

# LISTA COMPLETA DE ENCONTROS

## ENCONTROS ESTÁGIO 1 – INICIANTE

### LOBO

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 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

2 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

### LAGARTO GIGANTE

I - N [270 XP]

DV 6 CA 16 JP 8 MV 9,9N MO 7

1 × **GARRA** + 6 (1D6)

1 × **MORDIDA** + 6 (2D6)

**MONTARIA:** pode ser usado como montaria apta para combater, sendo capaz de realizar ataques de investida se ainda não engajado em combate, de usar armaduras e de atacar na mesma rodada que seu condutor.

**INFRAVISÃO:** 18 metros.

1 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

## GOLEM DE LAMA

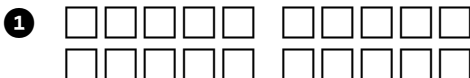
G - C [225 XP]

DV 4 CA 15 JP 10 MV 6 MO 12

2 × PANCADAS + 6 (1D6 + 1)

**LAMAÇAL:** ao redor do Golem de Lama sempre estará formado um lamaçal pegajoso de, no mínimo, 6 metros de diâmetro. Devido a aderência da lama, uma vez que entrarem no lamaçal, a cada 1,5m deslocado do personagem, será reduzido 1,5m de sua movimentação total até que o personagem só consiga movimentar-se por 3 metros.

**IMUNIDADES:** um Golem de Lama não é atingido 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).



## CUBO GELATINOSO

G - N [150 XP]

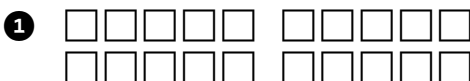
DV 4 CA 12 JP 6 MV 9 MO 12

1 × TOQUE + 4 (2D4 + PARALISIA)

**SURPRESA:** surpreende seus inimigos com um resultado de 1-4 em 1d6.

**PARALISIA:** o alvo deve ser bem-sucedido em uma JPC ou ficará paralisado por 2d4 turnos.

**IMUNIDADES:** imune aos efeitos do frio e da eletricidade.



## DEVORADO

M - C [500 XP]

DV 3 CA 13 JP 7 MV 9 MO 10

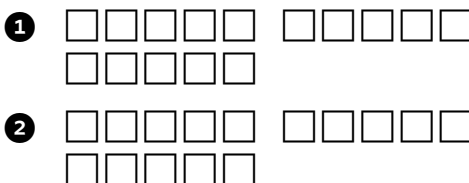
1 × TOQUE + 4 (2D4)

**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, os Devorados são feridos apenas por magia e armas mágicas.

**AURA ATERRORIZANTE:** qualquer criatura a até 20 metros do Devorado, capaz de ver ou percebê-lo, é afetada pela aura de medo do Devorado que afugenta todos por 1d4 turnos. Uma JPS nega o efeito da Aura Aterrorizante do Devorado. Há 1-3 chances em 1d6 de uma pessoa em fuga deixar cair o que estiver carregando. Clérigos com 6 níveis ou mais são imunes a Aura Aterrorizante do Devorado.

**INABALÁVEL:** mortos-vivos não fazem testes de moral, a não ser quando sofrem o efeito de um Afastar Mortos-Vivos.

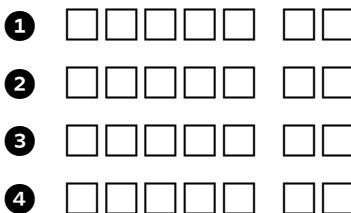


## FAMINTO

P - C [20 XP]

DV 1+2 CA 12 JP 5 MV 9 MO 12

1 × MORDIDA + 4 (1D4 + 1)



## CICLONE DE ESCORPIÕES

C - N [125 XP]

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

### NENHUM

**IMUNIDADES:** um Ciclone de Escorpiões é imune aos efeitos de encantamentos ou efeitos que tenham como alvo um único indivíduo.

**ATAQUE AUTOMÁTICO:** um Ciclone de Escorpiões causa dano automaticamente a todos dentro dele. Se o alvo se limitar a evitar as picadas e não fazer mais nada na rodada, recebe 1 ponto de dano. Se o alvo procurar agir sem se importar com os escorpiões, o dano automático é de 1d3 pontos de dano.

**VENENO:** além do dano em seus ataques, um Ciclone de Escorpiões causa a perda de 1d4+2 pontos de Constituição em caso de falha em uma JPC.

**VULNERABILIDADE:** um Ciclone de Escorpiões recebe o dobro de dano de fogo, frio extremo, ataques com gases (fumaças) ou venenos em área.

**MORAL:** um Ciclone de Escorpiões precisa ser bem-sucedido em um teste de moral quando perder metade dos seus pontos de vida. Em caso de falha, a nuvem vai se dispersar, procurando fugir do local o mais rápido possível.

