

DUNGEONS & DRAGONS®

SUPLEMENTO

FORGOTTEN REALMS®

Os reinos esquecidos

ESCUDO DO MESTRE











FORGOTTEN REALMS®

OS REINOS ESQUECIDOS

Tabela 7-4: Armas

LdJ: 98

Arma	Dano	Decisivo	Incremento de Distância	Arma	Dano	Decisivo	Incremento de Distância
Armas simples – corpo a corpo				Armas comuns – ataque à distância			
Ataques Desarmados				Médio			
Manopla*	*	*	—	Arco Curto*	1d6	x 3	18 m
Ataque Desarmado (criatura Média)	1d3§	x 2	—	Flechas (20)*	—	—	—
Ataque Desarmado (criatura Pequena)	1d2§	x 2	—	Arco Curto Composto*	1d6	x 3	21 m
Miúdo				Flechas (20)*	—	—	—
Adaga*	1d4	19-20/x 2	3 m	Grande			
Adaga de Soco	1d4	x 3	—	Arco Longo*	1d8	x 3	30 m
Manopla com Cravos	1d4	x 2	—	Flechas (20)*	—	—	—
Pequeno				Arco Longo Composto*	1d8	x 3	33 m
Foice Curta	1d6	x 2	—	Flechas (20)*	—	—	—
Maça Leve	1d6	x 2	—	Armas exóticas – corpo a corpo			
Médio				Miúdo			
Clava	1d6	x 2	3 m	Bota com Lâminas	1d4	19-20/x 2	—
Maça Pesada	1d8	x 2	—	Braçadeiras com Garras	1d4	19-20/x 2	—
Maça Estrela	1d8	x 2	—	Kama de Halfling*	1d4	x 2	—
Meia-lança*	1d6	x 3	6 m	Kukri	1d4	18-20/x 2	—
Grande				Nunchaku de Halfling*	1d4	x 2	—
Bordão*†	1d6/1d6	x 2	—	Siangham de Halfling*	1d4	x 2	—
Lança Curta*	1d8	x 3	6 m	Pequeno			
Armas simples – ataque à distância				Kama*	1d6	x 2	—
Pequeno				Nunchaku*	1d6	x 2	—
Besta Leve*	1d8	19-20/x 2	24 m	Siangham*	1d6	x 2	—
Viotes de Besta (10)*	—	—	—	Médio			
Dardo	1d4	x 2	6 m	Açoite	1d8	x 2	—
Funda*	1d4	x 2	15 m	Espada Bastarda*	1d10	19-20/x 2	—
Balas de Funda (10)*	—	—	—	Khopesh	1d8	19-20/x 2	—
Médio				Machado de Combate Anão*	1d10	x 3	—
Azagaia*	1d6	x 2	9 m	Martelo Gnomo com Gancho*†	1d6/1d4	x 3/x 4	—
Besta Pesada*	1d10	19-20/x 2	36 m	Grande			
Viotes de Besta (10)*	—	—	—	Corrente Com Cravos*†	2d4	x 2	—
Armas comuns – corpo a corpo				Espada de Duas Lâminas*†	1d8/1d8	19-20/x 2	—
Pequeno				Machado Orc Duplo*†	1d8/1d8	x 3	—
Bastão	1d6§	x 2	—	Mangual Atroz*†	1d8/1d8	x 2	—
Cutelo	1d6	19-20/x 2	—	Urgrosh Anão*†	1d8/1d6	x 3	—
Espada Curta	1d6	19-20/x 2	—	Armas exóticas – ataque à distância			
Lança Montada Leve*†	1d6	x 3	—	Miúdo			
Machadinha	1d6	x 3	—	Besta de Mão*	1d4	19-20/x 2	9 m
Machado de Arremesso	1d6	x 2	3 m	Viotes (10)*	—	—	—
Martelo Leve	1d4	x 2	6 m	Shuriken*	1	x 2	3 m
Picareta Leve	1d4	x 4	—	Pequeno			
Médio				Besta de Repetição*	1d8	19-20/x 2	24 m
Cimitarra	1d6	18-20/x 2	—	Viotes (5)*	—	—	—
Espada Longa	1d8	19-20/x 2	—	Chakran	1d4	x 3	10 m
Espadim	1d8	19-20/x 2	—	Chicote*	1d2§	x 2	4,5 m*
Lança Montada Pesada*†	1d8	x 3	—	Médio			
Machado de Guerra	1d8	x 3	—	Rede*	*	*	3 m*
Mangual Leve*	1d8	x 2	—				
Martelo de Combate	1d8	x 3	—				
Picareta Pesada	1d6	x 4	—				
Sabre*	1d6	18-20/x 2	—				
Tridente*	1d8	x 2	3 m				
Grande							
Alabarda*†	1d10	x 3	—				
Clava Grande	1d10	x 2	—				
Espada Larga	2d6	19-20/x 2	—				
Falcione	2d4	18-20/x 2	—				
Foice Longa	2d4	x 4	—				

* Veja a descrição da arma para regras especiais.

† Arma de Haste.

• Quando dois tipos são mostrados, a arma pertence a ambos.

‡ Arma dupla.

§ A arma causa dano por Contusão em vez de dano normal.

* Se você usar a ação Preparar apoiando essa arma contra uma Investida, causará dano dobrado se atingir o oponente

tabela 8-1: Ações fundamentais em combate

Ldj: 122

Ação	Movimento	Ataque de Oportunidade*
Ações de Ataque		
Ataque (corpo a corpo)	Sim	Não
Ataque (à distância)	Sim	Sim
Ataque (desarmado)	Sim	Talvez
Investida	x2 (especial) †	Não
Ataque Total	Passo de 1,5 m	Não
Ações de Magia		
Conjurar uma Magia		
Magia de 1 ação	Sim	Sim
Magia de rodada completa	Passo de 1,5 m	Sim
Concentrar para manter	Sim	Não
Ativar item mágico	Sim	Talvez
Usar habilidade especial		
Usar habilidade similar a magia	Normalmente*	Sim
Usar habilidade sobrenatural	Normalmente*	Não
Usar habilidade extraordinária††	Normalmente*	Não
Ações de Movimento		
Movimento Dobrado	x2	Talvez
Correr	x4	Sim
Ações Variadas		
	Talvez	Talvez

x2: Você pode percorrer o dobro de seu deslocamento básico.

x4: Você pode percorrer quatro vezes seu deslocamento básico.

* Independente da ação, você normalmente provoca um ataque de oportunidade ao entrar ou sair de uma área ameaçada. Essa coluna indica se a ação em si (não o movimento) provoca ou não um ataque de oportunidade.

* Você pode se mover a menos que precise usar uma ação de rodada completa. Nesse caso, você normalmente tem direito a um passo de 1,5 m.

† Você pode percorrer até duas vezes seu deslocamento básico, mas somente antes de efetuar o ataque (nunca depois), e deve percorrer no mínimo 3 metros — todo o movimento deve ser em linha reta.

†† A maioria das habilidades extraordinárias usa ações livres. Isso se aplica às que não usam.

tabela 8-8: Modificadores para jogadas de ataque

Ldj: 132

Circunstância	Corpo a Corpo	À Distância
Atacante flanqueando defensor*	+2	—
Atacante em posição mais alta	+1	+0
Atacante caído	-4	*
Atacante invisível	+2 †	+2 †
Defensor sentado ou ajoelhado	+2	-2
Defensor caído	+4	-4
Defensor atordoado, amedrontado ou sem equilíbrio	+2 †	+2 †
Defensor escalando (não pode usar escudo)	+2 †	+2 †
Defensor surpreso ou surpreendido	+0 †	+0 †
Defensor correndo	+0 †	-2 †
Defensor sob manobra Agarrar (atacante não)	+0 †	+0 ††
Defensor imobilizado	+4 †	-4 †
Defensor protegido por cobertura	Veja Cobertura	
Defensor camuflado ou invisível	Veja Camuflagem	
Defensor indefeso (paralisado, dormindo ou amarrado)	Veja Defensores Indefesos	

* Você está flanqueando o defensor quando um aliado está do lado oposto dele, ameaçando-o. Os ladinos podem fazer ataques furtivos contra defensores flanqueados.

* A maioria das armas de ataque à distância não podem ser utilizadas quando se está deitado, mas você pode usar uma besta nessa posição.

† O defensor perde qualquer bônus de Destreza na CA.

†† Decida aleatoriamente que combatente você acerta. Esse defensor perde qualquer bônus de Destreza na CA.

tabela 8-3: Ações parciais

Ldj: 127

Ações Parciais	Movimento	Ataque de Oportunidade*
Ações de Ataque		
Ataque (corpo a corpo)	Sim	Não
Ações de Ataque Parciais		
Ataque (corpo a corpo)	Passo de 1,5 metro	Não
Ataque (à distância)	Passo de 1,5 metro	Sim
Ataque (desarmado)	Passo de 1,5 metro	Talvez
Investida Parcial	Sim (especial) †	Não
Ações Mágicas Parciais		
Lançar uma Magia††	Passo de 1,5 metro	Sim
Ativar um item mágico	Passo de 1,5 metro	Talvez
Usar habilidade especial††	Passo de 1,5 metro	Talvez
Concentrar para sustentar	Passo de 1,5 metro	Não
Dissipar uma magia	Passo de 1,5 metro	Não
Ações Parciais de Movimento		
Movimento simples	Sim	Não
Corrida Parcial	x2	Sim
Ações Parciais Variadas*		
	Passo de 1,5 metro	Talvez
Ações Parciais Especiais		
Iniciar ação de rodada completa	Não	Talvez

* Independentemente da ação, se você entrar ou sair de uma área ameaçada, normalmente provocará um ataque de oportunidade. Essa coluna indica se a ação em si (e não o movimento) provoca um ataque de oportunidade.

* Todas as ações definidas como padrão ou equivalentes a movimento na Tabela 8-4: Ações Variadas. A maioria permite um passo de 1,5 metro, mas as ações que são variantes da manobra Investida obedecem o movimento da Investida parcial.

† Você precisa se mover ao menos 3 metros antes de atacar e todo o movimento deve ser em linha reta.

†† A menos que exija uma ação de rodada completa; nesse caso, você pode iniciá-la em uma rodada e terminá-la na próxima, usando a ação de conjurar uma magia. As magias que gastam mais de uma rodada completa para serem lançadas exigem o dobro do tempo normal.

tabela 8-9: Cobertura

Ldj: 133

Cobertura	Exemplo	Bônus na CA	Bônus para Testes de Reflexos
Um quarto	Um humano de pé atrás de um muro de 1 m	+2	+1
Metade	Lutando atrás de um canto ou de uma árvore; atrás de uma janela aberta; atrás de uma criatura do mesmo tamanho	+4	+2
Três Quartos	Olhando de trás de um canto ou de uma árvore	+7	+3
Nove Décimos	Atrás de uma seteira; atrás de uma porta olhando por uma fresta	+10	+4*
Total	Do outro lado de uma parede sólida	—	—

* Metade do dano se o teste de resistência falhar; nenhum dano se for bem-sucedido.

tabela 8-10: Camuflagem

Ldj: 133

Camuflagem	Exemplo	Chance de Falha
Um quarto	Cerração leve; escuridão moderada; folhagem esparsa	10%
Metade	Magia nublar; cerração densa até 1,5 m (névoa obscurocente)	20%
Três Quartos	Folhagem densa	30%
Nove Décimos	Escuridão quase total	40%
Total	Invisibilidade; atacante cego; escuridão total; cerração densa até 3 metros	50% e precisa a localização do alvo.

tabela 8-4: Ações variadas

Ldj: 128

Ações Livres	Ataques de Oportunidade*	Ações Padrão	Ataques de Oportunidade*	Ações de Rodada Completa	Ataques de Oportunidade*
Adiar	Não	Preparar (disparar uma ação parcial)	Não	Arremessar uma arma de duas mãos com uma mão	Sim
Ações Simples		Concentrar-se para sustentar ou redirecionar uma magia	Não	Transporte (magia <i>caminhar em árvores</i>)	Não
Conjurar uma magia acelerada ou uma magia <i>queda suave</i>	Não	Dissipar uma magia	Não	Usar magia de toque em até seis aliados	Sim
Parar de se concentrar em uma magia	Não	Prestar ajuda	Não	Reformular (Não pode se mover)	Não
Preparar componentes para conjurar uma magia*	Não	Encontrão (Investida)	Não	Escapar de uma rede, magia <i>constrição</i> , esfera gélida de Otiluke, etc.	Sim
Direcionar a magia <i>punho cerrado de Bigby</i> , padrão prismático ou escudo arcano	Não	Encontrão (Ataque)	Não	Tipo de Ação Variado	
Atacar com a magia <i>ataque visual</i>	Não	Mudar de forma (habilidade natural)	Não	Desarmar†	Sim
Mudar de Forma (<i>alterar forma</i>)	Não	Usar magia de toque em si	Não	Manobra Agarrar†	Sim
Dissipar a magia <i>forma de árvore</i>	Não	Escapar da manobra Agarrar	Não	Imobilizar um oponente†	Não
Largar um objeto	Não	Invocar a magia-raio de sol	Não	Usar um talento††	Varia
Jogar-se no chão	Não	Fintar	Não		
Falar	Não	Comandar uma corda animada	Não		
Teste de Identificar		Ultrapassar (Investida)	Não		
Magia para tentar uma contramágica	Não	Curar um aliado que está morrendo	Sim		
		Acender uma tocha usando fósforo	Sim		
		Usar uma perícia que gasta 1 ação	Normalmente		
Ações Equivalentes a Movimento		Fascinar mortos-vivos (usar habilidade especial)	Não		
Escalar (1/4 do deslocamento)	Não	Expulsar mortos-vivos (usar habilidade especial)	Não		
Sacar uma arma†	Não	Atacar uma arma (ataque)	Sim		
Guardar uma arma	Sim	Atacar um objeto (ataque)	Talvez††		
Preparar um escudo†	Não	Defesa Total	Não		
Liberar um escudo†	Não				
Abrir uma porta	Não	Ações de Rodada Completa			
Pegar um item do chão	Sim	Escalar (metade do deslocamento)	Não		
Pegar um item guardado	Sim	Usar uma perícia que gasta 1 rodada	Normalmente		
Mover um objeto pesado	Sim	Golpe de Misericórdia (pág. 133)	Sim		
Levantar-se	Não	Acender uma tocha	Sim		
Carregar uma besta de mão	Sim	Mudar de Forma (<i>metamorfosar-se</i>)	Sim		
Carregar uma besta leve	Sim	Apagar fogo	Não		
Controlar uma montaria assustada	Sim	Carregar uma besta pesada	Sim		
Montar ou desmontar de um cavalo	Não	Carregar uma besta de repetição	Sim		
Direcionar o movimento da magia <i>esfera flamejante</i> ou o alvo da magia <i>levitação</i>	Não	Trancar ou destrancar uma arma em luva de segurança	Sim		
		Preparar-se para arremessar óleo	Sim		

* Independentemente da ação, se você entrar ou sair de uma área ameaçada, normalmente provocará um ataque de oportunidade. Essa coluna indica se a ação em si (e não o movimento) provoca um ataque de oportunidade.

† A menos que o componente seja um item muito grande ou difícil de manipular (decisão do Mestre).

† Se você tiver um bônus base de ataque igual ou maior que +1, poderá combinar uma dessas ações com seu movimento normal. Se você tiver o talento Combater com Duas Armas, poderá sacar duas armas leves ou de uma mão no tempo que normalmente levaria para sacar uma.

†† Se o objeto estiver sendo empunhado, vestido ou sendo carregado por uma criatura, sim. Caso contrário, não.

‡ Essas formas de ataque substituem um ataque corpo a corpo, não a ação. Como os ataques normais, elas podem ser usadas uma vez em uma ação de ataque ou Investida, uma ou mais vezes em um ataque total ou mesmo como um ataque de oportunidade.

‡‡ A descrição do talento define seu efeito.

tabela 7-5: Armaduras

Ldj: 104

o passar dos anos

Armadura	Bônus de Armadura	Bônus Máximo de Destreza	Penalidade por Armadura	Falha de Magia Arcana	Deslocamento	CV	O Ano da/de/do...
					9 m	6 m	
Armadura Leve							
Acolchoada	+1	+8	0	5%	9 m	6 m	1360 Pequena Torre
Couro	+2	+6	0	10%	9 m	6 m	1361 Donzelas
Couro Batido	+3	+5	-1	15%	9 m	6 m	1362 Elmo
Camisão de Cota de Malha	+4	+4	-2	20%	9 m	6 m	1363 Wyvern
Armadura Média							
Gibão de Peles	+3	+4	-3	20%	6 m	4,5 m	1364 Onda
Brunea	+4	+3	-4	25%	6 m	4,5 m	1365 Espada
Cota de Malha	+5	+2	-5	30%	6 m	4,5 m	1366 Cajado
Peitoral de Aço	+5	+3	-4	25%	6 m	4,5 m	1367 Escudo
Armadura pesada							
Cota de Talas	+6	+0	-7	40%	6 m*	4,5 m*	1368 Bandeira
Loriga Segmentada	+6	+1	-6	35%	6 m*	4,5 m*	1369 Manopla
Meia Armadura	+7	+0	-7	40%	6 m*	4,5 m*	1370 Caneca
Armadura de Batalha	+8	+1	-6	35%	6 m*	4,5 m*	1371 Harpa Emudecida
Escudos							
Broquel	+1	—	-1	5%	—	—	1372 Magia Selvagem (ano atual)
Escudo Pequeno de Madeira	+1	—	-1	5%	—	—	1373 Dragões Ladinos
Escudo Pequeno de Aço	+1	—	-1	5%	—	—	1374 Tempestades Elétricas
Escudo Grande de Madeira	+2	—	-2	15%	—	—	1375 Ascensão dos Elfos
Escudo Grande de Aço	+2	—	-2	15%	—	—	1376 Lâmina Torta
Escudo de Corpo	3*	—	-10	50%	—	—	1377 Assombramento
Extras							
Cravos para Armadura	—	—	—	—	—	—	1378 Caldeirão
Manopla de Segurança†	—	—	Especial	—	—	—	1379 Fortaleza Perdida
Cravos para Escudo	—	—	—	—	—	—	1380 Mão Flamejante

* Se estiver correndo usando armadura pesada, você só move o triplo.

† A mão não fica livre para lançar magias, de seu deslocamento, não o quádruplo.

