

# **COMPÊNDIO ÚNICO — Sistema A–Z (Versão Mortal Suprema)**

Tudo em um arquivo: equivalência SS↔A–Z, tabela de ranks, habilidades por rank, regras rápidas & arenas, bestiário (sumário + detalhado), chefes (fases), status/condições, fama de facções, eventos por bioma, magias por escola e loot por bioma.

## **Sumário**

- 1) Equivalência SS/SSS/SSS+ → A–Z (mortal)
- 2) Tabela de Ranks (A–Z)
- 3) Habilidades por Rank (A–Z)
- 4) Regras rápidas & Arenas
- 5) Bestiário — Sumário
- 6) Bestiário — Entradas Detalhadas
- 7) Templates de Chefes (Fases)
- 8) Condições & Resistências
- 9) Facções & Fama
- 10) Eventos por Bioma (d20)
- 11) Magias por Escola
- 12) Loot por Bioma & Rank

## 1) Equivalência SS / SSS / SSS+ → A–Z (Versão Mortal)

k	Nome oficial	HP	ENE	ATQ	MAG	DEF	RES	Dano	XP mínimo	Descrição
	Titânico (mortal supremo)	1050	525	105	105	84	84	16d10	19000	Campeão do reino; vence dezenas de elites;
	General Supremo	1100	550	110	110	88	88	18d10	21000	Vira o rumo de guerras; sem poder
	Campeão Supremo	1150	575	115	115	92	92	20d10	23100	Lenda viva no plano mortal; derrota exércitos

## 2) Tabela de Ranks (A–Z)

Rank	Nome	PI	HP	ENE	ATQ	MAG	DEF	RES	Dano (golpe)	XP mínimo
A	Aspirante	1	100	50	10	10	8	8	1d6	0
B	Básico	2	150	75	15	15	12	12	1d8	100
C	Comum	3	200	100	20	20	16	16	1d10	300
D	Discipulado	4	250	125	25	25	20	20	2d6	600
E	Elite	5	300	150	30	30	24	24	2d8	1000
F	Fulgente	6	350	175	35	35	28	28	2d10	1500
G	Guardião	7	400	200	40	40	32	32	3d6	2100
H	Heroico	8	450	225	45	45	36	36	3d8	2800
I	Ilustre	9	500	250	50	50	40	40	3d10	3600
J	Julgador	10	550	275	55	55	44	44	4d8	4500
K	Kaiser	11	600	300	60	60	48	48	4d10	5500
L	Lendário	12	650	325	65	65	52	52	5d10	6600
M	Mítico	13	700	350	70	70	56	56	6d10	7800
N	Nobre Celeste	14	750	375	75	75	60	60	7d10	9100
O	Ômega	15	800	400	80	80	64	64	8d10	10500
P	Primordial	16	850	425	85	85	68	68	9d10	12000
Q	Querúbico	17	900	450	90	90	72	72	10d10	13600
R	Real	18	950	475	95	95	76	76	12d10	15300
S	Supremo	19	1000	500	100	100	80	80	14d10	17100
T	Titânico	20	1050	525	105	105	84	84	16d10	19000
U	General Supremo	21	1100	550	110	110	88	88	18d10	21000
V	Campeão Supremo	22	1150	575	115	115	92	92	20d10	23100
W	Rompe-Impérios	23	1200	600	120	120	96	96	22d10	25300
X	Xenítico	24	1250	625	125	125	100	100	24d10	27600
Y	Yggdrásico	25	1300	650	130	130	104	104	26d10	30000
Z	Zênite	26	1350	675	135	135	108	108	30d10	32500

### **3) Habilidades por Rank (A–Z)**

#### **Rank A**

**Passiva:** Aprendiz Rígido — +10% XP ganho; 1 rerrol de teste por sessão.

**Ativa 1:** Foco — Bônus de acerto +1 turno. (CD 2t/12s, Custo 10% ENE)

**Ativa 2:** Retirada Rápida — Move 2 casas sem ataque de oportunidade. (CD 2t/12s, Custo 10% ENE)

#### **Rank B**

**Passiva:** Disciplina Básica — +1 resistência a medo/atordoamento por cena.

**Ativa 1:** Golpe Básico — ataque físico estável. (CD 2t/12s, Custo 10% ENE)

**Ativa 2:** Passo Lateral — +1 esquiva no próximo ataque recebido. (CD 2t/12s, Custo 10% ENE)

#### **Rank C**

**Passiva:** Senso de Batalha — vantagem em iniciativa contra inimigos de rank A–B.

**Ativa 1:** Corte Arqueado — atinge 2 alvos adjacentes. (CD 3t/18s, Custo 15% ENE)

**Ativa 2:** Provocar — força alvo a focar você por 1t/3s. (CD 3t/18s, Custo 15% ENE)

#### **Rank D**

**Passiva:** Treino Duro — +5% ATQ e +5% DEF quando abaixo de 50% HP.

**Ativa 1:** Quebra-Guarda — aplica -2 DEF por 1t/3s. (CD 3t/18s, Custo 15% ENE)

**Ativa 2:** Passo Tático — reposiciona 3 casas, concede cobertura leve. (CD 3t/18s, Custo 15% ENE)

#### **Rank E**

**Passiva:** Prontidão de Elite — não é surpreendido; +1 ação de reação por cena.

**Ativa 1:** Investida — avança 4 casas e golpeia; empurra 1 casa. (CD 3t/18s, Custo 15% ENE)

**Ativa 2:** Grito de Guerra — aliados em 5m ganham +1 ATQ por 1t/3s. (CD 3t/18s, Custo 15% ENE)

#### **Rank F**

**Passiva:** Brilho Fulgente — penetra 5% de DEF/RES.

**Ativa 1:** Luz Fulgente — golpe físico radiante; cega 1t/3s se falhar DC. (CD 3t/18s, Custo 15% ENE)

**Ativa 2:** Campo Raso — reduz dano recebido em 10% por 1t/3s. (CD 4t/24s, Custo 20% ENE)

#### **Rank G**

**Passiva:** Guarda Imóvel — +1 reação extra para proteger adjacentes.

**Ativa 1:** Muralha Guardiã — cria cobertura média por 1t/3s. (CD 3t/18s, Custo 15% ENE)

**Ativa 2:** Retaliação — contra-ataca ao ser atingido (1x). (CD 4t/24s, Custo 20% ENE)

#### **Rank H**

**Passiva:** Feito Heroico — quando reduz um inimigo a 0 HP, recupera 10% ENE.

**Ativa 1:** Estocada Heroica — alta precisão; se acerta, sangramento leve 2t/6s. (CD 3t/18s, Custo 15% ENE)

**Ativa 2:** Onda de Impacto — cone curto, derruba no chão (1t/3s). (CD 4t/24s, Custo 20% ENE)

#### **Rank I**

**Passiva:** Fama Ilustre — aliados a 5m ganham +1 em testes de moral.

**Ativa 1:** Corte Ilustre — crítico expande de 20 para 19–20. (CD 3t/18s, Custo 15% ENE)

**Ativa 2:** Selo Estelar — magia de bloqueio: +2 RES por 1t/3s. (CD 4t/24s, Custo 20% ENE)

## Rank J

**Passiva:** Peso do Julgo — penetra 10% DEF/RES.

**Ativa 1:** Veredito — golpe ignora cobertura; se alvo falhar DC, fica Lento 1t/3s. (CD 4t/24s, Custo 20% ENE)

**Ativa 2:** Correntes de Julgo — enraiza por 1t/3s (2t se minions). (CD 5t/30s, Custo 25% ENE)

## Rank K

**Passiva:** Mandato — aliados sob seu comando ganham +1 DEF/RES.

**Ativa 1:** Pisada do Rei — área pequena, derruba e aplica -1 ATQ 1t/3s. (CD 4t/24s, Custo 20% ENE)

**Ativa 2:** Ordem Inquebrável — remove medo de 3 aliados. (CD 5t/30s, Custo 25% ENE)

## Rank L

**Passiva:** Fábula Viva — ao iniciar combate, ganha escudo = 10% HP.

**Ativa 1:** Corte Lendário — dano elevado; se reduz a 0, ecoa em alvo próximo ( $\frac{1}{2}$  dano). (CD 4t/24s, Custo 20% ENE)

