

# WENDIGO



indigo, Windago, Windiga, Witiko, Wihtikow, Wenridow... Toda cultura possui sua própria forma de relembrar desse mal. Eles povoam as lendas dos povos indígenas e somente alguns guerreiros enfrentaram essas criaturas e viveram para contar.

## COMO NASCE UM WENDIGO

O Wendigo é a junção do ser humano com os poderes das antigas religiões repletas de sacrifícios.

Imagine que em um inverno rigoroso, seis caçadores saíram em busca de alimento para a aldeia. Durante a caçada eles precisam explorar um terreno desconhecido atrás de novas presas. A neve e o frio obrigam eles a se refugiarem em uma caverna, uma avalanche cobre a entrada.

Os caçadores começam a retirar os escombros, a água ainda pode ser obtida descongelando a neve, mas a fome só aumenta. A cada dia ela aperta cada vez mais, até que os caçadores chegam a uma conclusão, um precisa morrer para os outros sobreviverem...

## A MUDANÇA

Pouco se sabe o que acontece em seguida, mas assim que o humano saborea a carne dos próprios companheiros ele zanga seus ancestrais que decidem abandoná-lo a própria sorte.

A cada ato canibal, ele se sente mais forte, mais rápido e astuto. Como se ganhasse as habilidades da caça, tornando o monstro ainda mais voraz.

Além das habilidades que ele já possuía como caçador, ele ganha uma espécie de faro, força sobre-humana, capacidade de imitar vozes e a habilidade de escalar e mover-se pelas árvores com maestria.

Essa transformação ocorre logo após o primeiro ato, quando a criatura hiberna e emerge totalmente mudada.

Sua pele se estica adquirindo um tom enegrecido, seus olhos ficam brancos como a neve, os dentes afiados para rasgar a carne crua e suas mãos terminam em garras.

## COMO DETER ALGO ASSIM?

Os conhecimentos antigos dizem sobre queimar a criatura, pois o fogo a tudo purifica. A pele do wendigo é resistente a ferimentos de balas, flechas e facas, pois eram as armas que ele usava em vida.

Danos maciços podem machucar a criatura e até mesmo imobilizá-la, estacas e ferro frio também não surtem um efeito fora do normal contra a criatura.

Pela constituição elevada, o Wendigo precisa descansar pouco em relação a suas vítimas. Ele caça implacavelmente um alvo, traçando estratégias, fazendo as criaturas passarem fome se for o caso, até atrair os alvos com suas imitações.

# WENDIGO

*Criatura média, caótica e mal*

**Classe de Armadura** 16 (armadura natural)

**Pontos de Vida** 52(8d8 + 16)

**Deslocamento** 12m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	17 (+3)	14 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	16 (+3)

**Vulnerabilidades:** Fogo

**Resistências:** Necrótico

**Imunidades:** Frio, Envenenamento

**Condições imunes:** Encantado, Envenenado e Exausto

**Sentidos** Percepção passiva 10, Visão no Escuro 20m. Faro 4m.

**Idiomas** Todas as linguagens comuns.(dialetos)

**Desafio** 3 (700 XP)

## Habilidades:

**Emboscada:** O wendigo tem vantagem em jogadas de ataque contra qualquer criatura que tenha surpreendido.

**Mimetismo:** O wendigo pode imitar qualquer som que tenha ouvido, incluindo vozes. Uma criatura que ouve os sons pode dizer que eles são imitações com um teste bem-sucedido de sabedoria CD 14 (intuição).

**Mordida oportuna:** Se o wendigo se mover pelo menos 6m em linha reta em direção a uma criatura e ataca-la com sua garra no mesmo turno, esse alvo deve obter sucesso em um teste de resistência de Força CD 13 ou será derrubado. Caso o alvo não passe, o wendigo faz um ataque de mordida contra ele como uma ação bônus.

**Máscaras da natureza:** O wendigo pode tentar se esconder mesmo quando está apenas levemente obscurecido pela folhagem, chuva forte, neve caindo, neblina ou outros fenômenos naturais.

**Multiataque:** O wendigo faz dois ataques: um com sua mordida e outro com uma de suas garras.

**Mordida:** Ataque de Arma Corpo-a-Corpo: +5 para acertar, alcance pessoal, um alvo. Sucesso: 12 (2d8 + 3) dano de perfuração. Em um acerto, o alvo deve obter sucesso em um teste de resistência da Constituição CD 13 ou sofrer um dano necrótico adicional de 9 (2d8).

**Garras:** Ataque de Arma Corpo-a-Corpo: +5 para acertar, alcance 5 pés, um alvo. Acerto: 10 (2d6 + 3) de dano de corte.

# COMO UTILIZAR:

## WENDIGO É TPK (TOTAL PARTY KILL)

O wendigo em si não é uma criatura tão forte assim mas, como sempre enfatizamos no nosso podcast, o narrador deve usar ao máximo as habilidades do Wendigo. Vou colocar algumas sugestões para aproveitar o potencial do monstro mas use-as com cuidado, como eu disse no título, a chance de TPK é grande.

