

# SENTINELA DA ÁRVORE

O Protetor da Têrvore

Um Sentinela da Árvore é um fervoroso defensor da Têrvore, a árvore fruto da vida nas Terras Intermédias. Empunhando seu escudo grande e sua alabarda dourada, a função da sentinela é frustrar os aspirantes a quebrar a ordem natural das Terras Intermédias.

Algumas das sentinelas, inspiradas por um grande dragão que ousou atacar a impenetrável cidade de Leyndell, optaram por emular algumas das características dracônicas, substituindo alabarda e escudo por um grande martelo de batalha.

Além de proteger as fervorosas sentinelas, a função do grande escudo de batalha é proteger o conjurador contra magias. O escudo foi abençoado através de um ritual ancião.

Alguns destes sentinelas foram alocados por Godfrey, o primeiro lorde prístino, para derrotar novos maculados. Tudo em nome da manutenção do *status quo*.

## USANDO UM ÚNICO BLOCO DE ESTATÍSTICA

Nosso material apresenta dois blocos de estatísticas: a Sentinela da Árvore e seu Cavalo de Guerra. Contudo, a batalha original envolve apenas a sentinela — como se fosse uma única criatura. Aqui, oferecemos regras opcionais para que você faça este mesmo processo.

- **Pontos de Vida.** A Sentinela da Árvore possui 61 Pontos de Vida. Você fica *sangrando* com 30 Pontos de Vida.
- **Tamanho.** A Sentinela da Árvore recebe o tamanho Grande.
- **Ataques Múltiplos.** Você pode realizar um ataque adicional com sua Alabarda Dourada. Você também pode usar sua Alabarda Dourada após utilizar Égide Esmagadora

# SENTINELA DA ÁRVORE

Humanoide Médio, normalmente Leal

**Classe de Armadura** 16 (cota de anéis, escudo)

**Pontos de Vida** 42 (5d10 + 15)

**Sangrando:** 21

**Deslocamento** 12 m

**BP:** +2

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	10 (+0)	17 (+3)	13 (+1)	12 (+1)	9 (-1)

**Salvuardas** Força +5, Constituição +5

**Sentidos** Percepção passiva 13

**Idiomas** Comum

**Nível de Desafio** 3 (700 XP)

## CARACTERÍSTICAS

**Cavaleiro Experiente.** O Sentinela da Árvore pode escolher ser alvo de jogadas de ataque e salvuardas que alvejem seu Cavalo de Guerra.

## AÇÕES

**Ataques Múltiplos.** O Sentinela da Árvore realiza dois ataques com sua Alabarda Dourada, ou um ataque com a Alabarda Dourada e uma Investida Equina.

**Alabarda Dourada.** Arma de Combate Corpo a Corpo: +5 para acertar, alcance 3 m, um alvo. *Acerto:* 9 (1d10 + 3) cortante.

**Investida Equina.** Arma de Combate Corpo a Corpo: +6 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 7 (1d6 + 3) contundente. Caso a quantidade de dano seja um número par, o alvo está Caído.

**Égide Esmagadora (apenas Sangrando).** O Sentinela da Árvore salta em uma área a até 6 metros dele, esmagando criaturas com seu escudo. Criaturas a até 1,5 metros da área da aterrissagem devem realizar uma salvuarda de Destreza de CD 13, sofrendo 9 (2d8) de dano Contundente em uma falha, ou metade do dano em um sucesso. Criaturas que ocupavam a área onde o Sentinela da Árvore aterrissou são ejetadas para a área desocupada mais próxima (alvos escolhem onde parar, caso hajam múltiplas opções).

## REAÇÕES

**Retaliação Sagrada.** *Gatilho:* quando o Sentinela da Árvore é alvo de uma magia que exija uma Jogada de Ataque Mágico e o atacante erra o ataque. *Efeito:* o Sentinela da Árvore reflete a magia no atacante. O atacante deve ser bem-sucedido em uma salvuarda de Destreza ou receberá dano Sagrado. O dano causado é igual ao dano que a magia causaria caso atingisse o Sentinela da Árvore.



# CAVALO DE GUERRA

Fera Grande, sem alinhamento

Classe de Armadura 14

Pontos de Vida 19 (3d10 + 3)

Sangrando: 5

Deslocamento 18 m

BP: +2

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	12 (+1)	13 (+1)	2 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

Sentidos Percepção passiva 11

Idiomas -

Nível de Desafio 1/2 (100 XP)

## CARACTERÍSTICAS

**Atropelar em Carga.** Se o cavalo mover-se por, no mínimo, 6 metros em linha reta e em direção a uma criatura e então atingi-la com seus cascos no mesmo turno, o alvo deverá ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Força CD 14 ou ficará caída. Se o alvo estiver Caído, o cavalo pode atacá-lo novamente com seus cascos como uma ação bônus.

## AÇÕES

**Cascos.** Arma de Combate Corpo a Corpo: +6 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. Acerto: 11 (2d6 + 4) contundente.

## ITENS MÁGICOS

Abaixo, confira alguns itens mágicos adicionais, baseados na Sentinela da Árvore.

### ALABARDA DOURADA

Arma (Alabarda), Incomum

Esta arma causa dano Cortante ou Radiante (você escolhe).

Enquanto segurando esta arma, você pode usar uma ação bônus para conjurar a magia *bênção*, sem consumir um espaço de magia. Ao conjurá-la desta forma, a magia recebe alcance de 3 metros e, em vez de escolher quais criaturas receberão os efeitos da magia, a magia afeta todos aqueles que estiverem a até 3 metros de você.

Uma vez que conjurar a magia desta forma, você só poderá conjurá-la novamente usando esta característica ao nascer do sol.

### ESCUDO DOURADO

Armadura (Escudo), Incomum

Enquanto segurando este escudo e ao ser alvo de uma magia de 5º círculo ou inferior que exija uma jogada de ataque e falhe, você pode usar sua Reação para refletir a magia para o conjurador. O alvo deverá realizar uma salvaguarda de Destreza (cuja CD é igual a 8 + seu modificador de Sabedoria + seu bônus de proficiência), sofrendo o dano da magia original em uma falha ou metade do dano em um sucesso. A magia causa dano Sagrado.

Você pode usar esta característica um número de vezes igual à metade do seu bônus de proficiência (arredondado para cima). Você restaura os usos da característica ao nascer do sol.

