

MODELOS

Um modelo é como uma receita para alterar um monstro. Cada modelo oferece instruções para modificar os pontos de vida e as defesas de uma criatura, além de dar a ela novos poderes e habilidades. Basta escolher um monstro, escolher um modelo, seguir as instruções, e pronto!

Esta seção apresenta mais de uma dúzia de modelos para personalizar seus monstros. Os **modelos vocacionais** adaptam um monstro para um propósito específico numa aventura. Também é possível incluir um modelo vocacional a um PdM (consulte “Criando PdMs”, pág. 186, para maiores informações). Os **modelos de classe** permitem que você inclua características de uma classe a um monstro.

Vários Modelos: Cada um desses modelos foi feito para ser usado isoladamente, transformando um monstro num inimigo de elite. Entretanto, você pode transformar um monstro padrão numa criatura solitária aplicando dois modelos sobre ela. Siga as instruções para a aplicação de cada modelo, um por vez, mas só inclua os pontos de vida de um modelo (a seu critério). Depois disso, duplique o total de pontos de vida da criatura, aumente o bônus nos testes de resistência para +5 e adicione 1 ponto de ação.

Também é possível transformar um monstro de elite em solitário, aplicando um modelo sobre ele, duplicando seu total de pontos de vida, ajustando seu teste de resistência e adicionando 1 ponto de ação, como explicado acima.

Esse método é rápido e fácil, mas traz alguns riscos. Por exemplo, os pontos de vida do monstro, depois de duplicados, podem ficar abaixo da média para um monstro solitário de mesmo nível e função. Depois que tiver encerrado o processo de adaptação, lembre-se de fazer um “teste de verossimilhança” no monstro, comparando suas estatísticas e habilidades a outros monstros de poder similar.

LENDO OS MODELOS

Um modelo lista algumas mudanças nas estatísticas de um monstro e concede a ele alguns novos poderes e habilidades. De modo geral, se um modelo não altera uma determinada estatística, ela não aparece na lista.

Cada modelo também apresenta os pré-requisitos necessários para que ele seja aplicado num monstro. Alguns podem ser usados em qualquer monstro enquanto outros só funcionam com tipos específicos ou em determinados estágios do jogo.

Os monstros modificados conservam todos os seus poderes e habilidades naturais, exceto os que foram substituídos ou que são conflitantes com os concedidos pelo modelo.

Todo modelo começa com uma breve descrição que explica sua natureza, seguida de um parágrafo que diz os tipos de criatura ou classes às quais o modelo pode ser aplicado.

Pré-requisito: Esse registro aparece quando a criatura precisa atender a algum requisito para obter o modelo, como pertencer a um tipo específico ou ter um nível mínimo.

As demais informações são apresentadas da mesma forma que aparecem nos blocos de estatísticas dos monstros, de modo a facilitar sua aplicação.

Função: A função de combate do monstro aparece no canto superior direito do bloco de estatísticas.

Tipo e Palavras-Chave: As informações na segunda linha, à esquerda, indicam essas estatísticas. Quando um modelo inclui uma palavra-chave ao monstro, como morto-vivo, ela aparece aqui. O monstro conserva todas as suas palavras-chave que já possuía.

Sentidos: Acrescente esta habilidade ao registro Sentidos do monstro.

Defesas: Ajuste a CA e as outras defesas da criatura conforme descrito aqui.

Imunidades/Resistências/Vulnerabilidades: Acrescente os valores indicados. Se o monstro já tiver uma ou mais dessas habilidades, use apenas o melhor valor.

Testes de Resistência +2: Todos os monstros de elite recebem +2 de bônus nos testes de resistência.

Pontos de Ação 1: Todos os monstros de elite recebem 1 ponto de ação.

Pontos de Vida: Adicione os pontos de vida indicados de acordo com a nova função do monstro e depois acrescente o valor de Constituição da criatura ao novo total de pontos de vida.

Poderes: Acrescente os poderes indicados ao bloco de estatísticas do monstro, calculando os valores de ataque e dano. O bônus de um poder de ataque geralmente depende do nível da criatura e está indicado como “Nível + N” onde “Nível” é o nível do monstro e “N” é um número que deve ser somado ao nível. O dano é ajustado de acordo com o modificador de um determinado atributo, assim como acontece nos poderes dos PdJs.

LICH

Pré-requisito: Nível 11, Inteligência 13

Lich

(morto-vivo)

Controlador ou Artilheiro de Elite

XP de Elite

Sentidos Visão no escuro

Defesas +2 na CA; +4 em Fortitude; +4 em Vontade

Imunidades doenças, venenoso

Resistências 5 + 1/2 nível vs. necrótico

Testes de Resistência +2

Pontos de Ação 1

Pontos de Vida +8 por nível + valor de Constituição (controlador) ou +6 por nível + valor de Constituição (artilheiro)

Regeneração 10 (se sofrer dano radiante, sua regeneração não funciona até o final do seu próximo turno)

PODERES

Mestre da Magia (mínima; recarrega ☒ ☒)

O lich recupera a utilização de um poder por encontro já utilizado.

Aura Necromântica (Necrótico) aura 5

Qualquer criatura viva que ingressar ou começar seu turno dentro da aura sofre 5 de dano necrótico.

Mestre Necrótico

O lich pode converter o dano de qualquer poder de ataque para necrótico. Mude a palavra-chave da energia do poder para necrótico ou inclua necrótico num poder de ataque que não causa dano de nenhum tipo de energia.

