

# LISTA COMPLETA DE ENCONTROS

Compilamos aqui a lista de todos os encontros desta aventura com suas fichas completas, em ordem de aparição e separadas de acordo com o Estágio da Aventura Total.

## ENCONTROS ESTÁGIO 1 – INICIANTE

**LOBOS** M-N [175 XP]

DV	2+2	CA	13	JP	5	MV	12	MO	6/8
----	-----	----	----	----	---	----	----	----	-----

1 × **MORDIDA** + 2 (1D6)

**ALCATEIA:** o moral de um Lobo é 8 se estiver em grupos de 4 ou mais.

1

<input type="checkbox"/>									
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>								

2

<input type="checkbox"/>									
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>								

**OGRO** G-C [125 XP]

DV	4+4	CA	15	JP	7	MV	9	MO	10
----	-----	----	----	----	---	----	---	----	----

1 × **PANCADA** + 4 (1D6 + 4)

1 × **ARMA** + 5 (ARMA + 6)

**GOLPE POTENTE:** se conseguir causar, com uma pancada ou arma, uma quantidade de dano superior a força do alvo, este é arremessado 1d4 metros para trás.

1

<input type="checkbox"/>									
<input type="checkbox"/>									
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>								

2

<input type="checkbox"/>									
<input type="checkbox"/>									
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>								

**FORMIGA GIGANTE** M-N [125 XP]

DV	4	CA	17	JP	6	MV	12	MO	12
----	---	----	----	----	---	----	----	----	----

1 × **MORDIDA** + 2 (1D6)

1

<input type="checkbox"/>									
<input type="checkbox"/>									

**STIRGE** MI-N [25 XP]

DV	1	CA	13	JP	5	MV	3/12V	MO	9
----	---	----	----	----	---	----	-------	----	---

1 × **MORDIDA** + 2 (1D3 + DRENO)

**DRENO DE SANGUE:** ao acertar o ataque, um Stirge consegue drenar sangue de sua vítima causando automaticamente 1d3 por rodada. O Stirge apenas soltará a vítima se esta tentar arrancá-lo ou se a vítima morrer.

1

<input type="checkbox"/>				
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

2

<input type="checkbox"/>				
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

3

<input type="checkbox"/>				
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

4

<input type="checkbox"/>				
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

5

<input type="checkbox"/>				
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

6

<input type="checkbox"/>				
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------



47				
48				
49				
50				
51				
52				
53				
54				
55				
56				
57				
58				
59				
60				
61				
62				
63				
64				
65				
66				

**GOBLIN ARQUEIRO**

P-C [15 XP]

DV 1+1 CA 13 JP 5 MV 6 MO 6

1 x **ARCO CURTO** + 2 (1D6)

1 x **ADAGA** + 0 (1D4)

**INFRAVISÃO:** 18 metros

1					
2					
3					
4					
5					

**GOBLIN ARQUEIRO**

P-C [15 XP]

DV 1+1 CA 13 JP 5 MV 6 MO 6

1 x **ARCO CURTO** + 2 (1D6)

1 x **ADAGA** + 0 (1D4)

**INFRAVISÃO:** 18 metros

1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					

**CENTOPEIA GIGANTE**

G-N [50 XP]

DV 2 CA 15 JP 5 MV 12/9E MO 9

1 x **MORDIDA** + 2 (1D6 + VENENO)

**VENENO:** causa a perda de 1d4+2 pontos de

Constituição em caso de falha em uma JPC.

1									
2									

**GOLEM DE BARRO**

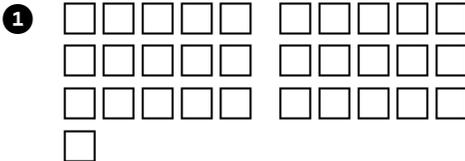
G - N [370 XP]

DV 6+1 CA 15 JP 9 MV 6 MO 12

1 × **PANCADA** + 6 (1D10)

**IMUNIDADES:** é imune ao dano de qualquer arma não mágica. Além disso, não são atingidos por ataques que necessitem de um alvo vivo (como gases, venenos ou magias mentais como ilusões ou demais formas mágicas de interferir na mente de seres vivos).

**ESTILHAÇOS:** ao ser atingido, solta estilhaços de barro. Em combate corpo a corpo, os PJ recebem 1d4 de dano pelos estilhaços. JPD pode evitar o dano.