1

2

3

## 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:** Gárgulas são feridas apenas por magia e armas mágicas.

1

## REI DECRÉPITO

M - N [175 XP]

|    |   |    |    |    |    |    |    |    |    |
|----|---|----|----|----|----|----|----|----|----|
| DV | 4 | CA | 14 | JP | 12 | MV | 12 | MO | 12 |
|----|---|----|----|----|----|----|----|----|----|

2 × **ESPADASTARDA** + 5 (1D8 + 4)

**IMUNIDADES:** o Rei Decrépito é ferido apenas por magia e armas mágicas.

**MORTO-VIVO:** imune a magias mentais de manipulação, controle ou ilusão, ou demais formas mágicas de interferir na mente de seres vivos.

1

## ESQUELETO

M-C [15 XP]

DV 1 CA 13 JP 6 MV 9 MO 7

1 × **ESPADA CURTA** + 2 (1D6)

**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.

**CORPO DE OSSO:** armas impactantes causam o dobro de dano nos Esqueletos, mas, em contrapartida, armas perfurantes causam metade do dano.

**INABALÁVEL:** mortos-vivos não fazem testes de moral, a não ser quando sofrem o efeito de um Afastar Mortos-Vivos.

1 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

2 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

## VINHA MORTAL

I-N [305 XP]

DV 6 CA 15 JP 8 MV 1 MO 8

2 × **TENTÁCULOS** + 6 (2D4 + ESPORO)

**ESPORO:** qualquer alvo que receber dano de uma Vinha Mortal tem uma chance de 1 em 1d6, cumulativa por ataque recebido (dois ataques, 1-2 chances; três ataques, 1-3 chances; etc.) de ser infectado por um esporo. Cada vítima infectada deve ser bem-sucedida em uma JPC ou estes esporos se desenvolverão dentro do hospedeiro, levando-o à morte em 1d6 horas. Uma magia de Cura é capaz de interromper o processo de desenvolvimento do esporo.

**REGENERAÇÃO:** uma Vinha Mortal é capaz de regenerar 1 ponto de vida a cada rodada. Apenas dano causado por fogo ou ácido não pode ser regenerado.

**VENTRILOQUISMO:** usando suas flores, a Vinha consegue reproduzir qualquer som que tenha ouvido anteriormente, como gritos, chamados de socorro, conversas, sons de animais ou de objetos para atrair vítimas.

1 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

## CULTISTA

M-C [25 XP]

DV 1 CA 11 JP 6 MV 9 MO 10

1 × **PORRETE** + 1 (1D6)

**MAGIAS MEMORIZADAS:** *Escuridão e Santuário.*  
Podem trocar estas magias por um Causar Ferimentos.

1 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

2 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

3 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

## GUARDA DO CULTO

M-C [15 XP]

DV 1 CA 13 JP 5 MV 9 MO 8

1 × **ESPADA CURTA** + 1 (1D6 + 1)

1 × **ARCO CURTO** + 1 (1D6)

1 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

## CULTISTA

M-C [25 XP]

DV 1 CA 11 JP 6 MV 9 MO 10

1 × **PORRETE** + 1 (1D6)

**MAGIAS MEMORIZADAS:** *Escuridão e Santuário.*  
Podem trocar estas magias por um Causar Ferimentos.

1 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

## CULTISTA

M-C [25 XP]

DV 1 CA 11 JP 6 MV 9 MO 10

1 × **PORRETE** + 1 (1D6)

**MAGIAS MEMORIZADAS:** *Escuridão e Santuário.*  
Podem trocar estas magias por um Causar Ferimentos.

1 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

2 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

## GUARDA DO CULTO M - C [15 XP]

DV 1 CA 13 JP 5 MV 9 MO 8

1 × **ESPADA CURTA** + 1 (1D6 + 1)

1 × **ARCO CURTO** + 1 (1D6)

1 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

2 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

## SACERDOTE DRAYLER M - C [305 XP]

DV 6 CA 15 JP 7 MV 9 MO 10

1 × **MARTELO** + 3 (2D4 + 1)

**MAGIAS MEMORIZADAS:** *Escuridão, Convocar Insetos, Imobilizar Pessoas, Proteção contra Alinhamento (Ordem), Profanar e Santuário. Pode trocar estas magias por um Causar Ferimentos.*

1 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

## CULTISTA M - C [25 XP]

DV 1 CA 11 JP 6 MV 9 MO 10

1 × **PORRETE** + 1 (1D6)

**MAGIAS MEMORIZADAS:** *Escuridão e Santuário. Podem trocar estas magias por um Causar Ferimentos.*

1 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

2 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

3 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

## GUARDA DO CULTO M - C [15 XP]

DV 1 CA 13 JP 5 MV 9 MO 8

1 × **ESPADA CURTA** + 1 (1D6 + 1)

1 × **ARCO CURTO** + 1 (1D6)

