

Bestiário do Ceifador #14 - Lorde Vampiro

Vampiros estão fadados a viver em uma noite sem fim, amaldiçoados com vida eterna e nunca mais sentir o calor da luz do Sol. Envolto em mistério e elegância, esses seres surgiram em Vordel como fruto de uma terrível e antiga maldição, consequência de uma traição que pretendia roubar a noite do domínio da deusa Lharast.

Utilizam-se da nobreza para disfarçar suas verdadeiras intenções de carnificina e luxúria, dominando outros através de um olhar hipnotizante e lábia sedutora, revelando aos poucos suas presas sedentas por sangue conforme devoram suas vítimas. Porém, sangue e prazer não são as únicas coisas da qual desejam, podendo se tornar acorrentados por uma busca infindável por conhecimento, poder e até mesmo devoção.

Existem aqueles perturbados — ou obstinados — o suficiente para procurar essa maldição para si, através de pactos com entidades demoníacas, artefatos antigos ou outros vampiros. Mas a maioria são vítimas da perversão dessas monstruosidades, acorrentados não só pela vida eterna e as mazelas da maldição, mas também a senhores ancestrais.

Esses são chamados de lordes vampiros, criaturas de poder antigo que acessaram a fonte dessa maldição a séculos ou ao subjugar seu mestre. O mais perturbador sobre eles é sua independência e capacidade de dominação, reunindo sob suas garras outros vampiros destinados a servir sem questionar. Poucos são capazes de se livrar dessas correntes, apenas aqueles de maior resistência ou que foram saciados pelo sangue de seu mestre possuem essa capacidade.

Além de poderosos e sábios, eles retem sob seu controle um território — como um condado ou um reino inteiro — herdado por ancestralidade ou ganância, refletindo nele sua perversidade e natureza. Alguns permanecem escondidos nas sombras, com um controle silencioso da região, outros preferem deixar claro à corja quem é o rei dessas terras.



Lorde Vampiro, ND 15

Morto-vivo (Vampiro) Médio (Solo)

Iniciativa +17, **Percepção** +15, visão no escuro

Defesa 53, **Fort** +15, **Ref** +22, **Von** +28, cura acelerada 10/luz, redução de dano 10/luz

Pontos de Vida 750

Deslocamento 18m (12q), escalar 18m (12q), voar 9m (6q)

Corpo a Corpo Espada longa x2 +43 (2d8+22 dano de corte mais 2d10 de dano de trevas, 17), garra +43 (2d6+22 dano de perfuração mais 2d10 de dano de trevas) e mordida +43 (1d6+22 dano de perfuração mais 2d10 dano de trevas).

Convocar Filhos da Noite (Completa) O lorde vampiro, durante a noite, é capaz de convocar seus lacaios para cumprir com suas vontades. Cada uma das convocações possui um preço de recarga e tempo para que aconteça.

- *Enxame.* O lorde vampiro convoca um enxame de morcegos, ratos ou estirges que se manifestam a partir de sua sombral. *Recarga (movimento).*
- *Lobos.* O lorde vampiro convoca uma alcateia de 3d6 lobos através de uivo imponente que preenche a noite. A alcateia chega depois de 1d4 rodadas. *Recarga (movimento).*
- *Vampiros.* O lorde vampiro convoca telepaticamente 1d4+1 crias-vampíricas do seu círculo de aliados próximos ou um vampiro de sua confiança. Os vampiros chegam depois de 1d4 rodadas. *Recarga (após finalizar seu torpor).*

Dominação Vampírica (Padrão) O lorde vampiro sussurra palavras de controle e encara com olhar intenso um humanoide em alcance curto. A vítima fica confusa ou fascinada até o final da cena, enfeitiçada por 24 horas ou perde suas memórias da última hora, a escolha do vampiro (Von CD 40 evita). Uma criatura só pode ser alvo desta habilidade uma vez por cena, e, caso enfeitiçada, pode repetir o teste toda vez que for ameaçado pelo vampiro ou algum dos seus aliados.

