

LUIZA MAXIMO

D&D  
REGRAS BÁSICAS



PARA O MESTRE

DAVE ANDERSON

GARY GYGAX



# REGRAS BÁSICAS

## Regras Básicas para o Mestre Versão 0.3.2

### CRÉDITOS

Líderes de projeto de D&D: Mike Mearls, Jeremy Crawford

Desenvolvedores de Regras: Christopher Perkins, James Wyatt, Rodney Thompson, Robert J. Schwalb, Peter Lee, Steve Townshend, Bruce R. Cordell

Editores: Chris Sims, Michele Carter, Scott Fitzgerald Gray,

Produtor: Greg Blisland

Diretores de Arte: Kate Irwin, Dan Gelon, Jon Schindehette, Mari Kolkowsky, Melissa Rapiere, Shauna Narciso

Designers Gráficos: Bree Heiss, Emi Tanji

Ilustrador de Interior: Jaime Jones

Contribuidores Adicionais: Kim Mohan, Matt Sernett, Chris Dupuis, Tom LaPille, Chris Tulach, Miranda Horner, Jennifer Clarke Wilkes, Steve Winter, Chris Youngs, Ben Petrisor, Tom Olsen

Gestão de Projeto: Neil Shinkle, Kim Graham, John Hay

Serviços de Produção: Cynda Callaway, Brian Dumas, Jefferson Dunlap, Anita Williams

Marca e Marketing: Nathan Stewart, Liz Schuh, Chris Lindsay, Shelly Mazzanoble, Hilary Ross, Laura Tommervi, Kim Lundstrom, Trevor Kidd

Baseado no jogo original criado por: E. Gary Gygax e Dave Arneson, com Brian Blume, Rob Kuntz, James Ward e Don Kaye

Feito para desenvolvimento posterior por

J. Eric Holmes, Tim Moldvay, Frank Mentzer, Aaron Allston, Harold Johnson, Roger E. Moore, Davic 'Zeb' Cook, Ed Greenwood, Tracy Hickman, Margaret Weiss, Douglas Niles, Jeff Grubb, Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, Peter Adkison, Keith Baker, Bill Slavicsek, Andy Collins and Rob Heinsoo

Teste do jogo feito por

mais de 175.000 fãs de D&D. Muito obrigado!

Consultoria adicional de: Jeff Grubb, Kenneth Kulp, Robin Laws, S. John Ross, the RPGPundit, Vincent Venturella and Zak S.

Lançamento: 04 de Novembro de 2014

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, o & comercial de dragão, Player's Handbook, Monster Manual, Dungeon Master's Guide, e todos os outros nomes de produtos da Wizards of the Coast e suas respectivas logos são marcas comerciais da Wizards of the Coast nos EUA e demais países. Todos os personagens e suas singularidades são propriedades da Wizards of the Coast. Esse material está sob proteção das leis de direitos autorais dos Estados Unidos da América. Qualquer reprodução ou uso não autorizado de seu conteúdo ou arte em seu interior está proibida sem a expressa permissão da Wizards of the Coast.

©Versão original impressa no EUA. ©2014 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Fabricado pela Hasbro SA, Rue Emilie-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH.

Representado pela Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK.

*Equipe responsável pela atualização, revisão e diagramação: F.A, Giovane do Monte, Jefferson Lucas Zanin e Luiz Agostinho.*

*Equipe responsável pela tradução: Artur de Amorim Porto Carreira, Carlos Martins, F.A, Jefferson Lucas Zanin e Luiz Agostinho.*

*Agradecimentos: ao Marcelo Telles pela confiança e todos àqueles que de forma direta e indireta contribuíram para que esta versão chegasse na mão de todos os rpgistas. Foram muitas noites mal dormidas, muitas horas de discussão, mas o resultado final valeu a pena! Obrigado!*

*Capa: Luiza Maximo*

**DUNGEONS & DRAGONS**

Disponível para download em  
[https://dnd.wizards.com/articles  
/features/basicrules](https://dnd.wizards.com/articles/features/basicrules)

Não esqueça de participar da nossa  
comunidade no Facebook:  
<http://www.facebook.com/groups/dednext>

# SUMÁRIO

<b>MONSTROS</b> .....	<b>4</b>	CORVO .....	24
ESTATÍSTICAS .....	4	CRÂNIO EM CHAMAS .....	24
CRIATURAS LENDÁRIAS .....	10	CROCODILO .....	25
ABUTRE .....	12	CROCODILO GIGANTE .....	25
ÁGUIA .....	12	DONINHA .....	25
ÁGUIA GIGANTE .....	12	DONINHA GIGANTE .....	26
ALCE .....	12	DOPPELGANGER .....	26
ALCE GIGANTE .....	13	DRAGÃO VERDE JOVEM .....	26
ALOSSAURO .....	13	DRAGÃO VERMELHO ADULTO .....	27
ANQUILOSSAURO .....	13	ELEFANTE .....	28
ARANHA .....	14	ELEMENTAL DA ÁGUA .....	29
ARANHA GIGANTE .....	14	ELEMENTAL DA TERRA .....	29
ARANHA INTERPLANAR .....	14	ELEMENTAL DO AR .....	30
ARANHA-LOBO GIGANTE .....	15	ELEMENTAL DO FOGO .....	30
ARBUSTO DESPERTADO .....	15	ENXAME DE COBRAS VENENOSAS .....	31
ARMADURA ANIMADA .....	15	ENXAME DE CORVOS .....	31
ÁRVORE DESPERTADA .....	16	ENXAME DE INSETOS .....	31
BABUÍNO .....	16	ENXAME DE MORCEGOS .....	32
BANSHEE .....	16	ENXAME DE PIRANHAS .....	32
BASILISCO .....	17	ENXAME DE RATOS .....	32
BESOURO DO FOGO GIGANTE .....	17	ESCORPIÃO .....	33
BICO DE MACHADO .....	17	ESCORPIÃO GIGANTE .....	33
BODE .....	18	ESPADA ALADA .....	33
BODE GIGANTE .....	18	ESPECTADOR .....	34
BUGBEAR .....	18	ESQUELETO .....	34
CAMELO .....	19	FALCÃO .....	35
CÃO DA MORTE .....	19	FALCÃO SANGUE .....	35
CÃO INFERNAL .....	19	FANTASMA .....	35
CÃO TELEPORTADOR .....	20	GALHO SECO .....	36
CARANGUEJO .....	20	GÁRGULA .....	36
CARANGUEJO GIGANTE .....	20	GATO .....	36
CARNIÇAL .....	20	GIGANTE DAS COLINAS .....	37
CAVALO DE CARGA .....	21	GIGANTE DO FOGO .....	37
CAVALO DE GUERRA .....	21	GIGANTE DO GELO .....	37
CAVALO DE MONTARIA .....	21	GNOLL .....	38
CAVALO-MARINHO .....	21	GOBLIN .....	38
CAVALO-MARINHO GIGANTE .....	21	GOLEM DE CARNE .....	38
CENTAURO .....	22	GOLEM DE PEDRA .....	39
CENTOPEIA GIGANTE .....	22	GOSMA OCRE .....	39
CERVO .....	22	GRICK .....	40
CHACAL .....	23	GRIFO .....	40
CICLOPE .....	23	HARPIA .....	40
COCATRIZ .....	23	HIDRA .....	41
CORUJA .....	23	HIENA .....	41
CORUJA GIGANTE .....	24	HIENA GIGANTE .....	42

HIPOGRIFO.....	42	SERPENTE CONSTRITORA.....	57
HOBGOBLIN .....	42	SERPENTE CONSTRITORA GIGANTE.....	58
INUMANO.....	43	SERPENTE VENENOSA.....	58
JAVALI .....	43	SERPENTE VENENOSA GIGANTE .....	58
JAVALI GIGANTE .....	43	STIRGE .....	58
KOBOLD.....	44	TEXUGO.....	59
LAGARTO.....	44	TEXUGO GIGANTE .....	59
LAGARTO GIGANTE .....	44	TIGRE.....	59
LEÃO.....	44	TIGRE-DENTES-DE-SABRE .....	59
LOBISOMEM .....	45	TIRANOSSAURO REX.....	60
LOBO.....	45	TRICERÁTOPS .....	60
LOBO ATROZ.....	46	TROLL.....	60
LOBO DAS ESTEPES.....	46	TUBARÃO DE ÁGUAS PROFUNDAS.....	61
MACACO .....	46	TUBARÃO DE RECIFE .....	61
MACACO GIGANTE.....	47	TUBARÃO GIGANTE .....	61
MAMUTE.....	47	URSO NEGRO.....	62
MANTÍCORA .....	47	URSO PARDO .....	62
MASTIM.....	48	URSO POLAR.....	62
MEDUSA.....	48	URSOCORUJA .....	62
MINOTAURO.....	48	URUBU GIGANTE .....	63
MORCEGO .....	49	VESPA GIGANTE .....	63
MORCEGO GIGANTE.....	49	WORG .....	63
MULA.....	49	WYVERN .....	64
MÚMIA.....	50	YETI.....	64
NOTHIC.....	50	ZUMBI .....	65
OGRO.....	51	<b>PERSONAGENS DO MESTRE.....</b>	<b>66</b>
ORC.....	51	ACÓLITO .....	66
ORCA .....	51	BANDIDO.....	66
PANTERA.....	51	BERSERKER .....	67
PÉGASO.....	52	CAPANGA.....	67
PIRANHA.....	52	CAVALEIRO.....	67
PLESIOSSAURO .....	52	CULTISTA .....	68
POLVO .....	53	GUARDA.....	68
POLVO GIGANTE.....	53	MAGO ARCANISTA .....	68
PÔNEI .....	53	PLEBEU .....	68
POVO DO MAR.....	54	SACERDOTE .....	69
POVO LAGARTO .....	54	<b>CONSTRUINDO ENCONTROS DE COMBATE ....</b>	<b>70</b>
PTERANODONTE.....	54	<b>ITENS MÁGICOS.....</b>	<b>73</b>
QUIMERA.....	55	USANDO UM ITEM MÁGICO.....	73
RÃ.....	55	DESCRIÇÕES DOS ITENS .....	74
RÃ GIGANTE .....	55	<b>APÊNDICE: MONSTROS POR NÍVEL DE DESAFIO</b>	<b>.....77</b>
RATO.....	56		
RATO GIGANTE.....	56		
RINOCERONTE .....	56		
SAPO GIGANTE.....	56		
SÁTIRO .....	57		
SERPENTE ALADA.....	57		

# MONSTROS

As informações para a compreensão das estatísticas dos monstros são apresentadas abaixo.

## ESTATÍSTICAS

As estatísticas de um monstro, às vezes citada como seu bloco de estatísticas, fornecem informações essenciais que você precisa para usar o monstro.

## TAMANHO

Um monstro pode ser Minúsculo, Pequeno, Médio, Grande, Enorme ou Colossal. A tabela de Categoria de Tamanho mostra quanto espaço cada tipo de criatura controla em combate. Veja o D&D se - Regras Básicas para Jogadores ou no Player's Handbook para mais informações sobre espaço e tamanho das criaturas.

### CATEGORIAS DE TAMANHO

Tamanho	Espaço	Exemplos
Minúsculo	75 x 75 cm	Diabrete, sprite
Pequeno	1,5 x 1,5 m	Rato gigante, goblin
Médio	1,5 x 1,5 m	Orc, lobisomem
Grande	3 x 3 m	Hipogrifo, ogro
Enorme	4,5 x 4,5 m	Gigante do fogo, ente
Colossal	6 x 6 m ou maior	Kraken, verme púrpura

## TIPO

O tipo de um monstro diz sua natureza fundamental. Certas magias, itens mágicos, características de classe e outros efeitos no jogo interagem de maneiras especiais com criaturas de um tipo particular. Por exemplo, uma flecha assassina de dragão causa dano extra não só em dragões, mas também em outras criaturas do tipo dragão, como as tartarugas-dragão e wyverns.

O jogo possui os seguintes tipos de monstro e não possuem regras específicas per si.

**Aberrações** são seres completamente alienígenas. Muitos deles possuem habilidades mágicas inatas, tiradas de suas mentes alienígenas, em vez de serem de forças místicas do mundo. As principais aberrações são aboletes, beholders, devoradores de mente e slaadi.

**Bestas** são criaturas não-humanoides que são parte natural da ecologia de fantasia. Algumas delas possuem poderes mágicos, mas a maioria é desprovida de inteligência, sem uma sociedade ou idioma. Bestas

incluem toda a variedade de animais comuns, suas versões gigantes e dinossauros.

**Celestiais** são criaturas nativas dos Planos Superiores. Muitas deles são servos de divindades, empregados como mensageiros ou agentes no reino mortal e pelos planos. Celestiais são bons por natureza, então o celestial que excepcionalmente se afasta de uma tendência bondosa é uma raridade assombrosa. Celestiais incluem anjos, couatls e pégasos.

**Constructos** não nascem, eles são construídos. Alguns são programados por seus criadores para seguir um simples conjunto de instruções, enquanto outros recebem consciência e a capacidade para pensarem por conta própria. Golens são constructos icônicos. Muitas criaturas nativas do plano de Mechanus, como os modrons, são constructos formados do material bruto do plano, pela vontade de criaturas mais poderosas.

**Dragões** são grandes répteis de origem ancestral e poder extraordinário. Dragões verdadeiros, incluindo os bons dragões metálicos e os maus dragões cromáticos, são altamente inteligentes e possuem magias inatas. Além disso, essa categoria inclui criaturas distantemente relacionadas aos dragões verdadeiros, menos poderosas, menos inteligentes e menos mágicas, como wyverns e pseudodragões.

**Elementais** são criaturas nativas dos planos elementais. Algumas criaturas desse tipo são massas animadas dos seus respectivos elementos, incluindo as criaturas chamadas simplesmente de elementais. Outras possuem formas biológicas mescladas com energia elemental. As raças de gênios, incluindo os djinn e efreet, formam as civilizações mais importantes nos planos elementais. Outras criaturas elementais incluem azers, caçadores invisíveis e víboras aquosas.

**Feéricos** são criaturas mágicas intimamente ligadas às forças da natureza. Eles habitam bosques crepusculares e florestas nebulosas. Em alguns mundos, eles estão intimamente ligados a Agrestia das Fadas, também chamado de Plano das Fadas. Alguns também são encontrados nos Outros Planos, particularmente os planos de Arbórea e na Terra das Bestas. Feéricos incluem driades, píxies e sátiros.

**Gigantes** são muito maiores que humanos e sua espécie. Eles possuem forma humanoide, entretanto

alguns possuem múltiplas cabeças (ettins) ou deformidades (fomorianos). As seis variedades de gigantes verdadeiros são gigante das colinas, gigante de pedra, gigante do gelo, gigante do fogo, gigante das nuvens e gigante da tempestade. Além desses, criaturas como os ogros e trolls que também são gigantes.

**Humanoide** é o povo principal dos mundos de D&D, incluindo humanos e uma tremenda variedade de outras espécies, independentemente de serem civilizados ou selvagens. Eles possuem idioma e cultura, poucas ou nenhuma habilidade mágica inata (porém a maioria dos humanoides pode aprender magia), e são bípedes. As raças humanoides mais comuns são as mais indicadas como personagens de jogador: humanos, anões, elfos e halflings. Outras também numerosas, mais selvagens, brutais e praticamente todos maus, são os goblinoides (goblins, hobgoblin e bugbears), orcs, gnolls, povo lagarto e kobolds.

**Infernais** são criaturas maldosas que são nativas dos Planos Inferiores. Algumas são servos de divindades, mas muitas outras trabalham sob a liderança de arquidiabos e príncipes demônios. Sacerdotes e magos malignos algumas vezes invocam infernais no mundo material para barganhar acordos. Se um celestial mau é uma raridade, um infernal bom é praticamente inconcebível. Infernais incluem demônios, diabos, cães infernais, rakshasas e yugoloths.

**Limos** são criaturas gelatinosas que raramente possuem uma forma fixa. A maioria deles vive no subterrâneo, habitando cavernas e masmorras e se alimentando de lixo, carniça ou criaturas azaradas o suficiente para entrar no caminho deles. Pudins negros e cubos gelatinosos estão entre os limos mais reconhecíveis.

**Monstruosidades** são literalmente monstros, criaturas assustadoras que não são comuns, não são verdadeiramente naturais e quase nunca benignas. Algumas são resultados de experiências mágicas esquecidas (como o ursocoruja) e outras são produto de terríveis maldições (incluindo os minotauros e yuan-ti). Eles resistem à categorização, e de certa forma servem como uma categoria para criaturas que não se encaixam em nenhum outro tipo.

**Mortos-Vivos** são criaturas que já viveram e foram trazidas a um estado horripilante de semivida através do uso de magia necromântica ou maldição profana. Mortos-vivos incluem corpos andantes, como vampiros e zumbis, assim como espíritos incorpóreos, como fantasmas e espectros.

**Plantas** neste contexto são criaturas vegetais, não a flora padrão. A maioria delas é ambulante e algumas são carnívoras. As plantas mais conhecidas são o arbusto errante e o ente. Criaturas fúngicas, como os esporos de gás e o myconid, também fazem parte dessa categoria.

## MARCAÇÃO

Um monstro pode ter uma ou mais marcações anexadas no seu tipo, em parênteses. Por exemplo, um orc tem o tipo humanoide (orc). Marcações em parênteses permitem uma categorização adicional para certas criaturas. As marcações não possuem regras específicas, mas algo no jogo, como um item mágico, pode se referir a elas. Por exemplo, uma lança que é especificamente mais eficiente ao lutar contra demônios poderia funcionar contra qualquer monstro que tenha a marcação demônio.

## TENDÊNCIA

---

A tendência de um monstro fornece uma pista para sua inclinação e como ele se comporta quando interpretado ou em situação de combate. Por exemplo, pode ser difícil de usar a razão com um monstro caótico e mau, pois ele provavelmente atacará personagens quando avistá-los, enquanto um monstro neutro poderia estar propenso a negociar. Veja o D&D *se* - Regras Básicas para Jogadores ou o *Player's Handbook* para a descrição das tendências.

A tendência especificada no bloco de estatísticas do monstro é o padrão. Sinta-se à vontade para abandonar e mudar a tendência do monstro para atender as necessidades da sua campanha. Se você quiser um dragão verde de tendência bondosa ou um gigante da tempestade de tendência maligna, não há nada o impeça.

Algumas criaturas podem ter **qualquer tendência**. Em outras palavras, você escolhe a tendência do monstro. Algumas tendências de monstro indicam uma inclinação ou aversão a lei, caos, bondade ou maldade. Por exemplo, um berserker pode ser de qualquer

tendência caótica (caótico e bom, caótico e neutro ou caótico e mau), já que se encaixa em sua natureza selvagem.

Muitas criaturas de inteligência baixa não possuem compreensão da lei ou caos, bondade ou maldade. Elas não tomam escolhas morais ou éticas, agem por instinto. Essas criaturas são consideradas **imparciais**, significando que elas não possuem uma tendência.

## CLASSE DE ARMADURA

Um monstro que usa armadura ou escudo possui uma Classe de Armadura (CA) que considera sua armadura, escudo e Destreza. Caso contrário, a CA de um monstro é baseada no seu modificador de Destreza e armadura natural, se houver. Se um monstro tiver armadura natural, usar armadura ou escudo, esses modificadores são exibidos entre parênteses após o valor da CA.

## PONTOS DE VIDA

Um monstro geralmente morre ou é destruído quando cai a 0 pontos de vida. Para mais detalhes sobre pontos de vida, veja o D&D se - Regras Básicas para Jogadores ou o Player's Handbook.

Os pontos de vida de um monstro são apresentados como número de dados e como uma média. Por exemplo, um monstro com 2d8 pontos de vida tem 9 pontos em média (2 x 4,5).

O tamanho do monstro determina o dado usado para calcular seus pontos de vida, como demonstrado na tabela Dado de Vida por Tamanho.

### DADO DE DANO POR TAMANHO

Tamanho	Dado de Vida	PV Médio por Dado
Minúsculo	d4	2,5
Pequeno	d6	3,5
Médio	d8	4,5
Grande	d10	5,5
Enorme	d12	6,5
Colossal	d20	10,5

O modificador de Constituição de um monstro também afeta a quantidade de pontos de vida que ele tem. Seu modificador de Constituição é multiplicado pelo número de Dados de Vida que ele possui, e o resultado é adicionado aos seus pontos de vida. Por exemplo, se um monstro possui Constituição 12 (+1 de modificador) e 2d8 Dados de Vida, ele tem 2d8+2 pontos de vida (média 11).

## DESLOCAMENTO

O deslocamento de um monstro diz o quão longe ele pode se mover no seu turno. Para mais informações sobre deslocamento, veja o D&D se - Regras Básicas para Jogadores ou o Player's Handbook.

Todas as criaturas possuem deslocamento de caminhada, chamado simplesmente de deslocamento. Criaturas que não possuam formas de deslocamento baseadas no solo terão deslocamento 0.

Algumas criaturas possuem um ou mais modos de deslocamento dos que serão descritos abaixo.

### ESCAVAÇÃO

Um monstro que tem deslocamento de escavação pode usá-lo para se locomover através de areia, terra, lama ou gelo. O monstro não pode escavar através de rocha sólida, exceto quando ele possui uma habilidade especial que o permita fazer isso.

### ESCALADA

Um monstro que possui deslocamento de escalada pode usar todo ou parte do deslocamento para se locomover em superfícies verticais. O monstro não precisa gastar deslocamento extra para escalar.

### VOO

Quando o monstro possui deslocamento de voo, ele pode usar todo o deslocamento ou parte dele para voar. Alguns monstros possuem a habilidade de pairar, que os torna difíceis de derrubar no chão (como explicado nas regras sobre voar no D&D se - Regras Básicas para Jogadores ou no Player's Handbook). O monstro para de pairar quando ele morre.

### NATAÇÃO

Um monstro que possui deslocamento de natação não precisa gastar deslocamento extra para nadar.

## VALORES DE ATRIBUTO

Cada monstro possui seis atributos (Força, Destreza, Constituição, Inteligência, Sabedoria e Carisma) e seus modificadores correspondentes. Para mais informações sobre atributos e como eles são usados em jogo, veja o D&D se - Regras Básicas para Jogadores ou o Player's Handbook.

## TESTES DE RESISTÊNCIA

Os Testes de Resistência estão disponíveis para criaturas que são capazes de resistir a certos tipos de efeitos. Por exemplo, uma criatura que não pode ser facilmente enfeitiçada ou amedrontada deve ganhar um bônus em seus testes de resistência de Sabedoria. A maioria das criaturas não possui bônus em testes de resistência, então nesse caso essa seção deve ser ignorada.

Um teste de resistência é a soma de um modificador de atributo relevante e seu bônus de proficiência, que é determinado pelo nível de desafio do monstro (como mostrado na tabela Bônus de Proficiência por Nível de Desafio).

### BÔNUS DE PROFICIÊNCIA POR NÍVEL DE DESAFIO

Desafio	Bônus de Proficiência	Desafio	Bônus de Proficiência
0	+2	14	+5
1/8	+2	15	+5
1/4	+2	16	+5
1/2	+2	17	+6
1	+2	18	+6
2	+2	19	+6
3	+2	20	+6
4	+2	21	+7
5	+3	22	+7
6	+3	23	+7
7	+3	24	+7
8	+3	25	+8
9	+4	26	+8
10	+4	27	+8
11	+4	28	+8
12	+4	29	+9
13	+5	30	+9

## PERÍCIAS

A seção de Perícias é reservada aos monstros que são proficientes em uma ou mais perícias. Por exemplo, um monstro que é muito perceptivo e furtivo pode ter bônus em testes de Sabedoria (Percepção) e Destreza (Furtividade).

Um bônus de perícia é a soma do modificador de atributo relevante do monstro e seu bônus de proficiência, que é determinado pelo nível de desafio do monstro (exibido na tabela Bônus de Proficiência por Nível de Desafio). Outros modificadores podem ser aplicados. Por exemplo, um monstro pode ter um bônus maior que o esperado (geralmente o dobro do

seu bônus de proficiência) devido a sua expertise com a perícia.

## VULNERABILIDADES, RESISTÊNCIAS E IMUNIDADES

Algumas criaturas possuem vulnerabilidade, resistência ou imunidade a certos tipos de dano. Além disso, algumas criaturas são imunes a certas condições. Se um monstro é imune a um efeito do jogo que não é considerado dano ou condição, isto é uma característica especial.

## SENTIDOS

A seção de sentidos usa a Sabedoria (Percepção) passiva do monstro, bem como qualquer outro sentido especial que o monstro possa ter. Sentidos especiais são descritos abaixo.

### PERCEPÇÃO ÀS CEGAS

Um monstro com percepção às cegas pode perceber o que há ao redor dele sem precisar da visão, dentro de um raio específico.

Criaturas sem olhos, como os grimlocks e limos cinzentos tipicamente possuem esse senso especial, assim como criaturas com ecolocalização ou sentidos muito aguçados, como morcegos e dragões verdadeiros.

Se um monstro é naturalmente cego, haverá uma nota entre parênteses com esse efeito, indicando qual é o raio de alcance da sua percepção às cegas.

### VISÃO NO ESCURO

Um monstro com visão no escuro pode ver no escuro dentro do raio especificado. O monstro pode ver na penumbra como se houvesse luz plena e na escuridão como se fosse penumbra. O monstro não distingue cores na escuridão, apenas tons de cinza. Muitas criaturas que vivem no subterrâneo possuem esse sentido especial.

### SENTIDO SÍSMICO

Um monstro com sentido sísmico pode detectar e localizar com precisão a origem de vibrações dentro de um raio específico, desde que o monstro e a fonte das vibrações estejam em contato com o mesmo chão ou substância. Sentido sísmico não pode ser usado para detectar criaturas voadoras ou incorpóreas. Muitas

criaturas escavadoras, como os ankhegs e tribulos brutais, possuem esse sentido especial.

## VISÃO VERDADEIRA

Um monstro com visão verdadeira pode, dentro de um alcance específico, enxergar na escuridão normal ou mágica, ver criaturas e objetos invisíveis, automaticamente detectando ilusões visuais e passando em testes de resistência contra elas, além de perceber a forma original de um metamorfo ou uma criatura que foi transformada por magia. Além disso, o monstro pode ver o Plano Etéreo dentro do mesmo alcance.

## IDIOMAS

Os idiomas que um monstro pode falar estão listados em ordem alfabética. Algumas vezes um monstro pode entender um idioma, mas não o fala, e isso é listado na seção. Se houver apenas um "—" significa que o monstro não fala, nem entende qualquer idioma.

## TELEPATIA

Telepatia é uma habilidade mágica que permite que um monstro se comunique mentalmente com outra criatura dentro de um alcance específico. A criatura contatada não necessita falar o mesmo idioma do monstro para conseguir se comunicar dessa maneira, mas ela precisa ser capaz de entender ao menos um idioma. Uma criatura sem telepatia pode receber e responder mensagens telepáticas, mas não pode iniciar ou terminar uma conversa telepática.

Um monstro telepático não precisa ver a criatura contatada e pode encerrar o contato telepático a qualquer momento. O contato é quebrado assim que as duas criaturas não estiverem mais dentro do alcance da telepatia ou se o monstro telepático contatar outra criatura dentro do alcance. Um monstro telepático pode iniciar ou encerrar uma conversa sem usar uma ação, mas enquanto o monstro estiver incapacitado, ele não pode iniciar um contato telepático e qualquer contato corrente é encerrado.

Uma criatura dentro do espaço de um campo antimagia, ou em qualquer outra localização onde magia não funcione, não pode enviar ou receber mensagens telepáticas.

## DESAFIO

O **nível de desafio (ND)** de um monstro diz o quão ameaçador ele é. Um grupo bem descansado e apropriadamente equipado com quatro aventureiros deve ser capaz de derrotar um monstro que tem o nível de desafio igual ao nível do grupo sem sofrer nenhuma morte. Por exemplo, um grupo com quatro aventureiros de 3º nível deve notar que um monstro de nível de desafio 3 é um desafio considerável, mas não um desafio mortal.

Monstros que são significativamente mais fracos que personagens de 1º nível possuem nível de desafio inferior a 1. Monstros com nível de desafio 0 são insignificantes, exceto em grandes números. Aqueles que não possuem ataques não concedem pontos de experiência, enquanto que aqueles que possuem ataques valem 10 XP cada.

Alguns monstros apresentam um desafio muito maior do que um grupo de 20º nível pode lidar. Esses monstros possuem um nível de desafio de 21 ou maior e foram criados especificamente para testar a habilidade dos jogadores.

## PONTOS DE EXPERIÊNCIA

O número de pontos de experiência (XP) que um monstro vale é baseado no seu ND. Tipicamente, XP é concedida por derrotar o monstro, entretanto o Mestre também pode conceder XP por neutralizar a ameaça imposta pelo monstro de alguma outra maneira.

A não ser que algo diga o contrário, um monstro invocado por uma magia ou outra habilidade mágica concede a XP contida no seu bloco de estatísticas.

As orientações a seguir explicam como criar encontros usando um montante de XP, assim como ajustar a dificuldade de um encontro.

## PONTOS DE EXPERIÊNCIA POR NÍVEL DE DESAFIO

Desafio	XP	Desafio	XP
0	0 OU 10	14	11.500
1/8	25	15	13.000
1/4	50	16	15.000
1/2	100	17	18.000
1	200	18	20.000
2	450	19	22.000
3	700	20	25.000
4	1.100	21	33.000
5	1.800	22	41.000
6	2.300	23	50.000
7	2.900	24	62.000
8	3.900	25	75.000
9	5.000	26	90.000
10	5.900	27	105.000
11	7.200	28	120.000
12	8.400	29	135.000
13	10.000	30	155.000

## TRAÇOS ESPECIAIS

Traços especiais (que aparecem depois do nível de desafio do monstro, mas antes das ações e reações) são características que provavelmente são relevantes em um combate e requerem explicação.

### MAGIAS INATAS

Um monstro com a habilidade inata de lançar magias possui o traço especial Magias Inatas. A não ser que especifique o contrário, uma magia inata de 1º-nível ou superior sempre será lançada no menor nível possível e não pode ser lançada com um nível superior. Se um monstro tem um truque que o nível é relevante, mas ele não tem um nível definido para lançar magias, use o nível de desafio do monstro no lugar.

Uma magia inata pode ter regras especiais e restrições. Por exemplo, um mago drow pode lançar de forma inata a magia *levitar*, mas a magia possui a restrição "apenas em si", que significa que a magia afeta apenas o mago drow.

As magias inatas do monstro não podem ser trocadas por outras magias. Se as magias inatas do monstro não exigirem uma jogada de ataque, nenhum bônus de ataque é concedido para elas.

### MAGIAS

Um monstro com uma característica de classe de Magias possui nível para lançar magias e espaços de magia, que são usados para lançar suas magias de 1º-nível ou superior (como explicado no D&D 5e - Regras

Básicas para Jogadores ou no Player's Handbook). O nível para lançar magias também é usado para qualquer truque incluído.

O monstro tem uma lista de magias conhecidas ou preparadas de uma classe em particular. A lista pode incluir também magias de característica de classe, como as do Domínio Divino do clérigo.

Um monstro pode lançar a magia da sua lista em um nível superior se ele tiver o espaço de magia para isso. Por exemplo, um mago drow com relâmpago de 3º-nível pode usá-lo como uma magia de 5º-nível ao usar um de seus espaços de 5º-nível.

Você pode mudar as magias que um monstro conhece ou as magias preparadas, substituindo qualquer magia na lista de magias do monstro por uma magia diferente do mesmo livro e da mesma lista de classe. Se você fizer isso, você pode tornar o monstro uma ameaça maior ou menor do que o seu nível de desafio diz.

## AÇÕES

Quando o monstro realiza uma ação, ele pode escolher uma das ações do seu bloco de estatísticas, ou usar uma ação disponível para todas as criaturas, como as ações *Correr* ou *Esconder*, descritas tanto no D&D 5e - Regras Básicas para Jogadores ou no Player's Handbook.

### ATAQUES CORPO A CORPO E À DISTÂNCIA

As ações mais comuns que um monstro realiza em combate são ataques corpo a corpo e à distância. Eles podem ser ataques com armas ou magias, em que a "arma" pode ser um item fabricado ou uma arma natural, como uma garra ou cauda espinhosa. Para mais informações sobre os diferentes tipos de ataque, veja o D&D 5e - Regras Básicas para Jogadores ou o Player's Handbook.

**Criatura vs Alvo.** O alvo de um ataque corpo a corpo ou a distância geralmente é uma criatura ou um alvo, a diferença é que ser um "alvo" pode ser tanto uma criatura ou um objeto.

**Acerto.** Qualquer dano causado ou outros efeitos que ocorram como resultado de um ataque acertando o alvo é descrito após a notação de "acerto". Você tem a opção de sofrer o dano médio ou jogar o dano. Por essa razão, tanto o dano médio como a jogada de dados são apresentados.