1 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

2 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

## FAMINTO P - C [20 XP]

DV 1+2 CA 12 JP 5 MV 9 MO 12

1 × **MORDIDA** + 4 (1D4 + 1)

1 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

2 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

3 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

4 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

5 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

6 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

## OMIX (DRAGÃO AZUL JOVEM) G - N [200 XP]

DV 4+9 CA 17 JP 6 MV 9 MO 9

2 × **GARRAS** + 5 (1D6 + 2)

1 × **MORDIDA** + 4 (2D10)

**BAFORADA:** o Dragão Azul pode, 3 vezes ao dia, abdicar dos seus ataques físicos para liberar uma baforada de raios elétricos em uma linha de até 30 metros. A baforada causa 4d8 de dano em todos na área de efeito da baforada. Um teste de JPD pode reduzir o dano pela metade.

**IMUNIDADES:** um Dragão Azul é imune a qualquer efeito de eletricidade.

1 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

## ENCONTROS ESTÁGIO 2 – HEROICO

### WORG

G - C [75 XP]

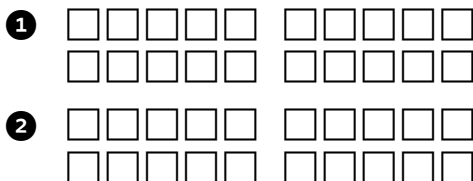
DV 3+5 CA 12/17 JP 6 MV 18 MO 9

1 × **GARRA** + 5 (2D4)

1 × **MORDIDA** + 5 (1D6)

**CLASSE DE ARMADURA:** Worgs possuem CA 12 ou 17 quando usam armadura de placas.

**MONTARIA:** pode ser usado como montaria apta para combater, sendo capaz de realizar ataques de investida se ainda não engajado em combate, usar armaduras e atacar na mesma rodada que seu condutor.



### LAGARTO GIGANTE

I - N [270 XP]

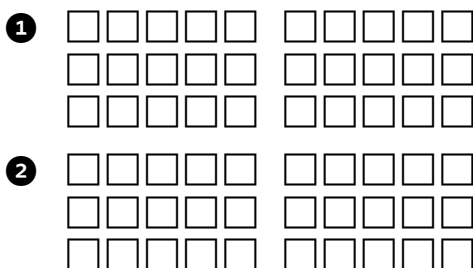
DV 6 CA 16 JP 8 MV 9,9N MO 7

1 × **GARRA** + 6 (1D6)

1 × **MORDIDA** + 6 (2D6)

**MONTARIA:** pode ser usado como montaria apta para combater, sendo capaz de realizar ataques de investida se ainda não engajado em combate, de usar armaduras e de atacar na mesma rodada que seu condutor.

**INFRAVISÃO:** 18 metros.



### GOLEM DE LAMA

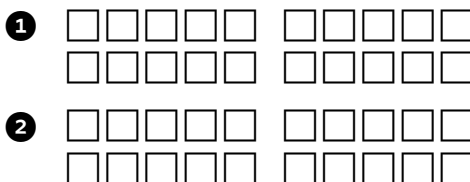
G - C [225 XP]

DV 4 CA 15 JP 10 MV 6 MO 12

2 × **PANCADAS** + 6 (1D6 + 1)

**LAMAÇAL:** ao redor do Golem de Lama sempre estará formado um lamaçal pegajoso de, no mínimo, 6 metros de diâmetro. Devido a aderência da lama, uma vez que entrarem no lamaçal, a cada 1,5m deslocado do personagem, será reduzido 1,5m de sua movimentação total até que o personagem só consiga movimentar-se por 3 metros.

**IMUNIDADES:** um Golem de Lama não é atingido 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).



### CUBO GELATINOSO LÍDER

G - N [305 XP]

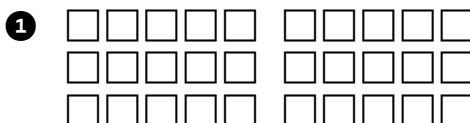
DV 6 CA 15 JP 6 MV 9 MO 12

1 × **TOQUE** + 6 (2D4 + 1 + PARALISIA)

**SURPRESA:** surpreende seus inimigos com um resultado de 1-4 em 1d6.

**PARALISIA:** o alvo deve ser bem-sucedido em uma JPC ou ficará paralisado por 2d4 turnos.

**IMUNIDADES:** imune aos efeitos do frio e da eletricidade.



## DEVORADO M - C [500 XP]

DV 3 CA 13 JP 7 MV 9 MO 10

1 x **TOQUE** + 4 (2D4)

**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, os Devorados são feridos apenas por magia e armas mágicas.

**AURA ATERRORIZANTE:** qualquer criatura a até 20 metros do Devorado, capaz de ver ou percebê-lo, é afetada pela aura de medo do Devorado que afugenta todos por 1d4 turnos. Uma JPS nega o efeito da Aura Aterrorizante do Devorado. Há 1-3 chances em 1d6 de uma pessoa em fuga deixar cair o que estiver carregando. Clérigos com 6 níveis ou mais são imunes a Aura Aterrorizante do Devorado.