**Zona de Caça:** Os personagens estão na zona de caça do Wendigo. Ele sabe onde tem água, por onde os personagens vão passar e onde eles podem se abrigar. Armadilhas nesses locais vão minar a força do grupo.

**Abuse do mimetismo:** Confunda seus personagens com as imitações do wendigo. Em uma caverna com eco o tempo todo, pode levar os personagens a loucura ou a um buraco com estacas.

**Use a estratégia:** Do grego strategy... Siga os personagens, veja onde eles colocam a comida deles, simule sons durante a noite e force-os a abandonar o acampamento, apenas para você queimar as barracas e sumir com os sacos de dormir.

**A natureza é sua maior aliada:** Se atacar o acampamento, tente roubar as roupas de frio, ou os calçados dos personagens, faça eles enfrentarem a neve despreparados, sofrendo dano de contusão, dificuldade para se movimentar, tudo isso com um caçador implacável em seu encalço.

Você encontra mais formas intrigantes de surpreender o grupo no BeholderCast 96 - Dyatlov Pass.

## DIVERSÃO PARA TODOS

Lógicamente que você não deve matar seus personagens (a não ser que eles sejam um grupo de Clebers e estejam pedindo por isso), então transforme esse encontro com o wendigo em uma chance para eles crescerem como jogadores e também na mesa.

O simples fato deles eliminarem essa ameaça pode ser reconhecido por uma tribo ou uma aldeia e bem recompensado.

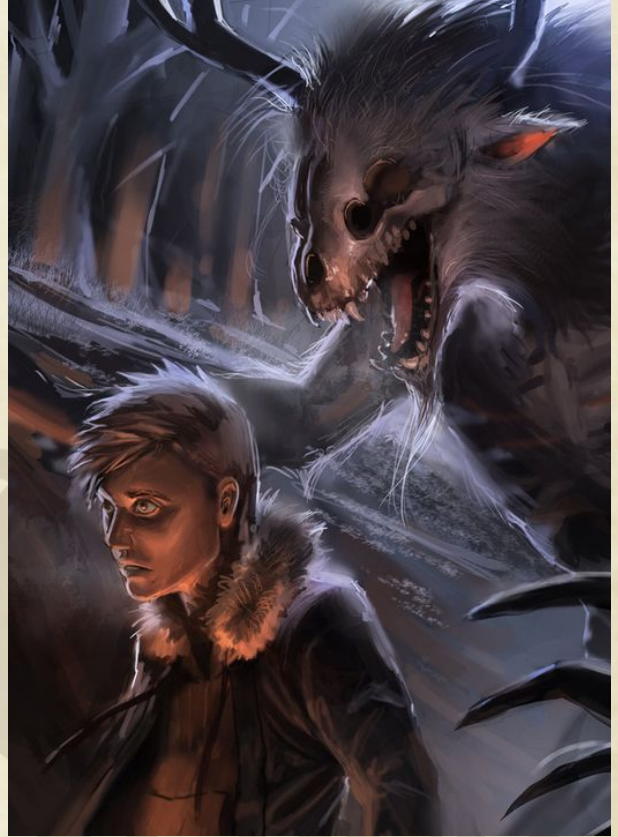
Em certo momento caso os personagens estejam enfiados, você pode colocar um caçador local para ajudá-los com dicas de como combater esse monstro, ou até mesmo contar a lenda aos jogadores.

## GANCHOS DE AVENTURA

A graça do Wendigo é que ele pode estar em qualquer lugar, desde uma floresta tropical à mais alta montanha coberta de neve. Os pantânos e charcos podem representar uma ameaça extra, já que a obtenção de fogo será mais difícil.

- Um jovem de uma tribo indígena pode aparecer pedindo ajuda, pois o seu pai sumiu junto com outros caçadores da aldeia e ninguém tem coragem de procurá-lo.
- Os personagens acabam ganhando um mapa, em um jogo de cartas, que leva a um tesouro. Porém descobrem tarde demais que um dos piratas dono do tesouro ficou tempo demais no local e se tornou um Wendigo.

- Os personagens ficam sabendo sobre um boato de uma cidade feita de ouro que se esconde nos montes nevados, eles começam uma expedição mas coisas estranhas começam a acontecer.



## A TAVERNA DO BEHOLDER CEGO

Espero que tenham gostado desse monstro que eu realmente adoro colocar em minhas mesas e caso decidam usar, mande seu e-mail para: [contato@beholdercego.com](mailto:contato@beholdercego.com) Adoraria ouvir o seu testemunho e saber o que os seus jogadores acharam.

Esse monstro foi idealizado no [BeholderCast96 - Dyatlov Pass](#) Pois eu realmente acho que o grupo foi atacado por um wendigo. Se você ainda não escutou, corre lá e escuta, pois isso pode salvar a vida do seu personagem favorito!

Biel, o Bardo.