

Veneno (passivo): Fort CD 18, ou ficam vulneráveis.

Escorpião Monstruoso

ND 3

Animal 5, Grande (comprido)

Iniciativa +2

Percepção +2, visão na penumbra

PV: 30

Defesa: 16

Resistência: Fort +6, Ref +2, Von +2

Deslocamento: 15 m

Ataque corpo-a-corpo (padrão): 2 tenaz +8 (1d8+4) e ferrão +8 (1d6+4 mais veneno)

Atributos: For 19, Des 10, Con 14, Int 2, Sab 10, Car 2

Perícias: Atletismo +9.

Agarrar aprimorado (livre): se acertar um ataque de tenaz, pode iniciar uma manobra de agarrar (Bônus +9).

Construção (passivo): no início de seu turno, o escorpião causa 1d8+4 de dano em qualquer criatura que esteja agarrando.

Veneno (passivo): CD 15 ou condição Fraco.

Esqueleto Gigante

ND 3

Morto-vivo 8, Grande (alto)

Iniciativa +8, Percepção +4, visão no escuro

PV: 48

Defesa: 18

Resistência: Fort +4, Ref +4, Von +6, imunidade a frio, RD 5 menos esmagamento

Deslocamento: 9 m

Ataques corpo-a-corpo (padrão): Tacape +15 (2d8+7)

Atributos: For 24, Des 11, Con 10, Int -, Sab 10, Car 1

Estátua de Pedra

ND 5

Construto 8, Grande (Alto)

Iniciativa +3, Percepção +9, visão no escuro

PV: 80

Defesa: 15

Resistência: Fort +4, Ref +3, Von +5, imunidade a atordoamento, dano de habilidade, dano não letal, doença, encantamento, fadiga, paralisia, sono e veneno, RD 10, resistência a magia +5.

Deslocamento: 9 m

Ataques corpo-a-corpo (padrão): Espada Grande +13 (2d6+5, 19)

Atributos: For 20, Des 8, Con 20, Int 2, Sab 12, Car 2

Estátua Guardiã

Construto 8, Grande (Alto)

Iniciativa +3, Percepção +9, visão no escuro

PV: 80

Defesa: 15

Resistência: Fort +4, Ref +3, Von +5, RD 10 menos magia, +5 resistência a magia

Deslocamento: 9 m

Ataques corpo-a-corpo (padrão): Alfange +13 (2d6+5, 18)

Atributos: For 20, Des 8, Con 20, Int 3, Sab 12, Car 2

Estátua Guerreira ND 4

Construto 8, Médio

Iniciativa +3, Percepção +6, ver o invisível, visão no escuro

PV: 64

Defesa: 21

Resistências: Fort +7, Ref +3, Von +8, Resistência a dano 10 físico, fogo e frio, resistência a magia +5

Deslocamento 6 m

Ataques corpo-a-corpo (padrão): Machado de Pedra +13 (2d8+5, x3)

Atributos: For 20, des 8, con 16, int -, sab 14, car 1

Escudo de Pedra (passivo): uma estátua guerreira é extremamente dura, capaz de quebrar armas que se choquem contra ela. Sempre que um personagem fizer um ataque corpo-a-corpo contra uma estátua e não causar dano (devido à redução da criatura), sua arma deve ser bem-sucedida num teste de Fortitude (CD 14). Em caso de falha, irá se quebrar. Itens normais têm bônus de resistência +0. Itens mágicos têm bônus de acordo com sua aura: +2 para aura tênue, +5 para aura moderada e +10 para aura poderosa. Itens de material especial são imunes a esta habilidade.

Fannius e Pinarus ND 1

Minotauro Soldado Guerreiro 1, Médio

Iniciativa +3, Percepção +3, faro

Pontos de Vida: 23/15

Pontos de Magia: 3

Defesa: 19

Resistências: Fort +4, Ref +1, Von +1.

Deslocamento: 6 m

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

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

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

Ataque Especial (livre): pode gastar 1 PM para ganhar +4 no ataque ou dano.

Equipamento: cota de talas, escudo pesado, gládio.

Como Aliado: Aliado Fortão e guardião, respectivamente.

Fantasmas do Salão

ND 3

Morto-vivo 6, Médio

Iniciativa +8, Percepção +7, visão no escuro

PV: 36

PM: 6

Defesa: 18, incorpóreo

Resistência: Fort +3, Ref +6, Von +7

Deslocamento: voo 18 m

Atributos: For -, Des 16, Con 10, Int 11, Sab 14, Car 15

Perícias: Furtividade +13, Intuição +7

Toque drenante (padrão): uma criatura viva em alcance de toque deve fazer um teste de Reflexos (CD 15). Se falhar, sofrerá 1d8+2 pontos de dano de trevas e fica fraca. Se passar, sofre metade do dano e não fica fraca. Se a vítima falhar no teste de resistência, a aparição recebe 10 PV temporários.

Formigas Gigantes Operária ND 1/2

Animal 2, Médio

Iniciativa +1, Percepção +1, faro, visão na penumbra

PV: 10

Defesa: 17

Resistências: Fort +3, Ref +3, Von +1

Deslocamento 15 m, escalar 6 m

Ataques corpo-a-corpo: mordida +2 (1d6+1)

Atributos: For 13, des 10, con 11, int 2, sab 11, car 9

Perícias: Atletismo +4.

Formigas Gigantes Soldado ND 3

Animal 6, Médio

Iniciativa +3, Percepção +6, faro, visão na penumbra

PV: 48

Defesa: 17

Resistências: Fort +8, Ref +5, Von +4

Deslocamento 15 m, escalar 6 m

Ataques corpo-a-corpo: mordida +10 (2d4+5)

Atributos: For 21, des 10, con 17, int 2, sab 13, car 11

Perícias: Atletismo +4.

Agarrar Aprimorado: se acertar um ataque, pode tentar agarrar com ação livre.

Cuspe Ácido: ação padrão, alvo em alcance curto deve testar Reflexos contra CD 16 ou leva 4d4 de dano de ácido.

Formigas Gigantes Rainha ND 5

Animal 10, Médio

Iniciativa +4, Percepção +11, faro, visão na penumbra

PV: 110

defesa: 17

Resistências: Fort +15, Ref +6, Von +7

Deslocamento 12 m

Ataques corpo-a-corpo: mordida +15 (2d6+6)

Atributos: For 23, des 8, con 23, int 2, sab 15, car 13

Agarrar Aprimorado: se acertar um ataque, pode tentar agarrar com ação livre.

Cuspe Ácido (padrão): alvo em alcance curto deve testar Reflexos contra CD 21 ou leva 4d6 de dano de ácido.

Formiga Megalonte

ND 7

Animal 14, Enorme (Comprido)

Iniciativa +7, Percepção +14, visão na penumbra

PV: 168

Defesa: 15

Resistências: Fort +20, Ref +9, Von +8, RD 20

Deslocamento 15 m, escalar 6 m

Ataques corpo-a-corpo: mordida +26 (4d6+13)

Atributos: For 37, des 10, con 25, int 2, sab 13, car 11

Perícias: Atletismo +26.

Agarrar aprimorado (livre): se acertar um alvo com um ataque de mordida, pode tentar agarrá-lo com uma ação livre.

Cuspe ácido (padrão): Alvo em alcance curto deve testar Ref CD 20 ou sofre 6d6 de dano de ácido.

Gafanhoto Gigante

ND 2

Animal 4, Grande (Comprido)

Iniciativa +5, Percepção +4, visão na penumbra

PV: 20

Defesa: 16

Resistências: Fort +5, Ref +7, Von +2

Deslocamento 12 m

Ataques corpo-a-corpo: mordida +7 (1d8+3)

Atributos: For 26, des 10, con 18, int 7, sab 12, car 6

Muco Paralisante (padrão): um alvo em alcance curto deve testar Fortitude CD 13 ou ficará enjoado por 1d6 rodadas.

Salto (movimento): gafanhotos gigantes podem saltar grandes distâncias, cruzando até 21 metros com um único pulo. Podem usar para fugir, ou para atacar um alvo. Um alvo atacado após um salto sofrerá +1d8 de dano, caso seja acertado.

Ganchador Tocado pelas estrelas ND 7

Monstro 10, Grande (Alto)

Iniciativa +12, Percepção +6, percepção às cegas 12m, visão no escuro.

PV: 90

PM: 10

Defesa: 20

Resistências: Fort +12, Ref +12, Von +6

Deslocamento 9 m, escalar 9m

Ataques corpo-a-corpo: 2 Garras +14 (1d8+5, 19-20) e bicada +14 (1d8+5, x3)

Atributos: For 20, des 16, con 16, int 6, sab 12, car 8

Dilacerar: quando acerta dois ataques de garra num mesmo alvo, causa mais 2d8+5 de dano.

Quebrar aprimorado (padrão): quando faz uma rolagem de quebrar, causa dano dobrado ao objeto.

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

Galanodel, Elfo Escravo Caçador ND 1

Elfo Escravo Caçador 2, Médio

Iniciativa +7, Percepção +7, visão na penumbra

Pontos de Vida: 24

Pontos de Magia: 10

Defesa: 17

Resistências: Fort +5, Ref +7, Von +3.

Deslocamento: 12 m

Ataques Corpo-a-Corpo (padrão): Espada Longa +5 (1d8+2, 19)

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

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

Perícias: Adestramento +3, Atletismo +5, Cura +5, Furtividade +7, Sobrevivência +7.

Marca da Presa (movimento, 1 PM): recebe +1d4 de dano contra a criatura durante uma cena. Caso seja usada contra Minotauros ou goblinoides adiciona +2d4.

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

Galuk, Camareiro da Família Zinfraud ND 6

Anão Membro da Guilda Ladino 7, Médio

Iniciativa +8, Percepção +10, visão no escuro

PV: 53

PM: 28

Defesa: 11

Resistência: Fort +9, Ref +8, Von +12, evasão, esquiva sobrenatural.

Deslocamento: 6 m

Ataque corpo-a-corpo (padrão): adaga +8 (1d6+1, 19)

Atributos: For 12, Des 12, Con 15, Int 15, Sab 16, Car 13

Perícias e Poderes: Diplomacia +8, Enganação +8, Furtividade +8, Intimidação +8, Intuição +10, Investigação +9, Ladinagem +8. Foco em Perícia (Enganação), Mãos Rápidas, Saque Rápido e Velocidade Ladina.

Ataque Furtivo (livre): causa +4d6 de dano em alvos desprevenidos ou flanqueados.

Especialista (livre, 1 PM): ao usar essa habilidade recebe +4 de bônus num teste de Enganação ou Furtividade.

Gárgula ND 2

Construto 5, Médio

Iniciativa +4, Percepção +4, visão no escuro

PV: 45

Defesa: 19

Resistência: Fort +2, Ref +4, Von +2, RD 5

Deslocamento: 12 m, voo 18 m

Ataques corpo-a-corpo (padrão): 2 garras +12 (1d6+6)

Atributos: For 22, Des 14, Con 19, Int 6, Sab 11, Car 7

Imobilidade (passiva): uma gárgula pode permanecer completamente imóvel. Se ela estiver assim, um personagem deve passar num teste de percepção (CD 35) para perceber que é uma criatura, e não uma estátua.

Tesouro Padrão.

Geraktril ND 6

Monstro 9, Médio

Iniciativa +9, Percepção +14, visão no escuro e visão ampla

PV: 99

Defesa: 23

Resistências: Fort +13, Ref +15, Von +5, RD 10

Deslocamento: 9 m

Ataques corpo-a-corpo (padrão): 2 pinças +16 (1d8+6) e garra +16 (1d4+6)

Atributos: For 22, des 20, con 20, int 12, sab 14, car 8

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.

Ghudrin, Infectado ND 8

Monstro 10, Médio

Iniciativa +11, Percepção +11, visão no escuro

PV: 130

Defesa: 19

Resistências: Fort +15, Ref +11, Von +7, cura acelerada 5, imunidade a atordoamento, encantamento, frio e metamorfose, RD 5

Deslocamento 6 m

Ataques corpo-a-corpo: picareta +16 (1d6+5, 19/x4) e tentáculo fungíco +14 (1d6+5 mais ácido)

Atributos: For 21, des 14, con 23, int 8, sab 14, car 4

Tentáculo Fúngico: um dos braços de Ghudrin foi transformado em um tentáculo pelos fungos que recobrem seu corpo. O tentáculo está sempre gotejando um líquido viscoso e corrosivo. Uma criatura atingida pelo tentáculo sofre 2d10 pontos de dano de ácido por 1d4 rodadas.

Equipamento: couraça de adamante, picareta afiada.

Gigante Bicéfalo ND 8

Humanoide (gigante) 12, grande (alto)

Iniciativa +7, Percepção +11, visão na penumbra

PV: 84

PM: 12

Defesa: 23

Resistências: Fort +14, Ref +7, Von +11, RD 5

Deslocamento: 9 m

Ataques corpo-a-corpo (padrão): 2 tacapes +18 (2d8+8)

Atributos: For 26, des 12, con 18, int 5, sab 10, car 6

Poderes: ataque poderoso, trespassar.

Perícias: Atletismo +18, Intuição +1.

Duplamente confuso (passiva): O gigante é considerado sob efeito de *confusão*. Mas, por ter duas cabeças, suas ações são ainda mais selvagens e aleatórias. Role 1d6 no início de cada rodada para descobrir o que ele fará:

- 1) ataca a criatura mais próxima com uma clava; a outra golpeia a própria cabeça.
- 2) ataca a criatura mais próxima com uma clava; a outra apenas golpeia o ar enquanto a cabeça grita por ajuda.
- 3) ataca a criatura mais próxima com ambas as clavas.
- 4) ataca uma criatura diferente com cada clava.
- 5) golpeia as próprias cabeças com ambas as clavas.
- 6) golpeia o ar enquanto as cabeças urram, declarando ódio uma à outra.

Gigante das Colinas ND 7

Humanoide (Gigante) 12, Grande (Alto)

Iniciativa +5, Percepção +10

PV: 120

PM: 12

Defesa: 18

Resistência: Fort +16, Ref +5, Von +6

Deslocamento: 9 m

Ataques corpo-a-corpo (padrão): Tacape +18 (2d8+8)

Ataques à distância (padrão): Rocha +9 (2d6+8 alcance médio)

Atributos: For 27, Des 8, Con 23, Int 6, Sab 10, Car 7

Poderes: Trespasar.

Glop ND1/4

Monstro 1, Pequeno

Iniciativa +2, Percepção +0, percepção às cegas

Defesa 13, **Fort** +2, **Ref** +2, **Von** -5, imunidade a ácido

PV 10

Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Pancada +4 (1d4 mais 1d4 ácido).

For 10, Des 10, Con 10, Int —, Sab 1, Car 1

Tesouro Nenhum.

Gnoll ND 1/2

Humanoide (Gnoll) 3, Médio

Iniciativa +3, Percepção +5, faro

PV: 15

Defesa: 17

Resistência: Fort +4, Ref +3, Von +1

Deslocamento: 9 m

Ataques corpo-a-corpo (padrão): Lança +6 (1d6+3) e mordida +6 (1d6+3)

Ataque à distância (padrão): arco curto +5 (1d6, x3)

Atributos: For 16, Des 14, Con 16, Int 6, Sab 11, Car 8

Equipamento Arco curto, couro batido, escudo leve, flechas

x20, lança.

Tesouro Metade

Gnoll Escravista ND 1/2

Humanoide (Gnoll) 3, Médio

Iniciativa +2, Percepção +6, faro

PV: 15

Defesa: 16

Resistência: Fort +4, Ref +4, Von +2

Deslocamento: 9 m

Ataques corpo-a-corpo (padrão): Lança +5 (1d6+2) e mordida +5 (1d6+2)

Ataque à distância (padrão): arco curto +4 (1d6, x3)

Atributos: For 14, Des 12, Con 16, Int 8, Sab 12, Car 8

Gnoll Filibusteiro ND 2

Gnoll 7, Médio

Iniciativa +12, Percepção +6, faro

Defesa 19

Pontos de Vida 35

Fort +6, Ref +6, Von +4

Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo: Espada curta +10 (1d6+3, 19) e mordida +10 (1d6+3).

Ataque à Distância: Mosquete +12 (2d8+3, 19/x3).

Saque Rápido: O gnoll filibusteiro pode sacar ou guardar itens como uma ação livre e recarregar seu mosquete como uma ação de movimento.

For 16, Des 16, Con 16, Int 7, Sab 12, Car 8

Equipamento Balas x10, couraça, espada curta, mosquete.

Tesouro Padrão.

Gnoll Salteador ND 1/2

Humanoide (Gnoll) 3, Médio

Iniciativa +2, Percepção +6, faro

PV: 15

Defesa: 16

Resistência: Fort +4, Ref +4, Von +2

Deslocamento: 9 m

Ataques corpo-a-corpo (padrão): Lança +5 (1d6+2) e mordida +5 (1d6+2)

Ataque à distância (padrão): arco curto +4 (1d6, x3)
Atributos: For 14, Des 12, Con 16, Int 8, Sab 12, Car 8

Goblin Baloeiro ND 1/2

Humanoide (Goblin) 1, Pequeno

Iniciativa +4, Percepção +0, visão no escuro

PV: 5

Defesa: 15

Resistências: Fort +2, Ref +2, Von -1

Deslocamento 9 m

Ataques corpo-a-corpo (Padrão): Adaga +2 (1d6+2, 19)

Ataques à distância (Padrão): Besta leve +3 (1d8, 19)

Atributos: For 13, des 15, con 14, int 10, sab 9, car 6

Perícias Ofício (Baloeiro) +2.

Goblin Comum ND 1/3

Humanoide (Goblin) 1, Pequeno

Iniciativa +4, Percepção +0, visão no escuro

PV: 5

Defesa: 15

Resistências: Fort +2, Ref +2, Von -1

Deslocamento 9 m, escalar 9 m

Ataques corpo-a-corpo (Padrão): Adaga +2 (1d4+2, 19)

Ataques à distância (Padrão): Arco Curto +2 (1d6, x3)

Atributos: For 13, des 15, con 14, int 10, sab 9, car 6

Perícias Furtividade +3, Ladinagem +6

Equipamento: arco curto, corselete de couro, 20 flechas, adaga.

Goblin de Lamnor ND 1/2

Humanoide (Goblin) 2, pequeno

Iniciativa +5, Percepção +3, visão no escuro

PV: 12

Defesa: 16

Resistência: Fort +4, Ref +3, Von +1

Deslocamento: 9 m

Ataque corpo-a-corpo (padrão): maça +4 (1d6+1)
Ataques à distância (padrão): arco curto +5 (1d6, x3)
Atributos: For 13, Des 14, Con 16, Int 9, Sab 10, Car 6
Perícias: Furtividade +7.

Goblin de Tyranax ND 2

Goblin, Guerreiro 3, Pequeno

Iniciativa +8, Percepção +6, visão no escuro

PV: 33

PM: 9

Defesa: 19

Resistências: Fort +6, Ref +5, Von +1, Durão (2PM)

Deslocamento 9 m, escalar 9 m

Ataques corpo-a-corpo: Machadinha afiada +9 (1d6+4, x3)

Ataques à distância: Machadinha afiada +9 (1d6+4, x3)

Atributos: For 12, des 18, con 13, int 9, sab 10, car 6

Poderes: Disparo Preciso.

Ataque Especial (livre, 1 PM): recebe +4 no ataque, dano ou dividido igualmente entre os dois.