**INABALÁVEL:** mortos-vivos não fazem testes de moral, a não ser quando sofrem o efeito de um Afastar Mortos-Vivos.

|   |                                                                    |                                                                    |
|---|--------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------|
| 1 | <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> | <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> |
| 2 | <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> | <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> |
| 3 | <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> | <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> |
| 4 | <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> | <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> |

## FAMINTO P - C [20 XP]

DV 1+2 CA 12 JP 5 MV 9 MO 12

1 x **MORDIDA** + 4 (1D4 + 1)

|   |                                                                    |                                   |
|---|--------------------------------------------------------------------|-----------------------------------|
| 1 | <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> | <div><div></div><div></div></div> |
| 2 | <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> | <div><div></div><div></div></div> |
| 3 | <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> | <div><div></div><div></div></div> |
| 4 | <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> | <div><div></div><div></div></div> |

|   |                                                                    |                                   |
|---|--------------------------------------------------------------------|-----------------------------------|
| 5 | <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> | <div><div></div><div></div></div> |
| 6 | <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> | <div><div></div><div></div></div> |
| 7 | <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> | <div><div></div><div></div></div> |
| 8 | <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> | <div><div></div><div></div></div> |

## CICLONE DE ESCORPIÕES C - N [125 XP]

DV 4 CA 12 JP 6 MV 6 MO 6

**NENHUM**

**IMUNIDADES:** um Ciclone de Escorpiões é imune aos efeitos de encantamentos ou efeitos que tenham como alvo um único indivíduo.

**ATAQUE AUTOMÁTICO:** um Ciclone de Escorpiões causa dano automaticamente a todos dentro dele. Se o alvo se limitar a evitar as picadas e não fazer mais nada na rodada, recebe 1 ponto de dano. Se o alvo procurar agir sem se importar com os escorpiões, o dano automático é de 1d3 pontos de dano.

**VENENO:** além do dano em seus ataques, um Ciclone de Escorpiões causa a perda de 1d4+2 pontos de Constituição em caso de falha em uma JPC.

**VULNERABILIDADE:** um Ciclone de Escorpiões recebe o dobro de dano de fogo, frio extremo, ataques com gases (fumaças) ou venenos em área.

**MORAL:** um Ciclone de Escorpiões precisa ser bem-sucedido em um teste de moral quando perder metade dos seus pontos de vida. Em caso de falha, a nuvem vai se dispersar, procurando fugir do local o mais rápido possível.

|   |                                                                    |                                                                    |
|---|--------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------|
| 1 | <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> | <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> |
| 2 | <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> | <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> |
| 3 | <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> | <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> |

## 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:** Gárgulas são feridas apenas por magia e armas mágicas.

1

2

## REI DECRÉPITO

M - N [500 XP]

DV 4 CA 14 JP 12 MV 12 MO 12

2 × **ESPADA BASTARDA** + 5 (1D8 + 4)

**IMUNIDADES:** o Rei Decrépito é ferido apenas por magia e armas mágicas.

**MORTO-VIVO:** imune a magias mentais de manipulação, controle ou ilusão, ou demais formas mágicas de interferir na mente de seres vivos.

1

## ESQUELETO

M - C [15 XP]

DV 1 CA 13 JP 6 MV 9 MO 7

1 × **ESPADA CURTA** + 2 (1D6)

**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.

**CORPO DE OSSO:** armas impactantes causam o dobro de dano nos Esqueletos, mas, em contrapartida, armas perfurantes causam metade do dano.

**INABALÁVEL:** mortos-vivos não fazem testes de moral, a não ser quando sofrem o efeito de um Afastar Mortos-Vivos.

1

2

3

4

5

6

1-N [305 xp]

DV 6 CA 15 JP 8 MV 1 MO 8

$$2 \times \text{TENTÁCULOS} + 6 (2D4 + \text{ESPORO})$$

**ESPORO:** qualquer alvo que receber dano de uma Vinha Mortal tem uma chance de 1 em 1d6, cumulativa por ataque recebido (dois ataques, 1-2 chances; três ataques, 1-3 chances; etc.) de ser infectado por um esporo. Cada vítima infectada deve ser bem-sucedida em uma JPC ou estes esporos se desenvolverão dentro do hospedeiro, levando-o à morte em 1d6 horas. Uma magia de Cura é capaz de interromper o processo de desenvolvimento do esporo.

**REGENERAÇÃO:** uma Vinha Mortal é capaz de regenerar 1 ponto de vida a cada rodada. Apenas dano causado por fogo ou ácido não pode ser regenerado.