**Erro.** Se um ataque tem um efeito que ocorre quando erra, a informação é apresentada após a notação de "erro".

## MULTIATAQUE

Uma criatura que pode fazer ataques múltiplos em seu turno possui a habilidade de multiataque. Uma criatura não pode usar multiataque quando executa um ataque de oportunidade, que precisa ser um único ataque corpo a corpo.

## MUNIÇÃO

Um monstro carrega munição suficiente para realizar seus ataques à distância. Você pode assumir que um monstro tem 2d4 armas de arremesso e 2d10 munições para armas de projéteis, como arcos e bestas.

## REAÇÕES

Se um monstro pode fazer algo especial com sua reação, a informação está contida aqui. Se a criatura não possui reações especiais, essa seção não existirá.

### REGRAS DE AGARRÃO PARA MONSTROS

Muitos monstros possuem ataques especiais que permitem que eles rapidamente agarrem as presas. Quando um monstro acerta um ataque desses ele não precisa de um teste adicional para determinar quando o agarrão é bem-sucedido, a menos que o ataque diga o contrário.

Uma criatura agarrada pelo monstro pode usar sua ação para tentar escapar. Para fazer isso, ela precisa passar em um teste de Força (Atletismo) ou Destreza (Acrobacia) contra a CD para escapar especificada no bloco de estatística do monstro. Se o bloco não fornecer CD, assuma que a CD é 10+o modificador de Força (Atletismo) do monstro.

## USO LIMITADO

Algumas habilidades especiais possuem restrições no número de vezes que elas podem ser utilizadas.

**X/Dia.** A notação "X/Dia" significa que uma habilidade especial pode ser usada um número X de vezes e que um monstro precisa realizar um descanso longo para usá-la novamente.

**Recarrega X-Y.** A notação "Recarrega X-Y" significa que um monstro pode usar uma habilidade especial uma vez e que essa habilidade tem uma chance aleatória de recarregar durante cada rodada subsequente do combate. No início de cada turno do monstro, jogue 1d6. Se o resultado é um dos números na notação de recarrega, ele recupera o uso da habilidade especial. A habilidade também é

recarregada quando o monstro termina um descanso curto ou longo.

Por exemplo, "Recarrega 5-6" significa que o monstro pode usar a habilidade especial uma vez. Então, no início do turno do monstro, ele recupera o uso da habilidade caso tire 5 ou 6 em 1d6.

**Recarrega depois de um Descanso Curto ou Longo.** Esta notação significa que um monstro pode usar uma habilidade especial uma vez e então precisa finalizar um descanso curto ou longo para usá-la novamente.

## EQUIPAMENTO

Um bloco de estatísticas raramente se refere ao equipamento além de armas ou armaduras usadas por um monstro. Uma criatura que geralmente usa roupas, como um humanoide, é tratada como se estivesse vestida apropriadamente.

Você pode equipar monstros com equipamento adicional e bugigangas quando quiser, usando o capítulo de equipamento do D&D se - Regras Básicas para Jogadores ou no Player's Handbook para inspiração. Você pode decidir quanto equipamento pode ser recuperado após o monstro ser derrotado e se ainda é usável. Uma armadura surrada feita para um monstro raramente é usável para alguma outra pessoa, por exemplo.

Se um monstro que lança magia precisar de componentes materiais para lançar suas magias, assuma que ele possui os componentes que ele precisa para lançá-las em seu bloco de estatísticas.

## CRIATURAS LENDÁRIAS

Uma criatura lendária pode fazer coisas que criaturas ordinárias não podem. Criaturas lendárias podem realizar ações especiais fora de seus turnos e algumas pode exercer poder sobre o seu ambiente, causando efeitos mágicos extraordinários em seus arredores.

## AÇÕES LENDÁRIAS

Uma criatura lendária pode realizar um certo número de ações especiais – chamadas de ações lendárias – fora do seu turno. Apenas uma ação lendária pode ser usada por vez e apenas no fim do turno de outra criatura. Uma criatura lendária recupera ações

lendárias usadas no início do seu turno. Ela não é obrigada a realizar suas ações lendárias e ela não pode realizá-las enquanto estiver incapacitada.

## O COVIL DE UMA CRIATURA LENDÁRIA

---

Uma criatura lendária pode ter uma seção descrevendo seu covil e os efeitos especiais que ela pode criar enquanto está nele, tanto pela vontade, como simplesmente por estar presente ali. Nem todas as criaturas lendárias possuem covis. Essa seção se aplica apenas as criaturas lendárias que passam muito tempo em seus covis e quase sempre são encontradas nele.

### AÇÕES NO COVIL

Se uma criatura lendária possui ações no covil, ela pode usá-las para fortalecer magicamente o ambiente no seu covil. Na contagem de iniciativa 20 (perdendo qualquer empate), a criatura pode usar uma das opções de ação no covil ou abrir mão de usar qualquer uma delas na rodada.

### EFEITOS REGIONAIS

A mera presença de uma criatura lendária pode causar efeitos estranhos ou maravilhosos ao meio ambiente, como descrito nessa seção. Efeitos regionais podem acabar abruptamente ou podem dissipar-se lentamente quando a criatura lendária morre.

## ABUTRE

*Besta média, imparcial*

Classe de armadura 10

Pontos de Vida 5 (1d8+1)

Deslocamento 3 m, voo 15 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
7 (-2)	10 (+0)	13 (+1)	2 (-4)	12 (+1)	4 (-3)

Perícias Percepção +3

Sentidos Percepção passiva 13

Idiomas -

Desafio 0 (10 XP)

*Visão e Olfato Aguçados.* O abutre tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) que dependem da visão ou olfato.

*Tática de Bando.* O abutre tem vantagem em jogadas de ataque contra uma criatura se houver ao menos um aliado do abutre a até 1,5m de distância da criatura e se o aliado não estiver incapacitado.

### Ações

*Bico. Ataque com arma corpo a corpo:* +2 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

*Acerto:* 2 (1d4) de dano perfurante.

## ÁGUIA

*Besta pequena, imparcial*

Classe de armadura 12

Pontos de Vida 3 (1d6)

Deslocamento 3 m, voo 18 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
6 (-2)	15 (+2)	10 (+0)	2 (-4)	14 (+2)	7 (-2)

Perícias Percepção +4

Sentidos Percepção passiva 14

Idiomas -

Desafio 0 (10 XP)

*Visão Aguçada.* A águia tem vantagem nos testes de Sabedoria (Percepção) que dependem da visão.

### Ações

*Garras. Ataque com arma corpo a corpo:* +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

*Acerto:* 4 (1d4+2) de dano cortante.

## ÁGUIA GIGANTE

*Besta grande, neutro e bom*

Classe de armadura 13

Pontos de Vida 26 (4d10+4)

Deslocamento 3 m, voo 24 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	17 (+3)	13 (+1)	8 (-1)	14 (+2)	10 (+0)

Perícias Percepção +4

Sentidos Percepção passiva 14

Idiomas entende Comum e Aurano, mas não os fala

Desafio 1 (200 XP)

*Visão Aguçada.* A águia gigante tem vantagem nos testes de Sabedoria (Percepção) que dependem da visão.

### Ações

*Multiataque.* A águia gigante realiza dois ataques, um com o bico e um com as garras.

*Bico. Ataque com arma corpo a corpo:* +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

*Acerto:* 6 (1d6+3) de dano perfurante.

*Garras. Ataque com arma corpo a corpo:* +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

*Acerto:* 10 (2d6+3) de dano cortante.

Uma águia gigante é uma criatura nobre que fala seu próprio idioma e compreende alguns outros.

## ALCE

*Besta grande, imparcial*

Classe de armadura 10

Pontos de Vida 13 (2d10+2)

Deslocamento 15 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	6 (-2)

Sentidos Percepção passiva 10

Idiomas -

Desafio 1/4 (50 XP)

*Investida.* Se o alce se mover ao menos 6 metros em linha reta em direção à criatura antes de acertá-la com ataque de cabeçada, o alvo sofre 7 (2d6) de dano extra e precisa passar em um teste de resistência de Força CD 13, ou será derrubado.

### Ações

*Cabeçada. Ataque com arma corpo a corpo:* +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

*Acerto:* 6 (1d6+3) de dano de concussão.

*Cascos. Ataque com arma corpo a corpo:* +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

*Acerto:* 8 (2d4+3) de dano de concussão.

## ALCE GIGANTE

*Besta grande, imparcial*

Classe de armadura 14 (armadura natural)

Pontos de Vida 42 (5d12+15)

Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	16 (+3)	14 (+2)	7 (-2)	14 (+2)	10 (+0)

Perícias Percepção +4

Sentidos Percepção passiva 14

Idiomas entende Comum, Élfico, Silvestre, mas não os fala

Desafio 2 (450 XP)

*Investida.* Se o alce gigante se mover ao menos 6 metros em linha reta em direção à criatura antes de acertá-la com ataque de cabeçada, o alvo sofre 7 (2d6) de dano extra e precisa passar em um teste de resistência de Força CD 14, ou ser derrubado.

### Ações

*Cabeçada. Ataque com arma corpo a corpo:* +6 para acertar, alcance 3 m, um alvo.

*Acerto:* 11 (2d6+4) de dano de concussão.

*Cascos. Ataque com arma corpo a corpo:* +6 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

*Acerto:* 22 (4d8+4) de dano de concussão.

## ALOSSAURO

*Besta grande, imparcial*

Classe de armadura 13 (armadura natural)

Pontos de Vida 51 (6d10+18)

Deslocamento 18 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	13 (+1)	17 (+3)	2 (-4)	12 (+1)	5 (-3)

Perícias Percepção +5

Sentidos Percepção passiva 15

Idiomas -

Desafio 2 (450 XP)

*Bote.* Se o alossauro se mover ao menos 9 metros em linha reta em direção ao alvo antes de acertá-lo com um ataque com garra, o alvo precisa passar em um teste de resistência

de Força CD 13, ou ser derrubado. Se o alvo é derrubado, o alossauro pode usar uma ação bônus para realizar um ataque de mordida contra ele.

### Ações

*Mordida. Ataque com arma corpo a corpo:* +6 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

*Acerto:* 15 (2d10+4) de dano de perfurante.

*Garras. Ataque com arma corpo a corpo:* +6 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

*Acerto:* 8 (1d8+4) de dano cortante.

O alossauro é um dinossauro predador de grande porte, força e velocidade. Ele pode alcançar qualquer presa em campo aberto, usando o bote para derrubar criaturas com suas garras perversas.

## ANQUILOSSAURO

*Besta enorme, imparcial*

Classe de armadura 15 (armadura natural)

Pontos de Vida 68 (8d12+16)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	11 (+0)	15 (+2)	2 (-4)	12 (+1)	5 (-3)

Sentidos Percepção passiva 11

Idiomas -

Desafio 3 (700 XP)

### Ações

*Cauda. Ataque com arma corpo a corpo:* +7 para acertar, alcance 3 m, um alvo.

*Acerto:* 18 (4d6+4) de dano de concussão. Se o alvo é uma criatura, ela precisa passar em um teste de resistência de Força CD 14, ou será derrubada.

Placas espessas cobrem o corpo do dinossauro herbívoro anquilossauro, que se defende contra predadores com a maça em sua causa que golpeia um ataque devastador.

## ARANHA

*Besta minúscula, imparcial*

Classe de armadura 12

Pontos de Vida 1 (1d4 -1)

Deslocamento 6 m, escalar 6 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
2 (-4)	14 (+2)	8 (-1)	1 (-5)	10 (+0)	2 (-4)

Perícias Furtividade +4

Sentidos visão no escuro 9 m, Percepção passiva 10

Idiomas -

Desafio 0 (10 XP)

*Patas de Aranha.* A aranha pode escalar superfícies difíceis, incluindo ficar de cabeça para baixo no teto, sem necessitar de testes de atributo.

*Sentir a Teia.* Enquanto estiver em contato com uma teia, a aranha sabe a localização exata de qualquer outra criatura em contato com a mesma teia.

*Andar nas Teias.* A aranha ignora restrições de movimento causadas pela teia.

### Ações

*Mordida. Ataque com arma corpo a corpo:* +4 para acertar, alcance 1,5 m, uma criatura.

*Acerto:* 1 de dano perfurante e o alvo precisa passar em um teste de resistência de Constituição CD 9 ou sofrerá 2 (1d4) de dano venenoso.

## ARANHA GIGANTE

*Besta grande, imparcial*

Classe de armadura 14 (armadura natural)

Pontos de Vida 26 (4d10+4)

Deslocamento 9 m, escalada 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	2 (-4)	11 (+0)	4 (-3)

Perícias Furtividade +7

Sentidos Percepção às Cegas 3 m, Visão no Escuro 18 m,

Percepção passiva 10

Idiomas -

Desafio 1 (200 XP)

*Patas de Aranha.* A aranha gigante pode escalar em superfícies difíceis, inclusive de cabeça para baixo, sem precisar de um teste de atributo.

*Sentir a Teia.* Enquanto estiver em contato com uma teia, a aranha gigante conhece a localização exata de qualquer criatura em contato com a mesma teia.

*Andar nas Teias.* A aranha gigante ignora qualquer restrição ao movimento causado por teias.

### Ações

*Mordida. Ataque com arma corpo a corpo:* +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

*Acerto:* 7 (1d8+3) de dano perfurante, e o alvo deve fazer um teste de resistência de Constituição CD 11, sofrendo 9 (2d8) de dano venenoso se falhar, ou metade se passar. Se o dano venenoso reduzir o alvo a 0 pontos de vida, a criatura está estável, mas está envenenada por 1 hora, e paralisada enquanto estiver envenenada dessa forma.

*Teia (Recarrega 5-6). Ataque com arma à distância:* +5 para acertar, alcance 9/18 m, um alvo.

*Acerto:* O alvo está impedido pela teia. Com uma ação o alvo impedido pode fazer um teste de Força CD 12 para libertar-se, rasgando a teia. A teia também pode ser atacada e destruída (CA 10, PV 5, vulnerabilidade ao dano flamejante, imunidade a dano de concussão, venenoso e psíquico).

## ARANHA INTERPLANAR

*Monstruosidade grande, imparcial*

Classe de armadura 13 (armadura natural)

Pontos de Vida 32 (5d10+5)

Deslocamento 9 m, escalada 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	15 (+2)	12 (+1)	6 (-2)	10 (+0)	6 (-2)

Perícias Furtividade +6

Sentidos Visão no Escuro 18 m, Percepção passiva 10

Idiomas -

Desafio 3 (700 XP)

*Passeio Etéreo.* Como uma ação bônus, a aranha interplanar pode magicamente se deslocar do Plano Material para o Plano Etéreo, ou vice-versa.

*Patas de Aranha.* A aranha interplanar pode escalar em superfícies difíceis, inclusive de cabeça para baixo, sem precisar de um teste de atributo.

*Andar nas Teias.* A aranha interplanar ignora qualquer restrição ao movimento causado por teias.

### Ações

*Mordida. Ataque com arma corpo a corpo:* +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

*Acerto:* 7 (1d10+2) de dano perfurante, e o alvo deve fazer um teste de resistência de Constituição CD 11, sofrendo 18 (4d8) de dano venenoso se falhar, ou metade se passar. Se o dano venenoso reduzir o alvo a 0 pontos de vida, a criatura está estável, mas está envenenada por 1 hora, e paralisada enquanto estiver envenenada dessa forma.

Uma aranha interplanar possui a habilidade mágica de aparecer e desaparecer para o Plano Etéreo. Ele parece surgir de lugar nenhum e rapidamente desaparecer depois do ataque.

## ARANHA-LOBO GIGANTE

*Besta média, imparcial*

Classe de armadura 13

Pontos de Vida 11 (2d8+2)

Deslocamento 12 m, escalada 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	16 (+3)	13 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	4 (-3)

Perícias Percepção +3, Furtividade +7

Sentidos Percepção às Cegas 3 m, Visão no Escuro 18 m, Percepção passiva 13

Idiomas –

Desafio 1/4 (50 XP)

*Patas de Aranha.* A aranha-lobo gigante pode escalar em superfícies difíceis, inclusive de cabeça para baixo, sem precisar de um teste de atributo.

*Sentir a Teia.* Enquanto estiver em contato com uma teia, a aranha-lobo gigante conhece a localização exata de qualquer criatura em contato com a mesma teia.

*Andar nas Teias.* A aranha-lobo gigante ignora qualquer restrição ao movimento causado por teias.

### Ações

*Mordida.* Ataque com arma corpo a corpo: +3 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

*Acerto:* 4 (1d6+1) de dano perfurante, e o alvo deve fazer um teste de resistência de Constituição CD 11, sofrendo 7 (2d6) de dano venenoso se falhar, ou metade se passar. Se o dano venenoso reduzir o alvo a 0 pontos de vida, a criatura está estável, mas está envenenada por 1 hora, e paralisada enquanto estiver envenenada dessa forma.

Aranhas-lobo gigantes caçam suas presas em campo aberto, ou escondidas em buracos ou fendas, para atacarem em emboscada.

## ARBUSTO DESPERTADO

*Planta pequena, imparcial*

Classe de armadura 9

Pontos de Vida 10 (3d6)

Deslocamento 6 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
3 (-4)	8 (-1)	11 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	6 (-2)

Vulnerabilidade ao Dano flamejante

Resistência ao Dano concussão, perfurante

Sentidos Percepção passiva 10

Idiomas um idioma conhecido pelo criador

Desafio 0 (10 XP)

*Aparência Falsa.* Enquanto o arbusto permanecer imóvel e não estiver voando, ele é indistinguível de um arbusto normal.

### Ações

*Rasgo.* Ataque com arma corpo a corpo: +1 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

*Acerto:* 1 (1d4-1) de dano cortante.

Um arbusto despertado é um arbusto que ganhou consciência e mobilidade por magia.

## ARMADURA ANIMADA

*Constructo médio, imparcial*

Classe de armadura 18 (armadura natural)

Pontos de Vida 33 (6d8+6)

Deslocamento 7,5 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	11 (+0)	13 (+1)	1 (-5)	3 (-4)	1 (-5)

Imunidade ao Dano venenoso, psíquico

Imunidade à Condição cego, enfeitiçado, surdo, exaustão, amedrontado, petrificado, envenenado

Sentidos Percepção às Cegas 18 m (cego além desse raio),

Percepção passiva 6

Idiomas -

Desafio 1 (200 XP)

*Suscetibilidade à Antimagia.* A armadura animada torna-se incapacitada enquanto estiver em um *campo de antimagia*. Se ela for alvo da magia *dissipar magia*, a armadura deve fazer um teste de resistência de Constituição contra a CD das magias de quem a lançou, ou cair inconsciente por 1 minuto.

*Aparência Falsa.* Enquanto a armadura animada permanecer imóvel e não estiver voando, ela é indistinguível de uma armadura normal.

## Ações

*Multiataque.* A armadura animada realiza dois ataques corpo a corpo.

*Pancada.* Ataque com arma corpo a corpo: +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

*Acerto:* 5 (1d6+2) de dano de concussão.

Esta armadura de batalha magicamente animada faz barulho quando se move, batendo e rangendo como o espírito vingativo de um cavaleiro caído.

## ÁRVORE DESPERTADA

*Planta enorme, imparcial*

Classe de armadura 13 (armadura natural)

Pontos de Vida 59 (7d12+14)

Deslocamento 6 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	6 (-2)	15 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	7 (-2)

Vulnerabilidade ao Dano flamejante

Resistência ao Dano concussão, perfurante

Sentidos Percepção passiva 10

Idiomas um idioma conhecido pelo criador

Desafio 2 (450 XP)

*Aparência Falsa.* Enquanto a árvore despertada permanecer imóvel e não estiver voando, ele é indistinguível de uma árvore normal.

## Ações

*Pancada.* Ataque com arma corpo a corpo: +6 para acertar, alcance 3 m, um alvo.

*Acerto:* 14 (3d6+4) de dano de concussão.

Uma árvore despertada é uma árvore ordinária que ganhou consciência e mobilidade por magia.

## BABUÍNO

*Besta pequena, imparcial*

Classe de armadura 12

Pontos de Vida 12 (1d6)

Deslocamento 9 m, escalada 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
8 (-1)	14 (+2)	11 (+0)	4 (-3)	12 (+1)	6 (-2)

Sentidos Percepção passiva 11

Idiomas -

Desafio 0 (10 XP)

*Tática de Bando.* O babuíno tem vantagem nas jogadas de ataque contra uma criatura se pelo menos um aliado do babuíno estiver a 1,5 metros daquela criatura e não estiver incapacitado.

## Ações

*Mordida.* Ataque com arma corpo a corpo: +1 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

*Acerto:* 1 (1d4-1) de dano perfurante.

## BANSHEE

*Morto-vivo médio, caótico e mau*

Classe de armadura 12

Pontos de Vida 58 (13d8)

Deslocamento 0 m, voo 12 m (pairar)

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
1 (-5)	14 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	11 (+0)	17 (+3)

Teste de Resistência Sab +2, Car +4

Resistência ao Dano ácido, flamejante, elétrico, trovejante, e concussão, perfurante e cortante de armas não mágicas

Imunidade ao Dano congelante, necrótico, venenoso

Imunidade à Condição enfeitiçado, exaustão, amedrontado, agarrado, paralisado, petrificado, envenenado, derrubado, impedido

Sentidos Visão no Escuro 18 m, Percepção passiva 10

Idiomas Comum, Élfico

Desafio 4 (1100 XP)

*Detectar Vida.* A banshee pode sentir magicamente a presença de criaturas vivas a até 8 km de distância. Ela sabe a direção geral que as criaturas estão, mas nunca sua localização exata.

*Movimento Incorporado.* A banshee pode mover-se através de criaturas e objetos como se fossem terreno difícil. Ele sofre 5 de dano (1d10) de força se terminar o turno dentro de um objeto.

## Ações

*Toque Definhante.* Ataque com arma corpo a corpo: +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

*Acerto:* 12 (3d6+2) de dano necrótico.

*Fisionomia Aterrorizante.* Cada criatura não morto-vivo a até 18 metros da banshee que ele possa ver deve fazer um teste de resistência de Sabedoria CD 13, ou ficar amedrontada por 1 minuto. Uma criatura amedrontada pode repetir o teste de resistência no final de cada um de seus turnos, terminando o efeito de amedrontado se passar no teste. Se o alvo passar no teste ou a duração desse efeito acabar nele, o alvo se torna imune à Fisionomia Aterrorizante dessa banshee pelas próximas 24 horas.

*Grito (1/Dia).* A banshee solta um grito pesaroso, desde que ela não esteja exposta à luz do sol. O grito não possui efeito em constructos e mortos-vivos. Todas as outras criaturas a até 9 metros dela que podem ouvi-la deve fazer um teste de resistência de Constituição CD 13. Se falhar, a criatura cai a 0 pontos de vida. Se passar, a criatura sofre 10 (3d6) pontos de dano psíquico.

A lastimável banshee é uma criatura desprezável formada pelo espírito de uma elfa. Sua face é coberta pelos cabelos desgrenhados, seu corpo veste trapos finos e rasgados que flutuam e movem-se com ela.

## BASILISCO

*Monstruosidade média, imparcial*

Classe de armadura 15 (armadura natural)

Pontos de Vida 52 (8d8+16)

Deslocamento 6 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	8 (-1)	15 (+2)	2 (-4)	8 (-1)	7 (-2)

Sentidos Visão no Escuro 18 m, Percepção passiva 6

Idiomas -

Desafio 3 (700 XP)

*Olhar Petrificante.* Se uma criatura começar o turno a até 9 metros do basilisco e os dois puderem se ver, se o basilisco não estiver incapacitado ele pode forçar a criatura a fazer um teste de resistência de Constituição CD 12. Se falhar, a criatura começa a se transformar magicamente em pedra e está impedida. Ela precisa repetir o teste de resistência no final do próximo turno dela. Se passar, o efeito termina. Se falhar, a criatura está petrificada até ser libertada pela magia *restauração maior* ou outra magia.

Uma criatura que não está surpresa pode desviar o olhar no começo do turno dela para evitar o teste de resistência. Se ela o fizer, ela não pode ver o basilisco até o começo do próximo turno dela, quando ela decide se irá desviar o olhar de novo. Se ela olhar para o basilisco nesse meio tempo, a criatura deve fazer um teste de resistência imediatamente.

Se o basilisco ver seu reflexo a até 9 metros de distância e está em luz plena, ele confunde a imagem com um rival e usa o olhar petrificante com ele mesmo como alvo.

### Ações

*Mordida.* Ataque com arma corpo a corpo: +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

*Acerto:* 10 (2d6+3) de dano perfurante mais 7 (2d6) de dano venenoso.

O basilisco é um horror reptiliano de muitas pernas, cujo olhar mortal transforma as vítimas em pedra

porosa. Com sua forte mandíbula, a criatura consome essa pedra, que retorna a forma orgânica em sua garganta.

## BESOIRO DO FOGO GIGANTE

*Besta pequena, imparcial*

Classe de armadura 13 (armadura natural)

Pontos de Vida 4 (1d6+1)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
8 (-1)	10 (+0)	12 (+1)	1 (-5)	7 (-2)	3 (-4)

Sentidos Percepção às Cegas 9 m, Percepção passiva 8

Idiomas -

Desafio 0 (10 XP)

*Iluminação.* O besouro do fogo gigante emana luz plena em 3 metros de raio e penumbra em 3 metros adicionais.

### Ações

*Mordida.* Ataque com arma corpo a corpo: +1 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

*Acerto:* 2 (1d6-1) de dano cortante.

O besouro do fogo gigante é uma criatura de hábito noturno que possui um par de glândulas luminescentes que emanam luz por 1d6 dias depois que ele morre.

## BICO DE MACHADO

*Besta grande, imparcial*

Classe de armadura 11

Pontos de Vida 19 (3d10+3)

Deslocamento 15 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	12 (+1)	12 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	5 (-3)

Sentidos Percepção passiva 10

Idiomas -

Desafio 1/4 (50 XP)

### Ações

*Bico.* Ataque com arma corpo a corpo: +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

*Acerto:* 6 (1d8+2) de dano cortante.

Um bico de machado é uma ave com pernas fortes que não voa, um bico no formato de machadinha e uma disposição nada amigável.

## BODE

*Besta média, imparcial*

Classe de armadura 10

Pontos de Vida 4 (1d8)

Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	2 (-4)	10 (+0)	5 (-3)

Sentidos Percepção passiva 10

Idiomas –

Desafio 0 (10 XP)

*Investida.* Se o bode se mover ao menos 6 metros em linha reta em direção à criatura antes de acertá-la com ataque de cabeçada, o alvo sofre 2 (1d4) de dano de concussão extra e precisa passar em um teste de resistência de Força CD 10, ou ser derrubado.

*Pés firmes.* O bode tem vantagem nos testes de resistência de Força e Destreza contra efeitos que o derrubariam.

## Ações

*Cabeçada.* Ataque com arma corpo a corpo: +3 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

*Acerto:* 3 (1d4+1) de dano de concussão.

## BODE GIGANTE

*Besta grande, imparcial*

Classe de armadura 11 (armadura natural)

Pontos de Vida 19 (3d10+3)

Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	11 (+0)	12 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	6 (-2)

Sentidos Percepção passiva 11

Idiomas –

Desafio 1/2 (100 XP)

*Investida.* Se o bode gigante se mover ao menos 6 metros em linha reta em direção à criatura antes de acertá-la com ataque de cabeçada, o alvo sofre 5 (2d4) de dano de concussão extra e precisa passar em um teste de resistência de Força CD 14, ou ser derrubado.

## Ações

*Cabeçada.* Ataque com arma corpo a corpo: +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

*Acerto:* 8 (2d4+3) de dano de concussão.

## BUGBEAR

*Humanoide médio (goblinóide), caótico e mau*

Classe de armadura 16 (gibão de peles, escudo)

Pontos de Vida 27 (5d8+5)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	8 (-1)	11 (+0)	9 (-1)

Perícias Furtividade +6, Sobrevivência+2

Sentidos Visão no Escuro 18 m, Percepção passiva 10

Idiomas Comum, Goblin

Desafio 1 (200 XP)

*Bruto.* Uma arma de corpo a corpo causa dano extra de um dado que ela usa quando o bugbear acerta com ela (incluído no ataque).

*Ataque Surpresa.* Se o bugbear surpreende uma criatura e a acerta com um ataque durante a primeira rodada de combate, o alvo sofre 7 (2d6) de dano extra daquele ataque.

## Ações

*Maça-estrela.* Ataque com arma corpo a corpo: +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

*Acerto:* 11 (2d8+2) de dano perfurante.

*Azagaia.* Ataque com arma corpo a corpo ou à distância: +4 para acertar, alcance 1,5 m ou 9/36 m, um alvo.

*Acerto:* 9 (2d6+2) de dano perfurante se corpo a corpo, ou 5 (1d6+2) de dano perfurante se à distância.

Bugbears são goblinóides peludos nascido para batalha e desordem. Eles sobrevivem de assaltos e caçada, mas eles gostam mesmo de armar emboscadas e fugir se derrotados.

## CAMELO

*Besta grande, imparcial*

Classe de armadura 9

Pontos de Vida 15 (2d10+4)

Deslocamento 15 m

---

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	8 (-1)	14 (+2)	2 (-4)	8 (-1)	5 (-3)

---

Sentidos Percepção passiva 9

Idiomas –

Desafio 1/8 (25 XP)

### Ações

Mordida. *Ataque com arma corpo a corpo*: +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

*Acerto*: 5 (1d4+3) de dano de concussão.

## CÃO DA MORTE

*Monstruosidade média, neutro e mau*

Classe de armadura 12

Pontos de Vida 39 (6d8+12)

Deslocamento 12 m

---

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	14 (+2)	15 (+2)	3 (-4)	13 (+1)	6 (-2)

---

Perícias Percepção +5, Furtividade +4

Sentidos Visão no Escuro 36 m, Percepção passiva 15

Idiomas –

Desafio 1 (200 XP)

*Duas cabeças*. O cão da morte tem vantagem nos testes de Sabedoria (Percepção) e nos testes de resistência contra ficar cego, enfeitado, surdo, amedrontado, atordoado ou ser derrubado.

### Ações

*Multiataque*. O cão da morte realiza dois ataques, ambos com a mordida.

*Mordida*. *Ataque com arma corpo a corpo*: +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

*Acerto*: 5 (1d6+2) de dano perfurante. Se o alvo é uma criatura, ela deve passar em um teste de resistência de Constituição CD 13 para não ficar doente, ou ela é envenenada até a doença ser curada. A cada 24 horas corridas, a criatura deve repetir o teste de resistência, reduzindo seus pontos de vida máximos em 5 (1d10) a cada falha. Essa redução dura até a doença ser curada. A criatura morre se a doença reduzir os pontos de vida máximos dela a 0.

Um cão da morte é um horrroso sabujo de duas cabeças que vaga por planícies, desertos e o Subterrâneo.

## CÃO INFERNAL

*Infernal médio, leal e mau*

Classe de armadura 15 (armadura natural)

Pontos de Vida 45 (7d8+14)

Deslocamento 15 m

---

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	6 (-2)	13 (+1)	6 (-2)

---

Perícias Percepção +5

Imunidade ao dano flamejante

Sentidos Visão no Escuro 18 m, Percepção passiva 15

Idiomas entende Infernal, mas não o fala

Desafio 3 (700 XP)

*Audição e Olfato Aguçados*. O cão infernal tem vantagem nos testes de Sabedoria (Percepção) que dependem da audição ou olfato.

*Tática de Bando*. O cão infernal tem vantagem nas jogadas de ataque contra uma criatura se pelo menos um aliado do cão estiver a 1,5 m daquela criatura e não estiver incapacitado.

### Ações

Mordida. *Ataque com arma corpo a corpo*: +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

*Acerto*: 7 (1d8+3) de dano perfurante mais 7 (2d6) de dano flamejante.

*Sopro de Fogo (Recarrega 5-6)*. O cão exala fogo em um cone de 4,5 metros. Cada criatura no espaço deve fazer um teste de resistência de Destreza CD 12, sofrendo 21 (6d6) de dano flamejante se falhar, ou metade do dano se passar.

Infernais que exalam fogo e assumem a forma de cachorros poderosos, cães infernais comumente servem criaturas do mau que os usam como animais de guarda e companheiros.

## CÃO TELEPORTADOR

*Fada média, leal e bom*

Classe de armadura 13

Pontos de Vida 22 (4d8+4)

Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	17 (+3)	12 (+1)	10 (+0)	13 (+1)	11 (+0)

Perícias Percepção +3, Furtividade +5

Sentidos Percepção passiva 13

Idiomas entende Silvestre, porém não o fala

Desafio 1/4 (50 XP)

*Audição e Olfato Aguçados.* O cão teleportador tem vantagem nos testes de Sabedoria (Percepção) que dependem da audição ou olfato.

### Ações

*Mordida.* Ataque com arma corpo a corpo: +3 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

*Acerto:* 4 (1d6+1) de dano perfurante.