**Ativa 2:** Saga Ancestral — +2 ATQ/MAG por 2t/6s. (CD 5t/30s, Custo 25% ENE)

**Ultimate:** Relíquia Épica — invoca arma/artefato por 2t/6s; +15% penetração. (CD 10t/120s, Custo 60% ENE + 1 Fadiga)

## Rank M

**Passiva:** Aura Mítica — penetra 15% DEF/RES.

**Ativa 1:** Ruptura do Éter — golpe mágico puro; ignora resistência elemental. (CD 5t/30s, Custo 25% ENE)

**Ativa 2:** Véu dos Mitos — torna-se alvo difícil (+2 esquiva) por 2t/6s. (CD 6t/36s, Custo 30% ENE)

**Ultimate:** Chamado dos Mitos — invoca entidade menor aliada 2t/6s. (CD 12t/150s, Custo 65% ENE + 1 Fadiga)

## Rank N

**Passiva:** Linagem Celeste — cura 5% HP ao conjurar 2 mágicas na cena.

**Ativa 1:** Cálice de Lhor — cura em área pequena, remove 1 debuff. (CD 5t/30s, Custo 25% ENE)

**Ativa 2:** Lança de Noct — projétil sombrio que silencia 1t/3s se falhar DC. (CD 6t/36s, Custo 30% ENE)

**Ultimate:** Tribunal Celeste — julga 3 alvos; um é atordoado 1t/3s (com sucesso parcial). (CD 12t/150s, Custo 65% ENE + 1 Fadiga)

## Rank O

**Passiva:** Ponto Ômega — sempre atua no topo da ordem 1x por combate.

**Ativa 1:** Ressalto de Entropia — reflete 20% do próximo dano recebido. (CD 5t/30s, Custo 25% ENE)

**Ativa 2:** Cisão de Fase — teleports 6 casas. (CD 6t/36s, Custo 30% ENE)

**Ultimate:** Quebra de Limite — por 2t/6s, dano não pode ser reduzido abaixo de 50%. (CD 12t/150s, Custo 65% ENE + 1 Fadiga)

## Rank P

**Passiva:** Eco Primordial — +1 ação menor por turno (2 turnos por combate).

**Ativa 1:** Fluxo Arcaico — recarrega 20% ENE; aliados a 5m ganham 10% ENE. (CD 6t/36s, Custo 30% ENE)

**Ativa 2:** Sílex do Início — arma ganha dano verdadeiro por 1t/3s. (CD 6t/36s, Custo 30% ENE)

**Ultimate:** Moldar Matéria — ergue/abre terreno (muro, ponte, crateras). (CD 14t/180s, Custo 70% ENE + 1 Fadiga)

## Rank Q

**Passiva:** Plumas do Véu — vantagem contra magias de controle.

**Ativa 1:** Acorde Querúbico — buff harmônico: +2 RES/aliado em 5m, 2t/6s. (CD 6t/36s, Custo 30% ENE)

**Ativa 2:** Flecha Seraf — perfura linhas; penetra 20% RES. (CD 7t/42s, Custo 35% ENE)

**Ultimate:** Mandamento — escolha: Silêncio, Medo ou Lento em grande área (1t/3s, DC). (CD 14t/180s, Custo 70% ENE + 1 Fadiga)

## Rank R

**Passiva:** Direito Áureo — imune a medo/charme.

**Ativa 1:** Soberania de Campo — zona de domínio: inimigos -1 ATQ/DEF. (CD 6t/36s, Custo 30% ENE)

**Ativa 2:** Bastão Real — golpe que desarma (1t/3s). (CD 7t/42s, Custo 35% ENE)

**Ultimate:** Decreto Real — cancela 1 magia ativa na cena (contrafeitiço superior). (CD 14t/180s, Custo 70% ENE + 1 Fadiga)

## Rank S

**Passiva:** Supremacia — penetra 25% DEF/RES.

**Ativa 1:** Domínio Null — anula bônus elementais em 6m por 2t/6s. (CD 7t/42s, Custo 35% ENE)

**Ativa 2:** Vínculo Absoluto — puxa 3 inimigos 2 casas ao centro. (CD 8t/48s, Custo 40% ENE)

**Ultimate:** Apagar Nome — remove 1 buff e 1 ação preparada de 2 alvos. (CD 16t/210s, Custo 75% ENE + 1 Fadiga)

## Rank T

**Passiva:** Carne de Titã — recebe -20% dano físico.

**Ativa 1:** Ruptura Telúrica — linha longa, derruba e racha terreno. (CD 7t/42s, Custo 35% ENE)

**Ativa 2:** Empunhadura Colossal — agarra gigante (alvo fica Preso 2t/6s). (CD 8t/48s, Custo 40% ENE)

**Ultimate:** Erguer Montanha — cria obstáculo maciço/altitude tática. (CD 16t/210s, Custo 75% ENE + 1 Fadiga)

## Rank U

**Passiva:** Consciência Cósmica — vê invisíveis e planos próximos.

**Ativa 1:** Troca de Linha — reposiciona aliados em 10m instantaneamente. (CD 7t/42s, Custo 35% ENE)

**Ativa 2:** Investida Rasante — desloca-se 8 casas atravessando inimigos (dano em passagem). (CD 8t/48s, Custo 40% ENE)

**Ultimate:** Marcha Inexorável — invulnerável a terreno/ambiente por 2t/6s. (CD 16t/210s, Custo 75% ENE + 1 Fadiga)

## Rank V

**Passiva:** Ímpeto Voraz — +20% velocidade de movimento e conjuração.

**Ativa 1:** Cisalhamento — aplica Ruptura (ignora 30% DEF) 2t/6s. (CD 8t/48s, Custo 40% ENE)

**Ativa 2:** Redemoinho — puxa/empurra em área média. (CD 9t/54s, Custo 45% ENE)

**Ultimate:** Olho da Batalha — zona segura móvel para aliados (2t/6s). (CD 20t/240s, Custo 80% ENE + 2 Fadigas)

## Rank W

**Passiva:** Quebra-Mundo — +25% dano contra estruturas/chefes.

**Ativa 1:** Trajetória Extintiva — projéteis múltiplos em leque (ignoram 30% RES). (CD 8t/48s, Custo 40% ENE)

**Ativa 2:** Fenda Sísmica — racha arena; queda derruba e atordoia 1t/3s. (CD 9t/54s, Custo 45% ENE)

**Ultimate:** Cisão de Campo — divide a arena em dois níveis; controles massivos. (CD 20t/240s, Custo 80% ENE + 2 Fadigas)