**VENTRILÓQUISMO:** usando suas flores, a Vinha consegue reproduzir qualquer som que tenha ouvido anteriormente, como gritos, chamados de socorro, conversas, sons de animais ou de objetos para atrair vítimas.

[illegible]

M-C [25 XP]

DV 1 CA 11 JP 6 MV 9 MO 10

1 x **PORRETE** + 1 (1 D6)

**MAGIAS MEMORIZADAS:** *Escuridão e Santuário.*  
Podem trocar estas magias por um Causar Ferimentos.

1 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

2 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

3 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

4 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

5 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

M-C [15XP]

DV 1 CA 13 JP 5 MV 9 MO 8

1 x **ESPADA CURTA** + 1 (1D6+1)

1 × **ARCO CURTO** + 1 (1D6)

1 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

2 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

3 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

4 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

5 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

M-C [25 XP]

DV 1 CA 11 JP 6 MV 9 MO 10

1 x **PORRETE** + 1 (1 D6)

**MAGIAS MEMORIZADAS:** *Escuridão e Santuário.*  
Podem trocar estas magias por um Causar Ferimentos.

1

M-C [25 XP]

DV 1 CA 11 JP 6 MV 9 MO 10

1 x **PORRETE** + 1 (1 D6)

**MAGIAS MEMORIZADAS:** *Escuridão e Santuário.*  
Podem trocar estas magias por um Causar Ferimentos.

1 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

2 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

3 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

4 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

### GUARDA DO CULTO M-C [15 XP]

DV 1 CA 13 JP 5 MV 9 MO 8

1 × **ESPADA CURTA** + 1 (1D6 + 1)

1 × **ARCO CURTO** + 1 (1D6)

- 1 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
- 2 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
- 3 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
- 4 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
- 5 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
- 6 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

### SACERDOTE DRAYLER M-C [305 XP]

DV 6 CA 15 JP 7 MV 9 MO 10

1 × **MARTELO** + 3 (2D4 + 1)

**MAGIAS MEMORIZADAS:** *Escuridão, Convocar Insetos, Imobilizar Pessoas, Proteção contra Alinhamento (Ordem), Profanar e Santuário. Pode trocar estas magias por um Causar Ferimentos.*

- 1 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

### CULTISTA M-C [25 XP]

DV 1 CA 11 JP 6 MV 9 MO 10

1 × **PORRETE** + 1 (1D6)

**MAGIAS MEMORIZADAS:** *Escuridão e Santuário. Podem trocar estas magias por um Causar Ferimentos.*

- 1 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
- 2 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
- 3 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
- 4 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
- 5 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

### GUARDA DO CULTO M-C [15 XP]

DV 1 CA 13 JP 5 MV 9 MO 8

1 × **ESPADA CURTA** + 1 (1D6 + 1)

1 × **ARCO CURTO** + 1 (1D6)

- 1 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
- 2 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
- 3 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
- 4 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
- 5 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
- 6 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

**FAMINTO**

$p-c[20 \times p]$

DV 1+2 CA 12 JP 5 MV 9 MO 12

$$1 \times \text{MORDIDA} + 4(1D4 + 1)$$

|   |  |  |  |  |  |  |  |
|---|--|--|--|--|--|--|--|
| ① |  |  |  |  |  |  |  |
| ② |  |  |  |  |  |  |  |
| ③ |  |  |  |  |  |  |  |
| ④ |  |  |  |  |  |  |  |
| ⑤ |  |  |  |  |  |  |  |
| ⑥ |  |  |  |  |  |  |  |
| ⑦ |  |  |  |  |  |  |  |
| ⑧ |  |  |  |  |  |  |  |
| ⑨ |  |  |  |  |  |  |  |
| ⑩ |  |  |  |  |  |  |  |
| ⑪ |  |  |  |  |  |  |  |
| ⑫ |  |  |  |  |  |  |  |

**OMIX (DRAGÃO AZUL)**

 $1 - N[1.075 \times p]$ 

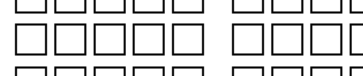
DV 9+9 CA 20 JP 12 MV 9 MO 9

$$2 \times \mathbf{GARRAS} + 10 (1 \text{ D}6 + 5)$$
$$1 \times \text{MORDIDA} + 9 (3D10)$$

**BAFORADA:** o Dragão Azul pode, 3 vezes ao dia, abdicar dos seus ataques físicos para liberar uma baforada de raios elétricos em uma linha de até 30 metros. A baforada causa 9d8 de dano em todos na área de efeito da baforada. Um teste de JPD pode reduzir o dano pela metade.

**IMUNIDADES:** um Dragão Azul é imune a qualquer efeito de eletricidade.

**1**



The image shows two identical 5x5 grids of squares. Each grid contains 25 squares, arranged in 5 rows and 5 columns. The grids are used to represent the number 25.

