REGION		DUNGEON NAME							NO'			
				HEROES ATTACK ENEMI						IES ATTACK		ATTACK
() HORDE	○ FORSAKEN	ВЕНЕМОТН	O MASTER BEHEMOTH	(0)	(0)	(0)	(O)	(O)	(0)	(0)	(O)	Heroes take a primary action to attack. • Roll Attack stat + bonuses
ENEMY			LEVEL	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	Exceed enemy level
BEHEMOTH ATKS/ROUND	NOTES			(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	Roll natural 6 for a surge, and a natural 1 for a blunder
					~		V	~	~		~	DEFEND Enemies attack a random hero.
HORDE	○ FORSAKEN	О ВЕНЕМОТН	\bigcirc MASTER BEHEMOTH	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	Roll Defense stat + bonusesExceed enemy level
1			LEVEL	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	Roll natural 6 for a surge, and a natural 1 for a blunder
BEHEMOTH ATKS/ROUND	NOTES			(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	
() HORDE	○ FORSAKEN	ВЕНЕМОТН	MASTER	(0)	(0)	(0)	(0)	(<u>O</u>)	(0)	(O)	(O)	• Use Class Ability, Lunite Shard, Guild
ENEMY	0		LEVEL	(0)	(6)	(6)	(6)	(6)	(0)	(0)	(0)	Perk, or bank as a Surge Charge • While dual-wielding, only 1 Surge
венемотн				(0)	(0)	(0)		(0)	(0)	(0)	(6)	may be used/banked BLUNDER
ATRS/ROUND	NOTES			(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	(<u>U</u>)	(0)	(0)	Activate the blunder effect in addition to dealing damage (if applicable)
O HORDE	○ FORSAKEN	О ВЕНЕМОТН	O MASTER BEHEMOTH	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	While dual-wielding, if any die is a 1, the blunder effect must be activated
ENEMY			LEVEL	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	Status effects are inflicted after the
BEHEMOTH ATKS/ROUND	NOTES			(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	attack is finished
		_	- MACTED	\sim					\sim	\bigcirc		 Roll for type, then roll for quantity
○ HORDE	○ FORSAKEN	О ВЕНЕМОТН	- BEHEMOTH	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	(O)	 Ambushes the party with 4 preemptive attacks
ENEMY BEHEMOTH			LEVEL	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	(<u>O</u>)	 Have 1 Health and deal 1 DMG Rewards listed on Rooms table
ATKS/ROUND	NOTES			(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	FORSAKEN
() HORDE	○ FORSAKEN	ВЕНЕМОТН	O MASTER BEHEMOTH	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	(O)	(0)	Roll for type, then roll for quantityHeroes go first
ENEMY			DETILMOTH	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	 Have 1 Health and deal 1 DMG Rewards listed on Rooms table
BEHEMOTH ATKS/ROUND	NOTES			(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	BEHEMOTHS • Roll for type. Always encounter 1.
				()		~>				()	•	Heroes go first
HORDE	○ FORSAKEN	О ВЕНЕМОТН	\bigcirc MASTER BEHEMOTH	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	Has high Health and deals 1 DMG per attack
ENEMY			LEVEL	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	Attacks multiple times per roundRewards listed in Behemoth description
BEHEMOTH ATKS/ROUND	NOTES			(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	0	(0)	(0)	MASTER BEHEMOTHEncounter by rolling high on an Altar
() HORDE	○ FORSAKEN	ВЕНЕМОТН	○ MASTER	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	(O)	 Reference Master Behemoth's page Can be encountered once per dungeon
ENEMY	OFORSAREN	O BEHEMOTH	LEVEL	(0)	(0)	(6)	(6)	(6)	(6)	(6)	(0)	 Heroes go first Has high Health and deals 1 DMG
BEHEMOTH ATKS/ROUND	NOTES			(0)	(O)	(0)	(0)	(O)	(0)	(O)	(O)	per attack • Attacks multiple times per round
Chinas Rooms	1,0125			(9)	(9)	(9)	(9)	(9)	(9)	(9)	(9)	Rewards listed in Behemoth description Can be killed once per campaign
() HORDE	○ FORSAKEN	О ВЕНЕМОТН	O MASTER BEHEMOTH	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	
ENEMY			LEVEL	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	• Status effects last until combat is
BEHEMOTH ATKS/ROUND	NOTES			(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	completed and all enemies are killed • Fleeing does not remove status effects
			- MACTED									Multiple status effects can be applied to a single hero/enemy
OHORDE	○ FORSAKEN	О ВЕНЕМОТН	O MASTER BEHEMOTH	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	• If multiple status effects of the same kind are applied, (i.e. ATK down),
ENEMY BEHEMOTH			LEVEL	(O)	(O)	(O)	(0)	(O)	(0)	(0)	(<u>O</u>)	only the highest one remains. ExceptA "Stacking" status effect increases
ATKS/ROUND	NOTES			(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	without replacing existing effects