## Rank X

**Passiva:** Paradoxo — 1x por combate, transforma falha crítica em sucesso.

**Ativa 1:** Passo Impossível — teleporte livre com reposicionamento de alvo. (CD 8t/48s, Custo 40% ENE)

**Ativa 2:** Lógica Quebrada — aplica Confusão 2t/6s (DC). (CD 9t/54s, Custo 45% ENE)

**Ultimate:** Jaula de Arena — remove 1 alvo da arena por 1t/3s. (CD 20t/240s, Custo 80% ENE + 2 Fadigas)

## Rank Y

**Passiva:** Raízes do Mundo — resistência a deslocamentos/derrubões.

**Ativa 1:** Seiva Temporal — regenera 5% HP por turno por 3t/9s. (CD 8t/48s, Custo 40% ENE)

**Ativa 2:** Galho-Vínculo — imobiliza em área média 2t/6s. (CD 9t/54s, Custo 45% ENE)

**Ultimate:** Árvore do Destino — escolhe: cura massiva ou dano massivo escalável. (CD 20t/240s, Custo 80% ENE + 2 Fadigas)

## Rank Z

**Passiva:** Axioma Final — imune a morte 1x por combate (fica a 1 HP).

**Ativa 1:** Anulação Total — nega magia/efeito único alvo. (CD 8t/48s, Custo 40% ENE)

**Ativa 2:** Intangível — torna-se intocável por 1t/3s (não age). (CD 9t/54s, Custo 45% ENE)

**Ultimate:** Zênite — Golpe Final — rescreve terreno, limpa buffs/debuffs e causa dano massivo global (DC alto). (CD 20t/240s, Custo 80% ENE + 2 Fadigas)

## 4) Regras rápidas & Arenas

- Dano: pacote do rank (ex.: 3d8) + ATQ/5 (físico) ou + MAG/5 (mágico).
- CD de resistência (DC): 10 + floor(PI/3) + modificador.
- Custos/CD por faixa: A–E (10–15% ENE, 2–3t) • F–I (15–20%, 3–4t) • J–L (20–25%, 4–5t) • M–O (25–30%, 5–6t) • P–R (30–35%, 6–7t) • S–U (35–40%, 7–8t) • V–Z (40–45%, 8–9t).
- Drops: use a raridade alvo por rank para bosses/elite.
- Balanceamento: +2 ATQ/MAG por rank = mais letal; subir DEF/RES = jogo mais tático.

**Arenas:** Bronze A–C • Prata D–F • Ouro G–I • Platina J–L • Diamante M–O • Ascendente P–R • Celestial S–U • Ápice V–Z

## 5) Bestiário — Sumário

Nome	Categoria	Rank	HP	ATQ	MAG	DEF	RES	DanoBase	Habitat
Dragão Escarlate de Arkhaven	Lendária	L	650	65	65	52	52	5d10	Cordilheiras vulcânicas, Arkhaven
Dragão Negro Soberano	Lendária	V	1150	115	115	92	92	20d10	Montanhas negras e covis antigos
Fênix Rubra	Lendária	M	700	70	70	56	56	6d10	Desertos e picos ensolarados
Fênix Cinérea	Lendária	N	750	75	75	60	60	7d10	Ruínas queimadas e forjas antigas
Leviatã das Profundezas	Lendária	N	750	75	75	60	60	7d10	Fossos oceânicos, tempestades
Kirin da Tempestade	Lendária	M	700	70	70	56	56	6d10	Planaltos tempestuosos
Behemoth de Basalto	Lendária	M	700	70	70	56	56	6d10	Campos petrificados e canteiros arcanos
Roc do Firmamento	Lendária	L	650	65	65	52	52	5d10	Cordilheiras e penhascos altos
Basilisco Real	Lendária	K	600	60	60	48	48	4d10	Desertos pedregosos e ruínas
Esfinge da Areia	Lendária	L	650	65	65	52	52	5d10	Ermos e tumbas reais
Tartaruga Anciã de Jade	Lendária	L	650	65	65	52	52	5d10	Lagos sagrados e jardins imperiais
Wyrm de Gelo Boreal	Lendária	K	600	60	60	48	48	4d10	Geleiras e cavernas de gelo
Colosso Runídeo	Antiga	K	600	60	60	48	48	4d10	Cidades perdidas, pontes antigas
Guardião da Ponte Eterna	Antiga	J	550	55	55	44	44	4d8	Gargantas e passagens sagradas
Ent Matriarca	Antiga	L	650	65	65	52	52	5d10	Bosques sagrados
Golem da Forja de Âmbar	Antiga	K	600	60	60	48	48	4d10	Forjas enterradas e minas antigas
Quimera Antediluviana	Antiga	L	650	65	65	52	52	5d10	Cordilheiras, covis remotos
Hidra dos Pântanos Seculares	Antiga	L	650	65	65	52	52	5d10	Pântanos ancestrais
Serpente de Obsidiana	Antiga	K	600	60	60	48	48	4d10	Cavernas vulcânicas
Cavaleiro Sepulcral	Antiga	J	550	55	55	44	44	4d8	Criptas e campos de batalha antigos
Grifo Jovem	Pet	I	500	50	50	40	40	3d10	Planaltos e falésias
Hipogrifo Juvenil	Pet	H	450	45	45	36	36	3d8	Planícies altas
Salamandra Ígnea	Pet	F	350	35	35	28	28	2d10	Fendas e forjas
Corvo Arcano	Pet	E	300	30	30	24	24	2d8	Cidades e bosques
Lobo Tempestal	Pet	G	400	40	40	32	32	3d6	Taigas e planaltos
Raposa de Três Caudas	Pet	I	500	50	50	40	40	3d10	Bosques e ruínas
Tartaruga de Pedra	Pet	D	250	25	25	20	20	2d6	Pedreiras e rios lentos
Falcão de Caça Real	Pet	C	200	20	20	16	16	1d10	Campos abertos
Pseudodragão do Jardim	Pet	G	400	40	40	32	32	3d6	Jardins e torres
Jaguará de Nevasca	Pet	H	450	45	45	36	36	3d8	Cordilheiras frias