## ENCONTROS ESTÁGIO 3 – AVANÇADO


**WORG**

G-C [75 XP]

DV 3+5 CA 12/17 JP 6 MV 18 MO 9

$$1 \times \mathbf{GARRA} + 5 (2D4)$$

1 x **MORDIDA** + 5 (1D6)

**CLASSE DE ARMADURA:** Worgs possuem CA 12 ou 17 quando usam armadura de placas.

**MONTARIA:** pode ser usado como montaria apta para combater, sendo capaz de realizar ataques de investida se ainda não engajado em combate, usar armaduras e atacar na mesma rodada que seu condutor.

1 

2 


**LOBO**

M-N [175 x P]

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** ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

☐ ☐

**2** ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

☐ ☐

**3** ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

☐ ☐

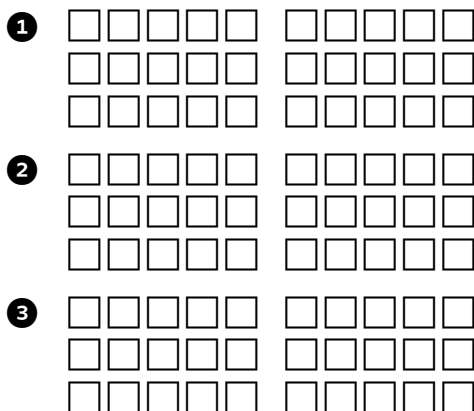
| LAGARTO GIGANTE |   |    |    |    |   | I - N [270 XP] |
|-----------------|---|----|----|----|---|----------------|
| DV              | 6 | CA | 16 | JP | 8 | MV 9,9N MO 7   |

1 × **GARRA** + 6 (1D6)

1 × **MORDIDA** + 6 (2D6)

**MONTARIA:** pode ser usado como montaria apta para combater, sendo capaz de realizar ataques de investida se ainda não engajado em combate, de usar armaduras e de atacar na mesma rodada que seu condutor.

**INFRAVISÃO:** 18 metros.

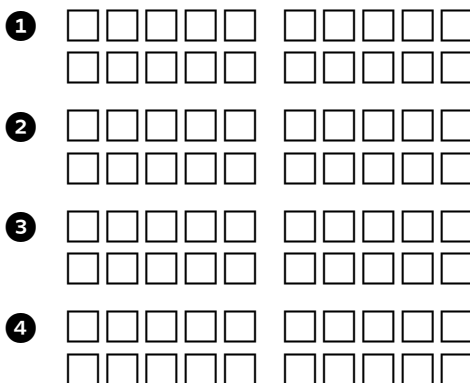


| GOLEM DE LAMA |   |    |    |    |    | G - C [225 XP] |
|---------------|---|----|----|----|----|----------------|
| DV            | 4 | CA | 15 | JP | 10 | MV 6 MO 12     |

2 × **PANCADAS** + 6 (1D6 + 1)

**LAMAÇAL:** ao redor do Golem de Lama sempre estará formado um lamaçal pegajoso de, no mínimo, 6 metros de diâmetro. Devido a aderência da lama, uma vez que entrarem no lamaçal, a cada 1,5m deslocado do personagem, será reduzido 1,5m de sua movimentação total até que o personagem só consiga movimentar-se por 3 metros.

**IMUNIDADES:** um Golem de Lama não é atingido 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).



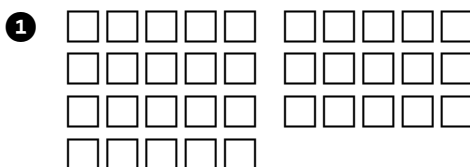
| CUBO GELATINOSO CAMPEÃO |   |    |    |    |   | G - N [460 XP] |
|-------------------------|---|----|----|----|---|----------------|
| DV                      | 7 | CA | 13 | JP | 8 | MV 9 MO 12     |

1 × **TOQUE** + 9 (2D4 + 3 + PARALISIA)

**SURPRESA:** surpreende seus inimigos com um resultado de 1-4 em 1d6.

**PARALISIA:** o alvo deve ser bem-sucedido em uma JPC ou ficará paralisado por 2d4 turnos.

**IMUNIDADES:** imune aos efeitos do frio e da eletricidade.



**DEVORADO**

M - C [500 XP]

DV 3 CA 13 JP 7 MV 9 MO 10

1 x **TOQUE** + 4 (2D4)

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

**IMUNIDADES:** além das imunidades comuns aos mortos-vivos, os Devorados são feridos apenas por magia e armas mágicas.

**AURA ATERRORIZANTE:** qualquer criatura a até 20 metros do Devorado, capaz de ver ou percebê-lo, é afetada pela aura de medo do Devorado que afugenta todos por 1 d4 turnos. Uma JPS nega o efeito da Aura Aterrorizante do Devorado. Há 1-3 chances em 1 d6 de uma pessoa em fuga deixar cair o que estiver carregando. Clérigos com 6 níveis ou mais são imunes a Aura Aterrorizante do Devorado.

