

⚡ Regras-Relâmpago

Testes Básicos

Declare a Ação e o

Atributo

. Role

2d6

 e siga essas regras:

- **Duplo 6** no dado:

12

 é Sucesso crítico.
- **Duplo 1** no dado:

2

 é Falha crítica.
- Nos outros casos, some o Resultado ao

Atributo

 declarado, e compare com a

Dificuldade

 do desafio.
- Em testes de combate, o personagem com maior resultado vence; **empate favorece o defensor**.

Atributos iniciais

Força

Habilidade

Mira

Resistência

Inteligência

Carisma

Atributos Secundários

- PV

 =

Resistência

 × 5
- PM

 =

Inteligência

 × 4

Vantagem/

Desvantagem

Role

3d6

 e descarte o menor ou o maior dado.

Dano por Diferença

- O atacante escolhe um

Atributo

 ofensivo:

Força

Habilidade

Mira

- O defensor escolhe um defensivo:

Força

Habilidade

Resistência

- A diferença entre os Resultados define o

Dano

. Em combates corpo a corpo, um bom resultado do defensor pode acabar causando dano ao atacante.

Diferença	Efeito de Dano
0–2	–1 <div>PV</div> ou efeito narrativo.
3–5	–2 <div>PV</div> ou empurrão/posicionamento.
6–9	– <div>1d6</div> <div>PV</div> ou condição leve
10+ ou crítico	Golpe decisivo: dano máximo e condição séria!

Escala de Condições

Dado	Condição	Exemplo
2	Incapacitado	Paralisia, não pode agir
3–4	Ferimento Grave	–2 <div>PV</div> por rodada e Desvantagem
5–6	Sangrando	–1 <div>PV</div> por rodada
7–9	Atordoado	–2 em todos os testes
10–11	Exausto	Desvantagem
12	Arranhão	Sem penalidade

Nota: Todas as condições persistem até serem curadas por uma habilidade ou item.

🔧 Criação de Personagens

1 - Distribua seus Atributos

Você tem **25**

Pontos de Personagem

 para comprar pontos em

Atributos

. O custo para aumentar cada ponto de

Atributo

 é progressivo:

Valor de Atributo	1	2	3	4	5	6	7	8+
Custo em Pontos	2	3	5	8	13	20	25	30

Descrição dos Atributos

- Força

 - Poder físico, carga e dano corpo a corpo.
- Habilidade

 - Coordenação manual, velocidade e furtividade.
- Mira

 - Precisão em ataques à distância.
- Resistência

 - Robustez; PV e resistência a venenos.
- Inteligência

 - Raciocínio, conhecimento e PM.
- Carisma

 - Persuasão social e barganhas.

Exemplos de Arquétipos

Arquétipo	FOR	HAB	MIR	RES	INT	CAR
Guerreiro	4	2	1	4	2	1
Arqueira	2	3	4	2	2	1
Mago	0	1	1	2	5	3
Bardo	1	3	1	2	4	3

2 - Tipos de Equipamentos

Armas

- **Leve:** sem requisitos e sem bônus.
- **Pesada:** requer 2 de

Força

 ; +1 de dano.
- **Complexa:** requer 3 de

Habilidade

 ; +1 em testes ou dano.
- **Rara:** requer 4 de

Força

 ; +2 em testes ou +1d6 de dano.

Armaduras

- **Leve:** sem requisitos e sem bônus.
- **Couro:** reduz 1 de

Movimentação

, reduz 1 de dano.
- **Malha:** requer 2 de

Força

 ; reduz 2 de

Movimentação

, reduz 2 de dano.
- **Pesada:** requer 4 de

Força

 ; reduz 4 de

Movimentação

, reduz 3 de dano.

Nota: **Movimentação** é uma regra opcional, pode significar casas/hex de um tabuleiro, metros ou então apenas efeitos narrativos.

3 - Habilidades, Profissões & Evolução


- **Evolução:** Ao fim de cada aventura, receba

Pontos de Personagem

 para investir em Atributos ou Habilidades.
- **Habilidades:** Compre habilidades dos Panfletos 4 em diante, com regras de **classes, magias e profissões**.