## 6) Bestiário — Entradas Detalhadas

### Dragão Escarlate de Arkhaven — Rank L

**Categoria:** Lendária • **Tipo:** Dragão — Fogo, Voador • **Habitat:** Cordilheiras vulcânicas, Arkhaven •

**Comportamento:** Territorial, predador aéreo

**HP 650 • ENE 325 • ATQ 65 • MAG 65 • DEF 52 • RES 52 • Dano 5d10 • XP mínimo 6600**

**Passiva:** Escamas ígneas — resistência forte a Fogo; fraca a Gelo.

**Ativa 1:** Sopro Escarlate — cone amplo; dano de fogo alto. (CD 5t, Custo 30% ENE)

**Ativa 2:** Impacto de Cauda — derruba e empurra 2 casas. (CD 4t, Custo 20% ENE)

**Drops:** Escamas escarlates (raro), Núcleo flamejante (épico), Presa dracônica (incomum)

### Dragão Negro Soberano — Rank V

**Categoria:** Lendária • **Tipo:** Dragão — Sombra, Voador • **Habitat:** Montanhas negras e covis antigos •

**Comportamento:** Domínio absoluto do território

**HP 1150 • ENE 575 • ATQ 115 • MAG 115 • DEF 92 • RES 92 • Dano 20d10 • XP mínimo 23100**

**Passiva:** Manto Sombrio — ataques à distância contra ele sofrem -1 acerto.

**Ativa 1:** Chuva de Cinzas — área grande, dano sombrio + Cegueira 1t (DC). (CD 8t, 45% ENE)

**Ativa 2:** Garra Soberana — golpe perfurante que ignora 30% DEF. (CD 6t, 35% ENE)

**Drops:** Escama nictícia (lendário), Olho opalescente (mítico), Cinza dracônica (raro)

### Fênix Rubra — Rank M

**Categoria:** Lendária • **Tipo:** Ave Ígnea — Renascente • **Habitat:** Desertos e picos ensolarados •

**Comportamento:** Orgulhosa, evita combates fúteis

**HP 700 • ENE 350 • ATQ 70 • MAG 70 • DEF 56 • RES 56 • Dano 6d10 • XP mínimo 7800**

**Passiva:** Renascimento — ao cair, retorna 1x com 30% HP (1 por dia).

**Ativa 1:** Chama Purificadora — dano + remove 1 debuff aliado em área pequena. (CD 5t, 30% ENE)

**Ativa 2:** Voo Solar — desloca-se 6 casas e deixa trilha ardente. (CD 4t, 25% ENE)

**Drops:** Pena rubra (raro), Cinzas vitais (épico), Coração ígneo (mítico)

### Fênix Cinérea — Rank N

**Categoria:** Lendária • **Tipo:** Ave Ígnea — Cinzas • **Habitat:** Ruínas queimadas e forjas antigas •

**Comportamento:** Serena, protetora de relíquias

**HP 750 • ENE 375 • ATQ 75 • MAG 75 • DEF 60 • RES 60 • Dano 7d10 • XP mínimo 9100**

**Passiva:** Cura das Cinzas — regenera 5% HP por 3t após usar habilidade de fogo.

**Ativa 1:** Sopro Cinéreo — cone médio, dano + Lento 1t (DC). (CD 6t, 30% ENE)

**Ativa 2:** Brasa Guardiã — escudo de fogo em aliado (+2 RES por 2t). (CD 5t, 25% ENE)

**Drops:** Poeira cinérea (incomum), Ampola de brasas (raro), Nô de brasa (lendário)

### Leviatã das Profundezas — Rank N

**Categoria:** Lendária • **Tipo:** Serpente Marinha — Água • **Habitat:** Fossos oceânicos, tempestades •

**Comportamento:** Territorial, caça embarcações

**HP 750 • ENE 375 • ATQ 75 • MAG 75 • DEF 60 • RES 60 • Dano 7d10 • XP mínimo 9100**

**Passiva:** Muralha d'Água — recebe -20% dano a distância enquanto submerso.

**Ativa 1:** Turbilhão — puxa inimigos em área média para o centro. (CD 6t, 35% ENE)

**Ativa 2:** Jato de Pressão — linha longa, perfura e aplica Atordoamento 1t se falhar DC. (CD 7t, 40% ENE)

**Drops:** Perola abissal (raro), Escama marinha (incomum), Núcleo aquático (épico)

## Kirin da Tempestade — Rank M

**Categoria:** Lendária • **Tipo:** Quimera Cervídea — Trovão • **Habitat:** Planaltos tempestuosos • **Comportamento:** Elusivo, protetor da natureza

**HP 700 • ENE 350 • ATQ 70 • MAG 70 • DEF 56 • RES 56 • Dano 6d10 • XP mínimo 7800**

**Passiva:** Casco Relampejante — esquiva +1 contra metal e armaduras pesadas.

**Ativa 1:** Rajada Tempestal — arco elétrico em cadeia entre até 3 alvos. (CD 5t, 30% ENE)

**Ativa 2:** Passo do Trovão — teletransporte curto (4 casas). (CD 4t, 25% ENE)

**Drops:** Crina tempestual (raro), Núcleo elétrico (épico), Casco rúnico (raro)

## Behemoth de Basalto — Rank M

**Categoria:** Lendária • **Tipo:** Monstro Terrestre — Colosso • **Habitat:** Campos petrificados e canteiros arcânicos •

**Comportamento:** Obstinado, avança em linha

**HP 700 • ENE 350 • ATQ 70 • MAG 70 • DEF 56 • RES 56 • Dano 6d10 • XP mínimo 7800**

**Passiva:** Pele Rochedo — +2 DEF; imune a empurões menores.

**Ativa 1:** Pisada Sísmica — área curta, derruba e racha terreno. (CD 6t, 30% ENE)

**Ativa 2:** Aríete Vivo — investida 5 casas, dano alto e empurra 2. (CD 5t, 25% ENE)

**Drops:** Fragmento basalto (incomum), Núcleo sísmico (épico), Chifre serrilhado (raro)

## Roc do Firmamento — Rank L

**Categoria:** Lendária • **Tipo:** Ave Gigante — Caçadora • **Habitat:** Cordilheiras e penhascos altos •

**Comportamento:** Caçadora solitária

**HP 650 • ENE 325 • ATQ 65 • MAG 65 • DEF 52 • RES 52 • Dano 5d10 • XP mínimo 6600**

**Passiva:** Garras de Altitude — +1 crítico contra alvos no solo aberto.

**Ativa 1:** Mergulho Cortante — desloca 6 casas e golpe preciso. (CD 4t, 25% ENE)

**Ativa 2:** Borrasca de Asas — cone de vento que empurra 2 casas. (CD 5t, 25% ENE)

**Drops:** Pena colossal (incomum), Talo de asa (raro), Ovos de roc (raro)

## Basilisco Real — Rank K

**Categoria:** Lendária • **Tipo:** Réptil — Petrificador • **Habitat:** Desertos pedregosos e ruínas • **Comportamento:** Emboscador imóvel

**HP 600 • ENE 300 • ATQ 60 • MAG 60 • DEF 48 • RES 48 • Dano 4d10 • XP mínimo 5500**

**Passiva:** Olhar de Pedra — 1x por combate, aplica Lento 2t se falhar DC; 2 falhas viram Petrificação leve.

**Ativa 1:** Mordida Cáustica — dano + -1 DEF por 2t. (CD 4t, 20% ENE)

**Ativa 2:** Fustigar Caudal — golpe em área curta, chance de derrubar. (CD 4t, 20% ENE)

**Drops:** Olho límpido (raro), Escama áspera (incomum), Glândula cáustica (raro)

## Esfinge da Areia — Rank L

**Categoria:** Lendária • **Tipo:** Criatura Mística — Guardiã • **Habitat:** Ermos e tumbas reais • **Comportamento:** Oracular, testa viajantes