**INABALÁVEL:** mortos-vivos não fazem testes de moral, a não ser quando sofrem o efeito de um Afastar Mortos-Vivos.

|   |                                                                                                                                                       |                                                                                                                                                       |
|---|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 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"/> |                                                                                                                                                       |
| 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"/> |                                                                                                                                                       |
| 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"/> |                                                                                                                                                       |
| 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"/> |                                                                                                                                                       |
| 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"/> |                                                                                                                                                       |
| 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"/> |                                                                                                                                                       |
| 7 | <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"/> |                                                                                                                                                       |
| 8 | <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"/> |                                                                                                                                                       |

**FAMINTO**

P - C [20 XP]

DV 1+2 CA 12 JP 5 MV 9 MO 12

1 x **MORDIDA** + 4 (1 D4 + 1)

|    |                                                                                                                                                       |                                                   |
|----|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------|
| 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"/> |
| 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"/> |
| 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"/> |
| 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"/> |
| 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"/> |
| 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"/> |
| 7  | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <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"/> <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"/> <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"/> <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"/> <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"/> <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"/> <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| 14 | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <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"/> <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"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |

## CICLONE DE ESCORPIÕES

C - N [125 XP]

DV 4 CA 12 JP 6 MV 6 MO 6

### NENHUM

**IMUNIDADES:** um Ciclone de Escorpiões é imune aos efeitos de encantamentos ou efeitos que tenham como alvo um único indivíduo.

**ATAQUE AUTOMÁTICO:** um Ciclone de Escorpiões causa dano automaticamente a todos dentro dele. Se o alvo se limitar a evitar as picadas e não fazer mais nada na rodada, recebe 1 ponto de dano. Se o alvo procurar agir sem se importar com os escorpiões, o dano automático é de 1d3 pontos de dano.

**VENENO:** além do dano em seus ataques, um Ciclone de Escorpiões causa a perda de 1d4+2 pontos de Constituição em caso de falha em uma JPC.

**VULNERABILIDADE:** um Ciclone de Escorpiões recebe o dobro de dano de fogo, frio extremo, ataques com gases (fumaças) ou venenos em área.

**MORAL:** um Ciclone de Escorpiões precisa ser bem-sucedido em um teste de moral quando perder metade dos seus pontos de vida. Em caso de falha, a nuvem vai se dispersar, procurando fugir do local o mais rápido possível.

1

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

2

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

3

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

## 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:** Gárgulas são feridas apenas por magia e armas mágicas.

1

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

2

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

3

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

4

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

## REI DECRÉPITO

M - N [500 XP]

DV 4 CA 14 JP 12 MV 12 MO 12

2 × **ESPADA BASTARDA** + 5 (1D8 + 4)

**IMUNIDADES:** o Rei Decrépito é ferido apenas por magia e armas mágicas.

**MORTO-VIVO:** imune a magias mentais de manipulação, controle ou ilusão, ou demais formas mágicas de interferir na mente de seres vivos.

1

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

## ESQUELETO

M-C [15 XP]

DV 1 CA 13 JP 6 MV 9 MO 7

1 × **ESPADA CURTA** + 2 (1D6)

**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.

**CORPO DE OSSO:** armas impactantes causam o dobro de dano nos Esqueletos, mas, em contrapartida, armas perfurantes causam metade do dano.

**INABALÁVEL:** mortos-vivos não fazem testes de moral, a não ser quando sofrem o efeito de um Afastar Mortos-Vivos.

|    |                          |                          |                          |                          |                          |
|----|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| 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"/> |
| 14 | <input type="checkbox"/> | <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"/> | <input type="checkbox"/> |
| 16 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

## VINHA MORTAL

I-N [305 XP]

DV 6 CA 15 JP 8 MV 1 MO 8

2 × **TENTÁCULOS** + 6 (2D4 + ESPORO)

**ESPORO:** qualquer alvo que receber dano de uma Vinha Mortal tem uma chance de 1 em 1d6, cumulativa por ataque recebido (dois ataques, 1-2 chances; três ataques, 1-3 chances; etc.) de ser infectado por um esporo. Cada vítima infectada deve ser bem-sucedida em uma JPC ou estes esporos se desenvolverão dentro do hospedeiro, levando-o à morte em 1d6 horas. Uma magia de Cura é capaz de interromper o processo de desenvolvimento do esporo.

**REGENERAÇÃO:** uma Vinha Mortal é capaz de regenerar 1 ponto de vida a cada rodada. Apenas dano causado por fogo ou ácido não pode ser regenerado.