‡ O escudo de Corpo lhe dá cobertura. Veja a descrição

Tabela 8-11: Tamanho e CA de objetos Ldj: 136

Tamanho (Exemplo)	Modificador de CA	Tamanho (Exemplo)	Modificador de CA
Colossal	-8	Médio (barril)	+0
(lado maior de um celeiro)		Pequeno (cadeira)	+1
Imenso	-4	Miúdo (livro)	+2
(lado menor de um celeiro)		Mínimo (pergaminho)	+4
Enorme (carroça)	-2	Minúsculo (vidro de poção)	+8
Grande (porta grande)	-1		

Tabela 8-12: Dureza e pontos de vida de substâncias

Ldj: 136

Substância	Dureza	Pontos de Vida
Papel	0	2/2,5 cm de espessura
Corda	0	2/2,5 cm de espessura
Vidro	1	1/2,5 cm de espessura
Gelo	0	3/2,5 cm de espessura
Madeira	5	10/2,5 cm de espessura
Pedra	8	15/2,5 cm de espessura
Ferro	10	30/2,5 cm de espessura
Mitral	15	30/2,5 cm de espessura
Adamante	20	40/2,5 cm de espessura

Tabela 8-13: Dureza e pv de armas e escudos comuns

Ldj: 136

Arma	Exemplo	Dureza	PV
Lâmina Miúda	Adaga	10	1
Lâmina Pequena	Espada curta	10	2
Lâmina Média	Espada longa	10	5
Lâmina Grande	Espada larga	10	10
Arma com Cabo de Metal Pequena	Maça leve	10	10
Arma com Cabo de Metal Média	Maça pesada	10	25
Arma com Cabo Pequena	Machadinha	5	2
Arma com Cabo Média	Machado de guerra	5	5
Arma com Cabo Grande	Machado grande	5	10
Clava Enorme	Clava de ogro	5	60
Broquel	—	10	5
Escudo Pequeno de Madeira	—	5	10
Escudo Grande de Madeira	—	5	15
Escudo Pequeno de Aço	—	10	10
Escudo Grande de Aço	—	10	20
Escudo Torre	—	5	20

Tabela 8-14: CDs para derrubar ou romper itens

Ldj: 136

Teste de Força para:	CD	Teste de Força para:	CD
Derrubar porta simples	13	Dobrar barras de ferro	24
Derrubar porta boa	18	Derrubar porta barrada	25
Derrubar porta forte	23	Romper algemas	26
Romper amarras de corda	23	Derrubar porta de ferro	28

Tabela 8-15: Dureza e pontos de vida de objetos

Ldj: 136

Objeto	Dureza	Pontos de Vida	CD para Quebrar
Corda (2,5 cm de diâmetro)	0	2	23
Porta simples de madeira	5	10	13
Lança	5	2	14
Baú pequeno	5	1	17
Porta boa de madeira	5	15	18
Baú de tesouro	5	15	23
Porta forte de madeira	5	20	23
Muro de tijolos (30 cm de espessura)	8	90	35
Pedra trabalhada (1 m de largura)	8	540	50
Corrente	10	5	26
Algemas	10	10	26
Algemas (obra-prima)	10	10	28
Porta de ferro (5 cm de largura)	10	60	28

Tabela 8-2: Terreno e movimento de viagem em faerûn

FR: 292

Terreno	Estrada	Trilha	Sem Trilha
Árido/Desolado	x1	x1	X3/4
Clareira/Misto	x1	x1	x1
Floresta	x1	x1	x1/2
Geleira	—	—	x1/2
Campos	x1	x1	x1
Montanhas Altas	x3/4	x1/2	x1/8
Colinas	x1	x3/4	x1/2
Selva	x1	x3/4	x1/4
Montanhas Baixas	x3/4	x1/2	x1/4
Charcos	x1	x3/4	x1/2
Charneca	x1	x1	x3/4
Deserto Rochoso	x1	x1	x3/4
Deserto Arenoso	x1	—	x1/2
Pântano	x1	x3/4	x1/2

Tabela 8-16: expulsão

Ldj: 140

Resultado do Teste de Expulsão	Morto-Vivo Mais Poderoso Afetado (Máximo de Dados de Vida)
Até 0	Nível do Clérigo -4
1-3	Nível do Clérigo -3
4-6	Nível do Clérigo -2
7-9	Nível do Clérigo -1
10-12	Nível do Clérigo
13-15	Nível do Clérigo +1
16-18	Nível do Clérigo +2
19-21	Nível do Clérigo +3
22+	Nível do Clérigo +4

Tabela 3-1: o calendário de harptos

FR: 77

Mês	Nome	Nome Coloquial
1	Martelo	Inverno Profundo
Feriado anual: Festival de Inverno		
2	Alturiak	A Garra do Inverno
3	Ches	A Garra dos Crepúsculos
4	Targakh	A Garra das Tempestades
Feriado anual: Festival do Plantio		
5	Mirtul	O Degelo
6	Kythorn	A Época das Flores
7	Lei da Chama	Maré de Verão
Feriado anual: Festival de Verão		
8	Eleasis	Alto Sol
9	Eleint	O Desvanecer
Feriado anual: Festival da Colheita		
10	Marpenoth	Queda da Folhagem
11	Uktar	O Apodrecer
Feriado anual: Festival da Lua		
12	Nightal	A Nevasca

Tabela 9-7: fontes de luz

Ldj: 144

Objeto	Luz	Duração
Vela	1,5 m	1 h
Lanterna, comum	4,5 m	6 h/100 ml
Lanterna, furta-fogo	Cone 18 m	6 h/100 ml
Lanterna, coberta	9 m	6 h/100 ml
Bastão solar	9 m	6 h
Tocha	6 m	1 h
Magia		Luz
Fogo contínuo	6 m	Permanente
Globos de luz (tochas)	6 m (cada)	1 min
Luz do dia	18 m	30 min
Luz	6 m	10 min

* Um cone de 18 metros de comprimento e 6 metros de largura no final.

DUNGEONS & DRAGONS®

SUPLEMENTO

FORGOTTEN REALMS®

OS REINOS ESQUECIDOS

ENCONTROS EM FAERÛN

créditos

desenvolvimento:	Skip Williams e Duane Maxwell
editores:	Richard Baker e Kim Mohan
diretor de criação:	Richard Baker
ilustração da capa:	Justin Sweet
tipógrafo:	Angelika Lokotz
desenvolvimento gráfico:	Robert Campbell
diretor de arte:	Robert Raper
gerente de negócios:	Anthony Valterra
gerente do projeto:	Justin Ziran e Martin Durham
gerente de produção:	Chas DeLong

Baseado nas regras do Dungeons & Dragons Original criado por Gary Gygax e Dave Arneson e no novo Dungeons & Dragons criado por Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker e Peter Adkison.

Esse produto da Wizards of the Coast não apresenta conteúdo da Open Game License. É vedada a reprodução total ou parcial sem permissão dos autores. Para obter mais informações sobre a Open Gaming License, visite: www.wizards.com/d20 Sistema D20, visite www.wizards.com/d20.

Dungeons & Dragons, D&D, Forgotten Realms, e o logo da Wizards of the Coast são marcas registradas, propriedades da Wizards of the Coast, Inc. O logo de d20 System é marca comercial registrada, propriedade da Wizards of the Coast, Inc. Todos os personagens, nomes e características são marcas comerciais registradas da Wizards of the Coast, Inc. Este material está protegido pelas leis de copyright dos Estados Unidos da América. É terminantemente proibida a reprodução ou utilização não autorizada dos materiais ou das ilustrações aqui contidos sem a permissão expressa e por escrita da Wizards of the Coast, Inc. Este produto é uma obra de ficção. Qualquer semelhança com lugares, organizações ou pessoas reais é mera coincidência (c) 200, 2001, 2002, 2003 Wizard of the Coast, Inc. Todos os direitos reservados. A edição original desta obra foi publicada em inglês por Wizards of the Coast, Inc. de Seattle com o título Forgotten Realms Dungeon Masters Screen.

edição Brasileira

copyright® wizards of the coast

título original: D&D - Forgotten Realms Dungeons Master's Screen

coordenação editorial: Devir Livraria

tradução: Amauri Alves da Silva

revisão: Douglas Ricardo Guimarães,
e Deborah Fink

editoração eletrônica: Tino Chagas

ISBN: 85-7532-087-4

PUBLICADO EM NOVEMBRO/2003

DADOS INTERNACIONAIS DE CATALOGAÇÃO NA PUBLICAÇÃO (CIP)
(CÂMARA BRASILEIRA DO LIVRO, SP, BRASIL)

Williams, Skip

Dungeons & Dragons ; Os Reinos Esquecidos : Escudo do Mestre / Skip Williams, Duane Maxwell ;
Ilustrador Justin Sweet ; [Tradução: Amari Alves da Silva ; revisores: Douglas Ricardo Guimarães e Deborah
Fink] — São Paulo — Devir, 2003.

Título Original : Dungeons & Dragons Forgottens Realms Dungeons Masters Screen

1. Jogos de Aventura 2. Jogos de Fantasia 1. Maxwell, Duane. II. Sweet, Justin. III. Título

03-6450

Cdd-793.9

ÍNDICES PARA CATÁLOGO SISTEMÁTICO:

1. Jogos de aventura : Recreação	793.9
2. Jogos de fantasia : Recreação	793.9
3. "Roleplaying games": Recreação	793.9

AGRADECIMENTOS:

D – Não tem jeito!!

&D3 – 101-102: 1d3 Tarrasque Lich. Só em Forgotten.

Altino – TabelaS, DragõeS e LocaiS nunca mais!

Todos os direitos reservados e protegidos pela Lei 9610 de 19/02/1998. É proibida a reprodução total ou parcial, por quaisquer meios existentes ou que venham a ser criados no futuro sem autorização prévia, por escrito, da editora.

Todos os direitos desta edição reservados à

DEVIR LIVRARIA LTDA.



Brasil

Rua Teodureto Souto, 624
Cambuci
CEP 01599-970 São Paulo SP
Fone: (11) 3347-5700
Fax: (11) 3347-5708
E-mail: duvidas@devir.com.br
Site: www.devir.com.br

Portugal

Pólo Industrial
Brejos dos Carreteiros
Armazém 4, Esvritório 2,
Olhos de Água
2950-554 – Palmela
Fone: 212 – 139 440
Fax: 212 – 139 449
E-mail: edicoes.devir@devir.pt
Site: www.devir.pt

Espanha

Rambla Catalunya, 117
Principal 2ª
08008 - Barcelona
Fone: (34) 93 238-9870
Fax: (34) 93 415-1342
E-mail: spain@devir.net
Site: www.devir.pt/spain/

U.S., CANADA,
ASIA, PACIFIC, & LATIN AMERICA

Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton WA 98057-0707



EUROPEAN HEADQUARTERS

Wizards of the Coast, Belgium
P.B. 2031
2600 Berchem
Belgium
+32-70-23-32-77

INTRODUÇÃO 3

Organização.....	3
Origem dos Monstros.....	3

ENCONTROS DAS MASMORRAS 3

Encontros Aleatórios das Masmorras.....	3
Descrição das Tabelas das Masmorras.....	4
Tabela 1: Tabela Principal para Encontros Aleatórios.....	4
Tabela 2: Encontros de 1º Nível.....	5
Tabela 3: Encontros de 2º Nível.....	5
Tabela 4: Encontros de 3º Nível.....	5
Tabela 5: Encontros de 4º Nível.....	5
Tabela 6: Encontros de 5º Nível.....	6
Tabela 7: Encontros de 6º Nível.....	6
Tabela 8: Encontros de 7º Nível.....	6
Tabela 9: Encontros de 8º Nível.....	7
Tabela 10: Encontros de 9º Nível.....	7
Tabela 11: Encontros de 10º Nível.....	7
Tabela 12: Encontros de 11º Nível.....	8
Tabela 13: Encontros de 12º Nível.....	8
Tabela 14: Encontros de 13º Nível.....	8
Tabela 15: Encontros de 14º Nível.....	8
Tabela 16: Encontros de 15º Nível.....	9
Tabela 17: Encontros de 16º Nível.....	9
Tabela 18: Encontros de 17º Nível.....	9
Tabela 19: Encontros de 18º Nível.....	9
Tabela 20: Encontros de 19º Nível.....	9
Tabela 21: Encontros de 20º Nível.....	9
Como Criar Dragões.....	10
Tabela 22: Dragões Aleatórios.....	10

ENCONTROS EM ÁREAS SELVAGENS II

Como Definir um Encontro Aleatório em Áreas Selvagens.....	11
Criaturas ou PdMs Locais.....	11
Tabela 23: Colinas do Norte.....	11
Tabela 24: Colinas Temperadas.....	12
Tabela 25: Colinas do Sul.....	12
Tabela 26: Montes do Norte.....	13
Tabela 27: Montes Temperados.....	13
Tabela 28: Montes do Sul.....	14

Tabela 29: Montanhas do Norte.....	14
Tabela 30: Montanhas Temperadas.....	14
Tabela 31: Montanhas do Sul.....	15
Tabela 32: Clareiras do Norte.....	15
Tabela 33: Clareiras Temperadas.....	15
Tabela 34: Clareiras do Sul.....	16
Tabela 35: Planícies do Norte.....	16
Tabela 36: Planícies Temperadas.....	16
Tabela 37: Planícies do Sul.....	17
Tabela 38: Florestas do Norte.....	17
Tabela 39: Florestas Temperadas.....	18
Tabela 40: Florestas/Selvas do Sul.....	19
Tabela 41: Charcos do Norte.....	20
Tabela 42: Charcos Temperados.....	20
Tabela 43: Charcos do Sul.....	20
Tabela 44: Pântanos Temperados.....	21
Tabela 45: Pântanos do Sul.....	22
Tabela 46: Alagados/Charnecas do Norte.....	22
Tabela 47: Alagados/Charnecas Temperados.....	23
Tabela 48: Terras Áridas do Norte.....	23
Tabela 49: Terras Áridas Temperadas.....	23
Tabela 50: Terras Áridas do Sul.....	24
Tabela 51: Geleiras.....	24
Tabela 52: Desertos Rochosos/Arenosos do Norte.....	25
Tabela 53: Desertos Rochosos/Arenosos Temperados.....	25
Tabela 54: Desertos Rochosos/Arenosos do Sul.....	26
Tabela 55: Rios/Lagos do Norte.....	26
Tabela 56: Rios/Lagos Temperados.....	26
Tabela 57: Rios/Lagos do Sul.....	26
Tabela 58: Oceano do Norte.....	27
Tabela 59: Oceano Temperado.....	27
Tabela 60: Oceano do Sul.....	27
Tabela 61: Subterrâneo.....	28

GRUPOS..... 28

GERAÇÃO DE PdMs 30

Tabela 62: Nível do PdM.....	30
Tabela 63: Tendência do PdM.....	30
Tabela 64: Classe do PdM.....	31
Tabela 65: Raça de PdM Bom.....	31
Tabela 66: Raça de PdM Neutro.....	31
PdM Aleatório em Masmorras.....	32
PdM Aleatório em Áreas Selvagens.....	32
Tabela 67: Raça de PdM Mau.....	32

Introdução

Faerûn abriga muitas criaturas e os aventureiros que se propuserem a explorar as masmorras e as áreas selvagens desse continente encontrarão uma enorme variedade de seres, amistosos ou hostis. Os heróis que percorrerem as Planícies Brilhantes poderão se deparar com um grupo de peregrinos pacíficos no primeiro dia, um bando de leões famintos no segundo e uma equipe de batedores wemic na terceira alvorada. Os viajantes sábios estarão preparados quando lhes sobrevier o pior.

organização

Este livreto se divide em quatro seções principais: Encontros das Masmorras, Encontros em Áreas Selvagens, Grupos e Geração de PdMs.

Encontros das Masmorras: Essas tabelas estão organizadas em encontros do 1º ao 20º nível. Normalmente, o Nível de Encontro (NE) de cada encontro em potencial equivale ao nível da masmorra, mas permite algumas variações capazes de torná-lo mais difícil ou fácil do que o esperado em determinadas situações ou locais. As tabelas auxiliares desta seção apresentam dracolich e dragões aleatórios conforme o nível da masmorra.

Encontros em Áreas Selvagens: Essas tabelas estão organizadas conforme o tipo de terreno e clima — por exemplo, colinas do norte, planícies temperadas ou desertos do sul. O Nível de Encontro varia conforme o terreno, embora alguns deles sejam habitados por criaturas naturalmente mais perigosas. As tabelas auxiliares dessa seção apresentam tipos específicos de dragões para cada terreno, além de sub-tabelas para as criaturas regionais, que fornecem exemplos pré-determinados para cada área de Faerûn.

Grupos: Com frequência, as tabelas de Encontros em Áreas Selvagens se referem a pequenos grupos específicos de monstros ou PdMs — patrulhas de orcs, bandos de lívidos, mercadores e peregrinos, por exemplo. Essa seção apresenta cada um dos grupos mencionados na seção anterior e define sua composição.

Geração de PdMs: Essa seção apresenta tabelas para a criação aleatória de PdMs, necessárias para os encontros com grupos obtidos na seção anterior. Elas incluem as raças descritas no *Cenário de Campanha dos Reinos Esquecidos*, portanto são mais adequadas aos encontros em Faerûn do que as tabelas contidas no *Livro do Mestre*.

origem dos monstros

As tabelas apresentadas a seguir incluem os monstros apresentados no *Cenário de Campanha dos Reinos Esquecidos* e no livro *Monstros de Faerûn*. Caso não tenha esses suplementos, ignore o resultado e jogue novamente quando obtiver uma criatura descrita em qualquer um deles.

Os símbolos a seguir serão utilizados para indicar onde encontrar as descrições completas de cada monstro.

* *Monstros de Faerûn*

◆ *Cenário de Campanha dos Reinos Esquecidos*

Caso não haja símbolos, a descrição do monstro estará no *Livro dos Monstros*.

Encontros das Masmorras

Considerando que os monstros comuns a qualquer campanha de D&D compõem a maioria dos oponentes que habitam Faerûn, muitos encontros envolverão as criaturas descritas no *Livro dos Monstros*. As tabelas apresentadas a seguir simplesmente incluem a possibilidade de encontrar os monstros do *Cenário de Campanha dos Reinos Esquecidos* e do livro *Monstros de Faerûn*.

Encontros Aleatórios das Masmorras

Para criar um encontro aleatório numa masmorra, siga os passos a seguir. Essencialmente, o processo é idêntico àquele descrito no Capítulo 4 do *Livro do Mestre*, embora as tabelas abaixo sejam mais relevantes e apropriadas.

1. Determine o nível base da masmorra. Normalmente, ele está relacionado com o local explorado pelos heróis.

2. Consulte a Tabela 1: Tabela Principal para Encontros Aleatórios (1d%) para determinar a tabela de encontros a ser utilizada conforme o nível base da masmorra. Essa tabela permite a geração de encontros mais difíceis ou fáceis, de acordo com a tabela utilizada em cada jogada.