**GÁRGULA**

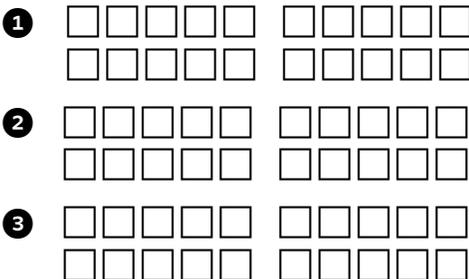
M - C [175 XP]

DV 4 CA 16 JP 6 MV 6,15V MO 11

2 × **GARRAS** + 5 (1D4)1 × **MORDIDA** + 5 (1D6)

**SURPRESA:** pela sua aparência de pedra e sua habilidade de ficarem imóveis, uma Gárgula pode surpreender seus inimigos com 1-4 chances em 1d6.

**IMUNIDADES:** são feridas apenas por magia e armas mágicas.

**SAMOTH MÚMIA**

M - C [340 XP]

DV 6+5 CA 17 JP 9 MV 6 MO 9

1 × **TOQUE** + 6 (1D12 + DOENÇA)

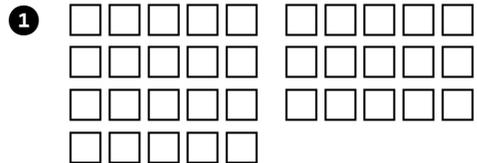
**SILENCIOSO:** não produz som algum ao movimentar-se e se mantém silencioso até atacar.

**MORTO-VIVO:** imune a frio, magias mentais de manipulação, controle ou ilusão, ou demais formas mágicas de interferir na mente de seres vivos. Sofre 1d6 de dano ácido por frasco de água benta.

**IMUNIDADES:** além das comuns aos mortos-vivos, são feridas apenas por fogo, magia ou armas mágicas, mas todo dano recebido é reduzido à metade.

**AURA ATERRORIZANTE:** qualquer criatura a até 30m dela, capaz de ver ou percebê-la, é afetada pela Aura Aterrorizante. Enquanto a Múmia não atacar ou não se afastar, todos afetados pela Aura ficarão paralisados de medo. Uma JPS nega o seu efeito.

**DOENÇA:** quem receber dano físico dela será infectado pela Podridão da Múmia, o que impede toda cura mágica e retarda toda forma de cura não mágica a uma taxa de apenas 10% da cura normal, além de causar o apodrecimento da vítima. Apenas um Curar Doenças remove uma Podridão da Múmia.



**☐ SAMOTH HÍBRIDO  
MÚMIA-LOBISOMEM**

M-C [860 XP]

DV 6+5 CA 19 JP 10 MV 12 MO 12

2 x **GARRAS** + 5 (1D12 + DOENÇA)

**SILENCIOSO:** não produz som algum ao movimentar-se e se mantém silencioso até atacar.

**MORTO-VIVO:** imune a frio, magias mentais de manipulação, controle ou ilusão, ou demais formas mágicas de interferir na mente de seres vivos. Sofre 1d6 de dano ácido por frasco de água benta.

**IMUNIDADES:** além das comuns aos mortos-vivos, são feridas apenas por fogo, magia ou armas mágicas, mas todo dano recebido é reduzido à metade.

**AURA ATERRORIZANTE:** qualquer criatura a até 30m dela, capaz de ver ou percebê-la, é afetada pela Aura Aterrorizante. Enquanto a Múmia não atacar ou não se afastar, todos afetados pela Aura ficarão paralisados de medo. Uma JPS nega o seu efeito.

**DOENÇA:** quem receber dano físico dela será infectado pela Podridão da Múmia, o que impede toda cura mágica e retarda toda forma de cura não mágica a uma taxa de apenas 10% da cura normal, além de causar o apodrecimento da vítima. Apenas um Curar Doenças remove uma Podridão da Múmia.

