

CLIMA/TERRENO:	Temperado ou Tropical/ Subterrâneos e áreas selvagens
FREQÜÊNCIA: ORGANIZAÇÃO:	Incomum Solitária
PERÍODO DE ATIVIDADE: DIETA:	Qualquer Onívora
INTELIGÊNCIA:	Média (9)
TESOURO: TENDÊNCIA:	I Neutra
QUANTIDADE/ENCONTRO: CA:	1-4 4
MOVIMENTO:	6, Nd 15
DADOS DE VIDA:	3
TACO:	17
Nº DE ATAQUES:	1
DANO/ATAQUE: ATAQUES ESPECIAIS: DEFESAS ESPECIAIS:	Especial Afogamento Ver abaixo
PROTEÇÃO À MAGIA: TAMANHO:	Nenhuma G (3 metros)
MORAL:	Muito resoluto (14)
VALOR EM XP:	270

Também conhecidos como águas-vivas, aballins são seres fluidos que capturam e afogam outras formas de vida.

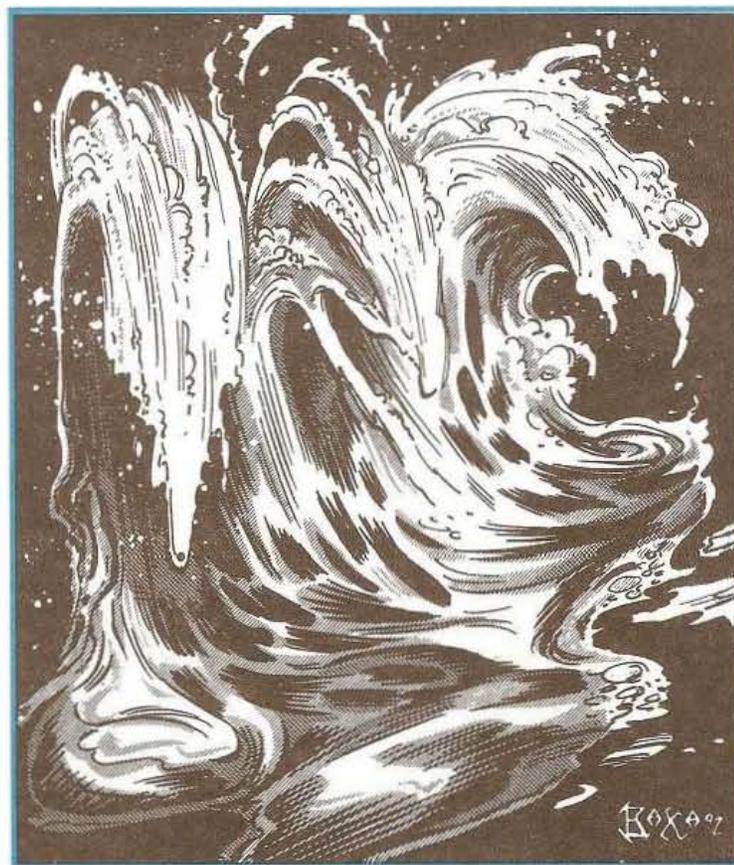
Em repouso, aparentam ser poças normais de água, sem peixes ou outras criaturas vivas. Entretanto, aqueles que observarem com cuidado possivelmente irão encontrar sob a superfície da “água” um grande número de moedas, jóias ou outros objetos de metal, propriedades de suas vítimas anteriores. Apesar de parecerem Elementais da Água, esses seres possuem um ácido fraco que, ao cabo de 3 semanas, digere todo material orgânico, deixando intactos os itens de metal. Assim sendo, magias como *Respirar na Água* não ajudarão a sobreviver aos efeitos do afogamento nos fluidos do aballin.

Combate: Aballins não podem ser feridos por ataques que não sejam capazes de causar dano a seres compostos de água. Quando em repouso, eles parecerão (para suas presas) uma chance de se beber água fresca, ou uma oportunidade de se conseguir itens de valor. No entanto, tentar beber a água — ou atravessá-la para pegar algo — fará com que o monstro inicie um ataque, alterando instantaneamente sua estrutura molecular para dar origem a um pseudópode gelatinoso que salta e tenta envolver a vítima. Se o ataque for bem-sucedido, qualquer criatura de estatura média ou menor será aprisionada, e começará a sufocar (ver o *Livro do Jogador* para os efeitos do afogamento).

Enquanto estiver no estado gelatinoso, a fera será vulnerável a ataques de armas de concussão, desde que encantadas com bônus de +1, ou mais. Armas cortantes não causam dano ao monstro em si, mas existe um risco de 25% de acertar a criatura presa dentro do corpo amebóide. Aqueles que estiverem presos poderão atacar, embora não escapem do ataque por sufocamento e estejam impedidos de usar itens que necessitem de ação vocal (como magias). O aballin irá atacar somente um indivíduo por vez.

Aballins são imunes a fogo, frio, eletricidade, venenos e paralisia. O uso de uma *Água em Pó* obriga o monstro a fazer um teste de resistência à morte; uma falha mata a criatura. *Tornar Raso* impõe um teste de resistência à magia ao aballin. Uma falha liberta a vítima imediatamente.

Esses seres não possuem olhos. Eles perseguem suas vítimas pelo



olfato e vibrações. Isso os torna imunes a qualquer magia ou ataque que altere a visão, ou que exerça efeito sobre os órgãos visuais. Estão incluídos nessa categoria efeitos como *Invisibilidade*, *Leque Cromático*, *Padrão Hipnótico*, a maioria das ilusões, *Fogo da Contemplação*, *Cegueira*, *Borrar a Visão* e muitas outras.

Habitat/Sociedade: Embora, às vezes, fiquem ao ar livre na forma de poças, pequenos lagos, nascentes ou até como uma vala de drenagem, os aballins normalmente são encontrados em cavernas, subterrâneos úmidos e em áreas com água em abundância, o que permite ao monstro se misturar ao ambiente. Na água a criatura torna-se naturalmente invisível, e pode se locomover com uma velocidade quase inacreditável, ocasionalmente atravessando lagos, rios ou córregos à procura de alimentos.

Em terra, o monstro é capaz de mover-se lentamente, por escoamento ou meios próprios, estendendo seus pseudópodos gelatinosos à frente, como uma lesma. De fato, como uma lesma, os aballins deixam um rastro úmido fácil de perceber quando se movem na terra. Devido à composição semilíquida, a criatura é incapaz de se locomover para frente em superfícies com mais de 30° de elevação.

Os aballins podem ser encontrados tanto sozinhos como em unidades familiares de até quatro indivíduos. Casais normalmente funcionam como uma entidade, tendo assim o dobro do tamanho e dados de vida, especialmente se houver indivíduos mais jovens presentes.

Ecologia: Esses monstros ocasionalmente mostram-se úteis, mantendo baixa a população de outras criaturas perigosas ou plantas que podem ser encontradas próximas à água. Eles também funcionam como carniceiros, digerindo qualquer resto orgânico que encontrem pelo caminho.

CLIMA/TERRENO:	Esfera Anciã Qualquer um (locais isolados)
FREQÜÊNCIA:	Muito rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitária
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer um
DIETA:	Onívora
INTELIGÊNCIA:	Divina (22+)
TESOURO:	S, T, V (A, D, E, F)
TENDÊNCIA:	Vil
QUANTIDADE/ ENCONTRO:	1
CATEGORIA DE ARMADURA:	0/2/7
MOVIMENTO:	Vn 3 (B)
DADOS DE VIDA:	70-75 pv
TACO:	5
Nº DE ATAQUES:	1
DANO/ATAQUE:	2-8
ATAQUES ESPECIAIS:	Magias, ver abaixo
DEFESAS ESPECIAIS:	Raio antimagia
PROTEÇÃO À MAGIA:	50%, veja abaixo
TAMANHO:	M (1,5 a 2 metros de diâmetro)
MORAL:	Destemido (19)
VALOR EM XP:	18 000

A esfera anciã é um beholder bastante velho cujos poderes há muito ultrapassaram o normal de sua raça. Essas criaturas não têm o grande número de olhos dos beholders mais novos mas, em compensação, possuem o poder de usar magias. Esferas anciãs são seres astutos e calculistas. Mestres estrategistas e inimigos implacáveis, consagraram-se como os verdadeiros mentores intelectuais de sua raça.

Combate: Uma típica esfera anciã perde os poderes de 1-4 olhos ao atingir a maturidade, quando adquire poderes avançados. Nessa idade, não consegue regenerar olhos perdidos (mas dano físico ainda é regenerado).

Esferas desenvolvem magias próprias, que necessitam apenas de componente verbal; também compram ou roubam essas magias de outros seres. Usam poções, pergaminhos e livros de magias do mesmo modo que arcanos, além de utilizarem itens mágicos, ativados por palavra de comando, que não precisam vestir no corpo para que funcionem.

Esferas anciãs conseguem memorizar uma magia arcana para cada 8 pontos de vida que possuem. Conservam essa capacidade para uma magia de cada círculo, mas precisam estudá-las como os arcanos, para manter a habilidade de usá-las.

São poucas as magias dominadas por essas criaturas, por isso guardam seu conhecimento a sete chaves, para obter a supremacia sobre os outros. Magias usadas por elas incluem: *Escuridão 4,5 metros*; *Detectar Invisibilidade*; *Escavar*; *Dissipar Magia*; *Percepção Extra-Sensorial*; *Pequeno Globo da Invulnerabilidade*; *Palavra de Poder*; *Cegar*; *Proteção a Projéteis*; *Muralha de Energia* e *Controlar Beholder Tirano*. Esta última é equivalente em poder a uma magia arcana de 4º Círculo, mas é impossível de ser usada por humanos com inteligência menor que 18.

Ela permite a uma esfera anciã controlar qualquer beholder tirano (beholder morto-vivo, veja o capítulo Guia dos Monstros) a uma distância máxima de 1,5 quilômetro para cada dado de vida da esfera, com uma influência tão rígida como o controle da magia *Enfeitiçar*



Pessoas sobre humanos. Esses seres também podem dominar simultaneamente um tirano a cada ponto de Inteligência que possuem no momento. Se depararem com mais tiranos do que possam controlar, uma situação obviamente rara, conseguirão desativar o controle de um tirano nessa rodada, e assumir o comando sobre o outro na próxima. Os tiranos envolvidos no processo não fazem nada durante essas 2 rodadas. Eles não podem se rebelar contra o controle, pois a magia supera sua força de vontade.

Sempre que uma esfera anciã encontrar tiranos, numa situação de perigo, ela irá exercer seu controle. Essa é uma magia que as esferas anciãs memorizam; outra é a *Criar Beholder Tirano*, de 8º Círculo, desenvolvida por elas mesmas, para lhes dar suprimento constante de servos.

Durante um combate, essas criaturas sempre tentam fazer com que os tiranos lutem por elas, usando-os como escudos, no intuito de conduzir o inimigo para a área de alcance dos seus olhos. A esfera anciã reserva suas magias como uma surpresa para mudar o curso da batalha, ou para escapar de adversários que provavelmente irão derrotá-las.

Habitat/Sociedade: Esferas anciãs são os sábios conselheiros, os que decidem, os líderes de várias facções de beholders. Mantêm tiranos num espaço organizado, onde permanecem mais ou menos controlados — situação totalmente oposta à dos beholders solitários, independentes e paranóicos, mais facilmente encontrados pelo mundo. Sendo a Elite das raças dos tiranos, as esferas anciãs lutam para manter posições proeminentes em suas facções, sempre buscando adquirir quaisquer tipos de vantagens sobre as outras. Elas vêem os aventureiros como fonte de vantagens representadas por novas informações, magias, armamentos e riquezas. As esferas anciãs são, portanto, mais curiosas, tolerantes e perspicazes do que a maioria dos beholders — porém, provavelmente, agem de maneira não menos presunçosa e arrogante. Essa arrogância e insolência é simplesmente uma máscara para enganar os personagens e não a tola prepotência que vários beholders jovens têm.

Esferas anciãs consideram-se os pais de uma nova raça de tiranos mais capazes e leais a elas. Usando-os como guardiões e assistentes, a maioria das esferas anciãs arranja encontros, cuidadosamente bem vigiados, com beholders inferiores para acasalar e então educar os filhotes a obedecê-los. Beholders são hermafroditas e geram crias com fracos poderes mágicos. O parceiro de procriação, assim como filhotes desleais, são geralmente mortos e transformados em beholders tiranos, servos bem mais obedientes. As esferas anciãs tentam continuamente conquistar a fidelidade dos filhos de outros de sua espécie. Até hoje, nenhuma esfera anciã teve sucesso em produzir lealdade em sua raça, ou alcançar domínio sobre mais tiranos do que aqueles mantidos sob obediência com suas ameaças.

Ecologia: Uma esfera anciã necessita de menos comida do que outros beholders, e digere uma grande variedade de alimentos. Sua resistência contra todos os venenos ingeridos é 3; contra os venenos de contato e injetados é 2. Magias que conseguem passar pelos raios de antimagia saídos do olho central encontram uma alta proteção à magia corporal. Essa proteção é o resultado de experimentações mágicas e do desenvolvimento da vontade pessoal altamente concentrada desse ser. É usada para combater efeitos mágicos hostis. Esferas anciãs também são imunes às magias de *ilusão* de 1º a 4º Círculos devido à sua altíssima inteligência.

Toda esfera anciã procura acumular o máximo de conhecimento mágico durante sua vida, fornecendo, portanto, uma rica recompensa àqueles que a derrotam. Itens mágicos e magias são providencialmente escondidas, perto de seus esconderijos usuais, para

uso de emergência, e em um local de difícil acesso, para que fiquem bem protegidos.

Sábios acreditam que os cérebros de esferas anciãs têm grande potencial de componentes materiais para magias e para o processo de criação de itens, mas nenhum uso específico foi documentado até o momento.

Criar Beholder Tirano

Magia Arcana de 8º Círculo (Necromancia)

Alcance: 6,5 metros
Componentes: V

Tempo de execução: 3 rodadas
Área de efeito: 1 beholder/dados de vida ou nível

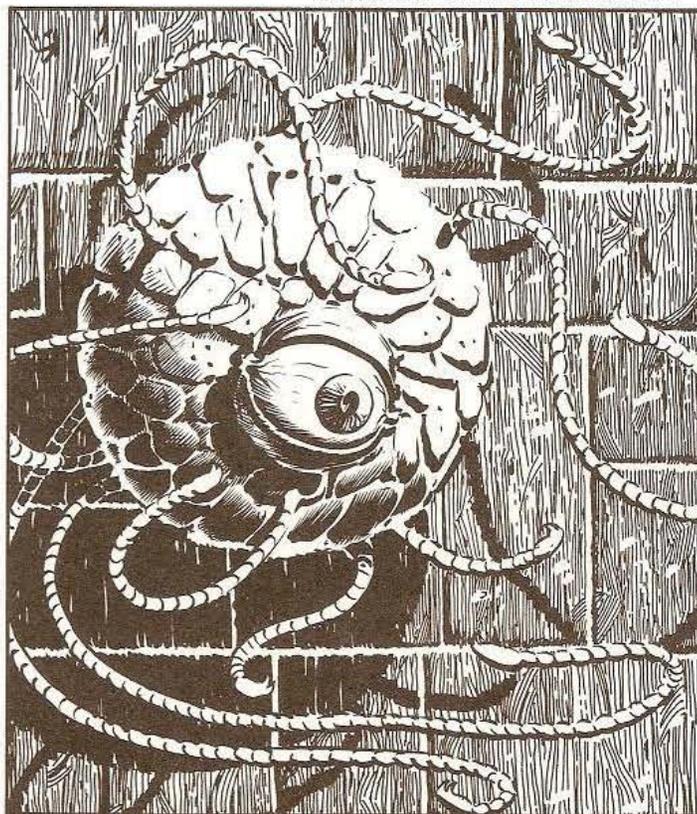
Duração: 1d12 +
nível rodadas

Resistência: nenhuma

Esta magia cria beholders tiranos a partir de esqueletos ou corpos de beholders mortos. Diferentemente da magia divina *Animar os Mortos*, esta não permite o controle permanente dos beholders mortos-vivos. O usuário controla os tiranos criados por 1d12 rodadas mais seu nível. Depois desse tempo, precisa da magia *Controlar Beholder Tirano* para manter o domínio.

A utilização de tal artifício é inerente a um ato maligno, usado primariamente por esferas anciãs, e somente arcanos malignos com Inteligência 18 ou mais têm acesso a ele.

CLIMA/TERRENO:	Beijo Mortal
FREQÜÊNCIA:	Qualquer um (áreas remotas)
ORGANIZAÇÃO:	Rara Solitária
PERÍODO DE ATIVIDADE: Qualquer um	
DIETA:	Carnívora
INTELIGÊNCIA:	Média alta (8-14)
TESOURO:	Ver abaixo
TENDÊNCIA:	Egoísta
QUANTIDADE/ ENCONTRO:	1
CATEGORIA DE ARMADURA:	4/6/8
MOVIMENTO:	Vn 9 (C)
DADOS DE VIDA:	77-84 pv
TACO:	11
Nº DE ATAQUES:	10
DANO/ATAQUE:	1-8
ATAQUES ESPECIAIS:	Sucção de sangue, golpe com o corpo
DEFESAS ESPECIAIS:	Regeneração
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nula
TAMANHO:	I (2 a 4 metros, tentáculos de 6 metros)
MORAL:	Fanático (17)
VALOR EM XP:	8 000



O beijo mortal, ou sangüinário, é um temível predador encontrado em cavernas e ruínas. Seu corpo esférico é parecido com o do terrível beholder, mas suas hastes são na verdade tentáculos sugadores de sangue e seus olhos menores são orifícios com dentes em forma de gancho. Ele tem preferência por uma dieta de humanos e cavalos, mas ataca qualquer ser que tenha sangue. Um nome mais antigo para tais criaturas é *olho do terror*. Dizem que um espécime gigante conhecido como A Criatura dos Tentáculos vaga pelas florestas altas e pelo norte da Costa da Espada.

Combate: A esfera corporal dessa criatura não possui boca. Seu olho central lhe confere uma infravisão de 40 metros, mas o beijo mortal não detém poderes mágicos, ao contrário do beholder, com quem tanto se parece.

Essa criatura tem uma chance de 90% de ser confundida com um beholder quando avistada. Seus dez tentáculos quase sempre se retraem quando não são necessários, parecendo, assim, as hastes dos olhos menores de um beholder, mas podem estender-se a até 6 metros com uma velocidade incrível. Os tentáculos agem separadamente ou em conjunto, atacando uma única criatura ou um grupo completo de aventureiros.

O primeiro golpe de um desses membros causa 1-8 pontos de dano quando sua ponta, cheia de dentes em forma de gancho, prende-se à vítima. Cada tentáculo preso a uma vítima suga 2 pontos de vida de sangue por rodada, a partir da rodada seguinte àquela onde se estabeleceu o contato.

O corpo central do sangüinário tem CA 4, seu olho central, CA 8 com 6 pontos de vida, seus tentáculos possuem CA 6 e as bocas em suas pontas, CA 4. Um golpe na boca de um tentáculo o atordoa, fazendo-o se agitar inofensivamente por 1-4 rodadas. São necessários 6 pontos de dano de uma arma cortante para decepar um tentáculo. Suas presas conseguem se livrar desses monstros, usando um total de 22 pontos de Força, ou seja, provavelmente com mais de um personagem cooperando; essa libertação forçada causa 1-6 pontos

de dano por tentáculo na vítima, à medida que ela se libera daqueles dentes afiados.

Se um tentáculo preso a uma criatura for danificado, mas não destruído, ele imediatamente suga pontos de vida do corpo da vítima, em forma de sangue, para restaurar seus 6 pontos. Esse reflexo do tentáculo ocorre a cada golpe que não consiga matá-lo, mesmo que o membro seja atingido mais de uma vez por rodada — isso não pode ocorrer mais de duas vezes por rodada. O efeito de cura não sana danos causados ao corpo central, ou a outros tentáculos.

Um tentáculo vai continuar a sugar sangue, mesmo que já esteja fazendo isso no instante em que o corpo central do beholder-afim atinja 0 pontos de vida. Tentáculos não ligados a uma vítima nesse momento são incapazes de realizar qualquer ação. O beijo mortal pode retrair o tentáculo preso a uma vítima — ele só faz isso voluntariamente quando seu corpo central atinge 5 pontos de vida ou menos; também o retrai quando sua vítima atinge 0 pontos de vida.

O sangue ingerido é usado para proporcionar energia elétrica — 1 ponto de vida de sangue torna-se uma carga após a rodada. Um beijo mortal pode usar a energia para movimentação e para cura. O olho do terror gasta uma carga a cada 2 turnos de movimentação, estando portanto quase constantemente caçando. Gastar uma carga permite ao beijo mortal curar 1 ponto de dano de cada um de seus dez tentáculos, seu corpo central e seu olho (total de 12 pontos de vida). Ele pode se curar com uma carga de energia armazenada, rodada sim, rodada não, além de realizar seus ataques e outras atividades normais.

Cada tentáculo pode guardar até 24 cargas de energia sugada, já o corpo é capaz de guardar 50 cargas. Um membro arrancado tem 70% de chance de descarregar suas cargas acumuladas em qualquer coisa que o toque; cada carga libera 1 ponto de dano elétrico.

Finalmente, os sangüinários podem golpear oponentes com seu corpo. Este ataque causa 1-8 pontos de dano e é muitas vezes

CLIMA/TERRENO:	Qualquer terra
FREQÜÊNCIA:	Rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitária
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer
DIETA:	Carnívora
INTELIGÊNCIA:	Baixa (5-7)
TESOURO:	Nenhum
TENDÊNCIA:	Neutra
QUANTIDADE/ENCONTRO:	1
CA:	3
MOVIMENTO:	8
DADOS DE VIDA:	1+3
TACO:	17 (ferrão), 19 (mordida)
Nº DE ATAQUES:	1
DANO/ATAQUE:	1 (mordida) ou 6-9 (ferrão)
ATAQUES ESPECIAIS:	Veneno paralisante
DEFESAS ESPECIAIS:	Parcialmente etéreo
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma
TAMANHO:	D (3cm de diâmetro, cauda 30cm de comprimento)
MORAL:	13
VALOR EM XP:	175

Os diminutos bichos de fechaduras são o terror dos ladrões, sendo muitas vezes colocados como guardiões contra intrusos. Eles parecem moedas — discos gelados, resistentes, parecendo discos de cobre ou bronze (25% são prateados ou dourados). Um bicho de fechadura tem duas fileiras de minúsculas pernas articuladas em sua parte inferior, as quais circundam sua boca, cheia de dentes afiados. Ele também tem uma cauda ágil que chega a ter até 30cm de comprimento, embora seu ferrão normalmente fique no Plano Etéreo, invisível aos observadores do Plano Material Primário.

Um humano que pegue um bicho de fechadura, normalmente pensará estar segurando uma moeda pesada e lisa, embora sua ferroada acabe revelando sua verdadeira natureza.

Combate: Os dentes dos bichos de fechaduras conseguem passar por peles, couro, cabelo, ou até corseletes de couro, mas não passam por metal. Sua mordida causa 1 ponto de dano.

