

BESTIÁRIO (HUMANÓIDES)

Desenvolvido por Felipe PEP.

Baseado em The Black Hack por David Black.

INTRODUÇÃO

Aqui você encontrará 30 inimigos novos para **The Black Hack** tirados da coluna [Fábrica de Monstros](#) do site [Guilda dos Mestres](#).

MONSTROS HUMANOS

Segue abaixo uma lista com 15 humanos baseados em estereótipos comuns do RPG.

ESTERIÓTIPO	DV	AÇÕES E PODERES ESPECIAIS
Arqueiro	1	Causa +1d6 de dano após mirar por um momento.
Bandido	1	Causa +1d4 de dano se atacar emboscando.
Valentão	1	Causa +2 de dano com armas improvisadas.
Guarda da vila	1	2 PA de armadura acolchoada.
Pirata	2	Pode se mover usando as cordas do navio.
Espadachim duelista	2	Seus ataques corpo-a-corpo são defendidos com DES.
Assassino	2	Ataques de surpresa causam +2d6 de dano e os alvos testam CON para evitar o veneno de suas armas.
Gladiador	2	Alvos atingidos testam DES ou FOR para evitarem alguma manobra típica de arenas.
Guarda local	2	4 PA de armadura acolchoada e escudo pequeno.
Soldado	2	4 PA de armadura de couro.
Lanceiro	2	2 PA de armadura acolchoada e causa +1d6 ao empalar cavalos e alvos correndo.
Brutamontes gigante	3	Alvos atingidos testam FOR com desvantagem a cada momento para evitar dano automático de agarrão.
Guarda nobre	3	10 PA de cota de malha e escudo grande.
Cavaleiro	3	12 PA de armadura de placas e escudo grande. Causa +1d6 de dano em investida com lança de justa.
Campeão do rei	4	12 PA de armadura de placas e escudo grande e pode fazer 3 ataques por rodada.

HUMANÓIDES ESTRANHOS

Segue abaixo uma lista com descrições físicas e estatísticas para 10 monstros novos. Eles foram gerados a partir das tabelas do DCC RPG para gerar humanoides diferentes.

HUMANÓIDE	DV	AÇÕES E PODERES ESPECIAIS
Diabo púrpura	1	2 ataques por rodada.
Leproso do inferno	1	Contato com sua pele ou sangue expõe a doença (CON evita). A doença causa febres por 1d4 dias e a perda de 1 nível de experiência.
Macaco-homem	1	Escalam com movimentação normal.
Assassinos oníricos	2	2 ataques por rodada.
Escravagista bestial	2	Podem usar mente débil uma vez por dia e encantar a vontade.
Minerador do Sheol	2	Possuem um sentido sísmico ao invés de audição, sempre detectando movimento terrestre de seres com mais de 10 KG num raio de 50 metros.
Neanderthal Lemuriano	3	São capazes de viver debaixo da água e falar com criaturas marinhas a partir de urros guturais
Caçador cósmico	3	Possuem um arsenal tecnológico avançado, com redes eletrificadas e rifles que disparam mísseis mágicos de 2d4.
Ciclope infernal	4	Cada ciclope pode usar uma magia aleatória (3 vezes por dia), a partir de seu olho, como conjurador de nível 5 (role 1d4: [1] mísseis mágicos, [2]curar ferimentos leves, [3]prender pessoa, [4] Bola de fogo.
Filhos de Alaasthor	5	12 PA de armadura de placas e escudo grande. Se movem a grandes velocidades e saltam casas com extrema facilidade.

DIABO PÚRPURA: Seres atarracados e parrudos, com a pele variando em tons de roxo e lilás. Possuem 6 dedos nos pés e mãos e olhos brilhantes que enxergam no escuro.

LEPROSO DO INFERNO: Sua aparência é frágil e débil. Sua pele é albina e seus corpos cheios de pústulas e feridas. Possuem um focinho comprido como um chacal e criam animais domésticos como bodes e vacas.

MACACO-HOMEM: Estes homens possuem postura, rabo e face de macaco, mas não possuem pelos e sua pele é como a de humanos normais, mas seus olhos são sensíveis à luz.

