

## Mercenário / Arqueiro

Combatentes contratados para serviços militares, sem atrelar sua lealdade ao seu patrono.



Encontro: -      Experiência: 15 XP  
Tesouro: -      Movimento: 9

DV [PV]	CA	JP	MO
1 [5]	12	5	8

1x **Arco Curto** +1 (1D8)  
1x **Espada Curta** +1 (1D6)

Salário: 4 PO por mês.

**Adicionais:** Necessita de Alimentação e Hospedagem, se não providenciado por fora, adicione +1 PO por mês.

**Pelotão:** Se estiverem em mais de 6 homens, deveram ser comandados por um mercenário mais experiente no cargo de Sargento, com um adicional de 50% no salário.

LB1: 76 / LB3: 188

## Mercenário / Besteiro

Combatentes contratados para serviços militares, sem atrelar sua lealdade ao seu patrono.



Encontro: -      Experiência: 15 XP  
Tesouro: -      Movimento: 9

DV [PV]	CA	JP	MO
1 [5]	13	5	8

1x **Besta** +1 (1D6)  
1x **Espada Curta** +1 (1D6)

Salário: 5 PO por mês.

**Adicionais:** Necessita de Alimentação e Hospedagem, se não providenciado por fora, adicione +1 PO por mês.

**Pelotão:** Se estiverem em mais de 6 homens no total, deveram ser comandados por um mercenário mais experiente no cargo de Sargento, com um adicional de 50% no salário.

LB1: 76 / LB3: 188

## Mercenário / Cavaleiro Leve

Combatentes contratados para serviços militares, sem atrelar sua lealdade ao seu patrono.



Encontro: -      Experiência: 15 XP  
Tesouro: -      Movimento: 9 (18)

DV [PV]	CA	JP	MO
1 [5]	14	5	9

1x **Lança Longa** +1 (1D8 +1)  
1x **Espada Longa** +1 (1D8 +1)

**Montaria:** Possui um Cavalo de Montaria.

Salário: 10 PO por mês.

**Adicionais:** Necessita de Alimentação e Hospedagem, se não providenciado por fora, adicione +1 PO por mês.

**Pelotão:** Se estiverem em mais de 6 homens no total, deveram ser comandados por um mercenário mais experiente no cargo de Sargento, com um adicional de 50% no salário.

LB1: 76 / LB3: 188

## Mercenário / Cavaleiro de Guerra

Combatentes contratados para serviços militares, sem atrelar sua lealdade ao seu patrono.



Encontro: -      Experiência: 35 XP  
Tesouro: -      Movimento: 9 (15)

DV [PV]	CA	JP	MO
2 [10]	17	5	9

1x **Lança Longa** +2 (1D8 +1)  
1x **Espada Bastarda** +2 (1D8 +1)

**Montaria:** Possui um Cavalo de Guerra.

Salário: 20 PO por mês.

**Adicionais:** Necessita de Alimentação e Hospedagem, se não providenciado por fora, adicione +1 PO por mês.

**Pelotão:** Se estiverem em mais de 6 homens no total, deveram ser comandados por um mercenário mais experiente no cargo de Sargento, com um adicional de 50% no salário.

LB1: 76 / LB3: 188

## Mercenário / Pikeiro

Combatentes contratados para serviços militares, sem atrelar sua lealdade ao seu patrono.



Encontro: -      Experiência: 15 XP  
Tesouro: -      Movimento: 9

DV [PV]	CA	JP	MO
1 [5]	12	5	8

1x **Pique** +1 (1D10)  
1x **Espada Curta** +1 (1D6)

Salário: 3 PO por mês.

**Adicionais:** Necessita de Alimentação e Hospedagem, se não providenciado por fora, adicione +1 PO por mês.

**Pelotão:** Se estiverem em mais de 6 homens no total, deveram ser comandados por um mercenário mais experiente no cargo de Sargento, com um adicional de 50% no salário.