3. Verifique a Tabela de Encontros do nível apropriado (Tabela 2: Encontros de 1º nível até a Tabela 21: Encontros de 20º nível).

4. Se obtiver um dragão como resultado, consulte a Tabela 22: Dragões Aleatórios.

5. Caso seja aplicável, defina a quantidade de criaturas existentes no encontro, jogando os dados indicados na tabela. Caso esteja utilizando uma tabela de nível inferior ao nível da masmorra, eleve a quantidade de criaturas; caso contrário, (a Tabela de Encontros pertence a um nível superior ao nível da masmorra), reduza a quantidade de criaturas conforme indicado na Tabela 1.

descrição das tabelas das Masmorras

Cada tabela de encontros das masmorras apresenta as seguintes informações.

1d%: O resultado do dado de porcentagem que definirá o encontro aleatório.

Função: Um guia genérico sobre o comportamento da criatura, em especial sua interação com os demais habitantes das masmorras. Consulte a seção Função, página 121 do *Livro do Mestre*.

tabela 1: tabela principal para encontros aleatórios

	Nível da Masmorra									
1d%	1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	9º	10º
01-05	1º	1º	1º	1º	2º	2º	3º	4º	5º	6º
	—	x2	x3	x4	x4	x4	x4	x4	x4	x4
06-10	1º	1º	1º	1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º
	—	x2	x3	x4	x3	x3	x3	x3	x3	x3
11-20	1º	1º	2º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º
	—	x2	x3/2	x2	x2	x2	x2	x2	x2	x2
21-30	1º	2º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	9º
	—	—	x3/2	x3/2	x3/2	x3/2	x3/2	x3/2	x3/2	x3/2
31-70	1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	9º	10º
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
71-80	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	9º	10º	11º
	x1/2	x2/3	x2/3	x2/3	x2/3	x2/3	x2/3	x2/3	x2/3	x2/3
81-90	2º	4º	5º	6º	7º	8º	9º	10º	11º	12º
	x1/2	x1/2	x1/2	x1/2	x1/2	x1/2	x1/2	x1/2	x1/2	x1/2
91-100	3º	5º	6º	7º	8º	9º	10º	11º	12º	13º
	x1/3	x1/3	x1/3	x1/3	x1/3	x1/3	x1/3	x1/3	x1/3	x1/3
1d%	11º	12º	13º	14º	15º	16º	17º	18º	19º	20º
01-05	7º	8º	9º	10º	11º	12º	13º	14º	15º	16º
	x4	x4	x4	x4	x4	x4	x4	x4	x4	x4
06-10	8º	9º	10º	11º	12º	13º	14º	15º	16º	17º
	x3	x3	x3	x3	x3	x3	x3	x3	x3	x3
11-20	9º	10º	11º	12º	13º	14º	15º	16º	17º	18º
	x2	x2	x2	x2	x2	x2	x2	x2	x2	x2
21-30	10º	11º	12º	13º	14º	15º	16º	17º	18º	19º
	x3/2	x3/2	x3/2	x3/2	x3/2	x3/2	x3/2	x3/2	x3/2	x3/2
31-70	11º	12º	13º	14º	15º	16º	17º	18º	19º	20º
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
71-80	12º	13º	14º	15º	16º	17º	18º	19º	19º	20º
	x2/3	x2/3	x2/3	x2/3	x2/3	x2/3	x2/3	x2/3	—	—
81-90	13º	14º	15º	16º	17º	18º	19º	20º	20º	20º
	x1/2	x1/2	x1/2	x1/2	x1/2	x1/2	x1/2	x1/2	x2/3	—
91-100	14º	15º	16º	17º	18º	19º	20º	20º	20º	20º
	x1/3	x1/3	x1/3	x1/3	x1/3	x1/3	x1/3	x1/2	x2/3	—

1º ao 20º: Verifique o encontro na tabela apropriada a seguir (desde a Tabela 2: Encontros de 1º nível até a Tabela 21: Encontros de 20º nível).

—: Não modifique a quantidade de criaturas encontradas.

x3/2: Aumente a quantidade de criaturas encontradas em 1/2 (ou multiplique por 3 e divida o resultado por 2). Arredonde as frações para cima 50% das vezes.

x2: Dobre a quantidade de criaturas.

x3: Triplique a quantidade de criaturas.

x4: Quadruplique a quantidade de criaturas.

x2/3: Diminua a quantidade de criaturas em 1/3 (ou multiplique por 2 e divida o resultado por 3). Arredonde as frações (1/3 para baixo e 2/3 para cima).

x1/2: Divida a quantidade de criaturas por 2. Arredonde as frações para cima 50% das vezes.

x1/3: Divida a quantidade de criaturas por 3. Arredonde as frações (1/3 para baixo e 2/3 para cima).

Quantidade e Tipo de Criatura: A quantidade e o tipo de criatura (s) encontrada(s). A Tabela 1: Tabela Principal Para Encontros Aleatórios fornece informações para aumentar ou reduzir essa quantidade conforme o nível da masmorra e o nível da Tabela de Encontros utilizada (você não precisa fazer essas contas; consulte a Tabela 4-14 no *Livro do Mestre*, que permite realizar novos testes em vez de ajustar os resultados).

Tesouro: Indica a probabilidade de encontrar tesouros na masmorra, considerando o nível da masmorra, não o NE das criaturas. Consulte a Tabela 7-4 do *Livro do Mestre* caso exista algum tesouro, utilizando o nível base da masmorra como referência para a tabela de tesouros. Se houver um valor indicado (como "80% +3, 50% +1, etc."), existirá a probabilidade indicada (%) de encontrar um tesouro de +X níveis superior ao nível da masmorra.

Exemplo: Steve está utilizando o sistema de encontros aleatórios para povoar o 4º andar de uma masmorra que ele desenvolveu. Seu primeiro passo será consultar a Tabela 1: Tabela Principal para Encontros Aleatórios, considerando a coluna de 4º nível. Ele obtém um resultado 72, que indica a Tabela de Encontros de 5º Nível. Esse nível da masmorra será um pouco mais difícil, mas a Tabela 1 também revela que Steve precisará reduzir a quantidade de criaturas para 2/3 do valor padrão relacionado na Tabela de Encontros de 5º Nível.

Na Tabela 6, ele obtém um resultado 52. Esse resultado equivale a 1d3 grick. Ele joga 1d3 e obtém um resultado 2. No entanto, a tabela principal indica que Steve precisa reduzir a quantidade de criaturas em 1/3; assim, esse encontro terá 1 grick (2 dividido por 3, x2 = 1,33, arredondado para baixo).

ENCONTROS DAS MASMORRAS

1d%	Função	Quantidade de Criaturas	Tesouro
Tabela 2: Encontros de 1º Nível			
01-03	Bicho	1d3 centopéias monstruosas	
		Médias (inseto)	20%
04-08	Bicho	1d3+1 ratos atroz	20%
09-11	Bicho	1d3+1 vaga-lumes	
		gigantes (inseto)	20%
12-15	Bicho	1d3 aranhas peludas*	20%
16-17	Bicho	1 caçador noturno (morcego)	20%
18-20	Bicho	1d3 Escorpiões monstruosos	
		Pequenos	20%
21-25	Bicho	1d3 aranhas monstruosas	
		Pequenas (inseto)	20%
26-27	Bicho	1d4+1 rastejadores irritantes (lagarto)♦	20%
28-34	Dragão	1 dragão (consulte a Tabela 22)	80% +2
35-39	Aliado	1d3 anões combatentes	80% +1
40-42	Aliado	1d3 elfos combatentes	80% +1
43-47	PdM	1 PdM de 1º nível	Equipamento
48-51	Terror	1d3 olhos esféricos (beholder)*	50% +1
52-56	Terror	1d4+1 garras rastejantes*	50% +1
57-59	Terror	1 manto negro	50% +1
60-64	Terror	1 krenshar	50% +1
65-68	Terror	1 lêmure (diabo)	50% +1
69-74	Obstinado	1d4+1 balbuciadore*	80% +1
75-80	Obstinado	1d4+2 goblins	80% +1
81-83	Obstinado	1 robgoblin e 1d3 goblins	80% +1
84-90	Obstinado	1d6+3 kobolds	80% +1
91-95	Morto-vivo	1d3+1 esqueletos Médios [humano]	50%
96-100	Morto-vivo	1d3 zumbis Médios [humano]	50%

Tabela 3: Encontros de 2º Nível

01-04	Bicho	1d3 centopéias monstruosas	
		Grandes (inseto)	20%
05-07	Bicho	1d3 formigas gigantes	
		operárias (inseto)	20%
08-10	Bicho	1d3 caçadores noturnos (morcego)*	20%
11-12	Bicho	1 lagarto de montaria♦	20%
13-16	Bicho	1d3 escorpiões monstruosos	
		Médios (inseto)	20%
17-21	Bicho	1d3 aranhas monstruosas	
		Médias (inseto)	20%
22-27	Dragão	1 dragão (consulte a Tabela 22)	80% +4
28-32	Aliado	1d4+2 anões combatentes	80% +2
33-37	PdM	1d3 PdMs de 1º nível	Equipamento
38-40	Terror	1 constritor	20%
41-42	Terror	1 escolhido*	20%
43-46	Terror	1 saqueador etéreo	20%
47-50	Terror	1 d3 guardiões (fungo)	20%
51-54	Terror	1d4+2 operários formian	80% +2
55-60	Obstinado	1d4+2 robgoblins	80% +2
61-65	Obstinado	1d3 robgoblins e 1d4+2 goblins	80% +2
66-70	Obstinado	1d3 homens-lagarto	80% +2
71-79	Obstinado	1d4+2 orcs	80% +2
80	Morto-vivo	1 guarda de Bane*	50%
81-83	Morto-vivo	1 morcego de ossos*	50%
84-93	Morto-vivo	1d4+2 zumbis Médios [humano]	50%
94-100	Morto-vivo	1d3 carniçais	50%

Tabela 4: Encontros de 3º Nível

01-02	Bicho	1d2 besouros gigantes (inseto)	20%
03-04	Bicho	1d2 centopéias monstruosas	
		Enormes (inseto)	20%
05-06	Bicho	1d2 texugos atroz	20%
07-08	Bicho	1d2 morcegos atroz	20%
09-10	Bicho	1 cubo gelatinoso (limo)	20%
11-12	Bicho	1 lagarto de carga♦	20%
13-14	Bicho	1d2 louva-a-deus gigantes (inseto)	20%

1d%	Função	Quantidade de Criaturas	Tesouro
15-16	Bicho	1d2 escorpiões monstruosos	
		Grandes (inseto)	20%
17-19	Bicho	1 sinistro (morcego)*	20%
20-22	Bicho	1d2 aranhas monstruosas	
		Grandes (inseto)	20%
23-28	Dragão	1 dragão (consulte a Tabela 22)	80% +4
29-31	Vilão	1d2 diabretes (diabo)	80% +3
32-35	Vilão	1 homem-rato (licantropo)	
		e 1d3+1 ratos atroz	80% +3
36-40	Aliado	1d6+3 anões combatentes	80% +3
41-44	PdM	1d3+1 PdMs de 1º nível	Equipamento
45-47	Terror	1d2 dretch (demônio)	50%
48-50	Terror	1 salteador etéreo	50%
51-53	Terror	1 fungo fantasma	20%
54-56	Terror	1d2 thoquua	20%
57-60	Terror	1d2 vargouille	50%
61-62	Obstinado	1 bugbear e 1d4+2 goblins	80% +3
63-64	Obstinado	1 phaerlin (gigante)*	80% +3
65-68	Obstinado	1d3+1 gnolls	80% +3
69-72	Obstinado	1d4+2 goblins e 1d3 lobos	80% +3
73-74	Obstinado	1d3 robgoblins e 1d3 lobos	80% +3
75-78	Obstinado	1d6+3 kobolds e 1 arminho atroz	80% +3
79-82	Obstinado	1 quaggoth*	80% +3
83-87	Obstinado	1d3+1 trogloditas	80% +3
88-89	Morto-vivo	1 morto de Bane*	50%
90-92	Morto-vivo	1 sombra	50%
93-98	Morto-vivo	1d3+1 esqueletos Grandes [ogro]	50%
99-100	Morto-vivo	1 tirano da névoa (zumbi)	50%

Tabela 5: Encontros de 4º Nível

01-04	Bicho	1d2 ankheg	20%
05-07	Bicho	1d3 arminhos atroz	20%
08-10	Bicho	1d4+1 caçadores noturnos (morcego)*	20%
11-13	Bicho	1 limo cinzento (limo)	20%
14-15	Bicho	1d3 lagartos de montaria♦	20%
16-17	Bicho	1d2 víboras Enormes (cobra)	20%
18-24	Dragão	1 dragão (consulte a Tabela 22)	80% +4
25-27	Vilão	1 besta de Xvim (cão infernal)*	80% +3
28-29	Vilão	1 guerreiro formian e	
		1d3 operários formian	80% +3
30-32	Vilão	1 diabrete (diabo) e	
		1d3 lêmures (diabo)	80% +3
33-34	Vilão	1d2 quasit (demônio)	80% +3
35-36	Vilão	1 homem-morcego*	80% +3
37-39	Aliado	1d3 arcontes luminare (celestial)	50% +2
40-44	PdM	1d3 PdMs de 2º nível	Equipamento
45-49	Terror	1 verme da carniça	20%
50-51	Terror	1d3 gárgulas kir-lanan♦	20%
52-54	Terror	1 meazel*	50%
55-56	Terror	1 mímico	50%
57-58	Terror	1d2 monstros da ferrugem	20%
59-60	Terror	1d2 fungos violeta	20%
61-65	Obstinado	1 bugbear e 1d6+3 robgoblins	80% +3
66-68	Obstinado	1 ettercap	80% +3
69-72	Obstinado	1d3 gnolls e 1d3 hienas [considere como lobos]	80% +3
73-75	Obstinado	1d3 homens-lagarto e um lagarto gigante (animal)	80% +3
76	Obstinado	1d2 magmins	80% +3
77-81	Obstinado	1 ogro e 1d4+2 orcs	80% +3
82-83	Obstinado	1d3 orcs e 1d2 javalis atroz	80% +3
84-85	Obstinado	1d2 sinistros (morcego)*	80% +3
86-89	Obstinado	1d2 worgs e 1d4+2 goblins	80% +3
90	Morto-vivo	1d2 allip	50%
91-92	Morto-vivo	2 guardas de Bane*	50%
93-94	Morto-vivo	2 morcegos de ossos*	50%

ENCONTROS DAS MASMORRAS

1d%	Função	Quantidade de Criaturas	Tesouro
95	Morto-vivo	1 fantasma (PdM com 1d3 níveis)	50%
96-97	Morto-vivo	1 cria vampírica	50%
98-100	Morto-vivo	1d2 inumanos	50%

tabela 6: encontros de 5º nível

01-02	Bicho	1 formiga gigante (soldado) e 1d4+2 operárias (inseto)	20%
03-04	Bicho	1d2 carcajús atroz	20%
05-06	Bicho	1d8+8 aranhas peludas*	20%
07-09	Bicho	1 gosma ocre (limo)	20%
10-11	Bicho	1 constritora gigante (cobra)	20%
12-13	Bicho	1d2 aranhas monstruosas Enormes (inseto)	20%
14-15	Bicho	1 devorador de aranhas	20%
16-18	Bicho	1 aranha espada*	20%
19-25	Dragão	1 dragão (consulte a Tabela 22)	80% +4
26-27	Vilão	1 abishai negro (diabo)*	80% +3
28-29	Vilão	1 abishai branco (diabo)*	80% +3
30-31	Vilão	1d3 doppelganger	80% +3
32	Vilão	1 ghaunadan*	80% +3
33-34	Vilão	1 bruxa verde (bruxa)	80% +3
35-36	Vilão	1d3 mephit	80% +3
37-39	Vilão	1d3+1 homens-rato (licantropo)	80% +3
40	Vilão	1 yochlol (demônio)*	80% +3
41-43	Aliado	1d3+1 cão teleportador	50% +2
44-46	PdM	1d3+1 PdMs de 2º nível	Equipamento
47-48	Terror	1d3 cocatriz	20%
49-51	Terror	1 abocanhador matraqueante	20%
52-53	Terror	1d3 gricks	20%
54-55	Terror	1 hidra (1d3+4 cabeças)	20%
56-57	Terror	1 pesadelo voador	20%
58-59	Terror	1d3+1 lagartos elétricos	20%
60-61	Terror	1 bocarra*	20%
62-63	Terror	1 fungo violeta e 1d3 guardiões (fungo)	20%
64	Obstinado	1d3+1 azer	80% +3
65-67	Obstinado	1d3+1 bugbears	80% +3
68-69	Obstinado	1 ettercap e 1d3 aranhas monstruosas Médias	80% +3
70-71	Obstinado	1d8+10 balbuciadores	80% +3
72-74	Obstinado	1d3+1 ogros	80% +3
75-76	Obstinado	1d3+1 salamandras Pequenas	80% +3
77-78	Obstinado	1d3+1 trogloditas e 1d2 lagartos gigantes [imunes ao odor]	80% +3
79-82	Obstinado	1d3+1 worgs	80% +3
83-84	Morto-vivo	2 mortos de Bane*	50%
85-86	Morto-vivo	1d4+1 guardas de Bane*	50%
87-91	Morto-vivo	1 lívido e 1d3+1 carnicais	50%
92-94	Morto-vivo	1d3 múmias	50%
95-97	Morto-vivo	1d3+1 esqueletos Enormes [gigante]	50%
98-100	Morto-vivo	1 aparição	50%

tabela 7: encontros de 6º nível

01-02	Bicho	1 digestor	20%
03-04	Bicho	1d3+1 gorilas atroz	20%
05-06	Bicho	1d3+1 lobos atroz	20%
07	Bicho	1d3 gafanhoto gigante (inseto)	20%
08-09	Bicho	1d3+1 vespas gigantes (inseto)	20%
10-12	Bicho	1d4+4 caçadores noturnos (morcego)*	20%
13-15	Bicho	1d3 ursos-coruja	20%
16-18	Bicho	1 arbusto errante	20%
19-20	Bicho	1d4+1 sinistros (morcego)*	20%
21-26	Dragão	1 dragão (consulte a Tabela 22)	80% +4
27-28	Vilão	1 abishai verde (diabo)*	80% +3
29-30	Vilão	1 anis (bruxa)	80% +3
31-32	Vilão	1d3 harpias	80% +3
33	Vilão	1 quasit (demônio) e 1d2 dretch (demônio)	80% +3