*Teleporte (Recarrega 4-6).* O cão teleportador se teleporta magicamente, junto com o equipamento que estiver vestindo ou carregando, a até 12 metros de distância para um espaço desocupado que ele puder ver. Antes ou depois do teleporte, o cão teleportador pode realizar um ataque com a mordida.

Um cão teleportador tem esse nome por sua habilidade de sumir e reaparecer, um talento usado para ajudá-lo em seus ataques e para evitar perigos.

## CARANGUEJO

*Besta minúscula, imparcial*

Classe de armadura 11 (armadura natural)

Pontos de Vida 2 (1d4)

Deslocamento 6 m, natação 6 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
2 (-4)	11 (+0)	10 (+0)	1 (-5)	8 (-1)	2 (-4)

Perícias Furtividade +2

Sentidos Percepção às Cegas 9 m, Percepção passiva 9

Idiomas –

Desafio 0 (10 XP)

*Anfíbio.* O caranguejo pode respirar ar ou água.

### Ações

*Garras.* Ataque com arma corpo a corpo: +0 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

*Acerto:* 1 de dano de concussão.

## CARANGUEJO GIGANTE

*Besta média, imparcial*

Classe de armadura 15 (armadura natural)

Pontos de Vida 13 (3d8)

Deslocamento 9 m, natação 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	15 (+2)	11 (+0)	1 (-5)	9 (-1)	3 (-4)

Perícias Furtividade +4

Sentidos Percepção às Cegas 9 m, Percepção passiva 9

Idiomas –

Desafio 1/8 (25 XP)

*Anfíbio.* O caranguejo gigante pode respirar ar ou água.

### Ações

*Garras.* Ataque com arma corpo a corpo: +3 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

*Acerto:* 4 (1d6+1) de dano de concussão, e o alvo é agarrado (para escapar CD 11). O caranguejo gigante possui duas garras, e cada uma delas pode agarrar apenas um alvo.

## CARNIÇAL

*Morto-vivo médio, caótico e mau*

Classe de armadura 12

Pontos de Vida 22 (5d8)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	15 (+2)	10 (+0)	7 (-2)	10 (+0)	6 (-2)

Imunidade ao Dano venenoso

Imunidade à Condição enfeitiçado, exaustão, envenenado

Sentidos Visão no Escuro 18 m, Percepção passiva 10

Idiomas Comum

Desafio 1 (200 XP)

### Ações

*Mordida.* Ataque com arma corpo a corpo: +2 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

*Acerto:* 9 (2d6+2) de dano perfurante.

*Garras.* Ataque com arma corpo a corpo: +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

*Acerto:* 7 (2d4+2) de dano cortante. Se o alvo desse ataque for uma criatura diferente de um elfo ou morto-vivo, ela precisa passar em um teste de resistência de Constituição CD 10, ou ficará paralisada por 1 minuto. O alvo pode

repetir o teste de resistência no final de cada um de seus turnos, terminando o efeito em si se passar.

Com dentes afiados como lâminas e garras serrilhadas, carniçais vagam a noite em grupos, movidos pela fome insaciável de carne humanoide.

## CAVALO DE CARGA

*Besta grande, imparcial*

Classe de armadura 10

Pontos de Vida 19 (3d10+3)

Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	10 (+0)	12 (+1)	2 (-4)	11 (+0)	7 (-2)

Sentidos Percepção passiva 10

Idiomas –

Desafio 1/4 (50 XP)

### Ações

*Cascos. Ataque com arma corpo a corpo: +6 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.*

*Acerto: 9 (2d4+4) de dano de concussão.*

## CAVALO DE GUERRA

*Besta grande, imparcial*

Classe de armadura 11

Pontos de Vida 19 (3d10+3)

Deslocamento 18 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	12 (+1)	13 (+1)	2 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

Sentidos Percepção passiva 11

Idiomas -

Desafio 1/2 (100 XP)

*Investida de Atropelo.* Se um cavalo de guerra se mover ao menos 6 m em direção a uma criatura e a acertar com os cascos no mesmo turno, o alvo precisará passar num teste de resistência de Força CD 14 ou será derrubado. Se o alvo for derrubado, o cavalo de guerra pode realizar um ataque com seus cascos contra o alvo novamente como uma ação bônus.

### Ações

*Cascos. Ataque com arma corpo a corpo: +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.*

*Acerto: 11 (2d6+4) de dano de concussão.*

## CAVALO DE MONTARIA

*Besta grande, imparcial*

Classe de armadura 10

Pontos de Vida 13 (2d10+2)

Deslocamento 18 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	2 (-4)	11 (+0)	7 (-2)

Sentidos Percepção passiva 10

Idiomas –

Desafio 1/4 (50 XP)

### Ações

*Cascos. Ataque com arma corpo a corpo: +2 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.*

*Acerto: 8 (2d4+3) de dano de concussão.*

## CAVALO-MARINHO

*Besta minúscula, imparcial*

Classe de armadura 11

Pontos de Vida 1 (1d4-1)

Deslocamento 0 m, natação 6 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
1 (-5)	12 (+1)	8 (-1)	1 (-5)	10 (+0)	2 (-4)

Sentidos Percepção passiva 10

Idiomas –

Desafio 0 (10 XP)

*Respira na Água.* O cavalo-marinho respira apenas debaixo d'água.

## CAVALO-MARINHO GIGANTE

*Besta grande, imparcial*

Classe de armadura 13 (armadura natural)

Pontos de Vida 16 (3d10)

Deslocamento 0 m, natação 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	15 (+2)	11 (+0)	2 (-4)	12 (+1)	5 (-3)

Sentidos Percepção passiva 11

Idiomas –

Desafio 1/2 (100 XP)

*Investida.* Se o cavalo-marinho gigante se mover ao menos 6 metros em linha reta em direção à criatura antes de acertá-la com ataque de cabeçada, o alvo sofre 7 (2d6) de

dano de concussão extra e precisa passar em um teste de resistência de Força CD 11, ou ser derrubado.

*Respira na Água.* O cavalo-marinho gigante respira apenas debaixo d'água.

## Ações

*Cabeçada. Ataque com arma corpo a corpo:* +3 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

*Acerto:* 4 (1d6+1) de dano de concussão.

Cavalos-marinhos gigantes são frequentemente usados como montarias por humanoides aquáticos.

## CENTAURO

*Monstruosidade grande, neutro e bom*

Classe de armadura 12

Pontos de Vida 45 (6d10+12)

Deslocamento 15 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	14 (+2)	14 (+2)	9 (-1)	13 (+1)	11 (+0)

Sentidos Percepção passiva 13

Idiomas –

Desafio 1 (200 XP)

*Investida.* Se o centauro se mover ao menos 9 m em linha reta em direção à criatura antes de acertá-la com ataque com o pique, o alvo sofre 10 (3d6) de dano perfurante extra.

## Ações

*Multiataque.* O centauro realiza dois ataques, um com o pique e um com os cascos, ou dois com o arco longo.

*Pique. Ataque com arma corpo a corpo:* +6 para acertar, alcance 3 m, um alvo.

*Acerto:* 9 (1d10+4) de dano perfurante.

*Cascos. Ataque com arma corpo a corpo:* +6 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

*Acerto:* 11 (2d6+3) de dano de concussão.

*Arco longo. Ataque com arma à distância:* +4 para acertar, alcance 45/180 m, um alvo.

*Acerto:* 6 (1d8+2) de dano perfurante.

Um centauro tem o corpo de um cavalo grande com o torso, cabeça e braços de um humanoide na parte de cima. Andarilhos reclusos, eles evitam conflitos, mas lutam ferozmente quando pressionados.

## CENTOPEIA GIGANTE

*Besta pequena, imparcial*

Classe de armadura 13 (armadura natural)

Pontos de Vida 4 (1d6+1)

Deslocamento 9 m, escalada 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
5 (-3)	14 (+2)	12 (+1)	1 (-5)	7 (-2)	3 (-4)

Sentidos Percepção às Cegas 9 m, Percepção passiva 8

Idiomas –

Desafio 1/4 (50 XP)

## Ações

*Mordida. Ataque com arma corpo a corpo:* +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

*Acerto:* 4 (1d4+2) de dano perfurante, e o alvo precisa passar em um teste de resistência de Constituição CD 11, ou sofre 10 (3d6) de dano venenoso. Se o dano venenoso reduzir o alvo a 0 pontos de vida, o alvo está estável, mas envenenado por 1 hora, mesmo depois de recuperar pontos de vida, e está paralisado enquanto estiver envenenado dessa forma.

## CERVO

*Besta média, imparcial*

Classe de armadura 13

Pontos de Vida 4 (1d8)

Deslocamento 15 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	16 (+3)	11 (+0)	2 (-4)	14 (+2)	5 (-3)

Sentidos Percepção passiva 12

Idiomas –

Desafio 0 (10 XP)

## Ações

*Mordida. Ataque com arma corpo a corpo:* +2 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

*Acerto:* 2 (1d4) de dano perfurante.

## CHACAL

*Besta pequena, imparcial*

Classe de armadura 12

Pontos de Vida 3 (1d6)

Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
8 (-1)	15 (+2)	11 (+0)	3 (-4)	12 (+1)	6 (-2)

Perícias Percepção +3

Sentidos Percepção passiva 13

Idiomas –

Desafio 0 (10 XP)

*Audição e Olfato Aguçados.* O chacal tem vantagem nos testes de Sabedoria (Percepção) que dependem da audição ou olfato.

*Tática de Bando.* O chacal tem vantagem nas jogadas de ataque contra uma criatura se pelo menos um aliado do chacal estiver a 1,5 m daquela criatura e não estiver incapacitado.

### Ações

*Mordida.* Ataque com arma corpo a corpo: +1 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

*Acerto:* 1 (1d4-1) de dano perfurante.

## CICLOPE

*Gigante enorme, caótico e neutro*

Classe de armadura 14 (armadura natural)

Pontos de Vida 138 (12d12+60)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
22 (+6)	11 (+0)	20 (+5)	8 (-1)	6 (-2)	10 (+0)

Sentidos Percepção passiva 8

Idiomas –

Desafio 6 (2300 XP)

*Péssima Percepção de Profundidade.* O ciclope tem desvantagem em qualquer jogada de ataque feita a mais de 9 metros de distância.

### Ações

*Multitaque.* O ciclope realiza dois ataques, ambos com a clava grande.

*Clava Grande.* Ataque com arma corpo a corpo: +9 para acertar, alcance 3 m, um alvo.

*Acerto:* 19 (3d8+6) de dano de concussão.

*Pedra.* Ataque com arma à distância: +9 para acertar, alcance 9/36 m, um alvo.

*Acerto:* 28 (4d10+6) de dano de concussão.

Ciclopes são gigantes de um olho que suprem sua mera existência na vastidão. Eles são uma ameaça terrível em combate devido ao seu tamanho e força, mas podem ser frequentemente enganados por oponentes espertos.

## COCATRIZ

*Monstruosidade pequena, imparcial*

Classe de armadura 11

Pontos de Vida 27 (6d6+6)

Deslocamento 6 m, voo 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
6 (-2)	12 (+1)	12 (+1)	2 (-4)	13 (+1)	5 (-3)

Sentidos Visão no Escuro 18 m, Percepção passiva 11

Idiomas –

Desafio 1/2 (100 XP)

### Ações

*Mordida.* Ataque com arma corpo a corpo: +3 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

*Acerto:* 3 (1d4+1) de dano perfurante, e o alvo deve passar em um teste de resistência de Constituição CD 11 para não ser magicamente petrificado. Se falhar, a criatura começa a se transformar em pedra e está impedida. Ela precisa repetir o teste de resistência no final do próximo turno dela. Se passar, o efeito termina. Se falhar, a criatura está petrificada por 24 horas.

A cocatriz se assemelha a um híbrido terrível de um lagarto, um pássaro e um morcego. É temida por sua habilidade de transformar carne em pedra.

## CORUJA

*Besta minúscula, imparcial*

Classe de armadura 11

Pontos de Vida 1 (1d4-1)

Deslocamento 1,5 m, voo 18 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
3 (-4)	13 (+1)	8 (-1)	2 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

Perícias Percepção +3, Furtividade +3

Sentidos Visão no Escuro 36 m, Percepção passiva 13

Idiomas –

Desafio 0 (10 XP)

*Voo Rasante.* A coruja não provoca ataques de oportunidade quando voa para longe do alcance de um inimigo.

*Visão Aguçada.* A coruja tem vantagem nos testes de Sabedoria (Percepção) que dependem da visão.

## Ações

*Garras. Ataque com arma corpo a corpo:* +3 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

*Acerto:* 1 de dano cortante.

## CORUJA GIGANTE

*Besta grande, imparcial*

Classe de armadura 12

Pontos de Vida 19 (3d10+3)

Deslocamento 1,5 m, voo 18 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	8 (-1)	13 (+1)	10 (+0)

Perícias Percepção +5, Furtividade +4

Sentidos Visão no Escuro 36 m, Percepção passiva 15

Idiomas entende Comum, Élfico e Silvestre, mas não os fala

Desafio 0 (10 XP)

*Voo Rasante.* A coruja gigante não provoca ataques de oportunidade quando voa para longe do alcance de um inimigo.

*Audição e Visão Aguçadas.* A coruja gigante tem vantagem nos testes de Sabedoria (Percepção) que dependem da audição ou visão.

## Ações

*Garras. Ataque com arma corpo a corpo:* +3 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

*Acerto:* 8 (2d6+1) de dano cortante.

As corujas gigantes são criaturas inteligentes e guardiões de seus reinos silvestres.

## CORVO

*Besta minúscula, imparcial*

Classe de armadura 12

Pontos de Vida 1 (1d4-1)

Deslocamento 3 m, voo 15 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
2 (-4)	14 (+2)	8 (-1)	2 (-4)	12 (+1)	6 (-2)

Perícias Percepção +3

Sentidos Percepção passiva 13

Idiomas –

Desafio 0 (10 XP)

*Mimetismo.* O corvo pode imitar sons simples que já tenha ouvido, como o de uma pessoa sussurrando, o choro de um bebê, ou o barulho de um animal. Uma criatura que escute os sons pode dizer que é uma imitação se for bem-sucedida em um teste de Sabedoria (Intuição) CD 10.

## Ações

*Bico. Ataque com arma corpo a corpo:* +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

*Acerto:* 1 de dano perfurante.

## CRÂNIO EM CHAMAS

*Morto-vivo minúsculo, neutro e mau*

Classe de armadura 13

Pontos de Vida 40 (9d4+18)

Deslocamento 0 m, voo 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
1 (-5)	17 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	11 (+0)

Perícias Arcanismo +5, Percepção +2

Resistência ao Dano elétrico, necrótico, perfurante

Imunidade ao Dano congelante, flamejante, venenoso

Imunidade à Condição enfeitiçado, amedrontado, paralisado, envenenado

Sentidos Visão no Escuro 18 m, Percepção passiva 12

Idiomas Comum

Desafio 4 (1100 XP)

*Iluminação.* O crânio em chamas emana penumbra em 4,5 metros de raio, ou luz plena em 4,5 metros de raio e penumbra em 4,5 metros adicionais. Ele pode mudar entre essas opções como uma ação.

*Resistência à Magia.* O crânio em chamas tem vantagem nos testes de resistências contra magias e outros efeitos mágicos.

*Rejuvenescimento.* Se o crânio em chamas for destruído, ele recupera todos seus pontos de vida em 1 hora, exceto

se água benta for jogada sobre seus restos, ou uma *dissipar magia* ou *remover maldição* for lançada sobre ele.

**Magias.** O crânio em chamas é capaz de lançar magias como se estivesse no 5º nível. Seu atributo para lançar magias é Inteligência (CD 13 para suas magias, +5 para atacar com suas magias). Ele não precisa de componentes somáticos ou materiais para lançá-las. O crânio em chamas possui as seguintes magias de mago preparadas:

Truques (à vontade): *mãos mágicas*

1º nível (3 espaços): *misséis mágicos*, *escudo arcano*

2º nível (2 espaços): *nublar*, *esfera flamejante*

3º nível (1 espaço): *bola de fogo*

## Ações

**Multiataque.** O crânio em chamas realiza dois ataques, ambos com o raio de fogo.

**Raio de Fogo. Ataque com arma à distância:** +5 para acertar, alcance 9 m, um alvo.

**Acerto:** 10 (3d6) de dano flamejante.

Chamas verdes ardentes e uma risada ensandecida e ecoante cerca um crânio em chamas morto-vivo. Essa caveira sem corpo explode oponentes com raios de fogo que saem de seus olhos e com terríveis magias tiradas das profundezas mais obscuras de sua memória.

## CROCODILO

*Besta grande, imparcial*

Classe de armadura 12 (armadura natural)

Pontos de Vida 19 (3d10+3)

Deslocamento 6 m, natação 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	5 (-3)

Perícias Furtividade +2

Sentidos Percepção passiva 10

Idiomas –

Desafio 1/2 (100 XP)

**Prender a respiração.** O crocodilo pode prender sua respiração por até 15 minutos.

## Ações

**Mordida. Ataque com arma corpo a corpo:** +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

**Acerto:** 7 (1d10+2) de dano perfurante, e o alvo é agarrado. Até esse agarrão terminar, a criatura está impedida, e o crocodilo não pode morder outro alvo.

## CROCODILO GIGANTE

*Besta enorme, imparcial*

Classe de armadura 14 (armadura natural)

Pontos de Vida 85 (9d12+27)

Deslocamento 9 m, natação 15 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
21 (+5)	9 (-1)	17 (+3)	2 (-4)	10 (+0)	7 (-2)

Perícias Furtividade +5

Sentidos Percepção passiva 10

Idiomas –

Desafio 5 (1800 XP)

**Prender a respiração.** O crocodilo gigante pode prender sua respiração por até 30 minutos.

## Ações

**Multiataque.** O crocodilo gigante realiza dois ataques, um com a mordida e um com a cauda.

**Mordida. Ataque com arma corpo a corpo:** +8 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

**Acerto:** 21 (3d10+5) de dano perfurante, e o alvo é agarrado (para escapar CD 16). Até esse agarrão terminar, a criatura está impedida, e o crocodilo gigante não pode morder outro alvo.

**Cauda. Ataque com arma corpo a corpo:** +8 para acertar, alcance 3 m, um alvo que não foi agarrado pelo crocodilo.

**Acerto:** 14 (2d8+5) de dano de concussão. Se o alvo é uma criatura, ela precisa passar em um teste de resistência de Força CD 16, ou será derrubada.

## DONINHA

*Besta minúscula, imparcial*

Classe de armadura 13

Pontos de Vida 1 (1d4-1)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
3 (-4)	16 (+3)	8 (-1)	2 (-4)	12 (+1)	3 (-4)

Perícias Percepção +3, Furtividade +5

Sentidos Percepção passiva 13

Idiomas -

Desafio 0 (10 XP)

**Audição e Olfato Aguçados.** A doninha tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) que dependem da audição ou olfato.

## Ações

*Mordida. Ataque com arma corpo a corpo: +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.*

*Acerto: 1 de dano perfurante.*

## DONINHA GIGANTE

*Besta média, imparcial*

Classe de armadura 13

Pontos de Vida 9 (2d8)

Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	16 (+3)	10 (+0)	4 (-3)	12 (+1)	5 (-3)

Perícias Percepção +3, Furtividade +5

Sentidos Visão no Escuro 18 m, Percepção passiva 13

Idiomas –

Desafio 1/8 (25 XP)

*Audição e Olfato Aguçados.* A doninha gigante tem vantagem nos testes de Sabedoria (Percepção) que dependem da audição ou olfato.

## Ações

*Mordida. Ataque com arma corpo a corpo: +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.*

*Acerto: 5 (1d4+3) de dano perfurante.*

## DOPPELGANGER

*Monstruosidade média (metamorfo), neutro*

Classe de armadura 14

Pontos de Vida 52 (8d8+16)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	18 (+4)	14 (+2)	11 (+0)	12 (+1)	14 (+2)

Perícias Enganação +6, Intuição +2

Imunidade à Condição enfeitado

Sentidos Visão no Escuro 18 m, Percepção passiva 11

Idiomas Comum

Desafio 3 (700 XP)

*Metamorfo.* Um doppelganger pode usar sua ação para transformar-se em um humanoide Pequeno ou Médio que ele já viu, ou de volta para sua forma verdadeira. As estatísticas, exceto seu tamanho, são as mesmas em cada forma. Qualquer equipamento que ele estiver usando ou carregando não é transformado. O doppelganger reverte à sua forma verdadeira se morrer.

*Emboscada.* O doppelganger tem vantagem nas jogadas de ataque contra qualquer criatura surpresa por ele.

*Ataque Surpresa.* Se o doppelganger surpreende uma criatura e a acerta com um ataque durante a primeira rodada de combate, o alvo sofre 10 (3d6) de dano extra daquele ataque.

## Ações

*Multiataque.* O doppelganger realiza dois ataques corpo a corpo.

*Pancada. Ataque com arma corpo a corpo: +6 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.*

*Acerto: 7 (1d6+4) de dano de concussão.*

*Ler Pensamentos.* O doppelganger lê magicamente os pensamentos na superfície da mente de uma criatura a até 18 metros dele. O efeito pode passar por barreiras, exceto 0,9 metros de madeira ou terra, 0,6 metros de pedra, 5 cm de metal ou uma película de chumbo. Enquanto o alvo estiver no alcance, o doppelganger pode continuar a ler seus pensamentos enquanto sua concentração não é quebrada (como se se concentrasse em uma magia). Enquanto estiver lendo a mente do alvo, o doppelganger tem vantagem nos testes de Sabedoria (Intuição) e Carisma (Enganação, Intimidação e Persuasão) contra o alvo.

Doppelgangers são metamorfos desonestos que assumem a aparência de outros humanoides, acabando com perseguições ou atraindo suas vítimas para o fim delas através da desinformação e disfarce.

## DRAGÃO VERDE JOVEM

*Dragão grande, leal e mau*

Classe de armadura 18 (armadura natural)

Pontos de Vida 136 (16d10+48)

Deslocamento 12 m, voo 24 m, natação 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	12 (+1)	17 (+3)	16 (+3)	13 (+1)	15 (+2)

Testes de Resistência Des +4, Con +6, Sab +4, Car +5

Perícias Enganação +5, Percepção +7, Furtividade +4

Imunidade ao Dano venenoso

Imunidade à Condição envenenado

Sentidos percepção às cegas 9 m, visão no escuro 36 m, Percepção passiva 17

Idiomas Comum, Dracônico

Desafio 8 (3900 XP)

*Anfíbio.* O dragão verde pode respirar no ar e na água.

## Ações

*Multiataque.* O dragão verde realiza três ataques, um com sua mordida e dois com as garras.

*Mordida. Ataque com arma corpo a corpo: +7 para acertar, alcance 3 m, um alvo.*

*Acerto: 15 (2d10+4) de dano perfurante mais 7 (2d6) de dano venenoso.*

*Garras. Ataque com arma corpo a corpo: +7 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.*

*Acerto: 11 (2d6+4) de dano cortante.*

*Sopro de Dragão (Recarrega 5-6).* O dragão verde exala um gás venenoso num cone de 9 m. Cada criatura no espaço deve fazer um teste de resistência de Constituição CD 14, sofrendo 42 (12d6) de dano venenoso se falhar, ou metade se passar.

O mais astuto e traiçoeiro dos dragões verdadeiros, dragões verdes usam desorientação e trapaça para levar vantagem contra seus inimigos. Um dragão verde é reconhecido pela crista que começa próxima aos seus olhos e continua até a sua espinha, tendo seu trecho mais alto atrás do crânio.

## DRAGÃO VERMELHO ADULTO

*Dragão enorme, caótico e mau*

Classe de armadura 19 (armadura natural)

Pontos de Vida 256 (19d12+133)

Deslocamento 12 m, escalada 12 m, voo 24 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
27 (+8)	10 (+0)	25 (+7)	16 (+3)	13 (+1)	21 (-5)

Testes de Resistência Des +6, Con +13, Sab +7, Car +11

Perícias Percepção +13, Furtividade +6

Imunidade ao Dano flamejante

Sentidos Percepção às Cegas 18 m, Visão no Escuro 36 m,

Percepção passiva 23

Idiomas Comum, Dracônico

Desafio 17 (18000 XP)

*Resistência Lendária.* Se o dragão falhar em um teste de resistência, ele pode escolher passar.

### Ações

*Multiataque.* O dragão vermelho pode usar sua Presença Aterradora. Então ele realiza três ataques, um com a mordida e dois com as garras.

*Mordida. Ataque com arma corpo a corpo: +14 para acertar, alcance 3 m, um alvo.*

*Acerto: 19 (2d10+8) de dano perfurante mais 7 (2d6) de dano flamejante.*

*Garras. Ataque com arma corpo a corpo: +14 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.*

*Acerto: 15 (2d6+8) de dano cortante.*

*Cauda. Ataque com arma corpo a corpo: +14 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.*

*Acerto: 15 (2d6+8) de dano cortante.*

*Presença Aterradora.* Qualquer criatura à escolha do dragão vermelho que esteja a até 36 metros dele deve passar em um teste de resistência de Sabedoria CD 19, ou ficar amedrontada por 1 minuto. Uma criatura pode repetir o teste de resistência no final de cada turno dela, terminando esse efeito se passar. Se ela passar, ou o efeito acabar, a criatura fica imune à Presença Aterradora pelas próximas 24 horas.

*Sopro de Dragão (Recarrega 5-6).* O dragão vermelho exala fogo em um cone de 18 metros. Cada criatura no espaço deve fazer um teste de resistência de Destreza CD 21, sofrendo 63 (18d6) de dano flamejante se falhar, ou metade do dano se passar.

### Ações Lendárias

O dragão vermelho pode fazer 3 ações lendárias, escolhendo entre as opções abaixo. Apenas uma delas pode ser usada de cada vez e apenas no final do turno de outra criatura. O dragão vermelho recupera ações lendárias gastas no início do turno dele.

*Deteção.* O dragão vermelho faz um teste de Sabedoria (Percepção).

*Ataque com a Cauda.* O dragão vermelho faz um ataque com a cauda.

*Ataque com as Asas (Custa 2 ações).* O dragão vermelho bate as asas. Cada criatura a até 3 metros dele deve passar em um teste de resistência de Destreza CD 22, ou sofrer 15 (2d6+8) pontos de dano de concussão e ser derrubado. O dragão vermelho pode voar até metade do seu deslocamento de voo.

O odor de enxofre e de rocha vulcânica cerca o dragão vermelho, cujos chifres voltados para trás e sua espinha folheada definem sua silhueta. Suas narinas exalam fumaça o tempo todo, e seus olhos dançam como chamas quando ele está com raiva.

## COVIL DE UM DRAGÃO VERMELHO

Dragões vermelhos têm seu covil em montanhas altas ou colinas, habitando cavernas sob picos nevados, ou em salões de minas abandonadas e fortalezas anãs. Cavernas com atividades vulcânicas ou geotérmicas são covis muito apreciados pelos dragões vermelhos, pois criam perigos que atrasam invasores e fazem com que o calor e os gases vulcânicos banhem seu corpo enquanto ele dorme.

Com seu tesouro bem protegido nas profundezas do covil, o dragão vermelho passa o mesmo tanto de tempo fora da montanha como dentro. Para um dragão vermelho, o alto do mundo é o trono do qual ele pode examinar tudo o que ele controla – e tudo aquilo que ele busca controlar.

Por todo o complexo de seu covil, servos levantam monumentos exaltando seu poder, contando histórias sombrias de sua vida, dos inimigos que ele já matou, e das nações que já conquistou.

## Ações no Covil

No valor de iniciativa 20 (perdendo empates), o dragão vermelho utiliza uma ação no covil para causar os seguintes efeitos. O dragão vermelho não pode causar os mesmos efeitos duas vezes seguidas:

Uma erupção de magma surge em um ponto no chão escolhido pelo dragão vermelho que ele possa ver a até 36 m dele, criando um gêiser de 6 metros de altura e 1,5 metros de raio. Cada criatura que estiver no espaço do gêiser deve fazer um teste de resistência de Destreza CD 15, sofrendo 21 (6d6) de dano flamejante se falhar, e metade se passar.

Um tremor balança o covil em um raio de 18 metros ao redor do dragão vermelho. Cada criatura diferente do dragão vermelho deve passar um teste de resistência de Destreza CD 15, ou será derrubada.

Gases vulcânicos formam uma nuvem esférica de 6 metros de raio centrada em qualquer ponto que o dragão vermelho possa ver a até 36 metros dele. A esfera se espalha por esquinas e seu espaço é de escuridão pesada. Ela dura até que o valor de iniciativa 20 da próxima rodada. Cada criatura que começar o turno na nuvem precisa passar em um teste de Constituição CD 13, ou estará envenenada até o final do próximo turno dela. Enquanto ela estiver envenenada, a criatura está incapacitada.

## EFEITOS REGIONAIS

A região que contém o lendário covil do dragão vermelho é afetada pela magia do dragão, que cria um ou mais dos seguintes efeitos:

Pequenos terremotos são comuns em uma área de 10 km de covil.

Fontes de água a até 1,6 km do covil são sobrenaturalmente aquecidas e contaminadas por enxofre.

Fissuras nas rochas a até 1,6 km do covil do dragão criam portais para o Plano Elemental do Fogo, permitindo que criaturas de fogo elemental o atravessem e habitem as redondezas.

Se o dragão vermelho morrer, esses efeitos cessam ao longo de 1d10 dias.

## ELEFANTE

*Besta enorme, imparcial*

Classe de armadura 12 (armadura natural)

Pontos de Vida 76 (8d12+24)

Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
22 (+6)	9 (-1)	17 (+3)	3 (-4)	11 (+0)	6 (-2)

Sentidos Percepção passiva 10

Idiomas –

Desafio 4 (1100 XP)

*Atropelo em Investida.* Se o elefante se mover ao menos 6 metros em linha reta em direção à criatura antes de acertá-la com ataque de presa, o alvo precisa passar em um teste de resistência de Força CD 12, ou ser derrubado. Se o alvo é derrubado, o elefante por realizar um ataque com a pisoteio contra ela como uma ação bônus.

## Ações

*Presa. Ataque com arma corpo a corpo:* +8 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

*Acerto:* 18 (3d8+5) de dano perfurante.

*Pisoteio. Ataque com arma corpo a corpo:* +8 para acertar, alcance 1,5 m, uma criatura derrubada.

*Acerto:* 21 (3d10+5) de dano de concussão.

# ELEMENTAL DA ÁGUA

*Elemental grande, neutro*

Classe de armadura 14

Pontos de Vida 114 (12d10+48)

Deslocamento 9 m, natação 27 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	14 (+2)	18 (+4)	5 (-3)	10 (+0)	8 (-1)

Resistência ao Dano ácido; concussão, perfurante e cortante de armas não mágicas

Imunidade ao Dano venenoso

Imunidade à Condição exaustão, agarrado, paralisado, petrificado, envenenado, derrubado, impedido, inconsciente

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 10

Idiomas Aquan

Desafio 5 (1800 XP)

*Forma de Água.* O elemental da água pode mover-se por um espaço tão estreito quanto 2,5 cm de largura sem espremer-se.

*Congelar.* Se o elemental da água sofrer dano congelante, ele congela parcialmente; seu movimento é reduzido em 6 m até o fim do seu próximo turno.

## Ações

*Multitaque.* O elemental da água realiza dois ataques, ambos com a pancada.

*Pancada. Ataque com arma corpo a corpo:* +7 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

*Acerto:* 13 (2d8+4) de dano de concussão.

*Submerso* (Recarrega 4-6). Cada criatura no espaço do elemental da água deve fazer um teste de resistência de Força com CD 15. Se falhar, a criatura sofre 13 (2d8+4) de dano de concussão. Se ela for uma criatura Grande ou menor, ela também é agarrada (CD 14 para escapar). Até o agarrão terminar, o alvo está impedido e impossibilitado de respirar, a menos que possa respirar embaixo d'água. Se passar no teste de resistência, o alvo é empurrado para fora do espaço do elemental da água.

O elemental da água pode agarrar uma criatura Grande ou até duas criaturas Médias ou menores de uma vez. No início de cada turno do elemental da água, cada alvo agarrado por ele sofre 13 (2d8+4) de dano de concussão. Uma criatura a até 1,5 m do elemental pode puxar uma criatura ou objeto para fora dele se passar em um teste de Força com CD14.

Seres nativos do Plano Elemental da Água e invocados ao mundo, os elementais da água parecem ondas quebradas que deslizam no chão. Um elemental

da água engolfa quaisquer criaturas que fiquem contra ele.

# ELEMENTAL DA TERRA

*Elemental grande, neutro*

Classe de armadura 17 (armadura natural)

Pontos de Vida 126 (12d10+60)

Deslocamento 9 m, escavação 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	8 (-1)	20 (+5)	5 (-2)	10 (+0)	5 (-3)

Vulnerabilidade ao Dano trovejante

Resistência ao Dano concussão, perfurante e cortante de armas não mágicas.

