



Inimigos

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 a 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.