Sapos gigantes [Grande Neutro]

CA 13 **JP** 15 **MV** 8 **M** 6 **P**100XP
ATQ 1 mordida +2 (1d4+2)

SG1
SG2
SG3
SG4
SG5
SG6

Visão na penumbra: 40 metros.
Língua: alvo atingido deve ter sucesso em jogada resistida de Força (o sapo tem 20) ou fica presa na língua do monstro, sem poder se movimentar ou realizar ações físicas.
Salto: 12m em linha reta ou 3m em altura.
Bestiário, página 172.

Aparições [Médio Caótico]

CA 15 **JP** 10 **MV** 10 **M** 12 **P**1.373XP
ATQ 1 toque +2 (1d8+especial)
RD 4/magia

AP1
AP2

Toque congelante: além do dano de 1d8, o toque da aparição obriga o alvo a ser bem sucedido em uma JP Con ou ter 1 nível drenado.
Terror: ao primeiro contato, criaturas devem ser bem sucedidas em JP Sab ou ficam apavoradas e não pode realizar ações por 1d3 rodadas.
Imunidades: magias de enfeitiçar, sono, frio, medo, venenos e outros efeitos que necessitem de alvos vivos.

* Vigias da noite no pátio.

Conclave da Aventura

Ogros [Grande Caótico]

CA 15 **JP** 14 **MV** 6 **M** 10 **P**240XP
ATQ 1 clava +6 (2d8+5)
1 pancada +7 (2d4+4)

OG1
OG2

Bestiário, página 156.

Lurgosh, o Ettin [Grande Caótico]

CA 19 **JP** 12 **MV** 9 **M** 8 **P**945XP
ATQ 1 clava +10 (1d10+5)
1 machado +8 (2d6+3)

LR

Duas cabeças: +2 com a visão para surpresas.
Bestiário, página 96.

Sátiros [Médio Caótico]

CA 15 **JP** 17 **MV** 9 **M** 7 **P**100XP
ATQ 1 flecha +3 (1d8+veneno)
1 espada curta +2 (1d6)

ST1
ST2
ST3
ST4
ST5
ST6
ST7
ST8

Visão na penumbra: 30 metros.
Flauta: se o alvo não passar em uma JP, é afetado pela magia Medo, Sono ou Enfeitiçar Pessoa.
Veneno: o veneno das flechas reduz a FOR em 2 pontos, caso o alvo falhe em uma JP(CON). O efeito é cumulativo e dura 6 horas.
Bestiário, página 173.

Aparições [Médio Caótico]

CA 15 **JP** 10 **MV** 10 **M** 12 **P**1.373XP
ATQ 1 toque +2 (1d8+especial)
RD 4/magia

AP1
AP2

Toque congelante: além do dano de 1d8, o toque da aparição obriga o alvo a ser bem sucedido em uma JP Con ou ter 1 nível drenado.
Terror: ao primeiro contato, criaturas devem ser bem sucedidas em JP Sab ou ficam apavoradas e não pode realizar ações por 1d3 rodadas.
Imunidades: magias de enfeitiçar, sono, frio, medo, venenos e outros efeitos que necessitem de alvos vivos.
Bestiário, página 18.

Golem de aço [Grande Neutro]

CA 17 **JP** 14 **MV** 6 **M** 12 **P**1.570XP
ATQ 1 pancada +14 (2d8+7)

GA

Sopro de gás: a cada 1d6+4 turnos, expele nuvem de gás tóxico (3m de raio ao seu redor). Criaturas na área devem passar em JP Con ou perder 1 ponto de Constituição.
Forjado no fogo: recupera 1 PV a cada 10 pontos de dano recebidos por fogo.
Imunidades: efeitos mentais, sono, veneno, paralisia, doença, morte, dreno de energia e sangue, acertos críticos e efeitos de JP Con. (por ser menor que um golem do mesmo tipo, não possui a habilidade Desequilibrar)
Bestiário, página 113.

Morkath [Grande Caótico]

CA 23 **JP** 12 **MV** 9/22V **M** 10 **P**7.100XP
ATQ 1 mordida +21 (2d6+7)
2 garras +14 (1d8+9)
1 cauda +9 (1d6+6)
Baforada 14d4 a cada 2d4 turnos

MO

Baforada: linha de ácido de 30m de comprimento, atinge todas as criaturas na reta. Veja a página 65 do Old Dragon Módulo Básico para regras de dano ácido.
Magia: Morkath pode lançar magias como um mago de 1º nível (1/dia, escolha duas magias arcanas de 1º círculo conhecidas).
Imunidade: Morkath é imune a todos os efeitos de ácido.
Bestiário, página 74.

Old Dragon Day
Monstros da Aventura