1

☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

## ENCONTROS ESTÁGIO 2 – HEROICO ☐

**☐ LOBOS**

M-N [175 XP]

DV 2+2 CA 13 JP 5 MV 12 MO 6/8

1 x **MORDIDA** + 2 (1D6)

**ALCATEIA:** o moral de um Lobo é 8 se estiver em grupos de 4 ou mais.

5

☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
☐	☐								

6

☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
☐	☐								

7

☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
☐	☐								

8

☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
☐	☐								

9

☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
☐	☐								

10

☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
☐	☐								

11

☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
☐	☐								

1

☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
☐	☐								

2

☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
☐	☐								

3

☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
☐	☐								

4

☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
☐	☐								

**OGRO**

G - C [125 XP]

DV 4+4 CA 15 JP 7 MV 9 MO 10

1 x **PANCADA** + 4 (1D6 + 4)1 x **ARMA** + 5 (ARMA + 6)

**GOLPE POTENTE:** se conseguir causar, com uma pancada ou arma, uma quantidade de dano superior a força do alvo, este é arremessado 1d4 metros para trás.

1	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
2	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
3	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	

**FORMIGA GIGANTE**

M - N [125 XP]

DV 4 CA 17 JP 6 MV 12 MO 12

1 x **MORDIDA** + 2 (1D6)

1	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
2	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
3	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
4	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
5	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
6	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

**STIRGE**

MI - N [25 XP]

DV 1 CA 13 JP 5 MV 3/12V MO 9

1 x **MORDIDA** + 2 (1D3 + DRENO)

**DRENO DE SANGUE:** ao acertar o ataque, um Stirge consegue drenar sangue de sua vítima causando automaticamente 1d3 por rodada. O Stirge apenas soltará a vítima se esta tentar arrancá-lo ou se a vítima morrer.

1	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
2	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
3	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
4	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
5	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
6	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
7	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
8	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
9	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
10	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
11	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
12	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
13	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

**GOLEM DE CARNE**

G - N [1.025 XP]

DV 9 CA 13 JP 11 MV 9 MO 12

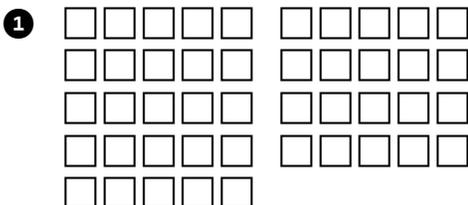
2 × PANCADAS + 9 (2D8)

**IMUNIDADES:** imune ao dano de qualquer arma não mágica. Não são atingidos por ataques que necessitem de um alvo vivo (como gases, venenos ou magias mentais como ilusões ou demais formas mágicas de interferir na mente de seres vivos).

**CURA ELÉTRICA:** cura 1 ponto de vida para cada dado de dano causado por um ataque elétrico.

**FOGO E FRIO:** ataques de fogo e frio, mesmo os mágicos, deixam os golens lerdos por 2d6 rodadas. Um golem lerdado reduz seu movimento à metade, e recebe uma penalidade de 2 nas jogadas e na CA.

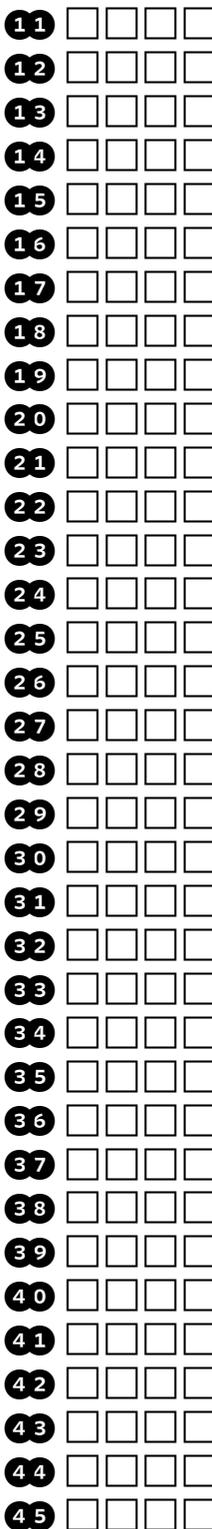
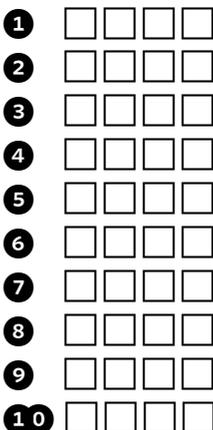
**FÚRIA:** a cada rodada que estiver em combate, um Golem de Carne tem uma chance cumulativa de 1% de se libertar do controle do seu mestre e entrar em fúria, atacando tudo e a todos que estiverem ao seu alcance.

