

Aswang

O aswang é uma criatura bizarra que se alimenta da vida animal e da natureza ao seu redor. Seu corpo é grande e cadavérico, com longos braços e garras, pele completamente negra como piche, pescoço coberto de penas e com a coluna vertebral rasgando suas costas, o colocando em uma postura corcunda e deprimente. Por baixo do seu crânio exposto é possível ver quatro olhos que brilham em um vermelho intenso, com uma intensão assassina desconfortante.

Segundo lendas e histórias, um aswang surge para roubar a energia natural das plantas e animais locais, e levar como oferenda a uma monstruosidade maior envolvida com necromância, como um mago necromante ou pior. Por onde passa, ele deixa uma marca de natureza morta, como se fosse uma força de ante vida ambulante.

Ele se esconde nas profundezas de florestas, consumindo os animais que encontra deixando seus cadáveres secos e com uma aparência sobrenatural. Ao sorver a essência vital de uma criatura, ele se torna capaz de tomar a aparência de sua presa através de sua ilusão de sombras, podendo enganar outros animais e leva-los a sua ruína.



Aswang, ND 3

Morto-vivo Grande (especial)

Iniciativa +8, **Percepção** +10, visão no escuro

Defesa 19, **Fort** +3, **Ref** +9, **Von** +15

Pontos de Vida 98

Deslocamento 15m (10q)

Corpo a Corpo Duas garras de trevas +12 (2d6+4 de trevas).

Manto da Penumbra (Padrão) Uma vez por cena, o aswang pode gerar uma área de sombras como o efeito da magia *Escuridão* (CD 19) com o aprimoramento do raio (7,5m) e de camuflagem total por escuridão total.

Mudar Forma (Padrão) O aswang assume a forma de qualquer animal de tamanho Pequeno, Médio ou Grande, como no efeito da magia *Metamorfose*, desde que já tenha caçado e consumido ela. Ele pode permanecer na forma escolhida por tempo indeterminado, mas, se morrer, reverte à forma natural.

Drenar Essência (Padrão) O aswang drena a essência de uma criatura viva que esteja agarrando; ele causa 2d6 pontos de dano de trevas e recupera a mesma quantidade de PV. Caso a criatura seja morta desta forma e seja um animal, o aswang pode tomar sua forma através da habilidade Mudar Forma.

Visão nas Trevas O aswang enxerga no escuro mesmo em magias de escuridão.

Vulnerabilidade à Luz Ao ser exposto a luz solar natural ou luz mágica, o aswang fica debilitado e não pode utilizar sua ação de ilusão das sombras, exceto quando já está sendo beneficiado pela ilusão das sombras na forma animal.

For 2	Des 4	Con 2	Int 0	Sab 3	Car 0
--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------


Perícias Enganação +8, Furtividade +9.

Tesouro Nenhum.

Essa ficha e outras podem ser acessadas no blog [Cripta do Conhecimento](https://criptadoconhecimento.com), 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_.

Agradecimentos: Agradecimento especial para minha namorada, Bia (@rouxinoliterario), por ter pesadelos incríveis que me inspiram.