Regras Extras

Turnos de Batalha

A ordem de ação é decidida por um teste de Habilidade . Cada jogador, no seu turno, pode realizar:

- **1 Movimento.**
- **1 Ação:** ataque, usar item, magia ou teste.
- **1 Ação Bônus:** se alguma habilidade permitir (ex: ataque extra do Monge).


Movimentação em Batalha

O combate pode usar tabuleiro ou ser narrado:

- **Em mapas:** cada casa ou hex equivale a 1 movimento.
- **Em narração:** o posicionamento deve ser claro e acordado com o Mestre.
- **Armaduras pesadas:** reduzem o deslocamento (−1 por nível da armadura).
- **Terrenos difíceis:** (pântano, ruínas etc.) também limitam movimentação.

Golpe de Oportunidade

Se um inimigo atravessar seu alcance corpo a corpo:

- Você pode fazer um ataque com **Vantagem**, usando uma ação bônus como reação imediata.
- Em cada cena, você pode dar um número de Golpes de Oportunidade igual ao seu nível de Habilidade .
- Torna o posicionamento mais estratégico e realista.

Moedas

Todo personagem começa com Moedas de Cobre, o suficiente para estadia simples, refeições básicas e ferramentas comuns, como flechas.

Durante a aventura, é possível encontrar Moedas de Ouro — valiosas e raras. Com elas, você pode **comprar itens mágicos, contratar serviços, pagar resgates ou consertar equipamentos de forma especial**.

Novas Habilidades e Personalizações

O sistema incentiva a criatividade e a personalização:

- Você pode criar habilidades exclusivas, como a capacidade de **voar, se transformar em uma criatura** ou **atravessar paredes**, sempre garantindo a aprovação do Mestre para manter o equilíbrio do jogo.
- Utilize Pontos de Personagem para desbloquear novos poderes, garantindo que seus custos e efeitos estejam equilibrados.
- Nos momentos finais da campanha, priorize cenas épicas e narrativas marcantes, **reduzindo rolagens desnecessárias**.
- Para combates com muitos inimigos, agrupe-os em "Grupos de Inimigos" com atributos combinados, como mais PV e ataques adicionais, para agilizar o jogo.

Classes Marciais

Bárbaro

- 3 pts **Fúria:** 1×/cena, +2 FOR e −1 Armadura até o fim da cena. *Ação bônus*.
- 5 pts **Couro de Pedra:** enquanto em Fúria, reduza todo dano em 1 PV, se não estiver usando Armadura Pesada. *Passivo*.
- 8 pts **Rugido Aterrorizante:** 1×/cena, inimigos em 6 m sofrem −1 em ataques; falha em RES ficam atordoados 1 turno. *Ação padrão*.
- 12 pts **Ira Titânica:** 1×/sessão, +4 FOR por 1 turno; inimigos em 3 m sofrem 1d6 de dano. *Ação padrão*.

Soldado

- 3 pts **Ordem de Avanço:** 2x/cena, você ou um aliado ganha +1 em testes por 1 turno. *Ação padrão*.
- 5 pts **Postura de Batalha:** 2x/cena, +2 Armadura até seu próximo turno. *Ação padrão*.
- 8 pts **Tática Precisa:** 3x/cena, após atacar, receba +2 HAB em esquiva até o fim do turno. *Ação bônus*.
- 12 pts **Formação de Elite:** 1×/sessão, aliados em 6 m ganham +1 FOR e +1 HAB por 2 turnos. *Ação padrão*.

Caçador

- 3 pts **Trilheiro:** ignore terreno difícil e ganhe Vantagem em testes de rastrear. *Passivo*.
- 6 pts **Tiro Preciso:** +2 MIRA em ataques de arco e alcance dobrado. *Passivo*.
- 8 pts **Armadilha de Caça:** 2×/cena, crie uma armadilha que prende o alvo e causa 1d6 de dano. O alvo precisa passar em um teste de RES para sair da armadilha e perde o turno. *Ação padrão*.