Goblin Engenhoquerio ND 4

Humanoide (Goblin) 6, Médio

Iniciativa +8, Percepção +5, visão no escuro

PV: 24

PM: 6

Defesa: 21

Resistências: Fort +3, Ref +6, Von +3, RD 10 físico exceto adamantite

Deslocamento: 9 m, escalar 9 m

Ataques corpo-a-corpo (padrão): 2 Lâminas giratórias +7/+7 (2d4+5, 19-20)

Atributos: For 14, des 17, con 10, int 17, sab 10, car 9

Perícias: Ofício (Alquimia e Metalurgia) +11.

Armadura a vapor (passivo): goblins inventores são exemplares bem fracos e sedentários. Em combate, usam uma armadura que tornam-os mais altos e fortes. As estatísticas acima levam em conta essa armadura. Um goblin inventor *sem* seu equipamento tem tamanho Pequeno, CA 15, For 6, Des 13 e perde sua redução de dano e ataques com lâmina giratória.

Inventos Bélicos (1 PM, padrão): Além das lâminas giratórias, cada goblin acopla uma arma adicional em sua armadura. Escolha uma da lista, ou role 1d4:

- 1) *Besta automatizada:* ataca causando 2d8 de dano num alvo em alcance curto.
- 2) *Canhão de Pó Preto:* ataque a distância (bônus +8) com dano 2d10 e alcance curto. Uma criatura que sofre dano do canhão deve testar Reflexos CD 15 ou ficará cega por 1d6 rodadas.
- 3) *Lançador de Granadas:* ataque a distância (bônus +8) de alcance curto que causa 4d6 de dano em criaturas a até 3 m da área alvo. Teste de Reflexos (CD igual a jogada de ataque) reduz o dano pela metade.
- 4) *Estacas mecânicas:* o goblin inventor causa 1d6 de dano em todas as criaturas adjacentes a ele como uma ação livre.

Golem de Bronze ND 7

Construto (Golem) 12, Grande (Alto)

Iniciativa +6, Percepção +6, visão no escuro

PV: 96

PM: 12

Defesa: 17

Resistência: Fort +9, Ref +6, Von +6, RD 10, imunidade a magia, espírito elemental (fogo)

Deslocamento: 9 m

Ataque corpo-a-corpo (padrão): 2 pancadas +18 (2d6+8)

Atributos: For 26, Des 11, Con 16, Int -, Sab 11, Car 1

Clangor de Sino (padrão, 2 PM): O golem bate no peito e retumba como um sino. Todas as criaturas em alcance curto devem testar Fortitude contra CD 19, em caso de falha ficam atordoadas por 1d4 rodadas.

Imunidade a magia (passivo): o golem é imune a magia, com algumas exceções. Magias de eletricidade deixam ele *lento*. Ataques de ferrugem acertam ele normalmente.

Golem de Espelhos ND 9

Construto 14, Grande (Alto)

Iniciativa +9, Percepção +7, visão no escuro

PV: 114

PM: 14

Defesa: 19

Resistência: Fort +10, Ref +9, Von +7, RD 5, imunidade a magia, espírito elemental (eletricidade).

Deslocamento: 9 m

Ataque corpo-a-corpo (padrão): 2 pancadas +17 (1d10+6)

Atributos: For 22, Des 15, Con 16, Int -, Sab 11, Car 1

Copiar (movimento, PM varia): um golem de espelhos pode gastar uma ação de movimento para copiar a defesa, perícias (e seus bônus), Poderes ou magias de um alvo em alcance curto. Ele pode copiar até 5 habilidades por vez e gasta seus próprios PMs para ativar as habilidades.

Imunidade a magia (passivo): o golem é imune a magia, com algumas exceções. Magias de escuridão deixam o Golem *lento*. Enquanto magias que causam dano em objetos acertam ele como se fosse vulnerável.

Golem de Ferro ND 10

Construto 20, Grande

Iniciativa +9, Percepção +10, visão no escuro

Defesa 34, fort +26, ref +9, von +10, resistência a dano 10

Pontos De Vida 300

Pontos De mana 20

Deslocamento 9m (6q)

corpo a corpo 2 pancadas +30 (2d10+14).

Imunidade a magia: O golem de ferro é imune a magias, com as seguintes exceções. Magias de eletricidade deixam o golem de ferro lento por 1d6 rodadas. Magias de fogo removem a condição lento e curam um ponto de vida para cada três pontos de dano que causariam.

Sopro (movimento, 6 Pm) O golem de ferro expelle uma nuvem de gás venenoso que preenche um cubo de 3m de lado. Criaturas dentro da área sofrem 6d12 pontos de dano de veneno e ficam enjoadas (Fortitude CD 30 reduz o dano à metade e evita a condição enjoado).

For 38, Des 9, con 30, Int —, sab 11, car 1
tesouro Nenhum.

Golem de Magma ND 4

Construto 6, Médio

Iniciativa +5, Percepção +4, visão no escuro

PV: 50

PM: 6

CA: 19

Resistência: Fort +3, Ref +5, Von +2, RD 5.

Deslocamento: 9 m

Ataques corpo-a-corpo (padrão): pancada +11 (1d8+6 mais 1d6 de fogo)

Atributos: For 22, Des 14, Con -, Int -, Sab 8, Car 6

Armadura destruída (passiva): quando o golem perde metade de seus PV, sua armadura se quebra e seu núcleo de magma pode ser visto. Quando isso acontece, sua CA muda para 14, mas passa a expelir fumaça densa, que lhe fornece camuflagem. Além disso, toda criatura que atacar o golem adjacente sofre 1d6 de dano de fogo.

Criar Piso Vulcânico (Movimento, 1 PM): Quando usa uma ação de movimento, pode escolher usar PM para transformar o caminho por onde passou em piso vulcânico, que é considerado terreno difícil e causa 1d10 de dano em quem atravessar.

Explosão de Magma (passivo): quando é destruído, o golem se dissolve numa porção de magma que ocupa o seu espaço e adjacências com o efeito de piso vulcânico.

Imunidade a magia (passivo): o golem de magma é imune a magias, com as seguintes exceções. Magias que causam dano de fogo curam ele numa proporção de 2 para 1. Magias de frio afetam o Golem normalmente.

Golfinho ND 1

Animal 2, Médio

Iniciativa +4, Percepção +6, percepção às cegas mediana, visão na penumbra

PV: 10

Defesa: 15

Resistência: Fort +4, Ref +6, Von +2

Deslocamento: natação 18 m

Ataques corpo-a-corpo (padrão): pancada +1 (2d4)

Atributos: For 11, Des 17, Con 13, Int 2, Sab 12, Car 6

Raio sônico (padrão): o golfinho pode emitir um raio sônico de alcance mediano. Criaturas atingidas ficam atordoadas por 1d4 rodadas ou levam 4d6 de dano de trovão, a escolha do animal. Um teste de Reflexos (CD 12) evita o atordoamento ou reduz o dano pela metade.

Guarda de Cidade ND 1/3

Humano Guerreiro 2, Médio

Iniciativa +2, Percepção +3

Defesa 15, fort +5, ref +2, von +1

Pontos De Vida 8

Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Maça +5 (1d8+2).

for 15, Des 12, con 14, Int 9, sab 10, car 9

Perícias Atletismo +5.

Equipamento Apito, couro batido, escudo leve, maça.

tesouro Nenhum.

Guarda da Mansão Zinfraud ND 2

Humanoide (Humano) 4, Médio

Iniciativa +5, Percepção +4

PV: 30

Defesa: 21

Resistência: Fort +7, Ref +3, Von +3

Deslocamento: 6 m

Ataque corpo-a-corpo (padrão): Espada Longa +6 (1d8+2, 19)

Ataques à distância (padrão): Besta pesada +5 (1d12, 19)

Atributos: For 14, Des 12, Con 16, Int 9, Sab 10, Car 8

Perícias: Intimidação +6 (violência velada).

Guardas Hobgoblins ND 3

Hobgoblin, Guerreiro 4, Médio

Iniciativa +5, Percepção +4, visão no escuro

PV: 51

PM: 12

Defesa: 22

Resistências: Fort +7, Ref +3, Von +2, Durão (2 PM)

Deslocamento 6 m

Ataques corpo-a-corpo: Machado anão afiado +8 (1d10+2, x3)

Ataques à distância: Besta pesada +7 (1d12, 19)

Atributos: For 14, des 12, con 16, int 10, sab 10, car 7

Ataque Especial (livre, 1 PM): recebe +4 no ataque, dano ou dividido igualmente entre os dois.

Equipamento: armadura completa, besta leve afiada, machado anão afiado, escudo pesado, 10 virotes.

Guardião de Fogo ND 11

Monstro 15, Enorme (comprido)

Iniciativa +16, Percepção +14, visão no escuro

PV: 240

Defesa: 19

Resistência: Fort +21, Ref +18, Von +14, imunidade a fogo, metamorfose, paralisia, vulnerabilidade a frio

Deslocamento: voo 12 m

Ataques corpo-a-corpo (padrão): Mordida +26 (3d6+13 mais 2d6 de fogo)

Atributos: For 36, Des 16, Con 127, Int 5, Sab 12, Car 10

Perícias: Furtividade +11.

Agarrar aprimorado (livre): quando acertar um ataque de mordida, pode fazer uma manobra de agarrar automaticamente (bônus +31).

Corpo de Fogo (livre): no início de seu turno, todas as criaturas em alcance curto sofrem 2d6 de dano de fogo.

Engolir (livre): se iniciar um turno agarrando uma criatura grande ou menor, pode fazer uma manobra agarrar (bônus +31) contra o personagem para engoli-lo. Um personagem engolido sofre 3d6+13 de dano de esmagamento mais 2d6 de fogo por turno. O alvo pode tentar escapar causando 30 pontos de dano ao estômago (CD 19). Depois de sair, reações químicas fecharão a abertura.

Olhar Guardião (passivo): no início de seu turno, toda criatura em alcance curto deve fazer um teste de Reflexos (CD 17). Se for bem-sucedido, consegue desviar o olhar. Se falhar, deve rolar 1d6. Se o resultado for 1, o personagem morre (Fortitude CD 17 muda para 10d8 de dano de necromancia). Se for 2 ou 3 fica permanentemente cego (Fort 17 para cego por 1 turno). 4 a 6, o personagem fica confuso pela cena (Von CD 17 reduz para um turno).

Guardião do Espelho ND 10

Espírito 14, Enorme (alto)

Iniciativa +15, Percepção +15, visão no escuro

PV: 168

PM: 14

Defesa: 26

Resistências: Fort +19, Ref +15, Von +15, natureza reflexiva, RD 10/leal, imunidade a encantamento

Deslocamento voo 15m

Ataques corpo-a-corpo: 6 garras +33 (1d8+10, 19)

Atributos: For 30, des 14, con 22, int 8, sab 14, car 10

Aura de Loucura (M): como a magia.

Natureza Reflexiva (M): o guardião reflete a primeira magia lançada contra ele por rodada, igual a *reverter magia*.

Mau Olhado Entrópico (padrão, 2 PM): Rajada de dano de essência que causa 10d8 de dano de essência. Reflexos CD 23 reduz o dano pela metade.

Devoção (passivo): o guardião do espelho instintivamente reconhece devotos de Nimb e prefere não atacá-los. Se forçado a atacar, sofre –5 em todas as jogadas de ataque contra o devoto.

Guerreiro Brigão ND 5

Humano Guerreiro 6, Médio

Iniciativa +6, Percepção +4

PV: 75

PM: 18

Defesa: 23

Resistência: Fort +8, Ref +4, Von +2, Durão (2 PM)

Deslocamento: 9 m

Ataques corpo-a-corpo (padrão): Espada longa afiada +9 ou +9/+9 por 2 PM (1d8+4, 19)

Atributos: For 18, Des 13, Con 16, Int 11, Sab 9, Car 9

Ataque Especial (livre, 1 PM): ganha +4 no ataque, dano ou dividido igualmente entre os dois.

Guerreiro de Chifres ND 1

Espírito 9, Médio

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

PV: 72

Defesa 21, Fort +12, Ref +11, Von +8, resistência a dano 5, resistência a fogo e frio 10, imunidade a ácido e venenos.

Deslocamento: 9 m

Ataques corpo-a-corpo (padrão): Machado de guerra +15 (1d12+11, x3).

Atributos: For 20, Des 16, Con 19, Int 6, Sab 11, Car 8

Perícias e Poderes: Atletismo +13, Intimidação +7.

Marrada (Completa) O guerreiro de chifres faz uma investida e ataca com seu machado de guerra e seus chifres (ataque +13, dano 2d6+10 impacto). Os dois ataques recebem o bônus de +2 da investida, mas devem ser feitos contra o mesmo alvo.

Equipamento Couraça, machado de guerra cruel.

Tesouro Padrão.

Guerreiro de Salão ND 1

Humanoide (Humano) 4, médio

Iniciativa +5, Percepção +4

PV: 35

PM: 4

Defesa: 15

Resistência: Fort +7, Ref +1, Von +0

Deslocamento: 12 m

Ataques corpo-a-corpo (padrão): Machado de batalha +8 (1d12+6, x3)

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

Perícias e Poderes: Adestramento +3, Atletismo +8, Intimidação +3. Ataque Poderoso.

Fúria (livre, 3 PM): +2 em ataque e dano corpo-a-corpo até o fim da cena ou até ficar sem atacar ou ser atacado num turno.

Harpia tocada pelas estrelas ND 5

Monstro 6, médio

Iniciativa +8, Percepção +8, faro, visão no escuro.

PV: 48

PM: 6

Defesa: 15

Resistências: Fort +6, Ref +8, Von +4

Deslocamento 9 m, voo 18 m

Ataques corpo-a-corpo: 2 Garras +8 (1d6+3)

Atributos: For 12, des 17, con 12, int 6, sab 13, car 10

Grito Aterrorizante (movimento, 2 PM): alcance mediano. Criaturas na área testam vontade CD 15. Bem-sucedidas ficam abaladas, enquanto aqueles que falham ficam apavoradas pela cena.

Rasante (completa): quando faz uma investida, pode continuar se movendo depois do ataque. Além disso, o alvo leva dano dobrado.

Hidra de Duas Cabeças

ND 7

Monstro 8, Enorme (alto)

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

PV: 112

PM: 8

Defesa: 15

Resistência: Fort +11, Ref +5, Von +4, Cura acelerada 10

Deslocamento: 9 m, natação 9 m

Ataques corpo-a-corpo (padrão): 2 mordida +15 (1d10+7)

Atributos: For 24, Des 8, Con 20, Int 2, Sab 10, Car 9

Cortar cabeças (livre, 2 PM): com uma arma cortante, é possível decepar o pescoço de uma hidra. Um pescoço tem CA igual ao do corpo e PV 20, se reduzido a 0 é decepado. Quando isso ocorre, a Hidra perde um ataque de mordida, entretando, pode gastar 2 PM em seu turno para fazer duas cabeças surgirem no lugar. Para impedir que outras cabeças nasçam é preciso que causar 10 de dano de ácido ou fogo no monstro. É possível matar a hidra cortando todas as suas cabeças e cauterizando os seus pescoços.

Hipólita

ND 5

Humanoide (centauro) clérigo de Allihanna 5, Grande (comprido)

Iniciativa +1

Percepção +4

Defesa: 14

Pontos de Vida: 27.

Pontos de Mana: 18.

Resistências: Fort +2, Ref +1, Von +6.

Deslocamento: 12m.

Ataque corpo-a-corpo (padrão): bordão +5 (1d8+2) ou cascos +5 (1d6+2).

Ataque à distância (padrão): funda +1 (1d6+2).

Cascos (livre): quando usa a ação ataque para atacar com uma arma, o centauro clérigo de Allihanna pode gastar 1 PM para fazer um ataque corpo-a-corpo extra com os cascos.

Magias (conforme a magia) (M): 1º – *Armamento da Natureza, Bênção, Caminhos da Natureza, Controlar Plantas, Curar Ferimentos, Escudo da Fé, Magnetismo Animal*; CD 14.

Medo de Altura (passiva): se estiver adjacente a uma queda de 3m ou mais de altura (como um buraco ou penhasco), o centauro clérigo de Allihanna fica abalado.

Voz de Allihanna (passiva). O centauro clérigo de Allihanna está sempre sob efeito da magia *Voz Divina*, apenas para falar com animais.

Atributos: For 14, Des 10, Con 12, Int 7, Sab 16, Car 10

Perícias: Cura +6, Misticismo +1, Religião +6

Equipamento: bolsa com 20 balas de funda, bordão grande, funda grande, gibão de peles, essência de mana, kit de medicamentos, símbolo de Allihanna.

Como Aliado: Aliada Curandeira que garante a magia *Voz Divina* apenas com animais.

Hobgoblin Arqueiro ND 1

Humanoide (Hobgoblin) Guerreiro 1, Médio

Iniciativa +5, Percepção +2, visão no escuro

PV: 23

PM: 3

Defesa: 16

Resistências: Fort +4, Ref +4, Von +0

Deslocamento: 6 m

Ataques corpo-a-corpo (padrão): Espada curta +3 (1d6+1, 19)

Ataques à distância (padrão): Arco Longo +5 ou +3/+3 (1d8+3, x3)

Atributos: For 12, des 16, con 16, int 10, sab 10, car 6

Ataque especial (livre): 1 PM para +4 no ataque ou dano.

Equipamento: arco longo, couro batido, espada curta, 20 flechas.

Hobgoblin Comandante

ND 6

Humanoide (Hobgoblin) Guerreiro 8, Médio

Iniciativa +, Percepção +, visão no escuro

PV: 79

PM: 24

CA: 22

Resistência: Fort +8, Ref +7, Von +3, Durão (2 PM).

Deslocamento: 6 m

Ataque corpo-a-corpo (padrão): Espada Longa +10 (1d8+2, 19) outro ataque por 2 PM

Ataques à distância (padrão): Arco Longo +11 (1d8+2, x3)

Atributos: For 14, Des 17, Con 14, Int 10, Sab 9, Car 6

Perícias e Poderes: Guerra +8. Ataque Reflexo e Ímpeto.

Ataque especial (livre, 1 PM): recebe +4 em ataque, dano ou dividido igualmente entre os dois.

Hobgoblin comum

ND 1/2

Humanoide (Hobgoblin) 2, Médio

Iniciativa +4, Percepção +0, visão no escuro

PV: 12

Defesa: 16

Resistências: Fort +6, Ref +2, Von +0

Ataques corpo-a-corpo (padrão): Espada Longa +5 (1d8+2, 19)

Ataques à distância (padrão): Arco longo +4 (1d8, x3)

Atributos: For 14, des 13, con 16, int 10, sab 9, car 6

Perícias: Furtividade +6

Equipamento: arco longo, couro batido, escudo pesado, 20 flechas, espada longa.

Hobgoblin de Lamnor

ND 1

Humanoide (hobgoblin) 4, Médio

Iniciativa +5, Percepção +4, visão no escuro

PV: 24

Defesa: 16

Resistência: Fort +5, Ref +3, Von +2

Deslocamento: 9 m

Ataque corpo-a-corpo (padrão): machado +7 (1d8+3, x3)

Ataques à distância (padrão): Arco longo +7 (1d8+3, x3)

Atributos: For 16, Des 12, Con 16, Int 9, Sab 10, Car 6

Perícias: Furtividade +7.

Hobgoblin Guarda de Elite ND 2

Hobgoblin Guerreiro 3, Médio

Iniciativa +5, Percepção +2, visão no escuro

PV: 39

PM: 9

Defesa: 22

Resistência: Fort +5, Ref +3, Von +1, Durão (2 PM), imunidade a encantamento.

Deslocamento: 6 m

Ataque corpo-a-corpo (padrão): Espada Longa +5 (1d8+2, 19)

Ataques à distância (padrão): Arco Longo +5 (1d8+2, x3)

Atributos: For 14, Des 14, Con 15, Int 10, Sab 9, Car 6

Ataque especial (livre, 1 PM): recebe +4 em ataque, dano ou dividido igualmente entre os dois.