LB1: 76 / LB3: 188

## Mercenário / Soldado Leve

Combatentes contratados para serviços militares, sem atrelar sua lealdade ao seu patrono.



Encontro: -      Experiência: 15 XP  
Tesouro: -      Movimento: 9

DV [PV]	CA	JP	MO
1 [5]	13	5	8

1x Espada Curta +1 (1D6 +1)

Salário: 2 PO por mês.

**Adicionais:** Necessita de Alimentação e Hospedagem, se não providenciado por fora, adicione +1 PO por mês.

**Pelotão:** Se estiverem em mais de 6 homens no total, deveram ser comandados por um mercenário mais experiente no cargo de Sargento, com um adicional de 50% no salário.

LB1: 76 / LB3: 188

## Mercenário / Soldado Pesado

Combatentes contratados para serviços militares, sem atrelar sua lealdade ao seu patrono.



Encontro: -      Experiência: 15 XP  
Tesouro: -      Movimento: 9

DV [PV]	CA	JP	MO
1 [5]	16	5	8

1x Espada Longa +1 (1D8 +1)

Salário: 3 PO por mês.

**Adicionais:** Necessita de Alimentação e Hospedagem, se não providenciado por fora, adicione +1 PO por mês.

**Pelotão:** Se estiverem em mais de 6 homens no total, deveram ser comandados por um mercenário mais experiente no cargo de Sargento, com um adicional de 50% no salário.

LB1: 76 / LB3: 188

## Aprendiz

São futuros aventureiros ainda buscando a experiência e os recursos necessários para tocarem sua carreira.



Encontro: -      Experiência: -  
Tesouro: -      Movimento: 9

DV [PV]	CA	JP	MO
1/2 [3]	10	4	7

1x Arma (Arma)

**Custo:** Sem custo fixo. Normalmente parte dos Tesouros encontrados na aventura, algo por volta de **3d6 x10 PO**.

**Lealdade:** normalmente são leais ao seu empregador e não fugirão e nem o trairão, a não ser em situações limítrofes.

**Experiência:** Entram na divisão de CP dos personagens, diferente dos mercenários e especialistas. Todos os aprendizes são considerados apenas um, na divisão de XP.

**Evolução:** Recebe Nível em uma Classe Básica, na qual acompanhou um mestre na aventura, tão logo o mestre deseje e entenda que os aprendizes estão prontos para partir nas próprias aventuras.

LB1: 77

## Ajudante

Camponês que precisa de um dinheiro e presta serviços a um grupo de aventureiros



Encontro: -      Experiência: -  
Tesouro: -      Movimento: 9

DV [PV]	CA	JP	MO
1/2 [3]	10	4	7

1x Arma (Arma)

**Custo:** 2 PP por semana.

**Lealdade:** não são inteiramente leais. No final de cada dia, em segredo, deve rolar um Teste de Moral para cada ajudante. Se falharem, o ajudante foge durante a noite, ou na primeira oportunidade. Empregadores Bondosos concedem +1 na Moral e os Cruéis, -1 na Moral.

**Experiência:** não acumulam experiência.

LB1: 78

## Javali

Estes porcos selvagens e ferozes vivem nas florestas e planícies. Costumam atacar ao menor sinal de perigo.



Encontro: 1D6 (1D6)  
Tesouro: -

DV [PV]	CA	JP	MO
3 [15]	13	6	9

1x Presa +4 (2D4)

**Investida:** se ainda não engajado em combate, pode usar a manobra investida para causar o dobro de dano com suas presas.

LB1: 170 / LB3: 17

## Burro / Mula

Resultado do cruzamento entre o jumento e a égua. É semelhante a um cavalo leve, mas um pouco mais rústico.