Imunidade ao Dano venenoso

Imunidade à Condição exaustão, paralisado, petrificado, envenenado, inconsciente

Sentidos Visão no Escuro 18 m, Sentido Sísmico 18 m, Percepção passiva 10

Idiomas Terran

Desafio 5 (1800 XP)

*Cavar.* O elemental da terra pode escavar através de terra ou pedra não trabalhada e não mágica. Enquanto o faz, o elemental não perturba o material por onde se moveu.

*Monstro de Cerco.* O elemental da terra causa o dobro de dano em objetos e estruturas.

## Ações

*Multitaque.* O elemental da terra realiza dois ataques, ambos com a pancada.

*Pancada. Ataque com arma corpo a corpo:* +8 para acertar, alcance 3 m, um alvo.

*Acerto:* 14 (2d8+5) de dano de concussão.

Um elemental da terra arrasta-se para frente como uma colina ambulante, com braços na forma de clavas serrilhadas por pedras e que balançam em seus lados. Sua cabeça e corpo consistem de terra e pedra, com ocasionais torrões de metal, gemas e minerais brilhantes.

# ELEMENTAL DO AR

*Elemental grande, neutro*

Classe de armadura 15

Pontos de Vida 90 (12d10+24)

Deslocamento 0 m, voo 24 m (parair)

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	20 (+5)	14 (+2)	6 (-2)	10 (+0)	6 (-2)

Resistência ao Dano elétrico, trovejante, concussão, perfurante e cortante de armas não mágicas.

Imunidade ao Dano venenoso

Imunidades às Condições exaustão, agarrado, paralisado, petrificado, envenenado, derrubado, impedido, inconsciente

Sentidos Visão no Escuro 18 m, Percepção passiva 10

Idiomas Auran

Desafio 5 (1800 XP)

*Forma do Ar.* O elemental do ar pode entrar no espaço de criaturas hostis e permanecer lá. Ele pode mover por espaços tão estreitos como 2,5 cm de largura sem se espremer.

## Ações

*Multiataque.* O elemental do ar realiza dois ataques, ambos com a pancada.

*Pancada. Ataque com arma corpo a corpo:* +8 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

*Acerto:* 14 (2d8+5) de dano de concussão.

*Turbilhão (Recarrega 4-6).* Cada criatura no espaço do elemental do ar deve fazer um teste de resistência de Força CD 13. Se falhar, o alvo sofre 15 (3d8+2) de dano de concussão, é arremessado 6 metros para o a partir do elemental em uma direção aleatória e é derrubado. Se um alvo arremessado atingir um objeto, como uma parede ou chão, o alvo sofre 3 (1d6) de dano de concussão por cada 3 metros que ele foi arremessado. Se o alvo for arremessado contra outra criatura, aquela criatura deve fazer um teste de resistência de Destreza CD 13, ou sofrer o mesmo dano e será derrubada.

Se passar no teste de resistência, o alvo sofre metade do dano de concussão, não é arremessado ou derrubado.

Um elemental do ar é uma canalização de ar em forma de turbilhão e com a vaga aparência de um rosto. Ele pode tornar-se um ciclone que gira, criando um turbilhão que golpeia criaturas ao mesmo tempo que arremessa para longe.

# ELEMENTAL DO FOGO

*Elemental grande, neutro*

Classe de armadura 13

Pontos de Vida 102 (12d10+36)

Deslocamento 15 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	17 (+3)	16 (+3)	6 (-2)	10 (+0)	7 (-2)

Resistência ao Dano concussão, perfurante e cortante de armas não mágicas.

Imunidade ao Dano flamejante, venenoso

Imunidade à Condição exaustão, agarrado, paralisado, petrificado, envenenado, derrubado, impedido, inconsciente

Sentidos Visão no Escuro 18 m, Percepção passiva 10

Idiomas Ígneo

Desafio 5 (1800 XP)

*Forma de Fogo.* O elemental do fogo pode mover-se por um espaço tão estreito quanto 2,5 cm de largura sem espremer-se. Uma criatura que tocar o elemental, ou acertá-lo com um ataque corpo a corpo enquanto estiver a até 1,5 metros dele, sofre 5 (1d10) de dano flamejante. Além disso, o elemental do fogo pode entrar no espaço de uma criatura hostil e parar lá. A primeira vez que ele entrar no espaço de uma criatura em um turno, aquela criatura sofre 5 (1d10) de dano flamejante e pega fogo. Até que alguém utilize uma ação para apagar as chamas, a criatura sofre 5 (1d10) de dano flamejante no começa de cada rodada dela.

*Iluminação.* O elemental do fogo emana luz plena em 9 metros de raio e penumbra em 9 metros adicionais.

*Suscetibilidade à Água.* Para cada 1,5 metros que o elemental do fogo se mover na água, ou para cada 4 litros de água jogada nele, o elemental sofre 1 ponto de dano congelante.

## Ações

*Multiataque.* O elemental realiza dois ataques, ambos com o toque.

*Toque. Ataque com arma corpo a corpo:* +6 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

*Acerto:* 10 (2d6+3) de dano flamejante. Se o alvo é uma criatura ou um objeto inflamável, ele pega fogo. Até que alguém utilize uma ação para apagar as chamas, o alvo sofre 5 (1d10) de dano flamejante no começa de cada rodada dele.

Uma vaga forma humanoide aparece na devastação caótica do elemental do fogo. Sempre que ele se move, tudo ao seu redor pega fogo, transformando o mundo em cinzas, fumaça e brasa.

# ENXAME DE COBRAS VENENOSAS

*Enxame médio de bestas minúsculas, imparcial*

Classe de armadura 14

Pontos de Vida 36 (8d8)

Deslocamento 9 m, natação 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
8 (-1)	18 (+4)	11 (+0)	1 (-5)	10 (+0)	3 (-4)

Resistência ao Dano concussão, perfurante, cortante  
Imunidade à Condição enfeitiçado, amedrontado, paralisado, petrificado, derrubado, impedido, atordoado  
Sentidos percepção às cegas 3 m, Percepção passiva 10  
Idiomas  
Desafio 2 (450 XP)

*Enxame.* O enxame de cobras venenosas pode ocupar o espaço de outra criatura e vice-versa e o enxame de cobras venenosas pode se mover através de qualquer espaço grande o suficiente para uma cobra Minúscula. O enxame de cobras venenosas não pode recuperar pontos de vida ou ganhar pontos de vida temporários.

## Ações

*Mordidas.* Ataque com arma corpo a corpo: +6 para acertar, alcance 0 m, um alvo no espaço do enxame.

*Acerto:* 7 (2d6) de dano perfurante, ou 3 (1d6) de dano perfurante, se o enxame de cobras venenosas tiver metade ou menos dos seus pontos de vida. O alvo deve fazer um teste de resistência de Constituição CD 10, sofrendo 14 (4d6) de dano venenoso se falhar, ou metade se passar.

# ENXAME DE CORVOS

*Enxame médio de bestas minúsculas, imparcial*

Classe de armadura 12

Pontos de Vida 24 (7d8 - 7)

Deslocamento 3 m, voo 15 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
6 (-2)	14 (+2)	8 (-1)	3 (-4)	12 (+1)	6 (-2)

Perícias Percepção +5  
Resistência ao Dano concussão, perfurante, cortante  
Imunidade à Condição enfeitiçado, amedrontado, paralisado, petrificado, derrubado, impedido, atordoado  
Sentidos Percepção passiva 15  
Idiomas -  
Desafio 1/4 (50 XP)

*Enxame.* O enxame de corvos pode ocupar o espaço de outra criatura e vice-versa e o enxame pode se mover

através de qualquer abertura grande o suficiente para um corvo Minúsculo. O enxame de corvos não pode recuperar pontos de vida ou ganhar pontos de vida temporários.

## Ações

*Bicadas.* Ataque com arma corpo a corpo: +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo no espaço do enxame.

*Acerto:* 7 (2d6) de dano perfurante ou 3 (1d6) de dano perfurante se o enxame de corvos possuir metade ou menos dos seus pontos de vida.

# ENXAME DE INSETOS

*Enxame médio de bestas minúsculas, imparcial*

Classe de armadura 12

Pontos de Vida 22 (5d8)

Deslocamento 6 m, escalada 6 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
3 (-4)	13 (+1)	10 (+0)	1 (-5)	7 (-2)	1 (-5)

Resistência ao Dano concussão, perfurante, cortante  
Imunidade à Condição enfeitiçado, amedrontado, paralisado, petrificado, derrubado, impedido, atordoado  
Sentidos percepção às cegas 3 m, Percepção passiva 8  
Idiomas -  
Desafio 1/2 (100 XP)

*Enxame.* O enxame de insetos pode ocupar o espaço de outra criatura e vice-versa e o enxame de insetos pode se mover através de qualquer espaço grande o suficiente para um inseto Minúsculo. O enxame de insetos não pode recuperar pontos de vida ou ganhar pontos de vida temporários.

## Ações

*Mordidas.* Ataque com arma corpo a corpo: +3 para acertar, alcance 0 m, um alvo no espaço do enxame.

*Acerto:* 10 (4d4) de dano perfurante, ou 5 (2d4) de dano perfurante, se o enxame de insetos tiver metade ou menos dos seus pontos de vida.

## ENXAME DE MORCEGOS

*Enxame médio de bestas minúsculas, imparcial*

Classe de armadura 12

Pontos de Vida 22 (5d8)

Deslocamento 0 m, voo 6 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
5 (-3)	15 (+2)	10 (+0)	2 (-4)	12 (+1)	4 (-3)

Resistência ao Dano concussão, perfurante, cortante  
Imunidade à Condição enfeitiçado, amedrontado, paralisado, petrificado, derrubado, impedido, atordoado  
Sentidos percepção às cegas 18 m, Percepção passiva 11  
Idiomas -

Desafio 1/4 (50 XP)

*Ecolocalização.* O enxame de morcegos não pode usar sua percepção às cegas enquanto estiver surdo.

*Audição Aguçada.* O enxame de morcegos tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) que se baseiam em audição.

*Enxame.* O enxame de morcegos pode ocupar o espaço de outra criatura e vice-versa, e o enxame de morcegos pode se mover através de qualquer abertura grande o suficiente para um morcego Minúsculo. O enxame de morcegos não pode recuperar pontos de vida ou ganhar pontos de vida temporários.

### Ações

*Mordidas. Ataque com arma corpo a corpo:* +4 para acertar, alcance 0 m, um alvo no espaço do enxame.

*Acerto:* 5 (2d4) de dano perfurante ou 2 (1d4) de dano perfurante, se o enxame de morcegos possuir metade ou menos dos seus pontos de vida.

## ENXAME DE PIRANHAS

*Enxame médio de bestas minúsculas, imparcial*

Classe de armadura 13

Pontos de Vida 28 (8d8 - 8)

Deslocamento 0 m, natação 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	16 (+3)	9 (-1)	1 (-5)	7 (-2)	2 (-4)

Resistência ao Dano concussão, perfurante, cortante  
Imunidade à Condição enfeitiçado, amedrontado, paralisado, petrificado, derrubado, impedido, atordoado  
Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 8  
Idiomas -

Desafio 1 (200 XP)

*Frenesi de Sangue.* O enxame de piranhas tem vantagem em ataques corpo a corpo contra qualquer criatura que não possui todos os seus pontos de vida.

*Enxame.* O enxame de piranhas pode ocupar o espaço de outra criatura e vice-versa e o enxame de piranhas pode se mover através de qualquer abertura grande o suficiente para uma piranha Minúscula. O enxame de piranhas não pode recuperar pontos de vida ou ganhar pontos de vida temporários.

*Respiração Embaixo D'água.* O enxame de piranhas pode respirar apenas embaixo d'água.

### Ações

*Mordida. Ataque com arma corpo a corpo:* +5 para acertar, alcance 0 m, um alvo no espaço do enxame.

*Acerto:* 14 (4d6) de dano perfurante ou 7 (2d6) de dano perfurante se o enxame possuir metade ou menos dos seus pontos de vida.

## ENXAME DE RATOS

*Enxame médio de bestas minúsculas, imparcial*

Classe de armadura 10

Pontos de Vida 24 (7d8-7)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
9 (-1)	11 (+0)	9 (-1)	2 (-4)	10 (0)	3 (-4)

Resistência ao Dano concussão, perfurante, cortante  
Imunidade à Condição enfeitiçado, amedrontado, paralisado, petrificado, derrubado, impedido, atordoado  
Sentidos visão no escuro 9 m, Percepção passiva 10  
Idiomas -

Desafio 1/4 (50 XP)

*Olfato Aguçado.* O enxame de ratos tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) que dependem do olfato.

*Enxame.* O enxame de ratos pode ocupar o espaço de outra criatura e vice-versa e o enxame de ratos pode se mover através de qualquer abertura grande o suficiente para um rato Minúsculo. O enxame de ratos não pode recuperar pontos de vida ou ganhar pontos de vida temporários.

### Ações

*Mordidas. Ataque com arma corpo a corpo:* +2 para acertar, alcance 0 m, um alvo no espaço do enxame.

*Acerto:* 7 (2d6) de dano perfurante ou 3 (1d6) de dano perfurante se o enxame de ratos possuir metade ou menos dos seus pontos de vida.

## ESCORPIÃO

*Besta minúscula, imparcial*

Classe de armadura 11 (armadura natural)

Pontos de Vida 1 (1d4-1)

Deslocamento 3 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
2 (-4)	11 (+0)	8 (-1)	1 (-5)	8 (-1)	2 (-4)

Sentidos Percepção às Cegas 3 m, Percepção passiva 9

Idiomas -

Desafio 0 (10 XP)

### Ações

*Ferrão. Ataque com arma corpo a corpo: +2* para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

*Acerto: 1* de dano perfurante, e o alvo deve fazer um teste de resistência de Constituição CD 9, sofrendo 4 (1d8) de dano venenoso se falhar, ou metade se passar.

## ESCORPIÃO GIGANTE

*Besta grande, imparcial*

Classe de armadura 15 (armadura natural)

Pontos de Vida 52 (7d10+14)

Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	13 (+1)	15 (+2)	1 (-5)	9 (-1)	3 (-4)

Sentidos Percepção às Cegas 18 m, Percepção passiva 9

Idiomas -

Desafio 3 (700 XP)

### Ações

*Multiataque.* O escorpião gigante realiza três ataques, dois com as garras e um com o ferrão.

*Garras. Ataque com arma corpo a corpo: +4* para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

*Acerto: 6* (1d8+2) de dano de concussão, e o alvo é agarrado (para escapar CD 12). O escorpião gigante possui duas garras, e cada uma dela pode agarrar apenas um alvo.

*Ferrão. Ataque com arma corpo a corpo: +4* para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

*Acerto: 7* (1d10+2) de dano perfurante, e o alvo deve fazer um teste de resistência de Constituição CD 12, sofrendo 22 (4d10) de dano venenoso se falhar, ou metade se passar.

## ESPADA ALADA

*Constructo pequeno, imparcial*

Classe de armadura 17 (armadura natural)

Pontos de Vida 17 (5d6)

Deslocamento 0 m, voo 18 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	15 (+2)	11 (+0)	1 (-5)	5 (-3)	1 (-5)

Testes de Resistência Des +4

Imunidade ao Dano venenoso e psíquico

Imunidade à Condição cego, enfeitiçado, surdo, amedrontado, paralisado, petrificado e envenenado.

Sentidos Percepção passiva 7

Idiomas -

Desafio 1/4 (50 XP)

*Suscetibilidade à Antimagia.* A espada torna-se incapacitada enquanto estiver em um *campo de antimagia*. Se ela for alvo da magia *dissipar magia*, a espada deve fazer um teste de Constituição contra a CD da magia de quem a lançou ou cair inconsciente por 1 minuto.

*Aparência Falsa.* Enquanto a espada permanecer imóvel e não estiver voando, ela é indistinguível de uma espada normal.

### Ações

*Espada Longa. Ataque com arma corpo a corpo: +3* para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

*Acerto: 5* (1d8+1) de dano de cortante.

Uma espada alada é magicamente animada e dança pelo ar, lutando como um combatente que não pode ser ferida.

## ESPECTADOR

*Aberração média, leal e neutro*

Classe de armadura **14** (armadura natural)

Pontos de Vida **39** (6d8+12)

Deslocamento **0** m, voo **30** m (pairar)

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
<b>8</b> (-1)	<b>14</b> (+2)	<b>14</b> (+2)	<b>13</b> (+1)	<b>14</b> (+2)	<b>11</b> (+0)

Perícias Percepção +6

Imunidade à Condição derrubado

Sentidos visão no escuro **36** m, Percepção passiva **16**

Idiomas dialeto Subterrâneo, Subterrâneo, telepatia **36** m

Desafio **3** (700 XP)

### Ações

*Mordida. Ataque com arma corpo a corpo:* +1 para acertar, alcance **1,5** m, um alvo.

*Acerto:* **2** (1d6 – 1) de dano perfurante.

*Raios Oculares.* O espectador atira até dois dos raios mágicos descritos a seguir em uma ou duas criaturas que ele pode ver dentro do alcance de **27** m. Ele pode usar cada raio somente uma vez por turno.

1. *Raio de Confusão.* O alvo precisa passar em um teste de resistência de Sabedoria CD **13**, ou ele não pode ter reações até o fim do seu próximo turno. Em seu turno, o alvo não pode se movimentar e usa sua ação para realizar um ataque corpo a corpo ou à distância contra uma criatura aleatória dentro do alcance. Se o alvo não puder atacar, ele não fará nada em seu turno.
2. *Raio Paralisante.* O alvo precisa passar em um teste de resistência de Constituição CD **13** ou será paralisado por **1** minuto. O alvo pode refazer o teste de resistência no fim de cada um dos seus turnos, encerrando o efeito se passar.
3. *Raio Amedrontador.* O alvo precisa passar em um teste de resistência de Sabedoria CD **13** ou ficará amedrontado por **1** minuto. O alvo pode repetir o teste de resistência no fim de cada um de seus turnos, encerrando o efeito se passar, porém com desvantagem se o espectador estiver visível para o alvo.
4. *Raio Lesionador.* O alvo deve fazer um teste de resistência de Constituição CD **13**, sofrendo **16** (3d10) de dano necrótico se falhar, ou metade se passar.

*Criar Comida e Água.* O espectador cria comida e água magicamente para se sustentar por **24** horas.

## Reações

*Reflexão de Magias.* Se um espectador passar em um teste de resistência contra uma magia, ou um ataque mágico não o acerta, o espectador pode escolher outra criatura que ele possa ver (incluindo o conjurador), se estiver dentro do alcance de **9** m. A magia atinge a criatura escolhida, em vez do espectador. Se a magia força um teste de resistência, a criatura escolhida realiza seu próprio teste. Se a magia é um ataque, a jogada de ataque é refeita contra a criatura escolhida.

Um espectador é um tipo menor de beholder – uma aberração abominável e mortal. Ele é uma esfera flutuante com uma boca escancarada e um único olho grande, contando com quatro tentáculos oculares, que disparam raios mortais.

## ESQUELETO

*Morto-vivo médio, leal e mal*

Classe de armadura **13** (restos de armadura)

Pontos de Vida **13** (2d8+4)

Deslocamento **9** m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
<b>10</b> (+0)	<b>14</b> (+2)	<b>15</b> (+2)	<b>6</b> (-2)	<b>8</b> (-1)	<b>5</b> (-3)

Resistência ao Dano concussão

Imunidade ao Dano venenoso

Imunidade à Condição envenenado

Sentidos Visão no Escuro **18** m, Percepção passiva **9**

Idiomas entende os idiomas que ele conhecia em vida, mas não os fala

Desafio **1/4** (50 XP)

### Ações

*Espada Curta. Ataque com arma corpo a corpo:* +4 para acertar, alcance **1,5** m, um alvo.

*Acerto:* **5** (1d6+2) de dano perfurante.

*Arco Curto. Ataque com arma à distância:* +5 para acertar, alcance **24/96** m, um alvo.

*Acerto:* **5** (1d6+2) de dano perfurante.

## FALCÃO

*Besta minúscula, imparcial*

Classe de armadura 13

Pontos de Vida 1 (1d4-1)

Deslocamento 3 m, voo 18 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
5 (-3)	16 (+3)	8 (-1)	2 (-4)	14 (+1)	6 (-2)

Perícias Percepção +4

Sentidos Percepção passiva 14

Idiomas –

Desafio 0 (10 XP)

*Visão Aguçada.* O falcão tem vantagem nos testes de Sabedoria (Percepção) que dependem da visão.

### Ações

*Garras. Ataque com arma corpo a corpo:* +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

*Acerto:* 1 de dano cortante.

## FALCÃO SANGUE

*Besta pequena, imparcial*

Classe de armadura 12

Pontos de Vida 7 (2d6)

Deslocamento 3 m, voo 18 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
6 (-2)	14 (+2)	10 (+0)	3 (-4)	14 (+2)	5 (-3)

Perícias Percepção +4

Sentidos Percepção passiva 14

Idiomas -

Desafio 1/8 (25 XP)

*Visão Aguçada.* O falcão sangue tem vantagem nos testes de Sabedoria (Percepção) que dependem da visão.

*Tática de Bando.* O falcão sangue tem vantagem nas jogadas de ataque contra uma criatura se pelo menos um aliado do falcão estiver a 1,5 m daquela criatura e não estiver incapacitado.

### Ações

*Bico. Ataque com arma corpo a corpo:* +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

*Acerto:* 4 (1d4+2) de dano perfurante.

Seu nome vem das penas rubras e natureza agressiva, o falcão sangue ataca sem medo com seu bico semelhante a uma adaga.

## FANTASMA

*Morto-vivo médio, qualquer tendência*

Classe de armadura 11

Pontos de Vida 45 (10d8)

Deslocamento 0 m, voo 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
7 (-2)	13 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	12 (+1)	17 (+3)

Resistência ao Dano ácido, flamejante, elétrico, tropejante, e concussão, perfurante e cortante de armas não mágicas  
Imunidade ao Dano congelante, necrótico, venenoso  
Imunidade à Condição enfeitiçado, exaustão, amedrontado, agarrado, paralisado, petrificado, envenenado, derrubado, impedido

Sentidos Visão no Escuro 18 m, Percepção passiva 11

Idiomas qualquer idioma que conhecia em vida

Desafio 4 (1100 XP)

*Visão Etérea.* O fantasma pode ver até 60 metros no Plano Etéreo quando estiver no Plano Material, e vice-versa

*Movimento Incorpóreo.* O fantasma pode mover-se através de criaturas e objetos como se fossem terreno difícil. Ele sofre 5 de dano (1d10) de força se terminar o turno dentro de um objeto.

### Ações

*Toque Definhante. Ataque com arma corpo a corpo:* +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

*Acerto:* 17 (4d6+3) de dano necrótico.

*Forma Etérea.* O fantasma entra no Plano Etéreo a partir do Plano Material, ou vice-versa. Ele é visível no Plano Material enquanto estiver na borda do Plano Etéreo, e vice-versa, porém não pode afetar ou ser afetado por qualquer coisa no outro plano.

*Fisionomia Aterrorizante.* Cada criatura não morto-vivo a até 18 metros do fantasma que ele possa ver deve fazer um teste de resistência de Sabedoria CD 14, ou ficar amedrontada por 1 minuto. Se o teste falhar por 5 ou mais, o alvo também envelhece 1d4 x 10 anos. Uma criatura amedrontada pode repetir o teste de resistência no final de cada um de seus turnos, terminando o efeito de amedrontado se passar no teste. Se o alvo passar no teste, ou a duração desse efeito acabar, o alvo se torna imune à Fisionomia Aterrorizante desse fantasma pelas próximas 24 horas. O efeito de envelhecimento pode ser revertido com a magia *restauração maior*, mas apenas se lançada no prazo de 24 horas que ele ocorreu.

*Possessão (Recarrega 6).* Um humanoide que o fantasma possa ver a até 1,5 metros dele deve fazer um teste de resistência de Carisma, ou ser possuído pelo fantasma. O fantasma então desaparece, e o alvo está incapacitado e perde o controle sobre seu corpo. O fantasma controla o

corpo do alvo agora, mas não o priva de seus sentidos. O fantasma não pode ser alvo de qualquer ataque, magia ou outro efeito, exceto um que expulse mortos-vivos, e o fantasma mantém sua tendência, Inteligência, Sabedoria, Carisma e a imunidade de ser enfeitiçado ou amedrontado. Em qualquer outro caso ele usa as estatísticas da criatura possuída, mas não tem acesso ao conhecimento do alvo, características de classe ou proficiências.

A possessão dura até o corpo cair a 0 pontos de vida, o fantasma termina-la como uma ação bônus, ou o fantasma ser expulso ou forçado a sair por um efeito como a magia *dissipar o mal e bem*. Quando a possessão termina, o fantasma reaparece em um espaço desocupado a até 1,5 metros do corpo. O alvo é imune à possessão desse fantasma por 24 horas depois de passar no teste de resistência ou se a possessão acabar.

Um fantasma é uma alma de uma criatura que já viveu, obrigada a amaldiçoar um local, criatura ou objeto por toda sua existência.

## GALHO SECO

*Planta pequena, neutro e mau*

Classe de armadura 13 (armadura natural)

Pontos de Vida 4 (1d6+1)

Deslocamento 6 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
6 (-2)	13 (+1)	12 (+1)	4 (-3)	8 (-1)	3 (-4)

Perícias Furtividade +3

Vulnerabilidade ao Dano flamejante

Imunidade à Condição cego, surdo

Sentidos percepção às cegas 18 m (cego além deste raio),

Percepção passiva 9

Idiomas entende Comum, mas não pode falar

Desafio 1/8 (25 XP)

*Aparência Falsa.* Quando permanece imóvel, o galho seco é indistinguível de um arbusto morto.

### Ações

*Garras. Ataque com arma corpo a corpo:* +3 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

*Acerto:* 3 (1d4+1) de dano perfurante.

Um galho seco é uma planta despertada que lembra um arbusto seco que pode tirar suas raízes da terra. Seus ramos se contorcem para formar um corpo parecido com o de um humanoide, com cabeça e membros.

## GÁRGULA

*Elemental médio, caótico e mau*

Classe de armadura 15 (armadura natural)

Pontos de Vida 52 (7d8+21)

Deslocamento 9 m, voo 18 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	11 (+0)	16 (+3)	6 (-2)	11 (+0)	7 (-2)

Resistência ao Dano concussão, perfurante e cortante de armas não mágicas que não são de adamantina

Imunidade ao Dano venenoso

Imunidade à Condição exaustão, petrificado, envenenado

Sentidos Visão no Escuro 18 m, Percepção passiva 10

Idiomas Terrano

Desafio 2 (450 XP)

*Aparência Falsa.* Enquanto a gárgula permanecer imóvel, ela é indistinguível de uma estátua inanimada.

### Ações

*Multiataque.* A gárgula realiza dois ataques, um com a mordida e um com as garras.

*Mordida. Ataque com arma corpo a corpo:* +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

*Acerto:* 5 (1d6+2) de dano perfurante.

*Garras. Ataque com arma à distância:* +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

*Acerto:* 5 (1d6+2) de dano cortante.

Estas criaturas malévolas do elemento terra se parecem com grotescas estatuetas infernais. Uma gárgula espreita entre as construções e ruínas, deliciando-se do terror que cria quando ela repentinamente deixa sua postura imóvel.

## GATO

*Besta minúscula, imparcial*

Classe de armadura 12

Pontos de Vida 2 (1d4)

Deslocamento 12 m, escalada 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
3 (-4)	15 (+2)	10 (+0)	3 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

Perícias Percepção +3, Furtividade +4

Sentidos Percepção passiva 13

Idiomas –

Desafio 0 (10 XP)

*Olfato Aguçado.* O gato tem vantagem nos testes de Sabedoria (Percepção) que dependem do olfato.

## Ações

*Garras. Ataque com arma corpo a corpo: +0 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.*

*Acerto: 1 de dano cortante.*

## GIGANTE DAS COLINAS

*Gigante enorme, caótico e mau*

Classe de armadura 13 (armadura natural)

Pontos de Vida 105 (10d12+40)

Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
21 (+5)	8 (-1)	19 (+4)	5 (-3)	9 (-1)	6 (-2)

Perícias Percepção +2

Sentidos Percepção passiva 12

Idiomas Gigante

Desafio 5 (1800 XP)

## Ações

*Multiataque.* O gigante das colinas realiza dois ataques, ambos com a clava grande.

*Clava Grande. Ataque com arma corpo a corpo: +8 para acertar, alcance 3 m, um alvo.*

*Acerto: 18 (3d8+5) de dano de concussão.*

*Pedra. Ataque com arma à distância: +8 para acertar, alcance 18/72 m, um alvo.*

*Acerto: 21 (3d10+5) de dano de concussão.*

Gigantes das Colinas são egoístas, brutamontes estúpidos que caçam e assaltam em uma busca constante por comida. Suas peles são bronzeadas pela vida exposta ao sol, e suas armas são árvores arrancadas pelas raízes e rochas encontradas no chão.

## GIGANTE DO FOGO

*Gigante enorme, leal e mau*

Classe de armadura 18 (armadura de batalha)

Pontos de Vida 162 (13d12+78)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
25 (+7)	9 (-1)	23 (+6)	10 (+0)	14 (+2)	13 (+1)

Testes de Resistência Des +3, Con +10, Sab +3, Car +5

Perícias Atletismo +11, Percepção +6

Imunidade ao Dano flamejante

Sentidos Percepção passiva 16

Idiomas Gigante

Desafio 9 (5000 XP)

## Ações

*Multiataque.* O gigante do fogo realiza dois ataques, ambos com a espada grande.

*Espada Grande. Ataque com arma corpo a corpo: +11 para acertar, alcance 3 m, um alvo.*

*Acerto: 28 (6d6+7) de dano cortante.*

*Pedra. Ataque com arma à distância: +11 para acertar, alcance 18/72 m, um alvo.*

*Acerto: 29 (4d10+7) de dano de concussão.*

Com pele escura e cabelos vermelhos flamejantes, gigantes do fogo têm a temível reputação como soldados e conquistadores. Eles habitam vulcões, rios de lava e montanhas rochosas, e são conhecidos por sua habilidade de queimar, saquear e destruir.

## GIGANTE DO GELO

*Gigante enorme, neutro e mau*

Classe de armadura 15 (armadura de retalhos)

Pontos de Vida 138 (12d12+60)

Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
23 (+6)	9 (-1)	21 (+5)	9 (-1)	10 (+0)	12 (+1)

Testes de Resistência Con +8, Sab +3, Car +4

Perícias Atletismo +9, Percepção +3

Imunidade ao Dano congelante

Sentidos Percepção passiva 13

Idiomas Gigante

Desafio 8 (3900 XP)

## Ações

*Multiataque.* O gigante do gelo realiza dois ataques, ambos com o machado grande.

*Machado Grande. Ataque com arma corpo a corpo: +9 para acertar, alcance 3 m, um alvo.*

*Acerto: 25 (3d12+6) de dano cortante.*

*Pedra. Ataque com arma à distância: +9 para acertar, alcance 18/72 m, um alvo.*

*Acerto: 28 (4d10+6) de dano de concussão.*

Gigantes do gelo são criaturas da neve e do gelo, com cabelos e barbas esbranquiçadas e em azul claro, e a carne azul como o gelo glacial. Eles respeitam unicamente a força bruta e a habilidade em combate.

## GNOLL

Humanoide médio (gnoll), caótico e mau

Classe de armadura 15 (gibão de peles, escudo)

Pontos de Vida 22 (5d8)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	6 (-2)	10 (+0)	7 (-2)

Sentidos Visão no Escuro 18 m, Percepção passiva 10

Idiomas Gnoll

Desafio 1/2 (100 XP)

*Furor.* Quando um gnoll reduz uma criatura a 0 pontos de vida com um ataque corpo a corpo em seu turno, ela pode usar uma ação bônus para mover até metade de seu deslocamento e realizar um ataque com mordida.

### Ações

*Mordida.* Ataque com arma corpo a corpo: +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

Acerto: 4 (1d4+2) de dano perfurante.

*Lança.* Ataque com arma corpo a corpo ou à distância: +4 para acertar, alcance 1,5 m ou 6/18 m, um alvo.

Acerto: 5 (1d8+1) de dano perfurante.

*Arco Longo.* Ataque com arma à distância: +3 para acertar, alcance 45/180 m, um alvo.

Acerto: 5 (1d8+1) de dano perfurante.

Gnolls são humanoides com cabeça de hiena ferozes que atacam sem avisar, abatendo suas vítimas e devorando sua carne.

## GOBLIN

Humanoide pequeno (goblinoide), neutro e mau

Classe de armadura 15 (corselete de couro, escudo)

Pontos de Vida 7 (2d6)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
8 (-1)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	8 (-1)	8 (-1)

Perícias Furtividade +6

Sentidos Visão no Escuro 18 m, Percepção passiva 9

Idiomas Comum, Goblin

Desafio 1/4 (50 XP)

*Fuga ágil.* O goblin pode usar a ação Desengajar ou Correr como uma ação bônus em cada um de seus turnos.