Homem-das-cavernas ND 1

Humanoide 3, Médio

Iniciativa +3, Percepção +2

PV: 15

PM: 3

Defesa: 15

Resistência: Fort +3, Ref +3, Von +2

Deslocamento: 12 m

Ataques corpo-a-corpo (padrão): tacape +7 (1d10+4)

Ataques à distância (padrão): pedra +5 (1d3+4)

Atributos: For 18, Des 15, Con 15, Int 5, Sab 12, Car 7

Perícias: Sobrevivência +4

Fúria (livre, 3 PM): Pode entrar num estado de fúria de batalha que dura uma cena e lhe garante +2 em ataque e dano, porém perde -2 em CA. Se ficar um turno sem atacar ou levar dano perde a fúria.

Homem-das-cavernas Chefe ND 3

Humanoide 5, Médio

Iniciativa +4, Percepção +5

PV: 35

PM: 5

Defesa: 15

Resistência: Fort +6, Ref +4, Von +3

Deslocamento: 12 m

Ataques corpo-a-corpo (padrão): tacape +9 (1d10+5)

Ataques à distância (padrão): pedra +6 (1d3+5)

Atributos: For 20, Des 15, Con 18, Int 7, Sab 12, Car 9

Perícias: Sobrevivência +5

Fúria (livre, 3 PM): Pode entrar num estado de fúria de batalha que dura uma cena e lhe garante +2 em ataque e dano, porém perde -2 em CA. Se ficar um turno sem atacar ou levar dano perde a fúria.

Homem-peixe Fanático ND 2

Humanoide (Homem-peixe) 2, Médio

Percepção +6, Iniciativa +3, visão no escuro

Defesa: 15

PV: 10

Resistências: Fort +3, Ref +4, Von +1, imunidade a medo e encantamentos, RD 10 eletricidade e frio

Deslocamento: 6 m, 12 m natação

Ataques corpo-a-corpo (padrão): lança +6 (1d6+3) e mordida +6 (1d6+3)

Ataques à distância (padrão): lança +6 (1d6+3)

Atributos: For 16, Des 16, Con 15, Int 10, Sab 11, Car 8

Mutações (varia): role 1d6 para cada homem-peixe soldado. Com um resultado 5-6, este é um mutante. Escolha uma da lista abaixo

- Braços extras: um ataque adicional de lança.
- Braço gigante: bônus de +2 nas jogadas de ataque e dano com lança.
- Cabeça extra: um ataque adicional de mordida, bônus de +4 em testes de Percepção.
- Cauda espinhosa: um ataque adicional de cauda, com as mesmas estatísticas do ataque de mordida (exceto tipo de dano, que muda de perfuração para esmagamento).
- Cauda longa: +6m de deslocamento de natação.
- Escamas rígidas: bônus de +3 em CA.
- Múltiplos olhos: não pode ser flanqueado, bônus de +4 em testes de Percepção.

Homem-peixe Sacerdote ND 4

Humanoide (Homem-peixe) 6, Médio

Percepção +9, Iniciativa +6, visão no escuro

Defesa: 15

PV: 36

PM: 9

Resistências: Fort +5, Ref +4, Von +6, imunidade a medo e encantamentos, RD 10 contra eletricidade e frio

Deslocamento: 6 m, 12 m natação

Ataques corpo-a-corpo (padrão): lança +6 (1d8+1) e mordida +6 (1d6+1)

Ataques à distância (padrão): pedra encantada +6 (1d6+1)

Atributos: For 12, Des 12, Con 14, Int 14, Sab 16, Car 10

Magias (M): 1º - Arma Espiritual, Arma Mágica, Comandar, Curar Ferimentos, Perdição, Suporte Ambiental. CD 16

Homem-peixe Sargento ND 2

Humanoide (Homem-peixe) 6, Médio

Percepção +9, Iniciativa +9, visão no escuro

Defesa: 17

PV: 46

Resistências: Fort +7, Ref +7, Von +3, imunidade a medo e encantamentos, RD 10 eletricidade e frio

Deslocamento: 6 m, 12 m natação

Ataques corpo-a-corpo (padrão): Alabarda +9 (1d10+4, x3) e mordida +9 (1d6+4)

Ataques à distância (padrão): Azagaia +9 (1d8+6)

Atributos: For 16, Des 16, Con 15, Int 10, Sab 11, Car 8

Mutações (varia): role 1d6 para cada homem-peixe soldado. Com um resultado 5-6, este é um mutante. Rola 1d4 e escolha o número em mutações da lista abaixo:

- Braços extras: um ataque adicional de lança.
- Braço gigante: bônus de +2 nas jogadas de ataque e dano com lança.
- Cabeça extra: um ataque adicional de mordida, bônus de +4 em testes de Percepção.
- Cauda espinhosa: um ataque adicional de cauda, com as mesmas estatísticas do ataque de mordida (exceto tipo de dano, que muda de perfuração para esmagamento).
- Cauda longa: +6m de deslocamento de natação.
- Escamas rígidas: bônus de +3 em CA.
- Múltiplos olhos: não pode ser flanqueado, bônus de +4 em testes de Percepção.

Homem-Selako ND 4

Humanoide 8, Grande (alto)

Iniciativa +7, Percepção +8, faro, percepção as cegas 9 m (apenas na água)

PV: 56

Defesa: 16

Resistência: Fort +9, Ref +9, Von +4.

Deslocamento: 9 m, natação 18 m

Ataques corpo-a-corpo (padrão): Mordida +14 (1d12+6) e Pancada +14 (1d6+6)

Atributos: For 22, Des 16, Con 16, Int 8, Sab 10, Car 6

Agarrar aprimorado (livre): se acertar um ataque de mordida, pode iniciar uma manobra Agarrar (bônus +16).

Homem Javali ND 4

Humanoide (Humano) 8, Médio

Iniciativa +7, Percepção +4, faro

PV: 64

Defesa: 17

Resistência: Fort +8, Ref +7, Von +4

Deslocamento: 9 m

Ataques corpo-a-corpo (padrão): machado +14 (1d12+6, x3)

Atributos: For 22, Des 16, Con 18, Int 7, Sab 11, Car 8

Robusto (passivo): todo dano que um Homem Javali leva é reduzido pela metade.

Humano Guerreiro (Espada e Escudo) ND 1/3

Humano Guerreiro 1, médio

Luta +6, Fortitude +5, Iniciativa +3, Reflexos +3

Defesa: 18 (Brunea +5, escudo leve +1, estilo de arma e escudo +2)

Pontos de Vida: 23

Pontos de Mana: 3

Deslocamento 6m (4q)

Corpo a Corpo: Espada Longa +6 (1d8+4)

For 19(4), Des 12(1), Con 17(3), Int 10(0), Sab 15(2), Car 8(-1)

Ataque Especial (1 pm): +4 no Ataque ou no Dano

Poderes: Estilo de Arma e Escudo

Hynne Canibal ND 3

Humanoide (Hynne) 5, Médio

Iniciativa +7, Percepção +4

PV: 53

PM: 5

Defesa: 15

Resistência: Fort +7, Ref +7, Von +4, esquiva sobrenatural, esquiva sobrenatural aprimorada.

Deslocamento: 9 m

Ataque corpo-a-corpo (padrão): lança +7 (1d6+3 mais veneno)

Ataques à distância (padrão): azagaia +7 (1d8+3 mais veneno)

Atributos: For 11, Des 17, Con 12, Int 8, Sab 10, Car 9

Perícias: Ofício (alquimia) +3, Sobrevivência +4.

Fúria (livre, 3 PM): pode gastar 3 PM para acessar um estado como a *Fúria* de um bárbaro. Seus PVs são calculados como se tivesse essa classe.

Veneno (passivo): For

Infiltrador Yudeano

ND 6

Humanoide (Humano) 8, Médio

Iniciativa +11, Percepção +9

PV: 69

PM: 8

Defesa: 18

Resistência: Fort +11, Ref +11, Von +9, imunidade a medo.

Deslocamento: 9 m

Ataques corpo-a-corpo (padrão): Espada longa afiada +13/+13 (2d6+7 mais 1d8 contra humanoides, 19)

Atributos: For 20, Des 16, Con 16, Int 10, Sab 13, Car 8

Poderes: Atletismo +13, Cavalgar +11, Furtividade +11, Guerra +8, Intimidação +13, Sobrevivência +9.

Foco em Perícia (Iniciativa), Saque Rápido, Emboscar, Gatuno e Oportunismo.

Ataque furtivo (livre): causa +4d6 de dano em alvos desprevenidos ou flanqueados.

Pó cegante (livre, 1 PM): ataque de toque que cega um alvo que falhe num teste de reflexos CD 17 por 1d4 turnos.

Inigo, Espadachim Zinfraud

ND 6

Humano Criminoso Bucaneiro 6, Médio

Iniciativa +5, Percepção +6, sentidos aguçados.

PV: 60

PM: 18

Defesa: 24

Resistência: Fort +6, Ref +12, Von +2, evasão

Deslocamento: 9 m

Ataque corpo-a-corpo (padrão): florete +14 (1d6+5)

Atributos: For 14, Des 20, Con 18, Int 11, Sab 8, Car 14

Perícias e Poderes: Acrobacia +5, Atletismo +5, Furtividade +5, Intimidação +5. Acuidade com arma, Esquiva, Foco em perícia (iniciativa), Sentidos Aguçados, Estilo de uma mão.

Audácia (livre, 2 PM): recebe um bônus igual ao seu modificador de carisma num teste de perícia (+2) que não pode ser utilizado em ataques.

Panache (passivo): quando acerta um crítico ou reduz um inimigo a 0 PV, você recupera 1 PM.

Equipamento: couraça de mithral, florete afiado.

Inumano ND 6

Morto-vivo 4, Médio

Iniciativa +6, Percepção +5, visão no escuro

PV: 24

Defesa: 22

Resistência: Fort +2, Ref +4, Von +5

Deslocamento: 9 m

Ataque corpo-a-corpo (padrão): Espada Longa +7 (1d8+3, 19) e Pancada +7 (1d4+3 mais drenar energia)

Atributos: For 17, Des 15, Con 10, Int 11, Sab 13, Car 15

Perícias: Furtividade +6, Intimidação +6.

Drenar energia (livre): com um ataque de pancada, o inumano causa 1d4 de dano nos PMs da vítima. Para cada ponto de dano, ele recebe 5 PV temporários. Uma criatura morta por um inumano com 0 PM torna-se um Inumano na próxima cena.

Inumano Sangrento ND 7

Morto-vivo 8, Médio

Iniciativa +10, Percepção +9, visão no escuro

PV: 48

Defesa: 22

Resistência: Fort +4, Ref +6, Von +9

Deslocamento: 9 m

Ataque corpo-a-corpo (padrão): Mangual + 11 (1d8+3) e pancada +11 (1d4+3)

Atributos: For 17, Des 15, Con 10, Int 11, Sab 13, Car 15

Perícias: Furtividade +10, Intimidação +10.

Talentos: Desarmar Aprimorado.

Drenar energia (livre): com um ataque de pancada, o inumano causa 1d4 de dano nos PMs da vítima. Para cada ponto de dano, ele recebe 5 PV temporários. Uma criatura morta por um inumano com 0 PM torna-se um Inumano na próxima cena.

Iryna ND 9

Morto-vivo 13, Médio

Iniciativa +20, Percepção +14, visão no escuro

PV: 91

PM: 26

Defesa: 22

Resistências: Fort +6, Ref +18, Von +12, +2 em testes contra fascinar/expulsar mortos-vivos, imunidade a eletricidade e frio, RD 10, resistência a magia +2.

Deslocamento 9 m, 18 m voo

Ataques corpo-a-corpo: 2 garras +18 (1d6+8, 19) e Mordida +18 (1d4+8 mais drenar sangue)

Atributos: For 18, des 26, con -, int 15, sab 14, car 19

Perícias: Acrobacia +20, Enganação +16, Furtividade +22, Intuição +14

Destruir Mente (completa, 2 PM): encarar uma criatura de até 5º nível em alcance curto. A vítima deve testar Vontade CD 20. Se falhar se torna um Zumbi de Tenebra.

Dominar Mente (completa, 6 PM): encarar um humanoide em alcance curto e forçar um teste de Vontade CD 20. Se falhar, é afetada pela magia *Marionete*.

Drenar Sangue (passiva): uma criatura atingida pela mordida de Iryna fica fraca. Quando isso ocorre, Iryna recebe 10 PV temporários.

Manto da Noite (passiva): Iryna está sempre coberta por um véu de escuridão, ela recebe +2 em furtividade (já contabilizados) e camuflagem (20%).

Sensibilidade à Luz: Fica *ofuscada* sob luz solar ou a magia *Luz do dia*.

Jacyn, Espírito ND 15

Espírito 18, Médio

Iniciativa +20, Percepção +19, *visão arcana*, *visão no escuro*

PV: 162

PM: 18

Defesa: 23

Resistências: Fort +19, Ref +20, Von +19, imunidade a doenças e encantamento, RD 10/adamante, resistência a magia +5

Deslocamento 9 m

Ataques corpo-a-corpo: Espada longa de mitral +22/+22 (2d6+6, 16)

Ataques à distância: arco longo afiado +21 (1d8+5, x3)

Atributos: For 22, des 21, con 18, int 23, sab 18, car 23

Perícias e Poderes: Diplomacia +21, Enganação +21, Intimidação +21, Misticismo +21, Intuição +19, Sobrevivência +19. Magia Acelerada e Magia Ilimitada.

Magias (M): 1º - Conjurar Monstro, Curar Ferimentos, ; 2º - Dissipar Magia, Metamorfose, Relâmpago, Salto Dimensional, Tempestade Divina; 3º - Miragem, Muralha Elemental. CD 27

Explorador. Quando em terreno de floresta, montanha, pântano, subterrâneo, soma seu bônus de Sabedoria (+4) na defesa e nos testes de Acrobacia, Atletismo, Furtividade, Percepção e Sobrevivência.

Caminho do Explorador (passivo). Você pode atravessar terrenos difíceis sem sofrer redução em seu deslocamento e a CD para rastreá-lo aumenta em +10. Esta habilidade só funciona em terrenos nos quais você tenha a habilidade Explorador.

Equipamento: anel de proteção +2, arco longo afiado, espada longa de mitral +1, 20 flechas.

Jauron, Humano Aristocrata devoto de Nimb ND 10

Humano Aristocrata devoto de Nimb 11, Médio

Iniciativa +6, Percepção +10

PV: 100

PM: 60

Defesa: 23

Resistências: Fort +11, Ref +6, Von +14, natureza reflexiva, RD 10/leal, imunidade a encantamento

Deslocamento 6 m

Ataques corpo-a-corpo: Martelo de Guerra afiado +16 com arma Sagrada (1d8+5, x3)

Atributos: For 13, des 12, con 14, int 14, sab 20, car 16

Perícias e Poderes: Cura +14, Diplomacia +12, Intuição +11, Misticismo +11, Religião +14. Arma Sagrada, Canalizar Energia Positiva, Magia Ilimitada, Magia Sutil, Prece de Combate, Símbolo Sagrado Abençoado, Sortudo.

Magias (M): 1º - Arma Espiritual, Arma Mágica, Curar Ferimento, Despedaçar, Escudo da Fé; 2º - Dissipar Magia, Sussurros Insanos, Tempestade Divina; 3º - Coluna de Chamas, Pele de Pedra. CD 20

Poder Oculto (movimento, 2 PM): role 1d6 e receba +4 em Força (1 ou 2), destreza (3 ou 4) ou constituição (5 ou 6). Pode ser invocado várias vezes.

Javali ND 1

Animal 3, Médio

Iniciativa +2, Percepção +4, faro, visão na penumbra

PV: 21

Defesa: 15

Resistência: Fort +6, Ref +4, Von +1

Deslocamento: 12 m

Ataques corpo-a-corpo (padrão): presas +5 (1d8+2)

Atributos: For 15, Des 12, Con 16, Int 2, Sab 12, Car 4

Duro de Matar (passivo): quando leva dano suficiente para fazê-lo cair com 0 PV ou menos, pode ignorar uma única vez por cena.

Juarlladan ND 2

Elfo Caçador 2, Médio

Iniciativa +7, Percepção +7, visão na penumbra

Pontos de Vida: 24

Pontos de Magia: 10

Defesa: 17

Resistências: Fort +5, Ref +7, Von +3.

Deslocamento: 12 m

Ataques Corpo-a-Corpo (padrão): Espada Longa +5 (1d8+2, 19)

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

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

Perícias: Adestramento +3, Atletismo +5, Cura +5, Furtividade +7, Sobrevivência +7.

Marca da Presa (movimento, 1 PM): recebe +1d4 de dano contra a criatura durante uma cena. Caso seja usada contra Minotauros ou goblinoides adiciona +2d4.

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

Como Aliado: Aliado Atirador Iniciante.

Kalyadrix, Dragoa caçadora ND 8

Aliada fortuna

Dragoa caçadora, bárbara 4/guerreira 4, Média

Iniciativa +13, Percepção +8, visão na penumbra

PV: 90

PM: 24

Defesa: 21

Resistências: Fort +12, Ref +12, Von +6, esquiva sobrenatural, cura acelerada 2

Deslocamento 12 m

Ataques corpo-a-corpo: Presa da serpente +13 ou +13/+13 (1d8+5, 17) 2 PM

Atributos: For 17, des 20, con 18, int 10, sab 10, car 14

Perícias Atletismo +11, Intimidação +10, Sobrevivência +8

Equipamento: *anel de proteção* +3, couro batido, presa da serpente afiada.

Khillian, Filho de Sckhar ND 10

Elfo Aristocrata Arcanista (Bruxo) 10, Médio

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

PV: 56

PM: 77

CA: 15

Resistência: Fort +9, Ref +9, Von +9, imunidade a sono, paralisia e fogo.

Deslocamento: 9 m, voo 18 m

Ataques corpo-a-corpo (padrão): espada curta +12 (1d6+5, 19)

Ataques à distância (padrão): Arco curto +10 (1d6, x3)

Atributos: For 20, Des 16, Con 17, Int 24, Sab 12, Car 13

Perícias: Conhecimento +15, Diplomacia +10, Misticismo +17, Ofício (alquimia) 15. Acelerar Magia, Arcanista de Batalha, Magia Ilimitada.

Magias (M): 1º - Adaga Mental, Enfeitiçar, Conjurar Monstro, Seta Infalível de Talude, 2; 2º - Campo de Força, Conjurar Mortos-vivos, Dissipar Magia, Metamorfose, Relâmpago; 3º - Erupção Glacial, Globo de Invulnerabilidade, Muralha Elemental, Selo de Mana. CD 22.

Sopro (padrão, 2 PM): cone de 9 m de fogo, todas as criaturas na área sofrem 13d6 de dano de fogo (Reflexos CD 22 reduz pela metade). A cada +2 PM o dano aumenta em 1d6.

Equipamento: Pergaminho de teletransporte.

Kilvin ND 6

Lefou Gladiador Paladino 6, Médio

Iniciativa +5, Percepção +5, visão no escuro.

PV: 69

PM: 20

Defesa: 24

Resistência: Fort +11, Ref +5, Von +7, cria da tormenta, anatomia insana (50%), Resistência a dano 4 contra energia.

Deslocamento: 6 m

Ataques corpo-a-corpo (padrão): Espada Bastarda Afiada +12 (1d10+5, 19)

Atributos: For 21, Des 10, Con 18, Int 10, Sab 14, Car 14

Perícias e Poderes: Diplomacia +9. Pão e Circo (Origem), Anatomia insana, Carapaça, Pele Corrompida.

