

Morax, O Imortal

Morax é uma fera demoníaca do Abismo, criada pelo próprio Príncipe das Feras. Existem diversas histórias que contam sobre sua fúria inigualável em combate, responsável pela virada de muitas guerras decisivas. Nos campos de batalha ele recebeu inúmeros títulos, como “O Imortal”, “A Besta da Guerra” e “O Destruidor de Castelos”.

Em todo grande conflito ele está presente, mas ele não luta em nome de nenhum homem, seu único o objetivo de desafiar e matar grandes guerreiros, tentando alimentar sua sede insaciável pelo derramamento de sangue. O guerreiro capaz de derrota-lo, pode clamar seu espírito, se tornando o Morax e perpetuando sua lenda. A cada reencarnação ele se torna ainda mais forte e temido.



Morax, O Imortal

Ínfero Enorme (demônio), caótico e mau

Classe de Armadura 20 (armadura natural)

Pontos de Vida 323 (22d12 + 180)

Deslocamento 12 m, voo 24 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
26 (+8)	16 (+3)	26 (+8)	14 (+2)	16 (+3)	10 (+0)

Salvaguardas For +14, Con +14

Perícias Atletismo +14, Intimidação +9

Resistência a Dano elétrico, gélido, ígneo, venenoso

Imunidades a Dano Contundente, cortante e perfurante de ataques não mágicos

Imunidades à Condição amedrontado, enfeitiçado, envenenado, exaustão

Sentidos visão verdadeira 36 m, Percepção passiva 24

Idiomas Comum e abissal

Nível de Desafio 20 (25.000 XP)

Bônus de Proficiência +6

Crítico Brutal. Morax joga três dados de dano da arma adicionais quando estiver determinando o dano adicional de um golpe crítico com ataque com arma corpo a corpo.

Guerreiro Imortal. Quando Morax chega a 0 ponto de vida, o guerreiro que deu o golpe final nele pode clamar seu espírito de batalha, fazendo com que Morax reencarne em seu corpo. Caso não aconteça, Morax reaparece na próxima grande batalha digna de seu nome.

Fúria Demoníaca. Morax fica em um estado permanente de fúria quando está em combate, ganhando vantagem em testes de Força e salvaguardas de Força.

Imprudente. No início do seu turno, o Morax pode ganhar vantagem em todas as jogadas de ataque com armas de combate corpo a corpo que fizer durante este turno, mas as jogadas de ataque contra ele têm vantagem até o início do seu próximo turno.

Memória Labiríntica. Morax pode relembrar perfeitamente qualquer caminho que tenha percorrido, e é imune à magia labirinto.

Monstro de Cercos. Morax causa o dobro de dano a objetos e estruturas.

Regeneração. Morax recupera 25 pontos de vida no início do turno dele enquanto possuir pelo menos 1 ponto de vida.

Resistência Lendária (3/dia). Morax escolhe se quer ser bem-sucedido em uma salvaguarda que tenha falhado.

Resistência à Magia. Morax tem vantagem nas salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos.

Ações

Ataques Múltiplos. O Morax pode usar a Presença Aterradora. Ele, então, faz 4 ataques: um com os chifres, um com a mordida e dois com as garras.

Chifres. *Ataque com Arma Corpo a Corpo:* +14 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 15 (2d6 + 8) perfurante. Se Morax se mover ao menos 3 metros em linha reta na direção do alvo imediatamente antes de atingi-lo, seja por terra ou no ar, o alvo sofrerá 11 (2d10) pontos de dano perfurante adicionais. Se o alvo for uma criatura, ele deverá ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Força CD 20 ou será empurrado para até 3 metros de distância e ficará caído.

Garras. *Ataque com Arma Corpo a Corpo:* +14 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 15 (2d6 + 8) cortante.

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +14 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 17 (2d8 + 8) perfurante.

Presença Aterradora. Cada criatura, à escolha do Morax, que esteja a até 36 metros e ciente dele, deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Sabedoria CD 18 ou fica amedrontada por 1 minuto. Uma criatura amedrontada pode repetir a salvaguarda no final de cada um de seus turnos, encerrando o efeito sobre si em caso de sucesso. Essas salvaguardas posteriores têm desvantagem se Morax estiver dentro do campo de visão da criatura.

Caso seja bem-sucedido na salvaguarda ou quando o efeito se encerrar para ela, a criatura fica imune à Presença Aterradora do Morax pelas próximas 24 horas.

Rugido (Recarga 5-6). O Morax solta um rugido ensurdecedor que pode ser escutado a até 180 metros dele. Cada criatura a até 12 metros do Morax deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Constituição CD 18, ou ficará atordoado até o fim de seu próximo turno e surdo por um minuto.

Ações Lendárias

Morax pode executar 3 ações lendárias dentre as opções abaixo. Apenas uma opção de ação lendária pode ser usada por vez e apenas no final do turno de outra criatura. Morax recupera ações lendárias gastos no início do seu turno.

Garras. Morax faz um ataque com as garras.

Carga (Custa 2 Ações). Morax se move até o máximo do deslocamento sem provocar ataques de oportunidade, e então faz um ataque de chifres.

Essa ficha e outras podem ser acessadas no blog [Cripta do Conhecimento](#), feito pelo FlameReaper. Caso queira acessar as outras fichas do bestiário, basta ir no link abaixo.

Bestiário do Ceifador – Cripta do Conhecimento

Posts sobre Bestiário do Ceifador escritos por

 <https://criptadoconhecimento.com/category/conteudo-homebrew/bestiario-do-ceifador/>



- Créditos -

Idealização, texto, edição, revisão e fotos: João “FlameReaper” Breder - Instagram @flamereaper_.

Pintura da miniatura: Carol - Instagram @mini.pr0ject.