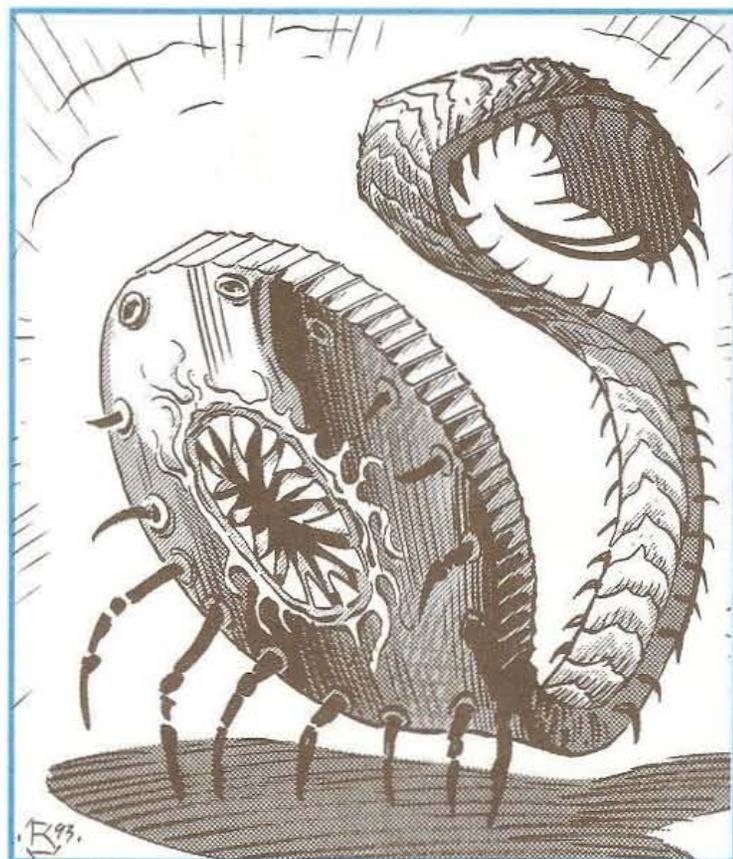
O ferrão dos bichos de fechaduras ataca como se eles fossem um monstro muito mais poderoso. Eles podem atacar criaturas com seu ferrão tanto no Plano Etéreo como no Plano Material Primário, materializando-o no momento do ataque. Seu ferrão é poderoso a ponto de perfurar qualquer armadura e até atordoar oponentes de tamanho pequeno ou menores, por uma ou duas rodadas. Ele causa 1d4+5 pontos de dano e injeta um veneno na corrente sanguínea de seu adversário.

O veneno reage com o sangue para causar *Lentidão* em sua vítima (mesmo efeito da magia arcaica de mesmo nome) na rodada seguinte em que o mesmo foi injetado. Durante esta rodada o corpo da vítima reagirá ao veneno e o personagem terá que realizar um teste de resistência a venenos; se for bem-sucedido no teste, a vítima continua sofrendo *Lentidão* por mais uma rodada e depois recobra-se inteiramente.

Se falhar no teste de resistência a vítima ficará paralisada por 1-6 horas, passando então por uma ou duas rodadas de *Lentidão* e então ficará normal. Um personagem paralisado não poderá ser tirado da posição em que estava, assim como dificilmente poderá ser vestido ou despido e facilmente poderá se machucar se movido.

Um bicho de fechadura pode ferroar 40+2d4 vezes por dia sem exaurir seu veneno.

O ferrão de um bicho de fechadura só pode ser atacado no Plano Material Primário se este estiver materializado neste plano. No Plano Etéreo, todas as partes do bicho de fechadura podem ser atacadas a não ser que ele vá inteiramente para o Plano Material Primário. Para isso ele precisa de uma rodada



inteira, o que concederá ao atacante etéreo um ataque de graça.

Um bicho de fechadura pode transferir seu corpo material entre os dois planos sem deixar nenhuma trilha física ou mágica, embora não consiga entrar totalmente no Plano Etéreo. Eles podem atacar e seu veneno tem o mesmo efeito em ambos os planos, assim como em ambos eles possuem visão normal e infravisão com alcance de 20 metros. Os bichos de fechaduras podem regenerar lentamente partes perdidas ou danificadas de seu corpo.

Habitat/Sociedade: Os bichos de fechaduras são assim chamados pois eles normalmente ficam guardando portas e baús para acertar ladrões pelos buracos da fechadura. Assassinos normalmente usam-nos colocando-os entre a cama e o travesseiro, em botas e em outros lugares para acertar suas vítimas (para paralisá-las, de modo que as mesmas não consigam dar o alarime quando atacadas).

Os bichos de fechaduras são hermafroditas; quando dois adultos se encontram, eles cruzam e vão para caminhos separados. De um a quatro anos depois, os dois bichos de fechaduras expelirão um saco de ovos com 1d12x10 minúsculos ovos, 60% dos quais são férteis. Normalmente, eles nascem num prazo de 1-6 semanas, produzindo 2d6 filhotes. Esses comerão os ovos que não nasceram (e, às vezes, até aqueles que conseguiram nascer) até que possam se mover à procura de comida. Eles nunca lutam entre si e amadurecem em sete anos.

Ecologia: Estas criaturas normalmente são colocadas como guardas, embora quando um consegue escapar ele se torna selvagem, ficando à espreita de suas presas. Assim como algumas aranhas, os bichos de fechaduras preferem morar em habitações civilizadas, caçando insetos, roedores e outras criaturas pequenas.

O veneno é valioso como ingredientes em tintas, venenos e em processos em que o efeito de *Lentidão* é necessário. Seus corpos são o melhor ingrediente para fazer Oleo de Eterrealização. O corpo intacto vale até 2 po (6 po se o ferrão estiver intacto). O veneno (um fluido pegajoso e claro, que cheira como alga marinha) é vendido por até 10 po por frasco (por poucos alquimistas que consigam o reconhecer). O saco de ovos de um bicho de fechadura pode chegar até a 25 po no mercado.

CLIMA/TERRENO:	Qualquer
FREQÜÊNCIA:	Muito rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitária
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Todos
DIETA:	Onívora
INTELIGÊNCIA:	Gênio (17-18)
TESOUROS:	K, L, M, Q x 2, V x 2, X
TENDÊNCIA:	Cruel
QUANTIDADE/ENCONTRO:	1
CA:	6
MOVIMENTO:	6, Nd 8
DADOS DE VIDA:	14
TACO:	7
Nº DE ATAQUES:	6
DANO/ATAQUE:	3-12 x 3 (mordidas) / 2-5 (golpes com tentáculo) x 3
ATAQUES ESPECIAIS:	Ver abaixo
DEFESAS ESPECIAIS:	Ver abaixo
PROTEÇÃO À MAGIA:	77%
TAMANHO:	I (4m de diâmetro, tentáculos com 6m de comprimento)
MORAL:	Elite (15-16)
VALOR EM XP:	12 000

Os criadores das profundezas são aberrações desconhecidas, de onde nascem uma variedade de outros monstros; somente um deles pode tornar uma grande área perigosa até mesmo para um grupo alerta e bem-armado de aventureiros.

Os criadores das profundezas parecem grandes esferas elásticas, marrons e cinzentas. Seis braços saem do corpo; três são tentáculos e três são braços-mandíbula, terminando em bocas com presas. O monstro também possui quarenta olhos, todos na ponta de hastes flexíveis e retráteis. Três ou quatro desses apêndices sempre permanecem estendidos e longe do perigo.

Combate: Um criador das profundezas ataca lançando magias de imobilização sobre os adversários, e é capaz de usá-las uma vez a cada três rodadas. As vítimas afetadas serão agarradas por alguns dos tentáculos e esmagadas, enquanto os demais braços, empunhando armas e itens mágicos, lutam com os outros intrusos (o criador se vale de objetos que possam ser usados por guerreiros). O monstro adora entrar em combate armado ao mesmo tempo em que morde com os braços-mandíbula.

O tentáculo pode golpear causando 1d4+1 pontos de dano, agarrar objetos ou criaturas e chacoalhá-las (com Força 17), carregar itens delicados como chaves, brandir armas ou esmagar.

Uma vítima só será esmagada se a fera for bem-sucedida em seu ataque (sucesso automático se o oponente estiver paralisado). Essa manobra causa 1d4 pontos de dano, mais 1d4+1 por rodada subsequente. Quando a vítima conseguir se soltar, ela receberá apenas 1 ponto de dano, independente de que rodada for. Criaturas presas pelos tentáculos poderão ser usadas como maças pelo monstro — causando 1d2 pontos de dano na vítima do golpe, quebrando a concentração para magias e forçando *testes de resistência* para objetos frágeis. Essas ações não causam dano extra à “clava”, a não ser que a vítima seja jogada contra pontas ou lâminas (a determinação do dano deverá ocorrer caso a caso).

Criaturas só poderão escapar ao esmagamento se o tentáculo for amputado do corpo do monstro, ou dilacerado. Cada braço possui 2 dados de vida; os membros só serão separados do corpo se receberem, numa área concentrada, dano igual à metade de seus pontos de vida, causado por armas cortantes ou perfurantes. Para dilacerar, tanto a vítima como o criador deverão jogar 1d20 a cada rodada, adicionando-se ao resultado as respectivas Forças (17 para o monstro). Se o personagem obtiver um total superior ao da fera, ele estará livre.

O criador das profundezas pode usar *Percepção Extra-sensorial* e *Respirar na Água* sempre que quiser, além de curar-se com *Cura*



Completa uma vez ao dia. Se a vida do criador das profundezas estiver em perigo, ele arremessará armas de todos os tamanhos (dano de 1d6 por arma, independente do tipo), e, carregando todos os itens mágicos que possui, tentará fugir por uma rota pré-estabelecida. A criatura é imune a veneno e regenera seus braços e hastes com olhos à razão de 2 pontos de vida por dia.

Quando encontrado, o criador sempre estará semi-oculto numa pilha de moedas e outros tesouros. Tentáculos e bocas estarão fora da pilha para que, à primeira vista, pareça haver vários monstros diferentes.

Habitat/Sociedade: Os criadores das profundezas preferem deixar sua prole lutar por eles. Vivem em cavernas, subterrâneos ou ruínas, amplamente protegidas por armadilhas e monstros guardiões (sua “cria”). Se essas defesas forem ultrapassadas, o criador das profundezas será encontrado em quartos ou covis amplamente protegidos, que sempre terão pelo menos uma rota de fuga.

Esses monstros são nativos dos subterrâneos, e têm resistido, com sucesso, às tentativas dos anões, drows, duergars, illithids e aboletes em exterminá-los. Um criador das profundezas raramente vive a uma distância menor que 50 quilômetros de outro de sua raça, embora dois ou mais possam compartilhar um mesmo subterrâneo, desde que em níveis diferentes.

Ecologia: O monstro alimenta-se de qualquer composto orgânico, embora prefira carne fresca. De algum modo inexplicável, consegue fazer com que sua refeição, que deve ser do Plano Material Primário (o que exclui, também, mortos-vivos ou criaturas duo-dimensionais), transforme-se em um novo ser vivo. A “cria” terá os mesmos ataques naturais, habilidades mágicas, tendência e inteligência da vítima devorada. Apesar disso, os talentos de classe e perícias que a vítima tenha aprendido ao longo da vida não passam para a “cria”. A prole crescerá após 1d4 dias (variando de acordo com tamanho e complexidade) dentro do criador, que deverá alimentar-se de carne, matéria vegetal e água ou sangue para estimular o “nascimento”. O monstro então se abre e expele uma criatura completamente ativa. Essa cria, por sua vez, jamais será hostil para com seu “pai” e nunca o atacará, mesmo que influenciada magicamente. Ela pode atacar e se defender a partir da rodada em que é expelida, embora sofra uma penalidade de -2 na rodada do “nascimento”.

CLIMA/TERRENO:	Ver abaixo
FREQUÊNCIA:	Muito rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitária
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Noturno
DIETA:	Especial
INTELIGÊNCIA:	Depende do tipo de dragão
TESOURO:	B, H, S, T
TENDÊNCIA:	Qualquer maligna
QUANTIDADE/ENCONTRO:	1
CA:	Ver abaixo
MOVIMENTO:	Depende do tipo de dragão
DADOS DE VIDA:	Depende do tipo de dragão
TACO:	Depende do tipo de dragão
Nº DE ATAQUES:	Depende do tipo de dragão
DANO/ATAQUE:	Ver abaixo
ATAQUES ESPECIAIS:	Sopro-de-Dragão e uso de magia
DEFESAS ESPECIAIS:	Imunidade à magia e uso de magia
PROTEÇÃO À MAGIA:	Ver abaixo
TAMANHO:	Depende do tipo de dragão
MORAL:	Ver abaixo
VALOR EM XP:	Depende do tipo de dragão, mais 1 000 (tanto o dragão lich como seu hospedeiro devem ser destruídos)



O dragão lich é uma criatura morta-viva resultante da transformação artificial de um dragão maligno. O misterioso Culto dos Dragões conhece as poderosas magias necessárias à criação dos dragões liches, embora existam rumores de que outras pessoas também pratiquem tais ritos e efeitos.

O monstro pode ser criado a partir de qualquer subespécie de dragão maligno. Ele retém todas as características físicas, exceto seus olhos, que se tornam pontos brilhantes de luz, flutuando nas sombras das cavidades oculares. Dragões liches esqueletos, ou quase esqueletos, têm sido observados.

Os sentidos são similares aos que o dragão possuía em vida: podem detectar criaturas e objetos invisíveis (inclusive aqueles escondidos na escuridão da neblina), a uma distância de 3 metros de raio por categoria de idade. O morto-vivo também conta com uma habilidade natural de discernimento, desde que se mantenha em seu covil, ou a uma distância máxima de 6 metros por categoria de idade.

Um dragão lich pode falar, lançar magias e usar seu Sopro-de-Dragão como se estivesse vivo; é capaz de utilizar qualquer de suas magias inerentes uma vez por dia, e o Sopro-de-Dragão uma vez a cada três rodadas de combate. A inteligência e memória que possuía em sua forma original são mantidas.

Combate: Dragões liches são imunes a *Enfeitiçar*, *Sono*, *Enfraquecer Intelecto*, *Metamorfose*, frio (mágico ou natural), eletricidade, *Imobilização*, insanidade, *Magias da Morte* ou *Símbolos*. Eles não podem ser envenenados ou paralisados, e o *poder da fé* dos sacerdotes não os afeta. A proteção à magia se mantém a mesma que os monstros possuíam quando vivos; somente ataques mágicos de arcanos acima do 6º nível, ou de monstros com 6 ou mais dados de vida, têm chance de acertá-los.

A CA segue a da forma original, mas melhorando em +2 (por exemplo, se a CA do dragão era -1, a do lich é -3). Os ataques desferidos contra um dragão lich, devido à sua natureza mágica, não ganham nenhum bônus na jogada de ataque ou no dano.

Inicialmente, ele mantém o mesmo moral que possuía quando vivo; entretanto, depois de ganhar seu primeiro combate, o moral passa a ser permanentemente destemido (19). Isso, admitindo-se que o oponente ou oponentes envolvidos possuam um total de dados de vida de no mínimo 100% dos dados de vida do morto-vivo (então,

um dragão lich de 16 dados de vida precisa derrotar um oponente ou oponentes com uma soma de dados de vida igual a 16 para ter o moral melhorado). Uma vez que melhore seu moral, ele se torna imune a qualquer tipo de medo mágico.

Eles têm uma capacidade um pouco maior de gerar medo do que a forma original; os oponentes precisam testar resistência à magia com uma penalidade de -1 (mais todos os modificadores relevantes) para sobrepujar a aura mágica do monstro. Seu olhar pode paralisar criaturas até a 40 metros de distância, exigindo um teste de resistência (criaturas no 6º nível ou com 6 dados de vida ou mais ganham +3 nesse teste).

Se a vítima resistir ao olhar, ela passa a ser imune ao medo gerado pelos olhos desse dragão específico.

A tática de ataque é a mesma que o réptil possuía quando em vida; por exemplo, um dragão lich que foi originalmente um dragão verde irá matar um oponente fraco com uma série de ataques físicos, mas tentará destruir os mais poderosos atacando-os no momento oportuno com Sopro-de-Dragão e magias.

Todos os ataques físicos, tanto as garras como a mordida, causam o mesmo dano que produziam quando a fera ainda vivia, mais 2d8 devido ao frio. Uma vítima atingida pelo ataque físico e que falhe no teste de resistência à paralisação fica imóvel por 2d6 rodadas. Imunidade ao frio, temporária ou permanente, anula o dano causado pelo toque gélido do dragão lich, mas não a imobilidade. Esses monstros não podem drenar níveis de vida.

Todos os dragões liches podem controlar mortos-vivos (com uma poção de controle de mortos-vivos) uma vez a cada 3 dias. Esse poder surge efeito sobre qualquer tipo de morto-vivo, a uma distância de até 60 metros. A resistência dos mortos-vivos ao controle sofre uma penalidade de -3; se o dragão for bem-sucedido, a influência durará somente por um turno. Enquanto o controle sobre os mortos-vivos estiver sendo utilizado, o dragão não poderá usar nenhuma outra magia. Se interrompido antes do término do turno, o monstro deverá esperar 3 dias até que possa utilizar-se deste poder novamente.

Se um dragão lich ou proto-dragão lich for destruído, seu espírito imediatamente retornará ao hospedeiro (um *Recipiente Arcano* que guarda o espírito do dragão — ver abaixo). Se o corpo não estiver dentro do alcance de posseção, o espírito se mantém preso no

hospedeiro durante algum tempo, ou até que um corpo fique livre para recebê-lo. Um dragão lich é muito difícil de ser destruído. Isso só pode ser feito pelo uso de uma *Palavra de Poder*, *Matar* ou magia similar. Se o espírito estiver no hospedeiro, destruir o mesmo fora do alcance da possessão irá eliminar o dragão lich. Da mesma forma, um dragão lich ativo não possui habilidade de possessão caso o hospedeiro seja destruído. O destino do espírito de um monstro desencorporado, ou seja, que não possua corpo ou hospedeiro, é desconhecido, mas presume-se que essa alma vá para os Planos Inferiores.

Habitat/Sociedade: A criação de um dragão lich é um processo complexo, que envolve a transformação de um dragão maligno por forças arcanas; os mais notórios praticantes desse ritual são os membros do Culto do Dragão. O processo normalmente é fruto de uma cooperação entre dragões malignos e magos, mas há notícias de que arcanos muito poderosos têm coagido alguns dragões.

Qualquer dragão maligno pode ser um candidato para a transformação, embora os mais velhos e com habilidades mágicas sejam os preferidos. Uma vez escolhido o réptil, os magos preparam o hospedeiro, um objeto inanimado que irá guardar a força vital do monstro. Esse objeto deverá ser um item sólido de pelo menos 2000 po de valor e resistente à deterioração (madeira, por exemplo, não pode ser usada). Uma pedra preciosa é o item mais comum, particularmente rubis, pérolas, carbúnculos e azeviche, quase sempre incrustados em espadas ou outras armas. O hospedeiro é preparado através de *Encantar Item* e do pronunciamento do nome do dragão; o objeto pode evitar a conversão, se passar em um *teste de resistência* à magia como um mago de 11º nível. Se o item for bem-sucedido, outro deverá ser usado. Se não, a magia continua. *Aço Vítreo*, às vezes, é lançada sobre o hospedeiro para protegê-lo. Depois, uma poção especial será preparada para o dragão maligno consumir. A composição exata varia com a idade e o tipo de réptil, mas precisa conter certos ingredientes, entre eles uma poção de controlar dragões malignos, uma poção da invulnerabilidade e o sangue de um vampiro. Quando a criatura beber a poção, os resultados serão determinados pela tabela a seguir (em porcentagem):

Número	Resultado
01-10	Nenhum efeito.
11-40	A poção não funcionou. O dragão sofre 2d12 pontos de dano e começa a se contorcer incontrolavelmente por 1-2 rodadas.
41-50	A poção não funcionou. O dragão morreu. <i>Desejo</i> ou magia similar será necessária para restaurar a vida do monstro; um <i>Desejo</i> de transformar o dragão em dragão lich resultará em outra jogada nesta tabela.
51-00	A poção funcionou.

Se a poção funcionar, o espírito do dragão será transferido para o hospedeiro, seja qual for a distância entre o corpo do réptil e o item. Uma luminosidade turva no hospedeiro indicará a presença da criatura.

Enquanto estiver no hospedeiro, o espírito não poderá fazer qualquer ação; ele não pode ser contactado, e nem atacado por magia. O monstro poderá permanecer no hospedeiro indefinidamente.

Uma vez que o espírito esteja contido no hospedeiro, o mesmo precisará ficar a, no máximo, 20 metros de um cadáver réptil; sob circunstância alguma o espírito poderá possuir um corpo vivo. A carcaça original do espírito será o ideal, mas o corpo de qualquer réptil que tenha morrido ou sido morto num período de até 30 dias poderá servir.

O arcano que originalmente preparou o hospedeiro deverá tocá-lo e lançar *Recipiente Arcano* enquanto pronuncia o nome do dragão; depois, toca o corpo, que deverá falhar no *teste de resistência* à magia para que o espírito consiga possuí-lo; se for bem-sucedido, ele nunca mais irá aceitar o dragão. Os modificadores a seguir devem ser aplicados no teste:

- 10 se o corpo for o original (que pode estar morto há muitos anos).
- 4 se o corpo for da mesma tendência do dragão.
- 4 se o corpo for de um dragão real (qualquer tipo)
- 3 se o corpo for de um réptil de fogo, lagarto de gelo, wyvern, lagarto de fogo.
- 1 se o corpo for de um dracolisco, dragonne, dinossauro, cobra ou outro réptil.

Se o cadáver aceitar o espírito, será animado pelo mesmo. Se o corpo for o original, ele imediatamente se torna um dragão lich; entretanto, não poderá usar sua voz ou *Sopro-de-Dragão* nos próximos 7 dias — note que isso o impede de lançar magias com componentes verbais durante o período. No final desses 7 dias, o dragão lich volta a poder usar a voz e o *Sopro-de-Dragão*.

Se o corpo não for o original, ele se converte num proto-dragão lich, que possui a mesma mente e memória da forma original, e tem os pontos de vida, imunidades à magia e ao *poder da fé* de um dragão lich. No entanto, o monstro não pode falar ou lançar magias, nem causar dano por frio, usar o *Sopro-de-Dragão* ou causar medo. Força, movimento e CA são os do corpo possuído.

Para se tornar um dragão lich completo, o proto-dragão lich deve devorar pelo menos 10% de seu corpo original. Um proto-dragão lich sempre conseguirá sentir a presença do cadáver original, não importando a distância, a não ser que o mesmo tenha sido enviado para outro plano de existência. O monstro procurará incansavelmente proteger o corpo original, deixando-o afastado de suas outras atividades. Se o cadáver tiver sido queimado, desmembrado ou de algum modo destruído, o proto-dragão lich só precisa devorar as cinzas ou pedaços equivalentes a pelo menos 10% da massa original (a destruição total do corpo original somente será possível através de *Desintegração* ou magia similar; o corpo poderá ser reconstituído através de *Desejo* ou magia similar, mas somente se a magia for recitada no mesmo plano da *Desintegração*). Se o proto-dragão lich não conseguir devorar seu corpo original, ele ficará preso em sua forma atual até ser destruído.

Um proto-dragão lich se transformará em um dragão lich completo 7 dias depois de ter devorado o corpo original. Quando a transformação se completa, o monstro volta a ter um corpo semelhante ao antigo; a partir daí ele poderá falar, recitar magias e usar o *Sopro-de-Dragão* do corpo original, assim como todas as habilidades de dragão lich.

O processo de possessão de um novo corpo é o mesmo, a não ser pelo fato de que a ajuda de um arcano não se faz mais necessária (o uso de um *Recipiente Arcano* só é exigido na primeira transferência). Se o espírito tiver sucesso ao retornar a seu corpo original, ele passa a ser um dragão lich completo, novamente.

Uma relação de simbiose existe entre os dragões liches e os arcanos que os criaram. O arcano honra e ajuda o monstro de sua criação, oferecendo-lhe tesouros regularmente. Como agradecimento, a criatura defende o arcano contra seus inimigos e outros perigos, ajudando-o, também, em seus vários planos. Como a maioria dos dragões, os dragões liches são seres solitários, embora se confortem sabendo que possuem aliados.

Os dragões liches normalmente são encontrados nas mesmas regiões onde existem dragões de sua espécie; dragões liches criados de dragões verdes, por exemplo, são encontrados em regiões subtropicais e em florestas temperadas. Embora eles não vivam com os arcanos que os criaram, seus covis nunca estão a uma grande distância da morada dos mesmos. Eles preferem a escuridão e são normalmente encontrados à noite, em florestas sombrias, ou em labirintos subterrâneos.