Aura Sagrada (Livre, 1 PM por turno): aura que ilumina em alcance curto e garante bônus igual ao Carisma (+2) em testes de resistência.

Benção da Justiça, Égide Sagrada (movimento, 2 PM): Kilvin e todos os aliados adjacentes recebem um bônus na defesa igual ao Carisma dele (+2). Além disso, curam 7 PV por turno dentro da aura.

Cura pelas Mãos (movimento, 1 PM ou mais): como um paladino de 6º nível.

Devoto de Tauron:

- **Coragem Total:** você é imune a efeitos de medo, mágicos ou não. Este poder não elimina fobias raciais (como o medo dos minotauros).
- **Força é tudo (2 PM):** quando faz um teste de perícia, você pode usar essa habilidade para substituir o modificador de um atributo pelo seu modificador de força.
- **Sangue de Ferro (2 PM):** você recebe +2 em rolagens de dano e resistência a dano 5 até o fim da cena.

Golpe Divino (livre, 2 PM): pode gastar 2 PM para adicionar seu carisma em ataque (+2) e +2d8 no dano.

Equipamento: Escudo pesado, Armadura Completa, Espada Bastarda afiada.

Kobold ND 1/3

Kobold Humanoide 1, Pequeno

Iniciativa +3, Percepção +0, visão no escuro

Pontos de Vida: 3

Classe de Armadura: 15

Resistências: Fort +0, Ref +1, Von -1.

Deslocamento: 9 m

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

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

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

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

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

Kobold explosivo ND 1/3

Humanoide (Kobold) 1, Pequeno

Iniciativa +3, Percepção +0, visão no escuro

Pontos de Vida: 3

Defesa: 15

Resistências: Fort +0, Ref +1, Von -1.

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)

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

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 com CD de teste de resistência de Reflexos CD 10. Essa habilidade não custa PM.

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

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

Latrodectus, O Aracnarcano ND 10

Monstro (Aracnarcano) 13, Médio

Iniciativa +13, Percepção +14, visão no escuro.

PV: 91

Defesa: 18

Resistência: Fort +11, Ref +13, Von +14, imunidade a venenos.

Deslocamento: 9 m, escalar 9 m

Ataques corpo-a-corpo (padrão): 6 garras +13 (1d6+3 mais veneno) e mordida +13 (1d4+3)

Atributos: For 10, Des 16, Con 12, Int 20, Sab 18, Car 16

Perícias: Conhecimento +15, Enganação +13, Misticismo +15, Intuição +14.

Magia (M): 1º - Armadura Arcana, Concentração de Combate, Enfeitiçar, Explosão de Chamas, Seta Infalível de Talude, Teia; 2º - Campo de Força, Dissipar Magia, Flecha Ácida, Velocidade; 3º - Muralha Elemental, Selo de Mana. CD 21

Membros Múltiplos (passiva): graças aos seus seis braços, o monstro pode lançar 2 magias por turno.

Veneno (passivo): Fort CD 17, 1d12 de dano e fadiga.

Leão Meio-elemental do Fogo ND 4

Espírito 5, Grande (comprido)

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

PV: 30

PM: 5

CA: 17

Resistência: Fort +6, Ref +9, Von +3, imunidade a fogo e veneno, vulnerabilidade a frio.

Deslocamento: 18m

Ataques corpo-a-corpo (padrão): mordida +9 (1d8+5 mais 1d6 de fogo) e 2 garras +9 (1d6+5 mais 1d6 de fogo)

Atributos: For 21, Des 21, Con 15, Int 2, Sab 12, Car 6

Agarrar aprimorado (livre): quando acerta um ataque de mordida pode iniciar uma manobra de agarrar automaticamente (bônus +11).

Bote (completa): se faz uma investida, pode atacar com todas as armas naturais ganhando o bônus de +2, contanto que sejam contra o mesmo alvo.

Dilacerar (livre): se acerta o mesmo alvo com dois ataques de garra no mesmo turno, causa 2d6+5 de dano de corte, mais 2d6 dano de fogo com as patas traseiras.

Piroclasma (padrão, 3 pm): o monstro pode emanar fogo num raio de 6 metros ao seu redor, causando 6d6 de dano. Esse poder custa 3 PM. Fortitude CD 14 reduz pela metade.

Legionário ND 1

Minotauro Soldado Guerreiro 1, Médio

Iniciativa +3, Percepção +3, faro

Pontos de Vida: 23

Pontos de Magia: 3

Defesa: 19

Resistências: Fort +4, Ref +1, Von +1.

Deslocamento: 6 m

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

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

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

Ataque Especial (livre): pode gastar 1 PM para ganhar +4 no ataque ou dano.

Equipamento: cota de talas, escudo pesado, gládio.

Líder Cultista ND 5

Morto-vivo 4, Médio

Iniciativa +6, Percepção +5, visão no escuro

PV: 28

Defesa: 16

Resistência: Fort +2, Ref +4, Von +5

Deslocamento: 9 m

Ataque corpo-a-corpo (padrão): 2 pancadas +7 (1d4+3 mais toque macabro)

Atributos: For 17, Des 15, Con 10, Int 11, Sab 13, Car 15

Perícias: Furtividade +6, Religião +4.

Toque macabro (livre): Fortitude CD 14 ou recebem 1d6 de dano de energia negativa e ficam fracos. Caso passem no teste não ficam fracos.

Líder dos Cultistas de Sartan ND 8

Humano Criminoso Clérigo 9, Médio

Iniciativa +8, Percepção +12

PV: 66

PM: 49

Defesa: 19

Resistência: Fort +10, Ref +4, Von +12

Deslocamento: 9 m

Ataques corpo-a-corpo (padrão): Maça de adamantite com arma sagrada +12 (3d6+4)

Atributos: For 12, Des 10, Con 14, Int 14, Sab 18, Car 15

Perícias e Poderes: Diplomacia +10, Intimidação +10, Misticismo +10, Religião +12. Arma Sagrada, Magia Acelerada, Canalizar Energia (Negativa), Magia Ilimitada, Comandar Mortos-vivos.

Magias (M): 1º - Arma Espiritual, Arma Mágica, Escudo da Fé, Detectar Ameaças, Infligir Ferimentos; 2º - Conjurar Mortos-vivos, Dissipar Magia, Silêncio; 3º - Coluna de Chamas. CD 18

Lisbela, A Arcana do Mar ND 7

Qareen Maruja Bucaneira 3/Arcanista 6

Iniciativa +12, Percepção +8.

PV: 48

PM: 51

Defesa: 22

Resistência: Fort +6, Ref +12, Von +4, Evasão, RD 10 contra frio e 6 contra ácido.

Deslocamento: 9 m

Ataques corpo-a-corpo (padrão): Cimitarra +14 (1d6+8, 16)

Atributos: For 10, Des 18, Con 14, Int 18, Sab 10, Car 23

Perícias e Poderes: Acrobacia +12, Atletismo +8, Diplomacia +14, Enganação +14, Furtividade +12, Jogatina +12, Misticismo +12, Pilotagem+12. Arcano de Batalha, Aparar, Esgrimista, Estilo de uma Arma, Herança Aprimorada e Magia Ilimitada.

Audácia (livre, 2 PM): recebe um bônus num teste de perícia igual ao seu modificador de carisma (+6).

Desejos (passiva): Se lançar uma magia atendendo a um desejo de alguém, o custo é reduzido em -1 PM.

Magia (M): 1º - Área escorregadia, Arma Mágica (-1 PM), Dardos Místicos, Imagem Espelhada; 2º - Flecha ácida. CD 20

Equipamento: Cimitarra de Mithral Precisa.

Lobo ND 1/2

Animal 3, Médio

Iniciativa +4, Percepção +7, Sobrevivência +8, faro, visão na penumbra

PV: 21

Defesa: 16

Resistências: Fort +6, Ref +6, Von +3

Deslocamento: 15

Ataque corpo-a-corpo (padrão): Mordida +8 (1d6+3)

Atributos: For 16, Des 16, Con 16, Int 2, Sab 14, Car 6

Derrubar (livre): quando acerta um ataque de mordida, pode fazer a manobra derrubar (bônus +8).

Táticas de Alcateia: Quando flanqueia um inimigo, o lobo recebe +2 no teste de ataque e na rolagem de dano (além do bônus normal por flanquear, para um total de +4 no ataque e +2 no dano).

Tesouro nenhum

Lobo Corrompido ND 2

Monstro 2, médio

Iniciativa +3

Percepção +4, faro, visão no escuro

Defesa: 16

Pontos de Vida: 18.

Resistências: Fort +5, Ref +5, Von +2, Imunidade da tormenta, RD 5.

Deslocamento: 15 m.

Ataque corpo-a-corpo (padrão): mordida +5 (1d6+2)

Atributos: For 15, Des 15, Con 15, Int 2, Sab 12, Car 6

Insanidade da Tormenta: CD 11.

Derrubar (livre): se acertar um ataque de mordida pode iniciar uma manobra de derrubar (bônus +5).

Lobo da Tormenta Alfa ND 5

Monstro 6, Grande (comprido)

Iniciativa +5

Percepção +6, faro, visão no escuro

Defesa: 17

Pontos de Vida: 66

Resistências: Fort +9, Ref +7, Von +4, Imunidade da tormenta, RD 10.

Deslocamento: 15 m.

Ataque corpo-a-corpo (padrão): mordida +11 (1d8+6)

Atributos: For 23, Des 15, Con 19, Int 2, Sab 12, Car 6

Insanidade da Tormenta: CD 11.

Derrubar (livre): se acertar um ataque de mordida pode iniciar uma manobra de derrubar (bônus +13).

Lobo das Cavernas

ND 2

Animal 7, Grande

Iniciativa +5, Percepção +11, Sobrevivência +8 **faro, visão na penumbra**

PV: 63

Defesa: 19

Resistência: Fort +12, Ref +9, Von +5

Deslocamento: 15 m

Ataque corpo-a-corpo (padrão): mordida +16 (2d6+7)

Atributos: For 24, Des 15, Con 21, Int 2, Sab 14, Car 6

Derrubar (livre): quando acerta um ataque de mordida, pode derrubar (bônus +18).

Táticas de Alcateia: Quando flanqueia um inimigo, o lobo recebe +2 no teste de ataque e na rolagem de dano (além do bônus normal por flanquear, para um total de +4 no ataque e +2 no dano).

Lobo das Neves

ND 2

Monstro 7, Grande

Iniciativa +5, Percepção +8, faro, visão na penumbra

PV: 70

PM: 7

Defesa: 16

Resistência: Fort +11, Ref +9, Von +4, RD 20 contra frio.

Deslocamento: 15 m

Ataques corpo-a-corpo (padrão): mordida + 15 (2d6+6)

Atributos: For 23, Des 15, Con 19, Int 2, Sab 12, Car 6

Perícias: Sobrevivência +8

Derrubar (livre): quando acerta um ataque de mordida, pode fazer uma manobra derrubar (bônus +17).

Sopro de Gelo (padrão, 2 PM): cone de 9 m, 6d6 de dano de frio ou metade se for bem-sucedida num teste de Reflexos CD 17. A cada 2 PM causa 1d6 a mais de dano.

Uivo aterrador (movimento, 1 PM): Todas as criaturas em alcance médio (exceto lobos liderados pelo lobo das cavernas) devem testar Vontade CD 17, em caso de falha ficam abaladas pela cena.

Lord Kragan

ND 11

Morto-vivo 16, Médio

Iniciativa +17, Percepção +15, visão no escuro

PV: 128

PM: 16

defesa: 23

Resistência: Fort +8, Ref +13, Von +13, imunidade a expulsar/fascinar mortos-vivo e frio, RD 15 exceto magia, resistência a magia +5.

Deslocamento: 6 m

Ataques corpo-a-corpo (padrão): Espada grande +18/+18 (3d6+12 mais 1d10 de frio, 19)

Atributos: For 26, Des 16, Con 14, Int 14, Sab 12, Car 15

Poderes: Trespasar.

Aura de Medo (passivo): um personagem em alcance curto de Kragan deve testar Vontade CD 22 ou ficará abalada até o fim da cena. Uma criatura bem-sucedida fica imune a esta habilidade por um dia.

Raio Polar (M, 8 PM): Lord Kragan pode usar a magia de mesmo nome com gasto reduzido de PMs. CD 20.

Lorde Enxame ND 13

Monstro 15, Médio

Iniciativa +17, Percepção +17, percepção às cegas 18 m, visão no escuro

PV: 195

PM: 15

Defesa: 18

Resistências: Fort +17, Ref +17, Von +11, imunidade a encantamento, RD 15/esmagamento e Fogo, Vulnerabilidade a Fogo 20

Deslocamento 9 m, voo 18 m

Ataques corpo-a-corpo: *Espada Enxame* +22/+22 (1d8+4, 17)

Atributos: For 18, des 18, con 16, int 18, sab 18, car 16

Perícias: Acrobacia +17, Intimidação +16, Intuição +17, Sobrevivência +17.

Golpe Poderoso (livre, 1 PM): como um bárbaro, +1d8 de dano por ataque.

Nuvem de Ferroadas (Padrão, 3 PM): Lorde enxame pode fazer seu braço esquerdo se estender e envolver um cone de 9 m. Todas as criaturas na área sofrem 6d6+4 pontos de dano (Fortitude CD 21 reduz à metade).

Reconstruir Corpo (passivo): sempre que o Lorde Enxame chega a 0 PV, seu corpo se desfaz. Mas, 1d4 rodadas depois, ele se reconstrói, com seus pontos de vida restaurados.

O Segredo do Lorde enxame (passivo): como o quadro no Só aventuras. Usar *Dissipar Magia* exige um teste de Misticismo CD 22 para causar o efeito.

Luminescente ND 9

Espírito 18, Médio

Iniciativa +20, Percepção +16, visão no escuro

PV: 144

PM: 18

Defesa: 19

Resistências: Fort +15, Ref +16, Von +12, imunidade a fogo, vulnerabilidade a frio

Deslocamento 12 m

Ataques corpo-a-corpo: 2 pancadas +20 (1d8+5 mais 2d6 de fogo)

Ataques à distância: 4 disparos solares (4 PM) +20 (4d6+5) alcance mediano

Atributos: For 14, des 21, con 18, int 10, sab 13, car 11

Aura de Calor (passiva): No início de cada turno do luminescente, cada criatura em alcance curto sofre 2d6 de dano de fogo.

Ofuscar (livre, 1 PM): Luminescentes por turno podem receber camuflagem.

Luortok, Meio-orc ND 8

Meio-orc Amnésico Ladino 7/Guerreiro 2

Iniciativa +13, Percepção +8, visão no escuro

PV: 67

PM: 34

Defesa: 17

Resistências: Fort +7, Ref +12, Von +4, evasão, Durão (2 PM)

Deslocamento 9 M

Ataques corpo-a-corpo: 2 espadas curtas +11 (1d6+4, 19)

Atributos: For 16, des 18, con 16, int 13, sab 10, car 8

Perícias e Poderes: Acrobacia +13, Atletismo +12, Enganação +7, Furtividade +13, Intimidação +12, Intuição +8, Investigação +9, Ladinagem +13. Desarmar Aprimorado, Combate Defensivo, Foco em Perícia (iniciativa), Assassinar.

Ataque Especial (livre, 1 PM): +4 em ataque, dano ou dividido igualmente entre os dois.

Ataque furtivo (livre): quando acerta um alvo desprevenido ou flanqueado causa +4d6 de dano.

Mago Dracônico ND 5

Elfo Soldado Arcanista (Bruxo) 6, Médio

Iniciativa +8, Percepção +6, visão na penumbra.

PV: 24

PM: 45

CA: 13

Resistência: Fort +4, Ref +6, Von +4.

Deslocamento: 12 m

Ataques corpo-a-corpo (padrão): adaga +2 (1d4-1, 19)

Ataques à distância (padrão): Arco curto +6 (1d6, x3)

Atributos: For 8, Des 16, Con 13, Int 16, Sab 9, Car 8

Perícias e Poderes: Conhecimento +8, Misticismo +10. Arcano de Batalha, Contramágica Aprimorada, Especialista em Escola (Evocação).

Magias (M): 1º - Armadura Arcana, Aviso, Explosão de Chamas, Primor Atlético, Queda Suave, Seta infalível de Talude; 2º - Dissipar Magia, Explosão de Fogo. CD 16

Malladar, Elfo devoto de Sszzaas

ND 12

Elfo devoto de Sszzaas Guerreiro 8/Ladino 4, Médio

Iniciativa +15, Percepção +11, visão no escuro

PV: 91

PM: 52

Defesa: 22

Resistência: Fort +12, Ref +13, Von +9, Durão (2 PM), evasão, esquiva sobrenatural.

Deslocamento: 12m

Ataque corpo-a-corpo (padrão): 2 Aji de mithral +17/+17 (1d6+7, 17) ataque extra por 2 PM

Ataques à distância (padrão): Arco Longo afiado +17 (1d8+5, x3)

Atributos: For 16, Des 21, Con 14, Int 15, Sab 12, Car 12

Perícias: Atletismo +13, Enganação +11, Furtividade +15, Intimidação +11.. Ataque Reflexo, Emboscar, Oportunismo, Romper Defesas, Tornado da Dor.

Arma envenenada (movimento, 1 PM): uma arma causa 1d12 a mais de dano de veneno, ele dura até o fim da cena ou até ser descarregado. O que vier primeiro.

Ataque especial (livre, 2 PM): recebe +8 no ataque, dano ou dividido igualmente entre os dois.

Ataque Furtivo (livre): quando acerta um inimigo desprevenido ou flanqueado causa +2d6 de dano.

Especialista (livre, 1 PM): pode aumentar o bônus de um teste de Enganação ou Furtividade em +4.

Mama Tuwoka, Anã Selvagem ND 5

Anã Selvagem Clériga 5, Média

Iniciativa +2, Percepção +6 (+2 no subterrâneo), visão nas trevas.

PV: 52

PM: 29

Defesa: 17

Resistência: Fort +7, Ref +6, Von +3.

Deslocamento: 6 m (carregada por zumbis)

Ataques corpo-a-corpo (padrão): bordão +1 (1d6-1)

Ataques à distância (padrão): Arco curto +4 (1d6, x3)

Atributos: For 8, Des 11, Con 12, Int 14, Sab 19, Car 18

Perícias e Poderes: Cura +8, Diplomacia +8, intuição +8, Religião +8 e Sobrevivência +8 (+2 no subterrâneo). Canalizar Energia Negativa, Comandar Mortos-vivos e Símbolo Sagrado Abençoado.

Devota de Tenbra:

- **Visão nas trevas.** Você enxerga perfeitamente no escuro, incluindo magias de escuridão.

Magias (M): 1º - Caminhos da Natureza, Compreensão, Curar Ferimentos, Escuridão, Profanar, Tranquilidade, Santuário; 2º - Toque Vampírico, Conjurar Mortos-Vivos. CD 16

Mantícora ND 6

Monstro 13, Grande

Iniciativa +12, Percepção +11, faro, visão no escuro.

Defesa 22, Fort +17, Ref +12, Von +7

PV 221

PM 13

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

Corpo a Corpo Mordida +17 (1d10+7) e 2 garras +17 (1d8+7).

Espinhos (Movimento, 3 PM) A mantícora dispara 1d4 espinhos de sua cauda. Cada espinho atinge uma criatura em alcance médio, causando 1d8+7 pontos de dano de perfuração (Ref CD 19 reduz à metade).