Ladino

- 3 pts **Ataque Furtivo:** +1d6 de dano quando atacar um alvo desavisado. Após um ataque, todos que veem ou escutam o ataque ficam atentos até o fim da cena. *Ação padrão*.
- 5 pts **Ferramentas de Perito:** Vantagem para furtar, abrir fechaduras e detectar armadilhas, podendo fazê-lo como *Ação bônus*.
- 7 pts **Golpe Venenoso:** seu ataque furtivo aplica um veneno que causa −1 PV/rodada até curar 2 PV. *Ação padrão*.
- 12 pts **Mestre Ladrão:** +3 em qualquer teste fora de batalha. *Passivo*.

Ninja

- 3 pts **Bomba de Fumaça:** 1×/cena; cria uma nuvem de 4 m por 1 turno. Inimigos na área têm Desvantagem em ataques e Percepção. Em seguida, mova até 3 m sem provocar reações. *Ação padrão*.
- 6 pts **Passo da Sombra:** gaste 1 PM; como ação bônus, teleporte até 9 m entre sombras. Até o fim do turno, ignore terreno difícil, evite reações e tenha Vantagem no próximo ataque ou teste de Furtividade. *Ação bônus*.
- 9 pts **Caminho Shinobi:** 1×/cena; por 2 turnos, corra sobre água, paredes ou tetos. +2 em Acrobacia/Equilíbrio; o primeiro ataque em cada turno causa +1d6 de dano. *Ação padrão*.

Monge

- 3 pts **Golpe Rápido:** ataque extra como ação bônus se estiver desarmado. *Ação bônus*.
- 6 pts **Fluxo de Ki:** gaste 1 PM para adicionar +1d6 de dano a um ataque desarmado. *Ação bônus*.
- 10 pts **Explosão Interior:** 1×/sessão, gaste 2 PM; +2 FOR/RES e ignore reações por 2 turno. *Ação padrão*.

Classes Místicas

Mago

- 3 pts

Foco Arcano: ganhe +2 PM e Vantagem em testes para resistir a magias. *Passivo*.
- 5 pts

Escola Avançada: pode aprender magias de nível 2. *Passivo*.
- 8 pts

Tecer Feitiços: 1x/cena, lance uma magia de nível 2 sem gastar PM. *Ação padrão*.
- 15 pts

Magia Suprema: agora você pode adquirir e lançar magias de nível 3. *Passivo*.

Vampiro

- 3 pts

Sede Sangrenta: 1x/cena, ao causar dano com um ataque corpo-a-corpo ou magia, recupere até 1d6 PM. Limite de PM recuperado dessa maneira de INT por dia. *Ação bônus*.
- 6 pts

Sombras Vampíricas: pode aprender magias de Trevas de nível 2; vantagem em testes de Intimidação. *Passivo*.
- 12 pts

Necromancia: transforme-se em um lich, ganhando imunidade a venenos, doenças e efeitos de morte, além de +2 PM e +2 RES. No entanto, magias de luz e cura causam o dobro de dano em você. *Passivo*.

Druida

- 4 pts

Conversar com Animais: Fale com animais; 2x/cena peça ajuda em testes ou batalhas (bônus de +1d6). *Ação padrão*.
- 6 pts

Forma Animal Avançada: 1x/cena, transforme-se em um animal grande (+2 FOR, +2 RES) ou pequeno (+2 HAB fora de batalha, Vantagem em Acrobacia e Furtividade). *Ação padrão*.
- 9 pts

Gigante Verde: 1x/sessão, vire um gigante de galhos e raízes (+3 FOR, +3 RES, +2 Armadura), use magias de Terra e Água (nível 1 e 2) sem custo. 3PM/rodada. *Ação padrão*.

Profissões

Investigador

- Custo: 4 pts
- Passivo

 : Vantagem em testes de Percepção e Investigação.
- Façonha (1x/sessão)

 : Revele uma pista oculta sem rolagem.

Ferreiro

- Custo: 6 pts
- Passivo

 : Repara armas e armaduras entre combates. Elas ganham bonus de +1 de dano ou bonus de ataque. Vantagem em construção de estruturas.
- Façonha (1x/sessão)

 : Construa ou repare uma estrutura básica, ou erga uma barricada improvisada que forneça cobertura parcial, em minutos.