1d%	Função	Quantidade de Criaturas	Tesouro
34-35	Vilão	1d3+1 homens-javali (licantropo)	80% +3
36-37	Vilão	1d3+1 lobisomens (licantropo)	80% +3
38-39	Aliado	1d2 homens-urso (licantropo)	80% +3
40-43	PdM	1d3+1 PdMs de 3º nível	Equipamento
44-45	Terror	1d3+1 gaviões-seta Pequenos	20%
46-47	Terror	1d2 basiliscos	20%
48-50	Terror	1d8+2 quitinas*	20%
51-53	Terror	1d3 panteras deslocadoras	20%
54-56	Terror	1d3 gárgulas	50%
57-58	Terror	1d3 gárgulas kir-lanan (PdM com 1d3 níveis)*	50%
59-61	Terror	1d3+1 cães infernais	20%
62-63	Terror	1d3+1 uivantes	20%
64-66	Terror	1d3 otyugh	20%
67	Terror	1 ravid e 1 objeto animado Grande	20%
68-69	Terror	1d3+1 xorn Pequeno	20% 1d6 gemas cada
70-71	Terror	1d3+1 cães yeth	20%
72-76	Obstinado	1 ettin e 1d6+3 orcs	80% +3
77-81	Obstinado	1d3 ogros e 1d3 javalis (animal)	80% +3
82-83	Obstinado	1d6+1 sinistros (morcego)*	80% +3
84-85	Obstinado	1d2 homens-tigre (licantropo)	80% +3
86-89	Morto-vivo	1d6+1 mortos de Bane*	50%
90-92	Morto-vivo	1d4+1 inumanos	50%
93-97	Morto-vivo	1d3+1 zumbis Enormes [gigante]	50%
98-100	Morto-vivo	1d4+1 tiranos da névoa (zumbi)*	50%

tabela 8: encontros de 7º nível

01-03	Bicho	1 pudim negro (limo)	20%
04	Bicho	1d2 centopéias monstruosas Imensas (inseto)	20%
05-06	Bicho	1 crio-esfinge (esfinge)	20%
07-08	Bicho	1d3+1 javalis atroz	20%
09-10	Bicho	1d6+6 caçadores noturnos (morcego)*	20%
11-13	Bicho	1 remorhaz	20%
14-15	Bicho	1d2 escorpiões monstruosos Enormes (inseto)	20%
16-17	Bicho	1d6+1 sinistros (morcego)*	20%
18-24	Dragão	1 dragão (consulte a Tabela 22)	80% +4
25	Vilão	2 abishai negros (diabo)*	80% +3
26	Vilão	1 abishai azul (diabo)*	80% +3
27	Vilão	2 abishai branco (diabo)*	80% +3
28-29	Vilão	1d3+1 araneas	80% +3
30-31	Vilão	1d3+1 barghest médio	80% +3
32-33	Vilão	1d3 djinn (gênio)	80% +3
34-35	Vilão	1 sargento formian e um minotauro (ou 1 criatura de ND 4)	80% +3
36-37	Vilão	1d3+1 jann (gênio)	80% +3
38-39	Aliado	1d3+1 arcontes guardiões (celestial)	80% +3
40-43	PdM	1d3+1 PdMs de 4º nível	Equipamento
44-45	Terror	1 lorde mantor*	20%
46-48	Terror	1d3 mantor	20%
49-50	Terror	1crio-hidra (1d3+4 cabeças)	20%
51-52	Terror	1d4+2 guerreiros formian	80% +3
53-55	Terror	1 caçador invisível	20%
56-57	Terror	1 piro-hidra (1d3+4 cabeças)	20%
58-59	Terror	2 bocarras*	80% +3
60-64	Obstinado	1d3+1 bugbears e 1d3+1 lobos	80% +3
65-68	Obstinado	1 ettin e 1d2 ursos marrons (animal)	80% +3
69-74	Obstinado	1d8+6 goblins Dekanter*	80% +3
75-79	Obstinado	1d3+1 minotauros	50%
80-83	Obstinado	1d4+2 quaggoth*	50%
84-86	Obstinado	1 salamandra Média e 1d3+1 salamandras Pequenas	80% +3
87-90	Morto-vivo	1 amaldiçoado (PdM com 1d3+3 níveis)*	50%

ENCONTROS DAS MASMORRAS

1d%	Função	Quantidade de Criaturas	Tesouro	1d%	Função	Quantidade de Criaturas	Tesouro
91-95	Morto-vivo	1 fantasma (PdM com 1d3+3 níveis)	50%	28-30	Vilão	1 devorador de mentes e criaturas dominadas (use a Tabela 7 para definir as criaturas)	80% +2
96-100	Morto-vivo	1 vampiro (PdM com 1d2+4 níveis)	Equipamento	31-32	Vilão	1 bruxa da noite	80% +2

tabela 9: encontros de 8º nível

01-02	Bicho	1d6+5 formigas gigantes soldados (inseto)	20%	38	Vilão	1 rakshasa	80% +2
03-07	Bicho	1d6+5 morcegos atrozes	20%	39	Vilão	1 súcubo	80% +2
08-09	Bicho	1d2 aranhas monstruosas Imensas (inseto)	20%	40-41	Vilão	1d3+1 xill bárbaros [01-50] ou civilizados [51-100]	80% +2
10-12	Bicho	1d4+1 aranhas espada (inseto)*	20%	42-43	Vilão	1 abominação yuan-ti e 1d3 yuan-ti puro sangue [01-50] ou mestiços [51-100]	80% +2
13-19	Dragão	1 dragão (consulte a Tabela 22)	80% +4	44-45	Aliado	1 andro-esfinge (esfinge)	80% +2
20-21	Vilão	2 abishai verdes (diabo)*	80% +3	46-50	PdM	1d3+1 PdMs de 6º nível	Equipamento
22-23	Vilão	1 abishai vermelho (diabo)*	80% +3	51-52	Terror	1d2 behir	20%
24-25	Vilão	1 abolete e 1d3+1 skum	80% +3	53	Terror	1d3+1 belker	20%
26-27	Vilão	1d3+1 barghest superior	80% +3	54	Terror	1 crio-hidra (1d3+6 cabeças)	20%
28-29	Vilão	1d2 erinyes (diabo)	80% +3	55-56	Terror	1 delver	20%
30-32	Vilão	1 medusa e 1d6+3 grimlocks	80% +3	57-58	Terror	1 tartaruga-dragão	20%
33-36	Vilão	1 devorador de mentes	80% +3	59	Terror	1 piro-hidra (1d3+6 cabeças)	20%
37-38	Vilão	1 ogro mago	80% +3	60-61	Terror	1d3+2 bocarras*	20%
39-40	Vilão	1d3+1 yochlol (demônio)*	80% +3	62-63	Terror	1d3+1 fogos-fátuos	20%
41-42	Vilão	1 yuan-ti mestiço e 1d3 yuan-ti puro sangue	80% +3	64-66	Terror	1d3+1 wyvern	20%
43-44	Aliado	1 lammasu	80% +3	67-68	Obstinado	1 barbazú (diabo) e 1d2 osyluth (diabo)	80% +2
45-49	PdM	1d3+1 PdMs de 5º nível	Equipamento	69-73	Obstinado	1 gigante da colina e 1d3 lobos atrozes	80% +2
50-51	Terror	1d3+1 achaierai	20%	74-75	Obstinado	1d3+1 kyton (diabo)	80% +2
52-53	Terror	1d3+1 gaviões-seta Médios	20%	76-77	Obstinado	1d3+1 osyluth (diabo)	80% +2
54-57	Terror	1 flagelo das profundezas*	20%	78-82	Obstinado	1d3+1 trolls e 1d3 javalis atrozes	80% +2
58-59	Terror	1d3+1 girallon	20%	83-89	Morto-vivo	1d2 bodak	50%
60-61	Terror	1d2 golens (carne)	20%	90-92	Morto-vivo	1 amaldiçoado (PdM com 1d3+5 níveis)*	Equipamento
62	Terror	1 golem de Thay*	20%	93-100	Morto-vivo	1 vampiro (PdM com 1d2+6 níveis)	Equipamento
63-64	Terror	1 dilacerador cinzento	20%				
65-66	Terror	1d3+1 hieraco-esfinges (esfinge)	20%				
67-68	Terror	1 hidra (1d3+7 cabeças)	20%				
69	Terror	1 hidra de lerne (1d3+4 cabeças)	20%				
70-71	Terror	1d3+1 aranhas interplanares	20%				
72	Terror	1d3+1 rast	20%				
73-74	Terror	1d3+1 mastins das sombras	20%				
75-76	Terror	1d3+1 lobos das estepes	20%				
77 T	error	1d3 xorns Médios	20%				

2d6 gemas cada

78-80	Obstinado	1 drider e 1d3+1 aranhas monstruosas Grandes (inseto)	80% +2	01-04	Bicho	1d10+10 rothé das profundezas*	20%
81-83	Obstinado	1d3+1 ettin	80% +2	05-07	Bicho	1d3+1 ursos atrozes	20%
84-85	Obstinado	1d3+1 ibrandlin*	80% +2	08-16	Dragão	1 dragão (consulte a Tabela 22)	80% +3
86-87	Obstinado	1d3+1 mantícoras	80% +2	17-18	Vilão	2 abishai vermelhos (diabo)*	80% +2
88-89	Obstinado	1d3+1 salamandras Médias	80% +2	19-20	Vilão	1d3+1 aboletes	80% +2
90	Obstinado	1d8+1 sinistros (morcego)*	80% +2	21-22	Vilão	1d3+1 athachs	80% +2
91-94	Obstinado	1d3+1 trolls	80% +2	23-25	Vilão	1 lorde mantor* e 1d6+1 mantor	80% +2
95 Morto-vivo		1 avantesma (PdM com 1d3+4 níveis)*	Equipamento	26-27	Vilão	1 marechal formian	80% +2
96-100	Morto-vivo	1d2 espectros	50%	28-29	Vilão	1d3+1 medusas	80% +2

tabela 10: encontros de 9º nível

01-04	Bicho	1d3 bulettes	20%	31-32	Vilão	1 bruxa da noite e 1 pesadelo voador	80% +2
05-08	Bicho	1d6+5 rothé das profundezas	20%	33-35	Vilão	1 phaerimm (feiticeiro de 5º nível)*	80% +2
09-10	Bicho	1d4+2 leões atrozes	20%	36-37	Vilão	1 salamandra Grande e 1d3 salamandras Médias	80% +2
11-18	Dragão	1 dragão (consulte a Tabela 22)	80% +3	38-39	Vilão	1d3 abominações yuan-ti	80% +2
19	Vilão	1d3+2 abishai negros (diabo)*	80% +2	40-42	Aliado	1d3+1 lillend	80% +2
20	Vilão	2 abishai azuis (diabo)*	80% +2	43-47	PdM	1d3+1 PdMs de 7º nível	Equipamento
21	Vilão	1d3+2 abishai brancos (diabo)*	80% +2	48-49	Terror	1d3+1 feras do caos	20%
22-23	Vilão	1 bebilith (demônio)	80% +2	50-51	Terror	1d3+1 quimeras	20%
24-26	Vilão	1 flagelo das profundezas* e prole (use a Tabela 7)	80% +2	52-53	Terror	1d3+1 chuul	20%
27	Vilão	1d3+1 lâmias	80% +2	54	Terror	1 crio-hidra de lerne (1d4+4 cabeças)	20%

tabela 11: encontros de 10º nível

01-04	Bicho	1d10+10 rothé das profundezas*	20%	55-56	Terror	1d3+1 dragões	20%
05-07	Bicho	1d3+1 ursos atrozes	20%	57	Terror	2 golens de Thay*	20%
08-16	Dragão	1 dragão (consulte a Tabela 22)	80% +3	58-59	Terror	1d3+1 gatos infernais (diabo)	20%
17-18	Vilão	2 abishai vermelhos (diabo)*	80% +2	60	Terror	1 hidra (1d3+9 cabeças)	20%
19-20	Vilão	1d3+1 aboletes	80% +2	61	Terror	1 phasm	50%
21-22	Vilão	1d3+1 athachs	80% +2	62	Terror	1 piro-hidra de lerne (1d4+4 cabeças)	20%
23-25	Vilão	1 lorde mantor* e 1d6+1 mantor	80% +2				
26-27	Vilão	1 marechal formian	80% +2				
28-29	Vilão	1d3+1 medusas	80% +2				
30	Vilão	1d3+1 nagas aquáticas	80% +2				
31-32	Vilão	1 bruxa da noite e 1 pesadelo voador	80% +2				
33-35	Vilão	1 phaerimm (feiticeiro de 5º nível)*	80% +2				
36-37	Vilão	1 salamandra Grande e 1d3 salamandras Médias	80% +2				
38-39	Vilão	1d3 abominações yuan-ti	80% +2				
40-42	Aliado	1d3+1 lillend	80% +2				
43-47	PdM	1d3+1 PdMs de 7º nível	Equipamento				
48-49	Terror	1d3+1 feras do caos	20%				
50-51	Terror	1d3+1 quimeras	20%				
52-53	Terror	1d3+1 chuul	20%				
54	Terror	1 crio-hidra de lerne (1d4+4 cabeças)	20%				
55-56	Terror	1d3+1 dragões	20%				
57	Terror	2 golens de Thay*	20%				
58-59	Terror	1d3+1 gatos infernais (diabo)	20%				
60	Terror	1 hidra (1d3+9 cabeças)	20%				
61	Terror	1 phasm	50%				
62	Terror	1 piro-hidra de lerne (1d4+4 cabeças)	20%				

ENCONTROS DAS MASMORRAS

1d%	Função	Quantidade de Criaturas	Tesouro	1d%	Função	Quantidade de Criaturas	Tesouro
63-64	Terror	1 caçador (demônio)	20%	31-36	Vilão	1 phaerimm	
65-66	Terror	1d3+1 slaadi vermelho	80% +2			(feiticeiro de 7º nível)*	80% +2
67-68	Terror	1d3+1 tribulos brutais	20%	37-39	Vilão	1d3+1 slaadi verdes	50% +1
69-71	Obstinado	1d3+1 barbazú (diabo)	80% +2	40-43	Aliado	1 gigante das nuvens [bom] e	
72-75	Obstinado	1d3+1 drider	80% +2			1d4+2 leões atrozés	50% +1
76-79	Obstinado	1 gigante do gelo e		44-50	PdM	1d3+1 PdMs de 9º nível	Equipamento
		1d3 lobos das estepes	80% +2	51-52	Terror	1 crio-hidra (1d3+9 cabeças)	20%
80-83	Obstinado	1 gigante de pedra e		53	Terror	1 golem de pedra preciosa	
		1d2 ursos atrozés	80% +2			(esmeralda)*	20%
84-87	Obstinado	1d3+1 gigantes da colina	80% +2	54-57	Terror	1d2 golens de pedra	20%
88-89	Obstinado	1 hamatula (diabo) e		58-61	Terror	1 hidra gulguth*	20%
		1d2 barbazú (diabo)	80% +2	62-63	Terror	1 piro-hidra (1d3+9 cabeças)	20%
90-91	Obstinado	1d4+4 ibrandlin*	80% +2	64-66	Terror	1d3+1 yrthak	20%
92-93	Obstinado	1d8+3 sinistros (morcego)*	80% +2	67-71	Obstinado	1 cornugon (diabo) e	
94-98	Morto-vivo	1 fantasma				1d3 hamatulas (diabo)	50% +1
		(PdM com 1d3+6 níveis)	50%	72-77	Obstinado	1 gigante das nuvens [mau] e	
99-100	Morto-vivo	1 lavantesma				1d4+2 leões atrozés	50% +1
		(PdM com 1d3+6 níveis)*	Equipamento	78-83	Obstinado	1d3+1 gigantes do gelo	50% +1

tabela 12: encontros de 11º nível

01-04	Bicho	1d3 tigres atrozés	20%
05-14	Dragão	1 dragão (consulte a Tabela 22)	80% +3
15	Vilão	1d6+5 abishai negros (diabo)*	80% +1
16	Vilão	1d3+4 abishai verdes (diabo)*	80% +1
17	Vilão	1d6+5 abishai brancos (diabo)*	80% +1
18-21	Vilão	1 beijo letal (beholder)*	50%
22-23	Vilão	1 mortificador (beholder)*	80% +1
24-25	Vilão	1 convenção de bruxas: 1 bruxa verde,	
		1 annis, 1 bruxa do mar, 1d4+2 ogros e	
		1d3 gigantes da colina	80% +1
26-27	Vilão	1 marechal formian e	
		1d6+3 guerreiros formian	80% +1
28-29	Vilão	1d3+1 gino-esfinges (esfinge)	80% +1
30-31	Vilão	1d3+1 nagas negras	80% +1
32-35	Vilão	1 phaerimm	
		(feiticeiro de 6º nível)*	80% +2
36-38	Aliado	1d3 avoral guardiões (celestial)	80% +1
39-46	PdM	1d3+1 PdMs de 8º nível	Equipamento
47-48	Terror	1d3+1 gaviões-seta Grandes	20%
49-51	Terror	1d3+1 destrachan	20%
52-54	Terror	1d2 golens de barro	20%
55	Terror	1 golem de pedra preciosa (rubi)*	20%
56-58	Terror	1d3+1 gorgon	20%
59-61	Terror	1 hidra de lerne (1d3+7 cabeças)	20%
62-66	Terror	1d3+1 slaadi azuis	80% +1
67-69	Terror	1d3+1 xorn Grandes	20%
		4d6 gemas cada	
70-74	Obstinado	1 gigante do fogo e	
		1d6+3 cães infernais	80% +1
75-80	Obstinado	1d3+1 gigantes de pedra	80% +1
81-84	Obstinado	1d3+1 hamatulas (diabo)	80% +1
85-87	Morto-vivo	1 amaldiçoado	
		(PdM com 1d3+7 níveis)*	Equipamento
88-94	Morto-vivo	1 devorador	50%
95-100	Morto-vivo	1d3+1 mohrg	50%

tabela 13: encontros de 12º nível

01-04	Bicho	1 verme púrpura	20%
05-06	Bicho	1d2 escorpiões monstruosos	
		Colossais (inseto)	20%
07-16	Dragão	1 dragão (consulte Tabela 22)	80% +3
17-18	Vilão	1d6+5 abishai verdes (diabo)*	50% +1
19-20	Vilão	1 doppelganger maior*	50% +1
21-22	Vilão	1 ghour (diabo)*	50% +1
23-27	Vilão	1d4+2 devoradores de mente	
		[uma inquisição]	50% +1
28-30	Vilão	1d3+1 nagas espirituais	50% +1