For 24, Des 15, Con 24, Int 7, Sab 12, Car 9

Tesouro Padrão mais espinhos. Os espinhos da mantícora valem T\$ 100 como matéria-prima para fabricar flechas superiores.

Mantor Tocado pelas estrelas ND 6

Monstro 6, Grande (Alto)

Iniciativa +8, Percepção +7, percepção às cegas 12m, visão no escuro.

PV: 60

PM: 6

Defesa: 17

Resistências: Fort +7, Ref +8, Von +5, imunidade a trovão

Deslocamento voo 18 m

Ataques corpo-a-corpo: mordida +9 (1d6+4)

Atributos: For 18, des 16, con 14, int 11, sab 15, car 15

Ataque sônico (padrão, 2 PM): cone de 12 m. Criaturas na área sofrem 6d6 e ficam atordoadas por 1 rodada. Vontade CD 17 reduz à metade o dano e evita o atordoamento.

Criatura das Trevas (M): pode usar a magia *Escuridão*.

Envolver (padrão): com uma ação padrão, um mantor pode tentar envolver completamente uma criatura Grande ou menor com todo o seu corpo. O mantor faz uma jogada de ataque (bônus de +11) contra um teste de Reflexos do oponente. Caso o mantor vença, ele agarra a criatura e causa seu dano de mordida (1d6+4). O mantor acerta automaticamente uma criatura agarrada. Enquanto o mantor estiver envolvendo uma criatura, qualquer dano que o mantor sofra é dividido igualmente entre ele e a criatura presa.

Imobilidade (passivo): um mantor pode permanecer tão imóvel quanto uma simples capa de tecido. Se o mantor estiver assim, um personagem deve ser bem-sucedido em um teste de Percepção (CD 30) para perceber que ele é uma criatura, e não uma simples vestimenta.

Marinha de Sambúrida ND 1

Humanoide (Humano) 5, Médio

Iniciativa +5, Percepção +4

PV: 17

Defesa: 17

Resistência: Fort +3, Ref +6, Von +2.

Deslocamento: 9 m

Ataques corpo-a-corpo (padrão): Espada Longa +5 (1d8+1, 19)

Ataques a distância (padrão): Besta Pesada +7 (1d12+3, 19)

Atributos: For 12, Des 16, Con 12, Int 10, Sab 11, Car 8

Perícias: Atletismo +5, Intuição +4, Pilotagem.

Marujos ND 1/2

Humanoide (Humano) 3, Médio

Iniciativa +3, Percepção +1

PV: 9

Defesa: 12

Resistência: Fort +1, Ref +3, Von +1.

Deslocamento: 9 m

Ataques corpo-a-corpo (padrão): Clava +1 (1d6)

Atributos: For 14, Des 14, Con 10, Int 10, Sab 10, Car 10

Perícias: Acrobacia +5, Atletismo +5, Atuação (canto) +3, Pilotagem +3.

Marujos Encrenqueiros ND 1

Humanoide 3, Médio

Iniciativa +4, Percepção +3.

PV: 18

Defesa: 14

Resistência: Fort +6, Ref +4, Von +1.

Deslocamento: 9 m

Ataques corpo-a-corpo (padrão): Adaga +6 (1d4+3, 19)

Ataques à distância (padrão): Pistola +4 (2d6, 19/x3)

Atributos: For 17, Des 12, Con 16, Int 8, Sab 10, Car 10

Perícias: Ladinagem +4, Pilotagem +3

Habilidades únicas:

- **Tangolomango:** Humano; adiciona +2 no dano com a pistola.
- **Bafo sujo:** Meio-orc; recebe visão no escuro, treino em Intimidação (+6), +2 ataque com pistola.
- **Treme-treme:** Humano; -3 m de deslocamento, treino em Furtividade (+4) e o ataque muda de adaga para Cimitarra (dano 1d6+3, 18).

Massa cinzenta Tocado pelas estrelas ND 8

Monstro 13, Pequeno

Iniciativa +6, Percepção +1, percepção às cegas 21m

PV: 182

Defesa: 17

Resistências: Fort +18, Ref +8, Von +1, imunidade a acertos críticos, ataques furtivos e dano (exceto perfuração e energia negativa).

Deslocamento 9 m

Ataques corpo-a-corpo: pancada +10 (1d6+2)

Atributos: For 14, des 10, con 26, int -, sab 1, car 1

Crescimento Cinético-Induzido (passivo): 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 energia negativa. Além disso, 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 aumentada concede à massa um bônus de +4 em jogadas de ataque e dano (ignore os outros modificadores de tamanho).

Gosma Ácida (passivo): sempre que a massa cinzenta sofre dano, libera um pouco da gosma que a compõe. Essa gosma queima, causando metade do dano sofrido pela gosma em todas as criaturas em alcance curto. Um teste de Reflexos (CD 20) reduz o dano à metade. Por exemplo, uma massa cinzenta que sofra um ataque de perfuração que cause 30 pontos de dano irá liberar gosma causando 15 pontos de dano em todas as criaturas a até 9m.

Megadásipo ND 5

Monstro 6, Grande (comprido)

Iniciativa +3

Percepção +3, percepção às cegas mediana

PV: 72

Defesa: 17

Resistência: Fort +11, Ref +5, Von +3, +5 contra magias.

Deslocamento: 9 m, escavar 6 m

Ataque corpo-a-corpo (padrão): 2 garras +12 (2d6+7)

Atributos: For 25, Des 10, Con 22, Int 4, Sab 10, Car 4

Perícias: Atletismo +12

Atacar objetos (passivo): o monstro ignora RD de objetos.

Fechar (padrão): o monstro pode se fechar em sua carapaça, recebendo +10 na CA e em furtividade quando fica nessa posição, mas não consegue atacar (exceto usar a manobra atropelar).

Mercenário de Portsmouth

ND 1

Humanoide (Humano) 4, Médio

Iniciativa +5, Percepção +0

PV: 20

PM: 4

Defesa: 16

Resistência: Fort +3, Ref +2, Von +0

Deslocamento: 9 m

Ataques corpo-a-corpo (padrão): espada longa +7 (1d8+3, 19)

Atributos: For 16, Des 13, Con 14, Int 9, Sab 8, Car 8

Perícias e Poderes: Atletismo +7, Intimidação +3. Ímpeto.

Ataque furtivo (livre): +2d6 de dano em alvos desprevenidos ou flanqueados.

Mercenário de Portsmouth Veterano ND 3

Humanoide (Humano) 6, Médio

Iniciativa +7, Percepção +4

PV: 34

PM: 6

Defesa: 18

Resistência: Fort +4, Ref +4, Von +1

Deslocamento: 9 m

Ataques corpo-a-corpo (padrão): espada longa +8 (1d8+3, 19)

Atributos: For 16, Des 14, Con 14, Int 9, Sab 8, Car 8

Perícias e Poderes: Atletismo +8, Intimidação +4. Ataque Reflexo e Ímpeto.

Ataque furtivo (livre): +2d6 de dano em alvos desprevenidos ou flanqueados.

Membro de gangue (passivo): recebe +1 contra um alvo em alcance corpo-a-corpo para cada aliado envolvido em combate.

Mévio, Minotauro Soldado ND 3

Minotauro Soldado Guerreiro 3, Médio

Iniciativa +1, Percepção +3, faro

Pontos de Vida: 39

Pontos de Magia: 9

Defesa: 16

Resistências: Fort +6, Ref +1, Von +2, dano (2PM).

Deslocamento: 6 m

Ataques Corpo-a-Corpo (padrão): Gládio +9 (1d6+6, 19/x3) e Chifres por 1 PM +6 (1d6+6)

Atributos: For 22, Des 10, Con 17, Int 12, Sab 13, Car 16

Perícias e Poderes: Atletismo +9, Guerra +4, Intimidação +6. Ataque Reflexo.

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

Ataque Especial (livre): pode gastar 1 PM para ganhar +4 no ataque ou dano.

Falange (movimento): pode gastar a ação pra formar uma falange com oponentes adjacentes, recebendo +2 na CA.

Equipamento: cota de talas, escudo pesado, gládio.

Milana, Humana Cortesã Hordiggard ND 7

Humana Charlatã Ladina 7, Médio

Iniciativa +11, Percepção +7

PV: 51

PM: 28

Defesa: 18

Resistência: Fort +5, Ref +11, Von +3, evasão, esquiva sobrenatural.

Deslocamento: 9 m

Ataque corpo-a-corpo (padrão): adaga afiada +13 (1d4+4, 19)

Atributos: For 12, Des 18, Con 14, Int 13, Sab 10, Car 15

Perícias e Poderes: Acrobacia +11, Atletismo +8, Atuação (dança) +9, Diplomacia +9, Enganação +9, Furtividade +11, Intuição +7, Investigação +8, Ladinagem +11. Acuidade com arma, Atraente, Oportunismo, Rolamento defensivo e Sortudo

Ataque furtivo (livre): causa +4d6 de dano em alvos desprevenidos ou flanqueados.

Especialista (livre, 1 PM): recebe +4 em testes de Enganação.

Equipamento: adaga afiada, kit de disfarces, kit de ladrão, corselete de couro sombrio +2.

Milícia de Vectora ND 1

Humanoide (Humano) 3, Médio

Iniciativa +3, Percepção +3

PV: 15

Defesa: 16

Resistência: Fort +2, Ref +2, Von +0

Deslocamento: 9 m

Ataques corpo-a-corpo (padrão): espada curta +4 (1d6+1, 19)

Ataque à distância (padrão): besta leve +4 (1d8+1, 19)

Atributos: For 12, Des 13, Con 12, Int 12, Sab 9, Car 10

Perícias e poderes: Acrobacia +4, Conhecimento +4, Misticismo +4. Estilo de Ataque a distância, disparo preciso.

Minotauro Soldado Guerreiro 1, Médio

Iniciativa +3, Percepção +3, faro

Pontos de Vida: 23

Pontos de Magia: 3

Defesa: 19

Resistências: Fort +4, Ref +1, Von +1.

Deslocamento: 6 m

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

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

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

Ataque Especial (livre): pode gastar 1 PM para ganhar +4 no ataque ou dano.

Equipamento: cota de talas, escudo pesado, gládio.

Molag, Ogro Mutante de duas Cabeças ND 5

Humanoide (Gigante) 12, Grande (alto)

Iniciativa +7, Percepção +8, visão na penumbra, visão ampla

PV: 84

Defesa: 21

Resistência: Fort +14, Ref +7, Von +1

Deslocamento: 9 m

Ataque corpo-a-corpo (padrão): 2 tacapes +18 (2d8+8)

Atributos: For 26, Des 12, Con 18, Int 5, Sab 10, Car 6

Perícias: Atletismo +18, Intuição +1

Burro demais... (passiva): o ogro sofre uma penalidade de -5 em testes de Intuição e Vontade (já contabilizados na ficha).

... Para Morrer! (passiva): Todo dano que o ogro sofre é reduzido à metade.

Monstro da Ferrugem ND 3

Monstro 5, Médio

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

Pontos de Vida: 40

Defesa: 18

Resistências: Fort +5, Ref +7, Von +3

Deslocamento: 12 m

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

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

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 15 para resistir. Uma arma de metal que cause dano na criatura sofre o efeito automaticamente.

Morcego da Selva ND 2

Animal 4, Médio

Iniciativa +6, Percepção +6, percepção as cegas mediana

PV: 20

Defesa: 17

Resistência: Fort +5, Ref +8, Von +4.

Deslocamento: 3 m, voo 18m

Ataques corpo-a-corpo (padrão): mordida +8 (1d6+4 mais sangramento)

Atributos: For 14, Des 19, Con 12, Int 2, Sab 14, Car 7

Pairar : quando voa, o morcego pode fazer uma ação padrão no meio de sua ação de movimento.

Sensibilidade a luz: sob luz solar ou mágica fica ofuscado.

Sangramento (livre): uma criatura atingida pela mordida do morcego fica sangrando. O PJ pode fazer um teste de constituição CD 15 por turno para se estabilizar.

Morcego Gigante ND 1

Animal 2, Médio

Iniciativa +3, Percepção +4, percepção as cegas mediana

PV: 10

Defesa: 14

Resistência: Fort +4, Ref +5, Von +2

Deslocamento: 3 m, voo 15 m

Ataques corpo-a-corpo (padrão): Mordida +5 (1d6+2)

Atributos: For 12, Des 15, Con 12, Int 2, Sab 12, Car 6

Mudo ND 8

Humano Guerreiro 9, Médio

Iniciativa +10, Percepção +8

PV: 96

PM: 27

Defesa: 15

Resistências: Fort +12, Ref +6, Von +4, Durão (2 PM)

Deslocamento: 9 m

Ataque corpo-a-corpo (padrão): Alabarda grade +15 ou +15/+15 por 2 PM (3d6+9, x3)

Atributos: For 24, des 14, Con 18, int 10, sab 10, car 7

Perícias: Atletismo +15, Intimidação +15. Ataque Poderoso, Destruidor, Tornado da Dor, Trespasar.

Ataque Especial (livre, 3 PM): +12 em ataque, dano ou dividido igualmente entre os dois.

Múmia ND 5

Morto-vivo 8, Médio

Iniciativa +4, Percepção +10, visão no escuro

PV: 72

Defesa: 16

Resistência: Fort +4, Ref +4, Von +12, RD 5, vulnerabilidade a fogo

Deslocamento: 6 m

Ataques corpo-a-corpo (padrão): pancada +15 (1d6+7 mais toque pútrido)

Atributos: For 24, Des 10, Con 16, Int 6, Sab 14, Car 15

Perícias: Furtividade +8

Desespero (passiva): uma criatura que veja uma múmia e falha num teste de Vontade (CD 16) fica abalada até o fim da cena.

Toque pútrido (M) (livre): uma criatura atingida pela múmia deve ser bem-sucedida num teste de Fortitude (CD 20) ou irá contrair a doença *podridão da múmia*.

Nagah Guardião ND 5

Humanoide (Nagah) 7, Grande

Iniciativa +9, Percepção +6, visão na penumbra

PV: 64

PM: 7

Defesa: 18

Resistência: Fort +6, Ref +5, Von +2, Durão (2PM) vulnerabilidade a frio.

Deslocamento: 9 m

Ataque corpo-a-corpo (padrão): Alfange +11 (2d6+6, 18) e cauda +11 (1d6+4)*

Atributos: For 18, Des 14, Con 13, Int 8, Sab 9, Car 8

Ataque especial (livre, 1 PM): recebe +4 em ataque, dano ou dividido igualmente entre os dois.

**se quiser pode adicionar um ataque extra ao custo de 2 PM.*

Norla Zinfraud ND 7

Humana Aristocrata Nobre 9, Médio

Iniciativa +8, Percepção +10

PV: 48

PM: 36

Defesa: 14

Resistência: Fort +8, Ref +4, Von +12,.

Deslocamento: 6 m

Ataque corpo-a-corpo (padrão): adaga +4 (1d4, 18)

Atributos: For 10, Des 10, Con 11, Int 17, Sab 15, Car 20

Perícias e Poderes: Conhecimento +11, Diplomacia +13, Enganação +13, Intimidação +13, Intuição +10, Investigação +11, Nobreza +12, Ofício (Administração e Bordado) +11. Comandar, Inspirar confiança, Inspirar Glória, Grito Tirânico, Palavras Afiadas, Presença aristocrática e Sangue Azul.

Gritar Ordens (movimento, 1 ou mais PM): todos os aliados em alcance médio recebe um bônus num teste de perícia igual a quantidade de PM que gastou, limitado por seu carisma (máximo +4) por um turno.

Orgulho (livre, 1 ou mais PM): quando faz um teste de perícia, recebe um bônus de +2 no teste por PM que gastar (limitado pelo bônus de Carisma).

Equipamento: Adaga de Mithral, jóias caríssimas (2d4x1000 T\$), vestido elegante.

Odara da Tormenta ND 7

Monstro 11, Grande (comprido)

Iniciativa +6

Percepção +10, sentido sísmico, visão ampla, visão no escuro

Defesa: 20

Pontos de Vida: 88

Pontos de Mana: 11

Resistências: Fort +11, Ref +8, Von +13, imunidades a acertos críticos, dano de habilidade, doença, metamorfose, paralisia, petrificação e veneno, RD 10/ exceto mágico e físico.

Deslocamento: 15 m.

Ataques corpo-a-corpo (padrão): Braço Machado +12 (2d12+3, x3) e cascos +12 (1d8+3)

Atributos: For 16, des 12, con 14, int 15, sab 19, car 7

Sangue Ácido (passivo): sempre que recebe dano corpo-a-corpo, Odara causa 2d4 de dano de ácido no atacante.

Insanidade da Tormenta (passivo): CD 15.

Magias (conforme a magia): 1º – *Armamento da Natureza, Bênção, Caminhos da Natureza, Controlar Plantas, Curar Ferimentos, Escudo da Fé, Magnetismo Animal*; CD 14.

Ataque em movimento (1 PM, livre): Odara ganha +6 m de deslocamento, que pode usar depois de realizar um ataque. Ela pode usar uma manobra atropelar com uma ação livre quando faz isso que não pode ser evitado.

Oficial de Milícia ND 4

Humano Soldado Guerreiro 4/Arcanista (Mago) 1, Médio

Iniciativa +6, Percepção +4

PV: 37

PM: 19

Defesa: 14

Resistência: Fort +4, Ref +4, Von +4, Durão (2 PM)

Deslocamento: 9 m

Ataques corpo-a-corpo (padrão): Espada Longa +4 (1d8, 19)

Ataque à distância (padrão): Besta Pesada +6 (1d12+2, 19)

Atributos: For 10, Des 14, Con 11, Int 12, Sab 10, Car 12

Pericais e Poderes: Acrobacia +6, Conhecimento +5, Misticismo +5. Estilo de Disparo, Disparo Preciso, Saque rápido.

Ataque Especial (livre, 1 PM): recebe +4 em ataque ou dano, ou dividido igualmente entre ambos.

Magias (M): 1º - Armadura Arcana, Compreensão, Leque Cromático. CD 13

Aliado (passivo): possui um falcão como aliado vigilante.

Ogro ND 5

Humanoide (Gigante) 12, Grande (alto)

Iniciativa +7, Percepção +6, visão na penumbra

PV: 84

Defesa: 21

Resistência: Fort +14, Ref +7, Von +1

Deslocamento: 9 m

Ataque corpo-a-corpo (padrão): tacape +18 (2d8+8)

Atributos: For 26, Des 12, Con 18, Int 5, Sab 10, Car 6

Perícias: Atletismo +18, Intuição +1

Burro demais... (passiva): o ogro sofre uma penalidade de -5 em testes de Intuição e Vontade (já contabilizados na ficha).

... Para Morrer! (passiva): Todo dano que o ogro sofre é reduzido à metade.

Ogro Esqueleto ND 6

Morto-vivo (gigante) 12, Grande (Alto)

Iniciativa +7, Percepção +6, visão no escuro

Pontos de Vida: 84

Pontos de Mana: 12

Defesa: 21

Resistências: Fort +6, Ref +7, Von +1, imunidades de morto-vivo, frio e RD 5 corte e perfuração.

Deslocamento: 9 m

Ataques Corpo-a-Corpo (padrão): Tacape +18 (2d8+8)

Atributos: For 26, Des 12, Con 18, Int -, Sab 10, Car 6

Poderes: Trespasar.

Burro demais... (passiva). O ogro esqueleto sofre uma penalidade de -5 em testes de intuição e vontade (já contabilizados na ficha).

... para Morrer (reação): todo dano que o Ogro sofre é reduzido à metade.

