



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.