Ecologia: Dragões liches nunca sentem fome, mas precisam comer para alimentarem seu *Sopro-de-Dragão*. Assim como os dragões, os dragões liches podem comer quase tudo, embora prefiram alimentar-se da mesma maneira de quando eram vivos (por exemplo, se originalmente foi um dragão vermelho, ele preferirá carne fresca). O corpo de um dragão lich torna-se um pó com cheiro muito forte poucas horas após o mesmo ter sido destruído; este pó pode ser usado por arcanos para criar poções de controle dos mortos-vivos ou substâncias mágicas similares.

CLIMA/TERRENO:	Temperado ou subtropical/ Planícies ou subterrâneos
FREQÜÊNCIA:	Rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitária ou familiar
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Diurno
DIETA:	Carnívora
INTELIGÊNCIA:	Baixa (5-7)
TESOURO:	R
TENDÊNCIA:	Inconstante
QUANTIDADE/ENCONTRO:	1-8
CA:	6
MOVIMENTO:	Ver abaixo
DADOS DE VIDA:	4
TACO:	17
Nº DE ATAQUES:	3
DANO/ATAQUE:	1-8/1-4/1-4
ATAQUES ESPECIAIS:	Nenhum
DEFESAS ESPECIAIS:	Nenhuma
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma
TAMANHO:	M (1,8m de altura)
MORAL:	Resoluto (11)
VALOR EM XP:	175

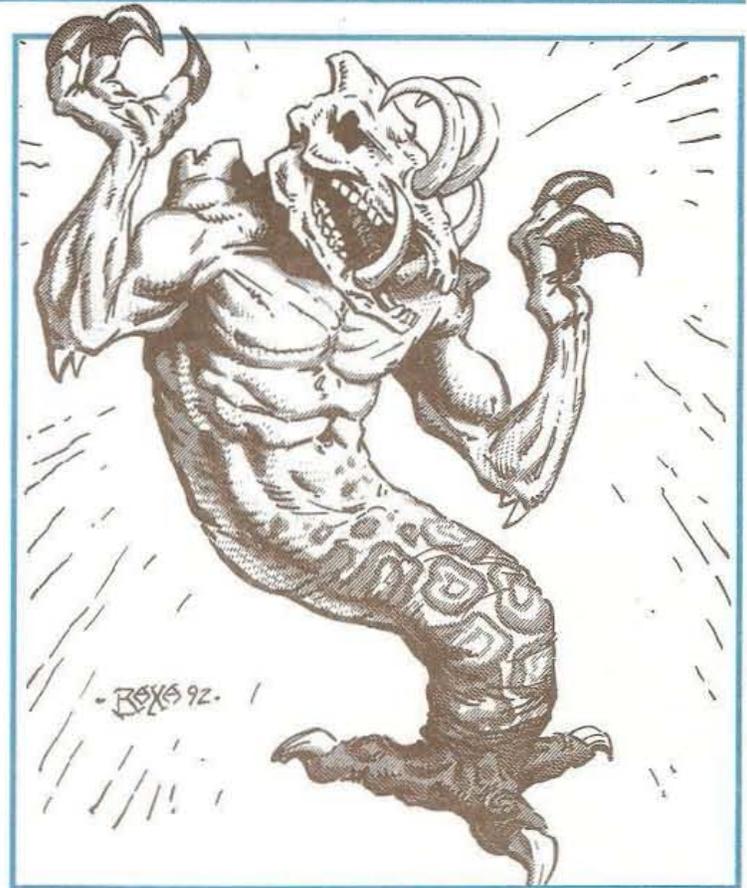
Conhecido no jargão popular como Crânios Saltitantes da Destruição, estas estranhas criaturas constroem suas tocas e esperam pacientemente para emboscar os passantes. Os gambados são completamente amorais, cuidando somente de sua sobrevivência, sua próxima refeição e seus tesouros pessoais.

Estas bizarras criaturas têm o tamanho de um ser humano, com um poderoso dorso humano e dois braços, os quais têm como terminações três garras curvadas. Suportado por um largo e poderoso pescoço, o que deveria ser a cabeça da criatura é realmente o crânio de outra criatura. Os gambados colocam estes crânios para esconder suas cabeças, seguindo o mesmo princípio do caranguejo eremita. Eles possuem uma musculatura especial que sustenta o crânio e faz as mandíbulas funcionarem. Os crânios com chifres, ou de animais com longas presas e coisas assim, são preferidos pelos gambados das planícies, enquanto os que vivem em subterrâneos preferem crânios humanóides. O dorso dos gambados continua para baixo em um cilindro de cartilagem e músculos de 1 metro de comprimento; estes podem se comprimir como uma mola, para se soltar fazendo a criatura saltar para cima e para frente. Esta coluna, que funciona como perna, termina abruptamente em três grandes e largos pés, cada um com uma garra.

A pele dos gambados geralmente é de um tom acinzentado. Eles normalmente se camuflam usando barro e sujeira que encontram dentro de seus covis.

Combate: O movimento dos gambados é feito por saltos; pulando verticalmente esta criatura consegue atingir uma altura de 5 metros e se locomove horizontalmente com TM 12. Os pés garrados dos gambados possuem um arranjo radial e são retráteis, dando a eles a capacidade de mudar rapidamente de direção, assim como de parar quando desejarem, e os provém com uma ótima tração quando em movimento.

A forma normal de ataque dos gambados é ficando parados sobre suas tocas, as quais normalmente são buracos escavados por estas criaturas, medindo aproximadamente 2 metros de profundidade, onde ficam com suas cabeças para fora no nível do chão e com as pernas contraídas prontas para saltar. Eles fazem um esforço considerável para cobrir suas tocas com pedras, madeira, trapos e ossos, com um pequeno buraco no centro onde eles colocam o crânio de suas cabeças. Qualquer aventureiro que se aproxime verá somente o crânio simplesmente jogado no chão. A cobertura não agüentará o peso de nenhuma criatura maior do que um rato de navio, assim



como cederá quando o gambado saltar para fora de sua toca para atacar.

Se alguma criatura viva chegar a menos de 1 metro do crânio do gambado ele irá saltar e atacar, inicialmente mordendo com o crânio, o qual causa 1-8 pontos de dano. Depois ele atacará com as garras de suas mãos, infligindo com cada ataque 1-4 pontos. Quando perdendo o combate, o gambado preferirá fugir a morrer.

Habitat/Sociedade: Se um gambado matar sua vítima, ele irá ignorar qualquer objeto que ela possua, exceto moedas, gemas e pedaços de jóias. Estas serão compulsivamente escolhidas devido a seu tipo ou cor e colocadas contra a luz para que ele novamente escolha as que quer. Esses objetos são guardados no fundo de sua toca, apesar de alguns artefatos serem deixados para fora a fim de atrair vítimas curiosas. O gambado come suas vítimas e então reconstrói a cobertura de sua toca, entrando dentro dela para digerir sua refeição e evitar seus predadores. Muitos meses podem se passar entre uma refeição e outra e pelo menos de 10 em 10 dias o gambado irá expor seu tesouro para selecioná-lo novamente.

Apesar de serem criaturas solitárias, os gambados já foram vistos em grupos. Aparentemente, se um local for bem provido de comida e saques, um gambado poderá retornar com seus parentes lá para fazer tocas nas imediações. Em lugares onde os ossos são comuns, até oito tocas de gambados poderão ser encontradas uma perto da outra. Acredita-se também que estes gambados se comuniquem através de leves pancadas no solo, desferidas rapidamente com suas pernas, embora isso possa ser nada mais do que um exercício para seus músculos, que ficam longos períodos esperando.

Ecologia: O couro das pernas dos gambados é naturalmente de material elástico. Essa elasticidade faz com que esses cilindros de couro sejam muito úteis como conectores de tubos e canos, ou em aplicações similares. As tocas dos gambados são razoavelmente fáceis de se descobrir e evitar para aqueles que já tenham sido vítimas de um gambado. Se não perturbados, eles podem ser usados para assegurar a passagem de um grupo de aventureiros, sendo deixados para atacar monstros menos inteligentes que os estejam seguindo.

CLIMA/TERRENO:	Temperado/Florestas e subterrâneos
FREQÜÊNCIA:	Incomum
ORGANIZAÇÃO:	Manada
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Noturno (ver abaixo)
DIETA:	Carnívora
INTELIGÊNCIA:	Baixa (5-7)
TESOURO:	Nulo
TENDÊNCIA:	Inconstante
QUANTIDADE/ENCONTRO:	40-400
CA:	10
MOVIMENTO:	9
DADOS DE VIDA:	1
TACO:	20
Nº DE ATAQUES:	1
DANO/ATAQUE:	1-8 (arma)
ATAQUES ESPECIAIS:	Ataques em massa
DEFESAS ESPECIAIS:	Nula
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nula
TAMANHO:	P-M (entre 1 e 1,5m de altura)
MORAL:	Incerto (5)
VALOR EM XP:	35

Gibberlings são humanóides pálidos e corcundas, com orelhas caninas, vastas jубas negras ao redor das cabeças, que exibem dentes afiados. Os olhos são negros e têm o brilho assustador de uma natureza demoníaca. Carregam espadas curtas em seus braços demasiadamente compridos.

Combate: Gibberlings atacam em grande quantidade, emitindo uivos tenebrosos, gemidos, gritos e sons sem sentido que levam mesmo os mais corajosos a fazer um teste de moral a cada rodada. Um jogador só precisa fazer o teste se isso for apropriado ao personagem.

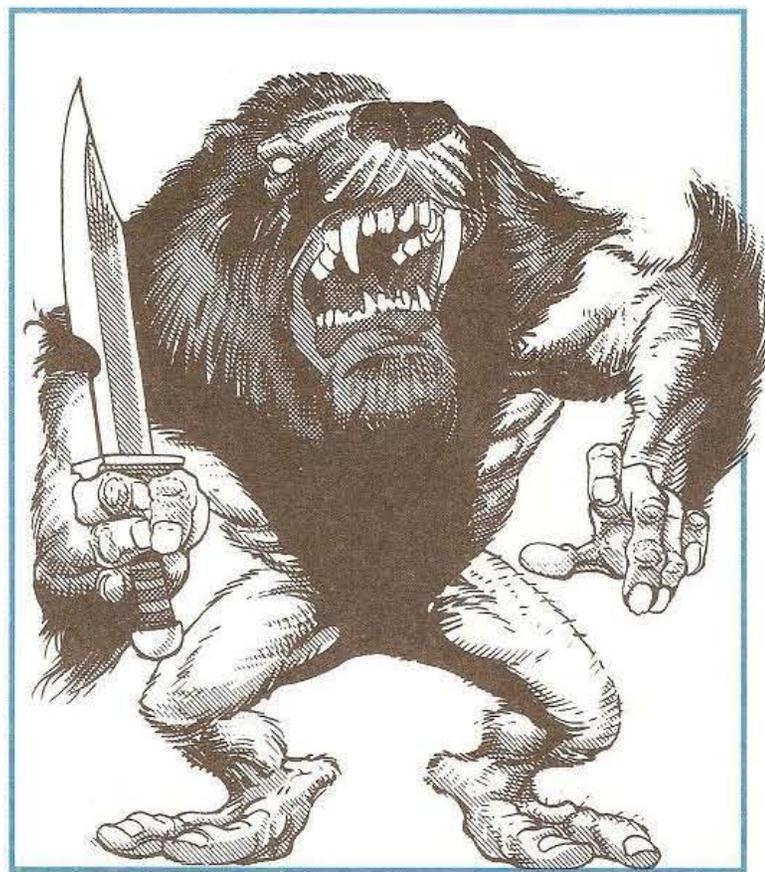
Essa multidão é completamente desorganizada, e segue direções aleatórias.

Eles atacam com espadas comuns, mas são habilidosos e experientes com essas armas, recebendo um bônus de +1 na jogada de ataque. Seus movimentos, sempre avançando, só diminuem de velocidade o suficiente para matar qualquer coisa que esteja se mexendo, e depois continua incessante, com uma sede de sangue aparentemente insaciável. Eles sempre lutam até a morte. Toda a comida encontrada é devorada, incluindo outros gibberlings mortos em combate; todas as estruturas e casas que não sejam fortificadas geralmente são destruídas.

A única esperança real de sobrevivência, caso uma manada de gibberlings seja encontrada, é aproveitar estrategicamente o medo e o ódio que eles sentem por luzes fortes. Essas criaturas costumam frequentar apenas florestas e túneis subterrâneos, detestando qualquer tipo de luz mais intensa, temendo especialmente o fogo. Apesar de seus ataques serem capazes de derrubar rapidamente alguém usando uma tocha, uma fogueira de acampamento ou luz mágica de grande intensidade irá mantê-los afastados ou desviará seu curso.

Habitat/Sociedade: É difícil imaginar a estrutura de uma sociedade de gibberlings. Essa horda apresenta algumas semelhanças com um grupo de lemingues atirando-se ao mar, ou com um cardume de piranhas em frenesi por sangue e comida. Não há sentido, ou sequer individualidade. Apesar de existirem meios primitivos de comunicação entre esses monstros, eles não possuem uma língua reconhecível.

Gibberlings que vagam pela superfície, sempre escavam buracos



para se esconderem antes do amanhecer, período em que se encontram mais vulneráveis. Podem ser seguidos com facilidade, devido à trilha de caos e destruição que deixam, podendo ser eliminados enquanto dormem, logo abaixo da superfície. Se forem descobertos, acordam, mas geralmente encolhem-se com medo da luz forte, tornando-se alvos fáceis. Gibberlings que vivem em passagens subterrâneas podem se enterrar, ou simplesmente deitar em um canto, encolhidos, como se fossem fetos. Eles despertam repentinamente, como um grupo, e saem juntos do solo, uivando e gemendo assustadoramente.

Se capturados, falam apenas sua incompreensível linguagem de grunhidos e não demonstram ter paciência ou vontade de aprender outras línguas, ou de comunicarem-se de qualquer outra forma, com os captores. Em vez disso, debatem-se nas jaulas, ou se jogam contra janelas fechadas e portas trancadas, numa tentativa desesperada de escapar.

Não se sabe ao certo como, quando, ou mesmo se os gibberlings procriam.

Ecologia: Tentativas de se encontrar covis de gibberlings sempre acabaram levando de volta a túneis subterrâneos, onde a pista se perde nos recônditos mais profundos de cavernas com piso de pedra.

Gibberlings precisam de uma incrível quantidade de comida para suprirem sua insana existência noturna, devorando qualquer coisa que apareça em seu caminho. Seus pêlos geralmente são infestados com piolhos e outros parasitas. Suas peles são nauseantes e inúteis. Eles não carregam tesouros ou objetos de interesse. Suas espadas são do tipo mais comum possível, sem entalhes ou decorações, muitas vezes sem ponta ou cegas. Em resumo, gibberlings não têm nenhuma utilidade e não servem a nenhum amo conhecido, com exceção do desejo por matança, que os impulsiona noite afora.

CLIMA/TERRENO:	Qualquer (guardião)
FREQÜÊNCIA:	Rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitária
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer
DIETA:	Nenhuma
INTELIGÊNCIA:	Média (8-10)
TESOURO:	V
TENDÊNCIA:	Egoísta
QUANTIDADE/ENCONTRO:	1-10
CA:	7
MOVIMENTO:	12
DADOS DE VIDA:	4+4
TACO:	15
Nº DE ATAQUES:	1
DANO/ATAQUE:	Pela arma ou 1-6
ATAQUES ESPECIAIS:	<i>Dardos Místicos</i>
DEFESAS ESPECIAIS:	<i>Piscar</i>
PROTEÇÃO À MAGIA:	Semelhante à dos esqueletos
TAMANHO:	M (de 1,5 a 1,8m de altura)
MORAL:	Resoluto (11-12)
VALOR EM XP:	975

Os guardiões de Bane são idênticos a esqueletos — humanos ou não — animados por uma magia divina, criada pelos sacerdotes de Bane, na época do culto a esse Deus, para servirem exatamente como guardiões. Mesmo após a morte de Bane, o segredo desta magia tem se espalhado pelos Reinos, fazendo com que muitas outras divindades, malignas ou não, capacitem seus sacerdotes a usá-la.

Combate: Todos os guardiões de Bane são silenciosos, inteligentes e malignos. Embora criados para agirem como servos, por sua inteligência, são, também, um tanto quanto independentes. Eles possuem a habilidade de *Piscar* (semelhante à magia de terceiro nível de mesmo nome) uma vez a cada turno. O efeito deste poder dura até 4 rodadas e deve ser contínuo, não podendo ser interrompido para que se comece a usá-lo novamente; uma vez terminado, é necessário um turno inteiro para poder ser ativado.

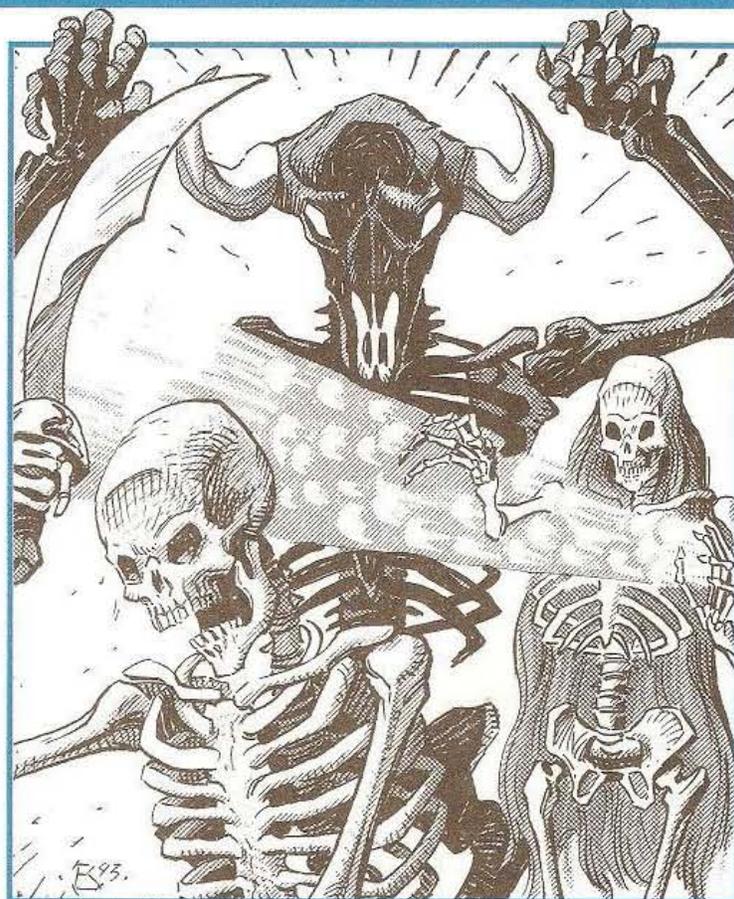
Os guardiões de Bane podem recitar *Dardos Místicos* a cada 3 rodadas. Cada magia cria dois *Dardos Místicos* que saem dos dedos da criatura (ou de qualquer outra extremidade caso os dedos tenham sido decepados) provocando 2-5 pontos de dano e podem ser direcionados para alvos separados até a 70 metros de distância.

Estes guardiões podem usar todos os tipos de armas, contanto que causem mais de 1-6 pontos de dano. Normalmente eles usam espadas ou maças e podem também utilizar quaisquer itens mágicos que não necessitem de um comando verbal, pele viva, órgãos (como óleos e poções), ou coisas assim.

Assim como os esqueletos, os guardiões de Bane são afetados por armas cortantes, fogo, magias e água benta. O *poder da fé* os atinge como se fossem vultos. Eles podem evitar combates se suas ordens assim permitirem.

Habitat/Sociedade: Por serem criados magicamente, não possuem sociedade organizada. Eles agem conforme as ordens que recebem e são usados primariamente por cultos malignos como guardiões, embora religiões neutras que possuam um suprimento de esqueletos possam utilizá-los do mesmo modo, particularmente aquelas que veneram os deuses da morte.

Ecologia: Esses monstros não se alimentam e nem contribuem para o ecossistema natural, além de não possuírem habitat. Eles são guardiões e são encontrados onde forem colocados por seus criadores.



Guardião do Medo

Alguns aparecem vestidos com uma armadura sombria e negra, semitransparente, exibindo seus ossos, e possuem chamas escarlates queimando em suas cavidades oculares. Esses guardas do medo possuem CA 6, e conseguem ver criaturas e objetos invisíveis. Eles são usados pelos sacerdotes de Cyric, e são afetados pelo *poder da fé* como se fossem aparições. A magia de Criação de Guardiões do Medo é semelhante à de Criação de Guardiões de Bane, embora seja de sétimo nível e guardada de modo egoísta pelos clérigos de Cyric. O valor de XP dos guardiões do medo é 1 200 cada.

Criação de Guardiões de Bane (Necromancia)

Sexto círculo de magia divina

Esfera: Necromancia

Distância: Toque

Componentes: V, G, M

Duração: Especial

Tempo de lançamento: 9

Área de efeito: 1 corpo (esqueleto)

Resistência: Nenhuma

O uso dessa magia transforma um esqueleto inanimado de tamanho médio ou menor em um guardião de Bane, presenteando-o com uma inteligência maligna. Somente um guardião de Bane pode ser criado por vez com o uso dessa magia e ele será capaz de usar todas as suas habilidades na rodada seguinte a sua criação, não precisando de nenhum comando para atacar. O componente material para essa magia é o símbolo sagrado do sacerdote e pelo menos 20 gotas de sangue de qualquer tipo de dragão verdadeiro.

A magia de Criação de Guardiões do Medo é similar, apesar de ser de sétimo nível e de necessitar de uma rodada para ser recitada.

CLIMA/TERRENO:	Qualquer terra
FREQÜÊNCIA:	Rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitária ou em grupos de guarda
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer um
DIETA:	Nenhuma
INTELIGÊNCIA:	Igual a quando era vivo (8-18)
TESOURO:	Qualquer um possível (de guardião)
TENDÊNCIA:	Qualquer uma Leal, veja abaixo
QUANTIDADE/ ENCONTRO:	1-4
CATEGORIA DE ARMADURA:	1
MOVIMENTO:	9, Vn 9 (C)
DADOS DE VIDA:	7 + 2
TACO:	13
Nº DE ATAQUES:	1
DANO/ATAQUE:	2-16
ATAQUES ESPECIAIS:	Raio Macabro
DEFESAS ESPECIAIS:	Insubstancial, passa através de pedra
PROTEÇÃO À MAGIA:	25%
TAMANHO:	M (2 metros de altura)
MORAL:	Destemido (19-20)
VALOR EM XP:	4 000

Esses mortos-vivos, às vezes chamados de “guardiões incansáveis”, têm a aparência de humanos graciosos e bonitos, de qualquer sexo, que andam silenciosamente. Seus membros geralmente apresentam pele de cor branca como giz, seu torso e partes inferiores são sempre esqueléticas e os olhos possuem tonalidades escuras como poços e fundos vazios.

Combate: Guardiões-fantasmas são oponentes inteligentes e perigosos. Diferente da maioria dos mortos-vivos, eles não são afetados pelo *poder da fé* devido à natureza de sua morte-vida. Normalmente atacam com um *Toque Macabro* que causa 2d8 pontos de dano em pele viva.

O guardião-fantasma também pode atacar com um *Raio Macabro* uma vez por rodada, até 12 vezes por dia. Ele aponta um dedo e um raio gelado de luz sai em direção ao alvo. O raio pode penetrar em qualquer proteção mágica e barreiras de magia inferiores às de 4º Círculo. Também ataca com TACO 6, alcançando no máximo 30 metros. A vítima deve passar em um teste de resistência a morte por magia ou sofrerá 2d12 pontos de dano, pela drenagem de energia. Deve também fazer um teste de resistência a petrificação ou sofrerá *Lentidão* por 2d12 rodadas menos o nível do personagem. Esses efeitos podem ser negados por *Dissipar Magia* ou *Velocidade*.

