

Lv.★★★★★
 Chefe

8
 0



Medusa
 - Covarde -
 Ao início de cada rodada cada herói deve resistir ao seu olhar (INT Lv4) ou ficará petrificado até o Fim da Rodada, não podendo realizar ações ou se defender de ataques

Lv.★★★★★
 Chefe

10
 0



Múmia
 - Implacável -
 Ao fim da Rodada, caso não haja um Zumbi na masmorra, adicione um na mesma sala da Múmia.
 Caso já haja um Zumbi na masmorra ele realiza um ataque, se possível, ou movimento

Lv.★★★★★
 Chefe

12
 0



Ogro
 - Implacável -

Lv.★★★★★
 Chefe

10
 0



Troll Bruto
 - Implacável -
 Ao fim da Rodada regenera 103PV (até o total de 10PV)
 -
 Após derrotar o Troll um herói deve gastar uma ação para cortar sua cabeça ou o Troll irá se regenerar no fim da Rodada

Lv.★★★★
 Lacaio

4
 0



Centopeia Gigante
 - Implacável -
 Caso um Herói sofra um ferimento deve resistir ao veneno (STR Lv4) ou sofrer -1PV

Lv.★★★★
 Lacaio Morto-Vivo

6
 0



Esqueleto
 - Implacável -
 Ataques baseado em AGL causam -1 no dano total

Lv.★★★★
 Lacaio

4
 1d6 -1



Goblin
 - Covarde -
 Ao atacar rouba 1MO

Lv.★★★★
 Lacaio

6
 1d6 +1



Hobgoblin
 - Implacável -

Lv.★★★★
 Lacaio

5
 0



Homem-Fungo
 - Covarde -
 Caso um Herói sofra um ferimento deve resistir ao veneno (STR Lv3) ou sofrer -1PV

Lv.★★★★
 Lacaio

7
 2d6



Orc
 - Implacável -
 Ataques baseado em INT causam +1 no dano total

Lv.★★★★
 Lacaio Morto-Vivo

5
 0



Zumbi
 - Implacável -
 Ataques baseado em AGL causam -1 no dano total

Lv.★★★★
 Monstro

8
 2d6



Aranha Gigante
 - Covarde -
 Caso um Herói sofra um ferimento deve resistir ao veneno (STR Lv4) ou perder 1PV
 -
 Heróis na mesma sala não podem mover mais que *1 espaço por ação de movimento
 *2 com habilidade Velocista

Lv.★★★★
 Monstro Morto-Vivo

7
 2d6



Carniçal
 - Covarde -
 Ao atacar recupera PV igual ao dano causado (até o total de 7PV)

Lv.★★★★
 Monstro

10
 2d6



Minotauro
 - Implacável -
 Realiza um ataque extra ao fim de seu turno

Lv.★★★★
 Monstro

8
 2d6



Quimera
 - Implacável -
 Ao atacar role um dado:
 1-2 Hálito Flamejante
 Os heróis em Médio/Longo Alcance devem esquivar (AGL Lv4) ou perder 2PV
 3-6 Ataque normal

Lv.★★★★
 Monstro

8
 2d6



Troll
 - Implacável -
 Ao fim da Rodada regenera 103PV (até o total de 8PV)
 -
 Após derrotar o Troll um herói deve gastar uma ação para cortar sua cabeça ou o Troll irá se regenerar no fim da Rodada