31-36	Vilão	1 phaerimm	
		(feiticeiro de 7º nível)*	80% +2
37-39	Vilão	1d3+1 slaadi verdes	50% +1
40-43	Aliado	1 gigante das nuvens [bom] e	
		1d4+2 leões atrozés	50% +1
44-50	PdM	1d3+1 PdMs de 9º nível	Equipamento
51-52	Terror	1 crio-hidra (1d3+9 cabeças)	20%
53	Terror	1 golem de pedra preciosa	
		(esmeralda)*	20%
54-57	Terror	1d2 golens de pedra	20%
58-61	Terror	1 hidra gulguth*	20%
62-63	Terror	1 piro-hidra (1d3+9 cabeças)	20%
64-66	Terror	1d3+1 yrthak	20%
67-71	Obstinado	1 cornugon (diabo) e	
		1d3 hamatulas (diabo)	50% +1
72-77	Obstinado	1 gigante das nuvens [mau] e	
		1d4+2 leões atrozés	50% +1
78-83	Obstinado	1d3+1 gigantes do gelo	50% +1
84-88	Obstinado	1d3+1 salamandras Grandes	50% +1
89-93	Morto-vivo	1 amaldiçoado	
		(PdM com 1d3+8 níveis)*	Equipamento
94-100	Morto-vivo	1 vampiro	
		(PdM com 1d3+8 níveis)	Equipamento

tabela 14: encontros de 13º nível

01-12	Dragão	1 dragão (consulte a Tabela 22)	80% +3
13-15	Vilão	1d6+6 abishai azuis (diabo)*	50% +1
16-23	Vilão	1 beholder	50% +1
24-26	Vilão	2 mortificadores (beholder)*	50% +1
27-30	Vilão	3 bruxas da noite e	
		3 pesadelos voadores	50% +1
31-36	Vilão	1 phaerimm	
		(feiticeiro de 8º nível)*	80% +2
37-40	Vilão	1d3+1 slaadi cinzas	50% +1
41-44	Aliado	1d3+1 couatl	50% +1
45-48	Aliado	1d3+1 nagas guardiãs	50% +1
49-56	PdM	1d3+1 PdMs de 10º nível	Equipamento
57-61	Terror	1d2 vermes do gelo	20%
62	Terror	1 golem de pedra preciosa	
		(diamante)*	20%
63	Terror	2 golens de pedra preciosa (rubi)*	20%
64-67	Terror	1 hidra de lerne (1d3+9 cabeças)	20%
68-74	Terror	1d3+1 estranguladores	20%
75-83	Obstinado	1d3+1 cornugon (diabo)	50% +1
84-92	Morto-vivo	1 tirano da morte (beholder)*	50% +1
93-100	Morto-vivo	1 fantasma (PdM com 1d3+9 níveis)	50%

tabela 15: encontros de 14º nível

01-13	Dragão	1 dragão (consulte a Tabela 22)	80% +2
14-16	Vilão	1d6+5 abishai vermelhos (diabo)*	50% +1
17-25	Vilão	1 beholder e monstro(s) dominado(s)	
		(use a Tabela 12 para definir as	
		criaturas)	50% +1
26-29	Vilão	1 tirano da morte (beholder)* e	
		criaturas dominadas (use a Tabela 13	
		para definir as criaturas)	50% +1
30-32	Vilão	1 ghour (demônio)* e	
		1d4+5 gigantes da colina	50% +1
33-38	Vilão	1 phaerimm	
		(feiticeiro de 9º nível)*	80% +2
39-44	Vilão	1d2 slaadi da morte	50% +1
45-49	Aliado	1d3+1 gigantes das nuvens [bom]	50% +1
50-58	PdM	1d3+1 PdMs de 11º nível	Equipamento
59-62	Terror	1 crio-hidra de lerne (1d4+8 cabeças)	20%
63-65	Terror	1d2 golens de ferro	50%
66-69	Terror	1 piro-hidra de lerne (1d4+8 cabeças)	20%
70-75	Terror	1 lacra-tumbas*	20%
76-83	Obstinado	1d3 gigantes das nuvens [mau]	50% +1

ENCONTROS DAS MASMORRAS

1d%	Função	Quantidade de Criaturas	Tesouro
84-88	Obstinado	1 gigante das tempestades e 1d4+2 grifos	50%+1
89-98	Morto-vivo	1 lich [clérigo (01-10), feiticeiro (11-40), mago (41-100), PdM com 1d3+10 níveis]	Equipamento
99-100	Morto-vivo	1 avantesma (PdM com 1d3+10 níveis)*	Equipamento

tabela 16: encontros de 15º nível

01-18	Dragão	1 dragão (consulte a Tabela 22)	80%+1
19-28	Vilão	1d3 beholders	50%
29-33	Vilão	1d4+2 mortificadores (beholder)*	50%
34-42	Vilão	1 phaerimm (feiticeiro de 10º nível)	80%+2
43-51	Vilão	1d2 slaadi da morte e 1d3+1 slaadi verde	50%
52-56	Aliado	1d3 ghaele (celestial)	80%
57-68	PdM	1d3+1 PdMs de 12º nível	Equipamento
69	Terror	3 golens de pedra preciosa (diamante)*	20%
70	Terror	1d3+2 golens de pedra preciosa (rubí)*	20%
71-78	Obstinado	1d2 hezrou (demônio)	50%
79-85	Obstinado	1 gelugon (diabo) e 1d3+1 cornugon (diabo)	50%
86-88	Morto-vivo	1 amaldiçoado (PdM com 1d3+12 níveis)*	Equipamento
89-95	Morto-vivo	1 lich [clérigo (01-10), feiticeiro (11-40), mago (41-100), PdM com 1d3+11 níveis]	Equipamento
96-100	Morto-vivo	1 vampiro (PdM com 1d3+11 níveis)	Equipamento

tabela 17: encontros de 16º nível

01-19	Dragão	1 dragão (consulte a Tabela 22)	80%+1
20-24	Vilão	1 beholder mago de 4º nível*	50%
25-34	Vilão	1 phaerimm (feiticeiro de 11º nível)*	80%+2
35-42	Vilão	1 lorde das profundezas (diabo)	50%+1
43-48	Aliado	1d3 devas astrais (celestial)	50%+1
49-58	PdM	1d3+1 PdMs de 13º nível	Equipamento
59-68	Terror	2 lacra-tumbas*	20%
69-75	Obstinado	1d3+1 gelugon (diabo)	50%
76-82	Obstinado	1d3+1 gigantes das tempestades	50%
83-89	Obstinado	1d3+1 vrock (demônio)	50%
90-93	Morto-vivo	1 fantasma (PdM com 1d3+12 níveis)	20%
94-98	Morto-vivo	1 lich [clérigo (01-10), feiticeiro (11-40), mago (41-100), PdM com 1d3+12 níveis]	Equipamento
99-100	Morto-vivo	1 avantesma (PdM com 1d3+13 níveis)*	Equipamento

tabela 18: encontros de 17º nível

01-20	Dragão	1 dragão (consulte a Tabela 22)	80%+1
21-26	Vilão	1 beholder mago de 5º nível*	50%
27-33	Vilão	1 marilith (demônio)	50%
34-42	Vilão	1 phaerimm (feiticeiro de 12º nível)	80%+2
43-47	Aliado	1d3+1 arcontes mensageiros (celestial)	50%
48-58	PdM	1d3+1 PdMs de 14º nível	Equipamento
59	Terror	1d4+2 golens de pedras preciosas (diamante)*	20%
60-69	Obstinado	1d3 glabrezu (demônio)	50%
70-79	Obstinado	1d3+1 hezrou (demônio)	50%
80-83	Morto-vivo	1 amaldiçoado (PdM com 1d3+14 níveis)*	Equipamento

1d%	Função	Quantidade de Criaturas	Tesouro
84-93	Morto-vivo	1 lich [clérigo (01-10), feiticeiro (11-40), mago (41-100), PdM com 1d3+13 níveis]	Equipamento
94-100	Morto-vivo	1d3+1 vultos alados (vulto noturno)	20%

tabela 19: encontros de 18º nível

01-20	Dragão	1 dragão (consulte a Tabela 22)	80%+1
21-27	Vilão	1d3 balor (demônio)	50%
28-37	Vilão	1 phaerimm (feiticeiro de 13º nível)*	80%+2
38-45	Vilão	1 lorde das profundezas e 1d3+1 gelugon (diabo)	50%
46-50	Vilão	1 sharn (feiticeiro de 7º nível/clérigo de 5º nível)*	50%
51-55	Aliado	1d3 planetários (celestial)	50%
56-65	PdM	1d3+1 PdMs de 15º nível	Equipamento
66-73	Terror	1d4+2 lacra-tumbas*	20%
74-82	Obstinado	1d3+1 glabrezu (demônio)	50%
83-91	Morto-vivo	1 vampiro (PdM com 1d3+4 níveis)	Equipamento
92-97	Morto-vivo	1d3+1 andarilhos noturnos (vulto noturno)	20%
98-100	Morto-vivo	1 avantesma (PdM com 1d3+15 níveis)*	Equipamento

tabela 20: encontros de 19º nível

01-20	Dragão	1 dragão (consulte a Tabela 22)	80%+1
21-27	Vilão	1 marilith (demônio) e 1d3 glabrezu (demônio)	50%+1
28-37	Vilão	1 phaerimm (feiticeiro de 14º nível)	80%+2
38-45	Vilão	1d3+1 lorde das profundezas (diabo)	50%+1
46-51	Aliado	1 solar (celestial)	50%+1
52-68	PdM	1d3+1 PdMs de 16º nível	Equipamento
69-79	Obstinado	1d3+1 nalfeshnee (demônio)	50%+1
80-83	Morto-vivo	1 amaldiçoado (PdM com 1d3+16 níveis)*	Equipamento
84-90	Morto-vivo	1 lich [clérigo (01-10), feiticeiro (11-40), mago (41-100), PdM com 1d4+15 níveis]	Equipamento
91-96	Morto-vivo	1 fantasma (PdM com 1d3+15 níveis)	20%
97-100	Morto-vivo	1d3 rastejadores noturnos (vulto noturno)	20%

tabela 21: encontros de 20º nível

01-19	Dragão	1 dragão (consulte a Tabela 22)	80%+1
20-27	Vilão	1d3 balor (demônio)	50%
28-34	Vilão	1d3+1 marilith (demônio)	50%
35-42	Vilão	1 phaerimm (feiticeiro de 15º nível)*	80%+2
43-48	Vilão	1 sharn (feiticeiro de 8º nível/clérigo de 6º nível)*	50%
49-52	Aliado	1 solar (celestial) e 1d2 planetários (celestial)	50%
53-56	PdM	1d3+1 PdMs de 17º nível	Equipamento
57-60	PdM	1d3 PdMs de 18º nível	Equipamento
61-64	PdM	1d2 PdMs de 19º nível	Equipamento
65-67	PdM	1 PdM de 20º nível	Equipamento
68-75	Obstinado	1d3+1 nalfeshnee (demônios) e 1d3+1 hezrou (demônio)	20%
76-82	Morto-vivo	1 fantasma (PdM com 1d2+18 níveis)	20%
83-89	Morto-vivo	1 lich [clérigo (01-10), feiticeiro (11-40), mago (41-100), PdM com 1d4+16 níveis]	Equipamento

1d%	Função	Quantidade de Criaturas	Tesouro
90-92	Morto-vivo	1d3+1 rastejadores noturnos (vulto noturno)	20%
93-95	Morto-vivo	1 avantesma (PdM com 1d3+17 níveis)*	Equipamento
96-100	Morto-vivo	1 vampiro (PdM com 1d3+17 níveis)	Equipamento

Como Criar Dragões

Se o resultado obtido nas tabelas acima indicar um dragão, você poderá consultar a Tabela 22: Dragões Aleatórios para determinar o tipo e a categoria de idade da criatura.

Como Utilizar as Tabelas: Jogue 1d% e consulte a linha superior da tabela Dragões Aleatórios para determinar o tipo de dragão encontrado. Depois, acompanhe a coluna da esquerda até localizar o nível correspondente ao Nível de Encontro da tabela onde obteve o resultado "dragão".

Como Ler os Resultados: O termo existente na intersecção do tipo de dragão e da tabela de encontros indica a categoria de idade da criatura (consulte o *Livro dos Monstros*). Os termos em *itálico* indicam que o ND do dragão equivale ao nível da Tabela de Encontros adequada. Se a categoria de idade não estiver em *itálico*, então o ND do dragão será inadequado ao nível da Tabela de Encontros. Um sinal de (+) indica que a utilização de um dragão mais velho do que a categoria listada, do mesmo tipo, significa um encontro de 20º nível, no mínimo.

Dracolich: Quando o resultado da Tabela 22 indicar a possibilidade de um dracolich, consulte a nota ao lado da tabela; caso obtenha um resultado entre 01-05, siga as instruções para determinar a categoria de idade da criatura.

Exemplo: Steve realiza um teste na Tabela 17: Encontros de 16º Nível para gerar um encontro em sua masmorra. O resultado obtido (15) indica um dragão. Então, ele segue para a Tabela 22: Dragões Aleatórios, lança 1d% e obtém o resultado 86, que indica um dragão marrom. Seguindo a coluna "Marrom" até encontrar a linha referente ao 16º nível, Steve descobre que o encontro será com um dragão marrom antigo.

Tabela 22: Dragões Aleatórios

Tabela de	1d%	1d%	1d%	1d%	1d%	1d%	1d%	1d%	1d%
Enc.	01-09	10-18	19-25	26-32	33-42	43-48	49-54	55-58	59-63
1º	Filhote	Filhote	Filhote	Filhote	Filhote	Filhote	Filhote	Filhote	Filhote
2º	Muito jovem	Filhote	Filhote	Filhote	Filhote	Filhote	Filhote	Filhote	Filhote
3º	Jovem	Muito jovem	Muito jovem	Muito jovem	Filhote	Muito jovem	Muito jovem	Muito jovem	Filhote
4º	Adolescente	Jovem	Jovem	Jovem	Muito jovem	Jovem	Muito jovem	Muito jovem	Muito jovem
5º	Adolescente*	Adolescente*	Jovem*	Jovem*	Jovem*	Jovem	Jovem	Jovem	Jovem
6º	Jovem adulto*	Adolescente*	Adolescente*	Adolescente*	Jovem*	Adolescente	Jovem	Jovem	Jovem
7º	Jovem adulto*	Jovem adulto*	Adolescente*	Adolescente*	Adolescente*	Adolescente	Adolescente	Adolescente	Adolescente
8º	Adulto*	Jovem adulto*	Jovem adulto*	Jovem adulto*	Adolescente*	Jovem adulto	Adolescente	Adolescente	Adolescente
9º	adulto*	Adulto*	Jovem adulto*	Jovem adulto*	Adolescente*	Jovem adulto	Jovem adulto	Jovem adulto	Adolescente
10º	Experiente*	Adulto*	Jovem adulto*	Jovem adulto*	Jovem adulto*	Adulto	Jovem adulto	Jovem adulto	Jovem adulto
11º	Experiente*	Experiente*	Adulto*	Adulto	Jovem adulto*	Adulto	Adulto	Jovem adulto	Jovem adulto
12º	Antigo*	Experiente*	Adulto*	Adulto*	Jovem adulto*	Experiente	Adulto	Adulto	Jovem adulto
13º	Antigo*	Experiente*	Experiente*	Adulto*	Adulto*	Experiente	Adulto	Adulto	Adulto
14º	Antigo*	Antigo*	Experiente*	Experiente*	Adulto*	Experiente	Experiente	Adulto	Adulto
15º	Muito antigo*	Antigo*	Experiente*	Experiente*	Experiente*	Antigo	Experiente	Experiente	Experiente
16º	Muito antigo*	Muito antigo*	Antigo*	Antigo*	Experiente*	Antigo	Antigo	Experiente	Experiente
17º	Venerável**	Muito antigo*	Antigo*	Antigo*	Experiente*	Muito antigo	Antigo	Antigo	Experiente
18º	Ancião**	Venerável**	Muito antigo*	Muito antigo*	Antigo*	Muito antigo	Antigo	Antigo	Antigo
19º	Grande ancião**	Ancião**	Venerável**	Venerável**	Antigo*	Venerável	Muito antigo	Muito antigo	Antigo
20º	Grande ancião**	Grande ancião**	Venerável**	Venerável**	Muito antigo*	Ancião+	Venerável+	Venerável+	Muito antigo+

Tabela de	1d%	1d%	1d%	1d%	1d%	1d%
Enc.	64-66	67-74	75-82	83-88	89-96	97-100
1º	Filhote	Filhote	Filhote	Filhote	Filhote	Filhote
2º	Filhote	Filhote	Filhote	Filhote	Filhote	Filhote
3º	Filhote	Muito jovem	Muito jovem	Muito jovem	Muito jovem	Filhote
4º	Filhote	Jovem	Jovem	Jovem	Muito jovem	Muito jovem
5º	Muito jovem	Adolescente*	Jovem*	Jovem*	Jovem*	Jovem*
6º	Muito jovem	Adolescente*	Adolescente*	Adolescente*	Jovem*	Jovem*
7º	Jovem	Jovem adulto*	Adolescente*	Adolescente*	Adolescente*	Adolescente*
8º	Jovem	Jovem adulto*	Jovem adulto*	Jovem adulto*	Adolescente*	Adolescente*
9º	Adolescente	Adulto*	Jovem adulto*	Jovem adulto*	Jovem adulto*	Jovem adulto*
10º	Adolescente	Adulto*	Jovem adulto*	Adulto*	Jovem adulto*	Jovem adulto*
11º	Jovem adulto	Experiente*	Adulto*	Adulto*	Adulto*	Jovem adulto*
12º	Jovem adulto	Experiente*	Adulto*	Experiente*	Adulto*	Adulto*
13º	Jovem adulto	Experiente*	Adulto*	Experiente*	Adulto*	Adulto*
14º	Adulto	Antigo*	Experiente*	Experiente*	Experiente*	Adulto*
15º	Adulto	Antigo*	Experiente*	Antigo*	Experiente*	Experiente*
16º	Experiente	Muito antigo*	Antigo*	Antigo*	Antigo*	Experiente*
17º	Experiente	Muito antigo*	Antigo*	Muito antigo*	Antigo*	Antigo*
18º	Experiente	Venerável**	Muito antigo*	Muito antigo*	Antigo*	Antigo*
19º	Antigo	Ancião**	Venerável**	Venerável**	Muito antigo*	Muito antigo*
20º	Antigo+	Grande ancião**	Venerável**	Ancião**	Venerável**	Muito antigo*

Os resultados fornecidos nesta tabela indicam categorias de idade (consulte o *Livro dos Monstros*). Os termos em *itálico* indicam que o ND do dragão equivale ao nível da Tabela de Encontros adequada. Se a categoria de idade não estiver em *itálico*, então o ND do dragão será inadequado ao nível da Tabela de Encontros. Um sinal de (+) indica que a utilização de um dragão mais velho do que a categoria listada, do mesmo tipo, significa um encontro de 20º nível, no mínimo.