Curandeiro

- Custo: 4 pts
- Passivo

 : Vantagem em coleta de plantas e preparo de poções; descanso curto recupera +2 PV.
- Façonha (1x/cena)

 : Crie um unguento que cura 1d6 PV ou neutraliza veneno OU estabilize um aliado a 0 PV e restaure 1 PV.

Bibliotecário

- Custo: 4 pts
- Passivo

 : Vantagem em pesquisas e recall de informações escritas.
- Façonha (1x/sessão)

 : Lembre-se de um detalhe crucial de um tomo já lido.

Alquimista

- 4 pts

Poções Rápidas: 1x/cena, 2PM, cria 2 poções de nível 1 (cura ou veneno) por 1 PM cada. *Ação padrão*.
- 7 pts

Bombas Elementais: 1x/sessão, 3PM, cria três granadas de curto alcance que causa uma explosão de 2d6 de fogo em uma área de 3m. Teste de RES para reduzir o dano. *Ação padrão*.
- 12 pts

Pedra Filosofal: 1x/campanha, crie um artefato encantado com efeito único definido por você (sujeito à aprovação do Mestre). *Passivo*.

Templário

- 3 pts

Caminho da Luz: 1x/cena, envolva até 3 aliados em luzes protetoras; ganham +1 Armadura e +1 RES por 2 turnos e vantagem contra as trevas. *Ação padrão*.
- 6 pts

Manto de Luz: pode aprender magias de nível 2 do domínio da luz; +3PM. *Passivo*.
- 7 pts

Armadura Abençoada: use armaduras pesadas sem sofrer redução de deslocamento. *Passivo*.
- 12 pts

Aura Sagrada: 1x/sessão, emane uma aura de 6 m que concede +2 em ataques/testes de aliados, 1d6 de cura e −1 em ataques de inimigos por 1 turno. *Ação padrão*.

Palhaço

- 4 pts

Truque do Bufão: 1x/cena, force rerolagem de algum teste. *Ação padrão*.
- 7 pts

Quebra de Realidade: 1x/sessão, inverta o resultado de um teste, que não seja Crítico. Falha vira Sucesso, e vice-versa. *Ação padrão*.
- 9 pts

Agente do Caos: 1x/sessão, use Carisma em lugar de outros atributos por 2 turnos, imponha condições leves ao causar dano. *Ação padrão*.

Bardo

- Custo: 6 pts
- Passivo

 : +1 em testes de Performance. Pode soltar magias com CAR. Ganha 1 caminho de magia nível 1.
- Façonha (1x/sessão)

 : Inspire aliados, concedendo +1 em todos os testes por 3 rodadas.

Mercador

- Custo: 3 pts
- Passivo

 : Sempre negocia desconto e conhece rumores frescos (Vantagem em barganhas).
- Façonha (1x/sessão)

 : Troque um item por equivalente sem custo extra OU produza um item comum de sua bolsa conforme necessidade.

Navegador

- Custo: 4 pts
- Passivo

 : Vantagem em navegação terrestre e marítima.
- Façonha (1x/sessão)

 : Encurte uma jornada ou evite um encontro hostil.

Nobre

- Custo: 7 pts
- Passivo

 : Recebe título nobre, terras e vassalos ligados ao nome da família.
- Façonha (1x/sessão)

 : Convocar um favor político ou obter acesso restrito.

Regras de Magia

Cada **Caminho Elemental** deve ser adquirido separadamente. Para usar magias, é necessário comprar cada nível. Por exemplo, magias de **Fogo Nível 1** custam **3 pontos**, enquanto magias de **Fogo Nível 2** custam **6 pontos adicionais**. Qualquer personagem pode adquirir magias de Nível 1, mas para desbloquear os **Níveis 2 e 3**, é necessário pertencer a uma classe específica.