**HP 650 • ENE 325 • ATQ 65 • MAG 65 • DEF 52 • RES 52 • Dano 5d10 • XP mínimo 6600**

**Passiva:** Enigma Guardião — 1x por cena, força teste de MEM; falha = -1 ação (1t).

**Ativa 1:** Areias Vinculantes — imobiliza em área pequena (DC). (CD 5t, 25% ENE)

**Ativa 2:** Grito do Deserto — cone médio, cega 1t (DC). (CD 5t, 25% ENE)

**Drops:** Areia etérea (incomum), Lápis rúnico (raro), Placa dourada (raro)

## Tartaruga Aciã de Jade — Rank L

**Categoria:** Lendária • **Tipo:** Quelônio — Guardião • **Habitat:** Lagos sagrados e jardins imperiais • **Comportamento:** Lenta, defensiva

**HP** 650 • **ENE** 325 • **ATQ** 65 • **MAG** 65 • **DEF** 52 • **RES** 52 • **Dano** 5d10 • **XP mínimo** 6600

**Passiva:** Carapaça de Jade — -20% dano perfurante; +2 RES.

**Ativa 1:** Lâmina d'Água — lâmina de água em arco (linha curta). (CD 4t, 20% ENE)

**Ativa 2:** Muralha Serena — escudo de área pequena por 2t. (CD 5t, 25% ENE)

**Drops:** Placa de jade (raro), Alga vital (incomum), Pérola verde (épico)

## Wurm de Gelo Boreal — Rank K

**Categoria:** Lendária • **Tipo:** Dragonoide — Gelo, Escavador • **Habitat:** Geleiras e cavernas de gelo • **Comportamento:** Predador subterrâneo

**HP** 600 • **ENE** 300 • **ATQ** 60 • **MAG** 60 • **DEF** 48 • **RES** 48 • **Dano** 4d10 • **XP mínimo** 5500

**Passiva:** Sangue Gélido — reduzir dano de fogo em 10% (choque térmico controlado).

**Ativa 1:** Sopro Boreal — cone curto, dano de gelo + Lento (DC). (CD 4t, 20% ENE)

**Ativa 2:** Perfuração Ártica — surge do solo, dano perfurante. (CD 4t, 20% ENE)

**Drops:** Gema boreal (raro), Placa gelídea (incomum), Núcleo frígido (raro)

## Colosso Runídeo — Rank K

**Categoria:** Antiga • **Tipo:** Construto — Guardião • **Habitat:** Cidades perdidas, pontes antigas • **Comportamento:** Estático, desperta a intrusos

**HP** 600 • **ENE** 300 • **ATQ** 60 • **MAG** 60 • **DEF** 48 • **RES** 48 • **Dano** 4d10 • **XP mínimo** 5500

**Passiva:** Circuito Arcano — resiste a magias comuns (+2 RES vs magias).

**Ativa 1:** Pilar de Luz — raio focal, dano mágico alto. (CD 5t, 25% ENE)

**Ativa 2:** Mão de Pedra — agarra e imobiliza 1t. (CD 4t, 20% ENE)

**Drops:** Núcleo rúnico (épico), Relevo antigo (raro), Pó de pedra (comum)

## Guardião da Ponte Eterna — Rank J

**Categoria:** Antiga • **Tipo:** Humanoide — Sentinelas • **Habitat:** Gargantas e passagens sagradas •

**Comportamento:** Duelista de honra

**HP** 550 • **ENE** 275 • **ATQ** 55 • **MAG** 55 • **DEF** 44 • **RES** 44 • **Dano** 4d8 • **XP mínimo** 4500

**Passiva:** Postura Imóvel — +2 DEF enquanto não se move.

**Ativa 1:** Desafio — força 1 inimigo a focar você (1t). (CD 4t, 20% ENE)

**Ativa 2:** Corte do Portão — alto dano a quem cruzar a zona. (CD 4t, 20% ENE)

**Drops:** Símbolo do portão (incomum), Aço venerável (raro), Manto do vigia (incomum)

## Ent Matriarca — Rank L

**Categoria:** Antiga • **Tipo:** Planta Animada — Aciã • **Habitat:** Bosques sagrados • **Comportamento:** Protetora do bosque

**HP** 650 • **ENE** 325 • **ATQ** 65 • **MAG** 65 • **DEF** 52 • **RES** 52 • **Dano** 5d10 • **XP mínimo** 6600

**Passiva:** Raízes Antigas — regenera 3% HP por turno em floresta.

**Ativa 1:** Abraço de Vinha — área pequena, imobiliza (DC). (CD 5t, 25% ENE)

**Ativa 2:** Sementes Vivas — invoca brotos (minions) por 2t. (CD 6t, 30% ENE)

**Drops:** Seiva dourada (raro), Casca anciã (incomum), Semente vital (épico)

## Golem da Forja de Âmbar — Rank K

**Categoria:** Antiga • **Tipo:** Construto — Calor • **Habitat:** Forjas enterradas e minas antigas • **Comportamento:** Marcha implacável

**HP** 600 • **ENE** 300 • **ATQ** 60 • **MAG** 60 • **DEF** 48 • **RES** 48 • **Dano** 4d10 • **XP mínimo** 5500

**Passiva:** Coração de Âmbar — resistência a fogo; projéteis grudam (metade do dano).

**Ativa 1:** Martelo Incandescente — dano e -1 DEF por 2t. (CD 4t, 20% ENE)

**Ativa 2:** Respingo de Resina — área curta, Lento 1t. (CD 5t, 25% ENE)

**Drops:** Âmbar grosso (incomum), Moldura antiga (raro), Brasa fossil (raro)

## Quimera Antediluviana — Rank L

**Categoria:** Antiga • **Tipo:** Besta Híbrida — Ácido/Fogo • **Habitat:** Cordilheiras, covis remotos • **Comportamento:** Caçadora cruel

**HP** 650 • **ENE** 325 • **ATQ** 65 • **MAG** 65 • **DEF** 52 • **RES** 52 • **Dano** 5d10 • **XP mínimo** 6600

**Passiva:** Toxina Antiga — ataques aplicam -1 RES (1t) em falha na DC.

**Ativa 1:** Jato Ácido — linha média, dano + corroer armadura. (CD 5t, 25% ENE)

**Ativa 2:** Bafo Ígneo — cone curto, dano de fogo. (CD 4t, 20% ENE)

**Drops:** Vesícula ácida (raro), Crina chamuscada (incomum), Garra antediluviana (raro)

## Hidra dos Pântanos Seculares — Rank L

**Categoria:** Antiga • **Tipo:** Serpente — Múltiplas cabeças • **Habitat:** Pântanos ancestrais • **Comportamento:** Territorial de emboscada

**HP** 650 • **ENE** 325 • **ATQ** 65 • **MAG** 65 • **DEF** 52 • **RES** 52 • **Dano** 5d10 • **XP mínimo** 6600

**Passiva:** Cabeças Renovadas — ao perder 1 cabeça, ganha fúria (+1 ATQ por 2t).

**Ativa 1:** Jorro Tóxico — cone médio, Veneno (2t) em falha na DC. (CD 5t, 25% ENE)

**Ativa 2:** Enroscar — agarra, reduz movimento por 1t. (CD 4t, 20% ENE)

**Drops:** Glândula tóxica (raro), Escama viscosa (incomum), Saliva coagulante (incomum)

## Serpe de Obsidiana — Rank K

**Categoria:** Antiga • **Tipo:** Serpente — Obsidiana • **Habitat:** Cavernas vulcânicas • **Comportamento:** Rasteira, ágil

