

Cabrosomem

O cabrosomem é uma criatura amaldiçoada que vive próximo de áreas rurais e regiões montanhosas. Diz a lenda que sua maldição provém de ações ritualísticas, como uma forma de punir aqueles que praticam a magia obscura e proibida. Ele vaga pela noite a procura de animais para matar e usar seu sangue e corpos em altares profanos com propósitos vazios, puramente ligados a carnificina e adoração vazia a sua própria figura diabólica.

“Uma criatura vinda diretamente dos pesadelos que acabou com nossas fazendas. Ele vem a noite e faz questão de declarar sua presença com os som macabro que faz. Meio homem e meio cabra, esse é o cabrosomem.”

— Fazendeiro de Calêndula



Cabrosomem, ND 3

Humanóide Médio (Solo)

Iniciativa +5, Percepção +6

Defesa 21, Fort +15, Ref +3, Von +9, imunidade a dano cortante, de impacto e perfurante de armas não mágicas que não são de prata, redução de dano 5

Pontos de Vida 115

Deslocamento 9m (6q), escalada 12m (8q)

Corpo a Corpo Soco +14 (1d6+5 tipo de dano) e pancada +14 (2d6+5 tipo de dano).

Amaldiçoado A maldição do cabrosomem pode ser contraída através da mordida de um cabrosomem (Fort CD 14 evita) ou ao participar da realização de rituais profanos ligado a demônios. Durante a lua cheia a maldição aflora em

sua forma mais primal. Uma criatura que já esteja acostumado com a maldição consegue se transformar livremente durante a noite, mas não consegue reverter a transformação quando quiser. Quando transformado em cabrosomem, todas suas características e habilidades são substituídas por essa ficha de ameaça.

Marrada Quando faz uma investida e acerta o ataque de pancada, o cabrosomem arremessa a vítima $1d6 \times 1,5m$ em uma direção à escolha dela (Fort CD 17 evita). A vítima fica caída e, se atingir algum obstáculo, sofre $1d6$ pontos de dano de impacto para cada $1,5m$ que foi arremessada.

Mudar Forma (Padrão) O cabrosomem assume sua forma amaldiçoada, podendo utilizar as habilidades descritas na ficha. Ele permanece transformado por tempo indeterminado, não podendo reverter a mudança de forma, mas, se morrer, reverte à forma natural.

For 3

Des 0

Con 3

Int 0

Sab 1

Car -1

Perícias Atletismo +8 (+11 ao escalar).

Tesouro Nenhum.

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_.