Magias

Custo	Magia	Nível	Efeito
0	Concentração	0	Gaste 1PM para ganhar +1 no próximo teste.
3 pts	Magias Nível 1	1	Adquira magias nível 1 de 1 caminho, criando, por exemplo, um <i>monge do fogo</i> ou <i>arqueiro das sombras</i> .
6 pts	Magias Nível 2	2	Para nível 2, é necessário ser Mago , Templário ou Vampiro .
10 pts	Magias Nível 3	3	Magias de nível 3 são exclusivas de Magos .

Água

Categoria	Descrição
Descrição Geral	O arquétipo da Água usa fluidez para <i>curar</i> , <i>fortalecer aliados</i> e <i>moldar o campo</i> com jatos e correntes.
Nível 1	Toque de água restaura 1 ponto de vida ou concede +1 em resistência contra efeitos.
Nível 2	Jato rápido causa 1d6 de dano ou cura 1d6 pontos de vida; remove venenos leves.
Nível 3	Onda cura 2d6 pontos de vida em área ou causa 2d6 de dano e empurra inimigos.

Fogo

Categoria	Descrição
Descrição Geral	O arquétipo do Fogo representa destruição e intensidade , controlando chamas para <i>incinerar inimigos</i> , criar explosões e incutir medo com calor abrasador.
Nível 1	Conjura uma pequena labareda que causa 2 ponto de dano de fogo; pode acender objetos inflamáveis <i>inofensivamente</i> .
Nível 2	Dispara um jato flamejante que causa 2d6 de dano de fogo e pode inflamar tecidos, causando <i>queimadura (condição leve)</i> .
Nível 3	Lança uma clássica Bola de Fogo que causa 3d6 de dano de fogo em um raio de 3 m , incendiando a área e provocando <i>pânico</i> .

Vento

Categoria	Descrição
Descrição Geral	O arquétipo do Vento valoriza mobilidade e agilidade , moldando correntes de ar para flutuar, acelerar aliados e desferir cortes cortantes.
Nível 1	Invoca uma brisa sutil que concede +1 em testes de movimento ou permite flutuar por breves instantes (até 3 m).
Nível 2	Conjura uma rajada cortante que causa 1d6 de dano de perfuração ou cria um impulso de ar que concede 1d6 m de movimento extra e leve levitação.
Nível 3	Gera um vórtice furioso que causa 2d6 de dano de vento cortante em área, levanta inimigos e mantém aliados flutuando, controlando o campo de batalha.

Terra

Categoria	Descrição
Descrição Geral	O arquétipo da Terra molda o solo para criar barreiras e fortalecer armaduras naturais.
Nível 1	Placas de terra conferem +1 de armadura, criam 1 m² de terreno difícil ou deformidades na pedra.
Nível 2	Escudo de pedra concede 1d6 de armadura, causa 1d6 de dano contundente ou abre e fecha passagens em túneis de pedra.
Nível 3	Couraça de rocha confere 2d6 de armadura ou ergue muralha sólida de 3 m .

Combinações (nível 2)

Combine magias de nível 2 para criar efeitos únicos:

Combinação	Efeito
Fogo + Terra	Magma : rocha fundida causa dano contínuo e aprisiona inimigos.
Ar + Terra	Tempestade de Areia : nuvem cortante desgasta armaduras e reduz ataques.
Terra + Água	Florada Selvagem : raízes bloqueiam caminhos e prendem inimigos.
Água + Ar	Névoa Ilusória : neblina confunde percepção e reduz visão.
Água + Luz	Aura Purificadora : gotas luminosas curam ferimentos e removem debuffs.
Luz + Trevas	Eclipse Arcano : anula magias inimigas e amplifica feitiços aliados.
Fogo + Ar	Explosão Flamejante : rajada de fogo espalha chamas em área ampla.
Água + Terra + Ar	Trovão : raios causam mais dano em metal ou água.
Fogo + Água + Luz	Chama Sagrada : fogo purificador que causa dano em inimigos e cura aliados próximos.