Esses monstros são imunes a alguns ataques de magias: *Enfeitiçar*, *Sono* e *Imobilizar*. Também não surtem efeito ataques de venenos, petrificação, metamorfose e invertidas baseadas em frio, além de não sofrerem com magias de morte. Contra todos os outros encantos, o guardião aplica a sua proteção à magia. Água benta e símbolos sagrados são inofensivos a ele.

Essa criatura incansável pode fazer com que todos os itens mágicos num raio de 20 metros emitam uma radiação branca e fria a qualquer hora e ilimitadas vezes. Isso pode ser negado por *Dissipar Magia*, caso contrário dura 2d4 turnos. Apesar de aumentar a visibilidade para os personagens, tal situação atrai outros monstros errantes.



Guardiões-fantasmas podem se tornar total ou parcialmente insubstanciais sempre que quiserem. Nesse estado, eles não causam danos físicos nem são atingidos por ataques da mesma natureza.

As armas mágicas que passam por seu corpo fazem dobrar seus bônus mágicos. Portanto, tanto uma Adaga +2 quanto uma espada longa +2 causam 4 pontos de dano quando o atingem nessa forma.

Tal transformação permite que eles passem através de pedras sólidas ou terra. Tudo isso sem preparo ou esforço. Também podem atacar ou se defender durante a rodada em que entraram ou saíram da terra. Vários guardiões-fantasmas acolhem-se em tumbas de pedra e paredes de masmorras, deixando apenas seus olhos, nariz e dedos para fora da rocha. Eles então se esticam para atacar intrusos que passam, sempre pegando-os de surpresa. Quando insubstanciais, também podem voar.

Habitat/Sociedade: Guardiões-fantasmas geralmente são encontrados como vigias, servindo a poderosos lordes mortos-vivos (como espectros, vampiros e liches). Frequentemente recebem ordens para guardar uma tumba, sala com tesouro, ou outras áreas fechadas, de poderosos sacerdotes malignos ou arcanos. Normalmente são solitários, mas podem permanecer em grupos, se assim for ordenado. Esses monstros têm chance de tomar parte em discussões verbais acirradas, mas nunca lutam voluntariamente entre si e trabalham juntos de maneira fiel e educada.

Possuindo inteligência e capacidade de julgamento, são capazes de receber instruções detalhadas e específicas. Conseguem desenvolver conversas inteligentes com seus mestres e, se permitido, com estranhos. Os guardiões falam como se estivessem vivos, mas é comum conversarem aos sussurros.

Seres assim só se tornam livres ou “selvagens” com a destruição de seu criador. Costumam ter vontade própria e até caprichos. Alguns ajudam seres vivos, outros procuram destruí-los ou os conduzem a mais problemas. Vários tentam manipular pessoas (reis?) para atingir o poder que ambicionavam em vida. Outros retêm sua humanidade o bastante para guiar e proteger amigos e parentes, há

ainda aqueles que se transformam em parceiros de indivíduos solitários como um aventureiro isolado ou um fugitivo. Restam por último os ressentidos, que buscam se vingar de inimigos de vidas passadas.

Ecologia: Guardiões-fantasmas não se alimentam, não se reproduzem e servem apenas para impedir invasões em áreas de sua responsabilidade. Com esse objetivo, perseguem monstros, aventureiros e outros seres. Fora o fato de reduzir o número dessas criaturas e fazer carniça delas, não exercem função na cadeia alimentar de sua região. Somente quando livres realizam uma variedade de propósitos e atividades, como detalhado acima. Mesmo assim, raramente afetam ou servem para alguma função no ecossistema ao redor.

A criação de um guardião-fantasma é similar ao processo convocação de um guardião da cripta (ver *Livro dos Monstros*). Executando uma magia de 8º Círculo, sacerdotes ou necromânticos podem criar ou escravizar um desses guerreiros.

Lendas de guardiões-fantasmas são mais difundidas em Faerun, especialmente no Norte. Há rumores persistentes no Vale da Cicatriz, dizendo que Lashan Aumersair, seu antigo Lorde, e os agentes do Forte Zhentil e Sembia, que vieram depois dele, foram impedidos de realizar várias ambições locais pelo Silencioso, um guardião-fantasma que vaga pela região. Com os mesmos interesses de quando era vivo, essa criatura tem a aparência de um homem magro, em uma armadura arcaica, barbudo e de face serena. Sábios acreditam que ele é tudo que resta do aventureiro Orghalor Hawkgantlet, que foi um importante homem no Vale e se apaixonou por uma bela mulher morena e misteriosa — que alguns dizem ter sido uma vampira — até seu desaparecimento, quarenta invernos atrás.

Em Waterdeep, as masmorras sob o Castelo Waterdeep têm fama de serem assombradas por guardiões-fantasmas vagantes; presos à tarefa de proteger os tesouros e tumbas dos governantes dessa região, o que foi ordenado por um lorde há muito tempo morto, eles agora vagam por todas as criptas e passagens. Acredita-se (corretamente) que o Castelo e o Palácio de Piergeiron estão conectados por passagens subterrâneas, e que as paredes de ambas as estruturas são cheias de alcovas com caminhos secretos, onde guardiões-fantasmas espionam e escutam.

Uma vez, segundo as conversas de tavernas, esses guardiões silenciosos supostamente acordaram um lorde e sua esposa para

que escapassem de uma tentativa de assassinato. Acredita-se também que esses seres tenham chacinado um bando de Ladrões das Sombras que invadiram o Palácio pelos esgotos, para envenenar as bebidas das adegas.

Dizem que a barda e tocadora de harpa Elysree Csimarre “Harpa de prata” originária de Berdusk, tem um guardião-fantasma que a segue e vigia em suas viagens. Existe até uma canção sobre isso — O Amante Fantasmagórico de Elysree — mas ela geralmente ataca aqueles que cantarem ou mesmo assobiarem algumas notas dessa melodia em sua presença.

Criar Guardiã-fantasma

Magia de Mago de 8º Círculo (Necromântico)

Alcance: 1,5 metro

Tempo de execução: 1 turno

Componentes: V, G, M

Área de efeito: 1 corpo

Duração: Permanente

Resistência: Nenhuma

Essa magia permite a uma pessoa animar um corpo com seu espírito e inteligência originais e aprisioná-lo a seu serviço pelo resto da vida. *Criar Guardiã-Fantasma* deve ser usada até cinco anos após a morte do corpo. Componentes materiais são: diamante em pó no valor de 1 500 po, quatro dentes do criador reduzidos a pó e um punhado de cabelos da pessoa que recitar essa magia. Os componentes materiais conectam a energia vital da pessoa às ordens e serviços do guardião-fantasma. Uma vez animado, ele permanece assim até sua destruição.

Durante o uso da magia, o necromântico comunica seus comandos ao guardião-fantasma. Comandos nunca podem requerer mais de uma tarefa. Eles devem especificar os termos que determinam a missão a ser executada, explicar como fazê-la e definir a exceção, se existir alguma. Por exemplo: “você deve guardar meu laboratório contra todos os intrusos, exceto eu. Mate qualquer criatura que entrar aqui”. Durante o tempo em que serve ao seu criador, o guardião-fantasma sempre tem tendência *leal*, porém as características quanto à sua visão de *bem* ou *mal* permanecem iguais a quando era vivo. Com a morte de seu mestre, fica livre das ordens e pode vagar à vontade, com sua personalidade e mente originais protegidas por seus grandes poderes de morte-vida.

CLIMA/TERRENO:	Qualquer
FREQÜÊNCIA:	Rara
ORGANIZAÇÃO:	Especial
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer
DIETA:	Nenhuma
INTELIGÊNCIA:	Alta (13-14)
TESOURO:	V
TENDÊNCIA:	Neutra
QUANTIDADE/ENCONTRO:	1-20
CA:	2
MOVIMENTO:	12, Vn 12 (A)
DADOS DE VIDA:	4+1 por nível do criador
TACO:	12
Nº DE ATAQUES:	1
DANO/ATAQUE:	Pelo tipo de arma, ou 1-4
ATAQUES ESPECIAIS:	Nenhum
DEFESAS ESPECIAIS:	Ver abaixo
PROTEÇÃO À MAGIA:	Especial
TAMANHO:	M
MORAL:	Especial
VALOR EM XP:	2 000

Normalmente encontrados como guardiões, estes autômatos têm a aparência de guerreiros, completamente protegidos por armaduras. Um horror é simplesmente uma armadura vazia, ligada por forças místicas que foi magicamente animada. O processo de criação de um horror mascarado resulta num guardião inteligente, silencioso e capaz de tomar decisões por conta própria.

Combate: Os horrores mascarados ou guardiões das sombras podem utilizar qualquer arma usada por um guerreiro, qualquer item mágico que não necessite de comando verbal ou de um organismo vivo para funcionar (óleos, poções, etc.). Eles não podem recitar magia ou realizarem pesquisas mágicas.

Os horrores mascarados não são mortos-vivos nem criaturas convocadas; assim, o *poder da fé* não funciona contra eles. Conseguem ver criaturas e objetos invisíveis a uma distância de até 40 metros e possuem infravisão com o mesmo alcance. Os sentidos dos horrores encontram-se por todo seu corpo; assim, um horror "decapitado" pode continuar lutando sem problemas.

As partes separadas do corpo cessarão qualquer tipo de atividade, mas se entrarem novamente em contato com o horror elas voltam a funcionar e embora os horrores não possam pegar seus restos após a batalha, outras pessoas podem. Eles recuperam pontos de vida perdidos na mesma velocidade dos seres vivos.

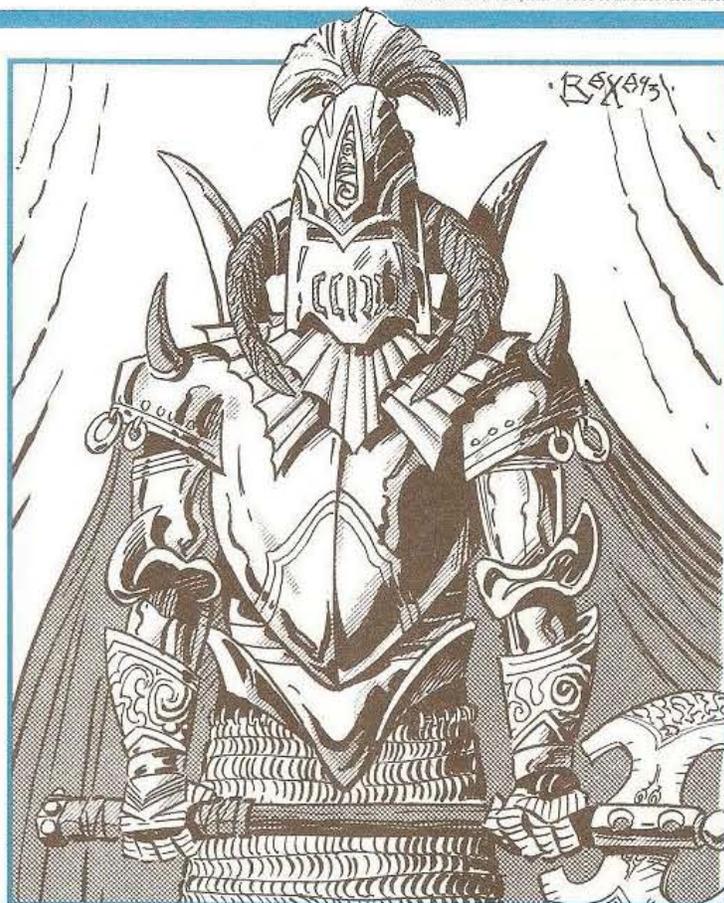
Os horrores mascarados conseguem ficar em pé e andar devido a uma *Levitação* mística. Isso os capacita a voarem na mesma velocidade com que andam, embora sejam incapazes de montar em animais. Um horror que caia estará protegido por uma *Queda Suave*. Eles podem carregar até 100 quilos de matéria quando andando e 50 quilos quando voando.

Os horrores mascarados não têm medo e não podem ser mentalmente controlados ou influenciados. Eles podem ser contactados por magias como *Percepção Extra-sensorial* ou similares, embora não sejam afetados por ilusões ou por magias de encantamento/feitiço.

Qualquer contato mental com um horror mascarado o capacita a ler os pensamentos e sentir as emoções de quem o tiver contactando, atravessando possíveis defesas. Essa habilidade tem capacitado os horrores a antecipar os pensamentos e ataques, assim como os ajudam a julgar sinceramente qualquer criatura encontrada.

Dardos Místicos lançados contra um horror servem para curá-lo de qualquer dano, assim como fazê-lo recuperar qualquer perda de energia mística. Não podem ter pontos de vida em excesso; se for atacado por *Dardos Místicos* e não estiver danificado, ele refletirá 100% de seus efeitos para o indivíduo que a recitou.

Habitat/Sociedade: Criados para serem leais, os horrores mascarados às vezes são viajantes. Servem como guardiões mesmo



após a morte de seus criadores ou mestres, mantendo seus postos em ruínas, tumbas, ou túneis já há muito esquecidos. Sabe-se que alguns têm vingado seus criadores mortos, seguindo as ordens a eles dadas.

Em alguns casos, entretanto, as ordens de um horror podem dar-lhe autonomia ao resto dos comandos, ou simplesmente o silêncio de seu criador dá liberdade a um horror. Se não for especificamente comandado a cessar de existir com a morte de seu criador, ele continuará a agir até sua destruição.

Ecologia: O processo de criação do horror mascarado se mantém secreto, embora se saiba que seja necessário um sacerdote de, pelo menos, 7º nível, um pouco de ajuda de um arcano e uma armadura normal, não mágica, de qualquer tipo.

O criador de um horror dá uma série de comandos para o mesmo, determinando assim sua liberdade, conduta e limitações, coisas que podem variar muito entre um horror e outro. As ordens dadas a um horror não podem ser mudadas. Falhas nas ordens dadas a um horror podem tornar sua lealdade inconfiável; as ordens devem ser administradas com o mesmo cuidado com que se recita uma magia de *Desejo*.

Antes de receber suas ordens, um horror pode ter imunidade aos efeitos de três magias específicas (normalmente *Bola-de-Fogo*, *Esquentar Metal* e *Relâmpago*). Seu criador precisa especificar essas magias (não precisa saber recitá-las, nem ter acesso às mesmas) e também não pode mudar isso depois. As ordens dadas a um horror nunca irão aumentar sua imunidade a magias além das três especificadas na sua criação assim como aos efeitos equivalentes de itens mágicos.

Estes monstros nunca dormem, comem ou falam e não podem sentir dor. Se comandados por um ser com capacidades telepáticas, poderão se comunicar; assim uma guarnição de horrores poderá se tornar um grupo de guerreiros muito bem organizado.

Horror de Batalha

Estes horrores de batalha são idênticos em aparência aos horrores mascarados, mas possuem alguns poderes arcanos, descritos a seguir: *Porta Dimensional* até a 60 metros de distância, uma vez por dia; *Piscar* por um turno, uma vez por dia (a magia não poderá ser cancelada e recomeçada, se o turno não tiver passado), e *Dardos Místicos*, sendo que pode lançar dois *Dardos* de 2-5 pontos de dano a uma distância de até 70 metros a cada três rodadas. Estes horrores de batalha têm tendência *Vil* e normalmente 4 000 pontos de XP.

CLIMA/TERRENO:	Qualquer terrestre ou subterrâneo
FREQÜÊNCIA:	Muito rara
ORGANIZAÇÃO:	Família/Grupo (10% são solitários)
PERÍODO	
DE ATIVIDADE:	Qualquer um
DIETA:	Carnívora
INTELIGÊNCIA:	Semi (4)
TESOURO:	Nenhum (Exceto em tesouros de templos, quando são guardiões)
TENDÊNCIA:	Ordeira
QUANTIDADE/ ENCONTRO:	
	1-8
CATEGORIA DE ARMADURA:	
	3
MOVIMENTO:	
	9
DADOS DE VIDA:	
	10
TACO:	
	11
Nº DE ATAQUES:	
	5
DANO/ATAQUE:	
	1-8 (x4 garras)/2-16 (mordida)
ATAQUES ESPECIAIS:	
	Sopro de fogo
DEFESAS ESPECIAIS:	
	Nenhuma
PROTEÇÃO À MAGIA:	
	40%
TAMANHO:	
	A (13,5 metros + comprimento)
MORAL:	
	Especial
VALOR EM XP:	
	5 000

Ibrandlin ou espreitadores da escuridão são seres criados a partir de lagartos de fogo pelos clérigos humanos do deus Ibrandul (ver Ecologia nesta ficha). Eles assemelham-se a lagartos com um rabo longo e grosso e a dragões vermelhos, sem asas e mais longos. Essa criatura tem o corpo cinza com manchas vermelhas e marrons nas costas e o peito avermelhado. Os filhotes são cinza-claro, mas escurecem ao longo do tempo.

Combate: O ibrandlin ataca com uma combinação fatal de garras e uma feroz mordida. Seu corpo de serpente levanta-se com a ajuda da cauda, liberando suas quatro patas para o ataque. Também tem capacidade de dar patadas e soprar fogo ao mesmo tempo. O seu “sopro de fogo” é usado na 5ª rodada: um cone de 1,5 metro de largura saindo da boca, 3 metros de largura no final e 5 metros de comprimento. O sopro causa 2-12 danos de fogo para todas as criaturas que o tocarem, ou metade do dano se o inimigo passar em um teste de resistência a sopro de dragão. O ibrandlin pode usar sua mordida na mesma rodada que usar o sopro de fogo. Se um ser que não for imune ao fogo estiver bem em frente à boca do ibrandlin quando ele soprar, sofrerá dano total —12 pontos de dano sem direito a um teste de resistência — se a jogada de ataque da mordida for bem-sucedida. Espreitadores são naturalmente imunes a ataques baseados em fogo.

O ibrandlin pode escalar, embora vagarosamente (movimento 5), tem capacidade para espionar portas abertas e carregar presas ou objetos, mas não possui inteligência, ou controle, para usar itens mágicos. No entanto, consegue imitar uma ação que tenha acabado de ver, como lançar uma azagaia do relâmpago, ou um globo de um colar de projéteis. Considere qualquer lançamento uma jogada de ataque com penalidade de -3. Se falhar, jogue 1d3 para decidir a quantos metros o ponto do impacto está do objeto intencionado.

O espreitador pode aprisionar criaturas com uma jogada de ataque bem-sucedida. Isto substitui três ataques de garras durante a rodada e significa que o monstro rolou seu corpo sobre a vítima, embora



ele use suas patas para apoiar a maior parte de seu peso. Criaturas aprisionadas que permanecerem quietas — podem ser usadas magias apenas com componentes verbais — não serão machucadas. Seres que se moverem ou lutarem encontrarão o peso total do ibrandlin sobre seus corpos e, conseqüentemente, sofrerão dano por esmagamento de 1-4 pontos a cada rodada. As criaturas presas conseguem se mover levemente, mas sofrem uma penalidade de -3 na jogada de ataque e no dano. Um único espreitador aprisiona até cinco criaturas de tamanho M.

Para escapar desse golpe, são necessários um teste de Força e um de Destreza na mesma rodada, mesmo que o espreitador deva estar morto; o teste de Força permite ao personagem empurrar o corpo do ibrandlin, e de Destreza lhe permite sair debaixo do mostro. Um espreitador imobilizado ou paralisado tem sua carne endurecida; nesse caso, adicione uma penalidade de +10 nos testes de habilidade de uma pessoa tentando escapar.

Habitat/Sociedade: O deus Ibrandul compartilhou processos de procriação secretos e magias de transformação com os seus seguidores mais fiéis através dos séculos, capacitando-os a forjar guardiões leais para os templos, a partir de lagartos de fogo capturados. Sacerdotes de Ibrandul estão muito exaltados: depois de vários séculos, seus espreitadores da escuridão, criados artificialmente, estão começando a se procriar, gerando outros ibrandlins em vez de lagartos de fogo!

Essas criaturas são treinadas desde seu nascimento para venerar e proteger homens e mulheres que usam as vestes de Ibrandul — robes de cor púrpura escura ou túnicas com quatro círculos de prata entrelaçados — e para guardar seu lar, geralmente um templo, contra intrusos.

Sempre como guardiões, os espreitadores ficam em qualquer lugar onde os sacerdotes de Ibrandul os colocar. Esses lagartos preferem tocas subterrâneas ou interiores de construções escuras e, geralmente, passam 50% de seu tempo dormindo. Eles podem tolerar variações extremas de temperatura e sempre reagem

instantaneamente a qualquer situação, quando acordados. Filhotes são sempre levados de onde nasceram por sacerdotes, para serem treinados.

Espreitadores não acumulam tesouros. Eles formam grupos familiares com todos os habitantes do templo, trabalhando como uma equipe, para guardar itens comuns e os esplendores de sua casa. Se permanecerem no mesmo plano, um espreitador removido de sua toca sempre sabe a direção de sua casa e vagarosamente viaja de volta. Caso essas criaturas percam os seus mestres, agressivamente defenderão o seu lar, mesmo em ruínas. Se outros indivíduos chegarem vestidos com as roupas de Ibrandul, os monstros perdidos estarão prontos para aceitar novos mestres. Eles são treinados para entender gestos, comandos verbais simples como: “Ataque!”, “Defenda-se!”, “Coma!”, “Não coma!” e “Monte guarda!” (ou seja, não deixe a criatura se mover), que são as ordens mais comuns.

Ecologia: Ibrandlin geralmente come vacas, cavalos aleijados e outros animais que os sacerdotes possuem, e parecem imunes a doenças, venenos, vermes da podridão e outros parasitas. Eles podem ingerir carne que normalmente seria enterrada ou queimada. Não têm inimigos reais, embora saiba-se que wyverns e dragões às vezes os atacam. Seus ovos valem 5 500 po, e os filhotes 8 000 po — ambas as compras provocam a inimizade de todos os sacerdotes de Ibrandul, que tentarão confiscá-las de todas as maneiras possíveis.

Ibrandul, de quem os personagens provavelmente nunca ouviram falar, é o “Deus das Profundezas Secas” (chamado de “Deus Covarde” pelos não adoradores), uma divindade das cavernas, das masmorras e do Underdark. Os devotos de Calimshan e outras áreas do Sul Brilhante afirmam que Ibrandul cuida dos humanos que se aventuram em áreas profundas e hostis, ajudando e guiando aqueles que o servem, quando estão em dificuldades.

Essa pequena seita, de tendência *inconstante*, está expandindo seu poder desde o Tempo das Perturbações. Thalandar, o sumo-sacerdote de Ibrandul, é famoso em Tashluta pelos seus sermões veementes: “Quem guiará você na escuridão?” Ele está tentando estabelecer a devoção de Ibrandul como fé respeitada e poderosa em Waterdeep, localizada sobre todo o vasto e famoso calabouço de salas profundas e poderes ocultos. Personagens começarão a escutar essa mensagem de conversão de outras pessoas nas tavernas da cidade: “Ibrandul guia você nos caminhos escuros, expulsa alguns habitantes da escuridão que poderiam machucá-lo e, de vez em quando, revela grandes tesouros para aqueles que se aventuram nas profundezas.”

Os fiéis não sabem que Ibrandul foi assassinado pela mão de Shar. Ela sempre guardou com grande inveja seu cartel da escuridão e seus seguidores, e quando Ibrandul estava fraco durante o Tempo das Perturbações, Shar o matou por ele ter ousado “roubar seus adoradores”. Depois que os deuses subiram aos céus, Shar adquiriu o poder e o cartel de Ibrandul.

Ela mantém seus olhos sobre a seita de Ibrandul e dá aos clérigos suas magias. Shar está satisfeita com o trabalho e usa seus poderes para ajudar a procriação verdadeira do ibrandlin. Essa deusa está freqüentemente influenciando Thalandar a espalhar as palavras de Ibrandul em Waterdeep, aparecendo para ele em sonhos. O disfarce de Shar na forma de Ibrandul é muito útil, permitindo a ela converter adoradores de seu inimigo mais odiado — Selune — sem chamar a atenção dos mais fanáticos. Waterdeep é um dos lugares onde se concentra o poder de Selune, e Shar/Ibrandul adora a deliciosa ironia de desgastar secretamente a força da Dama de Prata. Não importa se a chamam de Shar, Sharess, ou Ibrandul, ela dá grande valor a seus seguidores da noite. O ibrandlin é o seu presente, o guardião daqueles que são fiéis à noite.