Encontro: 0 (0)  
Tesouro: -

DV [PV]	CA	JP	MO
1 [5]	14	5	7

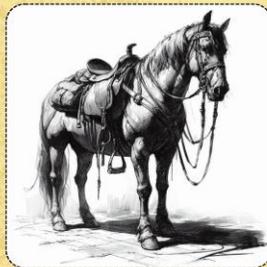
1x Coice +1 (1D4)

**Firme:** pode ser levado ao interior de masmorras.  
**Teimoso:** uma vez ao dia, há 1 chance em 1d6 de empacar por 1 turno sem sair do lugar.  
**Carga:** carrega ou puxa até 2.000 moedas ou 1.000 moedas e um montador.

LB1: 170 / LB3: 17

## Cavalo de Montaria

Domesticado e treinado para carregar cavaleiros por terrenos acidentados por longas distâncias.



Encontro: 0 (0)  
Tesouro: -

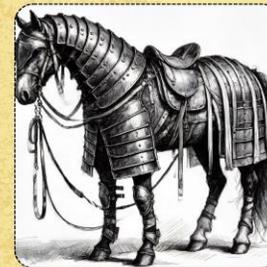
DV [PV]	CA	JP	MO
2 [10]	13	5	7

1x Coice +2 (1D4)

LB1: 170 / LB3: 16

## Cavalo de Guerra

Domesticados e treinados para carregar cavaleiros em combates.



Encontro: 0 (0)  
Tesouro: -

DV [PV]	CA	JP	MO
2 [10]	13	5	9

1x Coice +3 (1D6)

LB1: 170 / LB3: 16

## Cobra Constritora

Típica dos pântanos, a Cobra Constritora é forte e perigosa



Encontro: 1D6 (1D6)  
Tesouro: -

DV [PV]	CA	JP	MO
3 [15]	14	6	8

1x Mordida +4 (1D4+Constrição)

**Constrição:** quando um ataque de mordida é bem-sucedido, a Cobra Constritora agarra a vítima causando 2D4 de dano por rodada, até a morte. Um Teste de Força bem-sucedido livra da constrição.

LB1: 170 / LB3: 16

## Lobo

Caniúcos que vivem em geleiras, montanhas e florestas geladas. Vivem em grupos e fazem disso sua principal força de combate.



Encontro: 2D6 (3D6)  
Tesouro: -

DV [PV]	CA	JP	MO
2+2 [12]	13	5	6/8

1x Mordida +2 (1D6)

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

LB1: 170 / LB3: 17

## Urso Pardo

O mais agressivo dos ursos. Vivem em florestas e montanhas, e se alimentam principalmente de carne.



Encontro: 1 (1D4)  
Tesouro: -

DV [PV]	CA	JP	MO
5 [25]	14	8	7

2x Garras +6 (1D4)  
1x Mordida +6 (1D8)

**Abraço:** se o Urso acertar os dois ataques com as suas garras, conseguirá agarrar seu alvo, causando 2D8 de dano enquanto estiver agarrando o alvo.

LB1: 170 / LB3: 19

## Bugbear

Parentes dos Goblins, mas maiores e perigosos. Preferem emboscar suas vítimas e atacá-las de surpresa.



Encontro: 2D4 (5D4)  
Tesouro: S x2 (F)

Experiência: 75 XP  
Movimento: 9

DV [PV]	CA	JP	MO
3 +1 [16]	13/15	6	9

1x Arma +4 (Arma +1)

- Classe de Armadura:** Bugbears possuem CA 13 ou 15 quando usam Armadura de Couro.
- Infravisão:** 18 metros.
- Emboscar:** surpreende seus inimigos com um resultado de 1-3 em 1d6, realizando seus ataques como ataques furtivos na primeira rodada.

LB1: 171 / LB3: 25

## Cubo Gelatinoso

Move-se sorrateiramente nos corredores das masmorras absorvendo e dissolvendo tudo o que consegue fugocitar.



Encontro: 1 (0)  
Tesouro: V

Experiência: 150 XP  
Movimento: 9

DV [PV]	CA	JP	MO
4 [20]	12	6	12

1x 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.  
**Imunidade:** imune aos efeitos do frio e da eletricidade.