**GOBLIN NÃO COMBATENTE**

P - C [15 XP]

DV 1-1 CA 11 JP 5 MV 6 MO 6

1 × ARMA IMPROVISADA + 0 (1D3)

**INFRAVISÃO:** 18 metros

46

47

48

49

50

51

52

53

54

55

56

57

58

59

60

61

62

63

64

65

66

**GOBLIN ARQUEIRO** *P-C [15 XP]*

DV 1+1 CA 13 JP 5 MV 6 MO 6

1 x **ARCO CURTO** + 2 (1D6)

1 x **ADAGA** + 0 (1D4)

**INFRAVISÃO:** 18 metros

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

**GOBLIN ARQUEIRO** *P-C [15 XP]*

DV 1+1 CA 13 JP 5 MV 6 MO 6

1 x **ARCO CURTO** + 2 (1D6)

1 x **ADAGA** + 0 (1D4)

**INFRAVISÃO:** 18 metros

1

2

3

4

5

6

7

**CENTOPEIA GIGANTE** *G-N [50 XP]*

DV 2 CA 15 JP 5 MV 12/9E MO 9

1 x **MORDIDA** + 2 (1D6 + VENENO)

**VENENO:** causa a perda de 1d4+2 pontos de Constituição em caso de falha em uma JPC.

1

2

3

4

5

6

7

8

3

4

5

**GOLEM DE BARRO** G - N [370 XP]

DV 6+1 CA 15 JP 9 MV 6 MO 12

1 x PANCADA + 6 (1D10)

**IMUNIDADES:** é imune ao dano de qualquer arma não mágica. Além disso, não são atingidos por ataques que necessitem de um alvo vivo (como gases, venenos ou magias mentais como ilusões ou demais formas mágicas de interferir na mente de seres vivos).

**ESTILHAÇOS:** ao ser atingido, solta estilhaços de barro. Em combate corpo a corpo, os PJ recebem 1d4 de dano pelos estilhaços. JPD pode evitar o dano.

1

**GÁRGULA** M - C [175 XP]

DV 4 CA 16 JP 6 MV 6,15V MO 11

2 x GARRAS + 5 (1D4)

1 x MORDIDA + 5 (1D6)

**SURPRESA:** pela sua aparência de pedra e sua habilidade de ficarem imóveis, uma Gárgula pode surpreender seus inimigos com 1-4 chances em 1d6.

**IMUNIDADES:** são feridas apenas por magia e armas mágicas.

1

2

**SAMOTH MÚMIA** M - C [340 XP]

DV 6+7 CA 19 JP 10 MV 6 MO 9

1 x TOQUE + 7 (1D12 + DOENÇA)

**SILENCIOSO:** não produz som algum ao movimentar-se e se mantém silencioso até atacar.

**MORTO-VIVO:** imune a frio, magias mentais de manipulação, controle ou ilusão, ou demais formas mágicas de interferir na mente de seres vivos. Sofre 1d6 de dano ácido por frasco de água benta.

**IMUNIDADES:** além das imunidades comuns aos mortos-vivos, Múmias são feridas apenas por fogo, magia ou armas mágicas e, mesmo assim, todo dano recebido é reduzido à metade.

**AURA ATERRORIZANTE:** criaturas a até 30 metros da Múmia, capaz de ver ou percebê-la, é afetada pela sua Aura Aterrorizante. Enquanto a Múmia não atacar ou não se afastar, todos afetados pela Aura Aterrorizante ficarão paralisados de medo. Uma JPS nega o efeito da Aura Aterrorizante.

**DOENÇA:** o alvo que receber dano físico de uma Múmia será infectado pela Podridão da Múmia. Ela impede toda cura mágica e retarda toda forma de cura não mágica a uma taxa de apenas 10% da cura normal, além de causar o apodrecimento da vítima. Apenas um Curar Doenças remove uma Podridão da Múmia.

1

**SAMOTH HÍBRIDO**  
**MÚMIA-LOBISOMEM**

M-C [900 XP]

DV 6+7 CA 19 JP 10 MV 12 MO 12

2 x **GARRAS** + 5 (1D12+DOENÇA)

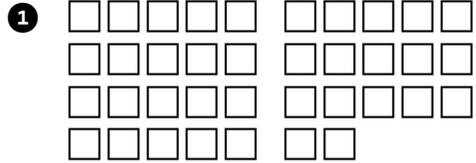
**SILENCIOSO:** não produz som algum ao movimentar-se e se mantém silencioso até atacar.