## Ações

*Cimitarra.* Ataque com arma corpo a corpo: +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

Acerto: 5 (1d6+2) de dano cortante.

*Arco Curto.* Ataque com arma à distância: +4 para acertar, alcance 24/96 m, um alvo.

Acerto: 5 (1d6+2) de dano perfurante.

Os goblins são humanoides pequenos, de coração amargo que moram em masmorras abandonadas e outros lugares sombrios. Individualmente fracos, eles se unem em grandes números para atormentar outras criaturas.

## GOLEM DE CARNE

Constructo médio, neutro

Classe de armadura 9

Pontos de Vida 93 (11d8+44)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	9 (-1)	18 (+4)	6 (-2)	10 (+0)	5 (-3)

Imunidade ao Dano elétrico, venenoso, concussão, perfurante e cortante de armas não mágicas que não são de adamantite

Imunidade à Condição enfeitiçado, exaustão, amedrontado, paralisado, petrificado, envenenado

Sentidos Visão no Escuro 18 m, Percepção passiva 10

Idiomas entende o idioma de seu criador, mas não o fala  
Desafio 5 (1800 XP)

*Berserk.* Sempre que o golem de carne começar o turno com 40 pontos de vida ou menos, jogue 1d6. Se 6, o golem de carne entra em modo berserk. A cada turno enquanto estiver em modo berserk, o golem de carne ataque a criatura mais próxima que puder ver. Se não houver criatura próxima o suficiente que ele possa mover e atacar, o golem de carne ataca um objeto, de preferência algo menor que ele. Uma vez que o golem de carne entra em modo berserk, ele continua assim até ser destruído ou recuperar os pontos de vida.

O criador do golem de carne, se estiver a até 18 metros do golem em modo berserk, pode tentar acalmá-lo ao falar firme e persuasivamente. O golem de carne deve ser capaz de ouvi-lo, e o criador precisa gastar uma ação para fazer um teste de Carisma CD 15 (Persuasão). Se o criador passar, o golem de carne não está mais berserk. Se o golem de carne sofrer dano enquanto estiver com 40 pontos de vida ou menos, o golem de carne pode entrar em berserk de novo.

*Aversão ao fogo.* Se o golem de carne sofrer dano flamejante, ele tem desvantagem nas jogadas de ataque e testes de atributo até o final de seu próximo turno.

*Forma Imutável.* O golem de carne é imune a qualquer magia ou efeito que alteraria a sua forma.

*Absorção Elétrica.* Sempre que o golem de carne sofrer dano elétrico, ele não sofre o dano e em vez disso ele recupera aquela mesma quantidade em pontos de vida.

*Resistência à Magia.* O golem de carne tem vantagem nos testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

*Armas Mágicas.* Os ataques com arma do golem de carne são mágicos.

## Ações

*Multiataque.* O golem de carne realiza dois ataques, ambos com a pancada.

*Pancada. Ataque com arma corpo a corpo:* +7 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

*Acerto:* 13 (2d8+4) de dano de concussão.

Um golem de carne é um corpo humanoide constituído de uma variedade assombrosa de partes unidas e costuradas em uma forma bruta com uma força formidável. Poderosos encantamentos o protegem, refletindo magias e tudo, exceto armas de grande poder.

## GOLEM DE PEDRA

*Constructo grande, imparcial*

Classe de armadura 17 (armadura natural)

Pontos de Vida 178 (17d10+85)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
22 (+6)	9 (-1)	20 (+5)	3 (-4)	11 (+0)	1 (-5)

Imunidade ao Dano venenoso, psíquico; concussão, perfurante e cortante de armas não mágicas que não sejam de adamantite

Imunidade à Condição enfeitiçado, exaustão, amedrontado, paralisado, petrificado, envenenado

Sentidos visão no escuro 36 m, Percepção passiva 10

Idiomas entende os idiomas do seu criador, mas não pode falar

Desafio 10 (5900 XP)

*Forma Imutável.* O golem de pedra é imune a qualquer magia ou efeito que alteraria sua forma.

*Resistência à Magia.* O golem de pedra tem vantagem em testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

*Armas Mágicas.* Os ataques com arma do golem de pedra são mágicos

## Ações

*Multiataque.* O golem de pedra realiza dois ataques com a pancada

*Pancada. Ataque com arma corpo a corpo:* +10 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

*Acerto:* 19 (3d8+6) de dano de concussão.

*Lentidão (Recarrega 5-6).* O golem de pedra escolhe uma ou mais criaturas que ele pode ver a até 3 metros dele. Cada alvo deve fazer um teste de resistência de Sabedoria com CD 17 contra esta magia. Se falhar, o alvo não pode usar reações, seu movimento é reduzido pela metade e não pode usar mais de uma ação no turno dele. Além disso, o alvo pode realizar apenas uma ação ou ação bônus em seu turno, não ambas. Esses efeitos duram 1 minuto. O alvo pode repetir o teste de resistência no fim de cada um dos seus turnos, encerrando o efeito se passar.

Golens de pedra são constructos mágicos, cortados e talhados da pedra para parecerem estátuas grandes e impressionantes. Como outros golens, eles são praticamente impenetráveis por magias e armas comuns.

## GOSMA OCRE

*Limo grande, imparcial*

Classe de armadura 8

Pontos de Vida 45 (6d10+12)

Deslocamento 3 m, escalada 3 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	6 (-2)	14 (+2)	2 (-4)	6 (-2)	1 (-5)

Resistência ao Dano ácido

Imunidade ao Dano elétrico, cortante

Imunidade à Condição cego, surdo, exaustão, amedrontado, derrubado

Sentidos Percepção às Cegas 18 m (cego além do alcance),

Percepção passiva 8

Idiomas -

Desafio 2 (450 XP)

*Amorfo.* A gosma ocre pode mover por espaços tão estreitos como 2,5 cm de largura sem se espremer.

*Patas de Aranha.* A gosma ocre pode escalar em superfícies difíceis, inclusive de cabeça para baixo, sem precisar de um teste de atributo.

## Ações

*Pseudópode. Ataque com arma corpo a corpo:* +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

*Acerto:* 9 (2d6+2) de dano de concussão mais 3 (1d6) de dano ácido.

## Reações

*Divisão.* Quando uma gosma ocre de tamanho Médio ou superior sofre dano elétrico ou cortante, ela se divide em duas novas gosmas ocre se ela possuir pelo menos 10 pontos de vida. Cada gosma ocre tem pontos de vida igual a metade da gosma original, arredondados para baixo. Novas gosmas ocre são uma categoria de tamanho menor que a original.

## GRICK

*Monstruosidade média, neutro*

Classe de armadura 14 (armadura natural)

Pontos de Vida 27 (6d8)

Deslocamento 9 m, escalada 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	14 (+2)	11 (+0)	3 (-4)	14 (+2)	5 (-3)

Resistências ao Dano concussão, perfurante, e cortante com armas não mágicas.

Sentidos Visão no Escuro 18 m, Percepção passiva 12

Idiomas –

Desafio 2 (450 XP)

*Camuflagem de Pedra.* O grick tem vantagem nos testes de Destreza (Furtividade) para esconder-se em algum ambiente rochoso.

## Ações

*Multiataque.* O grick realiza um ataque com os tentáculos. Se esse ataque acerta, ele pode realizar um ataque com o bico contra o mesmo alvo.

*Tentáculos. Ataque com arma corpo a corpo:* +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

*Acerto:* 9 (2d6+2) de dano cortante.

*Bico. Ataque com arma corpo a corpo:* +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

*Acerto:* 5 (1d6+2) de dano perfurante.

Esta monstruosidade que parece um verme refugia-se em cavernas rochosas que ela caça. Quando uma presa se aproxima, seus tentáculos farpados se desenrolam para revelar um bico que bate de fome.

## GRIFO

*Monstruosidade grande, imparcial*

Classe de armadura 12

Pontos de Vida 59 (7d10+21)

Deslocamento 9 m, escalada 24 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	2 (-4)	13 (+1)	8 (-1)

Perícias Percepção +5

Sentidos Visão no Escuro 18 m, Percepção passiva 15

Idiomas –

Desafio 2 (450 XP)

*Visão Aguçada.* O grifo tem vantagem nos testes de Sabedoria (Percepção) que dependem da visão.

## Ações

*Multiataque.* O grifo realiza dois ataques, um com o bico e outro com as garras.

*Bico. Ataque com arma corpo a corpo:* +6 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

*Acerto:* 8 (1d8+4) de dano perfurante.

*Garras. Ataque com arma corpo a corpo:* +6 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

*Acerto:* 11 (2d6+4) de dano cortante.

Um grifo é uma ave feroz e carnívora com o corpo musculoso de um leão e a cabeça, pernas traseiras e asas de uma águia.

## HARPIA

*Monstruosidade média, caótico e mau*

Classe de armadura 11

Pontos de Vida 38 (7d8+7)

Deslocamento 6 m, escalada 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	13 (+1)	12 (+1)	7 (-2)	10 (+0)	13 (+1)

Sentidos Percepção passiva 10

Idiomas Comum

Desafio 1 (200 XP)

## Ações

*Multiataque.* A harpia realiza dois ataques, um com as garras e um com a clava.

*Garras. Ataque com arma corpo a corpo:* +3 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

*Acerto:* 6 (2d4+1) de dano cortante.

*Clava. Ataque com arma corpo a corpo: +3 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.*

*Acerto: 3 (1d4+1) de dano de concussão.*

*Canção da Sedução.* A harpia canta uma melodia mágica. Todos os humanoides e gigantes a até 90 metros dela que podem ouvir a canção devem passar em um teste de resistência de Sabedoria CD 11, ou ficam enfeitiçados até a canção terminar. A harpia pode usar uma ação bônus nos turnos subsequentes para continuar a canção. Ela pode parar de cantar a qualquer momento. A canção termina se a harpia estiver incapacitada.

Enquanto estiver enfeitiçado pela harpia, o alvo está incapacitado e ignora a canção de outras harpias. Se o alvo enfeitiçado está a mais de 1,5 metros da harpia, ele pode usar a ação Correr no turno dele para se aproximar da harpia pelo caminho mais direto. O alvo não evita ataques de oportunidade, e antes de se mover em algum terreno perigoso, como lava, um fosso, ou sofrer dano de qualquer outra fonte que não seja a harpia ele pode repetir o teste de resistência. Uma criatura também pode repetir o teste de resistência no final de cada um de seus turnos. Se a criatura passar, o efeito da canção termina.

Um alvo que passar no teste de resistência está imune à canção da harpia pelas próximas 24 horas.

Uma harpia combina o corpo, pernas e asas de um urubu com o tronco, braço e cabeça de uma mulher. Sua canção doce atrai incontáveis aventureiros para a morte.

## HIDRA

*Monstruosidade enorme, imparcial*

Classe de armadura 15 (armadura natural)

Pontos de Vida 172 (15d12+75)

Deslocamento 9 m, natação 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	12 (+1)	20 (+5)	2 (-4)	10 (+0)	7 (-2)

Perícias Percepção +6

Sentidos Visão no Escuro 18 m, Percepção passiva 16

Idiomas –

Desafio 8 (3900 XP)

*Prender a respiração.* A hidra pode prender sua respiração por até 1 hora.

*Múltiplas Cabeças.* A hidra tem cinco cabeças. Enquanto ela possuir mais de uma cabeça, a hidra tem vantagem nos testes de resistência contra estar cega, enfeitiçada, surda, amedrontada, atordoada ou cair inconsciente.

Sempre que a hidra sofrer 25 ou mais de dano em um único turno, uma das cabeças morre. Se todas as morrerem, a hidra morre.

No final dos seus turnos, ela cresce duas cabeças para cada cabeça que morreu desde o turno passado, a não ser que ela tenha sofrido dano flamejante desde aquele turno. A hidra recupera 10 pontos de vida para cada cabeça que crescer assim.

*Reação das Cabeças.* Para cada cabeça que a hidra possuir além de uma, ela recebe uma reação extra por turno que pode ser usada exclusivamente para ataques de oportunidade.

*Vigilante.* Enquanto a hidra dorme, pelo menos uma de suas cabeças permanece acordada.

## Ações

*Multiataque.* A hidra realiza um ataque com mordida para cada um de suas cabeças.

*Mordida. Ataque com arma corpo a corpo: +10 para acertar, alcance 3 m, um alvo.*

*Acerto: 10 (1d10+5) de dano perfurante.*

A hidra é um horror réptil com um corpo crocodiliano e múltiplas cabeças em pescoços longos e serpenteantes. Mesmo que suas cabeças possam ser decepadas, a hidra magicamente as cresce de novo em pouco tempo.

## HIENA

*Besta média, imparcial*

Classe de armadura 11

Pontos de Vida 5 (1d8+1)

Deslocamento 15 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	13 (+1)	12 (+1)	2 (-4)	12 (+1)	5 (-3)

Perícias Percepção +3

Sentidos Percepção passiva 13

Idiomas –

Desafio 0 (10 XP)

*Tática de Bando.* A hiena tem vantagem nas jogadas de ataque contra uma criatura se pelo menos um aliado da hiena estiver a 1,5 m daquela criatura e não estiver incapacitado.

## Ações

*Mordida. Ataque com arma corpo a corpo: +2 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.*

*Acerto: 3 (1d6) de dano perfurante.*

# HIENA GIGANTE

*Besta grande, imparcial*

Classe de armadura 12

Pontos de Vida 45 (6d10+12)

Deslocamento 15 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	2 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

Perícias Percepção +3

Sentidos Percepção passiva 13

Idiomas –

Desafio 1 (200 XP)

*Furor.* Quando uma hiena gigante reduz uma criatura a 0 pontos de vida com um ataque corpo a corpo em seu turno, ela pode usar uma ação bônus para mover até metade de seu deslocamento e realizar um ataque com mordida.

## Ações

*Mordida. Ataque com arma corpo a corpo:* +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

*Acerto:* 10 (2d6+3) de dano perfurante.

# HIPOGRIFO

*Monstruosidade grande, imparcial*

Classe de armadura 11

Pontos de Vida 19 (3d10+3)

Deslocamento 12 m, voo 18 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	13 (+1)	13 (+1)	2 (-4)	12 (+1)	8 (-1)

Perícias Percepção +5

Sentidos Percepção passiva 15

Idiomas -

Desafio 1 (200 XP)

*Visão Aguçada.* O hipogrifo tem vantagem nos testes de Sabedoria (Percepção) que dependem da visão.

## Ações

*Multiataque.* O hipogrifo realiza dois ataques, um com o bico e um com as garras.

*Bico. Ataque com arma corpo a corpo:* +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

*Acerto:* 8 (1d10+3) de dano perfurante.

*Garras. Ataque com arma corpo a corpo:* +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

*Acerto:* 10 (2d6+3) de dano cortante.

Um hipogrifo é uma criatura mágica que possui asas e os membros dianteiros de uma águia, a parte traseira de um cabelo e a cabeça combina características de ambos animais.

# HOBGOBLIN

*Humanoide médio (goblinoide), leal e mau*

Classe de armadura 18 (cota de malha, escudo)

Pontos de Vida 11 (2d8+2)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	9 (-1)

Sentidos Visão no Escuro 18 m, Percepção passiva 10

Idiomas Comum, Goblin

Desafio 1/2 (100 XP)

*Vantagem Marcial.* Uma vez por turno, o hobgoblin pode causar 7 (2d6) de dano extra a uma criatura que ele acertar um ataque se aquela criatura está a até 1,5 metros de um aliado do hobgoblin que não está incapacitado.

## Ações

*Espada Longa. Ataque com arma corpo a corpo:* +3 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

*Acerto:* 5 (1d8+1) de dano cortante.

*Arco Longo. Ataque com arma à distância:* +3 para acertar, alcance 45/180 m, um alvo.

*Acerto:* 5 (1d8+1) de dano perfurante.

Hobgoblins são goblinoídes grandes com pele laranja ou vermelha escura. Um hobgoblin mede virtude pela força física e poderio marcial, não se importando com nada, exceto habilidade e esperteza em combate.

# INUMANO

Morto-vivo médio, neutro e mau

Classe de armadura 14 (corselete de couro batido)

Pontos de Vida 45 (6d8+18)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	14 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	13 (+1)	15 (+2)

Perícias Percepção +3, Furtividade +4

Resistência ao Dano necrótico; concussão, perfurante e cortante de armas não mágicas que não foram forjadas com prata

Imunidade ao Dano venenoso

Imunidade à Condição exaustão, envenenado

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 13

Idiomas os idiomas que sabia em vida

Desafio 3 (700 XP)

*Sensibilidade à Luz do Sol.* Enquanto estiver sob luz do sol, o inumano tem desvantagem em jogadas de ataque, assim como em testes de Sabedoria (Percepção) que dependem da visão.

## Ações

*Multiataque.* O inumano realiza dois ataques com espada longa ou dois ataques com arco longo. Ele pode usar sua Drena Vida no lugar de um ataque de espada longa.

*Drena Vida.* Ataque com arma corpo a corpo: +4 para acertar, alcance 1,5 m, uma criatura.

Acerto: 5 (1d6+2) de dano necrótico. O alvo precisa passar em um teste de resistência de Constituição CD 13 ou os pontos de vida máximos dele serão reduzidos por uma quantia igual ao dano sofrido. Essa redução dura até o alvo finalizar um descanso longo. O alvo morre se esse efeito reduzir seus pontos de vida máximos a 0.

Um humanoide morto por esse ataque se levanta 24 horas depois como um zumbi sob o controle do inumano, a menos que o humanoide seja restaurado à vida ou seu corpo seja destruído. O inumano não pode ter mais do que doze zumbis sob seu controle de uma vez.

*Espada longa.* Ataque com arma corpo a corpo: +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

Acerto: 6 (1d8+2) de dano cortante, ou 7 (1d10+2) de dano cortante se usada com as duas mãos.

*Arco longo.* Ataque com arma à distância: +4 para acertar, alcance de 45/180 m, um alvo.

Acerto: 6 (1d8+2) de dano perfurante.

Inumanos são humanoides mortos-vivos inteligentes que lembram cadáveres usando armas e armaduras. Eles nunca se cansam do objetivo de manter uma guerra eterna contra os vivos.

# JAVALI

Besta média, imparcial

Classe de armadura 11 (armadura natural)

Pontos de Vida 11 (2d8+2)

Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	2 (-4)	9 (-1)	5 (-3)

Sentidos Percepção passiva 19

Idiomas –

Desafio 1/4 (50 XP)

*Investida.* Se o javali se mover ao menos 6 metros em linha reta em direção à criatura antes de acertá-la com ataque da presa, o alvo sofre 3 (1d6) de dano cortante extra e precisa passar em um teste de resistência de Força CD 11, ou ser derrubado.

*Implacável (Recarrega depois que o javali terminar um descanso curto ou longo).* Se o javali sofrer dano para reduzi-lo a 0 pontos de vida, a não ser que esse dano seja 7 ou mais ou de um acerto crítico, ele vai a 1 ponto de vida em vez disso.

## Ações

*Presa.* Ataque com arma corpo a corpo: +3 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

Acerto: 4 (1d6+1) de dano cortante.

# JAVALI GIGANTE

Besta grande, imparcial

Classe de armadura 12 (armadura natural)

Pontos de Vida 42 (5d10+15)

Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	10 (+0)	16 (+3)	2 (-4)	7 (-2)	5 (-3)

Sentidos Percepção passiva 8

Idiomas –

Desafio 2 (450 XP)

*Investida.* Se o javali gigante se mover ao menos 6 metros em linha reta em direção à criatura antes de acertá-la com ataque da presa, o alvo sofre 7 (2d6) de dano cortante extra e precisa passar em um teste de resistência de Força CD 13, ou ser derrubado.

*Implacável (Recarrega depois que o javali gigante terminar um descanso curto ou longo).* Se o javali gigante sofrer dano para reduzi-lo a 0 pontos de vida, a não ser que esse dano seja 7 ou mais ou de um acerto crítico, ele vai a 1 ponto de vida em vez disso.

## Ações

*Presa. Ataque com arma corpo a corpo:* +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

*Acerto:* 10 (2d6+3) de dano cortante.

## KOBOLD

*Humanoide (kobold) pequeno, leal e mau*

Classe de armadura 12

Pontos de Vida 5 (2d6-2)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
7 (-1)	15 (+2)	9 (-1)	8 (-1)	7 (-2)	8 (-1)

Sentidos Visão no Escuro 19 m, Percepção passiva 8

Idiomas Comum, Dracônico

Desafio 1/8 (25 XP)

*Sensibilidade à Luz do Sol.* Enquanto estiver sob a luz do sol, o kobold tem desvantagem nos testes de Sabedoria (Percepção) que dependem da visão.

*Tática de Bando.* O kobold tem vantagem nas jogadas de ataque contra uma criatura se pelo menos um aliado do kobold estiver a 1,5 m daquela criatura e não estiver incapacitado.

## Ações

*Adaga. Ataque com arma corpo a corpo:* +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

*Acerto:* 4 (1d4+2) de dano perfurante.

*Funda. Ataque com arma à distância:* +4 para acertar, alcance 9/36 m, um alvo.

*Acerto:* 4 (1d4+2) de dano de concussão.

## LAGARTO

*Besta minúscula, imparcial*

Classe de armadura 10

Pontos de Vida 2 (1d4)

Deslocamento 6 m, escalada 6 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
2 (-4)	11 (+0)	10 (+0)	1 (-5)	8 (-1)	3 (-4)

Sentidos Visão no Escuro 9 m, Percepção passiva 9

Idiomas –

Desafio 0 (10 XP)

## Ações

*Mordida. Ataque com arma corpo a corpo:* +0 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

*Acerto:* 1 de dano perfurante.

## LAGARTO GIGANTE

*Besta grande, imparcial*

Classe de armadura 12 (armadura natural)

Pontos de Vida 19 (3d10+3)

Deslocamento 9 m, escalada 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	5 (-3)

Sentidos Visão no Escuro 9 m, Percepção passiva 10

Idiomas –

Desafio 1/4 (50 XP)

## Ações

*Mordida. Ataque com arma corpo a corpo:* +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

*Acerto:* 6 (1d8+2) de dano perfurante.

Lagartos gigantes são predadores temidos e frequentemente usados como montarias ou bestas de carga por humanoides reptilianos ou habitantes do Subterrâneo.

## LEÃO

*Besta grande, imparcial*

Classe de armadura 12

Pontos de Vida 26 (4d10+4)

Deslocamento 15 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	15 (+2)	13 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	8 (-1)

Perícias Percepção +3, Furtividade +6

Sentidos Percepção passiva 13

Idiomas –

Desafio 1 (200 XP)

*Olfato Aguçado.* O urso tem vantagem nos testes de Sabedoria (Percepção) que dependem do olfato.

*Tática de Bando.* O leão tem vantagem nas jogadas de ataque contra uma criatura se pelo menos um aliado do leão estiver a 1,5 m daquela criatura e não estiver incapacitado.

*Bote.* Se o leão se mover ao menos 6 metros em linha reta em direção ao alvo antes de acertá-lo com um ataque de garra, o alvo precisa passar em um teste de resistência de Força CD 13, ou ser derrubado. Se o alvo é derrubado, o leão pode usar uma ação bônus para realizar um ataque de mordida contra ele.

*Salto Correndo.* Como parte do seu movimento e depois de uma corrida inicial de 3 m, o leão pode saltar a até 7,5 m de distância.

## Ações

*Mordida. Ataque com arma corpo a corpo:* +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

*Acerto:* 7 (1d8+3) de dano perfurante.

*Garras. Ataque com arma corpo a corpo:* +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

*Acerto:* 6 (1d6+3) de dano cortante.

## LOBISOMEM

*Humanoide médio (humano, metamorfo), caótico e mau*

Classe de armadura 11 na forma humanoide, 12 (armadura natural) na forma de lobo ou híbrida

Pontos de Vida 58 (9d8+18)

Deslocamento 9 m (12 m em forma de lobo)

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Perícias Percepção +4 e Furtividade +3

Imunidade ao Dano concussão, perfurante e cortante de armas não mágicas que não foram forjadas com prata

Sentidos Percepção passiva 14

Idiomas Comum (não pode falar na forma de lobo)

Desafio 3 (700 XP)

*Metamorfo.* O lobisomem pode usar sua ação para metamorfosear-se em um híbrido de lobo-humanoide ou em um lobo, ou voltar a sua forma verdadeira, que é humanoide. Suas estatísticas, com exceção da CA, continuam as mesmas em qualquer forma. Qualquer equipamento que ele estiver usando ou carregando não é transformado. Ele retorna à forma original quando morre.

*Audição e Olfato Aguçados.* O lobisomem tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) que dependem da audição ou olfato.

## Ações

*Multiataque (Apenas como Humanoide ou na Forma Híbrida).* O lobisomem realiza dois ataques, um com sua mordida e outro com suas garras ou lança.

*Mordida (Apenas como Lobo ou na Forma Híbrida). Ataque com arma corpo a corpo:* +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

*Acerto:* 6 (1d8+2) de dano perfurante. Se o alvo é um humanoide, ele precisa passar em um teste de resistência de Constituição CD 12 ou será amaldiçoado pela licantropia do lobisomem.

*Garras (Apenas na Forma Híbrida). Ataque com arma corpo a corpo:* +4 para acertar, alcance 1,5 m, uma criatura.

*Acerto:* 7 (2d4+2) de dano cortante.

*Lança (Apenas na Forma Humanoide). Ataque com arma corpo a corpo ou à distância:* +4 para acertar, alcance 1,5 m ou alcance de 6/18 m, uma criatura.

*Acerto:* 5 (1d6+2) de dano perfurante, ou 6 (1d8+2) de dano perfurante se usada com as duas mãos para realizar um ataque corpo a corpo.

Um lobisomem é um predador selvagem que pode aparecer como um humanoide, como um lobo ou em uma forma híbrida aterrorizante - um corpo humanoide musculoso, com pelagem e uma cabeça de lobo voraz.

## LOBO

*Besta média, imparcial*

Classe de armadura 13 (armadura natural)

Pontos de Vida 11 (2d8+2)

Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	6 (-2)

Perícias Percepção +3, Furtividade +4

Sentidos Percepção passiva 13

Idiomas -

Desafio 1/4 (50 XP)

*Audição e Olfato Aguçados.* O lobo tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) que dependem da audição ou olfato.

*Tática de Bando.* O lobo tem vantagem em jogadas de ataque contra uma criatura se houver ao menos um aliado do lobo em até 1,5 m de distância da criatura e se o aliado não estiver incapacitado.

## Ações

*Mordida. Ataque com arma corpo a corpo:* +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

*Acerto:* 7 (2d4+2) de dano perfurante. Se o alvo é uma criatura, ele precisa passar em um teste de resistência de Força CD 11 ou será derrubado.

## LOBO ATROZ

*Besta grande, imparcial*

Classe de armadura 14 (armadura natural)

Pontos de Vida 37 (5d10+10)

Deslocamento 15 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	15 (+2)	15 (+2)	3 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

Perícias Percepção +3, Furtividade +4

Sentidos Percepção passiva 13

Idiomas –

Desafio 1 (200 XP)

*Audição e Olfato Aguçados.* O lobo atroz tem vantagem nos testes de Sabedoria (Percepção) que dependem da audição ou olfato.

*Tática de Bando.* O lobo atroz tem vantagem nas jogadas de ataque contra uma criatura se pelo menos um aliado do lobo atroz estiver a 1,5 m daquela criatura e não estiver incapacitado.

### Ações

*Mordida.* Ataque com arma corpo a corpo: +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

*Acerto:* 10 (2d6+3) de dano perfurante. Se o alvo é uma criatura, ela deve passar em um teste de resistência de Força CD 13, ou será derrubada.

## LOBO DAS ESTEPES

*Monstruosidade grande, neutro e mau*

Classe de armadura 13 (armadura natural)

Pontos de Vida 75 (10d10+20)

Deslocamento 15 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	13 (+1)	14 (+2)	7 (-2)	12 (+1)	8 (-1)

Perícias Percepção +5, Furtividade +3

Imunidade ao Dano congelante

Sentidos Percepção passiva 15

Idiomas Comum, Gigante

Desafio 3 (700 XP)

*Audição e Olfato Aguçados.* O lobo das estepes tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) que dependem da audição ou olfato.

*Tática de Bando.* O lobo das estepes tem vantagem nas jogadas de ataque contra uma criatura se pelo menos um aliado do lobo das estepes estiver a 1,5 m daquela criatura e não estiver incapacitado.

*Camuflagem na Neve.* O lobo das estepes tem vantagem em testes de Destreza (Furtividade) feitos para se esconder em terreno de neve.

### Ações

*Mordida.* Ataque com arma corpo a corpo: +6 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

*Acerto:* 11 (2d6+4) de dano perfurante. Se o alvo é uma criatura, ela deve passar em um teste de resistência de Força CD 14, ou será derrubada.

Sopro de Frio (Recarrega 5-6). O lobo das estepes exala uma rajada de vento congelante em um cone de 4,5 m. Cada criatura no espaço deve fazer um teste de resistência de Destreza CD 12, sofrendo 18 (4d8) de dano congelante se falhar, ou metade do dano se passar.

Habitantes do ártico, lobos das estepes são criaturas malignas e inteligentes com pelos brancos como a neve e pálidos olhos azuis.

## MACACO

*Besta média, imparcial*

Classe de armadura 12

Pontos de Vida 19 (3d8+6)

Deslocamento 9 m, escalada 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	6 (-2)	12 (+1)	7 (-2)

Perícias Atletismo +5, Percepção +3

Sentidos Percepção passiva 13

Idiomas -

Desafio 1/2 (100 XP)

### Ações

*Multitaque.* O macaco realiza dois ataques, ambos com seus punhos.

*Punhos.* Ataque com arma corpo a corpo: +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

*Acerto:* 6 (1d6+3) de dano de concussão.

*Pedra.* Ataque com arma à distância: +5 para acertar, alcance 7,5/15 m, um alvo.

*Acerto:* 6 (1d6+3) de dano de concussão.

# MACACO GIGANTE

*Besta enorme, imparcial*

Classe de armadura 12

Pontos de Vida 157 (15d12+60)

Deslocamento 12 m, escalada 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
23 (+6)	14 (+2)	18 (+4)	7 (-2)	12 (+1)	7 (-2)

Perícias Atletismo +9, Percepção +4

Sentidos Percepção passiva 14

Idiomas –

Desafio 7 (2900 XP)

## Ações

*Multiataque.* O macaco gigante realiza dois ataques, ambos com os punhos.

*Punhos. Ataque com arma corpo a corpo:* +9 para acertar, alcance 3 m, um alvo.

*Acerto:* 22 (3d10+6) de dano de concussão.

*Pedra. Ataque com arma à distância:* +9 para acertar, alcance 15/90 m, um alvo.

*Acerto:* 30 (7d6+6) de dano de concussão.

# MAMUTE

*Besta enorme, imparcial*

Classe de armadura 13 (armadura natural)

Pontos de Vida 126 (11d12+55)

Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
24 (+7)	9 (-1)	21 (+5)	3 (-4)	11 (+0)	6 (-2)

Sentidos Percepção passiva 10

Idiomas –

Desafio 6 (2300 XP)

*Atropelo em Investida.* Se o mamute se mover ao menos 6 metros em linha reta em direção à criatura antes de acertá-la com ataque de presa, o alvo precisa passar em um teste de resistência de Força CD 18, ou ser derrubado. Se o alvo é derrubado, o mamute por realizar um ataque com a pisoteio contra ela como uma ação bônus.

## Ações

*Presa. Ataque com arma corpo a corpo:* +10 para acertar, alcance 3 m, um alvo.

*Acerto:* 25 (4d8+7) de dano perfurante.

*Pisoteio. Ataque com arma corpo a corpo:* +10 para acertar, alcance 1,5 m, uma criatura derrubada.

*Acerto:* 29 (4d10+7) de dano de concussão.

Um mamute é uma criatura elefantina com uma pele espessa e enormes marfins.

# MANTÍCORA

*Monstruosidade grande, leal e mau*

Classe de armadura 14 (armadura natural)

Pontos de Vida 68 (8d10+24)

Deslocamento 9 m, voo 15 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	16 (+3)	17 (+3)	7 (-2)	12 (+1)	8 (-1)

Sentidos Visão no Escuro 18 m, Percepção passiva 11

Idiomas Comum

Desafio 3 (700 XP)

*Regeneração dos Espinhos da Cauda.* A mantícora tem vinte e quatro espinhos em sua cauda. Espinhos utilizados crescem de novo quando a mantícora termina um descanso longo.

## Ações

*Multiataque.* A mantícora realiza três ataques, um com a mordida e dois com as garras, ou três com os espinhos da cauda.

*Mordida. Ataque com arma corpo a corpo:* +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

*Acerto:* 7 (1d8+3) de dano perfurante.

