



ACAROVENOMSTEFILUZ ATROZ

Essa criatura enigmática ainda não foi totalmente estudada devido sua raridade. Na verdade, muitos acreditam que o Acarovenomstefiluz nem existe, que é fruto da mente doentia e nada sóbria de alguns aventureiros que passaram por traumas ou sede e fome em desertos. Portanto, pouco se sabe sobre seu plano de origem e propósitos.

Contudo, os aventureiros afirmam que a criatura é passiva, dotada de vasta inteligência e sabedoria, porém quando agredida se torna uma criatura mortal por dispor de inúmeras habilidades físicas e psiônicas.

Relatos geralmente a retratam como um grande reptilano com um corpo dividido em anéis como de um verme rastejante e cabeça tem um formato draconiano. A criatura possui um grande comprimento e o detalhe mais bizarro de sua descrição - e a mais descrita por aqueles que tiveram contato com a criatura - é que suas asas são absurdamente pequenas para aguentar seu peso durante o vôo. Entretanto, o Acarovenomstefiluz consegue tanto voar quanto escavar.

No final de seu corpo, a criatura possui um ferrão de porte médio que, vide descrições, seu veneno causa uma dor profunda e é problema mortal até aos mais fortes.

Extra Planar (Imenso)

Dados de Vida: 17d10+153

Iniciativa: -1

Deslocamento: 12m, 9m voo (desajeitado), 12m (escavando)

Classe de Armadura: 27 (+32 natural, -4 tamanho, -1 destreza)

Ataques: corpo a corpo: Mordida +26 (Dano: 4d8+15; dec: 19-20), Ferrão +18 (2d6+10 mais veneno; dec: 19-20)

Face/Alcance: 4,5m/6m

Ataques Especiais: Baforada de Alergia, raio da confusão (tipo rajada mental), Engolir,

Qualidades Especiais: Deflexão de poderes psiônicos, psiquismo, sentido sísmico 18m, engolir, telepatia 24m, habilidades similares a magia. 1x por dia: escudo arcano, leque cromático, pasmar, RD 10/+5

Testes de Resistência: Reflexos 5, Fortitude 18 e Vontade 11

Habilidades: for 19 des 8 sab 15 con 24 int 19 car 17

Perícias: Concentração +32; Diplomacia +12, Esconder-se +26, Conhecimento Arcano +24, Furtividade +28, Identificar magia +27, Sobrevivência +19, Sentir Motivação +20, Observar +28.

Talentos: Ataque poderoso, Vitalidade, Duro de Matar, Tolerância, Sucesso Decisivo Aprimorado (mordida), Sucesso Decisivo, Aprimorado (Ferrão), Agarrar Aprimorado.

Terreno/Clima: Qualquer
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 18
Tesouro: Nenhum
Tendência: Caótico Neutro.

Combate

O Acarovenomstefilus Atroz geralmente não é uma criatura que ataca até se sentir ameaçada. Quando isso acontece, ele então se esconde escavando o chão, emergindo para atingir a vítima.

Veneno: Inoculação através do ferrão; Fortitude (CD 21); dano inicial e secundário: 2d6 de dano de Constituição. A CD para o teste de resistência é baseada na Constituição.

Baforada Ácida (Sob): Similar ao sopro do dragão; cone de 15 m, 14d6 pontos de dano de ácido, Reflexos (CD 26) para reduzir à metade.

Agarrar Aprimorado (Ext): O acarovenomstefilus atroz pode tentar atingir um oponente com sua mordida. Usando uma ação livre, ele poderá iniciar a manobra Agarrar sem provocar ataques de oportunidade. Caso obtenha sucesso, ele prende a vítima e poderá usar engolir.

Engolir (Ext): O Acarovenomstefilus Atroz pode engolir um oponente agarrado que seja até uma categoria menor que ele com um teste de agarrar bem sucedido. Dentro da criatura, o personagem sofre 1d10+10 de dano de esmagamento e 1d6 de dano de ácido por rodada devido ao sistema digestivo da criatura. Com um teste bem sucedido de agarrar, o personagem engolido pode escalar para fora do estômago e retorne a boca do acarovenomstefilus atroz, outro teste de agarrar bem sucedido é necessário para se libertar. Uma alternativa ao chegar a boca do acarovenomstefilus atroz, é ferir sua boca, fazendo com que a criatura o cuspa para fora da boca (CA 14). A criatura engolida pode tentar abrir seu caminho usando garras ou armas leves perfurantes ou cortantes. Causando 15 pontos de dano ao estômago (CA 17) e criando uma abertura grande suficiente para escapar. Depois que uma única criatura engolida saía, reações musculares vão fechar o buraco; então, outras criaturas engolidas deverão tentar abrir sua própria saída. O estômago de um acarovenomstefilus atroz é imenso pode comportar

1 criatura grande ou 2 médias.

Gosma Ácida: a saliva do Acarovenomstefilus Atroz é altamente ácida. Essa substância é capaz de corroer o metal rapidamente (armas mágicas são imunes). Um personagem atingido por uma ataque corpo a corpo (mordida), deve fazer um teste de destreza CD 20 para desviar a arma do alcance do Acarovenomstefilus Atroz.

Sangue Curativo(Sob): Não há explicação física para tal efeito; é sabido que a criatura é totalmente ácida e mortal para a maioria das criaturas, porém em sua morte acontece um efeito inusitado. Quando abatido, em seu interior uma reação química ou mágica ocorre, causando uma explosão. Tal acontecimento é descrito como assustador, porém seu efeito é controverso: o sangue que causava dano em suas vítimas, agora tem poderes restauradores, curando 10d4 pontos de vida dos atingidos. Contudo, Esse poder regenerativo funciona apenas uma vez em cada personagem por acarovenomstefilus morto.