Luz

Categoria	Descrição
Descrição Geral	O arquétipo da Luz simboliza pureza e bênção , canalizando energia radiante para curar ferimentos, proteger aliados e dissipar trevas.
Nível 1	Emite um brilho reconfortante que restaura 1 ponto de vida ou concede +1 em testes de resistência contra efeitos de medo e cegueira.
Nível 2	Libera uma onda suave de luz que cura 1d6 pontos de vida em um alvo ou gera um escudo luminoso de 1d6 pontos que absorve dano e remove um efeito negativo leve.
Nível 3	Invoca uma Barreira Divina: cura 2d6 pontos de vida em área e cria uma aura de 3 m que concede +2 em armadura e vantagem em testes de resistência contra maldições por 1 turno.

Trevas

Categoria	Descrição
Descrição Geral	O arquétipo das Sombras manipula forças nefastas , lançando maldições e doenças para drenar vitalidade, enfraquecer adversários e invocar servos espectrais.
Nível 1	Profere maldição menor que inflige 1 ponto de dano necrótico por turno e impõe desvantagem em testes de resistência.
Nível 2	Desencadeia praga sombria que causa 1d6 de dano necrótico e invoca 1d6 esqueletos para atacar, drenando vigor dos inimigos.
Nível 3	Convoca maldição suprema que causa 2d6 de dano necrótico em área, drena recursos e invoca 2d6 esqueletos espectrais aprimorados.

Criaturas Comuns (ND 2–9)

Nível	Nome	PV	Dano / Armadura	Descrição
2	Rato	6	2 / 0	Roedor feroz; vantagem em Furtividade; testes +1.
3	Goblin	10	1d6 / 1	Humanoide astuto; vantagem em Furtividade; testes +1.
3	Gambá Venenoso	12	3 / 1	Spray tóxico; fraqueza ao fogo; vantagem em Constituição; testes +1.
4	Lobo	16	1d6 / 1	Predador ágil; vantagem em Percepção; testes +2.
5	Urso Pardo	22	2d6 / 2	Força bruta; ataque de agarrão; vantagem em Força; testes +2.
5	Batedor Silvestre	20	1d6+1 / 2	Caçador furtivo; ataque surpresa; vantagem em Furtividade; testes +2.
6	Bandido	24	1d6+1 / 2	Assaltante treinado; corte preciso; vantagem em Intimidação; testes +3.
7	Pantera	28	2d6 / 2	Caçadora ágil; ataque furtivo; vantagem em Acrobacia; testes +3.
7	Mercenário	30	1d6+2 / 2	Combatente versátil; ataque mortal; vantagem em Intimidação; testes +3.
8	Ogro	36	2d6+2 / 3	Bruto imponente; golpe esmagador; vantagem em Constituição; testes +4.
8	Elemental de Fogo	38	2d6+3 / 3	Ser flamejante; ataque incendiário; vulnerável a Água; vantagem em Ataques de Fogo; testes +4.
9	Gigante da Montanha	42	3d6 / 4	Colosso poderoso; golpe devastador; vantagem em Força; testes +5.

Outros Terrenos (ND 2–10)

Nível	Nome	PV	Dano / Armadura	Descrição
2	Sapo Gigante Pantanoso	8	2 / 0	Anfíbio tóxico com croak venenoso; resistente a Veneno; vantagem em Furtividade; testes +1.
3	Garça Azul	12	1d6 / 1	Ave predadora; mergulho (+1d6); vulnerável a Fogo; vantagem em Percepção; testes +1.
4	Cavalo-Marinho Imenso	18	1d6+1 / 2	Investida aquática; empurra alvos; resistente a Frio; vantagem em Natação; testes +2.
5	Crocodilo Ancião	26	2d6 / 2	Predador voraz; agarrão imobilizante; vulnerável a Gelo; vantagem em Força; testes +2.
6	Dragão-Marinho Jovem	32	2d6+1 / 3	Réptil marinho; sopro gelado (1d6); resistente a Água; vantagem em Natação; testes +3.
7	Águia da Rochedo	34	2d6+1 / 1	Caçadora aérea; mergulho (+1d6); vulnerável a Terra; vantagem em Acrobacia; testes +3.
8	Quimera Marinha	40	2d6+2 / 3	Quimera anfíbia; ataques múltiplos; vulnerável à Luz; vantagem em Constituição; testes +4.
9	Serpente Abissal	44	3d6 / 4	Predador das profundezas; ataque esmagador; resistente a Água; vantagem em Furtividade; testes +5.
10	Kraken Jovem	50	3d6+2 / 4	Monstro colossal; tentáculos esmagadores; vulnerável a Eletricidade; vantagem em Força; testes +6.
10	Leviatã	60	4d6 / 5	Guardião dos mares; ataque devastador; resistente a Água; vantagem em Constituição; testes +7.