Drenar Sangue (Padrão) 8d6 pontos de dano de perfuração.

Mestre dos Vampiros O lorde vampiro tem domínio sob outros vampiros cuja a maldição descenda da sua (ou seja, um humanoide transformado em vampiro por ele ou por um de seus aliados). Ele pode utilizar quantas vezes quiser a habilidade Dominação Vampírica em vampiros sob seu domínio.

Mudar Forma (Padrão) O lorde vampiro se transforma em uma das suas três formas possíveis (indicadas abaixo). Seu equipamento é absorvido (retornando quando ele volta ao normal) e suas outras estatísticas não são alteradas. A transformação dura quanto tempo ele desejar, mas termina caso faça um ataque, lance uma magia ou sofra dano.

- *Forma de Lobo.* Ele recebe uma arma natural de mordida que causa 4d6 pontos de dano, +3 em Destreza e Percepção, perde os deslocamento de escalada e voo e, quando flanqueia um inimigo, você recebe +5 no teste de ataque.
- *Forma de Morcego.* Ele se torna Minúsculo (+5 em Furtividade e -5 em testes de manobra) e recebe deslocamento de voo 12m.
- *Forma de Névoa.* Ele não pode realizar ações, falar ou manipular objetos, recebe deslocamento de voo 18m (perdendo os demais deslocamentos) e se torna incorpóreo. Caso fique com 0 pontos de vida, o vampiro pode se transformar na sua forma de névoa como reação ao invés de ficar inconsciente, precisando adentrar seu local de torpor dentro de 2 horas ou ser completamente destruído.

Presença Majestosa (Reação) Quando uma criatura ataca o lorde vampiro, deve passar em um teste de Vontade (CD 40) ou não conseguirá machucá-lo e perderá a ação. Uma criatura que passe no teste de Vontade não é mais afetada por esta habilidade até o fim da cena.

For 5

Des 5

Con 5

Int 6

Sab 4

Car 7

Perícias Conhecimento +24, Diplomacia +22 (+24 enquanto estiver utilizando o tabardo), Enganação +25, Furtividade +23, Misticismo +16, Nobreza +24.

Equipamento Armadura completa delicada de mitral, espada longa precisa de mitral, tabardo aprimorado. **Tesouro** Dobro.

Habilidades dos Vampiros

Todos os vampiros compartilham das seguintes habilidades (já contabilizadas em suas fichas).

Água Corrente. Quando exposto a água corrente, um vampiro fica vulnerável e recebe 6d6 de dano ácido por rodada. Além disso, perde as habilidades cura acelerada e redução de dano caso possua.

Aversão a Símbolos Sagrados. Um vampiro se sente ameaçado na presença de símbolos sagrados que sobressaem seu poder, ficando apavorado. Caso se encontre dentro das imediações de um local sagrado, além disso fica em chamas.

Cordialidade. Um vampiro não pode adentrar uma residência sem ser convidado a entrar pelos residentes.

Drenar Sangue. Um vampiro drena sangue de uma criatura viva que esteja agarrando; ele causa uma quantidade de pontos de dano de perfuração como indicado em sua ficha e recupera a mesma quantidade de PV. Uma criatura morta por um vampiro desta forma se erguerá como um vampiro na próxima noite e deverá vencer um teste de Vontade oposto contra o vampiro ou ficará sob o controle dele (ou de Lorde Vampiro) até que se liberte ou seja destruído.

Estaca no Coração. Caso um vampiro tenha seu coração perfurado por uma estaca de madeira enquanto estiver em estado de torpor, ele ficará paralisado até que a estaca seja removida.

Sensibilidade ao Sol. Quando exposto a luz solar direta, um vampiro fica ofuscado e recebe 6d6 de dano de luz por rodada. Além disso, perde as habilidades cura acelerada e redução de dano caso possua.