LB1: 171 / LB3: 37

## Dragão Vermelho

Ancestrais, orgulhosos e poderosos. Vivem em seus covis, inteligentemente escondidos nas montanhas e colinas. Organizam emboscadas a viajantes e adquirem seus tesouros acumulados.



Encontro: 1D4 (1D4)  
Tesouro: (H)

Experiência: 1.475 XP  
Movimento: 9, 18V

DV [PV]	CA	JP	MO
10 +10 [60]	21	12	10

2x Garras +11 (1D8 +6)

1x Mordida +8 (4D8)

**Baforada:** o Dragão Vermelho pode, 3 vezes ao dia, abafar dos seus ataques físicos para liberar uma baforada de fogo com a forma de cone com 9 metros de largura e 27 metros de distância. O dano de uma baforada é igual ao número de seus dados de vida em d10. Ou seja, um Dragão Vermelho causa **todo** de dano em todos na área de feito da baforada. Um teste de JPD pode reduzir o dano pela metade.

**Imunidade:** um Dragão Vermelho é imune a qualquer efeito de fogo. **Magia:** um Dragão Vermelho pode conjurar magias como se fosse um Mago de 7º nível.

LB1: 172 / LB3: 60

## Esqueleto

Mortos-vivos normalmente usados como guardiões de locais antigos e esquecidos. Sem medo, atacam até caírem aos pedaços.



Encontro: 3D4 (3D10)  
Tesouro:

Experiência: 15 XP  
Movimento: 9

DV [PV]	CA	JP	MO
1 [5]	13	6	7

1x Arma +2 (Arma)

**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.

LB1: 172 / LB3: 76

## Fungo Pigmeu

Conhecidos como povo bolor, vivem em cavernas úmidas ou florestas escuras, sempre caçando para sobreviver.



Encontro: 1D12 (3D10 x10)  
Tesouro: (K)

Experiência: 25 XP  
Movimento: 6

DV [PV]	CA	JP	MO
1 +1 [6]	13	5	8

1x Arma +3 (Arma)

**Mesclar:** podem mesclar-se em áreas cobertas com fungos, tornando-se invisíveis. São detectados apenas com 1 chance no 1d6.  
**Esporos:** ao morrerem, explodem numa nuvem de esporos atingindo 9 metros de raio. Alvos devem ser bem-sucedidos numa JPC ou ficarão com muita tosse, impedidos de agir por 1D4 rodadas.  
**Inflamáveis:** fogo causa dano dobrado nestas criaturas.

LB1: 173 / LB3: 85

## Ghoul

Morto-vivo grotesco. Passa todo o tempo procurando carne de semi-humanos para se alimentar.



Encontro: 1D6 (2D8)  
Tesouro: (B)

Experiência: 95 XP  
Movimento: 9

DV [PV]	CA	JP	MO
3 [15]	14	7	8

2x Garras +3 (1D4 +Paralisia)  
1x Mordida +3 (1D3 +Paralisia)

**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.

**Paralisia:** alvo atingido por um Ghoul deve ser bem-sucedido em uma JPC ou ficará paralisado por até 1D6 turnos. Elfos são imunes à habilidade de Paralisia do Ghoul.  
**Inabalável:** mortos-vivos não fazem testes de moral, a não ser quando sofrem o efeito de um Afastar Mortos-Vivos.

LB1: 173 / LB3: 89

## Gigante da Colina

Com 4 metros de altura, estes gigantes aterroizam comunidades vizinhas com seus ataques em grupo.



Encontro: 1D4 (2D4)  
Tesouro: R x4 (F)

Experiência: 1.600 XP  
Movimento: 12

DV [PV]	CA	JP	MO
11 +6 [61]	16/17	13	10

1x **Arma** +11 (Arma +6)

1x **Pedrada** +11 (2D8)

**Classe de Armadura:** possuem CA 16 normalmente, porém, caso possuam armadura acolchoada, o CA será 17.  
**Golpe Potente:** se conseguir causar, com uma pancada ou arma, uma quantidade de dano superior a força do alvo, este é arremessado 1D6 metros para trás.