**VENTRILOQUISMO:** usando suas flores, a Vinha consegue reproduzir qualquer som que tenha ouvido anteriormente, como gritos, chamados de socorro, conversas, sons de animais ou de objetos para atrair vítimas.

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

| CULTISTA |   |    |    |    | M-C [25 XP] |
|----------|---|----|----|----|-------------|
| DV       | 1 | CA | 11 | JP | 6           |
| MV       | 9 | MO | 10 |    |             |

1 x **PORRETE** +1 (1D6)

**MAGIAS MEMORIZADAS:** *Escuridão e Santuário.*  
Podem trocar estas magias por um Causar Ferimentos.

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

| GUARDA DO CULTO |   |    |    |    | M-C [15 XP] |
|-----------------|---|----|----|----|-------------|
| DV              | 1 | CA | 13 | JP | 5           |
| MV              | 9 | MO | 8  |    |             |

1 x **ESPADA CURTA** +1 (1D6 +1)

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

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

| CULTISTA |   |    |    |    | M-C [25 XP] |
|----------|---|----|----|----|-------------|
| DV       | 1 | CA | 11 | JP | 6           |
| MV       | 9 | MO | 10 |    |             |

1 x **PORRETE** +1 (1D6)

**MAGIAS MEMORIZADAS:** *Escuridão e Santuário.*  
Podem trocar estas magias por um Causar Ferimentos.

1

| CULTISTA |   |    |    |    | M-C [25 XP] |
|----------|---|----|----|----|-------------|
| DV       | 1 | CA | 11 | JP | 6           |
| MV       | 9 | MO | 10 |    |             |

1 x **PORRETE** +1 (1D6)

**MAGIAS MEMORIZADAS:** *Escuridão e Santuário.*  
Podem trocar estas magias por um Causar Ferimentos.

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

**GUARDA DO CULTO**

M-C [15 XP]

DV 1 CA 13 JP 5 MV 9 MO 8

1 × **ESPADA CURTA** +1 (1D6+1)1 × **ARCO CURTO** +1 (1D6)

- 1 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
- 2 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
- 3 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
- 4 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
- 5 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
- 6 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
- 7 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
- 8 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

**SACERDOTE DRAYLER**

M-C [305 XP]

DV 6 CA 15 JP 7 MV 9 MO 10

1 × **MARTELO** +3 (2D4+1)

**MAGIAS MEMORIZADAS:** *Escuridão, Convocar Insetos, Imobilizar Pessoas, Proteção contra Alinhamento (Ordem), Profanar e Santuário. Pode trocar estas magias por um Causar Ferimentos.*

- 1 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

**CULTISTA**

M-C [25 XP]

DV 1 CA 11 JP 6 MV 9 MO 10

1 × **PORRETE** +1 (1D6)

**MAGIAS MEMORIZADAS:** *Escuridão e Santuário. Podem trocar estas magias por um Causar Ferimentos.*

- 1 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
- 2 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
- 3 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
- 4 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
- 5 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
- 6 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
- 7 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
- 8 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

**GUARDA DO CULTO**

M-C [15 XP]

DV 1 CA 13 JP 5 MV 9 MO 8

1 × **ESPADA CURTA** +1 (1D6+1)1 × **ARCO CURTO** +1 (1D6)

- 1 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
- 2 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
- 3 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
- 4 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
- 5 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
- 6 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
- 7 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
- 8 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
- 9 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
- 10 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

P-C [20 XP]

DV 1+2 CA 12 JP 5 MV 9 MO 12

$$1 \times \text{MORDIDA} + 4 (1D4 + 1)$$

|   |                          |                          |                          |                          |                          |
|---|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| ➊ | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| ➋ | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| ➌ | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| ➍ | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| ➎ | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| ➏ | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| ➐ | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| ➑ | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| ➒ | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| ➓ | <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"/> | <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"/> | <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"/> | <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"/> | <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"/> |
| ➬ | <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"/> | <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"/> | <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"/> | <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"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

C-N [2.525 xP]

DV 13+9 CA 20 JP 13 MV 9 MO 9

$$2 \times \mathbf{GARRAS} + 12 (1D6 + 8)$$

1 x **MORDIDA** + 10 (4D10)

1 x **VARRER COM A CAUDA** (ESPECIAL)

**BAFORADA:** o Dragão Azul pode, 3 vezes ao dia, abdicar dos seus ataques físicos para liberar uma baforada de raios elétricos em uma linha de até 30 metros. A baforada causa 13d8 de dano em todos na área de efeito da baforada. Um teste de JPD pode reduzir o dano pela metade.

**MAGIAS:** pode conjurar magias como se fosse um Mago de 9º nível.

**IMUNIDADES:** um Dragão Azul é imune a qualquer efeito de eletricidade.

**1**



A 10x10 grid of squares. The first 9 rows are completely highlighted in pink. The 10th row has the first 4 squares highlighted in pink, and the remaining 6 squares are white.