*Garras. Ataque com arma corpo a corpo:* +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

*Acerto:* 6 (1d6+3) de dano cortante.

*Espinhos da Cauda. Ataque com arma à distância:* +5 para acertar, alcance 30/60 m, um alvo.

*Acerto:* 7 (1d8+3) de dano perfurante.

A mantícora tem a cabeça com a vaga aparência de humanoide, o corpo de um leão e as asas de um dragão. Sua longa cauda termina em um amontoado de espinhos mortais que podem atravessar presas à uma distância impressionante.

## MASTIM

*Besta média, imparcial*

Classe de armadura 12

Pontos de Vida 5 (1d8+1)

Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	3 (-4)	13 (+1)	7 (-2)

Perícias Percepção +3

Sentidos Percepção passiva 13

Idiomas –

Desafio 1/8 (25 XP)

*Audição e Olfato Aguçados.* O mastim tem vantagem nos testes de Sabedoria (Percepção) que dependem da audição ou olfato.

### Ações

*Mordida.* Ataque com arma corpo a corpo: +3 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

*Acerto:* 4 (1d6+1) de dano perfurante. Se o alvo é uma criatura, ela precisa passar em um teste de resistência de Força, ou será derrubada.

## MEDUSA

*Monstruosidade média, leal e mau*

Classe de armadura 14 (armadura natural)

Pontos de Vida 68 (8d10+24)

Deslocamento 9 m, voo 15 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	16 (+3)	17 (+3)	7 (-2)	12 (+1)	8 (-1)

Sentidos Visão no Escuro 18 m, Percepção passiva 11

Idiomas Comum

Desafio 3 (700 XP)

*Olhar Petrificante.* Se uma criatura começar o turno a até 9 metros da medusa e os dois puderem se ver, se a medusa não estiver incapacitada ela pode forçar a criatura a fazer um teste de resistência de Constituição CD 14. Se falhar por 5 ou mais, a criatura é instantaneamente petrificada. Caso contrário, uma criatura que falhar no teste de resistência começa a se transformar em pedra e está impedida. Ela precisa repetir o teste de resistência no final do próximo turno dela. Se passar, o efeito termina. Se falhar, a criatura está petrificada até ser libertada pela magia *restauração maior* ou outra magia.

Uma criatura que não está surpresa pode desviar o olhar no começo do turno dela para evitar o teste de resistência. Se ela o fizer, ela não pode ver a medusa até o começo do próximo turno dela, quando ela decide se irá desviar o

olhar de novo. Se ela olhar para a medusa nesse meio tempo, a criatura deve fazer um teste de resistência imediatamente.

Se a medusa ver seu reflexo em uma superfície polida a até 9 metros de distância e está em luz plena, ela é afetada pelo próprio olhar petrificante devido à sua maldição.

### Ações

*Multiataque.* A medusa realiza três ataques corpo a corpo – uma com o cabelo de serpente e dois com a espada curta – ou dois ataques à distância com o arco longo.

*Cabelo de Serpente.* Ataque com arma corpo a corpo: +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

*Acerto:* 4 (1d4+1) de dano perfurante mais 14 (4d6) de dano venenoso.

*Espada Curta.* Ataque com arma corpo a corpo: +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

*Acerto:* 5 (1d6+2) de dano cortante.

*Arco Longo.* Ataque com arma à distância: +5 para acertar, alcance 45/180 m, um alvo.

*Acerto:* 6 (1d8+2) de dano perfurante mais 7 (2d6) de dano venenoso.

Uma vítima de uma terrível maldição, a medusa com cabelo de serpente petrifica todos que olharem para ela, transformando as criaturas em monumentos de pedra para seu fim.

## MINOTAURO

*Monstruosidade grande, caótico e mau*

Classe de armadura 14 (armadura natural)

Pontos de Vida 76 (9d10+27)

Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	11 (+0)	16 (+3)	6 (-2)	16 (+3)	9 (-1)

Perícias Percepção +7

Sentidos Visão no Escuro 18 m, Percepção passiva 17

Idiomas Abissal

Desafio 3 (700 XP)

*Investida.* Se o minotauro mover-se ao menos 3 m em linha reta em direção à criatura antes de acertá-la com ataque do chifre, o alvo sofre 9 (2d8) de dano perfurante extra e precisa passar em um teste de resistência de Força CD 14, ou ser empurrado 3 metros e ser derrubado.

*Lembrança Labiríntica.* O minotauro lembra perfeitamente todo o trajeto por onde passou.

*Imprudente.* No começo de seu turno, o minotauro pode ter vantagem em todas as jogadas de ataque corpo a corpo naquele turno, mas todos os ataques contra ele têm vantagem até o começo do próximo turno dele.

## Ações

*Machado Grande.* Ataque com arma corpo a corpo: +6 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

*Acerto:* 17 (2d12+4) de dano cortante.

*Chifres.* Ataque com arma corpo a corpo: +6 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

*Acerto:* 13 (2d8+4) de dano perfurante.

Suas peles são manchadas com sangue dos oponentes derrotados, os minotauros são humanoides bem grandes, com a cabeça de touro, cujo urro é um grito de batalha selvagem que todas as criaturas civilizadas temem.

## MORCEGO

*Besta minúscula, imparcial*

Classe de armadura 12

Pontos de Vida 1 (1d4-1)

Deslocamento 1,5 m, voo 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
2 (-4)	15 (+2)	8 (-1)	2 (-4)	12 (+1)	4 (-3)

Sentidos Percepção às Cegas 18 m, Percepção passiva 11

Idiomas –

Desafio 0 (10 XP)

*Ecolocalização.* Enquanto não puder ouvir, o morcego não possui Percepção às Cegas.

*Audição Aguçada.* O morcego tem vantagem nos testes de Sabedoria (Percepção) que dependem da audição.

## Ações

*Mordida.* Ataque com arma corpo a corpo: +0 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

*Acerto:* 1 de dano de perfurante.

## MORCEGO GIGANTE

*Besta grande, imparcial*

Classe de armadura 13

Pontos de Vida 22 (4d10)

Deslocamento 3 m, voo 18 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	16 (+3)	11 (+0)	2 (-4)	12 (+1)	6 (-2)

Sentidos Percepção às Cegas 18 m, Percepção passiva 11

Idiomas –

Desafio 1/4 (50 XP)

*Ecolocalização.* Enquanto não puder ouvir, o morcego gigante não possui Percepção às Cegas.

*Audição Aguçada.* O morcego tem vantagem nos testes de Sabedoria (Percepção) que dependem da audição.

## Ações

*Mordida.* Ataque com arma corpo a corpo: +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

*Acerto:* 5 (1d6+2) de dano de perfurante.

## MULA

*Besta média, imparcial*

Classe de armadura 10

Pontos de Vida 11 (2d8+2)

Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	5 (-3)

Sentidos Percepção passiva 10

Idiomas –

Desafio 1/8 (25 XP)

*Besta de Carga.* A mula é considerada um animal grande para determinar a sua capacidade de carga.

*Pés Firmes.* Sempre que tentarem derrubar uma mula, ela permanece de pé se passar em um teste de resistência de Destreza de CD 10.

## Ações

*Cascos.* Ataque com arma corpo a corpo: +2 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

*Acerto:* 4 (1d4+2) de dano de concussão.

# MÚMIA

*Morto-vivo médio, leal e mau*

Classe de armadura 11 (armadura natural)

Pontos de Vida 58 (8d8+18)

Deslocamento 6 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	8 (-1)	15 (+2)	6 (-2)	10 (+0)	12 (+1)

Testes de Resistências Sab +2

Vulnerabilidade ao Dano flamejante

Resistência ao Dano concussão, perfurante e cortante de armas não mágicas

Imunidade ao Dano necrótico, venenoso

Imunidade à Condição enfeitiçado, exaustão, amedrontado, paralisado, envenenado

Sentidos Visão no Escuro 18 m, Percepção passiva 10

Idiomas qualquer idioma que conhecia em vida

Desafio 3 (700 XP)

## Ações

*Multiataque.* A múmia pode usar seu Olhar do Desespero e realizar um ataque com o punho pútrido.

*Punho Pútrido.* Ataque com arma corpo a corpo: +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

*Acerto:* 10 (2d6+3) de dano de concussão mais 10 (3d6) de dano necrótico. Se o alvo é uma criatura, ela precisa passar em um teste de resistência de Constituição CD 12, ou ser amaldiçoada com a podridão da múmia. Um alvo amaldiçoado não pode recuperar pontos de vida, e seu valor de pontos de vida máximo é reduzido em 10 (3d6) a cada 24 horas. Se a maldição reduzir os pontos de vida máximo do alvo a 0, ele morre, e seu corpo torna-se pó. A maldição dura até ser removida por *remover maldição* ou outra magia.

*Olhar do Desespero.* A múmia escolhe como alvo uma criatura que pode ver a até 18 m. Se o alvo puder ver a múmia, ele deve passar em um teste de resistência de Sabedoria CD 11 contra magia, ou ficar amedrontado até o final do próximo turno da múmia. Se o alvo falhar no teste de resistência por 5 ou mais, ele também está paralisado pela mesma duração. Um alvo que passar no teste de resistência está imune ao Olhar do Desespero de todas as múmias (mas não um senhor das múmias) nas próximas 24 horas.

Erguidas por rituais funerários sombrios e ainda enroladas pelas mortalhas de seu sepultamento, múmias saem lentamente de templos e tumbas perdidas para matar quem perturbou seu descanso.

# NOTHIC

*Aberração média, neutro e mau*

Classe de armadura 15 (armadura natural)

Pontos de Vida 45 (6d8+18)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	16 (+3)	16 (+3)	13 (+1)	10 (+0)	8 (-1)

Perícias Arcana+3, Intuição +4, Percepção +2,

Furtividade +5

Sentidos Visão Verdadeira 36 m, Percepção passiva 12

Idiomas Subterrâneo

Desafio 2 (450 XP)

*Visão Aguçada.* O nothic tem vantagem nos testes de Sabedoria (Percepção) que dependem da visão.

## Ações

*Multiataque.* A nothic realiza dois ataques com as garras.

*Garras.* Ataque com arma corpo a corpo: +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

*Acerto:* 6 (1d6+3) de dano cortante.

*Olhar Pútrido.* No nothic escolhe como alvo uma criatura que pode ver a até 9 m. O alvo deve passar em um teste de resistência de Constituição CD 12 contra magia, ou sofrer 10 (3d6) de dano necrótico.

*Intuição Obscura.* O nothic escolhe como alvo uma criatura que pode ver a até 9 m. O alvo deve passar em um teste resistido de Carisma (Enganação) contra o teste de Sabedoria (Intuição) do nothic. Se o nothic ganhar, ele aprende magicamente um fato ou segredo sobre o alvo. O alvo automaticamente ganha se ele é imune a ser enfeitiçado.

Um nothic é uma criatura monstruosa com garras terríveis e um único olho gigantesco. Quando partem para violência, eles usam seu olhar horrorosa para apodrecer a carne dos ossos dos inimigos.

## OGRO

*Gigante grande, caótico e mau*

Classe de armadura 11 (gibão de peles)

Pontos de Vida 59 (7d10+21)

Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	8 (-1)	16 (+3)	5 (-3)	7 (-2)	7 (-2)

Sentidos Visão no Escuro 18 m, Percepção passiva 8

Idiomas Comum, Gigante

Desafio 2 (450 XP)

### Ações

*Clava Grande. Ataque com arma corpo a corpo: +6* para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

*Acerto: 13 (2d8+4)* de dano de concussão.

*Azagaia. Ataque com arma corpo a corpo ou à distância: +6* para acertar, alcance 1,5 m ou 9/36 m, um alvo.

*Acerto: 11 (2d6+4)* de dano perfurante.

Ogros são gigantes brutamontes conhecidos por seu temperamento explosivo. Quando sua raiva é incitada, um ogro se lança em um ataque de fúria até ficar sem objetos ou criaturas para esmagar.

## ORC

*Humanoide médio (orc), caótico e mau*

Classe de armadura 13 (gibão de peles)

Pontos de Vida 15 (2d8+6)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	12 (+1)	16 (+3)	7 (-2)	11 (+0)	10 (+0)

Perícias Intimidação +2

Sentidos Visão no Escuro 18 m, Percepção passiva 10

Idiomas Comum, orc

Desafio 1/2 (100 XP)

*Agressivo.* Como uma ação bônus, o orc pode mover-se até seu deslocamento em direção de uma criatura hostil que ele possa ver.

### Ações

*Machado Grande. Ataque com arma corpo a corpo: +5* para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

*Acerto: 9 (1d12+3)* de dano cortante.

*Azagaia. Ataque com arma corpo a corpo ou à distância: +4* para acertar, alcance 1,5 m ou 9/36 m, um alvo.

*Acerto: 6 (1d6+3)* de dano perfurante.

Orcs são humanoides selvagens com uma postura corcunda, com as feições de porco e dentes proeminentes que se assemelham a presas. Eles se reúnem em tribos para satisfazer sua sede de sangue ao matar qualquer humanoide que está contra eles.

## ORCA

*Besta enorme, imparcial*

Classe de armadura 12 (armadura natural)

Pontos de Vida 90 (12d12+12)

Deslocamento 0 m, natação 18 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	10 (+0)	13 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

Perícias Percepção +3

Sentidos Percepção às Cegas 36 m, Percepção passiva 13

Idiomas –

Desafio 3 (700 XP)

*Ecolocalização.* A orca não pode usar sua Percepção às Cegas se estiver surda.

*Prender a respiração.* A orca pode prender sua respiração por até 30 minutos.

*Audição Aguçada.* A orca tem vantagem nos testes de Sabedoria (Percepção) que dependem da audição.

### Ações

*Mordida. Ataque com arma corpo a corpo: +6* para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

*Acerto: 21 (5d6+4)* de dano perfurante.

## PANTERA

*Besta média, imparcial*

Classe de armadura 12

Pontos de Vida 13 (3d8)

Deslocamento 15 m, escalada 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	15 (+2)	10 (+0)	3 (-4)	14 (+2)	7 (-2)

Perícias Percepção +4, Furtividade +6

Sentidos Percepção passiva 14

Idiomas –

Desafio 1/4 (50 XP)

*Olfato Aguçado.* A pantera tem vantagem nos testes de Sabedoria (Percepção) que dependem do olfato.

*Bote.* Se a pantera se mover ao menos 6 metros em linha reta em direção ao alvo antes de acertá-lo com um ataque de garra, o alvo precisa passar em um teste de resistência de Força CD 13, ou ser derrubado. Se o alvo está derrubado, a pantera pode usar uma ação bônus para realizar um ataque de mordida contra ele.

## Ações

*Mordida.* Ataque com arma corpo a corpo: +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

*Acerto:* 5 (1d6+2) de dano perfurante.

*Garras.* Ataque com arma corpo a corpo: +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

*Acerto:* 4 (1d4+2) de dano cortante.

## PÉGASO

*Celestial grande, caótico e bom*

Classe de armadura 12

Pontos de Vida 59 (7d10+21)

Deslocamento 18 m, voo 27 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	15 (+2)	13 (+1)

Testes de Resistência Des +4, Sab +4, Car +3

Perícias Percepção +6

Sentidos Percepção passiva 16

Idiomas entende Celestial, Comum, Élfico e Silvestre, mas não os fala

Desafio 2 (450 XP)

## Ações

*Cascos.* Ataque com arma corpo a corpo: +6 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

*Acerto:* 11 (2d6+4) de dano de concussão.

Os brancos cavalos alados conhecidos como pégasos planam pelos céus, uma visão de graça e majestade.

## PIRANHA

*Besta minúscula, imparcial*

Classe de armadura 13

Pontos de Vida 1 (1d4-1)

Deslocamento 0 m, natação 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
2 (-4)	16 (+3)	9 (-1)	1 (-5)	7 (-2)	2 (-4)

Sentidos Percepção às Cegas 18 m, Percepção passiva 8  
Idiomas –

Desafio 0 (10 XP)

*Frenesi ao Sangue.* A piranha tem vantagem nas jogadas de ataque contra qualquer criatura que não está com os pontos de vida máximos.

*Respira na Água.* A piranha respira apenas debaixo d'água.

## Ações

*Mordida.* Ataque com arma corpo a corpo: +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

*Acerto:* 1 de dano perfurante.

Uma piranha é um peixe carnívoro com dentes afiados.

## PLESIOSSAURO

*Besta grande, imparcial*

Classe de armadura 13 (armadura natural)

Pontos de Vida 68 (8d10+24)

Deslocamento 6 m, natação 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	2 (-4)	12 (+1)	5 (-3)

Perícias Percepção +3, Furtividade +2

Sentidos Percepção passiva 13

Idiomas –

Desafio 2 (450 XP)

*Prender a respiração.* O plesiossauro pode prender sua respiração por até 1 hora.

## Ações

*Mordida.* Ataque com arma corpo a corpo: +6 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

*Acerto:* 14 (3d6+4) de dano perfurante.

Esse predador réptil marinho e primo dos dinossauros ataca qualquer criatura que encontra. Seu pescoço longo e flexível o permite abocanhar fortemente em qualquer direção.

# POLVO

*Besta pequena, imparcial*

Classe de armadura 12

Pontos de Vida 3 (1d6)

Deslocamento 1,5 m, natação 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
4 (+3)	15 (+2)	11 (+0)	3 (-4)	10 (+0)	4 (-4)

Perícias Percepção +2, Furtividade +4

Sentidos Visão no Escuro 9 m, Percepção passiva 12

Idiomas –

Desafio 0 (10 XP)

*Prender a respiração.* Enquanto estiver fora da água, o polvo pode prender sua respiração por até 30 minutos.

*Camuflagem Subaquática.* O polvo tem vantagem nos testes de Destreza (Furtividade) feitos enquanto estiver dentro da água.

*Respira na Água.* O polvo respira apenas debaixo d'água.

## Ações

*Tentáculos. Ataque com arma corpo a corpo:* +4 para acertar, alcance 4,5 m, um alvo.

*Acerto:* 1 de dano de concussão. Se o alvo é uma criatura, ele está agarrado (para escapar CD 16). Até o agarrão terminar, o alvo está impedido, e o polvo não pode usar os tentáculos contra outro alvo.

*Nuvem de Tinta (Recarrega depois de um descanso curto ou longo).* Uma nuvem de tinta se espalha em 1,5 metros de raio ao redor do polvo se ele estiver debaixo d'água. O espaço torna-se de escuridão pesada por 1 minuto, porém uma correnteza significativa pode dispersá-la. Depois de lançar a tinta, o polvo pode utilizar a ação Correr como uma ação bônus.

# POLVO GIGANTE

*Besta grande, imparcial*

Classe de armadura 11

Pontos de Vida 52 (8d10+8)

Deslocamento 3 m, natação 18 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	13 (+1)	13 (+1)	4 (-3)	10 (+0)	4 (-4)

Perícias Percepção +4, Furtividade +5

Sentidos Visão no Escuro 18 m, Percepção passiva 12

Idiomas –

Desafio 1 (200 XP)

*Prender a respiração.* Enquanto estiver fora da água, o polvo gigante pode prender sua respiração por até 1 hora.

*Camuflagem Subaquática.* O polvo gigante tem vantagem nos testes de Destreza (Furtividade) feitos enquanto estiver dentro da água.

*Respira na Água.* O polvo gigante respira apenas debaixo d'água.

## Ações

*Tentáculos. Ataque com arma corpo a corpo:* +5 para acertar, alcance 4,5 m, um alvo.

*Acerto:* 10 (2d6+3) de dano de concussão. Se o alvo é uma criatura, ele está agarrado (para escapar CD 16). Até o agarrão terminar, o alvo está impedido, e o polvo gigante não pode usar os tentáculos contra outro alvo.

*Nuvem de Tinta (Recarrega depois de um descanso curto ou longo).* Uma nuvem de tinta se espalha em 6 metros de raio ao redor do polvo gigante se ele estiver debaixo d'água. O espaço torna-se de escuridão pesada por 1 minuto, porém uma correnteza significativa pode dispersá-la. Depois de lançar a tinta, o polvo gigante pode utilizar a ação Correr como uma ação bônus.

# PÔNEI

*Besta média, imparcial*

Classe de armadura 10

Pontos de Vida 11 (2d8+2)

Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	2 (-4)	11 (+0)	7 (-2)

Sentidos Percepção passiva 10

Idiomas –

Desafio 1/8 (50 XP)

## Ações

*Cascos. Ataque com arma corpo a corpo:* +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

*Acerto:* 7 (2d4+2) de dano de concussão.

## POVO DO MAR

*Humanoide (povo do mar) médio, neutro*

Classe de armadura 11

Pontos de Vida 11 (2d8+2)

Deslocamento 3 m, natação 12 m

---

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	13 (+1)	12 (+1)	11 (+0)	11 (+0)	12 (+1)

---

Perícias Percepção +2

Sentidos Percepção passiva 12

Idiomas Aquan, Comum

Desafio 1/8 (25 XP)

*Anfíbio.* O povo do mar pode respirar ar ou água.

### Ações

*Lança.* Ataque com arma corpo a corpo ou à distância: +2 para acertar, alcance 1,5 m ou 6/18 m, um alvo.

*Acerto:* 3 (1d6) de dano perfurante ou 4 (1d8) de dano perfurante se usada com duas mãos em um ataque corpo a corpo.

O povo do mar inclui humanoides aquáticos com a porção de baixo do corpo de um peixe. Eles vivem em pequenas tribos sob as ondas.

## POVO LAGARTO

*Humanoide (povo lagarto) médio, neutro*

Classe de armadura 15 (armadura natural, escudo)

Pontos de Vida 22 (4d8+4)

Deslocamento 9 m, natação 9 m

---

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	7 (-2)	12 (+1)	7 (-2)

---

Perícias Percepção +3, Furtividade +4, Sobrevivência+5

Sentidos Percepção passiva 13

Idiomas Dracônico

Desafio 1/2 (100 XP)

*Prender a respiração.* O povo lagarto pode prender sua respiração por até 15 minutos.

### Ações

*Multiataque.* O povo lagarto realiza dois ataques corpo a corpo, cada um com uma arma diferente.

*Mordida.* Ataque com arma corpo a corpo: +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

*Acerto:* 5 (1d6+2) de dano perfurante.

*Clava Pesada.* Ataque com arma corpo a corpo: +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

*Acerto:* 5 (1d6+2) de dano de concussão.

*Azagaia.* Ataque com arma corpo a corpo ou à distância: +4 para acertar, alcance 1,5 m ou 9/36 m, um alvo.

*Acerto:* 5 (1d6+2) de dano perfurante.

Escudo com Cravos. *Ataque com arma corpo a corpo:* +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

*Acerto:* 5 (1d6+2) de dano perfurante.

O povo lagarto inclui primitivos humanoides répteis que espereitam em pântanos e selvas. Extremamente territoriais, eles matam quando for oportuno e fazem de tudo para sobreviver.

## PTERANODONTE

*Besta média, imparcial*

Classe de armadura 13 (armadura natural)

Pontos de Vida 13 (3d8)

Deslocamento 3 m, voo 18 m

---

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	15 (+2)	10 (+0)	2 (-4)	9 (-1)	5 (-3)

---

Perícias Percepção +1

Sentidos Percepção passiva 11

Idiomas –

Desafio 1/8 (25 XP)

*Sobrevoa.* O pteranodonte não provoca ataques de oportunidades quando ele voo para fora do alcance de um inimigo.

### Ações

*Mordida.* Ataque com arma corpo a corpo: +3 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

*Acerto:* 6 (2d4+1) de dano perfurante.

Esses répteis voadores primos dos dinossauros não têm dentes, em vez disso eles usam seus bicos afiados para apunhalar suas presas grandes demais para engolir de uma vez.

# QUIMERA

*Monstruosidade grande, caótico e mau*

Classe de armadura 14 (armadura natural)

Pontos de Vida 114 (12d10+48)

Deslocamento 9 m, voo 18 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	11 (+0)	19 (+4)	3 (-4)	14 (+2)	10 (+0)

Perícias Percepção +8

Sentidos Visão no Escuro 18 m, Percepção passiva 18

Idiomas entende Dracônico, mas não o fala

Desafio 6 (2300 XP)

## Ações

*Multiataque.* A quimera realiza três ataques, um com a mordida, um com os chifres e um com as garras. Quando o sopro de fogo está disponível, ela pode usá-lo em vez da mordida ou dos chifres.

*Mordida.* Ataque com arma corpo a corpo: +7 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

*Acerto:* 11 (2d6+4) de dano perfurante.

*Chifres.* Ataque com arma corpo a corpo: +7 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

*Acerto:* 10 (1d12+4) de dano de concussão.

*Garras.* Ataque com arma corpo a corpo: +7 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

*Acerto:* 11 (2d6+4) de dano cortante.

*Sopro de Fogo (Recarrega 5-6).* A cabeça de dragão exala fogo em um cone de 4,5 metros. Cada criatura no espaço deve fazer um teste de resistência de Destreza CD 15, sofrendo 31 (7d8) de dano flamejante se falhar, ou metade do dano se passar.

Uma quimera é uma combinação vil de um bode, um leão e um dragão, e ostenta a cabeça de cada uma dessas criaturas. Ele gosta de investir vindo do céu e usar seu sopro de fogo contra a presa antes de descer para atacá-la.

# RÃ

*Besta minúscula, imparcial*

Classe de armadura 11

Pontos de Vida 1 (1d4-1)

Deslocamento 6 m, natação 6 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
1 (-5)	13 (+1)	8 (-1)	1 (-5)	8 (-1)	3 (-4)

Perícias Percepção +1, Furtividade +3

Sentidos Visão no Escuro 9 m, Percepção passiva 11

Idiomas –

Desafio 0 (10 XP)

*Anfíbio.* A rã pode respirar ar ou água.

*Salto.* Como parte de seu movimento e sem precisar de uma corrida inicial, a rã pode saltar a até 3 metros de distância e 1,5 metros de altura.

A rã não possui ataques eficientes. Ela se alimenta de pequenos insetos e geralmente vive perto da água, em árvores ou em baixo da terra.

# RÃ GIGANTE

*Besta média, imparcial*

Classe de armadura 11

Pontos de Vida 18 (4d8)

Deslocamento 9 m, natação 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	13 (+1)	11 (+0)	2 (-4)	10 (+0)	3 (-4)

Perícias Percepção +2, Furtividade +3

Sentidos Visão no Escuro 9 m, Percepção passiva 12

Idiomas –

Desafio 1/4 (50 XP)

*Anfíbio.* A rã gigante pode respirar ar ou água.

*Salto.* Como parte de seu movimento e sem precisar de uma corrida inicial, a rã gigante pode saltar a até 6 metros de distância e 3 metros de altura.

## Ações

*Mordida.* Ataque com arma corpo a corpo: +3 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

*Acerto:* 4 (1d6+1) de dano perfurante, e o alvo está agarrado (para escapar CD 11). Até o agarrão terminar, o alvo está impedido, e a rã gigante não pode usar a mordida em outro alvo.

*Engolida.* A rã gigante realiza um ataque com mordida contra uma criatura Pequena ou menor que ela esteja agarrando. Se o ataque acertar, o alvo é engolido, e o

agarrão termina. A criatura engolida está cega, impedida, e possui cobertura total contra ataques e efeitos de fora da rã gigante, e sofre 5 (2d4) de dano ácido no começo de cada um dos turnos dela. A rã gigante pode ter apenas um alvo engolido por vez.

Se a rã gigante morrer, a criatura engolida não está mais impedida por ela e pode escapar do corpo da rã gigante usando 1,5 metros de seu deslocamento, saindo derrubada.

## RATO

*Besta minúscula, imparcial*

Classe de armadura 10

Pontos de Vida 1 (1d4-1)

Deslocamento 6 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
2 (-4)	11 (+0)	9 (-1)	2 (-4)	10 (+0)	4 (-3)

Sentidos Visão no Escuro 9 m, Percepção passiva 13

Idiomas –

Desafio 0 (10 XP)

*Olfato Aguçado.* O rato tem vantagem nos testes de Sabedoria (Percepção) que dependem do olfato.

### Ações

*Mordida.* Ataque com arma corpo a corpo: +0 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

*Acerto:* 1 de dano perfurante.

## RATO GIGANTE

*Besta pequena, imparcial*

Classe de armadura 12

Pontos de Vida 7 (2d6)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
7 (-2)	15 (+2)	11 (+0)	2 (-4)	10 (+0)	4 (-3)

Sentidos Visão no Escuro 18 m, Percepção passiva 10

Idiomas –

Desafio 1/8 (25 XP)

*Olfato Aguçado.* O rato gigante tem vantagem nos testes de Sabedoria (Percepção) que dependem do olfato.

*Tática de Bando.* O rato gigante tem vantagem nas jogadas de ataque contra uma criatura se pelo menos um aliado do rato estiver a 1,5 metros daquela criatura e não estiver incapacitado.

## Ações

*Mordida.* Ataque com arma corpo a corpo: +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

*Acerto:* 4 (1d4+2) de dano perfurante.

## RINOCERONTE

*Besta grande, imparcial*

Classe de armadura 11 (armadura natural)

Pontos de Vida 45 (6d10+12)

Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
21 (+5)	8 (-1)	15 (+2)	2 (-4)	12 (+1)	6 (-2)

Sentidos Percepção passiva 11

Idiomas –

Desafio 2 (450 XP)

*Investida.* Se o rinoceronte se mover ao menos 6 metros em linha reta em direção à criatura antes de acertá-la com ataque da presa, o alvo sofre 9 (2d8) de dano de concussão extra e precisa passar em um teste de resistência de Força CD 15, ou ser derrubado.

### Ações

*Chifre.* Ataque com arma corpo a corpo: +7 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

*Acerto:* 14 (2d8+5) de dano de concussão.

## SAPO GIGANTE

*Besta grande, imparcial*

Classe de armadura 11

Pontos de Vida 39 (6d10+6)

Deslocamento 69 m, natação 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	13 (+1)	13 (+0)	2 (-4)	10 (+0)	3 (-4)

Sentidos Visão no Escuro 9 m, Percepção passiva 10

Idiomas –

Desafio 1 (200 XP)

*Anfíbio.* O sapo gigante pode respirar ar ou água.

*Salto.* Como parte de seu movimento e sem precisar de uma corrida inicial, o sapo gigante pode saltar a até 6 metros de distância e 3 metros de altura.

### Ações

*Mordida.* Ataque com arma corpo a corpo: +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

*Acerto:* 7 (1d10+2) de dano perfurante mais 5 (1d10) de dano venenoso, e o alvo está agarrado (para escapar CD 13). Até o agarrão terminar, o alvo está impedido, e o sapo gigante não pode usar a mordida em outro alvo.

*Engolida.* O sapo gigante realiza um ataque com mordida contra uma criatura Média ou menor que ele esteja agarrando. Se o ataque acertar, o alvo é engolido, e o agarrão termina. A criatura engolida está cega, impedida, e possui cobertura total contra ataques e efeitos de fora do sapo gigante, e sofre 10 (3d6) de dano ácido no começo de cada um dos turnos do sapo gigante. O sapo gigante pode ter apenas um alvo engolido por vez.

Se o sapo gigante morrer, a criatura engolida não está mais impedida por ele e pode escapar do corpo do sapo gigante usando 1,5 metros de seu deslocamento, saindo derrubada.

## SÁTIRO

*Fada média, caótico e neutro*

Classe de armadura 14 (corselete de couro)

Pontos de Vida 31 (7d8)

Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	16 (+3)	11 (+0)	12 (+1)	10 (+0)	14 (+2)

Perícias Percepção +2, Atuação +6, Furtividade +5

Sentidos Percepção passiva 12

Idiomas Comum, Élfico, Silvestre

Desafio 1/2 (100 XP)

*Resistência à Magia.* O sátiro tem vantagem nos testes de resistências contra magias e outros efeitos mágicos.

### Ações

*Cabeçada.* Ataque com arma corpo a corpo: +3 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

*Acerto:* 6 (2d4+1) de dano de concussão.

*Espada Curta.* Ataque com arma corpo a corpo: +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

*Acerto:* 6 (1d6+3) de dano perfurante.

*Arco Curto.* Ataque com arma à distância: +5 para acertar, alcance 24/96 m, um alvo.

*Acerto:* 6 (1d6+3) de dano perfurante.

Sátiros são fadas barulhentas que se assemelham a humanos robustos com a parte inferior de seus corpos bem peluda e cascos de bodes. Eles vivem brincado nas selvas movidos pela curiosidade e hedonismo em mesma medida.

## SERPENTE ALADA

*Besta minúscula, imparcial*

Classe de armadura 14

Pontos de Vida 5 (2d4)

Deslocamento 9 m, voo 18 m, natação 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
4 (-3)	18 (+4)	11 (+0)	2 (-4)	12 (+1)	5 (-3)

Sentidos Percepção às Cegas 3 m, Percepção passiva 11

Idiomas –

Desafio 1/8 (25 XP)

*Sobrevoa.* A serpente alada não provoca ataques de oportunidades quando ela voa para fora do alcance de um inimigo.