LB1: 174 / LB3: 90

## Goblin

Usam armas comuns e táticas simples de combate, contando com a força dos números para sobrepujar os adversários.



Encontro: 2D4 (6D10)  
Tesouro: Q (B)

Experiência: 15 XP  
Movimento: 6

DV [PV]	CA	JP	MO
1 -1 [4]	11/13	5	7

1x **Arma** +2 (Arma)

**Classe de Armadura:** Goblins possuem CA 11, normalmente, porém, quando usam Armadura de Couro, o CA será 13.  
**Infravisão:** 18 metros.

LB1: 174 / LB3: 96

## Hobgoblin

Militarizados, usam táticas avançadas de guerrilha, tornando-os em grandes forças mercenárias.



Encontro: 1D6 (4D6)  
Tesouro: S (E)

Experiência: 15 XP  
Movimento: 9

DV [PV]	CA	JP	MO
1 +1 [6]	11/16	5	9

1x **Arma** +3 (1D8 +1)

**Classe de Armadura:** Hobgoblins possuem CA 11, porém, quando usam Cota de Malha e Escudo, o CA será 16.  
**Infravisão:** 18 metros.

LB1: 175 / LB3: 110

## Homem Lagarto

Selvagens reptilianos. Atacam de forma desordenada com lanças e fundas, devastando povoados.



Encontro: 2D4 (6D6)  
Tesouro: P (J)

Experiência: 35 XP  
Movimento: 9, 6N

DV [PV]	CA	JP	MO
2 +1 [11]	15	5	8

1x **Garra** +2 (1D4)

1x **Arma** +2 (Arma)

**Lutar até Morrer:** quando encurralados, recebem +1 de Bônus de Ataque e +1 de Dano, até o fim do combate.

LB1: 175 / LB3: 112

## Kobold

Humanóides pequenos e covardes que armam armadilhas para surpreenderem seus adversários



Encontro: 4D4 (6D10)  
Tesouro: P (C)

Experiência: 5 XP  
Movimento: 6

DV [PV]	CA	JP	MO
1/2 [2]	12	4	5

2x **Mordidas** +1 (1D4)

1x **Arma** +0 (Arma)

**Infravisão:** 18 metros

LB1: 176 / LB3: 118

## Ogro

Tolos, agressivos e gananciosos, servem a quem puder pagar o seu preço.



Encontro: 1D6 (2D6)  
Tesouro: T x2 (D)

Experiência: 125 XP  
Movimento: 9

DV [PV]	CA	JP	MO
4 +4 [24]	15	7	10

1x **Pancada** +4 (1D6 +4)

1x **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.

LB1: 176 / LB3: 139

## Orc

Selvagens e brutais, visam a expansão de seus territórios por meio de invasões e constantes ataques aos outros povos.



Encontro: 2D4 (1D6 x10)  
Tesouro: S (B+C)

Experiência: 15 XP  
Movimento: 9

DV [PV]	CA	JP	MO
1+1 [6]	11/14	5	9

1x Arma +3 (Arma +o)

**Classe de Armadura:** normalmente possuem CA 11, porém, quando usam Armadura de Couro e Escudo, o CA será 14.  
**Infravisão:** 18 metros.

LB1: 177 / LB3: 141

## Rato Gigante

Enormes com quase 1 metro de comprimento, fições monstruosas e muito mais ferozes do que um rato comum.



Encontro: 3D6 (3D10)  
Tesouro: (C)

Experiência: 10 XP  
Movimento: 9, 6N

DV [PV]	CA	JP	MO
1/2 [2]	13	4	8

1x Mordida +1 (1D3 +Doença)

**Doença:** um rato possui 1 chance em 1d6 de transmitir Febre do Egito a um alvo mordido. Um alvo mordido que falhar em uma JPC, ficará doente e com valor de Constituição igual a 1 por 1D6 dias.  
**Medo de Fogo:** na presença de fogo, um Teste de Moral deve ser feito para determinar se os Ratos Gigantes fogem ou não do combate.

