

⚡ 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.

Exemplos de Testes



| Nível | Atributo | Exemplo |
|-------|--|--------------------------|
| 6 | Resistência  | Resistir a veneno fraco |
| 8 | Força  | Empurrar porta pesada |
| 10 | Habilidade  | Abrir fechadura complexa |
| 14 | Inteligência  | Desarmar runa explosiva |

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 PV  ou efeito narrativo. |
| 3–5 | –2 PV  ou empurrão/posicionamento. |
| 6–9 | – 1d6  PV  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 PV  por rodada e Desvantagem |
| 5–6 | Sangrando | –1 PV  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 veêm 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.*

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 rerrolagem 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.*



Profissões

Investigador

- **Custo:** 4 pts
- **Passivo** : Vantagem em testes de Percepção e Investigação.
- **Façonha (1×/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 (1×/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 (1×/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 (1×/sessão)** : Lembre-se de um detalhe crucial de um tomo já lido.

Bardo

- **Custo:** 6 pts
- **Passivo** : +1 em testes de Performance. Pode soltar magias com CAR. Ganha 1 caminho de magia nível 1.
- **Façonha (1×/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 (1×/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 (1×/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 (1×/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. |

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. |

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. |

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. |