**MORTO-VIVO:** imune a frio, magias mentais de manipulação, controle ou ilusão, ou demais formas mágicas de interferir na mente de seres vivos. Sofre 1d6 de dano ácido por frasco de água benta.

**IMUNIDADES:** além das comuns aos mortos-vivos, são feridas apenas por fogo, magia ou armas mágicas, mas todo dano recebido é reduzido à metade.

**AURA ATERRORIZANTE:** qualquer criatura a até 30m dela, capaz de ver ou percebê-la, é afetada pela Aura Aterrorizante. Enquanto a Múmia não atacar ou não se afastar, todos afetados pela Aura ficarão paralisados de medo. Uma JPS nega o seu efeito.

**DOENÇA:** quem receber dano físico dela será infectado pela Podridão da Múmia, o que impede toda cura mágica e retarda toda forma de cura não mágica a uma taxa de apenas 10% da cura normal, além de causar o apodrecimento da vítima. Apenas um Curar Doenças remove uma Podridão da Múmia.



## ENCONTROS ESTÁGIO 3 – AVANÇADO

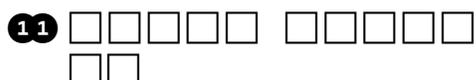
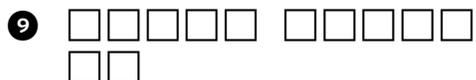
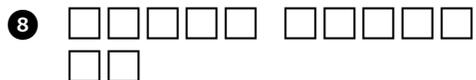
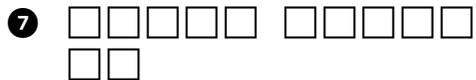
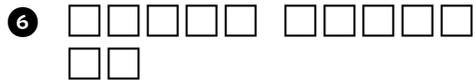
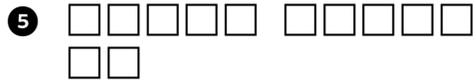
**LOBOS**

M-N [175 XP]

DV 2+2 CA 13 JP 5 MV 12 MO 6/8

1 x **MORDIDA** + 2 (1D6)

**ALCATEIA:** o moral de um Lobo é 8 se estiver em grupos de 4 ou mais.



12

13

14

15

16

17

18

19

**OGRO**

G-C [125 XP]

DV 4+4 CA 15 JP 7 MV 9 MO 10

1 × **PANCADA** + 4 (1D6 + 4)

1 × **ARMA** + 5 (ARMA + 6)

**GOLPE POTENTE:** se conseguir causar, com uma pancada ou arma, uma quantidade de dano superior a força do alvo, este é arremessado 1d4 metros para trás.

1

2

3

4

**FORMIGA GIGANTE**

M-N [125 XP]

DV 4 CA 17 JP 6 MV 12 MO 12

1 × **MORDIDA** + 2 (1D6)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11	<input type="checkbox"/>										
	<input type="checkbox"/>										
12	<input type="checkbox"/>										
	<input type="checkbox"/>										
13	<input type="checkbox"/>										
	<input type="checkbox"/>										

**STIRGE** MI - N [25 XP]

---

DV 1    CA 13    JP 5    MV 3/12V    MO 9

---

1 × **MORDIDA** + 2 (1D3 + DRENO)

**DRENO DE SANGUE:** ao acertar o ataque, um Stirge consegue drenar sangue de sua vítima causando automaticamente 1d3 por rodada. O Stirge apenas soltará a vítima se esta tentar arrancá-lo ou se a vítima morrer.

1	<input type="checkbox"/>				
2	<input type="checkbox"/>				
3	<input type="checkbox"/>				
4	<input type="checkbox"/>				
5	<input type="checkbox"/>				
6	<input type="checkbox"/>				
7	<input type="checkbox"/>				
8	<input type="checkbox"/>				
9	<input type="checkbox"/>				
10	<input type="checkbox"/>				
11	<input type="checkbox"/>				
12	<input type="checkbox"/>				
13	<input type="checkbox"/>				

14	<input type="checkbox"/>				
15	<input type="checkbox"/>				
16	<input type="checkbox"/>				
17	<input type="checkbox"/>				
18	<input type="checkbox"/>				
19	<input type="checkbox"/>				
20	<input type="checkbox"/>				
21	<input type="checkbox"/>				
22	<input type="checkbox"/>				

**GOLEM DE CARNE** G - N [1.025 XP]

---

DV 9    CA 13    JP 11    MV 9    MO 12

---

2 × **PANCADAS** + 9 (2D8)

**IMUNIDADES:** É imune ao dano de qualquer arma não mágica. Além disso, não são atingidos por ataques que necessitem de um alvo vivo (como gases, venenos ou magias mentais como ilusões ou demais formas mágicas de interferir na mente de seres vivos).