LB1: 177 / LB3: 150

## Sombra

xxx



Encontro: 1D8 (1D12)  
Tesouro: -

Experiência: 50 XP  
Movimento: 6

DV [PV]	CA	JP	MO
2+2 [7]	13	6	12

1x Toque +3 (1D4 +Dreno)

**Surpresa:** surpreende o grupo em 1-5 em 1D6, caso não esteja num ambiente totalmente iluminado e sem nenhuma sombra.  
**Imunidade:** são imunes aos efeitos de encantamentos ou de uma magia Sono, e a todo dano causado por Armas não-mágicas.  
**Dreno:** a cada ataque bem sucedido, drena 1 ponto de Força temporariamente. Um personagem reduzido a zero ou menos, pontos de Força, morre imediatamente, sem agonizar. A cada 8 turnos, se recupera 1 ponto de Força drenado.

LB1: 178 / LB3: 160

## Troll

Horrendos e extremamente fortes, com membros longos, e uma desesperadora capacidade de regeneração.



Encontro: 1D8 (1D8)  
Tesouro: (D)

Experiência: 305 XP  
Movimento: 9

DV [PV]	CA	JP	MO
6+5 [35]	16	9	10/8

2x Garras +6 (1D4 +4)

1x Mordida +6 (2D6 +4)

**Regeneração:** um Troll é capaz de regenerar 1 PV a cada rodada. Esta regeneração é capaz de reconstituir até mesmo membros amputados em até 1D6 dias. Um Troll não é capaz de regenerar dano causado por Fogo ou Ácido.  
**Falsa Morte:** Trolls reduzidos a 0 PV retornam a vida em 2D6 rodadas, a não ser que seus restos sejam queimados por Fogo ou destruídos com Ácido.  
**Medo de Fogo e Ácido:** na presença de Fogo ou Ácido, o valor da MORAL de um Troll é 8.

LB1: 178 / LB3: 168

## Urso-Coruja

Com o corpo forte de um urso e a cabeça de uma coruja, este predador vive nas florestas e ataca tudo o que encontrar.



Encontro: 1D4 (1D4)  
Tesouro: (Q)

Experiência: 175 XP  
Movimento: 9

DV [PV]	CA	JP	MO
5 [25]	15	8	12

2x Garras +6 (1D8)

1x Mordida +6 (1D8)

**Abraço:** o Urso-Coruja conseguirá agarrar seu alvo se acertar os 2 ataques com suas Garras, causando 2D8 de dano enquanto estiver agarrando o alvo, que possui duração de 1d4 rodadas.

LB1: 179 / LB3: 169

## Zumbi

Morto-vivo sem inteligência. Avança para cima de suas vítimas com o único intuito de destruí-las com garras e dentes.



Encontro: 2D4 (4D6)  
Tesouro: -

Experiência: 35 XP  
Movimento: 6

DV [PV]	CA	JP	MO
2 [10]	13	7	7

1x Mordida +2 (1D4 +1 +Infecção)

1x Garra +2 (1D6 +2)

**Silencioso:** não produz som algum ao movimentar-se e se mantém silencioso até atacar.  
**Morto-vivo:** imune a 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.  
**Lento:** sempre perde a Iniciativa num combate. Um Zumbi sempre ataca por último.  
**Infecção:** personagens mordidos devem passar em uma JPC ou se tornarão Zumbis em 1d4 dias, a não ser que uma magia de Curar Doenças ou Curar Ferimentos seja usada no alvo infectado.  
**Inabalável:** mortos-vivos não fazem Teste de Moral a não ser quando sofram o efeito de um Afastar Mortos-Vivos.

LB1: 179 / LB3: 178