CLIMA/TERRENO:	Qualquer/pântano, subterrâneo
FREQÜÊNCIA:	Muito rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitária
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Diurno
DIETA:	Onívora
INTELIGÊNCIA:	Semi (2-4)
TESOURO:	Q
TENDÊNCIA:	Neutra
QUANTIDADE/ENCONTRO:	1
CA:	1
MOVIMENTO:	3, Nd 6
DADOS DE VIDA:	4+3
TACO:	17
Nº DE ATAQUES:	6+
DANO/ATAQUE:	1(x6) + 1/rodada
ATAQUES ESPECIAIS:	Cuspe, balbuciar, mordida
DEFESAS ESPECIAIS:	Controle do solo
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma
TAMANHO:	M
MORAL:	Elite (13-14)
VALOR EM XP:	4 DV: 650 8 DV: 3 000

Os matracas são formas de vida amebóides compostas inteiramente de bocas e olhos. Sua tática favorita é ficar esperando com os olhos e bocas fechados parecendo um monte de terra, pulando então sobre as criaturas surpreendidas. O único motivo para fazer isso é para se alimentar, não ligando se o que come é mineral, vegetal ou animal.

Estas criaturas preferem viver em regiões pantanosas ou subterrâneas. Elas se locomovem por deslizamento, colocando suas bocas para baixo e fazendo-as puxar seu corpo. Elas podem se locomover mais rapidamente em superfícies lodosas ou em fluidos, como barro, lama, ou nadando através da sujeira. Com o tempo, elas alterarão o solo com sua habilidade especial conseguindo então mover-se mais rapidamente.

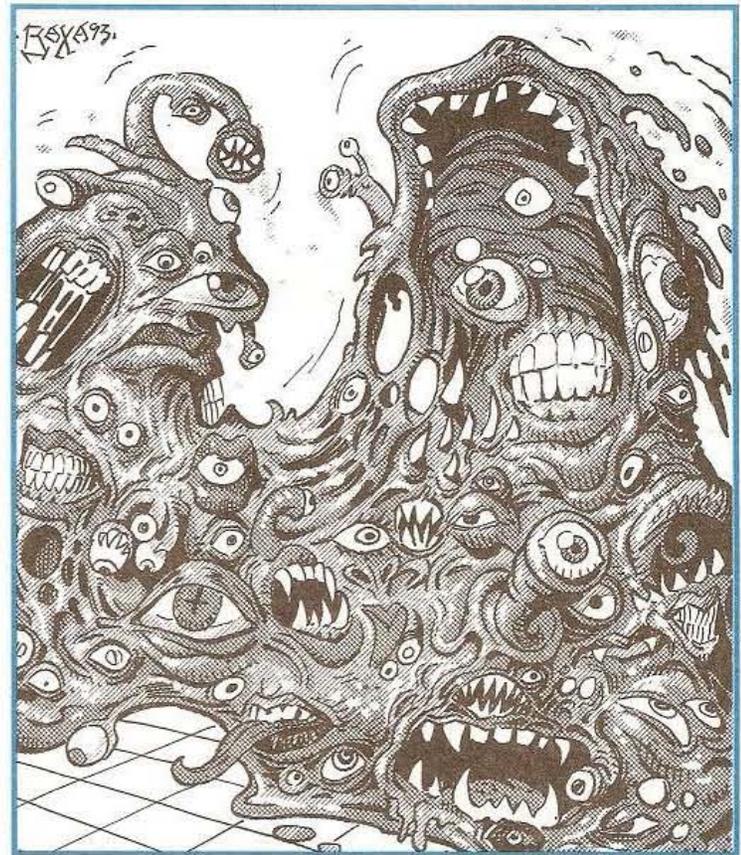
Combate: O cérebro dos matracas é localizado no meio de seu corpo, o qual é gelatinoso e dificulta os adversários a acertar o lugar certo. A capacidade mutável deste monstro é o que lhe dá a ótima Categoria de Armadura.

O matraca ataca de três modos: balbuciando, cuspidando e mordendo. Quando algum objeto interessante é avistado por uma destas criaturas, ela começa a balbuciar uma lamúria incoerente que causa *Confusão* (semelhante à magia de mesmo nome) a qualquer criatura a menos de 20 metros de distância do monstro que falhe num teste de resistência à magia. Para cada rodada que este balbuciar for ouvido, este teste deverá ser realizado. Para se determinar o tipo de confusão deve-se jogar 1d8, sendo que:

- 1 = vaga sem rumo por uma rodada,
- 2-5 = fica atordoado por uma rodada,
- 6-7 = ataca a criatura viva mais próxima por uma rodada,
- 8 = foge de medo por duas rodadas.

O cuspe do matraca irá explodir em uma chama brilhante se atingir qualquer superfície resistente. O brilho resultante irá cegar os personagens que estiverem olhando para ele e que falhem no teste de resistência à petrificação. A cegueira durará por 1-3 rodadas. Ele então tentará morder os oponentes cegos com um bônus de +2 no ataque. As vítimas cegas poderão desferir ataques com uma penalidade de -4.

O melhor ataque de um matraca ocorre quando ele se joga contra seu oponente atacando com suas 6 bocas na mesma rodada. Cada boca que acertar com um resultado pelo menos 2 pontos superior ao necessário irá drenar 1 ponto de vida adicional por rodada enquanto estiver preso à vítima; na próxima rodada, 6 novas bocas irão atacá-lo. Quando mais de 3 bocas atacarem um oponente, ele deverá fazer um teste de Destreza cada rodada após o ataque ou escorregará. Uma falha nesse teste significa que o personagem caiu. O monstro então



irá se jogar sobre a vítima e atacá-la com mais 12 bocas, ganhando um bônus de +4 para atacar o oponente indefeso. Se tiver oportunidade, após derrubar uma vítima, o matraca tentará o mesmo com outro oponente.

Quando a vítima chegar a 0 pontos de vida, ela será absorvida pelo monstro, dando a ele mais uma boca e dois olhos. Cada vez que uma vítima é absorvida, o matraca ganha permanentemente 1 ponto de vida, até chegar no máximo possível para sua quantidade de Dados de Vida. Somente seres vivos poderão ser absorvidos; mortos e mortos-vivos não são afetados.

Um matraca liquefaz solo e rocha dentro de uma distância de 2 metros de raio, podendo controlar a consistência do material mudando-o para uma massa pastosa, parecida com areia movediça. São necessários 30 segundos para transformar terra em areia movediça e uma rodada para transformar rocha em terra.

Habitat/Sociedade: Assim como outras formas de vida amebóides, estas criaturas se reproduzem através de fissão assexuada. Quando um destes monstros ganha pontos de vida para chegar no seu total máximo, ele se divide em dois. Cada monstro criado é uma criatura de 4+3 DV; um deles tem 17 pontos de vida e o outro 18. Este processo demora 4 horas e, devido a isto, antes de iniciar o processo de fissão ele se esconde em algum vão escuro. Com o final do processo, os dois matracas levam 7+3d12 turnos para encontrar seu novo território.

Eles não só evitam entrar nos territórios de caça de seus companheiros como também evitam qualquer contato físico com eles, nunca lutando por comida ou território. Acredita-se que juntando dois matracas fisicamente força-os a juntar-se, formando uma só criatura com o dobro do tamanho, DV e número de ataques, embora com metade da velocidade das criaturas normais. Estas criaturas retiram qualquer coisa comestível da terra tão rapidamente que geralmente morrem de fome assim que as presas se tornam escassas.

Ecologia: Os matracas são criaturas artificiais, tendo sido criados por poderosos arcanos para servirem de guardiões para magos ou para seus cultos. Apesar de sobreviverem sendo selvagens, eles são mais carneiros do que caçadores e raramente se estabelecem gerando uma população, a não ser em pântanos profundos.

CLIMA/TERRENO:	Qualquer terra
FREQÜÊNCIA:	Rara
ORGANIZAÇÃO:	Bando
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer
DIETA:	Nenhuma
INTELIGÊNCIA:	Baixa (5-7)
TESOURO:	Nenhum (podem ser usados como guardiões)
TENDÊNCIA:	Egoísta
QUANTIDADE/ENCONTRO:	2-5
CA:	7
MOVIMENTO:	3, Vn 18 (C)
DADOS DE VIDA:	4
TACO:	17
Nº DE ATAQUES:	1
DANO/ATAQUE:	2-8
ATAQUES ESPECIAIS:	Ver abaixo
DEFESAS ESPECIAIS:	Ver abaixo
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma
TAMANHO:	M (de 1,5 a 1,8m)
MORAL:	Especial
VALOR EM XP:	975

Os morcegos de ossos são morcegos mortos-vivos que servem como mensageiros, guardiões e aliados de batalha de sacerdotes e arcanos malignos (como os lichs, arquilichs e vampiros). Eles são esqueletos gigantes de morcegos, com as cavidades oculares vazias e negras, e atacam em silêncio, nunca emitindo um som. Alguns (conhecidos como morcegos de batalha) possuem estranhos apêndices de osso como descrito abaixo.

Combate: Os morcegos de ossos têm uma mordida gélida que inflige um dano de 2-8 pontos em qualquer criatura exceto em outros mortos-vivos, os quais sofrem um dano físico de 1-3 pontos de dano. A mordida deste monstro paralisa qualquer criatura, exceto os elfos, por um período de 3-8 (1d6 + 2) rodadas, se o mesmo não passar no teste de resistência à paralisação. Estes mortos-vivos são imunes a qualquer tipo de paralisação.

Eles são afetados pelo *poder da fé* como se fossem carniçais e sempre atacam ferozmente, fugindo somente quando com 3 pontos de vida ou menos. Eles, entretanto, irão lutar até sua destruição caso sejam assim ordenados por seus criadores ou mestre morto-vivo.

Os morcegos de ossos têm uma infravisão com alcance de 40 metros e conseguem ver criaturas e objetos invisíveis a uma distância de até 20 metros. Eles nunca dormem e nunca são surpreendidos.

Estes monstros são imunes a magias de imobilização, sono e feitiço e podem ser controlados por seus criadores ou por mortos-vivos poderosos.

Uma vez controlado por alguém, nenhum outro indivíduo poderá controlá-lo, mesmo se o que o controlava morrer ou for destruído. Os comandos simples são: Ataque (especificando um alvo), pare, venha, fique, espere (especificando o local) e busque (especificando o objeto), e a obediência é absoluta.

Como os esqueletos, os morcegos de ossos sofrem dano normal de fogo e armas de impacto e sofrem metade do dano de armas perfurantes e cortantes. Água benta não causa efeito em morcegos de ossos.

Habitat/Sociedade: Os morcegos de ossos são normalmente encontrados na moradia de seus criadores: ruínas, cavernas, tumbas, ou templos malignos. Eles preferem a escuridão, embora a luz não os machuque.

Não necessitando de água ou comida, os morcegos de ossos normalmente são colocados em armários, caixões ou arcos para servirem como guardiões, atacando ladrões e outras pessoas que abram ou entrem no lugar onde estejam.

Os morcegos de ossos podem carregar objetos simples com até 2



quilos e que possam segurar. Eles normalmente carregam chaves, varinhas e outras coisas leves a mando de seu mestre. Eles não podem usar itens mágicos, embora às vezes usem itens protetores que os fortalecem como guardiões.

Ecologia: Os morcegos de ossos não são criados naturalmente, mas os segredos de sua criação já são conhecidos nos Reinos há muito tempo e muitos têm se tornado ferozes. Eles matam morcegos vivos onde quer que os encontrem.

Estes monstros adoram matar. Se descontrolados, sairão de tempos em tempos em vôos para caçar e matar. Durante esses vôos, eles irão enfrentar qualquer criatura com seu tamanho ou menores que encontrarem até matarem pelo menos duas. Estas criaturas nunca lutam entre si.

Eles são normalmente criados por sacerdotes e arcanos malignos trabalhando em conjunto. Um esqueleto de morcego gigante intacto, ou um esqueleto feito de ossos de vários morcegos é necessário. Uma magia conhecida como Os Nove Homens de Nulathoe deve ser recitada sobre o esqueleto. No caso dos morcegos de ossos, a magia liga os ossos das asas com uma membrana invisível que o capacita a voar. Magias *Vôo*, *Detectar Invisibilidade*, *Infravisão* e *Animar os Mortos* completam o processo. Várias magias podem ser necessárias para treinar o morcego de ossos a servir e obedecer, mas as magias descritas aqui precisam ser recitadas com duas rodadas de intervalo entre uma e outra e em ordem, senão o processo falhará.

Morcego de Batalha

Morcegos de batalha são morcegos de ossos com alguns ossos a mais. Estes ossos, normalmente são garras, rabo, ferrão ou esporas, os quais devem ter sido enxertados.

Os morcegos de batalha são, no que diz respeito a tudo, idênticos aos morcegos de ossos exceto pelo fato do *poder da fé* os afetar como se fossem vultros, deles ganharem um Dado de Vida adicional, terem Categoria de Armadura 8 e possuírem 2 ou 3 ataques adicionais (normalmente 1-4 pontos de dano do ataque com as garras ou 2-5 pontos com o ataque do ferrão, o qual pode ter sido coberto com veneno pelo controlador da criatura) e voa com taxa de movimento 15 (Classe D). O valor de XP dos morcegos de batalha é de 1 400.

CLIMA/TERRENO:	Qualquer um, exceto ártico
FREQÜÊNCIA:	Muito rara
ORGANIZAÇÃO:	Trabalha com outros
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer um
DIETA:	Carnívora
INTELIGÊNCIA:	Excepcional (16)
TESOURO:	S, T, W
TENDÊNCIA:	Vil
QUANTIDADE/ENCONTRO:	1-3 (freqüentemente 1)
CA:	6
MOVIMENTO:	13
DADOS DE VIDA:	9
TACO:	11
Nº DE ATAQUES:	2
DANO/ATAQUE:	1-4/2-8
ATAQUES ESPECIAIS:	No texto
DEFESAS ESPECIAIS:	Nenhuma
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma
TAMANHO:	G (até 4m)
MORAL:	Campeão (15)
VALOR EM XP:	4 000

Nagas negras são criaturas terríveis, com rostos humanos (suas bocas têm presas) e corpos de serpentes. Comuns nas cores negra, púrpura-escuro ou azul muito escuro. Possuem a cabeça provida de cristas e escamas quase invisíveis, fazendo com que essas criaturas se pareçam mais com uma gigantesca enguia que com serpentes. Costumam trabalhar com outras formas de vidas malignas para ganho mútuo ou sobrevivência.

Combate: Nagas negras têm poderes de *Percepção Extra-sensorial* naturais (alcance de 25 metros) e usam essa habilidade constantemente.

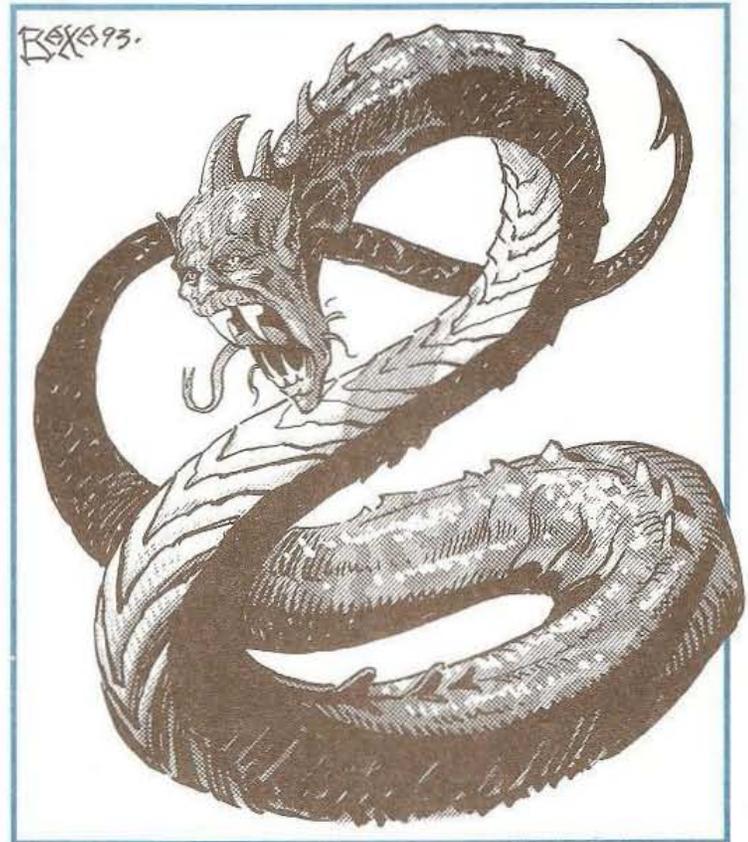
Esses monstros podem morder (sem veneno nas presas) e contam com um ferrão serrilhado e venenoso na ponta da cauda, que causa dano físico, e qualquer ser atingido deverá fazer um teste de resistência a veneno ou sofrer 1-2 pontos de dano adicionais, antes de cair em um sono profundo (tempo para fazer efeito: 1 rodada, o sono dura 2d4 rodadas).

A habilidade mais temida de uma naga negra é o seu poder para lidar com magias, as quais o monstro pode lançar como um arcano de 6º nível (4, 2, 2), usando apenas as verbais, ou as que tenham o componente gestual adaptado a seus corpos. Elas podem criar novas magias ou modificar, por experimentação, as já existentes para que seja necessário somente o componente verbal. Os dois modos de adquirir novos poderes são demorados e custosos, e isso pode forçá-las a servirem criaturas malignas mais fortes, ou a qualquer outro que as contrate, abraçando, talvez, uma vida de aventuras.

Nagas negras são imunes ao efeito de todos os ácidos, venenos de animais e naturais conhecidos (normais ou mágicos). Algumas são famosas pelo hábito de engolir venenos e trabalhar como portadoras, cuspiendo-o quando chegam ao seu destino. Elas podem cuspir a substância que carregam a uma distância de 3 metros, sobre qualquer oponente; isso requer uma jogada de ataque, que na rodada substitui o ataque de mordida, embora elas possam liberar o veneno enquanto mordem, combinando os danos.

Em combate, podem usar o ferrão, mais uma magia ou mordida, na mesma rodada. Se o espaço permitir, elas podem direcionar ferrão e mordida contra o mesmo inimigo, mas são inteligentes o suficiente para dirigirem seus ataques contra oponentes múltiplos, atacando até mesmo adversários que estejam na frente e atrás de si, simultaneamente, caso sejam encurraladas em uma passagem estreita.

Suas mentes não podem ser lidas, pois a habilidade de *Percepção Extra-sensorial*, de alguma maneira, imuniza-as contra poderes desse tipo e outros. Elas estão sujeitas, mas são resistentes, a *Sono*, *Imobilização* e magias similares da escola de encantamento/feitiço,



recebendo um bônus de +2 para todos os testes de resistência contra magias desse tipo.

Habitat/Sociedade: Nagas negras fazem seus covis em lugares rochosos, como cavernas e ruínas. Preferem morar em locais onde possam esconder coisas (como tesouros e grimoires), que tenham mais de uma entrada ou saída e pelo menos uma passagem estreita o suficiente para bloquearem com o próprio corpo, enfrentando individualmente cada intruso. Elas gostam de armadilhas, e irão montá-las (ou contratar alguém para fazê-lo) sempre que possível.

Tendem a ser solitárias, mas podem formar grupos familiares estáveis de dois ou três membros. São hermafroditas e dão à luz uma massa sinuosa de várias crias semelhantes a vermes, rapidamente abandonadas para que possam cuidar de si mesmas. Inteligentes, sabem que têm poucas chances de enfrentar e vencer, sozinhas, a maioria das criaturas dos Reinos. Por isso, freqüentemente aliam-se a outros seres malignos como orcs, rogboblins, drows, phaerimm, beholders, etc..

Ecologia: Nagas negras não comem outras de sua espécie por vontade, mas comerão qualquer outra coisa, quer esteja viva ou morta. Ocasionalmente comerão líquens ou plantas, embora sua dieta principal seja carne, especialmente a carne quente, com sangue ainda fresco.

Apesar de passarem suas vidas trabalhando com, ou para, outros seres, sempre que possível, também perseguem objetivos pessoais, os quais, às vezes, podem parecer tão excêntricos ou estranhos quanto alguns ideais humanos (cobrir este vale deserto com árvores, por exemplo), embora sempre incluam o aumento de seu poder pessoal, com a aquisição de novas magias e itens mágicos. São rápidas na pilhagem de seus inimigos caídos, engolindo itens, pergaminhos e livros de magia para que depois possam cuspi-los de volta — todas possuem um órgão interno em forma de bolsa que usam para carregar esses objetos. Esse órgão tem paredes espessas, cheias de ar — semelhantes à borracha — para protegê-las de pontas afiadas e coisas do gênero. No entanto, essa estrutura também protege sua carga dos líquidos digestivos e tem o efeito colateral, bastante incomum, de esconder itens mágicos de qualquer magia de detecção.

CLIMA/TERRENO:	Qualquer
FREQUÊNCIA:	Muito rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitária
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer
DIETA:	Magia
INTELIGÊNCIA:	Alta (13-14)
TESOURO:	Nenhum
TENDÊNCIA:	Inconstante
QUANTIDADE/ENCONTRO:	1
CA:	10
MOVIMENTO:	6
DADOS DE VIDA:	9
TACO:	12
Nº DE ATAQUES:	0
DANO/ATAQUE:	Nenhum
ATAQUES ESPECIAIS:	Absorve magia
DEFESAS ESPECIAIS:	Ver abaixo
PROTEÇÃO À MAGIA:	Ver abaixo
TAMANHO:	G (esfera de 35m de diâmetro)
MORAL:	Campeão
VALOR EM XP:	2 000

Acredita-se que estas fantásticas criaturas tenham vindo de um Plano Material Primário alternativo. Conhecidos pelos estudiosos como Devoradores de Magia, eles se alimentam de energia mística e são temidos pelo dano que podem causar.

Os nishruu aparecem como corpos amorfos, silenciosos, de cor vermelha, de uma neblina respirável, sem órgãos ou feições visíveis. Eles brilham, pulsando regularmente como se eles respirassem e podem infiltrar-se por rachaduras da largura de um dedo. Eles sempre se moverão na direção da maior concentração de magia que estiver no máximo a 20 metros deles.

Combate: Além de seu efeito em magia, os nishruu não causam dano a objetos ou seres. Fogo e ataques físicos afetam-nos normalmente e os ataques acertam automaticamente se o personagem estiver envolvido pelo nishruu. O frio causa metade do dano nestas criaturas, mas fogo, calor e frio mágicos não podem ser criados dentro de um nishruu. Se fogo ou frio mágico tocá-lo externamente, sua energia é absorvida pela criatura após ter sofrido uma rodada de dano.

Eles ignoram os ataques físicos, movendo-se destemidos e sem parar até as fontes de energia mágica. Magias de controle mental e ilusões não afetam estas criaturas.

Quaisquer magias recitadas quando o personagem estiver envolto por um nishruu serão absorvidas por eles, não tendo efeito nenhum além de aumentar a energia vital da criatura na mesma proporção dos pontos de dano que causariam. Magias que não infligem dano conferem ao nishruu uma quantidade de pontos de vida igual ao círculo das mesmas.

Itens mágicos com carga são drenados de 1-4 cargas quando em contato com um nishruu; se o contato for contínuo, essa drenagem ocorrerá uma vez a cada 2 rodadas de contato. Itens mágicos que não possuem carga têm seus poderes negados durante 1-4 rodadas após o contato; se usados quando em contato com algum nishruu, poções e pergaminhos sofrem um retardamento de 1-4 rodadas após o contato cessar para fazer efeito.