**CURA ELÉTRICA:** cura 1 ponto de vida para cada dado de dano causado por um ataque elétrico.

**FOGO E FRIO:** ataques de fogo e frio, mesmo os mágicos, deixam os golens lerdos por 2d6 rodadas. Um golem lerdo tem seu movimento reduzido à metade, e recebe uma penalidade de 2 em todas as jogadas e na CA.

**FÚRIA:** a cada rodada que estiver em combate, um Golem de Carne tem uma chance cumulativa de 1% de se libertar do controle do seu mestre e entrar em fúria, atacando tudo e a todos que estiverem ao seu alcance.

1	<input type="checkbox"/>								
	<input type="checkbox"/>								
	<input type="checkbox"/>								
	<input type="checkbox"/>								
	<input type="checkbox"/>								

**GOBLIN NÃO COMBATENTE**

P-C [15 XP]

DV 1-1 CA 11 JP 5 MV 6 MO 6

1 x ARMA IMPROVISADA + 0 (1D3)

INFRAVISÃO: 18 metros

1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
11	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
12	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
13	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
14	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
15	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
16	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
17	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
18	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
19	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
20	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
21	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
22	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
23	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
24	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
25	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
26	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
27	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
28	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
29	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
30	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
31	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

32	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
33	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
34	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
35	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
36	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
37	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
38	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
39	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
40	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
41	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
42	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
43	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
44	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
45	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
46	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
47	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
48	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
49	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
50	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
51	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
52	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
53	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
54	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
55	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
56	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
57	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
58	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
59	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
60	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
61	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
62	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
63	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
64	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
65	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
66	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

**GOBLIN ARQUEIRO**

P-C [15 XP]

DV 1+1 CA 13 JP 5 MV 6 MO 6

1 x **ARCO CURTO** + 2 (1D6)1 x **ADAGA** + 0 (1D4)**INFRAVISÃO:** 18 metros

1	<input type="checkbox"/>					
2	<input type="checkbox"/>					
3	<input type="checkbox"/>					
4	<input type="checkbox"/>					
5	<input type="checkbox"/>					
6	<input type="checkbox"/>					
7	<input type="checkbox"/>					
8	<input type="checkbox"/>					
9	<input type="checkbox"/>					
10	<input type="checkbox"/>					
11	<input type="checkbox"/>					
12	<input type="checkbox"/>					
13	<input type="checkbox"/>					
14	<input type="checkbox"/>					
15	<input type="checkbox"/>					
16	<input type="checkbox"/>					
17	<input type="checkbox"/>					
18	<input type="checkbox"/>					
19	<input type="checkbox"/>					
20	<input type="checkbox"/>					
21	<input type="checkbox"/>					
22	<input type="checkbox"/>					

**GOBLIN ARQUEIRO**

P-C [15 XP]

DV 1+1 CA 13 JP 5 MV 6 MO 6

1 x **ARCO CURTO** + 2 (1D6)1 x **ADAGA** + 0 (1D4)**INFRAVISÃO:** 18 metros

1	<input type="checkbox"/>					
2	<input type="checkbox"/>					
3	<input type="checkbox"/>					
4	<input type="checkbox"/>					
5	<input type="checkbox"/>					
6	<input type="checkbox"/>					
7	<input type="checkbox"/>					

**CENTOPEIA GIGANTE**

G-N [50 XP]

DV 2 CA 15 JP 5 MV 12/9E MO 9

1 x **MORDIDA** + 2 (1D6 + VENENO)**VENENO:** causa a perda de 1d4+2 pontos de Constituição em caso de falha em uma JPC.