ASSASSINOS ONÍRICOS: Estas aberrações de pele marrom possuem as cavidades oculares vazias e garras enormes nas mãos. Caçam suas vítimas através de PES, principalmente durante os sonhos.

ES CRAVAGISTA BESTIAL: Criaturas hediondas com pele cinza e orelhas de elefante bizarras. Irradiam uma aura verde brilhante de seus corpos obesos quando usam seus poderes psíquicos.

MINERADOR DO SHEOL: Estes brutamontes são obcecados por pedras e metais preciosos. Seus longos braços possuem um cotovelo extra e sua cabeça oval sustenta três olhos brilhantes e nenhuma orelha.

NEANDERTHAL LEMURIANO: Seres primitivos que andam curvados com mãos arrastando no chão. Possuem guelras, olhos de peixes e corpo coberto por escamas em tons de mostarda.

CAÇADOR CÓSMICO: O corpo deles é semelhante ao humano, porém a cabeça bizarramente parece algum tipo de caveira oval alienígena, ornamentada com tranças e *dreads*.

CICLOPE INFERNAL: O torso e membros são roxos, mas o rosto e abdome escarlates como o sangue. O par de chifres de bode e o olho central na testa lhes garantiram o nome.

FILHOS DE ALAASTHOR: Estes verdadeiros filhos do inferno possuem mais de 2,5m de altura, corpo negro como o abismo e pernas como as de botes. São guerreiros conquistadores que vestem peles de animais de outros mundos sobre suas armaduras e ostentam pequenos chifres na testa.

HUMANÓIDES MORTOS-VIVOS

Segue abaixo uma lista com descrições físicas e estatísticas para 5 mortos-vivos novos. Eles foram gerados a partir das tabelas do DCC RPG para gerar mortos-vivos diferentes.

MORTO-VIVO	DV	AÇÕES E PODERES ESPECIAIS
Estripador invisível	3	Seus ataques paralisam os alvos (teste de CON) e sob qualquer intensidade de raio de luz se torna invisível.
Servo do senhor do gelo	2	4 PA do escudo grande e seus golpes causam +1d4 de dano congelante.
Sorvedouro das sombras	4	Alvos atingidos testam FOR a cada rodada para fugirem do abraço das sombras (1d4 de dano na FOR por rodada). Ter a força zerada ou ficar FdA pelas mãos do monstro significa se tornar um Sorvedouro das sombras em 1d4 noites.
Mãe dos ossos	5	Realiza 1 ataque extra para cada filho que perdeu, ou pode optar por desprende-los de seu corpo e agir como vários esqueletos de 2 DV.
Vampiro	6	2 ataques por rodada, pode usar encantar e metamorfosear (lobo ou morcego) a vontade. Drena 1 nível ao acertar um ataque de toque e é imune a armas não mágicas.

ESTRIPADOR INVISÍVEL: Vítimas, de assassinatos covardes, voltam de suas tumbas para se vingarem. Seus corpos só são visíveis no escuro, mas suas tripas expostas não são uma visão agradável.

SERVO DO SENHOR DO GELO: Esqueletos guerreiros cuja magia do senhor do gelo os tornou imunes ao fogo e implacáveis.

SORVEDOURO DAS SOMBRAS: Este metamorfo das trevas se alimenta de sombras e pode assumir formas de humanos normais, mas sempre irradia uma aura invisível que afugenta animais.

MÃE DOS OSSOS: Outrora rainhas que tiveram suas linhagens extintas covardemente, estas criaturas de 3 metros de altura passam a eternidade empenhadas na erradicação da genealogia de seus algozes.

VAMPIRO: Eis os vampiros clássicos, que sofrem dano de fogo, estacas de madeira e água benta. Que não podem cruzar água corrente, entrar numa casa sem serem convidados ou suportar a proximidade do alho. Além de não terem reflexos no espelho e desintegrarem quando expostos aos raios de luz solares.

QUER MAIS MATERIAIS PARA THE BLACK HACK?

Acesse o repositório da comunidade brasileira em:

<http://guildadosmestres.com.br/the-black-hack-br-repository/>