Ogro viciado ND 5

Humanoide (Gigante) 12, Grande (alto)

Iniciativa +7, Percepção +6, visão na penumbra

PV: 84

PM: 12

Defesa: 21

Resistência: Fort +14, Ref +7, Von +1

Deslocamento: 9 m

Ataque corpo-a-corpo (padrão): tacape +18 (2d8+8)

Atributos: For 26, Des 12, Con 18, Int 5, Sab 10, Car 6

Perícias: Atletismo +18, Intuição +1

Burro demais... (passiva): o ogro sofre uma penalidade de -5 em testes de Intuição e Vontade (já contabilizados na ficha).

... Para Morrer! (passiva): Todo dano que o ogro sofre é reduzido à metade.

Fúria (3 PM): Irritados, podem entrar no estado que recebem +2 de ataque e dano até o fim da cena. A fúria acaba se ficar um turno sem atacar e ser atacado.

Orc ND 1/2

Humanoide (orc) 2, Médio

Iniciativa +3, Percepção +0, visão no escuro

Pontos de Vida: 10

Defesa: 14

Resistências: Fort +5, Ref +1, Von +0.

Deslocamento: 9 m

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

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

Perícias: Intimidação +4

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.

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.

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

Orc Atirador ND 2

Humanoide (Orc) Guerreiro 4, Médio

Iniciativa +6, Percepção +3, visão no escuro

Pontos de Vida: 43

PM: 12

Defesa: 17

Resistências: Fort +6, Ref +4, Von +1, vulnerabilidade a fogo 5, Durão (2 PM).

Deslocamento: 6 m

Ataques Corpo-a-Corpo (padrão): machado de batalha +6 (1d8+2, x3).

Ataques à distância (padrão): Mosquete +6 (2d8+2, 19-20/x3)

Atributos: For 15, Des 14, Con 14, Int 10, Sab 8, Car 8

Perícias: Intimidação +8, Ofício (Alquimia e metalurgia) +4.

Ataque Especial (passivo): pode gastar 1 PM para aumentar +2 em ataque ou dano, para cada +1 PM que gastar o bônus cresce.

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.

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.

Equipamento: cota de malha, machado de batalha, mosquete, munição x10.

Orc Carceireiro ND 2

Orc Guerreiro 4, Médio

Iniciativa +6, Percepção +3, visão no escuro

Pontos de Vida: 43

PM: 12

Defesa: 17

Resistências: Fort +6, Ref +4, Von +1, vulnerabilidade a fogo 5, Durão (2 PM).

Deslocamento: 6 m

Ataques Corpo-a-Corpo (padrão): machado de batalha +6 (1d8+2, x3) ou Chicote +6 (1d4+2).

Ataques à distância (padrão): Mosquete +6 (2d8+2, 19-20/x3)

Atributos: For 15, Des 14, Con 14, Int 10, Sab 8, Car 8

Perícias: Intimidação +8, Ofício (Alquimia e metalurgia) +4.

Ataque Especial (passivo): pode gastar 1 PM para aumentar +4 em ataque ou dano, para cada +1 PM que gastar o bônus cresce.

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.

Equipamento: cota de malha, machado de batalha, mosquete, munição x10.

Orc Chefe ND 2

Orc 6, Médio

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

Defesa 18, Fort +9, Ref +5, Von +4

Pontos de Vida 36

Pontos de Mana 6

Deslocamento 6m (4q)

Corpo a Corpo Machado de batalha +11 (1d8+7, x3).

Fúria (Livre, 2 PM) O orc chefe entra em fúria até o fim da cena, ou até passar uma rodada inteira sem atacar ou ser alvo de um efeito (ataque, habilidade, magia...) hostil. Ele recebe +2 nos testes de ataque e rolagens de dano corpo a corpo, mas não pode fazer nenhuma ação que exija calma e concentração.

Sensibilidade a Luz Quando exposto a luz do sol ou similar, o orc chefe fica ofuscado.

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

Perícias Intimidação +6, Sobrevivência +4 (+6 em subterrâneos).

Equipamento Cota de malha, escudo pesado, machado de batalha.

Tesouro Padrão.

Orc Infectado ND 4

Humanoide 8, Médio

Iniciativa +4, Percepção +7, visão no escuro

PV: 64

Defesa: 13

Resistências: Fort +12, Ref +4, Von +5, imunidade a encantamentos

Deslocamento 9 m

Ataques corpo-a-corpo: 2 tentáculos +13 (2d4+5)

Atributos: For 20, des 10, con 18, int 7, sab 12, car 6

Bulbos Ácidos (passivo): um orc infectado possui protuberâncias bulbosas por todo o seu corpo. Quando ele morre, essas protuberâncias explodem, causando 2d8 pontos de dano de ácido em todas as criaturas a até 3m (Ref CD 18 reduz à metade).

Sensibilidade a luz (passivo): orcs ficam *ofuscados* sob luz solar ou a maga luz do dia.

Ortius, Minotauro Marujo Guerreiro

ND 6

Minotauro Marujo Guerreiro 6, Médio

Iniciativa +6, Percepção +7, faro

PV: 70

PM: 18

Defesa: 21

Resistências: Fort +9, Ref +4, Von +3, Durão (2 PM), medo de altura.

Deslocamento 6 m

Ataques corpo-a-corpo: Gládio +9 ou +9/+9 (2PM) (1d8+6, 19/x3) e Escudo +9 (1d6+4) e Chifre (1PM) +9 (1d6+4)

Atributos: For 19, des 12, con 19, int 10, sab 10, car 13

Perícias: Guerra +5, Intimidação +6, Pilotagem+5.

Poderes: Comandar.

Ataque Reflexo. Se um alvo em alcance de seus ataques corpo a corpo ficar desprevenido ou se mover para fora do alcance, você pode gastar 1 PM para fazer um ataque corpo a corpo contra esse alvo como uma reação.

Ataque Especial: Como um guerreiro de nível 6.

Pterodáctilo

ND 3

Animal 6, Grande (comprido)

Iniciativa +7, Percepção +5, visão na penumbra

PV: 30

Defesa: 15

Resistências: Fort +6, Ref +9, Von +5

Deslocamento 6 m, voo 18 m

Ataques corpo-a-corpo: mordida +8 (2d6+4)

Atributos: For 15, des 18, con 12, int 2, sab 14, car 8

Piratas ND 2

Humanoide (Humano) 6, Médio

Iniciativa +7, Percepção +3, visão na penumbra (trocando o tapa-olho falso de olho)

PV: 30

Defesa: 15

Resistência: Fort +5, Ref +5, Von +1.

Deslocamento: 9 m

Ataques corpo-a-corpo (padrão): Espada longa +9 (1d8+4, 19)

Ataques à distância (padrão): Pistola +7 (2d6, 19/x3)

Atributos: For 18, Des 14, Con 14, Int 7, Sab 7, Car 8

Perícias: Acrobacia +7, Atletismo +9, Intimidação +4, Pilotagem+3.

Ataque Furtivo (livre): quando atinge um inimigo desprevenido ou flanqueado causa +3d6 de dano.

Rápido e rasteiro (passivo): em seu primeiro turno, recebe +2 em iniciativa, luta, CA e dano.

Piratas de Gorsengreg ND 1

Humanoide (Humano) 3, Médio

Iniciativa +4, Percepção +0, sentidos aguçados.

PV: 18

Defesa: 15

Resistência: Fort +3, Ref +4, Von +0

Deslocamento: 6 m

Ataque corpo-a-corpo (padrão): espada curta +5

Atributos: For 14, Des 13, Con 14, Int 10, Sab 9, Car 8

Perícias: Atletismo 5, Furtividade +6, Intimidação +4.

Ataque furtivo (livre): quando atinge um alvo desprevenido ou flanqueado causa +1d6 de dano.

Pirata do Mar Negro ND 1

Humano Marujo Guerreiro 1/Ladino 1

Iniciativa +3, Percepção +0

PV: 23

PM: 7

Defesa: 14

Resistência: Fort +3, Ref +5, Von +0

Deslocamento: 9 m

Ataques corpo-a-corpo (padrão): Cimitarra +6 (1d6+3, 18)

Atributos: For 15, Des 17, Con 10, Int 9, Sab 10, Car 8

Perícias: Acrobacia +6 (1 PM para +8), Atletismo +5, Pilotagem+3.

Ataque Especial (livre, 1 PM): recebe +4 em ataque, dano ou dividido igualmente entre os dois.

Ataque furtivo (livre): causa +1d6 de dano em alvos desprevenidos ou flanqueados.

Pirata Zumbi ND 1

Morto-vivo 4, Médio

Iniciativa +4, Percepção +14, faro, visão no escuro

PV: 30

Defesa: 14

Resistência: Fort +2, Ref +2, Von +4, RD 5, vulnerabilidade a eletricidade.

Deslocamento: 6 m

Ataques corpo-a-corpo (padrão): cimitarra +7 (1d6+3, 18)

Atributos: For 16, Des 10, Con -, Int 9, Sab 10, Car 8

Ginga das Ondas (passivo): um pirata zumbi não precisa fazer testes de Acrobacia para ficar de pé devido a condições do mar.

Polvo ND 2

Animal 5, Médio

Iniciativa +5, Percepção +5, faro, visão na penumbra

PV: 30

Defesa: 14

Resistências: Fort +5, Ref +7, Von +3

Deslocamento: natação 18 m

Ataque corpo-a-corpo (padrão): 4 tentáculos +8 (1d6+4) e mordida +8 (1d4+4)

Atributos: For 18, des 16, Con 12, int 2, sab 12, car 2

Perícias: Furtividade +7

Agarrar aprimorado (livre): quando acerta um ataque de tentáculo, pode iniciar uma manobra agarrar (bônus +7).

Construção (passivo): no início de seu turno, causa automaticamente 1d6+4 de dano numa criatura agarrada.

Polvo Gigante ND 8

Animal 13, Enorme (comprido)

Iniciativa +14, Percepção +11, faro, visão no escuro

PV: 91

Defesa: 17

Resistência: Fort +10, Ref +12, Von +7, RD 10 contra frio

Deslocamento: natação 18 m

Ataques corpo-a-corpo (padrão): 8 tentáculos +18 (2d6+8) e Mordida +18 (1d8+8)

Atributos: For 28, Des 18, Con 14, Int 2, Sab 12, Car 2

Agarrar aprimorado (livre): quando acerta um ataque de mordida, pode iniciar uma manobra agarrar automaticamente (bônus +23).

Construção (livre): no início de seu turno, causa dano a qualquer criatura que esteja agarrando igual ao de um tentáculo (2d6+8).

Jato de tinta (padrão): um jato de tinta de alcance curto que cobre a área de raio 6 m. Criaturas na área tem camuflagem total, o animal costuma usar essa habilidade para encobrir sua fuga.

Polvo Gigante Zumbi ND 10

Morto Vivo 26, Enorme

Iniciativa +16, Percepção +13, visão no escuro

PV: 208

Defesa: 15

Resistência: Fort +13, Ref +15, Von +13, RD 10.

Deslocamento: 6 m, natação 15 m

Ataques corpo-a-corpo (padrão): 8 tentáculos +21 (2d6+9) e mordida +21 (1d8+9)

Atributos: For 28, Des 16, Con 14, Int -, Sab 10, Car 1

Agarrar Aprimorado (livre): quando acerta um ataque de tentáculo pode iniciar uma manobra agarrar automaticamente (bônus +26).

Construção (livre): uma criatura agarrada sofre o dano de um tentáculo (2d6+9) automaticamente no início do turno do Polvo.

Cortar Tentáculos (passiva): com uma arma cortante, é possível atacar um tentáculo do polvo gigante zumbi para decepá-lo. Um tentáculo tem 20 de CA do corpo e PV 30, se for reduzido a 0 é decepado. Quando isso acontece, o polvo sofre 30 pontos de dano em sua vida total e perde um ataque de tentáculo.

Primeiro Guardião (Neutro), Disco dos três ND 7

Espírito 8, Grande (alto)

Iniciativa +11, Percepção +10, faro, visão no escuro, ver o invisível

PV: 96

PM: 8

Defesa: 18

Resistência: Fort +14, Ref +11, Von +9, RD 10, resistência a magia +5

Deslocamento: 12 m, voo 18 m

Ataques corpo-a-corpo (padrão): mordida +15 (1d8+7), 2 garras +15 (1d6+7) e chifres +15 (2d4+7)

Atributos: For 25, Des 17, Con 23, Int 14, Sab 16, Car 10

Perícias: Conhecimento +10, Intuição +11, Misticismo +10.

Sopro (padrão, 2 PM): cone de fogo de 9 m, 6d6 de dano (Reflexos CD 19 reduz à metade). A cada +2 PM causa 1d6 a mais de dano.

Pudim Negro ND 7

Monstro 10, Enorme (comprido)

Iniciativa +0, Percepção +0, percepção às cegas mediana

Pontos de Vida: 120

Defesa: 8

Resistências: Fort +13, Ref +2, Von +0, imunidade a acertos críticos e flanquear

Deslocamento: 6 m, escalar 6 m

Ataques corpo-a-corpo (padrão): pancada +12 (2d6+3 mais 2d6 de ácido)

Atributos: For 17, Des 1, Con 22, Int -, Sab 1, Car 1

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. Contra Golens, essa habilidade causa dano dobrado.

Agarrar aprimorado (livre): se acertar um ataque de pancada, pode iniciar uma manobra de agarrar (bônus +17).

Construção (livre): dano 2d6+3 mais 2d6 de ácido em alvos agarrados.

Divisão (passivo): se o pudim for atingido por uma arma de corte ou perfuração não sofrerá dano; em vez disso, se dividirá em duas partes iguais, cada uma com metade dos pontos de vida atuais. Um pudim negro com 10 PV ou menos não pode mais se dividir e sofre dano normal de armas cortantes e perfurantes.

Rakar, o Dragão de Magma Guardiã ND 10

Espírito 16

Iniciativa +18, **Percepção** +13, **visão no escuro**, **percepção às cegas mediana**.

PV: 176

PM: 16

Defesa: 23

Resistência: Fort +19, Ref +18, Von +13, imunidade a acertos críticos, atordoamento, doenças, fogo, paralisia, veneno e sono, vulnerabilidade a frio.

Deslocamento: 12 m, voo 18m

Ataques corpo-a-corpo (padrão): Mordida +24 (2d6+10 mais 1d6 de fogo, 19) e 2 Garras +24 (1d8+10 mais 1d6 de fogo)

Atributos: For 31, Des 19, Con 21, Int 6, Sab 9, Car 10

Poderes: Trespasar.

Baforada (padrão, 2 PM): Cone de Fogo de 9 m, 8d12 de dano. Reflexos CD 22 para metade. Com o gasto de +2PM pode aumentar o dano em 1d12.

Piroclasma (padrão, 3 pm): o monstro pode emanar fogo num raio de 6 metros ao seu redor, causando 6d6 de dano. Esse poder custa 3 PM.

Rato Gigante ND 1/4

Animal 1, **Pequeno**

Iniciativa +5, **Percepção** +3, **faro**, **visão na penumbra**

Defesa 13, **Fort** +3, **Ref** +5, **Von** +1

Pontos de Vida 5

Deslocamento 12m (8q), escalar 6m (4q)

Corpo a Corpo Mordida +5 (1d4 mais doença).

Doença Uma criatura mordida por um rato gigante contrai a doença infecção do esgoto (Fort CD 13 evita). Veja as regras de doenças na página 303.

Atributos: For 10, Des 17, Con 12, Int 1, Sab 12, Car 4

Tesouro Nenhum.

Ratos Zumbi ND 1

Morto-vivo 4, pequeno

Iniciativa +4, Percepção +2, visão no escuro

PV: 28

Defesa: 14

Resistência: Fort +2, Ref +4, Von +5, RD 5 exceto corte

Deslocamento: 9 m

Ataques corpo-a-corpo (padrão): mordida +6 (1d4+2 mais 1d12 de veneno)

Atributos: For 15, Des 15, Con 12, Int -, Sab 10, Car 1

Recruta Purista ND 1/2

Humanoide (Humano) 2, Médio

Iniciativa +4, Percepção +3

PV: 10

Defesa: 16

Resistência: Fort +2, Ref +2, Von +1 (+5 se estiver seguindo ordens de um oficial purista.)

Deslocamento: 6 m

Ataques corpo-a-corpo (padrão): alabarda +6 (1d10+3 +2 contra humanoides não humanos, x3)

Atributos: For 16, Des 12, Con 13, Int 9, Sab 10, Car 9

Lutar em formação (passivo): se está adjacente a um aliado recebe +2 em jogadas de ataque, dano e defesa.

Rohrlukk ND 6

Humanoide (Hobgoblin) Clérigo 6, Médio

Iniciativa +3, Percepção +6, visão no escuro

PV: 54

PM: 30

Defesa: 16

Resistências: Fort +8, Ref +3, Von +8

Deslocamento: 6 m

Ataques corpo-a-corpo: Maça estrela afiada +9 (2d4+6, x3)

Atributos: For 14, Des 10, Con 16, Int 15, Sab 17, Car 10

Perícias e talentos: Diplomacia +5, Guerra +7, Religião +8. Ataque Poderoso, Estilo de duas Mãos.

Magias (M): 1º - Arma Espiritual, Arma Mágica, Comandar, Curar Ferimentos, Infligir Ferimentos, Profanar;
2º - Dissipar Magia, Físico Divino, Rogar Maldição, Silêncio. CD 16

Sargento da Guarda ND 1

Humano 7, Médio

Iniciativa +4, Percepção +7

Defesa 18, fort +9, ref +4, von +3

Pontos De Vida 28

Deslocamento 6m (4q)

Corpo a Corpo Maça +10 (1d8+3)

Ataque à Distância Besta leve +8 (1d8, 19).

for 17, Des 12, con 14, Int 9, sab 10, car 13

Ordens: O sargento pode gastar uma ação de movimento para gritar ordens para seus aliados em alcance médio. Eles recebem +1 em testes de perícia até o fim da cena.

Perícias Atletismo +10, equitação Apito, besta leve, cota de malha, escudo pesado, maça, virotes x10.
tesouro Metade.

Sargento-Mór ND 6

Humano Soldado Guerreiro 6, Médio

Iniciativa +6, Percepção +4

PV: 39

PM: 9

Defesa: 19

Resistência: Fort +8, Ref +4, Von +2 (+5 se estiver seguindo ordens de um oficial purista.), duração (2 PM)

Deslocamento: 6 m

Ataques corpo-a-corpo (padrão): Espada bastarda +9/+9 2 PM (1d10+6, 19)

Atributos: For 18, Des 12, Con 16, Int 9, Sab 10, Car 9

Poderes: Trespasar, Ataque Reflexo.

Ataque Especial (livre, 1 PM): +4 em ataque, dano ou dividido igualmente entre ambos.

Lutar em formação (passivo): se está adjacente a um aliado recebe +2 em jogadas de ataque, dano e defesa.

Sasvathien, Elfo Acólito ND 9

Elfo Acólito Ladino 10, Médio

Iniciativa +15, Percepção +10, visão na penumbra

PV: 49

PM: 40

Defesa: 18

Resistências: Fort +6, Ref +13, Von +8, evasão aprimorada, esquiva sobrenatural, olho nas costas.

Deslocamento 12 m

Ataques corpo-a-corpo (padrão): 2 espadas curtas mágicas +15/+15 (1d6+6, 19)

Ataques à distância (padrão): arco longo +15 (1d8+6, x3)

Atributos: For 13, des 22, con 13, int 16, sab 9, car 15

Perícias e Poderes: Acrobacia +15 (1 PM para +4 no teste), Atletismo +10, Cavalgar +15, Diplomacia +11, Enganação +11, Furtividade +15 (1 PM para +4 no teste), Intuição +11, Investigação +12, Ladinagem +15 (1 PM para +4 no teste). Assassinar, Combate Defensivo, Emboscar e Oportunismo.