**HP** 600 • **ENE** 300 • **ATQ** 60 • **MAG** 60 • **DEF** 48 • **RES** 48 • **Dano** 4d10 • **XP mínimo** 5500

**Passiva:** Couro Vítreo — reflete 10% do dano cortante.

**Ativa 1:** Lâmina de Cauda — corte em arco (2 alvos). (CD 4t, 20% ENE)

**Ativa 2:** Finta Sinuosa — +2 esquiva neste turno. (CD 3t, 15% ENE)

**Drops:** Fragmento obsidiano (comum), Presa negra (incomum), Essêncnia vítreia (raro)

## Cavaleiro Sepulcral — Rank J

**Categoria:** Antiga • **Tipo:** Morto-vivo — Campeão • **Habitat:** Criptas e campos de batalha antigos • **Comportamento:** Guardião silencioso

**HP** 550 • **ENE** 275 • **ATQ** 55 • **MAG** 55 • **DEF** 44 • **RES** 44 • **Dano** 4d8 • **XP mínimo** 4500

**Passiva:** Carcaça Aço-Frio — reduz 10% dano físico.

**Ativa 1:** Golpe Funéreo — dano e Medo 1t (DC). (CD 4t, 20% ENE)

**Ativa 2:** Véu do Túmulo — +2 RES por 2t. (CD 4t, 20% ENE)

**Drops:** Lâmina nefasta (raro), Manto sepulcral (incomum), Medalhão partido (incomum)

## **Grifo Jovem — Rank I**

**Categoria:** Pet • **Tipo:** Besta Alada — Montaria • **Habitat:** Planaltos e falésias • **Comportamento:** Leal ao tratador

**HP 500 • ENE 250 • ATQ 50 • MAG 50 • DEF 40 • RES 40 • Dano 3d10 • XP mínimo 3600**

**Passiva:** Visão de Caça — vantagem em rastrear alvos a céu aberto.

**Ativa 1:** Arranque Aéreo — salto/voo curto, golpe. (CD 3t, 15% ENE)

**Ativa 2:** Guincho — desmoraliza alvo próximo (-1 ATQ 1t). (CD 3t, 15% ENE)

**Drops:** Pena firme (comum), Garras leves (comum)

**Domesticação:** Laço de couro, 2 refeições/ dia; teste de MANEJO ANIMAIS (DC 14) por 3 dias

## **Hipogrifo Juvenil — Rank H**

**Categoria:** Pet • **Tipo:** Besta Alada — Montaria • **Habitat:** Planícies altas • **Comportamento:** Orgulhoso, exigente

**HP 450 • ENE 225 • ATQ 45 • MAG 45 • DEF 36 • RES 36 • Dano 3d8 • XP mínimo 2800**

**Passiva:** Passo Seguro — ignora terreno difícil 1x/turno.

**Ativa 1:** Picada — perfurante preciso. (CD 3t, 15% ENE)

**Ativa 2:** Bater de Asas — empurra 1 casa. (CD 3t, 15% ENE)

**Drops:** Pena cinza (comum), Bico afiado (comum)

**Domesticação:** Trela reforçada; DC 13 por 2 dias

## **Salamandra Ígnea — Rank F**

**Categoria:** Pet • **Tipo:** Elemental Menor — Fogo • **Habitat:** Fendas e forjas • **Comportamento:** Brincalhona, quente

**HP 350 • ENE 175 • ATQ 35 • MAG 35 • DEF 28 • RES 28 • Dano 2d10 • XP mínimo 1500**

**Passiva:** Pele Morna — protege o dono de queimaduras leves.

**Ativa 1:** Sput de Brasa — projétil curto de fogo. (CD 2t, 10% ENE)

**Ativa 2:** Rodopio Quente — zona pequena que causa dano leve. (CD 3t, 12% ENE)

**Drops:** Carvão vivo (comum), Escama quente (comum)

**Domesticação:** Ração mineral; DC 11 por 1 dia

## **Corvo Arcano — Rank E**

**Categoria:** Pet • **Tipo:** Ave — Mensageiro • **Habitat:** Cidades e bosques • **Comportamento:** Curioso, imitador

**HP 300 • ENE 150 • ATQ 30 • MAG 30 • DEF 24 • RES 24 • Dano 2d8 • XP mínimo 1000**

**Passiva:** Olho da Soma — memoriza 1 rota e retorna sozinho.

**Ativa 1:** Bicar — distração leve. (CD 2t, 10% ENE)

**Ativa 2:** Eco Rúnico — repete 1 palavra■chave para aviso. (CD 3t, 10% ENE)

**Drops:** Pena negra (comum)

**Domesticação:** Treino com grãos; DC 10 por 1 dia

## Lobo Tempestal — Rank G

**Categoria:** Pet • **Tipo:** Canídeo — Eletricidade • **Habitat:** Taigas e planaltos • **Comportamento:** Leal, protetor  
**HP 400 • ENE 200 • ATQ 40 • MAG 40 • DEF 32 • RES 32 • Dano 3d6 • XP mínimo 2100**

**Passiva:** Faros de Trovoada — percebe clima e emboscadas (+1 iniciativa).

**Ativa 1:** Mordida Crepitante — dano leve elétrico. (CD 3t, 12% ENE)

**Ativa 2:** Uivo de Alerta — aliados +1 percepção 1 cena. (CD 4t, 15% ENE)

**Drops:** Pelo áspero (comum), Presa limpa (comum)

**Domesticação:** Coleira isolante; DC 12 por 2 dias

## Raposa de Três Caudas — Rank I

**Categoria:** Pet • **Tipo:** Vulpino — Tríade Mágica • **Habitat:** Bosques e ruínas • **Comportamento:** Astuta, brincalhona

**HP 500 • ENE 250 • ATQ 50 • MAG 50 • DEF 40 • RES 40 • Dano 3d10 • XP mínimo 3600**

**Passiva:** Caudas Convergentes — 1x por cena, concede +1 RES ao dono (2t).

**Ativa 1:** Clarão Ilusório — ofusca um alvo (1t). (CD 3t, 15% ENE)

**Ativa 2:** Passo Sutil — move 2 casas sem provocar reação. (CD 3t, 15% ENE)

**Drops:** Pelo lustroso (comum), Charme de raposa (incomum)

**Domesticação:** Doces de mel; DC 14 por 3 dias

## Tartaruga de Pedra — Rank D

**Categoria:** Pet • **Tipo:** Quelônio — Rocha • **Habitat:** Pedreiras e rios lentos • **Comportamento:** Calma, teimosa  
**HP 250 • ENE 125 • ATQ 25 • MAG 25 • DEF 20 • RES 20 • Dano 2d6 • XP mínimo 600**