Artefatos tornam-se inoperantes todas as vezes que entram em contato com estas criaturas e continuam assim por mais 1 rodada após o término do contato. Utilizadores de magia de todas as classes que são envolvidos por um nishruu perdem uma magia memorizada (determinadas ao acaso) com o primeiro contato e mais uma magia por rodada de contato. A cada vez que esta perda ocorre, o



personagem precisa fazer um teste de resistência a Sopro-de-Dragão ou ficará com o intelecto enfraquecido.

Habitat/Sociedade: Os nishruu são criaturas solitárias que não são nativas deste Plano Material. Eles não podem voluntariamente transferir energias místicas ou cargas para outro ser. Sal, tanto marinho como da rocha, é mortalmente venenoso para os nishruu. Uma mão cheia de sal normalmente causa 2d10 pontos de dano a um nishruu e pode, conseqüentemente, ser utilizada para confinar ou guiar estas criaturas, pois as mesmas não podem entrar em contato com sal.

Ecologia: Os nishruu se alimentam de magia, se movendo contínua e lentamente em busca da mesma, em uma busca que parece não ter objetivo. Estas criaturas podem detectar magia a uma distância de até 180 metros e se movem o mais diretamente possível em direção à sua fonte. Não existe limite conhecido para a absorção de energia, nem se sabe de algum nishruu que tenha se saciado ou perdido a necessidade de energia mística. A maioria dos estudiosos acredita que a luz solar e a umidade possam sustentar estes seres.

Quando estas criaturas são mortas, seus corpos dissipam, perdendo a luminosidade e o tom, depositando-se no solo. Quaisquer itens mágicos que estiverem dentro da área da criatura quando a mesma morrer ou armas mágicas que a tiverem matado, mesmo que não estejam mais na área de seu corpo, irão receber um bônus mágico de 1-6 cargas adicionais ou uma segunda chance de serem utilizadas, no caso de itens que só podem ser utilizados uma vez (como pergaminhos e flechas). Poções, magias memorizadas, artefatos e itens que não possuem cargas não serão beneficiados. Quando um nishruu é liberado, ele será uma ameaça a todos os seres que utilizam-se de forças arcanas nos Reinos até que o mesmo seja destruído. Ele ficará rodeando aquele que o soltou esperando que este o leve até uma fonte de energia mágica, depois outra e assim por diante.

CLIMA/TERRENO:	Underdark
FREQUÊNCIA:	Rara
ORGANIZAÇÃO:	Tribal
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Todos
DIETA:	Carnívora
INTELIGÊNCIA:	Baixa (5-7)
TESOURO:	Nenhum (O, R)
TENDÊNCIA:	Neutra
QUANTIDADE/ENCONTRO:	2-24
CA:	6
MOVIMENTO:	12
DADOS DE VIDA:	2+2
TACO:	19
Nº DE ATAQUES:	1 ou 2
DANO/ATAQUE:	1-4/1-4 ou da arma
ATAQUES ESPECIAIS:	Fúria
DEFESAS ESPECIAIS:	Imunidade a venenos
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma
TAMANHO:	G (2m altura)
MORAL:	Elite (15-16)
VALOR EM XP:	Normal: 175 Jald: 270 Thonot: 1 400

Quaggoths são humanóides que têm todo o corpo recoberto por pêlos brancos, longos e felpudos, e não usam roupas. Eles possuem infravisão com alcance de 40 metros, e são imunes a quaisquer tipos de venenos. Com grande inclinação à guerra, esses seres perambulam pelo Underdark, sempre caçando. Drows, algumas vezes, escravizam-nos, usando-os como guardiões ou pastores de aranhas. Os quaggoths usam uma forma grotesca do idioma comum das profundezas, articulando apenas poucas palavras. Alguns, um pouco mais inteligentes, conhecem uma ou outra palavra na língua dos duergars, drows ou na comum.

Combate: As tribos de quaggoths delimitam territórios, e estão constantemente patrulhando suas divisas, em busca de comida. Quaisquer animais ou criaturas (como um grupo de aventureiros) encontrados serão atacados.

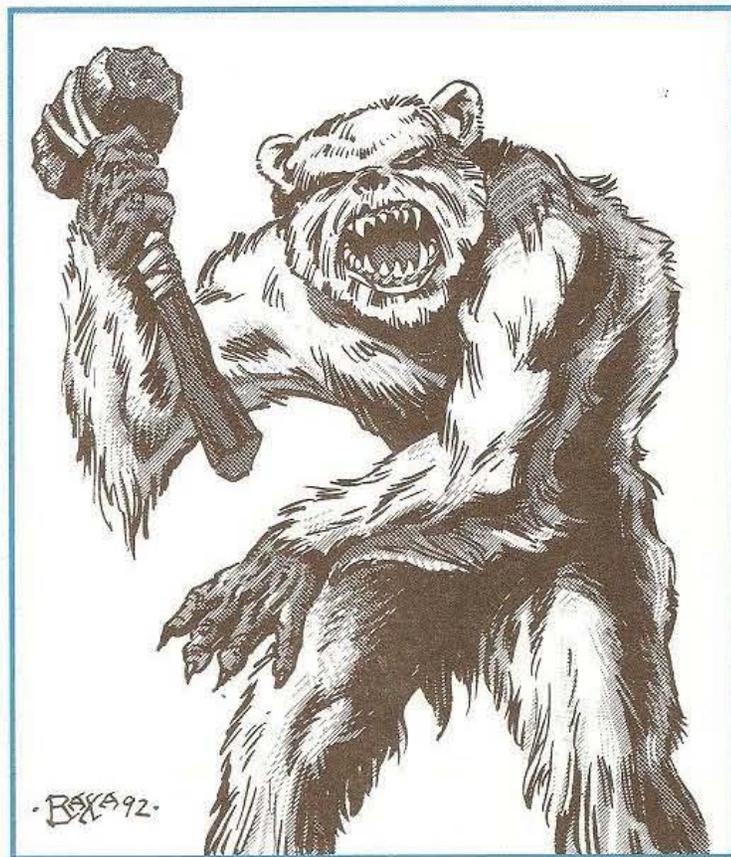
Setenta por cento das tribos não carrega armas, e os guerreiros costumam atacar usando as garras, e provocam de 1-4 pontos de dano por ataque. As demais tribos usam machados ou clavas de pedra. Todos os quaggoths que são mantidos — ou já foram — escravos de drows portam armas de qualidade superior, como montantes ou machados de batalha de aço.

Se os pontos de vida iniciais de um deles for reduzido a 25% ou menos, ele entra em fúria, e passa a contar com um bônus de +2 em suas jogadas de ataque e dano. A fúria persiste até que o monstro seja destruído, todos os inimigos morram ou os adversários saiam do seu alcance visual.

Para cada doze quaggoths deve haver um líder, ou jald, que tem 3+3 dados de vida, e se veste com couro ou peles, atingindo CA 5. Além disso, ganham um bônus de +1 nas jogadas de dano. São os jalds que organizam o combate; se não houver nenhum deles presente, os quaggoths ainda atacarão, mas de uma forma desorganizada.

Toda tribo tem uma chance de 20% de contar com um ou dois thonots, que é o equivalente quaggoth de um xamã. Ele terá poderes psíquicos, se o Mestre estiver usando essas regras em suas aventuras; se não, o thonot terá magias divinas como de um clérigo de 3º nível, e ele sempre irá se valer de suas habilidades para auxiliar o grupo em combates, fugas ou curas.

Quando vencem um combate, os seres dessa espécie recolhem todos os corpos, incluindo os mortos de sua própria espécie, levam-nos ao covil, onde todos os cadáveres serão devorados.



Habitat/Sociedade: Quaggoths são caçadores nômades, e mudam de território periodicamente, onde sempre escolhem uma caverna central como covil — um lugar onde deixam seus tesouros e alguns guardas. O restante da tribo caça, retornando de tempos em tempos para descansar e revezar a guarda.

As fêmeas são iguais aos machos em habilidades e número. Para cada adulto há um jovem, sendo que metade deles são incapazes de entrar em combate, e os outros têm 1+1 dados de vida e os mesmos ataques e CA dos adultos.

Os thonots têm o controle do que se poderia chamar de vida religiosa dos quaggoths, supervisionando os poucos rituais existentes. Alguns ritos incluem o da preparação para a caça, iniciação da vida adulta e o da morte (um curto assobio, para encomendar a alma ao descanso eterno; depois disso, os demais comem o corpo).

Esses seres acasalam em qualquer época do ano, e não se sabe de nenhum tipo de cortejo. Os bebês nascem aproximadamente 10 meses após o acasalamento. As fêmeas dão à luz um filhote, apesar de gêmeos não serem incomuns.

A origem desse povo é desconhecida. Alguns sábios aventam a possibilidade de já terem sido uma raça semicivilizada, que dominava grande parte do subterrâneo através de conquistas e sacrifícios rituais, até que os drows, duergars e outras espécies quebraram o domínio. Outros acham que eles já formaram uma civilização que vivia na superfície, e, posteriormente, foi banida para o subterrâneo. Essa teoria se baseia no ódio que os quaggoths nutrem pelos anões e elfos da superfície.

Ecologia: Eles produzem uns poucos artefatos esculpidos rusticamente em pedras, mas alguns deles são peritos na fabricação de colares feitos com contas de pedra, ossos ou madeira.

Quaggoths não temem nenhuma criatura, e são caçadores perigosos, apesar de também serem alvo de outros predadores subterrâneos. Se capturados ainda jovens, podem ser treinados como servos e guardas.

Rastejador Metamorfo

CLIMA/TERRENO:	Qualquer terra ou água
FREQÜÊNCIA:	Rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitária
<hr/>	
PERÍODO	
DE ATIVIDADE:	Qualquer um
DIETA:	Carnívora, necrófaga
INTELIGÊNCIA:	Baixa (5-7)
<hr/>	
TESOURO:	J, K, L, M, Q (Qualquer vidro, pedra preciosa ou itens de metal)
TENDÊNCIA:	Egoísta
<hr/>	
QUANTIDADE/ ENCONTRO:	1
CATEGORIA DE ARMADURA:	6
MOVIMENTO:	9, Nd 12 (12, Nd 9)
<hr/>	
DADOS DE VIDA:	7 + 7
TACO:	13
Nº DE ATAQUES:	2 (5)
<hr/>	
DANO/ATAQUE:	1-6 constrição + especial (3 - 12 x 4 + especial)
ATAQUES ESPECIAIS:	Descarga ácida
DEFESAS ESPECIAIS:	Alterar forma
<hr/>	
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma
TAMANHO:	G (amórfico, geralmente 3 metros de comprimento; ou 4 metros de corpo na forma de serpente)
MORAL:	Elite (14)
VALOR EM XP:	3 000

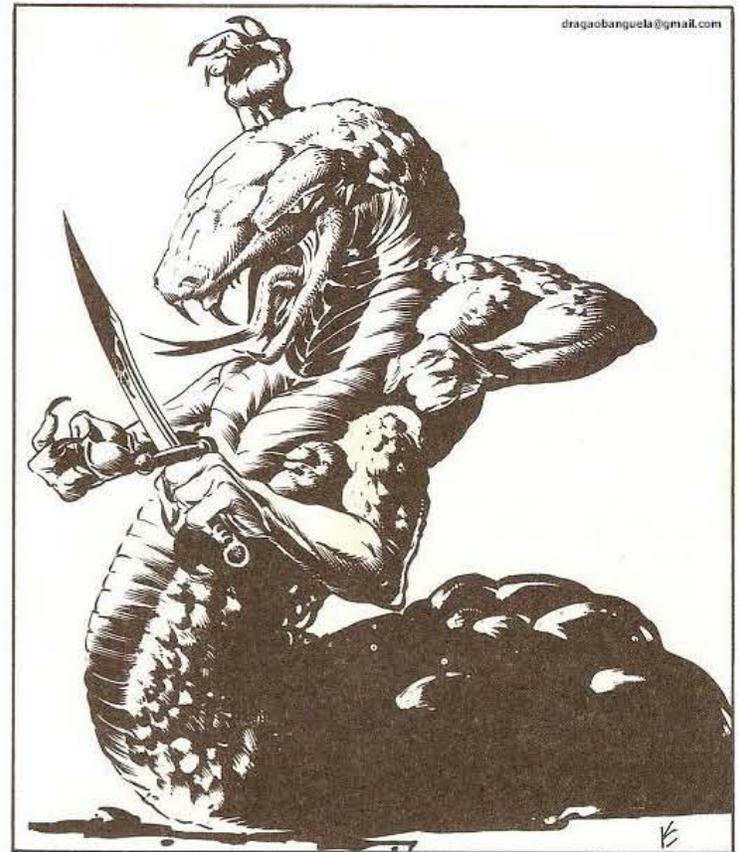
O rastejador metamorfo é um predador anfíbio comedor de carniça. Na maior parte do tempo, tem a aparência de um pudim negro e brilhante que rasteja com seu corpo amorfo. Sempre que quiser, pode usar *Alterar Forma* para se transformar em monstro serpente de quatro braços, parecido com o yuan-ti e vice-versa. Estatísticas dessa "forma guerreira" aparecem dentro dos parênteses, acima.

Combate: Ambas as formas do rastejador metamorfo têm infravisão com 30 metros de alcance e imunidade contra ataques baseados em ácido, fogo, frio e veneno, mas são vulneráveis a Magia e eletricidade. Como "pudim" ele pode passar por rachaduras de 3 centímetros, ou mais, e andar por paredes e tetos com velocidade normal, muitas vezes caindo em cima de suas vítimas. Ele envolve suas presas e as constrição, causando 1d6 pontos de dano por rodada.

Também pode expelir ácido quatro vezes ao dia de partes específicas do corpo, geralmente da superfície em contato com a vítima. Uma descarga ácida inflige 3d4 pontos de dano (metade do dano se a vítima for bem-sucedida em um teste de resistência a petrificação) e força itens a realizar um teste de resistência. Embaixo da água, uma descarga de ácido causa 2d4 pontos de dano. As descargas podem ser lançadas por ambas as formas. O ácido do rastejador corrói madeira de 3 centímetros de espessura em 1 rodada e dissolve metal imediatamente. Cota de malha é dissolvida em 2 rodadas. Armadura simples, escudos, elmos e outros itens de metal sólido são corroídos em 4 rodadas. Armas encantadas (espada +1, etc...) permitem que o metal resista à corrosão por 1 rodada a mais para cada bônus mágico: portanto, um escudo +4 resiste por 8 rodadas.

Todos os itens metálicos podem fazer um teste de resistência para evitar todos os efeitos da dissolução: a partir de uma base 13, recebe um bônus de +1 para cada bônus mágico e +1 se o metal for de adamantite pura, mítrio, prata, ou uma liga desses materiais (electrum e outros, se o Mestre desejar).

Quando ameaçado, o rastejador muda a sua forma. Essa



metamorfose limitada demora 1 rodada, durante a qual ele não ataca — tal capacidade mutante pode ser usada sempre que o monstro quiser, tanto na terra quanto na água. Durante uma dessas transformações diárias, 25% de seu dano acumulado é curado. Os rastejadores também regeneram 3 pontos de vida por dia.

Como serpente ele adquire a aparência de uma cobra grossa e escamosa. Quatro braços musculosos brotam perto de sua cabeça. Eles arranham, causando 3-12 pontos de dano cada um, agarram e imobilizam suas vítimas, e cavam 25 centímetros de profundidade, em madeira, terra e superfícies similares, por rodada. Pedra e metal resistem às garras do rastejador. Tem capacidade de empunhar clavas e outras armas rústicas: em suas mãos elas recebem +1 de bônus na jogada de ataque e +3 no dano, uma vez que sua força média é de 18/49.

Habitat/Sociedade: Rastejadores metamorfos geralmente descansam em altas superfícies rochosas, no escuro, em tetos de cavernas cheias de estalactites, no meio do mato ou debaixo da água em meio a algas. Eles habitam vários rios subterrâneos, inclusive o Sargauth, do qual saem em direção à maioria dos níveis inferiores de Undermountain e aos Reinos Subterrâneos. São caçadores solitários que geralmente evitam sua própria espécie.

Quando rastejadores metamorfos de sexos diferentes se encontram, ocorre o acasalamento. Somente lutam contra outros da mesma espécie quando duas fêmeas e um único macho se encontram. As fêmeas brigam até que uma morra ou fuja. Uma fêmea dá à luz um único filhote com metade da força de um adulto, seis meses após o acasalamento. O monstinho torna-se adulto e adquire todos os seus poderes em dois a cinco meses.

Ecologia: Deixados a seus próprios cuidados, os rastejadores percorrem grandes distâncias para demarcar seu território de caça, rigorosamente separado das áreas definidas por outros de sua espécie. Eles guardam cuidadosamente toda a comida disponível, domesticam animais, limpam a área de predadores e lixo nocivos e plantam vegetais para seus "rebanhos" de animais escolhidos, que podem ser moluscos, peixes, camarões (de água doce), minhocas, aranhas ou qualquer combinação de tais criaturas.

CLIMA/TERRENO: Qualquer terra quente ou subterrâneo
FREQÜÊNCIA: Muito rara
ORGANIZAÇÃO: Especial

PERÍODO DE ATIVIDADE: Qualquer um
DIETA: Nenhuma
INTELIGÊNCIA: Nenhuma (0)

TESOURO: Qualquer possível (guardião)
TENDÊNCIA: Neutra

QUANTIDADE/ ENCONTRO: 1-4
CATEGORIA DE ARMADURA: 2
MOVIMENTO: 9

DADOS DE VIDA: 7 + 7
TACO: 13
Nº DE ATAQUES: 3

DANO/ATAQUE: 1-12/1-12/2-8 + especial
ATAQUES ESPECIAIS: "Ferrão" elétrico
DEFESAS ESPECIAIS: Ver abaixo

PROTEÇÃO À MAGIA: 35%, veja abaixo
TAMANHO: I (4 metros + comprimento)
MORAL: Especial
VALOR EM XP: 5 000

Essas criaturas, animadas artificialmente, são monstros guardiões parecidos com escorpiões, originalmente criados por um dos aprendizes de Halaster, Trobriand. Encontrado antigamente apenas em Undermountain, eles estão começando a se espalhar para as partes subterrâneas e áreas próximas da superfície, embora nenhum deles tenha aparecido dentro de Waterdeep. Circulam rumores de que esses frios e metódicos assassinos estão soltos com ordens para simplesmente destruir todo tipo de vida que encontrarem — pois é assim que muitos deles procedem.

Combate: Esses seres metálicos elaboram seu ataque pegando a presa com duas enormes garras com pinças, enquanto atacam violentamente com o ferrão de sua cauda. O scaladar pode lutar com três oponentes de uma só vez. Suas garras infligem 1d12 pontos de dano quando elas se fecham sobre a vítima, repetindo esse dano a cada rodada, até a vítima se libertar. Aventuroiros podem tentar escapar das garras uma vez por combate com uma jogada de dobrar barras/suspender portais. Se falharem, ficarão aprisionados até que o scaladar os largue para agarrar outro oponente. Seres aprisionados são automaticamente acertados pelo ferrão do monstro, não sendo necessária uma jogada de ataque. Vítimas presas também são usadas para golpear outros seres ou objetos à sua volta — suas garras não libertam o oponente, mas fazem uma jogada de ataque; se for bem-sucedida, acertam o inimigo, causando 1d4 pontos de dano, situação que inflige à vítima imobilizada um adicional de 1d6 pontos de dano.

O ferrão do scaladar provoca 2d4 pontos de dano físico, além de liberar uma descarga elétrica de 1d12 pontos na vítima que foi ferroadada. Esse ataque pode ser gerado pelo scaladar somente uma vez por turno, e o seu ferrão consegue ser melhorado por ataques elétricos, relâmpagos e por magias lançadas sobre ele.

O scaladar absorve todos os ataques elétricos e *Dardos Místicos*. Os primeiros são retidos como energia; calcule os pontos de dano do ataque e guarde-os — cada ponto é igual a um ponto de energia armazenada. A energia guardada do scaladar é liberada pelo ferrão em 1d12 ataques. O monstro não pode soltar sua energia em uma



picada, a não ser que ele tenha 12 pontos ou mais de energia reservada.

O scaladar consegue absorver *Dardos Místicos*, que servem para curar pontos de dano sofridos por ele. Isso, porém, só ocorre durante a rodada em que os *Dardos Místicos* acertam o monstro. Depois, a energia é dissipada e perdida.

Essa criatura sofre somente metade do dano de ataques baseados em calor e fogo, e metade do dano de todos os ataques com armas cortantes e de perfuração. Os "monstros de metal" são imunes a *Desintegração*, *Labirinto*, *Cristalização* e magias baseadas em ácido ou frio. Tentativas de influenciar mentalmente o scaladar sempre falharão, o que torna magias de controle, *Ilusão* e *Enfeitiçar* inúteis; a não ser que o comando venha do criador do scaladar, ou de outro ser identificado por ele como o legítimo "controlador". Personagens nunca controlarão tais seres com algo menos poderoso do que um *Desejo*.

Habitat/Sociedade: Criaturas como o scaladar não se organizam socialmente; eles são encontrados sozinhos ou em grupos, conforme as ordens de seus controladores.

O scaladar pode escalar árvores e pedras, embora de maneira desajeitada; mas não consegue nadar ou boiar. Tem capacidade para ficar pouco tempo embaixo da água sem sofrer dano, trate sua ferroadada elétrica como uma *Bola de Fogo* de 10 metros de raio, sem afetar o próprio scaladar. Esses fortes escorpiões metálicos enferrujam dentro de 1d20 dias, reduzindo pela metade sua velocidade e, posteriormente, (após outros 1d20 dias) ficam completamente imobilizados.

Seres dessa espécie detectam a presença de outros de sua raça dentro de um raio de 35 metros. Esta sensibilidade é transmitida para seu criador ou controlador. Se o scaladar é atacado dentro desses limites, outras dessas criaturas — que por ventura estiverem na área — imediatamente perceberão o ataque e poderão ajudá-lo, se suas ordens permitirem. O controlador tem capacidade mental ou verbal para comunicar a ordem a todos os scaladars que estiverem

próximos. O comando mental, no entanto, só será executado se ele possuir o Anel de Trobriand.

Alguns arcanos pretendem criar uma magia específica para controlar eses monstros. Também correm boatos sobre pessoas que estão tentando gerar seu próprio scaladar. Se alguns desses magos atingiram sucesso, eles até agora se mantiveram em silêncio. Existem suspeitas de que Trobriand tenha dado origem a um scaladar para destruir outros dessa mesma raça, porém de “modelos inferiores”, feitos por outros arcanos.

Ecologia: O scaladar não come nada e atua apenas como predador, quando ordenado. Muitos servem de guardiões no forte do controlador, programados com alcance e objetivos específicos, como: “Mantenha a área em torno de minha torre livre de qualquer criatura maior do que 30 centímetros de altura”. O scaladar segue suas ordens sem questioná-las e mata sem arrependimento. Esses assassinos frios, sangüinários e irracionais são inimigos de todas as criaturas de áreas civilizadas e não civilizadas dos Reinos.

Muitas dessas criaturas recebem ordens para agarrar e destruir qualquer item mágico que detectem, exceto aqueles de seu mestre; nesse caso, eles constantemente tentam remover objetos possuidores de aura mágica nos arredores. As ordens de um scaladar geralmente são estruturadas em objetivos primários e secundários — a coleção de itens mágicos costuma ser seu propósito primário, apesar de que freqüentemente tenha de usar a força para completar seu intuito.

Esses monstros originam-se de um processo mágico e mecânico, complexo e preciso, praticado exclusivamente pelo seu criador, o arquimago Trobriand. Sábios acreditam que criaturas parecidas foram uma vez geradas em Myth Drannor, Netheril e outros reinos de grandes magias, há muito tempo — e que poucos deles puderam sobreviver, em tumbas lacradas e perdidas, ou em câmaras de tesouros. Outros sábios, com maiores conhecimentos de magia, afirmam que os tais seres são derivados dos temidos horrores mecânicos; esta teoria é comprovada pela duplicata do horror de prata de Trobriand no seu laboratório.