* Há 5% de chance de o dragão encontrado ser um dracolich do tipo apropriado. Para determinar a idade do dracolich, consulte a linha dois níveis abaixo do resultado original. Por exemplo, um encontro com um dragão das sombras de 11º nível indica um adulto. Caso a criatura seja um dracolich, ele será um dragão de sombras de NE 9º (dois níveis abaixo), ou seja, um jovem adulto. Portanto, este encontro de 11º nível apresentará um dracolich dragão das sombras jovem adulto.

** Conforme descrito acima, mas há 10% de chance de obter um dracolich.

Encontros em Áreas selvagens

Os viajantes em qualquer área inóspita de Faerûn podem encontrar diversos tipos de criaturas, desde colegas de viagem inofensivos até monstros aterrorizantes. As Tabelas 23 a 60 relacionam encontros divididos em 14 tipos de terreno (alagados/charnecas, charcos, clareiras, colinas, desertos, florestas, geleiras, montanhas, montes, oceanos, pântanos, planícies, rios/lagos, terras áridas) e três variações de clima (norte, temperado e sul). A Tabela 61 trata especialmente do Subterrâneo. O mapa principal de Faerûn do *Cenário de Campanha dos Reinos Esquecidos* ilustra as mudanças de terreno com algum detalhamento — caso os heróis estivessem viajando da Grande Fenda para o Lago de Vapor através do Shaar, seria óbvio que estariam cruzando planícies.

No entanto, as zonas climáticas não são diferenciadas no mapa-pôster. A seguir, apresentamos as descrições genéricas dessas regiões.

Norte: Todas as regiões ao norte de uma linha contínua, traçada a partir da nascente do Rio Delimbiyr, através das Montanhas Pico Cinzento, abaixo da fronteira inferior do Anauroch, prosseguindo até a parte superior das Montanhas Boca do Deserto, até a Floresta da Fronteira, para leste ao longo do Rio Tesh até o Mar da Lua, depois para sudeste em direção a Floresta Rawlin, o Lago Mulsantir, as Montanhas do Alvorecer, até as Montanhas de Cobre e terminando na Grande Floresta Selvagem.

Temperado: A maioria dos territórios existentes na parte central do mapa, entre as linhas das zonas climáticas Norte e Sul.

Sul: Todas as regiões ao sul de uma linha contínua, traçada a partir das Montanhas Pináculo Estelar em Tethyr, para leste em direção ao Lago de Vapor, as Montanhas Passo de Fogo, acima das Montanhas Uthangol, do Lago de Sal, terminando nas montanhas do Cinturão dos Gigantes, em Durpar.

como definir um encontro aleatório em Áreas selvagens

Conforme o grupo de aventureiros percorre Faerûn, existe uma probabilidade a cada hora da jornada deles enfrentarem um encontro aleatório em áreas selvagens, indicada na tabela a seguir:

Terreno	Normal	Cautelosa	Camuflada
Desolado/Deserto	5%	2%	1%
Fronteira/Selvagem	8%	4%	2%
Verdejante/Civilizado	10%	4%	2%
Trânsito intenso	12%	6%	3%

Os grupos que estiverem acampando a céu aberto ou viajando com cautela incomum (percorrendo metade de seu deslocamento de viagem máximo ou menos) devem utilizar a coluna de viagem Cautelosa. Os grupos que estiverem acampando em segredo ou se deslocando de forma dissimulada (*invisíveis*, por exemplo) devem utilizar a coluna de viagem Camuflada. Caso o grupo acenda uma fogueira, perderá os benefícios da camuflagem.

Cada tabela de encontro em áreas selvagens apresenta as seguintes informações.

1d%: O resultado do dado de porcentagem (2d10 — um para a dezena, outro para a unidade) que indicará o encontro aleatório. Utilize as colunas Dia ou Noite conforme apropriado ao horário.

Encontro: O tipo da criatura encontrada. Alguns resultados indicam grupos, como as patrulhas orcs ou bandos de peregrinos.

Quantidade: O número de criaturas encontradas. Caso exista a referência "veja Grupos", consulte a seção posterior às tabelas para obter a composição exata do encontro.

criaturas ou pdms locais

Este resultado indica que o grupo encontrou criaturas que habitam a região em grandes quantidades. As criaturas específicas de cada região de Faerûn estão relacionadas nas tabelas imediatamente posteriores a tabela de encontro pertinente. Os grupos de PdMs locais foram incluídos na mesma referência.

Quando um encontro aleatório em áreas selvagens indicar "criatura ou PdM local", jogue 1d%: se obtiver um resultado entre 01–50, consulte a sub-tabela Criaturas Locais, logo depois da tabela de encontros original; se obtiver um resultado entre 51–100, os aventureiros encontrarão um grupo de PdMs. Para determinar a composição deste grupo, consulte a seção Geração de PdMs, na página 30.

Tabela 23: colinas do norte (NE 4 a 9).

1d% Dia	1d% Noite	Encontro	Quantidade Encontrada
—	01–02	Guarda de Bane*	1d8+2
01–05	03–04	Urso marrom (animal)	1d2
06–07	05–07	Urso atroz	1
08–11	08–10	Leão atroz	1d2
12–13	11–13	Tigre atroz	1
14–15	14–15	Carcajú atroz	1d2
16–19	16–18	Lobo atroz	1d4+4
20–29	19–28	Dragão (veja a Tabela 23A)	1
—	29–30	Soldado do horror*	2d6
—	31–33	Dretch (demônio)	1d4
30–34	34–36	Ettin	1d4
—	37–39	Bando de lívidos	veja Grupos
35–40	40–46	Gigante da colina	1
41–42	47–48	Lâmia	1d2
—	49	Arconte luminar (celestial)	1d3+2
43–53	50–60	Criatura [01–50] ou PdMs [51–100] locais	veja Tabela 23B 1d3+2
54–59	61–65	Ogro	1d4+4
60–67	62–72	Patrulha orc	veja Grupos
—	73–75	Sombra	1d4+1
68–73	76–78	Patrulha de anões do escudo	veja Grupos
74–79	—	Rothé da superfície♦	1d10+10
80–81	79–80	Tigre (animal)	1
82–83	81–82	Homem-urso (licantropo)	1d4
84	83–84	Homem-tigre (licantropo)	1d2
85	85–87	Tropa de lobisomens	veja Grupos
—	88–89	Abishai branco (diabo)*	1d3
86–88	90–92	Lobo das estepes	1d4+1
89–96	93–94	Lobo (animal)	1d10+6
97–98	95	Carcajú (animal)	1
99–100	96–100	Worg	1d6+5

Tabela 23A: Dragões das colinas do norte.

1d% Dragão	1d% Dragão
01–10 Presa, adolescente*	34–44 Sombra, jovem*
11–20 Ouro, jovem	45–54 Som, jovem*
21 Vermelho, dracolich muito jovem♦	55–99 Branco, adolescente
22–33 Vermelho, jovem	100 Branco, dracolich adolescente♦

ENCONTROS EM ÁREAS SELVAGENS

tabela 23B: criaturas locais das

colinas do norte

Local	1d%	Criatura Local	Quantidade Encontrada
Anauroch	01-45	Asabi*	1d4+1
	46-85	Bando bedine	veja Grupos
	86-100	Patrulha de Obscura	veja Grupos
Colinas	01-80	Patrulha de Evereska	veja Grupos
Manto Cinzento	81-100	Grifo	1d2

tabela 24: colinas temperadas (NE 2 a 9)

1d%	1d%	Encontro	Quantidade Encontrada
Dia	Noite		
—	01-02	Allip	1
01-04	—	Basilisco	1
05-06	03-04	Beijo letal (beholder)*	1
07-09	05	Urso negro (animal)	1d3
10-12	06	Texugo atroz	1
—	07-08	Morcego atroz	1d4+2
13-15	09-10	Pantera deslocadora	1d2
16-20	11-15	Dragão (veja Tabela 24A)	1
—	16-17	Soldado do horror*	2d6
21-25	18-20	Ettin	1d2
26-28	21-22	Gárgula	1d3
—	23-24	Lívido	1d3+1
—	25	Bando de lívidos	veja Grupos
—	26-27	Carniçal	1d4+2
29-30	28-31	Patrulha goblin	veja Grupos
—	32-35	Saqueadores goblin	veja Grupos
31-35	—	Grifo	1d2
36-40	—	Batedores halfling (pés-leves)	veja Grupos
41	36-37	Cão infernal	1d2
42-45	38-40	Gigante da colina	1
46-47	—	Hipogrifo	1d2
48-49	41-43	Robgoblin	1d6+1
50-53	44-45	Leucrotta*	1d2
54-68	46-54	Criatura [01-50] ou PdMs [51-100] locais	veja Tabela 24B 1d3+2
69-70	—	Medusa	1
—	55-59	Caçador noturno (morcego)*	1d4+4
—	60-62	Pesadelo	1
71-73	63-65	Ogro	1d3+1
74-75	66-69	Orc	1d3+1
76-77	—	Peryton*	1d2
78-79	—	Víbora de duas cabeças (cobra)♦	1d3
—	70-72	Pantera espectral*	1
—	73-74	Sombra	1d4
—	75-76	Sinistro (morcego)*	1d4
80-81	—	Tendrículos	1
—	77-78	Cria vampírica	1d2+1
82-84	79-80	Homem-urso (licantropo)	1d2
85-86	81-83	Homem-tigre (licantropo)	1d2
87-88	84-86	Lobisomem (licantropo)	1d3+1
—	87-88	Inumano	1d4+1
89-98	89-96	Lobo (animal)	1d6+2
—	97-98	Aparição	1d2
99-100	99-100	Wyvern	1

tabela 24A: Dragões das colinas temperadas

1d%	Dragão	1d%	Dragão
01-15	Cobre, adolescente	46	Vermelho, dracolich muito jovem♦
16-35	Presa, jovem*	47-81	Vermelho, jovem
36-45	Ouro, jovem	82-100	Som, jovem*

tabela 24B: criaturas locais das

colinas temperadas

Local	1d%	Criatura Local	Quantidade Encontrada
Colinas das Serpentes	01-40	Víbora de duas cabeças (cobra)♦	1d4+1
	41-50	Víbora Média (cobra)	1d4
	51-60	Víbora alada (cobra)♦	1d3+1
	61-75	Víbora Grande (cobra)	1d3
	76-85	Víbora Enorme (cobra)	1d2
	86-95	Constritora (cobra)	1d3+1
	96-100	Constritora gigante (cobra)	1d2
Garras dos Trolls	01-20	Bocarra*	1d2
	21-100	Troll	1d3+1
Colinas dos Trolls	01-85	Troll	1d3+1
	86-100	Bando de guerra troll	veja Grupos

tabela 25: colinas do sul (NE 2 a 7)

1d%	1d%	Encontro	Quantidade Encontrada
Dia	Noite		
—	01-02	Allip	1
01-02	03-04	Azer	1d4+2
03-04	—	Basilisco	1
05-08	05-06	Urso negro (animal)	1d3
—	07-13	Morcego atroz	1d4+2
09-16	14-23	Dragão (veja Tabela 25A)	1
—	24-25	Soldado do horror*	1d4
17-20	26-29	Ettin	1d2
21-23	30-32	Gárgula	1d3
—	33-34	Lívido	1d3+1
—	35-36	Carniçal	1d4+2
24-26	37-38	Patrulha goblin	veja Grupos
27	39-41	Saqueadores goblin	veja Grupos
28-31	42	Patrulha de anões dourados	veja Grupos
32-33	—	Grifo	1d2
34-35	43	Patrulha halfling (austeros)	veja Grupos
36-37	44-45	Cão infernal	1d2
38	46	Gato infernal (diabo)	1
39-41	47-48	Hieraco-esfinge (esfinge)	1d2
42-45	49-50	Gigante da colina	1
46-47	—	Hipogrifo	1d2
48-49	51-53	Robgoblin	1d6+1
50-51	54-57	Leucrotta*	1d2
52-66	58-66	PdMs locais	1d3+2
67-69	67	Medusa	1
—	68-72	Caçador noturno (morcego)*	1d4+4
—	73-74	Pesadelo voador	1
70-72	75-77	Ogro	1d3+1
73-77	78-80	Orc	1d3+1
78-79	—	Louva-a-deus gigante (inseto)	1
80-82	81	Salamandra	1d2
—	82-84	Pantera espectral*	1
—	85-86	Sombra	1d4
83-84	—	Tendrículos	1
—	87-89	Cria vampírica	1d2+1
85-86	90	Homem-urso (licantropo)	1d2
87-88	91-92	Homem-tigre (licantropo)	1d2
—	93-94	Inumano	1d4+1
89-95	95-96	Lobo (animal)	1d6+2
—	97-99	Aparição	1d2
96-100	100	Wyvern	1

tabela 25A: Dragões das colinas do sul

1d%	Dragão	1d%	Dragão
01-10	Azul, jovem	51	Vermelho, dracolich muito jovem♦
11-30	Cobre, adolescente	52-81	Vermelho, jovem
31-40	Presa, jovem*	82-100	Som, jovem*
41-50	Ouro, jovem		

tabela 26: montes do norte (NE 6 a 12)

1d% Dia	1d% Noite	Encontro	Quantidade Encontrada
—	01-03	1 abishai vermelho (diabo)*	1d3+1
01-04	04-07	Bando bugbear	veja Grupos
05	08-09	Gigante das nuvens	1
06-08	10-11	Urso atroz	1d2
09-11	12-14	Leão atroz	1d6+5
12-13	15-17	Tigre atroz	1d2
14-16	18-19	Lobo atroz	1d4+4
17-23	20-27	Dragão (veja Tabela 26A)	1
24-26	28-29	Dragontinos*	2d4
27-29	30-32	Ettin	1d3+1
30-34	33-38	Gigante do gelo	1d3+1
35-38	—	Rothé fantasma♦	1d10+10
39-43	39-42	Goblin Dekanter*	1d12+2
—	43-45	Grimlock	1d2x10
—	45-49	Saqueadores gigantes da colina	veja Grupos
44-48	50-53	Gigante da colina	1d4+1
49-60	54-63	Criatura [01-50] ou PdMs [51-100] locais	veja Tabela 26B 1d3+2
61-64	64-66	Ogro	1d4+4
65-73	67-70	Patrulha orc	veja Grupos
74-79	71-74	Patrulha de anões do escudo	veja Grupos
80-81	75-76	bocarra*	1d3+2
—	77	Vampiro	1d2
—	78-79	Cria vampírica	1d4+1
—	80-82	Tropa vampírica	veja Grupos
82	83-84	Homem-tigre (licantropo)	1d3
83-89	85-88	Lobo (animal)	1d10+6
90-95	89-94	Worg	1d6+5
—	95-97	Aparição	1d6+5
96-100	98-100	Yrthak	1d3+1

tabela 26A: dragões dos montes do norte

1d% Dragão	1d% Dragão
01-12 Cobre, adulto	33-42 Vermelho, jovem adulto
13-24 Presa, experiente*	43-49 Sombra, adulto*
25-31 Ouro, jovem adulto	50 Branco, dracolich adulto♦
32 Vermelho, dracolich adolescente♦	51-100 Branco, antigo

tabela 26B: criaturas locais dos montes do norte

Local	1d% Criatura Local	Quantidade Encontrada
Anauroch	01-50 Asabi*	1d4+1
	51-75 Cauda ferrão (asabi)*	1d4+1
	76-90 Bando bedine	veja Grupos
	91-100 Patrulha de Obscura	veja Grupos
Espinha do Dragão	01-40 Dragão (veja Tabela 35A)	1
	41-60 Gigante do gelo	1d3+1
	61-85 Gigante da colina	1d4+1
	86-100 Gigante de pedra	1d3+1
Pináculo dos Gigantes	01-50 Ogro	1d4+2
	51-80 Gigante da colina	1d4
	81-100 Gigante de pedra	1d3
Colinas Manto Cinzento	01-75 Gigante de pedra	1d3
Montanhas Inferiores	76-100 Gigante das nuvens	1d2
	01-15 Fey'ri*	1d2x10
	16-45 Patrulha orc	veja Grupos
	46-100 Tanarukk (tiefling)*	1d6+5
Montanhas Rauvin	01-40 -Orc	1d3+1
	41-60 Patrulha orc	veja Grupos
	61-70 Esquadrão orc	veja Grupos
	71-85 Saqueadores goblin	veja Grupos
	86-100 Ogro	1d3+1

tabela 27: montes temperados (NE 6 a 12)

1d% Dia	1d% Noite	Encontro	Quantidade Encontrada
01-05	—	Patrulha aarakocra*	veja Grupos
—	01-04	Abishai vermelho (diabo)*	1d3+1
06-09	05-07	Alaghi*	1d4+3
10-13	08-11	Bando bugbear	veja Grupos
14-16	12-15	Gigante das nuvens	1
17-18	16-18	Urso atroz	1d2
19-26	19-25	Dragão (veja Tabela 27A)	1
27-30	26-29	Ettin	1d3+1
31-35	30-34	Bando de guerra goblin	veja Grupos
36-38	35-37	Goblin Dekanter*	1d12+2
39-43	38-39	Patrulha de anões dourados	veja Grupos
44	40	Dilacerador cinzento	1
45-47	—	Grifo	2d4+2
—	41-44	Saqueadores gigantes da colina	veja Grupos
48-50	45	Gigante da colina	1d4+1
51-54	—	Hipogrifo	1d6+6
55-56	46-50	Bando de guerra robgoblin	veja Grupos
57-59	51-53	Leucrotta*	4
60-72	54-64	Criatura [01-50] ou PdMs [51-100] locais	veja Tabela 27B 1d3+2
73-75	65-70	Ogro	1d4+4
76-78	71-79	Saqueadores orcs	veja Grupos
79-82	—	Peryton*	1d4+3
83-85	—	Pássaro roca	1d2
86-88	80-82	Gigante de pedra	1d3+2
—	83-84	Vampiro	1d2
—	85-87	Cria vampírica	1d4+1
—	88-89	Tropa vampírica	veja Grupos
89-94	90-94	Lobo (animal)	1d10+6
95-97	95-96	Wyvern	1d2
98-100	97-100	Yrthak	1d3

tabela 27A: dragões dos montes temperados

1d% Dragão	1d% Dragão
01-15 Cobre, adulto	47-65 Vermelho, jovem adulto
16-35 Presa, experiente*	66-75 Sombra, adulto*
36-45 Ouro, jovem adulto	76-85 Prata, adolescente
46 Vermelho, dracolich adolescente♦	86-100 Som, adulto*

tabela 27B: criaturas locais dos montes temperados

Local	1d% Criatura Local	Quantidade Encontrada
Montanhas Lascadas	01-25 Bugbear	1d3+1
	26-60 Patrulha goblin	veja Grupos
	61-75 Saqueadores robgoblin	veja Grupos
	76-100 Saqueadores orcs	veja Grupos
Montanhas Asa Profunda	01-20 Dragão vermelho, adolescente	1
	21-35 Grifo	1d2
	36-50 Hipogrifo	1d6+6
	51-100 Manticora	1d4+2
Montanhas dos Trolls	01-20 Bugbear	1d3+1
	21-40 Saqueadores orcs	veja Grupos
	41-80 Troll	1d3+1
	81-100 Bando de guerra troll	veja Grupos