Torpor. Vampiros podem descansar apenas em locais no qual possuam uma conexão mórbida, como um caixão ou túmulo. Durante o descanso, eles ficam inconscientes e incapazes de serem despertados até o fim de seu descanso, podendo ficar dias em torpor (o quanto for necessário). Para cada dia descansado, o vampiro recupera uma quantidade de PV igual ao triplo do seu ND.

Território do Lorde Vampiro

Como dito anteriormente, o território de um lorde vampiro pode ser desde um pequeno condado até um reino inteiro. Quando sob seu controle, esse território passa a refletir aspectos e características do vampiro — como escuridão sobrenatural ou fúria sem motivo aparente —, dessa forma, a terra passa a ser parte de sua maldição.

Fauna e flora se contorcem e distorcem conforme a vontade de seu lorde, refletindo uma natureza sombria e perversa. O ambiente se torna hostil e nefasto, aumentando a presença de árvores mortas, seres mortos

vivos, criaturas da noite e predadores — como lobos, aves de rapina e morcegos sedentos por carne humana.

Efeitos de Território

Ao criar o território de um lorde vampiro, escolha um ou mais efeitos que fizerem sentido para ele. Não é necessário seguir os efeitos a risca e nem mesmo utilizar apenas estes, crie novos efeitos que façam sentido com o território do lorde vampiro conforme deseje.

Distorção Temporal. Territórios dominados por vampiros ancestrais costumam manifestar propriedades temporais únicas, levando o tempo ser muito mais lento comparado a passagem de tempo normal. Um dia dentro do território do lorde vampiro equivale a meio na realidade — dois dias no território se tornam um na realidade, sete dias viram três dias e meio, trinta dias viram quinze e por assim em diante.

Sentimentos a Flor da Pele. Indivíduos dentro do território passam a refletir o sentimento dominante do seu lorde vampiro. Os eventos causados pelos sentimentos acontecem de forma misteriosa, como se os personagens não tivessem noção do que está acontecendo.

Em termos de regra, todo dia acontecem 1d4 eventos refletindo o sentimento do lorde vampiro, podendo ser realizado por um personagem sem o conhecimento de seu jogador. Seguindo o sentimento dominante, os personagens começam a manifestar...

Ganância. Vontade intensa, egoísta e insaciável por acumular riquezas, bens e/ou poder, não se importando com as consequências.

Gula. Uma insaciabilidade anormal por substâncias de forma geral — de acordo com suas carências —, necessitando com que essa fome seja tratada a todo momento.

Inveja. Desgosto por todas as conquistas, pertences ou qualidades daqueles ao seu redor — até mesmo aliados.

Ira. Um sentimento de raiva pulsante a tudo e todos, onde um pequeno incômodo pode se tornar um problema severo.

Luxúria. Desejo descontrolado por prazer carnal e/ou mental, levando-o a intensificar seus piores vícios.

Orgulho. Satisfação anormal por suas próprias realizações, tratando outros com arrogância e soberba, como se fosse superior aos demais.

Preguiça. Pouca disposição e aversão a ações trabalhosas.

Névoa Intransponível. Uma vez dentro do território do lorde vampiro, os personagens não conseguem mais deixar o local. Para isso, é preciso adquirir a permissão do lorde ou quebrar a conexão com o território de alguma forma.

Noite Eterna. Os mais poderosos lordes vampiros conseguem manipular até mesmo o ciclo de dia e noite de seu território. Uns se aproveitam da névoa espreca para ocultar a presença da luz solar, e outros — mais poderosos — conseguem afetar sua presença para que ela nunca se manifeste em seu território.

Quebrando a Maldição

Além de definir suas características e efeitos, é preciso entender como a maldição que afeta o território pode ser quebrada. Defina algo que faça sentido com o lorde vampiro, podendo ser quebrado a partir de sua morte ou com o livramento de algo mais complexo. Para qualquer que seja a forma de quebrar a maldição, suas características e efeitos irão esvaecer lentamente dentro de uma semana a um mês.

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 e revisão: João “FlameReaper” Breder - Instagram @flamereaper_.

Modelo da Miniatura: Loot Studios.

Impressão: ImpGeek.