Anéis de Trobriand

Esses anéis mágicos são criações de Trobriand, um aprendiz de Halaster, figura que gerou o scaladar metálico. Os anéis permitem contato mental e controle sobre qualquer scaladar dentro de 35 metros. Eles também protegem o usuário dos ataques desses monstros, independentemente de suas ordens. O anel fará com que o scaladar se feche por 1d12 turnos imediatamente após seu contato com o usuário. A única exceção para esse efeito é um escorpião metálico que se encontra sob o comando do Anel Mestre de Scaladar, de Trobriand. O anel de Trobriand supera qualquer ordem dada ao scaladar e pode incluir novos comandos a uma distância de 165 metros. O anel, além de bloquear, temporariamente, todas as outras ordens, enquanto a criatura persegue os objetivos dados por Trobriand, também cancela o efeito de paralisação do anel menor. Trobriand eliminou seus odiados ex-aprendizes, bem como magos rivais, atacando-os com as forças desses monstros.

Serpentes Voadoras

	Presas Voadoras	Presas Mortais
CLIMA/TERRENO:	Qualquer um	Qualquer um
FREQÜÊNCIA:	Incomum	Muito rara
ORGANIZAÇÃO:	Grupo ou solitária	Solitária, qualquer uma como guardião
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer um	Qualquer um
DIETA:	Carne, insetos, carniça	Nenhuma
INTELIGÊNCIA:	Baixa (5-7)	Baixa (5-7)
TESOURO:	I, Q, S, T, X	Nenhum/qualquer um (como guardião)
TENDÊNCIA:	Neutra	Egoísta
QUANTIDADE/ ENCONTRO:	1-12	1-6
CATEGORIA DE ARMADURA:	5	5
MOVIMENTO:	9, Vn 21 (B)	6, Vn 18 (B)
DADOS DE VIDA:	1+4	1+4
TACO:	19	19
Nº DE ATAQUES:	1 + especial	1 + especial
DANO/ATAQUE:	1-3 (mordida)	1-3 (mordida)
ATAQUES ESPECIAIS:	Jato de ácido	Veja abaixo
DEFESAS ESPECIAIS:	Nenhuma	Veja abaixo
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma	Nenhuma
TAMANHO:	P (até 1,5 metro de comprimento)	P (até 1,5 metro de comprimento)
MORAL:	Resoluto (12)	Especial (considere como 20)
VALOR EM XP:	120	175

Serpentes voadoras, também conhecidas como presas voadoras, já foram numerosas em regiões quentes dos Reinos, mas são tão perigosas que todas as raças inteligentes as caçaram sem piedade. Nessas áridas terras, circulam uma infinidade de histórias sobre homens-lagarto e yuan-ti que treinam serpentes voadoras para caçar, ou trabalhar.

Esses répteis têm um par de asas coriáceas brilhantes, parecidas com as de um morcego. Podem voar com agilidade acrobática, planando, flutuando de ponta cabeça ou fazendo piruetas para confundir suas vítimas.

Monstros assim têm cores e aparência variadas. A maioria possui a cabeça chata e pontuda, como as víboras, olhos vermelhos ou amarelos e escamas verde-esmeralda ou bronzeadas.

Combate: Serpentes voadoras mordem profundamente com seus dentes afiados como espinhos, ou cospem ácido em oponentes que estejam no máximo a 3 metros de distância. Uma cuspidada dessas causa 1d4 pontos de dano em pele, couro ou tecidos, mas não afeta metais e pedras.

Presas voadoras costumam atacar as faces de seus inimigos, tentando cegá-los para que possam ser mortos e devorados sem preocupação. Tais criaturas investirão contra qualquer ser vivo que desperte sua necessidade de matar e comer. Seres de tamanho P, ou menor, são facilmente capturados e enrolados pela serpente. Isso não causa dano, mas reduz a taxa de movimento da vítima em 8 (para um mínimo de 1) e penaliza a CA em 6 pontos (para um máximo de 10). Para se enrolar no inimigo, esse réptil alado deve acertar um ataque normal. Permita uma tentativa a cada 2 rodadas de combate, como um ataque extra. Se as duas criaturas estiverem voando, esse ataque é feito com penalidade de -1.



Habitat/Sociedade: Apesar de algumas serpentes voadoras serem solitárias, a maioria caça em bando, atacando sem medo, mergulhando vorazmente sobre as vítimas.

Esses verdadeiros horrores alados são encontrados em ruínas, áreas subterrâneas e fendas rochosas ao longo dos Reinos. Podem se adaptar a uma grande variedade de climas, mas parecem ser mais numerosas em Calimshan e no Sul Brilhante.

Ecologia: Uma serpente voadora come cinco vezes o seu peso por dia, se conseguir toda essa comida. Grupos de caça muitas vezes fazem dúzias de vítimas do tamanho de humanos para refeições futuras, se acharem que outros predadores não perturbarão os corpos.

Presas Mortais

Esses répteis voadores mortos-vivos são criados, algumas vezes, quando vampiros ou outros mortos-vivos, mais poderosos, matam uma serpente voadora (20% de chance), ou quando certos clérigos malignos, com conhecimento especial, usam magias para transformá-los em mortos-vivos. Nos Reinos, tais magias são utilizadas quase que exclusivamente em Calimshan e em terras do sul. Presas mortais atacam e agem da mesma maneira que as serpentes voadoras, exceto pelo fato de suas asas ossudas não serem tão eficientes no ar quanto membranas vivas e intactas, diminuindo, portanto, sua velocidade durante o voo. Sua produção de ácido acaba quando viram mortos-vivos. Nesse estado, porém, adquirem uma mordida macabra, usável uma vez a cada 6 rodadas. Ao acertar uma mordida, que causa 1-3 pontos de dano, uma presa mortal pode drenar energia de sua vítima. Para isso, deve manter os dentes cravados na vítima, permitindo que ela, automaticamente, também golpeie na rodada seguinte. Através de seus caninos, a presa mortal drena 1d4+2 pontos de vida por rodada de seu inimigo (sem teste de resistência).

Além disso, essas criaturas têm imunidades mágicas comuns a vários mortos-vivos. São imunes a ataques baseados em frio e gelo, *Enfeitiçar*, *Sono*, *Imobilização* e *Magia da Morte* e podem ser controlados ou influenciados mentalmente por seu criador, se este existir.

CLIMA/TERRENO: Qualquer terra
FREQÜÊNCIA: Muito rara
ORGANIZAÇÃO: Clã

PERÍODO DE ATIVIDADE: Qualquer um
DIETA: Onívora
INTELIGÊNCIA: Gênio (17-18)

TESOURO: Nenhum
TENDÊNCIA: Inconstante

QUANTIDADE/ ENCONTRO: 1-12
CATEGORIA DE ARMADURA: 2/6 (portal/tentáculos ou corpo)
MOVIMENTO: 4, Vn 14 (C)

DADOS DE VIDA: 6 + 6
TACO: 15
Nº DE ATAQUES: 12

DANO/ATAQUE: 2-5 x 3 (cabeças) / 1-2 ou por tipo de arma x 9 (3 mãos triplas)

ATAQUES ESPECIAIS: Ataques de portal etéreo
DEFESAS ESPECIAIS: Regeneração

PROTEÇÃO À MAGIA: 30%
TAMANHO: I (5,5 metros de comprimento)
MORAL: Fanático (18)
VALOR EM XP: 7 000

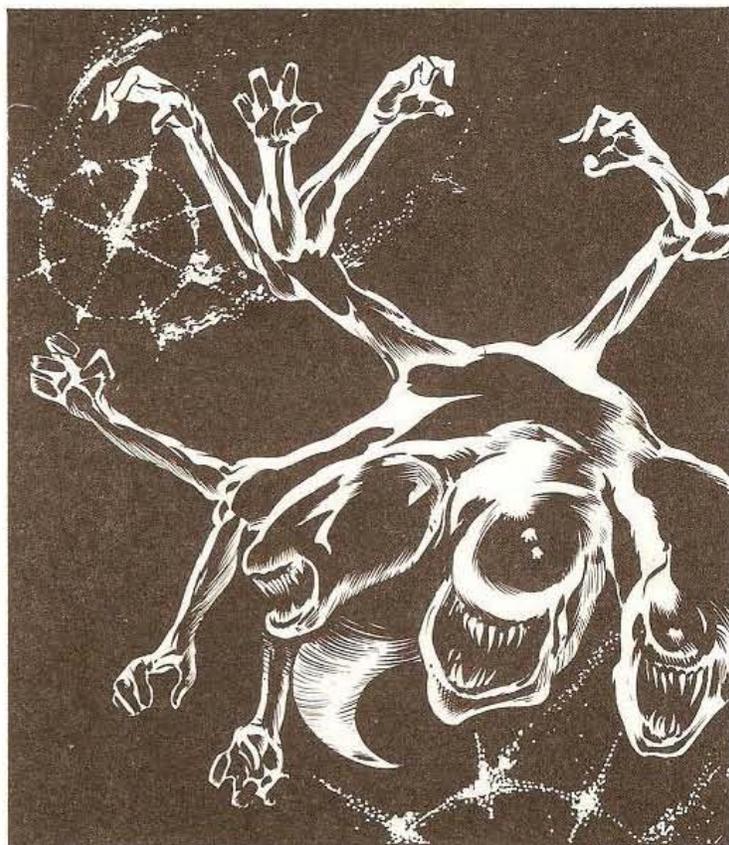
Um enigma pouco entendido por sábios e aventureiros dos Reinos, essas curiosas criaturas vivem em vários complexos subterrâneos, incluindo Undermountain. O sharn parece alimentar-se de aventureiros e vai repetidamente ameaçar os personagens nos níveis inferiores das masmorras.

Tais seres têm a forma de pingos negros, feitos de uma substância quase amorfa. São dotados de vários olhos pequenos, envolvidos por uma nuvem de luz púrpura. Oponentes raramente chegam a ver seu corpo central vulnerável, pois sobreviver a um encontro com um sharn é fato raro. Tentativas de contatos mentais com a criatura através de poderes psíquicos ou por outras maneiras só são bem-sucedidas se o sharn assim o desejar. Eles têm um método peculiar de “telepatia grupal” de curta distância entre si.

Combate: Sharns podem criar portais em miniatura — janelas etéreas — a uma distância máxima de 135 metros de seus corpos. Podem manter até seis desses portais ao mesmo tempo, usando todos para atacar de uma grande variedade de ângulos. Um sharn consegue esticar três cabeças com mandíbulas cheias de dentes e três braços com mãos triplas para atacar oponentes a distância. Cada um desses membros é dotado de vários olhos minúsculos com infravisão de 20 metros de alcance, além de possuir seu próprio portal independente. Os braços apresentam CA 4. O portal tem a forma de uma nuvem ou de uma espiral reluzente de cor púrpura, (MV 6). Quando estão abrindo ou fechando, ficam com aparência de círculos minúsculos ou anéis que giram cintilantes. Os portais apresentam CA 2. Danos de ataques que acertem o portal são transmitidos ao corpo central.

Os braços são troncos flexíveis que terminam em um “cotovelo” onde três antebraços semelhantes aos dos humanos crescem e separam-se uns dos outros. O antebraço acaba em mão que pode dar socos ou arranhões, causando 1-2 pontos de dano, apanhar itens ou empunhar armas.

Considere os braços e as cabeças como tendo a mesma Categoria de Armadura do corpo central do sharn. Ataques numa determinada



mão devem golpear com CA 3 por causa da proximidade com os outros antebraços de mão tripla. Isto pode quebrar um item que ela estiver segurando, desarmá-la ou cortar um dedo com um anel mágico.

Sharns possuem mentes bem peculiares; são imunes a todas as magias *Encantar/Enfeitiçar* e nunca são enganados por ilusões. Um sharn pode destruir psiquicamente uma mente que esteja contactada com a sua, como um ataque adicional. A vítima deve fazer um teste de Inteligência com penalidade de +3 e, se falhar, sofrerá os efeitos de *Enfraquecer o Intelecto*.

Sharns regeneram 1 ponto de dano a cada 2 turnos, contanto que tenham acesso a calor ou luz solar, e a água — seja na forma líquida ou como neve, gelo ou sangue.

Habitat/Sociedade: Sharns reproduzem-se por gemação quando atingem um certo tamanho — 55 pontos de vida ou mais. São criaturas sofisticadas e perspicazes, conhecidas pelo seu interesse por magias, viagens entre planos e domínio de uma grande variedade de regiões do Plano Primordial da Matéria e outros. Todos os sharns de determinada área fazem parte de uma grande família ou clã. Cada clã adota certas metas, decididas e modificadas sempre por uma reunião, mas elas mantêm-se misteriosas para o resto do mundo. Sharns tentam ficar alheios aos trabalhos diários dessas redondezas transitórias. Um homem sábio, chamado Orblyn de Zazesspur, chamou os sharns de “Os Grandes Distantes”, uma caracterização bastante precisa.

O clã dos sharns em Undermountain venera a Rainha Submersa, uma misteriosa criatura que vive nas profundezas do Sargauth. Alguns acreditam que essa rainha é uma abolete com poderes mágicos especiais parecidos com os dos sharns. Outros clãs parecem venerar uma variedade de divindades, incluindo a de humanos, elfos e até de criaturas goblinóides.

Ecologia: Sharns alimentam-se de liquens, plantas verdes e raízes, bem como de mamíferos.

CLIMA/TERRENO:	Tropical/Subterrâneos temperados
FREQUÊNCIA:	Muito rara
ORGANIZAÇÃO:	Ninhada
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Noturno
DIETA:	Onívora
INTELIGÊNCIA:	Animal a média (1-10)
TESOURO:	Nenhum
TENDÊNCIA:	Vil
QUANTIDADE/ENCONTRO:	2-8
CA:	7
MOVIMENTO:	6, Nd 15
DADOS DE VIDA:	2+2
TACO:	17
Nº DE ATAQUES:	5
DANO/ATAQUE:	2-16/1-6/1-6/1-8/1-8
ATAQUES ESPECIAIS:	Nenhum
DEFESAS ESPECIAIS:	Nenhuma
PROTEÇÃO À MAGIA:	Ver abaixo
TAMANHO:	M (de 1,2 a 1,8m de altura)
MORAL:	Resoluto (11)
VALOR EM XP:	175

Os skum são uma raça criada a partir do cruzamento de aboletes com humanos, semi-humanos e outras criaturas humanóides para servirem como animais de carga. Eles não se parecem com seus ancestrais. Têm uma cauda semelhante à dos aboletes e quatro membros extremamente fortes, todos terminando em patas membranosas com dois dedos e um dedão oposto. Todos os dedos terminam em garras retráteis. Os corpos destas criaturas não possuem nenhum pêlo, sendo coberto por uma membrana verde-acinzentada. Embora não possuam orelhas externas, eles não são surdos; na água eles possuem uma audição duas vezes melhor do que a humana no ar. Os olhos dos skum são parecidos com os dos aboletes, com uma sombria tonalidade roxa, mas são mais esféricos. Criados para viver no Underdark, eles têm infravisão de 20 metros.

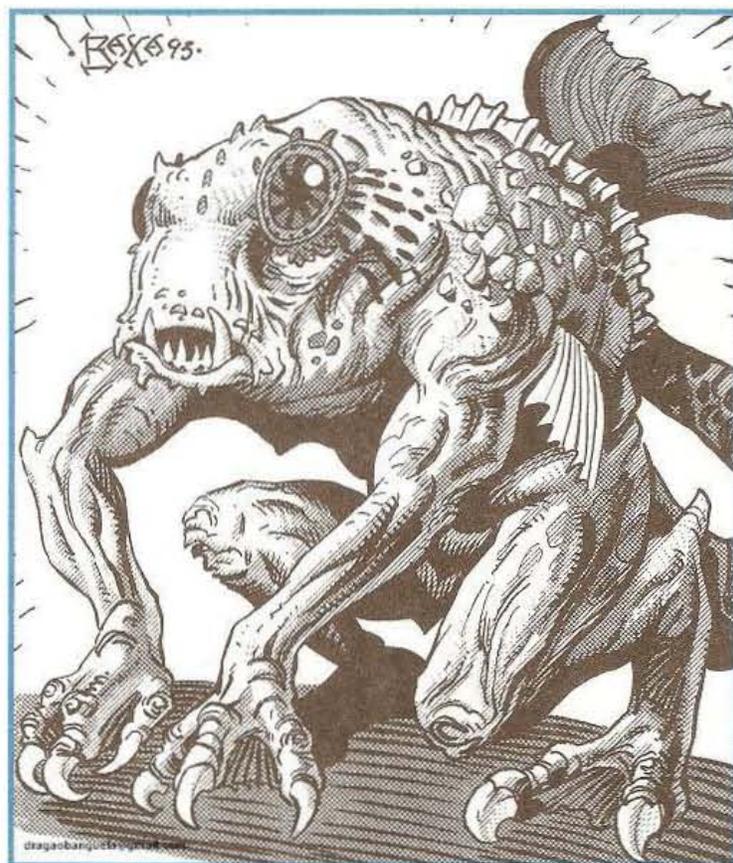
Combate: Os skum são criaturas absolutamente guerreiras, podendo atacar até três oponentes por vez, embora costumem preferir atacar somente um oponente por vez. Os machos possuem uma Força de 18 e as fêmeas 18/50. A água é o elemento natural dos skum e, quando dentro dela, podem atacar com as quatro garras e com mordidas. Em terra, o grande corpo dos skum é desajeitado e sofre uma penalidade de -2 em suas jogadas de ataque e podem usar somente um de seus braços e sua mordida na luta. Enquanto na presença de um aboleta, os skum irão lutar até serem vitoriosos, derrotados, ou até que os aboletes os mandem recuar. Estas criaturas podem ser treinadas para usar armas, embora somente de maneira desajeitada, sofrendo uma penalidade de -2 em suas jogadas de ataque.

Uma fêmea skum pode carregar o mesmo peso que um cavalo pesado de batalha em baixo da água se a carga estiver presa em suas costas. Os machos podem carregar o mesmo que um cavalo de batalha médio. Em terra, um skum pode carregar o mesmo peso que um humano com a mesma força.

Habitat/Sociedade: Os skum são o resultado final de pelo menos um milênio de cuidadosas cruzas. Eles não lembram humanidade em seus corpos ou mentes. Os aboletes removeram tudo que achavam desnecessário: cordas vocais, pulmões, orelhas externas, cabelo, etc., assim como adicionaram as feições que achavam necessárias para seus servos, como a cauda para nadar e as garras e presas para lutar.

A maioria dos skum que continua controlada pelos aboletes possui a Inteligência baixa, mas alguns são criados para serem ainda menos inteligentes. Estes têm só Inteligência animal.

Os skum procuram ser tão friamente lógicos quanto suas



inteligências limitadas permitirem. Eles não têm praticamente nenhuma emoção. Eles se comunicam com seus mestres aboletes com uma limitada forma de telepatia (alcance de 30 metros) que os capacita a entender comandos simples. Sua telepatia não os capacita a se comunicar com nenhuma raça que não seja skum ou aboleta. As mentes destas criaturas os fazem muito suscetíveis à dominação mental. Eles não têm resistência contra o poder de escravização dos aboletes e têm uma penalidade de -4 contra todas as outras magias de encantamento/feitiço.

Ecologia: Os skum respiram pela pele, mas suas membranas externas precisam estar úmidas para fazê-lo. Um skum fora da água pode respirar por meia hora antes de começar a secar; depois deste tempo, eles sofrem um dano de 3d4 pontos por turno até morrer ou retornar para a água.

Uma fêmea skum põe um ovo por vez depois de um período de gestação de seis meses. O ovo pode incubar na terra por quatro a seis semanas e as fêmeas normalmente os escondem, cobrindo-os com areia. Se possível, os pais ficam perto do ovo para guardá-lo. Uma vez fora do ovo, o filhote skum necessitará de cuidados como um bebê humano, e chegará à maturidade em três anos. Eles podem viver até 30 anos, embora a maioria morra em combate muito antes disso. Somente 25% dos filhotes saem do ovo e amadurecem até chegar à fase adulta.

Os skum não têm inimigos naturais, embora a maioria das criaturas que morem na terra em Underdark os detestem. Um skum com azar o suficiente para ser capturado por drows ou duergars pode se preparar para uma morte lenta e dolorosa. Svirfneblin geralmente ficam com pena dos prisioneiros skum. Até onde se sabe, os kuo-toa não odeiam skum, mas nunca se viu uma destas criaturas como servo em uma cidade kuo-toa.

Skum comem qualquer coisa que consigam caçar e os aboletes muitas vezes deixam que eles se alimentem apenas de restos.

Apesar dos aboletes não poderem transformar humanos, semi-humanos e humanóides prisioneiros em skum, eles podem fazer mudanças nestes para que seus filhos sejam skum. Esta prática faz com que muitas histórias assustadoras circulem pelo Underdark.

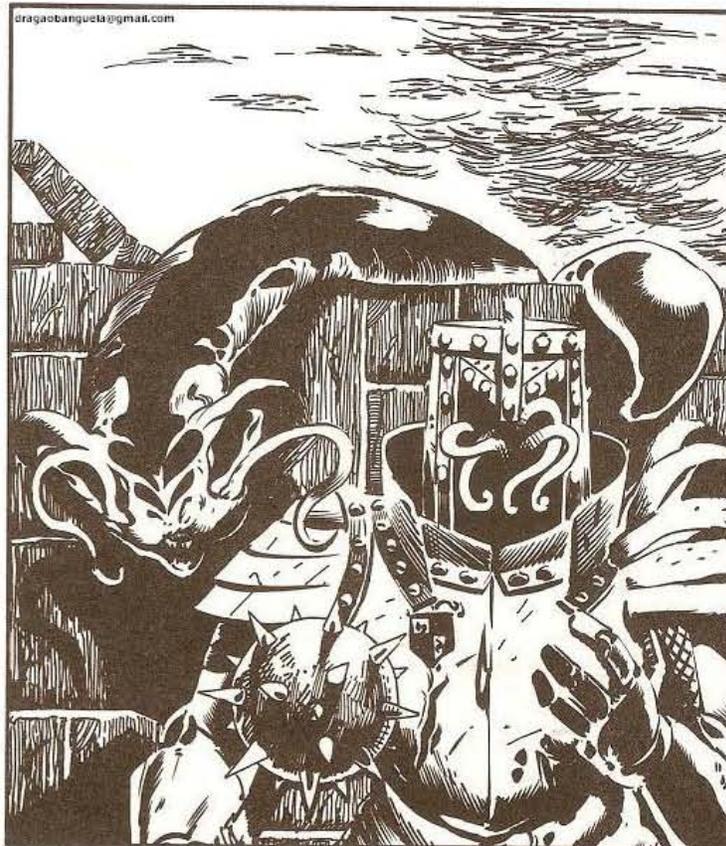
CLIMA/TERRENO:	Qualquer um
FREQÜÊNCIA:	Rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitário ou em grupo
PERÍODO	
DE ATIVIDADE:	Qualquer um
DIETA:	Carnívora
INTELIGÊNCIA:	Alta (13-14)
TESOURO: Especial (metal animado)	
TENDÊNCIA:	Inconstante
QUANTIDADE/ ENCONTRO: 1-12	
CATEGORIA DE ARMADURA:	7 (2)
MOVIMENTO:	14
DADOS DE VIDA:	4+4
TACO:	17
Nº DE ATAQUES:	5 + especial
DANO/ATAQUE:	2-5
ATAQUES ESPECIAIS:	Metal animado
DEFESAS ESPECIAIS:	Imune a eletricidade
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma
TAMANHO:	P (80 cm - 1,5 metro)
MORAL:	Elite (13)
VALOR EM XP:	975

Tendo a capacidade de viver igualmente bem na terra ou na água, as sombras raramente são vistas em sua verdadeira forma. Elas se incorporam ao metal, penetrando em objetos metálicos e animando-os. Sombras de aço usam esses objetos como abrigo e como armas, sendo sua presença identificável somente por uma mancha negra, ou sombra, na superfície do metal — daí a origem de seu nome. Essas criaturas podem permanecer dentro do metal por um tempo indefinido sem se prejudicar. Elas podem ver através desse material com infravisão de 27 metros de alcance.