Espectrais (ND 5–12)

Nível	Nome	PV	Dano / Armadura	Descrição
5	Esqueleto Errante	20	1d6+1 / 1	Esqueleto ambulante; precisa de arma de prata; ataque ósseo leve; vantagem em Constituição; testes +1.
5	Cadáver Corrompido	22	1d6+1 / 1	Corpo putrefato; precisa de arma de prata; aura tóxica (1 dano/turno); vantagem em Constituição; testes +1.
6	Zumbi Putrefato	28	1d6+1 / 2	Zumbi decaído; precisa de arma de prata; investida podre; vantagem em Força; testes +2.
6	Ghoul Voraz	32	2d6 / 1	Ghoul faminto; precisa de arma de prata; mordida paralisante; vantagem em Força; testes +2.
7	Espectro Silencioso	36	2d6+1 / 1	Entidade incorpórea; precisa de arma mágica; toque etéreo; vantagem em Furtividade; testes +3.
8	Servo Celestial	40	2d6+1 / 2	Guardião angelical; precisa de arma mágica; lança radiante; vantagem em Intimidação; testes +3.
9	Banshee Uivante	48	2d6+2 / 2	Voz fantasmagórica; precisa de arma mágica; uivo aterrador; vantagem em Intimidação; testes +4.
10	Lich Sombrio	60	2d6+3 / 3	Lorde necromântico; precisa de Luz; rajada necrótica (2d6); vantagem em Arcana; testes +4.
11	Demônio Infernal	70	3d6 / 3	Ser infernal; precisa de Luz; explosão de fogo negro; vantagem em Intimidação; testes +4.
12	Lorde Vampírico	80	3d6 / 4	Soberano sombrio; precisa de Luz; mordida drenante; vantagem em Carisma; testes +4.

Feras e Monstros Mitológicos (ND 8–12)

Nível	Nome	PV	Dano / Armadura	Descrição
8	Minotauro	60	2d6+2 / 3	Meio touro; investida de chifre; vulnerável à luz; vantagem em Força; testes +4.
8	Manticora	64	2d6+2 / 4	Felino alado; ataque de espinhos; resistente a perfuração; vantagem em Acrobacia; testes +4.
9	Basilisco	68	2d6+3 / 3	Olhar petrificante; imune a veneno; vulnerável a praga; vantagem em Resistência; testes +4.
9	Roc	72	3d6 / 3	Ave gigantesca; mergulho esmagador; vulnerável a vento; vantagem em Percepção; testes +4.
10	Hidra	80	3d6 / 4	Ser de múltiplas cabeças; mordida múltipla; regenera cabeças; vulnerável a fogo; vantagem em Constituição; testes +5.
10	Fênix	82	3d6 / 4	Ave flamejante; renasce das cinzas; esplendor solar; imune a fogo; vantagem em Carisma; testes +5.
11	Quimera	90	3d6+1 / 4	Três cabeças; sopro flamejante; resistente a veneno; vulnerável a gelo; vantagem em Constituição; testes +5.
11	Grifo Real	94	3d6+1 / 3	Leão alado; ataque aéreo forte; resistente a perfuração; vantagem em Acrobacia; testes +5.
12	Dragão Ancião	120	4d6 / 5	Dragão ancião; sopro dracônico; resistente a elementos; vulnerável a raio; vantagem em Intimidação; testes +5.
12	Leviatã	130	4d6 / 4	Ser marinho colossal; esmagar em área; resistente a frio; vulnerável a raio; vantagem em Natação; testes +5.
12	Cerberus	140	4d6+1 / 5	Guardião do submundo; mordida tripla; imune a fogo; vantagem em Intimidação; testes +6.