ENCONTROS EM ÁREAS SELVAGENS

tabela 28: montes do sul (NE 6 a 12)

1d% Dia	1d% Noite	Encontro	Quantidade Encontrada
01-04	—	Patrulha aarakocra*	veja Grupos
—	01-03	Abishai vermelho (diabo)*	1d3+1
05-06	04-05	Andro-esfinge (esfinge)	1
07-08	—	Esquadrão azer	veja Grupos
09-10	06-08	Bando bugbear	veja Grupos
11-13	09-11	Gigante das nuvens	1
14-16	12-13	Pata larga*	1d6+6
17-25	14-23	Dragão (veja Tabela 28A)	1
26-28	24-25	Girallon	1d6+2
29-31	26-28	Ettin	1d3+1
32-34	29-30	Lagarto ígneo*	1d6+6
35	31	Saqueadores lagartos ígneos*	veja Grupos
36-38	32-36	Bando de guerra goblin	veja Grupos
39-43	37-39	Patrulha de anões dourados	veja Grupos
44	40	Dilacerador cinzento	1
45-46	—	Grifo	2d4+2
47-48	41-42	Gino-esfinges (esfinge)	1
—	43-47	Saqueadores gigantes da colina	veja Grupos
49-52	48	Gigante da colina	1d4+1
53-55	—	Hipogrifo	1d6+6
56-58	49-51	Bando de guerra robgoblin	veja Grupos
59-70	52-66	Criatura [01-50] ou PdMs [51-100] locais	veja Tabela 28B 1d3+2
71-75	67-69	Ogro	1d4+4
76-81	70-74	Saqueadores orcs	veja Grupos
82-83	—	Pássaro roca	1d2
84-87	75-78	Homem-escorpião*	1d8
88-92	79-82	Gigante de pedra	1d3+2
—	83-84	Vampiro	1d2
—	85-86	Cria vampírica	1d4+1
—	87-89	Tropa vampírica	veja Grupos
93-97	90-96	Lobo (animal)	1d10+6
98-100	97-100	Wyvern	1d2

tabela 28A: dragões dos montes do sul

1d% Dragão	1d% Dragão
01-20 Cobre, adulto	44-78 Vermelho, jovem adulto
21-35 Presa, experiente*	79-85 Sombra, adulto*
36-42 Ouro, jovem adulto	86-94 Prata, jovem
43 Vermelho, dracolich adolescente♦	95-100 Som, adulto*

tabela 28B: criaturas locais dos montes do sul

Local	1d% Criatura Local	Quantidade Encontrada
Chult	01-25 Patrulha aarakocra*	veja Grupos
	26-55 Pterapovo*	1d3
	56-65 Piro-hidra (1d6+4 cabeças)	1
	66-100 Turba troglodita	veja Grupos
Vigília dos Gnolls	01-60 Caçadores gnolls	veja Grupos
	61-85 Bando de guerra gnoll	veja Grupos
	86-100 Dragontinos*	2d4
Montanhas Hazuk	01-70 Gigante de pedra	1d3+1
	71-100 Salamandra	1d3+2

tabela 29: montanhas do norte (NE 7 a 14)

1d% Dia	1d% Noite	Encontro	Quantidade Encontrada
01-06	01-04	Caçadores anões do ártico*	veja Grupos
—	05-09	Abishai vermelho (diabo)*	1d4+4
07-10	10-12	Gigante das nuvens	1d3+1 e 1d4 grifos
11-13	13-14	Urso atroz	1d2
14-23	15-24	Dragão (veja Tabela 29A)	1
24-28	25-28	Ettin	1d3+2

1d% Dia	1d% Noite	Encontro	Quantidade Encontrada
29-31	29-32	Gigante do fogo	1d3+2
32-41	33-39	Gigante do gelo	1d3+2
42-47	40-44	Verme do gelo	1
48-50	—	Águia gigante	1d2
51-55	45-49	Saqueadores gigantes da colina	veja Grupos
56-57	50	Gárgula kir-lanan♦	1d6+1
58-63	51-55	Ogro	1d4+4
64-69	56-59	Patrulha dos anões do escudo	veja Grupos
70-82	60-71	Criatura [01-50] ou PdMs [51-100] locais	veja Tabela 29B 1d3+2
83-86	72-74	Remorhaz	1d2
87-91	75-78	Bocarra*	1d3+2
—	79-80	Vampiro	1d2
—	81-82	Cria vampírica	1d4+1
—	83-86	Tropa vampírica	veja Grupos
92-94	87-89	Homem-tigre (licantropo)	1d3+2
—	90-95	Aparição	1d6+5
95-100	96-100	Yrthak	1d3+2

tabela 29A: dragões das montanhas do norte

1d% Dragão	1d% Dragão
01-29 Presa, antigo*	61-99 Branco, antigo
30-39 Ouro, adulto	100 Branco, dracolich experiente♦
40-60 Branco, adolescente (ninhada de 1d4+1)	

tabela 29B: criaturas locais das

montanhas do norte

Local	1d% Criatura Local	Quantidade Encontrada
Esporão da Terra	01-25 Bando bugbear	veja Grupos
	26-40 Esquadrão drow	veja Grupos
	41-70 Bando de guerra goblin	veja Grupos
	71-90 Bando de guerra robgoblin	veja Grupos
	91-100 Saqueadores orcs	veja Grupos
Montanhas Galena	01-35 Patrulha dos anões do escudo	veja Grupos
	36-60 Gigante do gelo	1d4+1
	61-80 Saqueadores gigantes das colinas	veja Grupos
	81-100 Gigante de pedra	1d4+1
Espinha do Mundo	01-40 Gigante do gelo	1d6+3
	41-65 Rothé fantasma♦	1d10+10
	66-75 Ogro	1d4+4
	76-100 Esquadrão orc	veja Grupos

tabela 30: montanhas temperadas (NE 7 a 14)

1d% Dia	1d% Noite	Encontro	Quantidade Encontrada
01-05	—	Patrulha aarakocra*	veja Grupos
—	01-03	Abishai vermelho (diabo)*	1d4+4
06-08	04-05	Athach	1d3+1
09-12	06-09	Gigante das nuvens	1d3+1
13-15	10-12	Beijo letal (beholder)*	1d2
16-23	13-21	Dragão (veja Tabela 30A)	1
24-28	22-24	Ettin	1d3+2
29-34	25-33	Gigante do fogo	1d3+2
35-38	—	Águia gigante	1d2
39-43	34-38	Bando de guerra goblin	veja Grupos
44-48	39-43	Goblin Dekanter*	1d12+2
49-58	44-47	Patrulha dos anões dourados	veja Grupos
59-61	48-49	Dilacerador cinzento	1
62-66	50-54	Saqueadores gigantes da colina	veja Grupos
67-80	55-69	PdMs	1d3+2
—	70-73	Vulto Alado (vulto noturno)	1

ENCONTROS EM ÁREAS SELVAGENS

1d% Dia	1d% Noite	Encontro	Quantidade Encontrada
81-84	—	Pássaro roca	1d2
85-89	74-79	Gigante de pedra	1d3+2
—	80-81	Vampiro	1d2
—	82-84	Tropa vampírica	veja Grupos
90-93	85-90	Worg	1d6+5
94-96	91-95	Wyvern	1d4
97-100	96-100	Yrthak	1d3

tabela 30A: dragões das montanhas temperadas

1d% Dia	Dragão	1d% Noite	Dragão
01-10	Cobre, antigo	38	Vermelho, dracolich jovem adulto♦
11-30	Presa, antigo*	39-75	Vermelho, adulto
31-37	Ouro, adulto	76-100	Prata, adulto

tabela 31: montanhas do sul (NE 7 a 14)

1d% Dia	1d% Noite	Encontro	Quantidade Encontrada
01-06	—	Patrulha aarakocra*	veja Grupos
—	01-04	Abishai vermelho (diabo)*	1d4+4
07-08	05-06	Athach	1d3+1
09-11	07-10	Gigante das nuvens	1d3+1
12-13	11-12	Beijo letal (beholder)*	1
14-21	13-20	Dragão (veja Tabela 31A)	1
22-26	21-25	Ettin	1d3+2
27-30	26-31	Gigante do fogo	1d3+2
31-34	32-34	Girallon	1d6+3
35-41	35-37	Patrulha dos anões dourados	veja Grupos
42-43	38	Dilacerador cinzento	1
44-49	39-44	Saqueadores gigantes da colina	veja Grupos
50-61	45-57	Criatura [01-50] ou PdMs [51-100] locais	veja Tabela 31B 1d3+2
62-66	58-63	Ogro	1d4+4
67-70	64-68	Saqueadores orcs	veja Grupos
71-76	—	Pássaro roca	1d2
77-81	69-74	Homem-escorpião*	1d6+2
82-87	75-80	Gigante de pedra	1d3+2
—	81-83	Vampiro	1d2
—	84-85	Cria vampírica	1d4+1
—	86-88	Tropa vampírica	veja Grupos
88-93	89-93	Lobo (animal)	1d10+6
94-100	94-100	Wyvern	1d2

tabela 31A: dragões das montanhas do sul

1d% Dia	Dragão	1d% Noite	Dragão
01-06	Cobre, antigo	30	Vermelho, dracolich jovem adulto♦
07-21	Presa, antigo*	31-75	Vermelho, adulto
22-29	Ouro, adulto	76-100	Prata, adulto

tabela 31B: criaturas locais das montanhas do sul

Local	1d% Dia	Criatura Local	Quantidade Encontrada
Picos da Chama	01-25	Esquadrão azer	veja Grupos
	26-40	Dragão vermelho jovem	1d4+1
	41-70	Saqueadores lagartos* ígneos	veja Grupos
	71-85	Cão infernal	1d8+4
	86-100	Salamandra	1d3+2

tabela 32: clareiras do norte (NE 1 a 5)

1d% Dia	1d% Noite	Encontro	Quantidade Encontrada
—	01	Allip	1
01-08	02-06	Bandoleiros	veja Grupos
—	07	Guarda de Bane*	1

1d% Dia	1d% Noite	Encontro	Quantidade Encontrada
09-10	08-12	Rato atroz	1d4
11	13-18	Doppelganger	1
—	19	Soldado do horror*	1
12-14	20-21	Gárgula	1
—	22	Lívido	1
—	23-24	Carniçal	1d6
15-17	25-29	Saqueadores goblin	veja Grupos
18	30-31	Cão infernal	1
19-20	32-36	Kobold	1d6+3
21-33	37-47	PdMs	1d3+2
34-43	—	Mercadores	veja Grupos
44-53	48-53	Milícia	veja Grupos
—	54-48	Ogro	1d2
—	59-66	Orc	1d3+1
54-67	67-72	Patrulha	veja Grupos
68-71	—	Peregrinos	veja Grupos
—	73-74	Pantera espectral*	1
—	75-76	Esqueleto Médio	1d6
72-74	77-78	Escravagistas	veja Grupos
75-77	79	Tigre da neve/tigre vermelho (animal)	veja Grupos
—	80	Cria vampírica	1d2
78-79	81-82	Homem-javali (licantropo)	1
80-85	83-88	Homem-rato (licantropo)	1d2
86-87	89-93	Lobisomem (licantropo)	1
—	94	Inumano	1d2
88-95	95-97	Lobo (animal)	1d4
96-100	98-99	Worg	1d2
—	100	Zumbi Médio	1d4+1

tabela 33: clareiras temperadas (NE 1 a 5)

1d% Dia	1d% Noite	Encontro	Quantidade Encontrada
—	01	Allip	1
01-04	02	Ankheg	1
05-13	03-06	Bandoleiros	veja Grupos
—	07	Guarda de Bane*	1
14-15	08-12	Rato atroz	1d4
16	13-18	Doppelganger	1
—	19	Soldado do horror*	1
17-18	20-21	Gárgula	1
—	22	Lívido	1
—	23	Carniçal	1d6
—	24-28	Saqueadores goblin	veja Grupos
19-20	29-30	Caçadores gnolls	veja Grupos
21-23	31-34	Kobold	1d6+3
24-26	35-37	Krenshar	1d2
27-38	38-48	PdMs	1d3+2
39-51	—	Mercadores	veja Grupos
52-61	49-58	Milícia	veja Grupos
—	59-63	Ogro	1d2
—	64-68	Orc	1d3+1
62-71	69-75	Patrulha	veja Grupos
72-77	—	Peregrinos	veja Grupos
78-81	76-78	Escravagistas	veja Grupos
—	79-81	Pantera espectral*	1
—	82-84	Esqueleto Médio	1d6
82-84	—	Tressym♦	1d3
—	85-86	Cria vampírica	1d2
85-86	87-88	Homem-javali (licantropo)	1
87-93	89-90	Homem-rato (licantropo)	1d2
94-96	91-92	Lobisomem (licantropo)	1
—	93-94	Inumano	1d2
97-100	95-98	Lobo (animal)	1d4
—	99-100	Zumbi Médio	1d4+1

ENCONTROS EM ÁREAS SELVAGENS

tabela 34: clareiras do sul (NE 1 a 5)

1d% Dia	1d% Noite	Encontro	Quantidade Encontrada	1d% Dia	1d% Noite	Encontro	Quantidade Encontrada
—	01	Allip	1	73-75	77	Tigre da neve/tigre vermelho (animal)	veja Grupos
01-04	02-04	Ankheg	1d2	76-80	—	Rothé da superfície♦	1d10+10
05-07	05-06	Babuíno (animal)	1d3+2	81-85	78-81	Troll	1
08-16	07-11	Bandoleiros	veja Grupos	86	82	Unicórnio negro*	1d6
—	12	Guarda de Bane*	1	—	83	Cria vampírica	1d3+1
17-18	13-14	Rato atroz	1d4	—	84-85	Vargouille	1d4+1
19	15	Doppelganger	1	87	86	Homem-urso (licantropo)	1
—	16-17	Soldado do horror*	1	88	87	Homem-rato (licantropo)	1d6+4
20-22	18-19	Gárgula	1	89-90	88-90	Lobisomem (licantropo)	1d2
—	20	Lívido	1	—	91-93	Inumano	1d6
—	21	Carniçal	1d6	91-97	94-96	Lobo (animal)	1d6+3
23-25	22-23	Formiga gigante, operária (inseto)	1d4	98-100	97-98	Worg	1d4
26	24-28	Saqueadores goblin	veja Grupos	—	99	Aparição	1d3
27-28	29-31	Caçadores gnolls	veja Grupos	—	100	Zumbi Médio	1d4+6
29-30	32-36	Kobold	1d6+3	tabela 35A: dragões das planícies do norte			
31-32	37-39	Krenshar	1d2	1d% Dia	Dragão	1d% Dia	Dragão
33-35	40-43	Leão (animal)	1d2	01-10	Marrom, jovem*	31-45	Branco, muito jovem (ninhada de 1d4+1)
36-44	44-55	PdMs	1d3+2	11-14	Ouro, jovem	46-99	Branco, jovem adulto
45-54	—	Mercadores	veja Grupos	15-30	Som, jovem*	100	Braneo, dracolich jovem♦
55-64	56-65	Milícia	veja Grupos	tabela 36: planícies temperadas (NE 2 a 6)			
—	66-69	Ogro	1d2	1d% Dia	1d% Noite	Encontro	Quantidade Encontrada
—	70-78	Orc	1d3+1	—	01	Allip	1
65-74	79-84	Patrulha	veja Grupos	01-03	02-03	Ankheg	1d2
75-80	—	Peregrinos	veja Grupos	04	04	Annis (bruxa)	1
81-85	85-87	Escravagistas	veja Grupos	—	05	Guarda de Bane*	1
—	88-89	Pantera espectral*	1	05-06	—	Basilisco	1
—	90-92	Esqueleto Médio	1d6	07-08	06-07	Matilha de barghest	veja Grupos
86-87	—	Tressym♦	1d3	09-13	—	Bisão (animal)	3d8
—	93	Cria vampírica	1d2	—	08-11	Fera obscura*	1d2
88-89	94	Homem-javali (licantropo)	1	14-15	12-14	Rato atroz	1d10+10
90-97	95-96	Homem-rato (licantropo)	1d2	16-20	15-21	Dragão (veja Tabela 36A)	1
98-100	97	Lobisomem (licantropo)	1	21	22	Gárgula	1d3+1
—	98	Inumano	1d2	—	23	Lívido	1d3+1
—	99-100	Zumbi Médio	1d4+1	—	24	Carniçal	1d3+3

tabela 35: planícies do norte (NE 2 a 6)