### Ações

*Mordida.* Ataque com arma corpo a corpo: +6 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

*Acerto:* 1 de dano perfurante mais 7 (3d4) de dano venenoso

Uma serpente alada é uma cobra com asas que possui um colorido brilhante e é encontrada nas mais remotas selvas.

## SERPENTE CONSTRITORA

*Besta grande, imparcial*

Classe de armadura 12

Pontos de Vida 13 (2d10+2)

Deslocamento 9 m, natação 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	1 (-5)	10 (+0)	3 (-4)

Sentidos Percepção às Cegas 3 m, Percepção passiva 10

Idiomas –

Desafio 1/4 (50 XP)

### Ações

*Mordida.* Ataque com arma corpo a corpo: +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

*Acerto:* 5 (1d6+2) de dano perfurante.

*Constrição.* Ataque com arma corpo a corpo: +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

*Acerto:* 6 (1d8+2) de dano de concussão, e o alvo é agarrado. Até esse agarrão terminar, a criatura está impedida, e a cobra não pode constriuir outro alvo.

# SERPENTE CONSTRITORA GIGANTE

*Besta enorme, imparcial*

Classe de armadura 12  
Pontos de Vida 60 (8d12+8)  
Deslocamento 9 m, natação 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	14 (+2)	12 (+1)	1 (-5)	10 (+0)	3 (-4)

Perícias Percepção +2  
Sentidos Percepção às Cegas 3 m, Percepção passiva 12  
Idiomas –  
Desafio 2 (450 XP)

## Ações

*Mordida. Ataque com arma corpo a corpo: +6 para acertar, alcance 3 m, um alvo.*

*Acerto: 11 (2d6+4) de dano perfurante.*

*Constricção. Ataque com arma corpo a corpo: +6 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.*

*Acerto: 13 (2d8+4) de dano de concussão, e o alvo está agarrado (para escapar CD 16). Até o agarrão terminar, a criatura está impedida e a serpente não pode usar constricção em outro alvo.*

# SERPENTE VENENOSA

*Besta minúscula, imparcial*

Classe de armadura 13  
Pontos de Vida 2 (1d4)  
Deslocamento 9 m, natação 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
2 (-4)	16 (+3)	11 (+0)	1 (-5)	10 (+0)	3 (-4)

Sentidos Percepção às Cegas 3 m, Percepção passiva 10  
Idiomas –  
Desafio 1/8 (25 XP)

## Ações

*Mordida. Ataque com arma corpo a corpo: +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.*

*Acerto: 1 de dano perfurante, e o alvo deve fazer um teste de resistência de Constituição CD 10, sofrendo 5 (2d4) de dano venenoso se falhar, ou metade se passar.*

# SERPENTE VENENOSA GIGANTE

*Besta média, imparcial*

Classe de armadura 14  
Pontos de Vida 11 (2d8+2)  
Deslocamento 9 m, natação 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	18 (+4)	13 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	3 (-4)

Perícias Percepção +2  
Sentidos Percepção às Cegas 3 m, Percepção passiva 12  
Idiomas –  
Desafio 1/4 (50 XP)

## Ações

*Mordida. Ataque com arma corpo a corpo: +6 para acertar, alcance 3 m, um alvo.*

*Acerto: 6 (1d4+4) de dano perfurante, e o alvo deve fazer um teste de resistência de Constituição CD 11, sofrendo 10 (3d6) de dano venenoso se falhar, ou metade se passar.*

# STIRGE

*Besta minúscula, imparcial*

Classe de armadura 14 (armadura natural)  
Pontos de Vida 2 (1d4)  
Deslocamento 3 m, voo 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
4 (-3)	16 (+3)	11 (+0)	2 (-4)	8 (-1)	6 (-2)

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 9  
Idiomas -  
Desafio 1/8 (25 XP)

## Ações

*Drenagem de Sangue. Ataque com arma corpo a corpo: +5 para acertar, alcance 1,5 m, uma criatura.*

*Acerto: 5 (1d4+3) de dano perfurante e o stirge fica ligado ao alvo. Enquanto ligado, o stirge não ataca. Em vez disso, no início de cada turno do stirge, o alvo perde 5 (1d4+3) pontos devido à perda de sangue.*

O stirge pode se soltar do alvo gastando 1,5 m do seu movimento. Ele faz isso depois de drenar 10 pontos de vida do alvo ou após o alvo morrer. Uma criatura, incluindo o alvo, pode usar sua ação para soltar o stirge.

Este monstro horrível se parece com o cruzamento de um grande morcego com um mosquito gigante. Suas

pernas terminam em tenazes afiadas e sua grande probóscide em forma de agulha corta o ar, enquanto procura por sangue de criaturas vivas.

## TEXUGO

*Besta minúscula, imparcial*

Classe de armadura 10

Pontos de Vida 3 (1d4+1)

Deslocamento 6 m, escavação 1,5 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
4 (-3)	11 (+0)	12 (+1)	2 (-4)	12 (+1)	5 (32)

Sentidos Visão no Escuro 9 m, Percepção passiva 11

Idiomas -

Desafio 0 (10 XP)

*Olfato Aguçado.* O texugo tem vantagem nos testes de Sabedoria (Percepção) que dependem do olfato.

### Ações

*Mordida.* Ataque com arma corpo a corpo: +2 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

*Acerto:* 1 de dano perfurante.

## TEXUGO GIGANTE

*Besta média, imparcial*

Classe de armadura 10

Pontos de Vida 13 (2d8+4)

Deslocamento 9 m, escavação 3 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	10 (+0)	15 (+2)	2 (-4)	12 (+1)	5 (-3)

Sentidos Visão no Escuro 9 m, Percepção passiva 11

Idiomas -

Desafio 1/4 (50 XP)

*Olfato Aguçado.* O texugo gigante tem vantagem nos testes de Sabedoria (Percepção) que dependem do olfato.

### Ações

*Multiataque.* O texugo gigante realiza dois ataques, um com a mordida e um com as garras.

*Mordida.* Ataque com arma corpo a corpo: +3 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

*Acerto:* 4 (1d6+1) de dano de perfurante.

*Garras.* Ataque com arma corpo a corpo: +3 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

*Acerto:* 6 (2d4+1) de dano cortante.

## TIGRE

*Besta grande, imparcial*

Classe de armadura 12

Pontos de Vida 37 (5d10+10)

Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	15 (+2)	14 (+2)	3 (-4)	12 (+1)	8 (-1)

Perícias Percepção +3, Furtividade +6

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 13

Idiomas -

Desafio 1 (200 XP)

*Olfato Aguçado.* O tigre tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) que dependem do olfato.

*Patada.* Se o tigre se movimentar ao menos 6 metros em direção a uma criatura e a acertar com um ataque das garras no mesmo turno, o alvo precisa passar em um teste de resistência de Força CD 13 ou será derrubado. Se o alvo for derrubado, o tigre pode realizar um ataque adicional de mordida como ação bônus.

### Ações

*Mordida.* Ataque com arma corpo a corpo: +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

*Acerto:* 8 (1d10+3) de dano perfurante.

*Garras.* Ataque com arma corpo a corpo: +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

*Acerto:* 7 (1d8+3) de dano perfurante.

## TIGRE-DENTES-DE-SABRE

*Besta grande, imparcial*

Classe de armadura 12

Pontos de Vida 52 (7d10+14)

Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	14 (+2)	15 (+2)	3 (-4)	12 (+1)	8 (-1)

Perícias Percepção +3, Furtividade +6

Sentidos Percepção passiva 13

Idiomas -

Desafio 2 (450 XP)

*Olfato Aguçado.* O tigre-dentes-de-sabre tem vantagem nos testes de Sabedoria (Percepção) que dependem do olfato.

*Bote.* Se o tigre-dentes-de-sabre mover-se ao menos 6 metros em linha reta em direção ao alvo antes de acertá-lo com um ataque de garra, o alvo precisa passar em um teste de resistência de Força CD 14, ou ser derrubado. Se o alvo

está derrubado, o tigre-dentes-de-sabre pode usar uma ação bônus para realizar um ataque de mordida contra ele.

## Ações

*Mordida. Ataque com arma corpo a corpo: +6 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.*

*Acerto: 10 (1d10+5) de dano perfurante.*

*Garras. Ataque com arma corpo a corpo: +6 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.*

*Acerto: 12 (2d6+5) de dano cortante.*

## TIRANOSSAURO REX

*Besta enorme, imparcial*

Classe de armadura 13 (armadura natural)

Pontos de Vida 136 (13d12+52)

Deslocamento 15 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
25 (+7)	10 (+0)	19 (+4)	2 (-4)	12 (+1)	9 (-1)

Perícias Percepção +4

Sentidos Percepção passiva 14

Idiomas -

Desafio 8 (3900 XP)

## Ações

*Multiataque.* O tiranossauro rex realiza dois ataques, um com sua mordida e outro com sua cauda. Ele não pode realizar os dois ataques contra o mesmo alvo.

*Mordida. Ataque com arma corpo a corpo: +10 para acertar, alcance 3 m, um alvo.*

*Acerto: 33 (4d12+7) de dano perfurante.* Se o alvo é uma criatura Média ou menor, ela é agarrada (CD 17 para escapar). Até o agarrão acabar, o alvo está impedido e o tiranossauro não pode morder outra criatura.

*Cauda. Ataque com arma corpo a corpo: +10 para acertar, alcance 3 m, um alvo.*

*Acerto: 20 (3d8+7) de dano de concussão.*

Este enorme dinossauro rex predador aterroriza todas as outras criaturas em seu território. Ele persegue qualquer coisa que ele ache que possa comer, e existem poucas criaturas que ele não tentará devorar inteiras.

## TRICERÁTOPS

*Besta enorme, imparcial*

Classe de armadura 13 (armadura natural)

Pontos de Vida 95 (10d12+30)

Deslocamento 15 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
22 (+6)	9 (-1)	17 (+3)	2 (-4)	11 (+0)	5 (-3)

Sentidos Percepção passiva 10

Idiomas -

Desafio 5 (1800 XP)

*Investida de Atropelo.* Se um tricerátops se mover ao menos 6 m em direção a uma criatura e a acertar com os chifres no mesmo turno, o alvo precisará passar num teste de resistência de Força CD 13 ou será derrubado. Se o alvo for derrubado, o tricerátops pode realizar um ataque de pisoteio contra o alvo como uma ação bônus

## Ações

*Chifres. Ataque com arma corpo a corpo: +9 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.*

*Acerto: 24 (4d8+6) de dano perfurante*

*Pisoteio. Ataque com arma corpo a corpo: +9, alcance 1,5 m, uma criatura derrubada.*

*Acerto: 22 (3d10+6) de dano de concussão*

Um dos mais agressivos dinossauros, um tricerátops possui grandes chifres e uma formidável velocidade, que ele usa para escornar e atropelar supostos predadores para matá-los.

## TROLL

*Gigante grande, caótico mau*

Classe de armadura 15 (armadura natural)

Pontos de Vida 84 (8d10+40)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	13 (+1)	20 (+5)	7 (-2)	9 (-1)	7 (-2)

Perícias Percepção +1

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 11

Idiomas Gigante

Desafio 5 (1800 XP)

*Olfato Aguçado.* O troll tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) que dependem do olfato.

*Regeneração.* O troll recupera 10 pontos de vida no começo do seu turno. Se um troll sofrer dano de ácido ou flamejante, esta característica não funciona no começo do

próximo turno do troll. O troll morre apenas se ele iniciar seu turno com 0 ponto de vida e não regenerar.

## Ações

*Multiataque.* O troll realiza três ataques: um com sua mordida e dois com suas garras.

*Mordida. Ataque com arma corpo a corpo:* +7 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

*Acerto:* 7 (1d6+4) de dano perfurante.

*Garras. Ataque com arma corpo a corpo:* +7 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

*Acerto:* 11 (2d6+4) de dano cortante.

Assustadores gigantes esverdeados, trolls comem qualquer coisa que eles possam pegar e devorar. Apenas fogo e ácido podem deter os poderes regenerativos da carne de um troll.

## TUBARÃO DE ÁGUAS PROFUNDAS

*Besta grande, imparcial*

Classe de armadura 12 (armadura natural)

Pontos de Vida 45 (6d10+12)

Deslocamento 0 m, natação 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	13 (+1)	15 (+2)	1 (-5)	10 (+0)	4 (-3)

Perícias Percepção +2

Sentidos Percepção às Cegas 9 m, Percepção passiva 12

Idiomas –

Desafio 2 (450 XP)

*Frenesi ao Sangue.* O tubarão de águas profundas tem vantagem nas jogadas de ataque contra qualquer criatura que não está com os pontos de vida máximos.

*Respira na Água.* O tubarão de águas profundas respira apenas debaixo d'água.

## Ações

*Mordida. Ataque com arma corpo a corpo:* +6 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

*Acerto:* 13 (2d8+4) de dano perfurante.

Um tubarão de águas profundas tem de 4,5 a 6 metros de comprimentos, e geralmente caça sozinho no fundo do oceano.

## TUBARÃO DE RECIFE

*Besta média, imparcial*

Classe de armadura 12 (armadura natural)

Pontos de Vida 22 (4d8+4)

Deslocamento 0 m, natação 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	13 (+1)	13 (+1)	1 (-5)	10 (+0)	4 (-3)

Perícias Percepção +2

Sentidos Percepção às Cegas 9 m, Percepção passiva 12

Idiomas –

Desafio 1/2 (100 XP)

*Tática de Bando.* O tubarão tem vantagem nas jogadas de ataque contra uma criatura se pelo menos um aliado do tubarão estiver a 1,5 m daquela criatura e não estiver incapacitado.

*Respira na Água.* O tubarão respira apenas enquanto estiver na água.

## Ações

*Mordida. Ataque com arma corpo a corpo:* +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

*Acerto:* 6 (1d8+2) de dano perfurante.

## TUBARÃO GIGANTE

*Besta enorme, imparcial*

Classe de armadura 13 (armadura natural)

Pontos de Vida 126 (11d12+55)

Deslocamento 0 m, natação 15 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
23 (+6)	11 (+0)	21 (+5)	1 (-5)	10 (+0)	5 (-3)

Perícias Percepção +3

Sentidos Percepção às Cegas 18 m, Percepção passiva 13

Idiomas –

Desafio 5 (1800 XP)

*Frenesi ao Sangue.* O tubarão gigante tem vantagem nas jogadas de ataque contra qualquer criatura que não está com os pontos de vida máximos.

*Respira na Água.* O tubarão gigante respira apenas debaixo d'água.

## Ações

*Mordida. Ataque com arma corpo a corpo:* +9 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

*Acerto:* 22 (3d10+6) de dano perfurante.

Um tubarão gigante possui 9 metros de comprimento e é geralmente encontrado em águas profundas.

## URSO NEGRO

*Besta média, imparcial*

Classe de armadura 11 (armadura natural)

Pontos de Vida 19 (3d8+6)

Deslocamento 12 m, escalada 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	2 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

Perícias Percepção +3

Sentidos Percepção passiva 13

Idiomas –

Desafio 1/2 (100 XP)

*Olfato Aguçado.* O urso negro tem vantagem nos testes de Sabedoria (Percepção) que dependem do olfato.

### Ações

*Multiataque.* O urso negro realiza dois ataques, um com a mordida e um com as garras.

*Mordida. Ataque com arma corpo a corpo:* +3 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

*Acerto:* 5 (1d6+2) de dano perfurante.

*Garras. Ataque com arma corpo a corpo:* +3 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

*Acerto:* 7 (2d4+2) de dano cortante.

## URSO PARDO

*Besta média, imparcial*

Classe de armadura 11 (armadura natural)

Pontos de Vida 34 (4d10+12)

Deslocamento 12 m, escalada 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	10 (+0)	16 (+3)	2 (-4)	13 (+1)	7 (-2)

Perícias Percepção +3

Sentidos Percepção passiva 13

Idiomas –

Desafio 1 (200 XP)

*Olfato Aguçado.* O urso pardo tem vantagem nos testes de Sabedoria (Percepção) que dependem do olfato.

### Ações

*Multiataque.* O urso pardo realiza dois ataques, um com a mordida e um com as garras.

*Mordida. Ataque com arma corpo a corpo:* +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

*Acerto:* 8 (1d8+4) de dano perfurante.

*Garras. Ataque com arma corpo a corpo:* +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

*Acerto:* 11 (2d6+4) de dano cortante.

## URSO POLAR

*Besta grande, imparcial*

Classe de armadura 12 (armadura natural)

Pontos de Vida 42 (5d10+15)

Deslocamento 12 m, escalada 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	10 (+0)	16 (+3)	2 (-4)	13 (+1)	7 (-2)

Perícias Percepção 13

Sentidos Percepção passiva 13

Idiomas –

Desafio 2 (450 XP)

*Olfato Aguçado.* O urso polar tem vantagem nos testes de Sabedoria (Percepção) que dependem do olfato.

### Ações

*Multiataque.* O urso polar realiza dois ataques, um com a mordida e um com as garras.

*Mordida. Ataque com arma corpo a corpo:* +7 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

*Acerto:* 9 (1d8+5) de dano perfurante.

*Garras. Ataque com arma corpo a corpo:* +7 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

*Acerto:* 12 (2d6+5) de dano cortante.

## URSOCORUJA

*Monstruosidade grande, imparcial*

Classe de armadura 13 (armadura natural)

Pontos de Vida 59 (7d10+21)

Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	12 (+1)	17 (+3)	3 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

Perícias Percepção +3

Sentidos Percepção passiva 13

Idiomas –

Desafio 3 (700 XP)

*Olfato e Visão Aguçados.* O ursocoruja tem vantagem nos testes de Sabedoria (Percepção) que dependem do olfato ou visão.

## Ações

*Multiataque.* O ursocoruja realiza dois ataques, um com o bico e um com as garras.

*Bico. Ataque com arma corpo a corpo:* +7 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

*Acerto:* 10 (1d10+5) de dano perfurante.

*Garras. Ataque com arma corpo a corpo:* +7 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

*Acerto:* 14 (2d8+5) de dano cortante.

Um monstruoso cruzamento entre uma coruja gigante e um urso, um ursocoruja é conhecido por sua ferocidade e sua agressividade o faz ser um dos predadores selvagens mais temidos.

## URUBU GIGANTE

*Besta grande, neutro e mau*

Classe de armadura 10

Pontos de Vida 22 (3d10+6)

Deslocamento 3 m, voo 18 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	10 (+0)	15 (+2)	6 (-2)	12 (+1)	7 (-2)

Perícias Percepção +3

Sentidos Percepção passiva 15

Idiomas entende Comum, mas não o fala

Desafio 1 (200 XP)

*Olfato e Visão Aguçados.* O urubu gigante tem vantagem nos testes de Sabedoria (Percepção) que dependem do olfato ou visão.

*Tática de Bando.* O urubu gigante tem vantagem nas jogadas de ataque contra uma criatura se pelo menos um aliado do urubu estiver a 1,5 metros daquela criatura e não estiver incapacitado.

## Ações

*Multiataque.* O urubu gigante realiza dois ataques, um com o bico e um com as garras.

*Bico. Ataque com arma corpo a corpo:* +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

*Acerto:* 7 (2d4+2) de dano perfurante.

*Garras. Ataque com arma corpo a corpo:* +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

*Acerto:* 9 (2d6+2) de dano cortante.

Um urubu gigante tem uma inteligência avançada e tendências malévolas.

## VESPA GIGANTE

*Besta média, imparcial*

Classe de armadura 12

Pontos de Vida 13 (3d8)

Deslocamento 3 m, voo 15 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	1 (-5)	10 (+0)	3 (-4)

Sentidos Percepção passiva 10

Idiomas –

Desafio 1/2 (100 XP)

## Ações

*Ferrão. Ataque com arma corpo a corpo:* +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

*Acerto:* 5 (1d6+2) de dano perfurante, e o alvo deve fazer um teste de resistência de Constituição CD 11, sofrendo 10 (3d6) de dano venenoso se falhar, ou metade se passar. Se o dano venenoso reduzir o alvo a 0 pontos de vida, o alvo está estável, mas envenenado por 1 hora, mesmo depois de recuperar pontos de vida, e está paralisado enquanto estiver envenenado dessa forma.

## WORG

*Monstruosidade grande, neutro e mau*

Classe de armadura 13 (armadura natural)

Pontos de Vida 26 (4d10+4)

Deslocamento 15 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	13 (+1)	13 (+1)	7 (-2)	11 (+0)	8 (-1)

Perícias Percepção +4

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 14

Idiomas Goblin, Worg

Desafio 1/2 (100 XP)

*Audição e Olfato Aguçados.* O worg tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) que dependem da audição ou olfato.

## Ações

*Mordida. Ataque com arma corpo a corpo:* +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

*Acerto:* 10 (2d6+3) de dano perfurante. Se o alvo é uma criatura, ela deve passar em um teste de resistência de Força CD 13, ou será derrubada.

Um worg é um monstruoso predador parecido com um lobo que se delicia caçando e devorando criaturas mais fracas do que ele.

## WYVERN

*Dragão grande, imparcial*

Classe de armadura 13 (armadura natural)

Pontos de Vida 110 (13d10+39)

Deslocamento 6 m, voo 24 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	10 (+0)	16 (+3)	5 (-3)	12 (+1)	6 (-2)

Perícias Percepção +4

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 14

Idiomas -

Desafio 6 (2300 XP)

### Ações

*Multiataque.* O wyvern realiza dois ataques, um com a mordida e outro com o ferrão. Enquanto voa, ele pode usar suas garras no lugar de um dos ataques.

*Mordida. Ataque com arma corpo a corpo:* +7 para acertar, alcance 3 m, uma criatura.

*Acerto:* 11 (2d6+4) de dano perfurante.

*Garras. Ataque com arma corpo a corpo:* +7 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

*Acerto:* 13 (2d8+4) de dano cortante.

*Ferrão. Ataque com arma corpo a corpo:* +7 para acertar, alcance 3 m, uma criatura.

*Acerto:* 11 (2d6+4) de dano perfurante. O alvo deve fazer um teste de resistência de Constituição CD 15, sofrendo 24 (7d6) de dano venenoso se falhar, ou metade se passar.

Primos dos grandes dragões, wyverns possuem duas pernas escamosas e uma vigorosa cauda com um ferrão venenoso na ponta que pode matar uma criatura em segundos.

## YETI

*Monstruosidade grande, caótico e mau*

Classe de armadura 12 (armadura natural)

Pontos de Vida 51 (6d10+18)

Deslocamento 12 m, escalada 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	13 (+1)	16 (+3)	8 (-1)	12 (+1)	7 (-2)

Perícias Percepção +3, Furtividade +3

Imunidade ao Dano congelante

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 13

Idiomas Yeti

Desafio 3 (700 XP)

*Medo de Fogo.* Se um yeti sofrer dano flamejante, ele tem desvantagem em jogadas de ataque e testes de atributo até o fim de seu próximo turno.

*Olfato Aguçado.* O yeti tem vantagem em testes de Destreza (Percepção) que dependem do olfato.

*Camuflagem na Neve.* O yeti tem vantagem em testes de Destreza (Furtividade) feitos para se esconder em terrenos com neve.

### Ações

*Multiataque.* O yeti pode usar seu Olhar Gélido e realizar dois ataques com as garras.

*Garras. Ataque com arma corpo a corpo:* +6 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

*Acerto:* 7 (1d6+4) de dano cortante mais 3 (1d6) de dano congelante.

*Olhar Gélido.* O yeti escolhe como alvo uma criatura que ele possa ver a até 9 m dele. Se o alvo puder ver o yeti, então ele deve passar em um teste de resistência de Constituição CD 13 contra essa magia ou sofrer 10 (3d6) de dano congelante e então ficar paralisado por 1 minuto, a menos que ele seja imune ao dano congelante. O alvo pode repetir o teste de resistência no fim de cada um de seus turnos, encerrando o efeito se passar. Se o alvo passar no teste de resistência ou se o efeito acabar, ele estará imune ao Olhar Gélido de todos os yetis (mas não yetis abomináveis) durante 1 hora.

Os yetis são monstruosos brutamontes que espreitam os picos alpinos em uma incessante caçada por comida. Sua pele branca como a neve permite que eles se movam como fantasmas na paisagem congelada.

# ZUMBI

Morto-vivo médio, neutro e mau

---

Classe de armadura 8

Pontos de Vida 22 (3d8+9)

Deslocamento 6 m

---

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	6 (-2)	16 (+3)	3 (-4)	6 (-2)	5 (-3)

---

Testes de Resistência Sabedoria+0

Imunidade ao Dano venenoso

Imunidade à Condição envenenado

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 8

Idiomas entende os idiomas que conhecia em vida, mas não pode falar

Desafio 1/4 (50 XP)

---

*Fortitude dos Mortos-vivos.* Se um dano deixa o zumbi com 0 pontos de vida, ele deve fazer um teste de resistência de Constituição com CD 5+o dano sofrido, a menos que o dano seja radiante ou acerto crítico. Se passar, ele fica com 1 ponto de vida.

## Ações

---

*Pancada. Ataque com arma corpo a corpo:* +3 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

*Acerto:* 4 (1d6+1) de dano de concussão.

Zumbis andam de forma desengonçada, descompassada. Eles estão vestidos com as roupas com as quais foram sepultados, apodrecidas agora, e carregam o fedor da decadência.

# PERSONAGENS DO MESTRE

Esta seção contém estatísticas para vários personagens do mestre (PdM) humanoides que os aventureiros podem encontrar durante uma campanha no D&D. Estes blocos de estatísticas podem ser usados para representar tanto PdM humanos como não humanos.

## PERSONALIZANDO PDM

Existem muitas formas fáceis de personalizar os PdM deste apêndice para sua campanha.

**Traços Raciais.** Você pode adicionar traços raciais no seu PdM. Por exemplo, um halfling clérigo pode ter 7,5 m de movimento e o traço racial Sortudo. Adicionar traços raciais em um PdM não muda seu nível de desafio. Para mais informações sobre traços raciais, veja o *Player's Handbook* ou o guia de Regras Básicas para Jogadores.

**Trocas de Magias.** Um modo de personalizar um PdM é substituir uma ou mais magias. Você pode substituir qualquer magia do PdM por uma magia diferente do mesmo nível e da mesma lista de magia. Trocar magias desse modo não altera o nível de desafio do PdM.

**Trocas de Armadura e Arma.** Você pode melhorar ou piorar a armadura de um PdM, ou adicionar ou trocar armas. Ajustes na Classe de armadura e dano podem alterar o nível de desafio do PdM.

**Itens Mágicos.** Quanto mais forte o PdM, maior a chance dele ter um ou mais itens mágicos com ele. Um mago, por exemplo, pode ter um cajado ou varinha mágica, assim como um ou mais pergaminhos ou poções. Dar um poderoso item mágico que causa dano para um PdM pode alterar seu nível de desafio.

Alguns itens mágicos estão descritos neste guia.

## ACÓLITO

*Humanoide médio (qualquer raça), qualquer tendência*

Classe de armadura **10**

Pontos de Vida **9 (2d8)**

Deslocamento **9 m**

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
<b>10 (+0)</b>	<b>10 (+0)</b>	<b>10 (+0)</b>	<b>10 (+0)</b>	<b>14 (+2)</b>	<b>11 (+0)</b>

Perícias Medicina+4, Religião +2

Sentidos Percepção passiva **10**

Idiomas qualquer idioma (geralmente Comum)

Desafio **1/4 (50 XP)**

**Magias.** O acólito lança magias de 1º nível. Seu atributo para lançar magias é Sabedoria (teste de resistência CD **12,+4** para acertar ataques mágicos). O acólito possui as seguintes magias de clérigo preparadas:

Truques (sem limite): chama sagrada, luz, taumaturgia

1º nível (3 espaços): bênção, curar ferimentos, santuário

## Ações

*Clava.* Ataque com arma corpo a corpo: +2 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

Acerto: **2 (1d4)** de dano de concussão.

Acólitos são membros iniciantes do clero, geralmente respondem a um padre. Eles executam várias funções em um templo e suas divindades os agraciam com conjurações menores.

## BANDIDO

*Humanoide médio (qualquer raça), qualquer tendência, exceto leal*

Classe de armadura **12** (corselete de couro)

Pontos de Vida **11 (2d8+2)**

Deslocamento **9 m**

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
<b>11 (+0)</b>	<b>12 (+1)</b>	<b>12 (+1)</b>	<b>10 (+0)</b>	<b>10 (+0)</b>	<b>10 (+0)</b>

Sentidos Percepção passiva **10**

Idiomas qualquer idioma (geralmente Comum)

Desafio **1/8 (25 XP)**

## Ações

*Cimitarra.* Ataque com arma corpo a corpo: +3 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

Acerto: **4 (1d6+1)** de dano cortante

*Besta Leve.* Ataque com arma à distância: +3 para acertar, alcance 18/36 m, um alvo.

Acerto: **5 (1d8+1)** de dano perfurante.

Bandidos perambulam em gangues e algumas vezes são liderados por PdM mais poderosos, incluindo os que lançam magias. Nem todos os bandidos são maus. Opressão, seca, doença ou fome podem guiar o povo honesto a uma vida de bandidagem.

## BERSERKER

Humanoide médio (qualquer raça), qualquer tendência caótica

Classe de armadura 13 (gibão de peles)

Pontos de Vida 67 (9d8+27)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	12 (+1)	17 (+3)	9 (-1)	11 (+0)	9 (-1)

Sentidos Percepção passiva 10

Idiomas qualquer idioma (geralmente Comum)

Desafio 2 (450 XP)

*Imprudente.* No início do seu turno, o berserker pode ganhar vantagem em todas as jogadas de ataque durante aquele turno, mas jogadas de ataque contra ele possuem vantagem até o início do próximo turno dele.

### Ações

*Machado grande.* Ataque com arma corpo a corpo: +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

Acerto: 9 (1d12+3) de dano cortante.

Vindo de terras não civilizadas, berserkers imprevisíveis surgem juntos em grupos de guerra buscando conflito onde quer que possam encontrar.

## CAPANGA

Humanoide médio (qualquer raça), qualquer tendência, exceto bom

Classe de armadura 11 (corselete de couro)

Pontos de Vida 32 (5d8+10)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

Perícias Intimidação +2

Sentidos Percepção passiva 10

Idiomas qualquer idioma (geralmente Comum)

Desafio 1/2 (100 XP)

*Tática de Bando.* O capanga tem vantagem em jogadas de ataque contra uma criatura se houver ao menos um aliado do capanga em até 1,5 m de distância da criatura e se o aliado não estiver incapacitado.

### Ações

*Multiataque.* O capanga executa dois ataques corpo a corpo.

*Maça.* Ataque com arma corpo a corpo: +4 para acertar, alcance 1,5 m, uma criatura.

Acerto: 5 (1d6+2) de dano de concussão.

*Besta Pesada.* Ataque com arma à distância: +2 para acertar, alcance 30/120 m, um alvo.

Acerto: 5 (1d10) de dano perfurante.

Capangas são opressores implacáveis com habilidade em intimidação e violência. Eles trabalham por dinheiro e têm escrúpulos.

## CAVALEIRO

Humanoide médio (qualquer raça), qualquer tendência

Classe de armadura 18 (armadura de batalha)

Pontos de Vida 52 (8d8+16)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	11 (+0)	14 (+2)	11 (+0)	11 (+0)	15 (+2)

Testes de Resistência Con +4, Sab +2

Sentidos Percepção passiva 10

Idiomas qualquer idioma (geralmente Comum)

Desafio 3 (700 XP)

*Valente.* O cavaleiro tem vantagem em testes de resistência contra ser amedrontado.

### Ações

*Multiataque.* O cavaleiro realiza dois ataques corpo a corpo.

*Espada grande.* Ataque com arma corpo a corpo: +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

Acerto: 10 (2d6+3) de dano cortante.

*Besta pesada.* Ataque com arma à distância: +2 para acertar, alcance 30/120 m, um alvo.

Acerto: 5 (1d10) de dano perfurante.

Liderança (Recarrega após um Descanso Curto ou Longo). Por 1 minuto, o cavaleiro pode proferir um comando ou aviso para qualquer criatura não hostil que ele possa ver a até 9 m dele realiza uma jogada de ataque ou teste de resistência. A criatura pode adicionar um d4 naquela jogada se puder ouvir e entender o cavaleiro. A criatura pode se beneficiar apenas de um dado de Liderança por vez. Esse efeito acaba se o cavaleiro for incapacitado.

### Reações

*Aparar.* O cavaleiro adiciona 2 à sua CA contra um ataque corpo a corpo que o acertaria. Para fazer isso, o cavaleiro precisa ver o atacante e estar empunhando uma arma corpo a corpo.

Cavaleiros são guerreiros que juram serviço a regentes, ordens religiosas e causas nobres. A tendência de um cavaleiro determina o tamanho do esforço que ele fará para honrar uma causa.