1	<input type="checkbox"/>								
2	<input type="checkbox"/>								
3	<input type="checkbox"/>								
4	<input type="checkbox"/>								
5	<input type="checkbox"/>								
6	<input type="checkbox"/>								
7	<input type="checkbox"/>								
8	<input type="checkbox"/>								
9	<input type="checkbox"/>								
10	<input type="checkbox"/>								
11	<input type="checkbox"/>								

- 12
- 13
- 14
- 15
- 17
- 18
- 19
- 20
- 21
- 22

**GOLEM DE BARRO** G - N [370 XP]

DV 6+1	CA 15	JP 9	MV 6	MO 12
--------	-------	------	------	-------

1 × **PANCADA** + 6 (1D10)

**IMUNIDADES:** é imune ao dano de qualquer arma não mágica. Além disso, não são atingidos por ataques que necessitem de um alvo vivo (como gases, venenos ou magias mentais como ilusões ou demais formas mágicas de interferir na mente de seres vivos).

**ESTILHAÇOS:** ao ser atingido, solta estilhaços de barro. Em combate corpo a corpo, os PJ recebem 1d4 de dano pelos estilhaços. JPD pode evitar o dano.

- 1
- 2

**GÁRGULA** M - C [175 XP]

DV 4	CA 16	JP 6	MV 6,15V	MO 11
------	-------	------	----------	-------

2 × **GARRAS** + 5 (1D4)  
1 × **MORDIDA** + 5 (1D6)

**SURPRESA:** pela sua aparência de pedra e sua habilidade de ficarem imóveis, uma Gárgula pode surpreender seus inimigos com 1-4 chances em 1d6.

**IMUNIDADES:** são feridas apenas por magia e armas mágicas.

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7

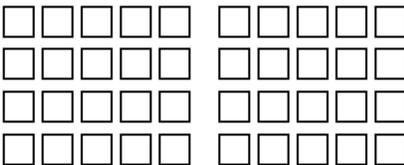
**SAMOTH MÚMIA**

M - C [340 XP]

DV 7+5 CA 19 JP 11 MV 6 MO 9

1 × **TOQUE** + 6 (1D12 + DOENÇA)**SILENCIOSO:** não produz som algum ao movimentar-se e se mantém silencioso até atacar.**MORTO-VIVO:** imune a frio, magias mentais de manipulação, controle ou ilusão, ou demais formas mágicas de interferir na mente de seres vivos. Sofre 1d6 de dano ácido por frasco de água benta.**IMUNIDADES:** além das imunidades comuns aos mortos-vivos, Múmias são feridas apenas por fogo, magia ou armas mágicas e, mesmo assim, todo dano recebido é reduzido à metade.**AURA ATERRORIZANTE:** criaturas a até 30 metros da Múmia, capaz de ver ou percebê-la, é afetada pela sua Aura Aterrorizante. Enquanto a Múmia não atacar ou não se afastar, todos afetados pela Aura Aterrorizante ficarão paralisados de medo. Uma JPS nega o efeito da Aura Aterrorizante.**DOENÇA:** o alvo que receber dano físico de uma Múmia será infectado pela Podridão da Múmia. Ela impede toda cura mágica e retarda toda forma de cura não mágica a uma taxa de apenas 10% da cura normal, além de causar o apodrecimento da vítima. Apenas um Curar Doenças remove uma Podridão da Múmia.

1

**SAMOTH HÍBRIDO  
MÚMIA-LOBISOMEM**

M - C [1.120 XP]

DV 7+5 CA 19 JP 11 MV 12 MO 12

2 × **GARRAS** + 5 (1D12 + DOENÇA)**SILENCIOSO:** não produz som algum ao movimentar-se e se mantém silencioso até atacar.**MORTO-VIVO:** imune a frio, magias mentais de manipulação, controle ou ilusão, ou demais formas mágicas de interferir na mente de seres vivos. Sofre 1d6 de dano ácido por frasco de água benta.**IMUNIDADES:** além das comuns aos mortos-vivos, são feridas apenas por fogo, magia ou armas mágicas, mas todo dano recebido é reduzido à metade.**AURA ATERRORIZANTE:** qualquer criatura a até 30m dela, capaz de ver ou percebê-la, é afetada pela Aura Aterrorizante. Enquanto a Múmia não atacar ou não se afastar, todos afetados pela Aura ficarão paralisados de medo. Uma JPS nega o seu efeito.**DOENÇA:** quem receber dano físico dela será infectado pela Podridão da Múmia, o que impede toda cura mágica e retarda toda forma de cura não mágica a uma taxa de apenas 10% da cura normal, além de causar o apodrecimento da vítima. Apenas um Curar Doenças remove uma Podridão da Múmia.

1