Ataque furtivo (livre): +5d6 de dano em alvos desprevenidos ou flanqueados.

Sayekk, Estágio 1 ND 4

Monstro 7, Médio

Iniciativa +7

Percepção +11, sentido sísmico, visão ampla, visão no escuro

Defesa: 17

Pontos de Vida: 49

Pontos de Mana: 7

Resistências: Fort +11, Ref +8, Von +13, imunidades a acertos críticos, dano de habilidade, doença, metamorfose, paralisia, petrificação e veneno, RD 5.

Deslocamento: 9 m.

Ataques corpo-a-corpo (padrão): 2 Garras +11 (1d6+4)

Atributos: For 15, des 19, con 13, int 13, sab 11, car 8

Ataque especial (livre): 1 Pm para +4 em ataque ou dano, limitado pelo nível.

Insanidade da Tormenta (passivo): CD 14

Sayekk, Estágio 2 ND 4

Monstro 9, Grande (alto)

Iniciativa +7

Percepção +7, sentido sísmico, visão ampla, visão no escuro

Defesa: 29

Pontos de Vida: 81

Pontos de Mana: 9

Resistências: Fort +11, Ref +7, Von +5, imunidades a acertos críticos, dano de habilidade, doença, metamorfose, paralisia, petrificação e veneno.

Deslocamento: 6 m.

Ataques corpo-a-corpo (padrão): 2 Garras +16 (1d8+8)

Ataques a distância (livre): jato rubro (6d4, Reflexos CD 20 para metade) 2 PM.

Atributos: For 27, des 9, con 17, int 13, sab 9, car 6

Poderes: Ataque poderoso e Trespasar.

Resolução (livre): 1 PM por cena, recebe 15 PV temporários e RD 5 para tudo.

Insanidade da Tormenta (passivo): CD 16

Sayekk, Estágio 3 ND 6

Monstro 10, enorme (comprido)

Iniciativa +9

Percepção +9, sentido sísmico, visão ampla, visão no escuro

Defesa: 10

Pontos de Vida: 60

Pontos de Mana: 10

Resistências: Fort +9, Ref +10, Von +9, imunidades a acertos críticos, dano de habilidade, doença, metamorfose, paralisia, petrificação e veneno.

Deslocamento: voo 3 m.

Ataques corpo-a-corpo (padrão): 2 tentáculos +11 (1d4+2 mais drenar)

Ataques a distância (livre): jato rubro (6d4, Reflexos CD 20 para metade) 2 PM.

Atributos: For 5, des 15, con 10, int 13, sab 7, car 4

Forma de Névoa (passivo): apenas armas de esmagamento (clava, maça, funda, martelo de guerra...) causam dano à névoa fibrosa. Outras armas não causam dano algum, a menos que sejam mágicas. Nesse caso, a névoa sofre dano igual ao bônus mágico (uma *espada curta* +1 causa apenas 1 ponto de dano para cada acerto, por exemplo). Criaturas no interior da névoa sofrem um ataque automático de tentáculo por rodada.

Drenar (livre): a névoa projeta tentáculos fibrosos que penetram no corpo e mente. Uma criatura atingida deve ter sucesso em um teste de Fortitude (CD 15) ou fica *frustrado*. Um personagem que falhe novamente fica *esmorecido*.

Absorver Magia (passivo): qualquer magia ou habilidade mágica lançada em Sayekk é absorvida sem causar efeitos. Além disso, Sayekk recupera um número de PV igual ao custo em PM da magia. Quando isso acontece, a névoa brilha com luz rosada: um teste de Misticismo (CD 20) revela o que está acontecendo, e que lançar magias não é boa ideia..

Ponto Fraco (passivo): no centro da névoa há um núcleo — uma esfera de carne vermelha, inchada e pulsante. O núcleo sofre ataques físicos normalmente, mas para atacar corpo a corpo deve-se entrar na névoa.

Insanidade da Tormenta (passivo): CD 16.

Sayekk, Estágio 4 ND 7

Monstro 11, Colossal (comprido)

Iniciativa +3

Percepção +3, sentido sísmico, visão ampla, visão no escuro

Defesa: 10

Pontos de Vida: 121

Pontos de Mana: 11

Resistências: Fort +11, Ref +7, Von +5, imunidades a acertos críticos, dano de habilidade, doença, metamorfose, paralisia, petrificação e veneno, RD 10..

Deslocamento: -

Ataques corpo-a-corpo (padrão): 4 estalactites +11 (1d6+2)

Atributos: For 15, des 1, con 20, int 13, sab 5, car 2

Moldar Terreno (completa): o chão da área é transformado em lama corrosiva. Criaturas na área tem seu deslocamento reduzido à metade e sofrem 1d4 pontos de dano por rodada de exposição.

Desabamento (completa): tudo desmorona, criatura na área sofrem 4d6 de dano e ficam soterradas (Reflexos, CD 20, reduz o dano à metade e evita o soterramento). Um personagem soterrado deve fazer um teste de Fortitude CD 15+1 por rodada ou cai desacordado e sufocado. Um personagem soterrado pode se libertar com um teste de Força ou atletismo CD 15.

Insanidade da Tormenta (passivo): CD 17

Segundo Guardião, Disco dos três ND 8

Humanoide 9, Médio

Iniciativa +10, Percepção +10

PV: 87

PM: 12

Defesa: 23

Resistência: Fort +13, Ref +11, Von +11, imunidade a venenos e medo, RD 5

Deslocamento: 6 m

Ataques corpo-a-corpo (padrão): Espada Longa +12/+12 (2d6+4, 17)

Atributos: For 18, Des 14, Con 16, Int 13, Sab 14, Car 16

Perícias: Religião +10, Intuição +10.

Golpe Divino (livre, 2 PM): um ataque que adiciona o modificador de carisma (+3) no ataque e +1d8 de dano por turno.

Selako ND 3

Animal 7, Grande (comprido)

Iniciativa +7, Percepção +8, faro, percepção às cegas curta, visão na penumbra

PV: 35

CA: 13

Resistências: Fort +6, Ref +7, Von +4

Deslocamento: natação 18 m

Ataque corpo-a-corpo (padrão): Mordida +8 (1d12+7)

Atributos: For 17, des 15, Con 13, int 1, sab 12, car 2

Selako Prateado ND 2

Animal 5, Médio

Iniciativa +2, Percepção +7, faro, percepção às cegas curta, visão na penumbra

PV: 25

Defesa: 16

Resistências: Fort +5, Ref +6, Von +3

Deslocamento: natação 18 m

Ataque corpo-a-corpo (padrão): Mordida +7 (1d12+3)

Atributos: For 16, des 15, Con 13, int 1, sab 12, car 6

Senhor da Montanha ND 12

Monstro 20, Enorme

Iniciativa +17, Percepção +18, percepção às cegas

PV: 300

PM: 20

Defesa: 19

Resistências: Fort +23, Ref +17, Von +12, imunidade a atordoamento, doenças, encantamento, fogo, paralisia, sono e venenos, Vulnerabilidade e energia negativa 20

Deslocamento 12 m

Ataques corpo-a-corpo: mordida +27 (3d6+11 mais 3d6 de fogo) e cauda +27 (1d12+11)

Atributos: For 32, des 13, con 24, int 1, sab 15, car 8

Emanação Positiva (passivo, 2 PM): quando sofre um acerto crítico, libera uma onda de energia positiva que cura 5d6 PV de criaturas vivas em alcance curto. Mortos-vivos levam dano.

Onda de Chamas (padrão, 3 PM): criaturas em alcance médio sofrem 8d6+11 de dano de fogo (Reflexos CD 26 reduz à metade).

Ações de ambiente: as ações do ambiente da batalha custam 2 PM para o monstro.

Sereia ND 3

Humanoide (Sirena) 6, Médio

Iniciativa +, Percepção +, visão na penumbra

PV: 24

PM: 6

Defesa: 26

Resistência: Fort +4, Ref +5, Von +3

Deslocamento: 9 m, natação 12 m

Ataques corpo-a-corpo (padrão): Tridente +7 (2d6+2)

Atributos: For 8, Des 15, Con 12, Int 10, Sab 11, Car 19

Perícias: Atuação (Canto) +9.

Canção dos mares (M): pode lançar as magias *Amedrontar* e *Enfeitiçar*. CD 17.

Serpente Marinha ND 10

Monstro 18, Enorme

Iniciativa +18, Percepção +17, faro, visão no escuro

PV: 252

PM: 18

Defesa: 18

Resistências: Fort +21, Ref +18, Von +11, camuflagem, RD Frio 10

Deslocamento 6 m, 24 m natação

Ataques corpo-a-corpo: Mordida +26 (4d6+11)

Atributos: For 32, des 16, con 22, int 2, sab 15, car 6

Agarrar Aprimorado (livre): Se acertar um ataque de mordida pode iniciar uma manobra agarrar com uma ação livre (bônus +31).

Arremessar (movimento, 1 PM): a Serpente pode arremessar uma criatura que esteja agarrando. A criatura voa 2d6 x 1,5 m de distância.

Guincho (movimento, 2 PM): a serpente pode emitir um guincho alto e agudo. Todas as criaturas em alcance médio sofrem 4d6 de dano e ficam surdas pela cena. Fortitude CD 25 reduz o dano à metade e evita a surdez.

Escuridão (M): a criatura pode usar a magia.

Soçobrar (padrão, 1 PM): a criatura pode bater num navio, fazendo todas as criaturas na áreas sofrerem 4d6 de dano, cair no chão e ficarem atordoadas por 1 rodada. Reflexos CD 25 reduz o dano à metade e evita a queda e o atordoamento.

Soldado de Elite de Yuden ND 7

Humanoide (Humano) 8, Médio

Iniciativa +9, Percepção +8

PV: 95

PM: 16

Defesa: 22

Resistência: Fort +14, Ref +6, Von +11 (+5 se estiver seguindo ordens de um oficial purista.), duração (2 PM)

Deslocamento: 6 m

Ataques corpo-a-corpo (padrão): Espada bastarda +13/+13 2 PM (2d10+7, 19)

Atributos: For 21, Des 13, Con 20, Int 10, Sab 10, Car 9

Poderes: Trespasar, Ataque Reflexo.

Ataque Especial (livre, 2 PM): +8 em ataque, dano ou dividido igualmente entre ambos.

Lutar em formação (passivo): se está adjacente a um aliado recebe +2 em jogadas de ataque, dano e defesa.

Soldado de Khillian ND 3

Humano Soldado Guerreiro 4, Médio

Iniciativa +5, Percepção +3

PV: 43

PM: 12

CA: 22

Resistência: Fort +6, Ref +4, Von +2, Duração (2 PM).

Deslocamento: 6 m

Ataques corpo-a-corpo (padrão): Espada Bastarda +8 (1d10+4,19) 2 PM para ataque extra.

Ataques à distância (padrão): Besta +8 (3d6,19) 2 PM para ataque extra.

Atributos: For 18, Des 12, Con 14, Int 9, Sab 9, Car 8

Perícias: Atletismo +8. Ataque Reflexo..

Equipamento: Armadura Completa, Escudo Pesado, Espada Bastarda, Besta, 10 virotes de adamantite.

Soldado Morto ND 3

Morto-vivo 12, Médio

Iniciativa +13, Percepção +11, visão no escuro

PV: 72

Defesa: 22

Resistência: Fort +6, Ref +11, Von +11, imunidade a frio, RD 5 exceto esmagamento

Deslocamento: 6 m

Ataques corpo-a-corpo (padrão): Espada Longa +14/+14 (1d8+4, 19)

Atributos: For 19, Des 16, Con 10, Int 10, Sab 12, Car 7

Perícias: Atletismo +13, Intimidação +14.

Soldado Purista ND 2

Humano Soldado Guerreiro 3, Médio

Iniciativa +4, Percepção +3

PV: 39

PM: 9

Defesa: 19

Resistência: Fort +6, Ref +2, Von +0 (+5 se estiver seguindo ordens de um oficial purista.), Durão (2 PM)

Deslocamento: 6 m

Ataques corpo-a-corpo (padrão): Espada bastarda +8 (1d10+3, 19)

Atributos: For 16, Des 12, Con 16, Int 9, Sab 10, Car 9

Poderes: Trespasar, Ataque Reflexo.

Ataque Especial (livre, 1 PM): +4 em ataque, dano ou dividido igualmente entre ambos.

Lutar em formação (passivo): se está adjacente a um aliado recebe +2 em jogadas de ataque, dano e defesa.

Sombra do Espelho ND 6

Morto-vivo 10, Médio

Iniciativa 13, Percepção +10, visão no escuro

PV: 64

PM: 13

Defesa: 19

Resistências: Fort +5, Ref +13, Von +10, incorpóreo

Deslocamento 12 m

Ataques corpo-a-corpo: Reflexos CD 17 (1d6+4 de frio)

Atributos: For -, des 19, con -, int 8, sab 12, car 15

Perícia: Furtividade +15 (+5 em áreas iluminadas, -5 em áreas escuras)

Aura de distorção (livre, 1PM): causa 1d6+4 de dano de essência em todas as criaturas em alcance curto. A presença dessas criaturas no mundo real é errada.

Pairar (passivo): pode fazer uma ação padrão no meio do seu voo.

Toque inconsequente (M): uma criatura atingida fica fraca ou debilitada, se não passar num teste de Vontade CD 17.

Taerir Hordiggard ND 9

Monstro (Dragão Negro) 16, Grande (Comprido)

Iniciativa +16, Percepção +16, visão no escuro, percepção as cegas mediana

PV: 176

PM: 16

Defesa: 20

Resistência: Fort +20, Ref +16, Von +10, imunidade a trevas, paralisia e sono

Deslocamento: 12 m, voo 18 m

Ataque corpo-a-corpo (padrão): Mordida +14 (2d6+6, 18) e 2 Garras + (1d8+6)

Atributos: For 23, Des 15, Con 19, Int 14, Sab 15, Car 14

Perícias e Poderes: Enganação +16, Furtividade +14, Intimidação +16. Atraente, Sortudo e Vitalidade.

Metamorfose: pode mudar entre uma aparência humana e de dragão com uma ação padrão. Se morrer na forma humana reverte para a de dragão.

Magia (M): 1º - Escuridão. CD 20

Respirar na água (passivo): pode respirar embaixo d'água e usar todas as suas habilidades especiais submerso.

Sopro (padrão, 2 ou mais PM): linha de energia negativa de 18 m, dano 8d10 mais 1d10 a cada 2 PM. Reflexos CD 22 reduz a metade.

Tarantuloide ND 2

Monstro 5, Médio

Iniciativa +8, Percepção +3, visão no escuro

PV: 35

PM: 5

Defesa: 14

Resistências: Fort +5, ref +7, von +3, imunidade a veneno

Deslocamento 9 m, escalar 9 m

Ataques corpo-a-corpo: mordida +7 (1d8+3 mais veneno) e 2 garras +7 (1d4+3)

Atributos: For 14, des 16, con 13, int 6, sab 13, car 8

Perícias Furtividade +7

Veneno: Fort CD14, alquebrado.

Tartaruga Dragão ND 9

Monstro 15, Enorme (comprido)

Iniciativa +7, Percepção +14, faro, percepção as cegas mediana (apenas na água)

PV: 180

PM: 15

Defesa: 21

Resistência: Fort +17, Ref +13, Von +8, imunidade a fogo, sono e paralisia, RD 10.

Deslocamento: 6 m, natação 18 m

Ataques corpo-a-corpo (padrão): Mordida +21 (3d6+8)

Atributos: For 27, Des 10, Con 19, Int 12, Sab 13, Car 12

Perícias: Diplomacia +14, Furtividade +2 (+17 de baixo d'água), Intimidação +14, Intuição +14.

Agarrar aprimorado (livre): quando acerta um ataque de Mordida pode iniciar uma manobra agarrar automaticamente (bônus +26).

Engolir (padrão): Pode fazer um teste de agarrar para engolir uma criatura grande ou menor já agarrada. Se for bem-sucedida, engolirá a criatura. Dentro da Barriga do monstro, sofre 2d6+8 de dano de esmagamento, mais 4d8 de ácido no início de cada turno. Uma criatura pode escapar causando 40 pontos de dano ao estômago da criatura (CD 23).

Sopro (padrão, 2 PM): cone de alcance curto 12d6 de dano de fogo (Reflexos CD 23 reduz a metade). Pode gastar +2 PM para aumentar o dano em um dado.

Investida destruidora (completa): contra navios o dragão pode fazer uma cabeçada especial. Essa investida causa dano dobrando, bônus de ataque +23 e dano 6d6+16.

Tendrículo ND 6

Monstro 9, Enorme (Alto)

Iniciativa +3, Percepção +7, visão no escuro

PV: 126

Defesa: 14

Resistências: Fort +15, Ref +7, Von +3, cura acelerada 10/ácido, imunidade a atordoamento e metamorfose.

Deslocamento 6m

Ataques corpo-a-corpo: mordida +15 (2d8+9) e 2 tentáculos +15 (1d6+9)

Atributos: For 28, des 9, con 24, int 3, sab 8, car 3

Perícias Furtividade -2 (+10 em florestas)

Agarrar aprimorado (livre): se acertar um ataque de tentáculo, pode iniciar uma manobra agarrar com uma ação livre (bônus +20).

Engolir (padrão): se começar seu turno agarrando uma criatura, pode fazer um novo teste de agarrar, se for bem-sucedido engolirá a criatura. Uma vez dentro do corpo, a criatura sofre 2d8 de ácido no início da rodada. Uma criatura engolida pode escapar causando 30 pontos de dano ao estômago do tendrículo. Depois de sair, reações químicas fecharão a abertura; outras criaturas terão de abrir seu próprio caminho.

Paralisia (passivo): uma criatura que seja engolida pelo tendrículo deve ser bem-sucedida em um teste de Fortitude (CD 21) ou ficará paralisada por 1d6 rodadas.

Terceiro Guardião, Disco dos três (Quimera) ND 8

Monstro 11, Grande

Iniciativa +9, Percepção +10, visão no escuro

PV: 121

PM: 11

Defesa: 19

Resistência: Fort +13, Ref +9, Von +8, RD 10 contra fogo

Deslocamento: 12 m

Ataques corpo-a-corpo (padrão): marrada de bode +15 (2d4+6), mordida de leão +15 (1d8+6, 19) e mordida de dragão +15 (1d8+6)

Atributos: For 22, Des 10, Con 18, Int 10, Sab 13, Car 14

Sopro (padrão, 2 PM): cone de 9 m que causa 6d6 de dano de fogo (reflexos CD 19 reduz a metade). A cada 2 PM gastos, a habilidade causa 1d6 a mais de dano.

Tigre Dentes-de-Sabre ND 8

Animal 16, Grande (comprido)

Iniciativa +10, Percepção +15, visão na penumbra

PV: 144

Defesa: 15

Resistência: Fort +17, Ref +16, Von +9

Deslocamento: 18 m

Ataques corpo-a-corpo (padrão): mordida +22 (2d6+8, 17) e 2 garras +22 (1d8+8, 19)

Atributos: For 27, Des 15, Con 17, Int 2, Sab 12, Car 6

Agarrar aprimorado (livre): quando acerta um ataque de mordida, pode iniciar uma manobra agarrar automaticamente (bônus +24).

Bote (ação completa): quando faz uma iniciativa, recebe o bônus de ataque e pode realizar todos os seus ataques, contanto que sejam contra um único alvo.

Dilacerar (passiva): quando acerta dois ataques de garra no mesmo alvo por turno, causa 2d8+8 de dano extra.