## CULTISTA

Humanoide médio (qualquer raça), qualquer tendência

Classe de armadura 12 (corselete de couro)

Pontos de Vida 9 (2d8)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Perícias Enganação +2, Religião +2

Sentidos Percepção passiva 10

Idiomas qualquer idioma (geralmente Comum)

Desafio 1/8 (25 XP)

*Devoção Maligna.* O cultista tem vantagem em testes de resistência contra ser enfeitado ou amedrontado.

### Ações

*Cimitarra.* Ataque com arma corpo a corpo: +3 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

*Acerto:* 4 (1d6+1) de dano cortante.

Cultistas juram fidelidade aos poderes malignos e com frequência mostram sinais de insanidade com suas crenças e práticas.

## GUARDA

Humanoide médio (qualquer raça), qualquer tendência

Classe de armadura 16 (camisão de cota de malha, escudo)

Pontos de Vida 11 (2d8+2)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Perícias Percepção +2

Sentidos Percepção passiva 12

Idiomas qualquer idioma (geralmente Comum)

Desafio 1/8 (25 XP)

### Ações

*Lança.* Ataque com arma corpo a corpo ou à distância: +3 para acertar, alcance 1,5 m ou alcance 6/18 m, um alvo.

*Acerto:* 4 (1d6+1) de dano perfurante.

Guardas incluem membros da patrulha da cidade, sentinelas numa cidadela ou cidade fortificada e os guarda costas de mercadores e nobres.

## MAGO ARCANISTA

Humanoide médio (qualquer raça), qualquer tendência

Classe de armadura 12 (15 com armadura arcana)

Pontos de Vida 40 (9d8)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
9 (-1)	14 (+2)	11 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)

Testes de Resistência Int+6, Sab +4

Perícias Arcanismo +6, Histórias +6

Sentidos Percepção passiva 11

Idiomas quatro idiomas quaisquer

Desafio 6 (2300 XP)

*Magias.* O mago arcanista lança magias de 5º nível. Seu atributo para lançar magias é Inteligência (teste de resistência CD 14,+6 para acertar ataques mágicos). O mago arcanista possui as seguintes magias de mago preparadas:

Truques (sem limite): centelha de fogo, luz, mãos mágicas, prestidigitação

1º nível (4 espaços): detectar magia, armadura arcana, mísseis mágicos, escudo

2º nível (3 espaços): passo das brumas, sugestão

3º nível (3 espaços): contramagia, bola de fogo, voo

4º nível (3 espaços): invisibilidade maior, tempestade de gelo

5º nível (1 espaço): cone de gelo

### Ações

*Adaga.* Ataque com arma corpo a corpo ou à distância: +5 para acertar, alcance 1,5 m ou alcance 6/18 m, um alvo.

*Acerto:* 4 (1d4+2) de dano perfurante.

Magos passam suas vidas em estudo e praticando a magia.

## PLEBEU

Humanoide médio (qualquer raça), qualquer tendência

Classe de armadura 10

Pontos de Vida 4 (1d8)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Sentidos Percepção passiva 10

Idiomas qualquer idioma (geralmente Comum)

Desafio 0 (10 XP)

## Ações

---

*Maça. Ataque com arma corpo a corpo: +2* para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

*Acerto: 2 (1d4)* de dano de concussão.

Plebeus incluem camponeses, servos, escravos, criados, peregrinos, artesãos e eremitas.

## SACERDOTE

*Humanoide médio (qualquer raça), qualquer tendência*

---

Classe de armadura 13 (cota de malha)

Pontos de Vida 27 (5d8+5)

Deslocamento 7,5 m

---

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	10 (+0)	12 (+1)	13 (+1)	16 (+3)	13 (+1)

---

Perícias Medicina+7, Persuasão +3, Religião +4

Sentidos Percepção passiva 13

Idiomas dois idiomas quaisquer

Desafio 2 (450 XP)

---

*Eminência Divina.* Como uma ação bônus, o sacerdote pode gastar um espaço de magia para para que seus ataques causem magicamente dano radiante extra de 10 (3d6) em um alvo quando ele acertar um ataque. Esse benefício dura até o final do turno. Se um sacerdote gasta um espaço de magia de 2º nível ou superior, o dano extra aumenta em 1d6 para cada nível acima do 1º.

*Magias.* O sacerdote lança magias de 5º nível. Seu atributo para lançar magias é Sabedoria (teste de resistência CD 13,+5 para acertar ataques mágicos). O sacerdote possui as seguintes magias de clérigo preparadas.

Truques (sem limite): luz, chama sagrada, taumaturgia

1º nível (4 espaços): curar ferimentos, lampejo, santuário

2º nível (3 espaços): restauração menor, arma espiritual

3º nível (2 espaços): dissipar magia, guardiões espirituais

## Ações

---

*Maça. Ataque com arma corpo a corpo: +2* para acertar, alcance 1,5 m, uma criatura.

*Acerto: 3 (1d6)* de dano de concussão.

Sacerdotes são os líderes espirituais de templos e santuários.

# CONSTRUINDO ENCONTROS DE COMBATE

Para criar encontro de combate, deixe sua imaginação correr solta e crie algo que seus jogadores irão curtir. Quando você tiver todos os detalhes em mente, use esta seção para ajustar a dificuldade do encontro.

## DIFICULDADE DE UM ENCONTRO DE COMBATE

Existem quatro categorias diferentes de dificuldades

**Fácil:** Um encontro fácil não gasta recursos dos personagens ou os coloca em perigo sério. Eles podem até perder alguns pontos de vida, mas a vitória é praticamente garantida.

**Média:** Um encontro médio geralmente tem um ou dois momentos tensos para os jogadores, mas eles devem seguir vitoriosos sem casualidade. Um ou mais deles podem ter que utilizar recursos de cura.

**Difícil:** Um encontro difícil pode acabar mal para os aventureiros. Personagens mais fracos podem acabar sendo retirados da luta e ainda tem uma pequena chance que um ou mais personagens venham a morrer.

**Mortal:** Um encontro mortal pode ser letal para um ou mais jogadores. A sobrevivência geralmente exige boa estratégia e raciocínio rápido, mas mesmo assim o grupo corre risco de enfrentar uma derrota.

### RESERVA DE XP POR NÍVEL DE PERSONAGEM

Nível do Personagem	Dificuldade do Encontro			
	Fácil	Médio	Difícil	Mortal
1º	25	50	75	100
2º	50	100	150	200
3º	75	150	225	400
4º	125	250	375	500
5º	250	500	750	1.100
6º	300	600	900	1.400
7º	350	750	1.100	1.700
8º	450	900	1.400	2.100
9º	550	1.100	1.600	2.400
10º	600	1.200	1.900	2.800
11º	800	1.600	2.400	3.600
12º	1.000	2.000	3.000	4.500
13º	1.100	2.200	3.400	5.100
14º	1.250	2.500	3.800	5.700
15º	1.400	2.800	4.300	6.400
16º	1.600	3.200	4.800	7.200
17º	2.000	3.900	5.900	8.800
18º	2.100	4.200	6.300	9.500
19º	2.400	4.900	7.300	10.900
20º	2.800	5.700	8.500	12.700

## AVALIANDO A DIFICULDADE DO ENCONTRO

Use o seguinte método para calcular a dificuldade de qualquer encontro de combate.

**1. Determine a Reserva de XP.** Primeiro, determine a reserva de pontos de experiência (XP) para cada personagem no grupo. A tabela Reserva de XP por Nível de Personagem tem quatro valores para cada nível de personagem, um para cada dificuldade de encontro. Use o nível do personagem para determinar sua reserva de XP. Repita esse processo para cada personagem no grupo.

**2. Determine a Reserva de XP do grupo.** Para cada categoria de dificuldade de encontro, adicione as reservas individuais de XP dos personagens. Isso determinará a reserva de XP do grupo. Você terá quatro totais, um para cada categoria de dificuldade de encontro.

Por Exemplo, se seu grupo tiver três personagens de 3º nível e um personagem de 2º nível, a reserva total de XP do grupo será:

**Fácil:** 275 XP (75+75+75+50)

**Médio:** 550 XP (150+150+150+100)

**Difícil:** 825 XP (225+255+255+150)

**Mortal:** 1.400 XP (400+400+400+200)

Anote os totais, porque você os poderá usá-los em cada encontro ao longo de sua aventura.

**3. Total de XP dos Monstros.** Adicione o total de XP de todos os monstros que participam do encontro. Todo monstro tem um valor de XP em seu bloco de estatísticas.

**4. Modifique o total de XP para mais de um monstro.** Se o encontro inclui mais de um monstro, aplique o multiplicador ao total de XP dos monstros. Quanto mais monstros, mais jogadas de ataque você faz contra os personagens em uma única rodada, e mais perigoso o encontro se torna. Para medir corretamente a dificuldade do encontro, multiplique o total de XP de todos os monstros no encontro pelo valor dado na tabela Multiplicadores de Encontro.

Por exemplo, se um encontro inclui quatro monstros que valem juntos um total de 500 XP, você multiplicaria esse total de XP por 2, para um valor de 1.000 XP. Esse valor ajustado não é o que os monstros

valem em termos de XP. O único propósito do valor ajustado é ajudar a avaliar com precisão a dificuldade do encontro.

Quando estiver fazendo esse cálculo, não conte nenhum monstro que o nível de desafio seja significativamente menor que a média do nível de desafio dos outros monstros no grupo, a não ser que você ache que o monstro mais fraco contribua significativamente para a dificuldade do encontro.

### MULTIPLICADORES DE ENCONTRO

Número de Monstros	Multiplicador
1	x 1
2	x 1.5
3 a 6	x 2
7 a 10	x 2.5
11 a 14	x 3
15 ou mais	x 4

**5. Compare o XP.** Compare o valor ajustado de XP dos monstros com as reservas de XP do grupo. O valor da reserva mais próximo, e que seja menor que o valor ajustado de XP dos monstros, determinará o nível de dificuldade do encontro.

Por exemplo, um encontro com um bugbear e três hobgoblins têm um valor ajustado de 1,000 XP, tornando-o um encontro difícil para um grupo de três personagens de 3º nível e um de 2º nível (que tem uma reserva de encontro difícil de 825 XP, e uma reserva de encontro mortal de 1,400 XP).

### NÍVEL DE DESAFIO

Ao montar um encontro ou uma aventura, principalmente nos níveis mais baixos, tome cuidado ao usar monstros com níveis de desafio maiores que a média do nível do grupo. Tal criatura pode causar dano o suficiente em uma única ação para derrotar aventureiros de baixo nível. Por exemplo, um ogro tem um nível de desafio de 2, mas pode matar um mago de 1º nível com um único ataque.

### TAMANHO DO GRUPO

As orientações anteriores assumem que vocês tem um grupo composto por três a cinco aventureiros.

Se o grupo contém menos de três personagens, aplique o próximo valor mais alto na tabela Multiplicadores de Encontro. Por exemplo, aplique o multiplicador de 1.5 quando os personagens lutam contra um único monstro.

Se o grupo contém seis ou mais personagens, aplique o próximo valor mais baixo na tabela Multiplicadores de Encontro. Por exemplo, aplique o multiplicador de 0.5 para o valor de um único monstro.

### ENCONTROS DE MÚLTIPLAS PARTES

As vezes um encontro contém múltiplos inimigos que o grupo não encara de uma vez. Por exemplo, os monstros podem ir ao encontro do grupo em diferentes hordas. Em tal situação, para o propósito de determinar sua dificuldade, trate cada uma das partes ou hordas como um encontro separado.

Um grupo não pode se beneficiar de um descanso curto entre os intervalos de um Encontro de Múltiplas Partes, então eles não podem jogar Dados de Vida para fins de recuperar pontos de vida, ou recuperar qualquer habilidade que precise de um descanso curto para isso. Como uma regra, se o valor ajustado de XP dos monstros em um encontro de múltiplas partes for maior do que um terço do total de XP esperado para um dia de aventuras (ver “Dia de Aventuras” abaixo), o encontro vai ser mais difícil do que a soma de suas partes.

### CONSTRUINDO UM ENCONTRO JÁ COM UMA RESERVA DE XP

Você também pode construir um encontro se já souber a dificuldade desejada. A reserva de XP do grupo fornece a quantidade de XP que pode ser gasta em monstros para construir encontros fáceis, médios, difíceis ou mortais. Lembre-se que grupos de monstros gastam mais XP do que seus valores base (veja o passo 4 de Avaliando a Dificuldade do Encontro).

Por exemplo, usando o grupo de personagens do passo 2, você pode fazer um encontro médio ao garantir que o valor ajustado do XP dos monstros seja de pelo menos 550 (que é a reserva do grupo para um encontro médio) e não mais que 825 (que é a reserva do grupo para um encontro difícil). Um único monstro com nível de desafio 3 (como uma mantícora ou um urso-coruja) vale 700 XP, então essa também é uma possibilidade. Se você quiser usar um par de monstros, cada um vai ser contado como 1.5 vezes o seu valor base de XP. Um par de lobos atroz (valendo 200 XP cada) tem um valor ajustado de 600 XP, tornando-os um encontro médio para o grupo.

Para auxiliar nesse assunto, o Apêndice B do *Dungeon Master's Guide* apresenta a lista de todos os monstros do Livro dos Monstros, organizados por seus níveis de desafio. Também no apêndice desse documento você encontra uma lista, organizada por nível de desafio, dos monstros aqui inclusos.

## DIA DE AVENTURAS

Contando com condições típicas de aventura e sorte mediana, a maioria dos grupos de aventureiros consegue lidar por volta de seis a oito encontros médios ou difíceis em um dia. Se a aventura tem mais encontros fáceis, os aventureiros conseguem lidar com mais. Se tem mais encontros mortais, eles conseguem lidar com menos.

Da mesma maneira que você descobre a dificuldade de um encontro, você pode usar os valores de XP dos monstros e outros oponentes na aventura como uma orientação para estimar o progresso do grupo.

Para cada personagem no grupo, use a tabela XP de um Dia de Aventura para verificar quanto de XP é esperado que aquele personagem adquira em um dia. Adicione os valores de todos os membros do grupo para se ter um total do dia de aventura do grupo. Isso fornece uma estimativa aproximada do valor ajustado de XP para encontros que o grupo consegue lidar antes dos personagens precisarem de um descanso longo.

### XP DE UM DIA DE AVENTURAS

Nível	XP ajustado por Dia por Personagem
1º	300
2º	600
3º	1.200
4º	1.700
5º	3.500
6º	4.000
7º	5.000
8º	6.000
9º	7.500
10º	9.000
11º	10.500
12º	11.500
13º	13.500
14º	15.000
15º	18.000
16º	20.000
17º	25.000
18º	27.000
19º	30.000
20º	40.000

## DESCANSOS CURTOS

Em geral, ao longo de um dia de aventura, o grupo irá provavelmente precisará de dois descansos curtos, por volta do primeiro terço e do segundo terço do dia.

## MODIFICANDO A DIFICULDADE DE ENCONTRO

Um encontro pode ser mais fácil ou mais difícil baseado na escolha do local e da situação.

Aumente a dificuldade do encontro em um nível (de fácil para médio, por exemplo), se os personagens tiverem um empecilho que seus inimigos não têm. Reduza a dificuldade em um nível, se os personagens tiverem um benefício que os inimigos não têm. Qualquer benefício ou empecilho adicional eleva ou diminui um nível do encontro. Se os personagens tiverem ambos, um benefício e um empecilho, eles se cancelam.

Empecilhos situacionais incluem:

- O grupo inteiro está surpreso, e o inimigo não.
- O inimigo tem cobertura, e o grupo não.
- Os personagens não conseguem ver o inimigo.
- Os personagens estão sofrendo dano todo turno por algum tipo de efeito do ambiente ou fonte mágica, e o inimigo não.
- Os personagens estão pendurados por uma corda, escalando uma parede íngreme ou um penhasco, restritos ao nível do chão, ou qualquer outra situação que dificulte enormemente sua mobilidade ou torne os alvos absurdamente fáceis.

Benefícios situacionais são semelhantes aos empecilhos, exceto que eles beneficiam os personagens ao invés dos inimigos.

## ENCONTROS DE COMBATE DIVERTIDOS

Os seguintes recursos podem adicionar mais diversão e suspense para um encontro de combate:

- Características de terreno que oferecem risco inerente aos personagens e seus inimigos, como uma frágil ponte de cordas ou poças de limo verde.
- Características de terreno que proporcionam diferenças de elevação, como buracos, pilhas de caixas vazias, patamares estreitos e sacadas.
- Características que inspiram ou forçam os personagens e seus inimigos a se moverem, como lustres, barris de pólvora ou óleo, e armadilhas de lâminas giratórias.
- Inimigos em posições difíceis de alcançar ou na defensiva, para que os personagens que geralmente

atacam à distância sejam forçados a se moverem pelo campo de batalha.

- Diferentes tipos de monstros trabalhando juntos.

## ITENS MÁGICOS

Todo aventureiro acredita – sem qualquer certeza – que irá encontrar um ou mais itens mágicos. A aventura *The Lost Mine of Phandelver* contém uma diversidade de itens mágico como uma amostra da vasta variedade de itens mágicos que esperam ser encontrados nos mundos de D&D. Veja o *Dungeon Master's Guide* para muito mais itens.

## USANDO UM ITEM MÁGICO

A descrição de um item mágico explica como ele funciona.

O simples manejo de um item mágico é o suficiente para que o personagem sinta que há algo de extraordinário sobre o item. A magia *identificação* é a maneira mais rápida de revelar as propriedades de um item. Alternativamente, o personagem pode focar em um item mágico durante um descanso curto, enquanto estiver em contato físico com ele. Ao finalizar o descanso, o personagem aprende as propriedades do item e como utilizá-las. Poções são uma exceção. Experimentar um pouquinho já é o suficiente para saber o que a poção faz.

Alguns itens mágicos requerem que a criatura crie um elo com eles antes que suas propriedades possam ser usadas. Esse elo é chamada de **vínculo**, e certos itens têm pré-requisitos para que isso seja feito. Se o pré-requisito for uma classe, a criatura precisa ser membro daquela classe para criar o vínculo com o item.

Criar um vínculo com um item exige que a criatura gaste um descanso curto e esteja em contato físico com o item, concentrada apenas nele (não pode ser o mesmo descanso curto usado para aprender as propriedades do item). Essa concentração pode ser na forma de treinamento com a arma, meditação, ou alguma outra atividade apropriada. Se o descanso curto for interrompido, a tentativa de estabelecer o vínculo falha. Caso contrário, ao final do descanso curto, a criatura tem um entendimento intuitivo de como ativar qualquer propriedade mágica do item, incluindo quaisquer palavras de comando necessárias para sua ativação.

Um item pode ter o vínculo somente com uma única criatura por vez, e uma criatura não pode ter mais que três itens mágicos com vínculo de uma vez. Qualquer

tentativa de criar um vínculo com um quarto item falha. A criatura precisa encerrar o vínculo com um de seus itens antes. Além disso, uma criatura não pode criar um vínculo com mais de uma cópia do mesmo item. Por exemplo, a criatura não pode criar vínculo com mais de um *anel de proteção* ao mesmo tempo.

O vínculo de uma criatura com um item mágico acaba se a criatura deixar de atender os pré-requisitos para isso, se o item estiver a mais de 30 metros de distância por pelo menos 24 horas, se a criatura morrer, ou se outra criatura criar um vínculo com o item. Uma criatura também pode acabar voluntariamente com um vínculo, gastando outro descanso curto focado no item, a não ser que o item seja amaldiçoado.

## DESCRIÇÕES DOS ITENS

### AMULETO DA SAÚDE

*Item maravilhoso, raro (requer vínculo)*

O valor do seu atributo Constituição torna-se 19 enquanto você usar este amuleto. Ele não possui efeito se sua Constituição já for maior ou igual a 19.

### ANEL DE EVASÃO

*Anel, raro (requer vínculo)*

Este anel tem 3 cargas e recupera 1d3 de cargas usadas por dia ao amanhecer. Quando você falhar em um teste de resistência de Destreza enquanto o usar, você pode usar a sua reação e gastar uma de suas cargas para passar no teste.

### ANEL DE PROTEÇÃO

*Anel, raro (requer vínculo)*

Você tem um bônus de +1 na CA e testes de resistência, enquanto usar este anel.

### ANEL DE RESISTÊNCIA

*Anel, raro (requer vínculo)*

Você tem resistência a um tipo de dano enquanto usar este anel. A gema no anel indica o tipo de dano, escolhido pelo Mestre ou determinado aleatoriamente.

d10	Tipo de Dano	Gema
1	Ácido	Pérola
2	Congelante	Turmalina
3	Flamejante	Granada
4	de Força	Safira
5	Elétrico	Citrina
6	Necrótico	Âmbar Negro
7	Venenoso	Ametista
8	Psíquico	Jade
9	Radiante	Topázio
10	Trovejante	Espinela

### ARMA +1, +2, OU +3

*Arma (qualquer), incomum (+1), rara (+2), ou muito rara (+3)*

Você tem um bônus para as jogadas de ataque e de dano com esta arma mágica. O bônus é determinado pela raridade da arma.

### ARMADURA +1, +2, OU +3

*Armadura (leve, média ou pesada), rara (+1), muito rara (+2), ou lendaria (+3)*

Você tem um bônus na CA enquanto usar esta armadura. O bônus é determinado por sua raridade.

### BOLSA DE ESPAÇO INFINITO

*Item maravilhoso, incomum*

Esta bolsa possui um espaço interior consideravelmente maior que suas dimensões externas, com cerca de 0,6 metros de diâmetro na boca e 1,2 metros de profundidade. A bolsa suporta até 250 kg, sem exceder o volume de um cubo de 1,2 metros de lado. A bolsa pesa 7,5 kg, independentemente de seu conteúdo. Pegar um item de dentro dela requer uma ação.

Se a bolsa for sobrecarregada, perfurada ou rasgada, ela se rompe, é destruída e todo seu conteúdo espalha-se pelo Plano Astral. Se a bolsa for virada do avesso, todo seu conteúdo é jogado para fora dela, ileso, mas a bolsa precisa ser posta em seu lado correto antes de ser usada de novo. Criaturas que precisam respirar conseguem sobreviver dentro da bolsa por um total de minutos igual a 10 dividido pelo número de criaturas

(mínimo de 1 minuto). Depois desse tempo elas começam a sufocar.

Colocar uma *bolsa de espaço infinito* dentro de um espaço extradimensional criado por uma *mochila prestativa de Heward*, um *buraco portátil*, ou itens similares, destrói instantaneamente ambos os itens e abre um portal para o Plano Astral. O portal se origina aonde um item foi colocado dentro do outro. Qualquer criatura a menos de 3 metros do portal é sugada por ele para uma localização aleatória do Plano Astral. O portal então se fecha, sendo apenas de ida e não pode ser reaberto.

## BOTAS DE CAMINHAR E SALTAR

*Item maravilhoso, incomum (requer vínculo)*

Enquanto você estiver usando estas botas, seu deslocamento de caminhada é 9 metros, a menos que ele seja maior. Seu deslocamento não é reduzido se estiver em sobrecarga ou usando armadura pesada. Você também pode saltar três vezes a distância normal, porém não mais do que seu deslocamento restante permite.

## LUVAS DE NADAR E ESCALAR

*Item maravilhoso, incomum (requer vínculo)*

Enquanto estiver usando estas luvas, o deslocamento de escalada e de natação não têm custo extra para você, e você tem um bônus de +5 em testes de Força (Atletismo) feitos para escalar ou nadar.

## MANOPLAS DE FORÇA DE OGRE

*Item maravilhoso, incomum (requer vínculo)*

O valor do seu atributo Força torna-se 19 enquanto você usar estas manoplas. Elas não possuem efeito se sua Força já for maior ou igual a 19.

## MANTO ÉLFICO

*Item maravilhoso, incomum (requer vínculo)*

Enquanto você estiver usando este manto com capuz, testes de Sabedoria (Percepção) feitos para ver você têm desvantagem, e você tem vantagem em testes de Destreza (Furtividade) feitos para se esconder, pois a cor do manto muda para camuflá-lo. Colocar ou tirar o capuz exige uma ação.

## ÓCULOS DA NOITE

*Item maravilhoso, incomum*

Enquanto estiver usando estas lentes escuras, você tem visão no escuro a até 18 metros. Se você já tem visão no

escuro, esses óculos aumentam o alcance dela em 18 metros.

## PERGAMINHO DE MAGIA

*Pergaminho, varia*

Um *pergaminho de magia* carrega as palavras de uma única magia, escritas em uma cifra mística. Se a magia está na lista de magias da sua classe, você pode usar uma ação para ler o pergaminho e lançar a magia sem precisar fornecer qualquer um dos componentes dela. Se a magia não estiver na lista de magias da sua classe, o pergaminho é ilegível.

Se a magia estiver na lista de magias da sua classe, mas for de um nível superior àquele que você pode lançar, você precisa passar em um teste de atributo, usando seu atributo para lançar magia, para determinar se você a lançou com sucesso. A CD é igual a 10 + o nível da magia. Se falhar, a magia desaparece do pergaminho sem nenhum outro efeito.

Uma magia de mago em um *pergaminho de magia* pode ser copiada, como magias em grimórios podem ser copiadas. Quando uma magia é copiada de um *pergaminho de magia*, quem a está copiando tem que ter um sucesso em um teste de Inteligência (Arcana) com uma CD igual a 10 + o nível da magia. Ao ter um sucesso, a magia é copiada. Independente de um sucesso ou uma falha, o *pergaminho de magia* é destruído.

## PERGAMINHO

Nível da Magia	Raridade	Classe de Dificuldade	Bônus de Ataque
Truque	Comum	13	+5
1º	Comum	13	+5
2º	Incomum	13	+5
3º	Incomum	15	+7
4º	Raro	15	+7
5º	Raro	17	+9
6º	Muito raro	17	+9
7º	Muito raro	18	+10
8º	Muito raro	18	+10
9º	Legendário	19	+11

## POÇÃO DE VITALIDADE

*Poção, muito raro*

Quando você bebe esta poção, ela remove qualquer exaustão que você estiver sofrendo e cura qualquer doença ou veneno que o afete. Pelas próximas 24 horas, você recupera o número máximo de pontos de vida de qualquer Dado de Vida que você gastar. O líquido

carmesim pulsa regulamente com uma fraca luz, lembrando a batida de um coração.

## POÇÃO DE INVISIBILIDADE

*Poção, muito raro*

O recipiente desta poção parece vazio, mas é possível sentir que há algum líquido dentro dele. Ao tomar essa poção, você se torna invisível por uma hora. Qualquer coisa que você vestir ou carregar torna-se invisível com você. Se você atacar ou lançar uma magia, o efeito se encerra.

## POÇÃO DE VOO

*Poção, muito raro*

Quando você bebe esta poção, você ganha um deslocamento de voo igual ao seu deslocamento de caminhada por uma hora e você pode pairar. Se você estiver no ar quando o efeito da poção acabar, você cai, a menos que tenha outra maneira de permanecer suspenso. O líquido claro dessa poção flutua no topo de seu recipiente e possui impurezas brancas e nubladas que se movem por ele.

## TIARA DO INTELECTO

*Item maravilhoso, incomum (requer vínculo)*

O valor de seu atributo Inteligência torna-se 19 enquanto você usar esta tiara. Ela não possui efeito se sua Inteligência já for maior ou igual a 19.

## UNGUENTO DE KEOGHTOM

*Item maravilhoso, incomum*

Esta jarra de vidro, com 7,5 cm de diâmetro, contém 1d4+1 doses de uma grossa mistura que cheira vagamente à aloe. A jarra e seu conteúdo pesam 0,5 kg. Como uma ação, uma dose do unguento pode ser engolida ou aplicada sobre a pele. A criatura que receber esse tratamento recupera 2d8+2 pontos de vida, deixa de estar envenenada e é curada de qualquer doença.

## VARINHA DE DETECTAR MAGIA

*Varinha, incomum*

Esta varinha tem 3 cargas. Enquanto a estiver segurando, você pode gastar 1 de suas cargas, como uma ação, para lançar *detectar magia*. A varinha recarrega 1d3 cargas usadas todos os dias ao amanhecer.

## VARINHA DE MÍSSEIS MÁGICOS

*Varinha, incomum*

Enquanto estiver segurando esta varinha, você pode usar uma ação para gastar de 1 a 3 de suas 7 cargas para lançar *mísseis mágicos* sem usar quaisquer de seus componentes. Para 1 carga, você lança a magia como se estivesse usando um espaço de magia de 1º nível. e você aumenta o nível do espaço de magia em um para cada carga adicional que você gastar.

A varinha recupera 1d6+1 cargas usadas todos os dias ao amanhecer. Porém, se você gastar sua última carga, jogue 1d20. Se o resultado for 1, a varinha se desfaz em cinzas e é destruída.

# APÊNDICE: MONSTROS POR NÍVEL DE DESAFIO

Este índice organiza os monstros desse documento por nível de desafio.

## **DESAFIO 0 (0 - 10 XP)**

Águia  
Aranha  
Arbusto Despertado  
Babuíno  
Besouro de Fogo Gigante  
Bode  
Caranguejo  
Cavalo-Marinho  
Cervo  
Chacal  
Coruja  
Corvo  
Doninha  
Escorpião  
Falcão  
Gato  
Hiena  
Lagarto  
Morcego  
Piranha  
Plebeu  
Polvo  
Rã  
Rato  
Texugo  
Urubu

## **DESAFIO 1/8 (25 XP)**

Bandido  
Camelo  
Caranguejo Gigante  
Cultista  
Doninha gigante  
Stirge  
Falcão Sangue  
Guarda  
Kobold  
Mastim  
Mula  
Pônei  
Povo do mar  
Ramos Secos  
Rato gigante

Serpente Alada  
Serpente Venenosa

## **DESAFIO 1/4 (50 XP)**

Acólito  
Alce  
Aranha-Lobo Gigante  
Bando de Corvos  
Bando de Morcegos  
Bando de Ratos  
Bico de Machado  
Cão Teleportador  
Cavalo de Carga  
Cavalo de Montaria  
Centopeia Gigante  
Coruja Gigante  
Espada Alada  
Esqueleto  
Goblin  
Javali  
Lagarto Gigante  
Lobo  
Morcego Gigante  
Pantera  
Pteranodonte  
Rã Gigante  
Serpente Constrictora  
Serpente Venenosa Gigante  
Texugo Gigante  
Zumbi

## **DESAFIO 1/2 (100 XP)**

Bando de Insetos  
Bode Gigante  
Capanga  
Cavalo de Guerra  
Cavalo-Marinho Gigante  
Cocatriz  
Crocodilo  
Gnoll  
Hobgoblin  
Macaco  
Orc  
Povo Lagarto

Sátiro  
Tubarão de Recife  
Urso Negro  
Vespa Gigante  
Worg

## **DESAFIO 1 (200 XP)**

Águia Gigante  
Aranha Gigante  
Armadura Animada  
Bando de Piranhas  
Bugbear  
Cão da Morte  
Carniçal  
Harpia  
Hiena Gigante  
Hipogrifo  
Leão  
Lobo Atroz  
Polvo Gigante  
Sapo Gigante  
Tigre  
Urso Pardo  
Urubu Gigante

## **DESAFIO 2 (450 XP)**

Alce Gigante  
Alossauro  
Árvore Despertada  
Bando de Serpentes Venenosas  
Berserker  
Centouro  
Gárgula  
Grick  
Grifo  
Javali Gigante  
Limo Ocre  
Nothic  
Ogro  
Pégaso  
Plesiosauro  
Rinoceronte  
Sacerdote  
Serpente Constrictora Gigante

Tigre-dentes-de-sabre  
Tubarão de Águas Profundas  
Urso Polar

**DESAFIO 3 (700 XP)**

Anquilossauro  
Aranha Interplanar  
Basilisco  
Cão Infernal  
Cavaleiro  
Doppelganger  
Escorpião Gigante  
Espectador  
Inumano  
Lobisomem  
Lobo das Estepes  
Mantícora  
Minotauro  
Múmia  
Orca  
Urso-coruja  
Yeti

**DESAFIO 4 (1.100 XP)**

Banshee  
Crânio em Chamas  
Elefante  
Fantasma

**DESAFIO 5 (1.800 XP)**

Crocodilo Gigante  
Elemental da Água  
Elemental da Terra  
Elemental do Ar  
Elemental do Fogo  
Gigante das Colinas  
Golem de Carne  
Triceratops  
Troll  
Tubarão Gigante

**DESAFIO 6 (2,300 EXP)**

Ciclope  
Mago Arcanista  
Mamute  
Medusa  
Quimera  
Wyvern

**DESAFIO 7 (2,900 EXP)**

Macaco Gigante

**DESAFIO 8 (3,900 EXP)**

Dragão Verde Jovem  
Gigante do Gelo  
Hidra  
Tiranossauro Rex

**DESAFIO 9 (5,000 EXP)**

Gigante do Fogo

**DESAFIO 10 (5,900 EXP)**

Golem de Pedra

**DESAFIO 17 (18,000 EXP)**

Dragão Vermelho Adulto