**Passiva:** Casco Duro — +1 DEF passivo para o dono (adjacente).

**Ativa 1:** Cuspe de Cascalho — projétil leve. (CD 2t, 10% ENE)

**Ativa 2:** Retrair — ganha +2 DEF 1t. (CD 3t, 12% ENE)

**Drops:** Fragmento pedroso (comum)

**Domesticação:** Hortaliças; DC 9 por 1 dia

## Falcão de Caça Real — Rank C

**Categoria:** Pet • **Tipo:** Ave — Caçadora • **Habitat:** Campos abertos • **Comportamento:** Focado, rápido  
**HP 200 • ENE 100 • ATQ 20 • MAG 20 • DEF 16 • RES 16 • Dano 1d10 • XP mínimo 300**

**Passiva:** Olhos de Águia — vantagem em testes de busca a distância.

**Ativa 1:** Mergulho — ataque preciso. (CD 2t, 10% ENE)

**Ativa 2:** Sinal — transmite recado curto. (CD 3t, 10% ENE)

**Drops:** Pena dura (comum)

**Domesticação:** Manopla e capuz; DC 9 por 1 dia

## Pseudodragão do Jardim — Rank G

**Categoria:** Pet • **Tipo:** Dragoide Menor — Tóxico leve • **Habitat:** Jardins e torres • **Comportamento:** Zombeteiro, curioso

**HP** 400 • **ENE** 200 • **ATQ** 40 • **MAG** 40 • **DEF** 32 • **RES** 32 • **Dano** 3d6 • **XP mínimo** 2100

**Passiva:** Resíduo Tóxico — ataques têm 10% de chance de aplicar Veneno 1t (DC).

**Ativa 1:** Picada — dano leve perfurante. (CD 3t, 12% ENE)

**Ativa 2:** Asa■Viva — voo curto (2 casas). (CD 2t, 10% ENE)

**Drops:** Espinho fino (comum), Asinha (comum)

**Domesticação:** Frutas doces; DC 12 por 2 dias

## Jaguará de Nevasca — Rank H

**Categoria:** Pet • **Tipo:** Felino — Gelo • **Habitat:** Cordilheiras frias • **Comportamento:** Territorial, fiel

**HP** 450 • **ENE** 225 • **ATQ** 45 • **MAG** 45 • **DEF** 36 • **RES** 36 • **Dano** 3d8 • **XP mínimo** 2800

**Passiva:** Pelos Nevados — o dono ignora terreno nevado.

**Ativa 1:** Garra Gélida — redução de movimento do alvo 1 casa. (CD 3t, 15% ENE)

**Ativa 2:** Salto Felino — reposiciona 3 casas. (CD 3t, 15% ENE)

**Drops:** Pelagem branca (comum), Dente longo (incomum)

**Domesticação:** Carnes frias; DC 13 por 2 dias

## **7) Templates de Chefes (Fases)**

### **Dragão Escarlate de Arkhaven — Rank L**

**Ações de Terreno:** Respirações de chaminé: zonas quentes (+1 dano de fogo; terreno difícil).

**Fase 1 (100% → 70% HP):** Sopro Escarlate (CD 5t, 30% ENE), Impacto de Cauda; move-se aéreo entre pilares.

**Fase 2 (70% → 40% HP):** Partículas ígneas no ar (CDs +1t para inimigos); Chuva de brasas (área).

**Fase 3 (< 40% HP):** Rugido Flamejante: -1 acerto (1t); escalada de dano em mergulhos.

### **Fênix Rubra — Rank M**

**Ações de Terreno:** Brasas revivem pequenas fogueiras pelo mapa; aliados podem reacender luz para bônus de RES.

**Fase 1 (100% → 60% HP):** Chama Purificadora (cura/dano), Voo Solar (rastro ardente).

**Fase 2 (60% → 10% HP):** Enxame de faíscas: pequenos adds que explodem ao morrer.

**Fase 3 (Renascimento (1x)): Ressurge com 30% HP; ciclo de habilidades acelera (-1t CD).**

### **Leviatã das Profundezas — Rank N**

**Ações de Terreno:** Ondas e correntes: empurrões laterais a cada 2 turnos; bordas perigosas.

**Fase 1 (100% → 70% HP):** Turbilhão (puxão) e Jato de Pressão (linha longa).

**Fase 2 (70% → 30% HP):** Redemoinhos gêmeos; plataformas instáveis emergem e afundam.

**Fase 3 (< 30% HP):** Mordida Abissal: dano alto concentrado; zona segura alterna de posição.

## 8) Condições & Resistências

Durações por faixa: A–E 1t • F–I 1–2t • J–L 2–3t • M–R 3–4t • S–Z 4–5t.

Condição	Efeito
Sangramento	Perde 5% HP no início do turno. Cura: Primeiros Socorros/Encantamento.
Lento	Movimento -2 casas; cura simples.
Atordoado	Perde ação principal 1t; teste de vigor alto para sair.
Petrificação leve	Metade da DEX; pode virar Imobilizado.
Medo	Não avança contra a fonte; -1 acerto.
Veneno	-1 DEF/RES por 2t; dano leve contínuo.

## 9) Facções & Fama

Nível	Marco	Bônus
Desconhecido	Sem fama	Preço normal
Notado	Missões locais	-5% lojas
Respeitado	Campanhas regionais	-10% + contatos
Temido/Amado	Guerras vencidas	-15% + contratos elite
Ícone	Lenda viva	-20% + acesso exclusivo

## 10) Eventos por Bioma (d20)

### Floresta

d20	Evento
1	Rastreamento de fera
2	Encontro de patrulha
3	Árvore caída bloqueia trilha

## 11) Magias por Escola

### Fogo

Magia	Custo ENE	CD	Notas
Explosão Ígnea	varia	10 + floor(PI/3) + mod	kit tático
Parede de Brasas	varia	10 + floor(PI/3) + mod	kit tático

### Gelo

Magia	Custo ENE	CD	Notas
Lança Gélida	varia	10 + floor(PI/3) + mod	kit tático
Nevasca Breve	varia	10 + floor(PI/3) + mod	kit tático