Tiranossauro ND 9

Animal 18, Enorme (comprido)

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

PV: 270

Defesa: 16

Resistência: Fort +20, Ref +16, Von +10

Deslocamento: 12 m

Ataques corpo-a-corpo (padrão): mordida +24 (3d6+9)

Atributos: For 28, Des 12, Con 21, Int 2, Sab 12, Car 8

Agarrar aprimorado (livre): quando acerta um ataque de mordida, pode iniciar uma manobra agarrar automaticamente (bônus +29).

Engolir (padrão): se começar o turno agarrando uma criatura grande ou média pode realizar um novo teste de agarrar contra ela. Se for bem-sucedido, engolirá a criatura. Dentro do dinossauro, sofre 2d8+9 pontos de esmagamento mais 1d12 de ácido no início de cada rodada. Uma criatura pode escapar causando 25 de dano a barriga do dinossauro, CA igual ao corpo. Depois de sair, reações químicas fecharão a abertura.

Tiranossauro Gigante ND 15

Animal 28, Colossal (comprido)

Iniciativa +21, Percepção +21, faro, visão na penumbra

PV: 532

Defesa: 18

Resistências: Fort +32, Ref +26, Von +20

Deslocamento 15 m

Ataques corpo-a-corpo: mordida +33 (6d6+13)

Atributos: For 36, des 12, con 25, int 2, sab 12, car 8

Agarrar Aprimorado (livre): Se fizer um ataque, pode iniciar uma manobra agarrar como ação livre (bônus +43).

Engolir (padrão): Pode fazer um novo teste em uma criatura já agarrada de tamanho grande ou menor para engolir a criatura. Uma vez dentro do Tiranossauro, ela sofre 2d8+13 de dano de esmagamento mais 14 de ácido por rodada. Uma criatura engolida pode escapar causando 35 pontos de dano à barriga do Tiranossauro (CA 10). Depois de sair, reações químicas fecharão a abertura; outras criaturas terão de abrir o seu próprio caminho.

Toede ND 6

Humano Soldado Arcanista (Mago) 6, Médio

Iniciativa +6, Percepção +5

PV: 70

PM: 39

Defesa: 11

Resistência: Fort +9, Ref +5, Von +6

Deslocamento: 9 m

Ataques corpo-a-corpo (padrão): *Espada curta* +1 +10 (1d6+2, 19)

Atributos: For 16, Des 12, Con 20, Int 17, Sab 10, Car 8

Perícias e Poderes: Conhecimento +8, Furtividade +6, Misticismo +8, Ofício (alquimia) +8. Arcano de Batalha, Crontramágica Aprimorada e Magia Acelerada.

Magias (M): 1º - Armadura Arcana, Concentração de Combate, Conjurar Monstro, Imagem Espelhada, Primor Atlético, Raio do Enfraquecimento; 2º - Dissipar Magia, Invisibilidade. CD 16

Unidades: conjuntos de soldados, geralmente 10 de cada. Pegue uma ficha acima e modifique caso queira adicionar complexidade e dificuldade a batalha:

- **Ataque de unidade:** adicione +5 ao valor de ataque. Para cada 3 pontos que passar a CA, o alvo leva o dano mais uma vez, como se outro atacante tivesse o acertado.
- **PV de unidade:** multiplique por 5, pms continuam.
- **Imunidade de unidade:** imunes a efeitos que não causam dano e miram mais de uma criatura.
- **Vulnerabilidade:** magias de área causam 50% a mais de dano.

Tordok, O perspicaz ND 7

Humanoide (Gigante) 12, Grande (alto)

Iniciativa +7, Percepção +6, visão na penumbra

PV: 84

Defesa: 21

Resistência: Fort +14, Ref +7, Von +9, +5 contra magias, RD 10, Cura acelerada 10.

Deslocamento: 9 m

Ataque corpo-a-corpo (padrão): pancada +18 (1d6+8 não letal)

Atributos: For 26, Des 12, Con 18, Int 18, Sab 16, Car 10

Perícias: Conhecimento +14, Cura +13, Diplomacia +10, Misticismo +14, Ofício (Escriba) +14.

Inteligente demais Para Morrer! (passiva): Todo dano que o ogro sofre é reduzido à metade.

Tuk-Tuk, Porco ND 2

Animal 3, Médio

Iniciativa +1, Percepção +4, faro, visão na penumbra

PV: 27

Defesa: 18

Resistência: Fort +7, Ref +3, Von +2

Deslocamento: 12 m

Ataques corpo-a-corpo (padrão): mordida +5 (1d6+2)

Atributos: For 15, Des 10, Con 19, Int 2, Sab 13, Car 4

Ferocidade (passivo): pode continuar agindo mesmo com 0 PV ou menos.

Tumrag, o Porteiro do Mercado Negro ND 2

Anão Membro da Guilda Guerreiro 1/Ladino 2, Médio

Iniciativa +3, Percepção +4, visão no escuro

PV: 37

PM: 11

Defesa: 13

Resistência: Fort +4, Ref +4, Von +2, evasão

Deslocamento: 6 m

Ataques corpo-a-corpo (padrão): machado anão +8 (1d10+3, x3)

Atributos: For 16, Des 11, Con 19, Int 13, Sab 12, Car 10

Perícias e Poderes: Conhecimento +4, Enganação +3, furtividade +3, Intuição +4, Ladinagem +4, Investigação +4, Ofício (joalheiro) +4. Saque Rápido.

Ataque poderoso (livre, 1 PM): recebe +4 no ataque, dano ou dividido igualmente entre os dois.

Turu do Vácuo ND 9

Monstro 18, Enorme (comprido)

Iniciativa -1, Percepção +11, visão no escuro

PV: 324

Defesa: 9

Resistências: Fort +20, Ref +14, Von +7

Deslocamento 4,5 m

Ataques corpo-a-corpo: pancada +24 (1d8+11) e mordida +24 (2d6+11)

Atributos: For 28, des 9, con 20, int 1, sab 6, car 2

Atropelar (completa): usando uma ação completa, o turu do vácuo pode percorrer até 9m, passando por qualquer personagem de tamanho Grande ou menor. Personagens atropelados sofrem dano por pancada, com direito a um teste de Reflexos (CD 30) para reduzir o dano à metade.

Massa de corpos (passivo): o turu na verdade é formado por uma quantidade enorme de animais menores agindo como um só. À medida que o aglomerado é atacado (e seus PVs diminuem), os atacantes também diminuem o tamanho da criatura e modificando as suas estatísticas, conforme abaixo:

210 PV: o tamanho diminui para Grande. For 24, Des 11 (Ref +15). CA 10. Pancada +22 (1d6+11) e mordida +22 (1d8+11). Atropelar atinge apenas criaturas de tamanho Médio ou menor.

120 PV: o tamanho diminui para Médio. For 20, Des 13 (Ref +16). CA 10. Pancada +18 (1d4+11) e mordida +18 (1d6+11). Atropelar atinge apenas criaturas de tamanho Pequeno ou menor.

50 PV: o tamanho diminui para Pequeno. For 16, Des 15 (Ref +17). CA 15. Pancada (+16 1d3+11); mordida +16 (1d4+11). Atropelar não pode mais ser usado.

Turvaxx Hobgoblin, Guerreiro ND 10

Hobgoblin, Guerreiro 11, Médio

Iniciativa +13, Percepção +5, visão no escuro

PV: 125

PM: 33

Defesa: 21

Resistências: Fort +13, Ref +11, Von +7, Durão (2 PM), Resistência a dano 3 físico

Deslocamento 6 m

Ataques corpo-a-corpo: 2 Machados Anão +15/15 ou +15/+15/+15 (2 PM) (2d8+4, x3)

Atributos: For 19, des 17, con 19, int 2, sab 14, car 10

Perícias e Poderes: Intimidação +13. Ataque Reflexo.

Ataque Especial (livre, 3 PM): recebe +12 no ataque, dano ou dividido igualmente entre os dois.

Equipamento: armadura completa de adamante, machado anão de adamante afiado x2.

Tyrnix/Thordin Anão Senhor da Montanha Paladino ND 14

Anão Senhor da Montanha Paladino 14, médio

Iniciativa +6, Percepção +10, visão no escuro

PV: 211

PM: 47

Defesa: 29

Resistências: Fort +30, Ref +18, Von +24, RD 5, *Égide Sagrada* (2 PM ou 5 PM), *Coragem Total*, *Dom da Verdade*.

Deslocamento 9 m

Ataques corpo-a-corpo: Machado Anão +20 (3d8+5, 19/x3)

Atributos: For 21, des 8, con 28, int 10, sab 16, car 21

Perícias: Conhecimento +13, Religião +16.

Golpe Divino. Quando faz um ataque corpo a corpo, você pode gastar 2 PM para desferir um golpe destruidor. Você soma seu bônus de Carisma no teste de ataque e +1d8 na rolagem de dano. A cada quatro níveis, pode gastar +2 PM para aumentar o dano em +1d8. Máximo de 4d8.

Cura pelas Mãos. pode gastar uma ação de movimento e 1 PM para curar 1d8+1 pontos de vida de um alvo em alcance corpo a corpo (incluindo você). A cada quatro níveis, você pode gastar +1 PM para aumentar os PV curados em +1d8+1 (Máximo de 4d8+4). Também pode gastar +1PM para anular uma condição afetando o alvo, entre abalado, apavorado, atordoado, cego, doente, exausto, fatigado ou surdo.

Poder Sagrado: uma vez por dia, como uma ação padrão, Thordrin pode canalizar energia positiva para melhorar sua capacidade de combate. Ele recebe +4 nas jogadas de ataque e dano por uma cena. Usar essa habilidade custa 5 PM.

Equipamento: Armadura Completa de Adamante +2, Escudo pesado de adamante reforçado, Machado anão de adamante Pungente.

Uktril ND 4

Monstro (Iefeu) 6, Médio

Iniciativa +7, Percepção +11, visão no escuro e visão ampla

PV: 60

Defesa: 20

Resistências: Fort +9, Ref +10, Von +4, Imunidades da tormenta, RD 5

Deslocamento: 9 m

Ataques corpo-a-corpo (padrão): pinças +11 (1d8+5) e garra +11 (1d6+5)

Atributos: For 20, des 18, con 18, int 8, sab 12, car 2

Insanidade da Tormenta (passiva): CD 14, 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.

Urso-coruja Meio-dragão ND 6

Monstro 7, Grande

Iniciativa +6, Percepção +8, faro, visão no escuro

Pontos de Vida: 84

Pontos de Magia: 7

Defesa: 18

Resistências: Fort +11, Ref +10, Von +4.

Deslocamento: 12 m, voo 12 m

Ataques Corpo-a-Corpo (padrão): Mordida +15 (1d8+10) e 2 Garras +15 (1d6+10)

Atributos: For 30, Des 17, Con 27, Int 4, Sab 12, Car 8

Agarrar aprimorado (livre): se acertar um ataque de mordida pode iniciar uma manobra agarrar com uma ação livre (bônus +17).

Sopro (padrão, 2 PM): cone de alcance curto de fogo com dano igual 7d6. Um teste de Reflexos CD 21 diminui o dano pela metade. A cada 2 PM a mais que gastar, aumenta o dano do sopro em 1d6.

Urso Polar ND 5

Animal 12, Grande (alto)

Iniciativa +8, Percepção +11, faro, visão na penumbra

PV: 108

Defesa: 15

Resistência: Fort +14, Ref +12, Von +7, resistência a frio 10

Deslocamento: 12 m, nadar 9 m

Ataques corpo-a-corpo (padrão): mordida +18 (1d8+8) e 2 garras (1d6+8)

Atributos: For 26, Des 14, Con 18, Int 2, Sab 12, Car 6

Agarrar aprimorado (livre): se acertar um ataque de mordida, pode iniciar uma manobra imediatamente (bônus +20).

Vermes Fantasma ND 2

Morto-vivo 6, pequeno

Iniciativa +8, Percepção +5, visão no escuro

PV: 36

Defesa: 17

Resistência: Fort +3, Ref +6, Von +6

Deslocamento: 6 m

Ataques corpo-a-corpo (padrão): mordida +8 (1d4+3 mais veneno)

Atributos: For 14, Des 17, Con 10, Int 2, Sab 12, Car 4

Veneno: Fort CD 13, incorpóreo até o fim da cena.

Vincent Ücher ND 9

Humanoide (Humano) 10, Médio

Iniciativa +10, Percepção +9

PV: 70

PM: 65

Defesa: 17

Resistência: Fort +8, Ref +6, Von +5, Durão (2 PM).

Deslocamento: 9 m

Ataques corpo-a-corpo (padrão): *Espada curta* +1 +10 (1d6+2, 19)

Atributos: For 12, Des 12, Con 17, Int 20, Sab 11, Car 14

Perícias e Poderes: Guerra +14, Intimidação +11, Investigação +14, Intuição +9, Nobreza +12, Misticismo +14, Ofício (alquimia) +14. Arcano de Batalha, Magia Acelerada e Magia Ilimitada.

Arcanista (passivo): Vincent calcula seus PMs como se fosse da classe.

Magias (M): 1º - Armadura Arcana, Seta Infalível de Talude, Concentração de Combate, Conjurador Monstro; 2º - Bola de Fogo, Campo de Força, Dissipar Magia, Relâmpago; 3º - Enxurrada Rubra de Ichabod, Erupção Glacial, Pele de Pedra. CD 20

Raio Arcano (M): pelo gasto de 1 PM, pode lançar uma rajada de essência de dano 2d8+5 em alcance longo. A cada +1 PM que gastar, causa 1d8 a mais de dano. Por +1 PM também pode mudar o elemento do dano e causar efeitos variados, como um arcanista.

Xamã Bugbear

ND 3

Bugbear Clérigo 3, Grande

Iniciativa +6, Percepção +2, visão no escuro

PV: 27

PM: 16

Defesa: 18

Resistências: Fort +2, Ref +4, Von +4

Ataques corpo-a-corpo (padrão): Montante +9 (3d6+6, 19)

Atributos: For 22, des 17, con 13, int 10, sab 12, car 6

Perícias e Poderes: Religião +4. Prece de Combate e Símbolo Sagrado Abençoado.

Magias (M) (vide magia): 1º - Arma Espiritual, Comandar, Curar Ferimentos, Rigidez, Voz Divina. CD 12

Equipamento: Montante, Armadura Pesada, 1 essência de mana

Xorn Gigante

ND 8

Espírito 14, Grande (Comprido)

Iniciativa +7, Percepção +14, visão omnidirecional, visão no escuro

PV: 140

Defesa: 16

Resistências: Fort +17, Ref +14, Von +14, imunidade a ácido

Deslocamento 9 m, escavar 9m

Ataques corpo-a-corpo: mordida +21 (4d8+8)

Atributos: For 26, des 10, con 18, int 7, sab 12, car 6

Agarrar aprimorado (livre): se acerta um ataque de mordida, pode iniciar uma manobra agarrar (bônus +23).

Engolir (padrão): se o xorn começar seu turno agarrando uma criatura Média ou menor, poderá realizar um teste de agarrar contra ela. Se for bem-sucedido, engolirá a criatura. Uma vez dentro do monstro, a criatura sofre 2d6 pontos de dano de esmagamento, mais 2d8 pontos de dano de ácido, no início de cada rodada. Uma criatura engolida pode escapar causando 25 pontos de dano ao estômago do xorn (CA 16). Usar essa habilidade custa 2 PM.

Dentes de Adamante: o xorn tem dentes capazes de triturar pedras e metais. Ele recebe +4 em jogadas de ataque e dano contra construtos e na manobra separar.

Zairon ND 6

Elfo Escravo Ladino 6, Médio

Iniciativa +10, Percepção +7, faro, visão na penumbra

PV: 45

PM: 30

Defesa: 19

Resistência: Fort +8, Ref +12, Von +3, desejo de liberdade (origem), evasão, esquiva sobrenatural.

Deslocamento: 12 m

Ataques corpo-a-corpo (padrão): Floreste +10 (1d6+5, 17)

Atributos: For 12, Des 21, Con 16, Int 17, Sab 10, Car 10

Perícias e Poderes: Acrobacia +10, Atletismo +6, Enganação +5*, Furtividade +10*, Intimidação +5, Investigação +8, Ladinagem +10*, Misticismo +10. Esquiva, Rolamento defensivo (2 PM), Emboscar (2 PM) e Acuidade com arma.

Ataque furtivo (livre): quando atinge um inimigo desprevenido ou flanqueado, causa +3d6 de dano.

Equipamento: corselete de couro, florete de mithral, *varinha de bola de fogo* (permite usar a magia gastando seus próprios PM), *tapete voador* (recebe voo como uma *sprite*).

**perícias que pode usar 1 PM para dobrar o bônus de treino.*

Zanir, Qareen conselheiro Tivanor ND 7

Qareen Estrangeiro Arcanista (Feiticeiro) 7, Médio

Iniciativa +0, Percepção +1

PV: 55

PM: 47

Defesa: 14 (item mágico)

Resistência: Fort +5, Ref +3, Von +5, RD 15 contra ácido.

Deslocamento: 9 m

Ataque corpo-a-corpo (padrão): adaga afiada +9 (1d4+2)

Atributos: For 14, Des 10, Con 14, Int 17, Sab 10, Car 20

Perícias e Poderes: Enganação +13, Intimidação +13, Nobreza +10, Misticismo +10. Arcano de Batalha, Herança Avançada, Raio Arcano, Raio Elemental e Raio Poderoso.

Desejos (passiva): se lançar uma magia atendendo a um desejo de alguém, o custo é reduzido em -1 PM.

Magias: 1º - Armadura Arcana, Explosão de Chamas, Compreensão, Resistência a Energia (-1 PM); 2º - Flecha Ácida, Sussurros Insanos. CD 18

Zulanaszz ND 3

Humanoide (Nagah) devoto de Sszzaas 6, Grande (Comprido)

Iniciativa +6, Percepção +7, visão na penumbra

Pontos de Vida: 24

Pontos de Magia: 6

Defesa: 13

Resistências: Fort +4, Ref +2, Von +6, RD 10 contravenenos, vulnerabilidade a frio.

Deslocamento: 9 m

Ataques Corpo-a-Corpo (padrão): Adaga +10 (1d6+3, 19) e Cauda +8 (1d6+3)

Atributos: For 12, Des 16, Con 13, Int 14, Sab 19, Car 15

Perícias: Enganação +9, Furtividade +6, Religião +7, Intuição +11.

Magias divinas (M): 1º - Comandar, Curar ferimentos, Escudo da Fé, Infligir Ferimentos, Santuário. CD 15

Presas venenosas (1PM, movimento): adiciona +1d12 de dano de veneno numa arma, que fica até acertar um alvo ou até o fim da cena.

Equipamento: adaga grande afiada.

Zumbi de Tenebra ND 4

Morto-vivo 8, Médio

Iniciativa +3, Percepção +5, visão no escuro

PV: 48

Defesa: 15

Resistências: Fort +4, Ref +3, Von +7, +2 contra expulsar/fascinar, RD 5/corte

Deslocamento 6m

Ataques corpo-a-corpo: pancada +8 (1d6+4) e Mordida +8 (1d4+4)

Atributos: For 18, des 8, con -, int -, sab 12, car 1

Agarrar Aprimorado (livre): se fizer um ataque de mordida e acertar, pode iniciar uma manobra agarrar com uma ação livre (+8).

Olhar Funesco (passiva): uma criatura viva que enxergue o zumbi de tenebra deve testar Vontade CD 15. Se falhar, fica abalada por uma cena. Se for bem-sucedida, fica imune a esta habilidade por 1 dia. .