Combate: Sombras de aço têm duas inofensivas antenas em forma de barbilhões saindo de sua boca. Seu corpo expandível possui cinco tentáculos enrugados, farpados e retráteis, que podem se estender a até 2 metros de distância. Uma vez que um tentáculo acerte seu alvo, causa 2-5 pontos de dano por rodada automaticamente até que seja cortado ou que a criatura voluntariamente o retire. Um tentáculo normalmente tem CA 7 e pode ser cortado se sofrer 6 ou mais pontos de dano.

Sombras de aço podem incorporar-se a metais à vontade. Isso leva 1 rodada, durante a qual a sombra fica com CA 7 e não pode atacar fisicamente. Ela pode se juntar inteiramente a qualquer pedaço de metal maior do que uma espada longa — um escudo, uma armadura, um machado de batalha e outros objetos parecidos. Estando dentro do metal, a criatura adquire CA 2, e está sujeita aos efeitos de qualquer ataque sofrido pelo metal; ela sofre metade do dano de ataques físicos, não sente nenhum efeito se o metal passar em seu teste de resistência e, se este não passar, ela tem direito a seu próprio teste. Caso o metal seja desintegrado, ela é expelida, mas não sofre dano. Se estiver em um metal usado por alguém, pode acertar automaticamente todos os seus tentáculos nessa vítima na rodada seguinte à que se incorporou. Sombras de aço não têm a capacidade de se fundir a itens metálicos recobertos por aura mágica, como espadas e armaduras encantadas.

Uma sombra consegue animar qualquer metal com o qual entre em contato, fazendo esse item voar, se mover e atacar. Armas animadas causam seu próprio dano e atacam com TACD da sombra. Escudos e armaduras, que podem ser animados como um conjunto, atacam correndo e empurrando, causando 1d4+1 de dano. Uma sombra rastejando ao longo de uma superfície, como o chão, pode “arremessar” flechas com pontas de metal, ou lançar moedas, se



houver esses objetos no local — um punhado de moedas causa um ponto de dano quando atinge o alvo, pode derrubar corpos luminosos e forçar itens frágeis a fazerem testes de resistência. Esse material lançado tem alcance de 3 metros/6 metros/10 metros, em que se aplicam as respectivas penalidades. Objetos animados movem-se com a mesma velocidade da sombra, somente se forem maiores ou do mesmo tamanho que ela; caso contrário, apresentam MV 21.

Ataques de metais animados são considerados adicionais e especiais. Uma tática bastante usada pelas sombras de aço é a de animar armaduras vazias ou contendo esqueletos ou cadáveres — fazendo os oponentes pensarem que estão enfrentando mortos-vivos — e avançar para agarrar sua presa humana. Os tentáculos da sombra então saem do elmo para atingir o rosto do inimigo. Se o ataque for bem-sucedido, a sombra e a vítima devem jogar 1d20 a cada rodada; caso a vítima obtenha um número maior, livra-se; se rolar um menor, a sombra mantém-se agarrada por mais 1 rodada. O Mestre deve decidir quais armas e quais magias uma vítima presa dessa maneira consegue usar.

Habitat/Sociedade: Sombras de aço podem ser encontradas em qualquer lugar, desde cascos de navios naufragados, no fundo do oceano, até tumbas antigas localizadas em zonas com gelo glacial no topo de montanhas, contanto que algum metal esteja perto.

Ecologia: Essas criaturas são imunes a qualquer tipo de ataque elétrico (*Relâmpagos*). *Esquentar Metal*, usado em objetos nos quais as sombras estão incorporadas, funciona como uma magia de *Cura*, restituindo ao monstro o mesmo número de pontos de vida que o dano lhe causaria.

Ataques de monstros da ferrugem em metais onde uma sombra estiver contida, imediatamente forçam a sombra a sair, causando 4d6 pontos de dano para cada tentáculo do monstro da ferrugem que a tiver atingido. Uma vez livre do metal, a sombra não sofre mais dano dos tentáculos do monstro.

O icor das sombras de aço é muito procurado por alquimistas e magos, pois serve como ingrediente para poções, tintas para magia e encantamentos de itens mágicos relacionados com animação, aquecimento ou passagem por metais. A pele da sombra, devidamente preparada, contém efeitos mágicos que protegem contra ou reduzem o dano de ataques de *Relâmpagos* e outras formas de energia.

Tentáculos Negros

CLIMA/TERRENO:	Qualquer região bastante úmida
FREQÜÊNCIA:	Muito rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitária
<hr/>	
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer um
DIETA:	Carnívora
INTELIGÊNCIA:	Alta (13-14)
<hr/>	
TESOURO:	Qualquer tesouro que possa ficar imerso na água
TENDÊNCIA:	Cruel
<hr/>	
QUANTIDADE/ ENCONTRO:	1
CATEGORIA DE ARMADURA:	3
MOVIMENTO:	1
<hr/>	
DADOS DE VIDA:	9
TACO:	11
Nº DE ATAQUES:	36
<hr/>	
DANO/ATAQUE:	1-6 (constricção), 1-2 (batendo), ou por arma
ATAQUES ESPECIAIS:	Enfeitiçar
DEFESAS ESPECIAIS:	Imobilização e Esfera de Energia
PROTEÇÃO À MAGIA:	60%
<hr/>	
TAMANHO:	G a I (2,5 a 5 metros+) (variação)
MORAL:	Elite (13)
VALOR EM XP:	14 000

O tentáculos negros é um predador anfíbio solitário. É inteligente e usa seu tesouro como forma de atrair vítimas para perto do seu alcance. Essa criatura parece nunca dormir e jamais esquece aqueles que conseguiram escapar de seus ataques.

É um monstro que tem corpo preto e brilhante, que deve estar sempre úmido ou sofrerá perda de 1 dado de vida por dia. Esse corpo coriáceo chega, no estágio adulto, ao tamanho de um boi, mas pode, achatando-se, ocupar uma área bem maior — de 3 x 3 metros ou mais.

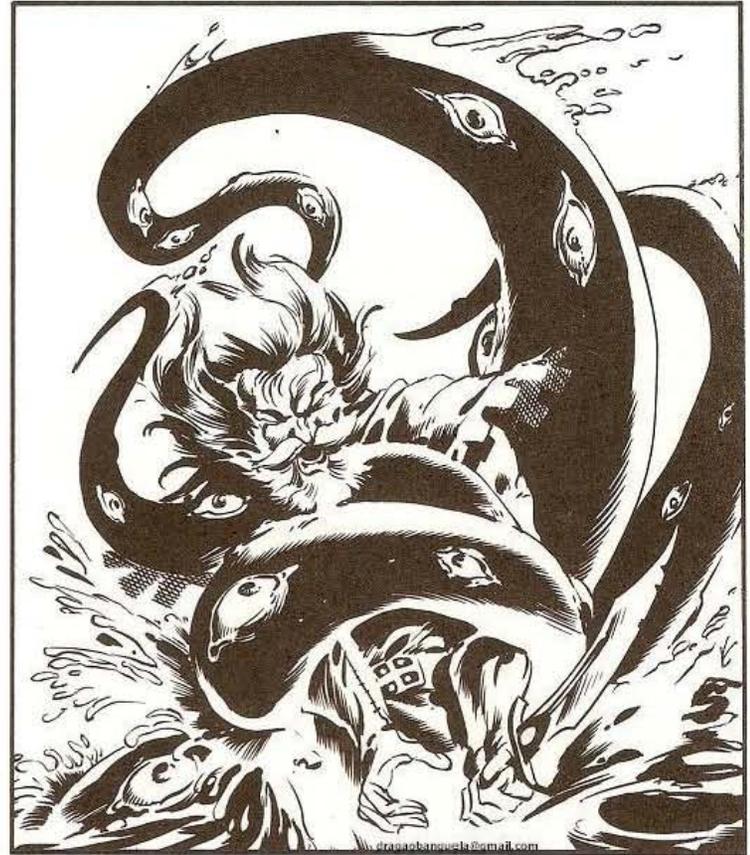
Seus tentáculos chegam a até 6 metros de comprimento e brotam por todo o corpo. Criaturas dessa espécie podem ter mais de 50 membros, no entanto, só 36 atingem a forma adulta. Podem golpear oponentes, agarrá-los, apertá-los e, ainda, empunhar armas.

Cada tentáculo é provido de vários olhos pequenos e protegidos, com a mesma capacidade de visão de um humano, mas dotados de infravisão com 50 metros de alcance efetivo. Debaxo da água, seu alcance é de 25 metros. Essas criaturas também sentem vibrações, “odores” perceptíveis na água, e conseguem distinguir cores e luzes por meio de órgãos existentes por todo o seu corpo.

Combate: O tentáculos negros consegue lutar simultaneamente com todos os adversários que puder alcançar. No máximo 5 tentáculos podem atingir um único oponente em 1 rodada. Apenas dois tentáculos empunham armas sem atrapalhar ou machucar os outros membros.

Armas usadas pelos tentáculos negros causam dano normal. Somente um pode manejar arma de dupla empunhadura sem penalidade na iniciativa nem na jogada de ataque. Esses monstros também conseguem bater ou agarrar um inimigo. O golpe de um tentáculo causa 1d2 pontos de dano por ataque.

Para agarrar, deve passar em uma jogada de ataque. Nesse caso, ele não causa dano quando acerta, mas faz com que a vítima passe a atacar com penalidade de -1, enquanto estiver presa. Em rodadas



posteriores, a criatura constrixe a vítima, causando 1-6 pontos de dano por rodada.

Se dois membros agarram uma vítima, ela ataca com penalidade de -2, sofre 1 ponto de penalidade na CA e se move com metade de sua velocidade.

Três tentáculos fazem com que a vítima sofra -3 na jogada de ataque, uma penalidade de -3 na sua Categoria de Armadura e não possa se mover mais de 1 metro de sua posição atual.

Se quatro tentáculos a imobilizam, a vítima não se distancia do monstro além de sofrer uma penalidade de -6 na sua CA e uma penalidade de -4 na jogada de ataque. A criatura consegue, então, usar a magia *Enfeitiçar*; os efeitos desse poder são idênticos a *Enfeitiçar Monstros*. A criatura emerge da água, seu tentáculo recoberto de olhos, para atrair a visão da vítima e enfeitiçá-la. Se o ataque de magia for bem-sucedido, a criatura faz de tudo para ajudar o tentáculos negros, seja atraindo comida até ele ou protegendo-o de inimigos poderosos. Ele se comunica mentalmente com seus escravos enfeitiçados. Sucesso em um teste de resistência à magia nega o efeito do encanto. Esse é o único modo do tentáculos negros abandonar criaturas sob seu poder. Isso só será feito três vezes ao dia. A mesma ação é usada sempre que o ser desejar usar *Imobilizar Monstros*. O processo não muda, mas a vítima faz seu teste de resistência à magia com penalidade de -3 e, se falhar, ficará paralisada por 8 rodadas. *Imobilizar Monstros* é permitido 5 vezes por dia. O tentáculos negros recorre a essa magia para capturar um certo número de vítimas, afogando-as antes que consigam recobrar a mobilidade.

Cinco tentáculos que imobilizam um oponente impedem todos os seus movimentos, exceto debater-se e contorcer-se, impondo uma penalidade de -5 na jogada de ataque e diminuindo a CA para 10, independente de armadura ou defesas mágicas.

Permita que a presa agarrada faça um teste de Força para ver se o movimento intencionado, ou outra ação diferente de um ataque,

poderá ser realizado contra a grande força do tentáculos negros. O monstro sempre se esconderá dentro da água para surpreender seu inimigo. Um personagem imobilizado pode permanecer embaixo da água por 1 rodada por ponto de Força, antes de se afogar. Personagens ativos ou que continuem a lutar, podem ficar submersos apenas pela metade desse tempo. Em qualquer rodada que o personagem não atacar, ele tentará atingir a superfície para respirar, a não ser que a criatura tente impedi-lo. Se estiver preso por um ou mais tentáculos, são necessários dois testes de Força para sair do fundo do lago — um para atingir a superfície e outro para deixar o nariz e a boca livres para respirar. Se ambos falharem, dois testes, com o mesmo objetivo, são necessários na rodada seguinte.

Qualquer ataque que causar 7 ou mais pontos de dano ao tentáculo em uma rodada, ou um total de dano cumulativo de 14 pontos ou mais, faz com que o membro solte o que estava segurando e fique se contorcendo inofensivamente na próxima rodada, antes de poder atacar novamente. Ataques totalizando 20 pontos de dano deceparam o tentáculo.

O tentáculos negros pode usar todos os seus membros em uma rodada sem penalidade, contanto que consiga alcançar vários inimigos. Eles podem manejar todas as armas e itens mágicos não restritos a uma certa classe e que não requeiram comando verbal ou manipulações delicadas, como pressionar botões.

Tentáculos negros comem carne, mas somente de presas que tenha acabado de assassinar. As três bocas em forma de bico da criatura são usadas em combate, e a vítima, que for apanhada, sofre 3-12 pontos de dano. Há 10% de risco que um personagem possa acidentalmente cair em uma dessas bocas, causando um dano idêntico ao mencionado acima.

O tentáculos negros pode criar *Esfera de Energia* uma vez por semana. Esse encanto parecido com a magia arcana de 5º Círculo *Muralha de Energia*, pode ser lançado a uma distância de 90 metros, funcionando corretamente mesmo que água, árvores, solo, e outras formas sólidas interrompam seus limites (ou seja, ela pode ser lançada, parcialmente, debaixo da água ou sobre o chão para aprisionar criaturas na superfície e em túneis ou cavernas). A *Esfera* tem o raio que o monstro desejar, até o máximo de 20 metros. E dura enquanto o tentáculos negros se concentrar. Ele geralmente usa isto para escapar de inimigos perigosos, para lidar com eles mais tarde, ou aprisionar intencionalmente suas presas em uma área fechada.

Habitat/Sociedade: Originalmente encontrados em áreas selvagens, onde são adorados por criaturas primitivas de várias raças, esses solitários e errantes predadores também infestam os pântanos de Calimshan e Cormyr. Os Harpistas relatam que existem no mínimo três tentáculos negros no Pântano dos Mortos e estão procurando aventureiros para exterminar os monstros antes que eles se multipliquem. A migração dessas criaturas para o norte é inexplicável, e sua presença não pode ser ignorada. Eles preferem ficar em águas quentes e relativamente calmas, mas não têm problemas em ficar em águas frias e agitadas.

Ecologia: Tentáculos negros são predadores de regiões úmidas, e se alimentam de vários peixes e aves comuns nessas áreas. Eles também caçam em bancos de areia marinhos e recifes, onde existem cardumes de peixes. Reproduzem-se por gemação uma vez a cada dois anos. O tentáculos negros costuma viajar constantemente por duas semanas antes de se reproduzir, indo para longe de seus lares e dando à luz um filhote com 2 dados de vida em uma área selvagem. Durante essa viagem, o monstro tem velocidade de 16, usando seus tentáculos para aumentá-la e fugir de outros de sua espécie. Territorialistas, não permitem a presença de rivais tentáculos num raio de 7,5 quilômetros, pois isso provocaria uma certa concorrência indesejada na área de caça.

Quando mortos, sua pele, seus olhos e seu icor são excelentes como ingredientes e componentes para uma *Muralha de Energia* e itens mágicos parecidos que usam essa magia.

O tentáculos negros é um monstro incrivelmente raro nos Reinos e vários aventureiros ficam agradecidos por isso. Somente em registros da Guilda dos Naturalistas existem informações sobre esses monstros; eles afirmam que o tentáculos é uma mistura de estrangulador com trapper. Os registros parecem se referir a uma espécie muito mais fraca do que a catalogada aqui.

Atualmente, os sábios acreditam que o tentáculos negros está agora no mais alto nível de poder como resultado do Tempo das Pertubações. Se esses monstros irão ou não permanecer com o nível de poder atual, dependerá apenas de suas procriações puras e da manutenção de seus benefícios mágicos. Desde os Tempos dos Avatares, os Harpistas notificaram a existência de um grande número de tentáculos negros no Norte; um espécime, encontrado em uma zona de magia morta, está supostamente próximo à versão indicada na Guilda dos Naturalistas.

CLIMA/TERRENO:	Qualquer terra temperada
FREQÜÊNCIA:	Muito rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitária
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer
DIETA:	Carnívora
INTELIGÊNCIA:	Muito (11-12)
TESOURO:	Nenhum
TENDÊNCIA:	Inconstante
QUANTIDADE/ENCONTRO:	1 (1-4)
CA:	6
MOVIMENTO:	6, Vn 16 (A)
DADOS DE VIDA:	2
TACO:	17
Nº DE ATAQUES:	3
DANO/ATAQUE:	1-2/1-2/1-4
ATAQUES ESPECIAIS:	Nenhum
DEFESAS ESPECIAIS:	Imune a venenos
PROTEÇÃO À MAGIA:	40%
TAMANHO:	D (50cm de comprimento, 1m de envergadura)
MORAL:	Elite (14)
VALOR EM XP:	270

Os tressym são graciosos e peludos gatos alados, com parentesco próximo aos gatos selvagens das florestas das Terras Centrais dos Reinos — são os gatos domesticados por muitas pessoas nos Vales, em Sembia, Cormyr, nas cidades do Mar da Lua e na Costa da Espada. Os tressym variam em coloração e tamanho de pêlo, assim como ocorre com os demais gatos. Os mais comuns têm pêlo curto, cinza, malhado ou preto, com duas asas parecidas com as de um morcego em seus ombros musculosos.

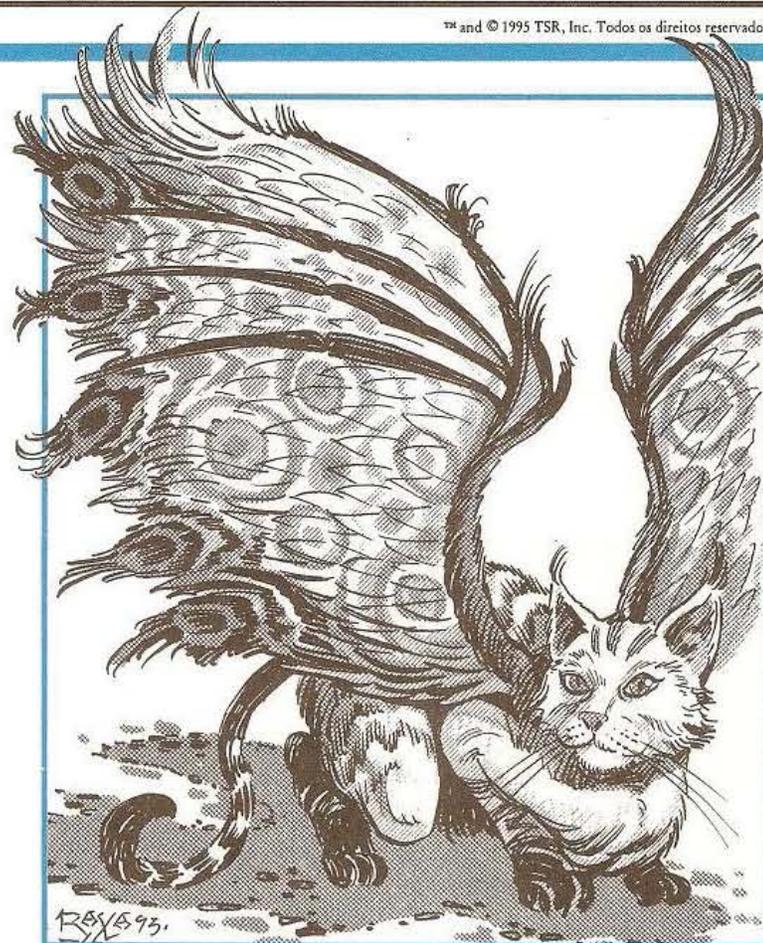
As asas destas criaturas têm penas. As membranas coriáceas de suas asas são divididas em segmentos por ossos, semelhantes aos dedos alongados dos morcegos que dividem suas asas, mas, no caso dos tressym, essa membrana é coberta de penas.

Combate: Os tressym espreitam e saltam sobre as vítimas, rasgando-as e mordendo assim como os gatos fazem, mas com sua habilidade de voar, tornam-se muito mais perigosos para insetos e pássaros de todos os tipos. Apesar disso, estas criaturas nunca atacam ninhos ou destroem ovos. Quando em luta, entretanto, eles são astutos e manhosos, atacando os olhos do oponente, por exemplo, e aprendendo perigosamente rápido; portanto, um tressym que tenha visto um arcano atacar com uma varinha, nunca se esquecerá do perigo desses pedaços de madeira na mão de humanos.

E, além de sua infravisão com 40 metros de alcance, eles podem detectar criaturas e objetos invisíveis a uma distância de até 30 metros, assim como detectar veneno através de seus sentidos apurados; provando, cheirando ou tocando, eles conseguem reconhecer qualquer substância mortal às raças inteligentes dos Reinos. Os tressym são imunes a todos os venenos conhecidos.

Habitat/Sociedade: Os tressym são encontrados, às vezes, nas ruas e árvores de Eveningstar. O norte de Cormyr é o local onde eles normalmente acasalam, apesar de poder se encontrar tressym, tanto selvagens como domesticados, por todas as áreas temperadas dos Reinos.

A população de Eveningstar alimenta os tressym, tentando assim evitar o pior do seu vandalismo e lutas aéreas. Ao mesmo tempo, eles tentam evitar qualquer tentativa de captura, por emboscada ou utilizando meios arcanos, desses animais. Os habitantes locais gostam dos tressym porque eles, como as corujas, caçam roedores, mantendo as pestes sob controle. A maioria destes gatos voadores vive perto da Ravina da Água Estrelada, caçando em seus campos durante a noite e de dia, preferindo evitar contato com cães e gatos normais a lutar ou atormentá-los.



Ecologia: Estes atraentes e travessos monstrosinhos são semi-selvagens e possivelmente resultados de experiências arcanas muito antigas. Sabe-se que estas criaturas podem viver até 20 anos ou mais se não tiverem nenhuma desventura e que são livres para procurar abrigar-se ou fugir voando de invernos rigorosos. Os tressym procriam com gatos comuns, com os quais podem ter filhotes, embora somente 10% destes serão tressym; o resto nascerá e viverá sem asas. Estes gatos alados são muito inteligentes e sabe-se que podem formar fortes laços de amizade (e ódio) com criaturas de outras raças, como humanos e elfos. Sabe-se também que podem até sacrificar suas vidas por quem amam.

Uns poucos magos têm procurado estas criaturas para serem seus Familiares. Pelo menos dois arcanos de Eveningstar (Lorde Tessaril e Maea Dulgussir, que continua ocultando seus poderes arcanos dos moradores locais, assim como de visitantes) conjuraram-nos com sucesso. Como Familiares, os tressym combinam os sentidos desenvolvidos dos gatos e das corujas, além de possuírem benefícios adicionais: eles são inteligentes o bastante para carregar e manusear itens complexos e delicados (até certo ponto, afinal, eles não possuem polegares opostos); eles podem observar e informar eventos rapidamente, conseguindo se concentrar em tarefas mesmo quando seus hormônios e instintos geram distrações fortes, além de poderem se comunicar com seus mestres, de identificarem venenos e até mesmo gases perigosos que não foram liberados com a intenção de atacar. Eles não podem conferir ou transmitir quaisquer imunidades contra veneno a outras criaturas. Os tressym não são tão fortes, não podendo nem carregar o peso de um halfling. Eles podem diminuir a velocidade da queda de um, para que o mesmo só receba 2d4 pontos de dano numa queda de 30 metros ou mais, embora não consigam aliviar o dano da queda de qualquer criatura maior ou mais pesada.

Eles tendem a fugir com outros de sua raça quando os encontram, embora raramente morem ou cacem juntos. Eles ignoraram pacificamente morcegos e grifos, embora sejam inimigos mortais de stirges e mantícoras (contra as quais juntam-se com outros tressym para combater). Alguns tressym adoram importunar cães, embora normalmente não vivam onde outros animais possam representar perigo real.