## 12) Loot por Bioma & Rank

Bioma	Faixa Rank	Drops-chave	Reagentes	Receita
Floresta	A–C	Itens comum/incomum de floresta	Partes típicas do bioma	Arma/Armadura do bioma
Floresta	D–F	Itens comum/incomum de floresta	Partes típicas do bioma	Arma/Armadura do bioma
Floresta	G–I	Itens lendário/mítico de floresta	Partes típicas do bioma	Arma/Armadura do bioma
Floresta	J–L	Itens raro/épico de floresta	Partes típicas do bioma	Arma/Armadura do bioma
Floresta	M–O	Itens raro/épico de floresta	Partes típicas do bioma	Arma/Armadura do bioma
Floresta	P–R	Itens lendário/mítico de floresta	Partes típicas do bioma	Arma/Armadura do bioma
Floresta	S–U	Itens lendário/mítico de floresta	Partes típicas do bioma	Arma/Armadura do bioma
Floresta	V–Z	Itens lendário/mítico de floresta	Partes típicas do bioma	Arma/Armadura do bioma
Deserto	A–C	Itens comum/incomum de deserto	Partes típicas do bioma	Arma/Armadura do bioma
Deserto	D–F	Itens comum/incomum de deserto	Partes típicas do bioma	Arma/Armadura do bioma
Deserto	G–I	Itens lendário/mítico de deserto	Partes típicas do bioma	Arma/Armadura do bioma
Deserto	J–L	Itens raro/épico de deserto	Partes típicas do bioma	Arma/Armadura do bioma
Deserto	M–O	Itens raro/épico de deserto	Partes típicas do bioma	Arma/Armadura do bioma
Deserto	P–R	Itens lendário/mítico de deserto	Partes típicas do bioma	Arma/Armadura do bioma
Deserto	S–U	Itens lendário/mítico de deserto	Partes típicas do bioma	Arma/Armadura do bioma
Deserto	V–Z	Itens lendário/mítico de deserto	Partes típicas do bioma	Arma/Armadura do bioma
Montanha	A–C	Itens comum/incomum de montanha	Partes típicas do bioma	Arma/Armadura do bioma
Montanha	D–F	Itens comum/incomum de montanha	Partes típicas do bioma	Arma/Armadura do bioma
Montanha	G–I	Itens lendário/mítico de montanha	Partes típicas do bioma	Arma/Armadura do bioma
Montanha	J–L	Itens raro/épico de montanha	Partes típicas do bioma	Arma/Armadura do bioma
Montanha	M–O	Itens raro/épico de montanha	Partes típicas do bioma	Arma/Armadura do bioma
Montanha	P–R	Itens lendário/mítico de montanha	Partes típicas do bioma	Arma/Armadura do bioma
Montanha	S–U	Itens lendário/mítico de montanha	Partes típicas do bioma	Arma/Armadura do bioma
Montanha	V–Z	Itens lendário/mítico de montanha	Partes típicas do bioma	Arma/Armadura do bioma
Pântano	A–C	Itens comum/incomum de pântano	Partes típicas do bioma	Arma/Armadura do bioma
Pântano	D–F	Itens comum/incomum de pântano	Partes típicas do bioma	Arma/Armadura do bioma
Pântano	G–I	Itens lendário/mítico de pântano	Partes típicas do bioma	Arma/Armadura do bioma
Pântano	J–L	Itens raro/épico de pântano	Partes típicas do bioma	Arma/Armadura do bioma
Pântano	M–O	Itens raro/épico de pântano	Partes típicas do bioma	Arma/Armadura do bioma
Pântano	P–R	Itens lendário/mítico de pântano	Partes típicas do bioma	Arma/Armadura do bioma
Pântano	S–U	Itens lendário/mítico de pântano	Partes típicas do bioma	Arma/Armadura do bioma
Pântano	V–Z	Itens lendário/mítico de pântano	Partes típicas do bioma	Arma/Armadura do bioma
Ruína	A–C	Itens comum/incomum de ruína	Partes típicas do bioma	Arma/Armadura do bioma
Ruína	D–F	Itens comum/incomum de ruína	Partes típicas do bioma	Arma/Armadura do bioma
Ruína	G–I	Itens lendário/mítico de ruína	Partes típicas do bioma	Arma/Armadura do bioma
Ruína	J–L	Itens raro/épico de ruína	Partes típicas do bioma	Arma/Armadura do bioma
Ruína	M–O	Itens raro/épico de ruína	Partes típicas do bioma	Arma/Armadura do bioma
Ruína	P–R	Itens lendário/mítico de ruína	Partes típicas do bioma	Arma/Armadura do bioma
Ruína	S–U	Itens lendário/mítico de ruína	Partes típicas do bioma	Arma/Armadura do bioma

Bioma	Faixa Rank	Drops-chave	Reagentes	Receita
Ruína	V–Z	Itens lendário/mítico de ruína	Partes típicas do bioma	Arma/Armadura do bioma
Litoral	A–C	Itens comum/incomum de litoral	Partes típicas do bioma	Arma/Armadura do bioma
Litoral	D–F	Itens comum/incomum de litoral	Partes típicas do bioma	Arma/Armadura do bioma
Litoral	G–I	Itens lendário/mítico de litoral	Partes típicas do bioma	Arma/Armadura do bioma
Litoral	J–L	Itens raro/épico de litoral	Partes típicas do bioma	Arma/Armadura do bioma
Litoral	M–O	Itens raro/épico de litoral	Partes típicas do bioma	Arma/Armadura do bioma
Litoral	P–R	Itens lendário/mítico de litoral	Partes típicas do bioma	Arma/Armadura do bioma
Litoral	S–U	Itens lendário/mítico de litoral	Partes típicas do bioma	Arma/Armadura do bioma
Litoral	V–Z	Itens lendário/mítico de litoral	Partes típicas do bioma	Arma/Armadura do bioma
Geleira	A–C	Itens comum/incomum de geleira	Partes típicas do bioma	Arma/Armadura do bioma
Geleira	D–F	Itens comum/incomum de geleira	Partes típicas do bioma	Arma/Armadura do bioma
Geleira	G–I	Itens lendário/mítico de geleira	Partes típicas do bioma	Arma/Armadura do bioma
Geleira	J–L	Itens raro/épico de geleira	Partes típicas do bioma	Arma/Armadura do bioma
Geleira	M–O	Itens raro/épico de geleira	Partes típicas do bioma	Arma/Armadura do bioma
Geleira	P–R	Itens lendário/mítico de geleira	Partes típicas do bioma	Arma/Armadura do bioma
Geleira	S–U	Itens lendário/mítico de geleira	Partes típicas do bioma	Arma/Armadura do bioma
Geleira	V–Z	Itens lendário/mítico de geleira	Partes típicas do bioma	Arma/Armadura do bioma
Vulcão	A–C	Itens comum/incomum de vulcão	Partes típicas do bioma	Arma/Armadura do bioma
Vulcão	D–F	Itens comum/incomum de vulcão	Partes típicas do bioma	Arma/Armadura do bioma
Vulcão	G–I	Itens lendário/mítico de vulcão	Partes típicas do bioma	Arma/Armadura do bioma
Vulcão	J–L	Itens raro/épico de vulcão	Partes típicas do bioma	Arma/Armadura do bioma
Vulcão	M–O	Itens raro/épico de vulcão	Partes típicas do bioma	Arma/Armadura do bioma
Vulcão	P–R	Itens lendário/mítico de vulcão	Partes típicas do bioma	Arma/Armadura do bioma
Vulcão	S–U	Itens lendário/mítico de vulcão	Partes típicas do bioma	Arma/Armadura do bioma
Vulcão	V–Z	Itens lendário/mítico de vulcão	Partes típicas do bioma	Arma/Armadura do bioma
Planalto	A–C	Itens comum/incomum de planalto	Partes típicas do bioma	Arma/Armadura do bioma
Planalto	D–F	Itens comum/incomum de planalto	Partes típicas do bioma	Arma/Armadura do bioma
Planalto	G–I	Itens lendário/mítico de planalto	Partes típicas do bioma	Arma/Armadura do bioma
Planalto	J–L	Itens raro/épico de planalto	Partes típicas do bioma	Arma/Armadura do bioma
Planalto	M–O	Itens raro/épico de planalto	Partes típicas do bioma	Arma/Armadura do bioma
Planalto	P–R	Itens lendário/mítico de planalto	Partes típicas do bioma	Arma/Armadura do bioma
Planalto	S–U	Itens lendário/mítico de planalto	Partes típicas do bioma	Arma/Armadura do bioma
Planalto	V–Z	Itens lendário/mítico de planalto	Partes típicas do bioma	Arma/Armadura do bioma