1d% Dia	1d% Noite	Encontro	Quantidade Encontrada	1d% Dia	1d% Noite	Encontro	Quantidade Encontrada
—	01	Allip	1	22-27	25-27	Caçadores gnolls	veja Grupos
01	02	Annis (bruxa)	1	28-30	28-30	Patrulha goblin	veja Grupos
—	03	Guarda de Bane*	1	31-32	31-33	Saqueadores goblin	veja Grupos
02	04-06	Matilha de barghest	veja Grupos	33	34	Bruxa verde (bruxa)	1
—	07-08	Fera obscura*	1d2	34-38	35-36	Batedores halfling (pés-leves)	veja Grupos
03-04	09-10	Leão atroz	1	39-43	37-38	Hybsil*	1d3+1
05-08	11-12	Rato atroz	1d10+10	44-45	39-41	Cão infernal	1d3+1
09-11	13-15	Lobo atroz	1	—	42-43	Gato infernal (diabo)	1d2
12-17	16-21	Dragão (veja Tabela 35A)	1	46-47	44-48	Saqueadores robgoblin	veja Grupos
18-20	22-24	Gárgula	1d3+1	—	49	Arconte guardião (celestial)	1d2
—	25-26	Lívido	1d3+1	48	50	Ibrandlin*	1
—	27	Bando de lívidos	veja Grupos	49-60	51-61	PdMs	1d3+2
—	28-30	Carniçal	1d3+3	—	62-63	Pesadelo voador	1
21-22	31-32	Bruxa verde (bruxa)	1	61-72	64-66	Nômades	veja Grupos
23-26	33-34	Batedores halfling (pés-leves)	veja Grupos	73-76	67-70	Ogro	1d3+1
27-28	35-36	Cão infernal	1d3+1	77-80	71-74	Patrulha orc	veja Grupos
29	37-38	Gato infernal (diabo)	1d2	—	75-76	Sombra	1d6
—	39	Arconte guardião (celestial)	1d2	—	77-79	Mastim das sombras	1
30-32	40-41	Ibrandlin*	1	—	80-81	Pantera espectral*	1
33-40	42-47	Serpente do gelo*	1	81-85	82-85	Troll	1
41-50	48-57	PdMs	1d3+2	—	86	Cria vampírica	1d3+1
—	58-59	Pesadelo voador	1	—	87-88	Vargouille	1d4+1
51-63	60-66	Nômades	veja Grupos	86-89	89-90	Homem-rato (licantropo)	1d6+4
64-68	67-68	Ogro	1d3+1	90	91-92	Homem-tigre (licantropo)	1d2
69-72	69-72	Patrulha orc	veja Grupos	91-92	93-94	Lobisomem (licantropo)	1d2
—	73	Sombra	1d6	—	95	Inumano	1d6
—	74-75	Mastim das sombras	1	93-100	96-98	Lobo (animal)	1d6+3
—	76	Pantera espectral*	1	—	99	Aparição	1d3
				—	100	Zumbi Médio	1d4+6

ENCONTROS EM ÁREAS SELVAGENS

tabela 36A: dragões das planícies temperadas

1d%	Dragão	1d%	Dragão
01-30	Azul, muito jovem	76-82	Ouro, jovem
31-45	Latão, adolescente	83	Som, dracolich muito jovem♦
46-75	Marrom, jovem*	84-100	Som, jovem*

tabela 37: planícies do sul (NE 2 a 6)

1d% Dia	1d% Noite	Encontro	Quantidade Encontrada
—	01	Allip	1
01	02	Andro-esfinge (esfinge)	1
02-03	03	Ankheg	1d2
04	04	Annis (bruxa)	1
—	05	Guarda de Bane*	1
05-06	—	Basilisco	1
07-08	06-07	Matilha de barghest	veja Grupos
09-13	08	Cão teleportador	1d4+4
14-15	09	Guepardo (animal)	1d3+2
—	10-11	Fera obscura*	1
16-18	12-14	Rato atroz	1d10+10
19-25	15-20	Dragão (veja Tabela 37A)	1
26-28	21	Elefante (animal)	1
29-30	22-23	Gárgula	1d3+1
—	24	Lívido	1d3+1
—	25	Bando de lívidos	veja Grupos
—	26-27	Carniçal	1d3+3
31-32	28	Equipe de formigas gigantes (inseto)	veja Grupos
33-35	29-32	Caçadores gnolls	veja Grupos
36-37	33-35	Patrulha goblin	veja Grupos
38-39	36-38	Saqueadores goblin	veja Grupos
40	39-40	Bruxa verde (bruxa)	1
41	41	Gino-esfinge (esfinge)	1
42-45	42-43	Batedores halfling (pés-leves)	veja Grupos
46-47	44-46	Cão infernal	1d3+1
48-49	47-49	Saqueadores robgoblin	veja Grupos
—	50	Arconte guardião (celestial)	1d2
50	51	Ibrandlin*	1
51-55	52-53	Leão (animal)	1d3+1
56-66	54-61	PdMs	1d3+2
—	62-63	Pesadelo voador	1
67-80	64-69	Nômades	veja Grupos
81-83	70-73	Ogro	1d3+1
84-88	74-79	Patrulha orc	veja Grupos
87-88	—	Rinoceronte (animal)	2d6
—	80-81	Sombra	1d6
—	82-83	Mastim das sombras	1
—	84-85	Pantera espectral*	1
89-90	86-87	Troll	1
—	88	Cria vampírica	1d3+1
—	89	Vargouille	1d4+1
91-94	90-93	Wemic*	1d8+8
—	94	Inumano	1d6
95-100	95-98	Lobo (animal)	1d6+3
—	99	Aparição	1d3
—	100	Zumbi Médio	1d4+6

tabela 37A: dragões das planícies do sul

1d%	Dragão	1d%	Dragão
01-30	Azul, muito jovem	76-82	Ouro, jovem
31-45	Latão, adolescente	83	Som, dracolich muito jovem♦
46-75	Marrom, jovem*	84-100	Som, jovem*

tabela 38: florestas do norte (NE 5 a 12)

1d% Dia	1d% Noite	Encontro	Quantidade Encontrada
—	01	Abishai verde (diabo)*	1d4
—	02	Avoral guardião (celestial)	1
—	03	Mortos de Bane*	1d6+6
01	04	Barghest superior	1d4
02-03	05	Behir	1d2
04	06	Garra rastejante*	4d6
—	07-08	Fera obscura*	1d2+2
05-06	09-10	Rato atroz	1d10+10
07-15	11-17	Dragão (veja Tabela 38A)	1
16-17	18-19	Dragontino*	1d6+6
—	20	Soldado do horror*	1d10+5
18-21	21-26	Esquadrão drow	veja Grupos
22-25	27-29	Esquadrão de elfos da floresta	veja Grupos
—	30	Erinyes (diabo)	1d6+3
26-27	31	Gárgula	1d3+1
—	32	Lívido	1d3+1
—	33	Bando de lívidos	veja Grupos
—	34	Carniçal	1
28	35	Dilacerador cinzento	1
29	36	Bruxa verde (bruxa)	1
30	37	Hidra gulguth*	1
31	38	Cão infernal	1d8+4
32	39	Gato infernal (diabo)	2
—	40	Arconte guardião (celestial)	1d3+2
33	41	Ibrandlin*	1
34-38	42-45	Bando de guerra kobold	veja Grupos
39-50	46-55	Criatura [01-50] ou PdMs [51-100] locais	veja Tabela 38B
51-52	—	Medusa	1
—	56-57	Caçador noturno (morcego)*	2d6
53-55	58	Ninfa	1
56-58	59-60	Ogro	1d4+4
59-60	61	Ogro mago	1d3
61	62	Saqueadores ogros magos	veja Grupos
62-65	63-65	Patrulha orc	veja Grupos
66	66	Aranha interplanar	1d4
—	67	Sombra	1d4+1
—	68	Sinistro (morcego)*	1d6+3
—	69	Espectro	1d4
—	70	Súcubo (demônio)	1
67	71	Bocarra*	1d3+2
68	72	Ente	1d2
69-70	73-74	Troll	1d3+1
71-72	75	Unicórnio	1d4+1
73	76-77	Unicórnio negro*	1d4+1
—	78	Vampiro	1d2
—	79	Cria vampírica	1d4+1
—	80	Tropa vampírica	veja Grupos
—	81-82	Vargouille	1d6+5
74	83	Homem-morcego (licantropo)*	1d3
75-76	84	Tropa de homens-urso	veja Grupos
77-80	85	Tropa de homens-rato	veja Grupos
81-82	86	Homem-tigre (licantropo)*	1d4
83-85	87	Tropa de lobisomens	veja Grupos
—	88	Inumano	1d6+5
86-89	89	Lobo das estepes	1d4
90-95	90-93	Lobo (animal)	1d10+6
96-100	94-98	Worg	1d6+5
—	99	Aparição	1d4+1
—	100	Zumbi Grande	1d6+5

ENCONTROS EM ÁREAS SELVAGENS

tabela 38A: Dragões das florestas do norte

1d%	Dragão	1d%	Dragão
01-30	Branco, adulto	86-98	Som, jovem adulto*
31-39	Ouro, adolescente	99	Branco, dracolich jovem adulto♦
40-85	Verde, jovem adulto	100	Verde, dracolich adolescente♦

tabela 38B:

criaturas locais das florestas do norte

Local	1d%	Criatura Local	Quantidade Encontrada
Floresta da Fronteira	01-25	Dríade	1d4+3
	26-60	Pixie (fada)	1d6+5
	61-100	Sátiro	1d4+1
Floresta Fria	01-25	Orc	1d3+1
	26-40	Saqueadores orcs	veja Grupos
	41-100	Bárbaros de Uthgard	veja Grupos
Floresta Alta	01-35	Centauro	1d4+4
	36-45	Fey'ri*	2d4
	46-55	Tanarukk (tiefling)*	1d6+5
	56-90	Esquadrão de elfos da floresta	veja Grupos
	91-100	Ente	1
Floresta Oculta	01-35	Orc	1d3+1
	36-80	Saqueadores orcs	veja Grupos
	81-100	Patrulha orc	veja Grupos
Floresta da Lua	01-10	Homem-morcego (licantropo)*	1d2
	11-35	Homem-urso (licantropo)	1d3+1
	36-40	Tropa de homens-urso	veja Grupos
	41-55	Tropa de homens-rato	veja Grupos
	56-85	Tropa de lobisomens	veja Grupos
	86-100	Homem-tigre (licantropo)*	1d2

tabela 39: florestas temperadas (NE 5 a 10)

1d%	1d%	Encontro	Quantidade Encontrada
Dia	Noite		
—	01	Abishai verde (diabo)*	1d4
01	—	Alaghi*	1d4+1
02	02	Vinha assassina	1d3+2
—	03	Mortos de Bane*	1d6+6
—	04	Guardas de Bane*	1d8+2
03	05	Matilha de barghest	veja Grupos
04	06	Behir	1d2
05-06	—	Javali (animal)	1d4
07-09	07	Centauro	1d4+4
—	08-09	Fera obscura*	1d2+2
10-11	10	Árvore negra*	1
12-13	11	Rato atroz	1d10+10
14-15	12-13	Pantera deslocadora	1d3
16-20	14-20	Dragão (veja Tabela 39A)	1
21-22	21-22	Dragontino*	1d6+6
23-25	23-25	Esquadrão drow	veja Grupos
26	26	Dríade	1d3+2
27-30	27	Esquadrão de elfos da floresta	veja Grupos
31-32	28	Ettercap	1d2
33-34	29	Gárgula	1d3+1
—	30	Lívido	1d3+1
—	31	Bando de lívidos	veja Grupos
35	—	Gafanhoto gigante (inseto)	1d4+1
36-40	32-33	Balbucador*	2d4x10
41-42	34-35	Caçadores gnolls	veja Grupos
43-44	36-37	Patrulha goblin	veja Grupos
45	38-39	Saqueadores goblin	veja Grupos
46	40	Dilacerador cinzento	1
47	41	Bruxa verde (bruxa)	1

1d%	1d%	Encontro	Quantidade Encontrada
Dia	Noite		
48	—	Grig (fada)	1d6+6
49-50	42	Guardião verde*	1d6+4
51	43	Cão infernal	1d8+4
—	44	Gato infernal (diabo)	2
—	45	Arconte guardião (celestial)	1d3+2
52-53	46-47	Bando de guerra kobold	veja Grupos
54	48	Krenshar	1d6+3
55-63	49-57	Criatura [01-50] ou PdMs [51-100] locais	veja Tabela 39B 1d3+2
64	—	Medusa	1
65-66	58	Centopéia monstruosa	
		Enorme (inseto)	1d4+4
67	59	Aranha monstruosa	
		Grande (inseto)	1d4+4
68	60	Myrlochar*	1d3+3
—	61	Bruxa da noite	1
—	62-63	Caçador noturno (morcego)*	2d6
69	64	Ninfa	1
70-71	65-66	Ogro	1d4+4
72	67	Ogro mago	1d3
73	68	Saqueadores ogros magos	veja Grupos
74	—	Pégaso	1d6+4
75	69	Peryton*	1d4+3
76	70-71	Aranha interplanar	1d4
77	—	Pixie (fada)	1d6+5
78	—	Sátiro	1d6+5
—	72	Sombra	1d4+1
—	73	Sinistro (morcego)*	1d6+3
79	—	Víbora alada (cobra)♦	1d4
—	74	Espectro	1d4
80-82	75-76	Stirge	1d6+6
83	77	Bocarra*	1d3+2
84	78	Tendrículos	1
85	79	Ente	1d2
86-87	80	Troll	1d3+1
88	81	Unicórnio	1d4+1
89	82	Unicórnio negro*	1d4+1
—	83	Vampiro	1d2
—	84	Cria vampírica	1d4+1
—	85	Tropa vampírica	veja Grupos
—	86-87	Homem-morcego (licantropo)*	1d2
90	88	Tropa de homens-urso	veja Grupos
91	89	Homem-javali (licantropo)	1d3+1
92	90	Tropa de homens-javali	veja Grupos
93	91	Tropa de homens-rato	veja Grupos
94	92	Homem-tigre (licantropo)	1d4
95	93-94	Tropa de lobisomens	veja Grupos
—	95	Inumano	1d6+5
96-98	96	Lobo (animal)	1d10+6
99-100	97-98	Worg	1d6+5
—	99	Aparição	1d4+1
—	100	Zumbi Médio	1d6+5

tabela 39A: Dragões das florestas temperadas

1d%	Dragão	1d%	Dragão
01-17	Ouro, adolescente	83-99	Som, jovem adulto*
18-82	Verde, jovem adulto	100	Verde, dracolich adolescente♦

tabela 39B: criaturas locais das florestas temperadas

Local	1d%	Criatura Local	Quantidade Encontrada
Floresta	01-25	Dríade	1d4+3
Chondal	26-45	Batedores halfling (espectrais)	veja Grupos

ENCONTROS EM ÁREAS SELVAGENS

Local	1d%	Criatura Local	Quantidade Encontrada	1d% Dia	1d% Noite	Encontro	Quantidade Encontrada
Cormanthor	46-55	Sátiro	1d6+5	44	43	Ibrandlin*	1
	56-100	Caçadores elfos selvagens	veja Grupos	45-47	44-46	Bando de guerra kobold	veja Grupos
	01-50	Esquadrão drow	veja Grupos	48	47	Krenshar	1d4+3
	51-100	Esquadrão de elfos da floresta	veja Grupos	49	48	Leopardo	1d2
Floresta	01-20	Arbusto errante	1d2	50-57	49-56	Criatura [01-50] ou PdMs [51-100] locais	veja Tabela 40B
Esquecida	21-100	Ente	1d4+3	58	57	Medusa	1
Floresta dos Dragões	01-35	Dragão verde jovem	1d4+1	59	58	Centopéia monstruosa	1d4+4
	36-60	Dragão verde adolescente	1			Imensa (inseto)	
	61-85	Dragão negro jovem	1d4+1	60-61	59	Aranha monstruosa	1d4+4
	86-100	Dragão negro jovem adulto	1			Enorme (inseto)	
Floresta das Brumas	01-40	Hybsil*	1d6+10	—	60-61	Caçador noturno (morcego)*	2d6
	41-60	Esquadrão de elfos da floresta	veja Grupos	62	62	Ninfa	1
	61-100	Caçadores elfos selvagens	veja Grupos	63-64	63-64	Ogro	1d4+4
				65	65	Ogro mago	1d3
Floresta das Aranhas	01-40	Quitina*	2d4	66	66	Saqueadores ogros magos	veja Grupos
	41-75	Ettercap	1d2	67	—	Pégaso	1d6+4
	76-95	Aranha monstruosa Grande	1d4+1	68	67	Aranha interplanar	1d4
	96-100	Aranha monstruosa Enorme	1d4+1	69	68	Pixie (fada)	1d6+5
Floresta Casca de Troll	01-70	Troll	1d3+1	70-71	69-70	Pterapovo*	1d20+10
	71-100	Bando de guerra troll	veja Grupos	72	71	Rakshasa	1
				—	72	Sombra	1d4+1
				—	73	Sinistro (morcego)*	1d6+1
Floresta do Dente Afiado	01-15	Texugo atroz	1d4+1	73	—	Víbora alada (cobra)♦	1d4
	16-25	Urso atroz	1d2	74-77	74	Stirge	1d6+6
	26-30	Javali atroz	1d4+4	—	75	Espectro	1d4
	31-50	Carcajú atroz	1d2	78	76	Aranha espada*	1
	51-75	Dragão verde jovem	1	79	77	Bocarra*	1d3+2
	76-100	Hidra (1d8+4 cabeças)	1	80	78	Tendrículos	1

tabela 40: florestas/selvas do sul (NE 5 a 10)

1d% Dia	1d% Noite	Encontro	Quantidade Encontrada
—	01	Abishai verde (diabo)*	1d4
01	02	Andro-esfinge (esfinge)	1
02-03	—	Gorila (animal)	1d4+1
04	03	Vinha assassina	1d3+2
—	04	Mortos de Bane*	1d6+6
—	05	Matilha de barghest	veja Grupos
05	06	Behir	1d2
06-07	—	Javali (animal)	1d4+4
08	07	Crio-esfinge (esfinge)	1
—	08-09	Fera obscura*	1d2+2
09-10	10	Árvore negra*	1
11-12	11	Digestor	1d4+2
13-14	12	Gorila atroz	1d4+4
15-20	13-20	Dragão (veja Tabela 40A)	1
21-22	21	Dragontino*	1d6+6
23	22	Dríade	1d3+2
24	—	Elefante (animal)	1
25-28	23-24	Caçadores elfos selvagens	veja Grupos
29-30	25-26	Ettercap	1d2
31	27	Gárgula	1d3+1
—	28-29	Bando de lívidos	veja Grupos
32	—	Constritora gigante (cobra)	1
33	—	Gafanhoto gigante (inseto)	1d4+1
34-35	30-31	Caçadores gnolls	veja Grupos
36	32-33	Patrulha goblin	veja Grupos
37	34	Dilacerador cinzento	1
38	35	Bruxa verde (bruxa)	1
39	36	Guardião verde*	1d6+4
40	37	Gino-esfinge (esfinge)	1
41	38	Cão infernal	1d8+4
—	39	Gato infernal (diabo)	2
42-43	40-41	Bando de guerra robgoblin	veja Grupos
—	42	Arconte guardião (celestial)	1d3+2

tabela 40A: dragões das florestas/selvas do sul

1d% Dragão	1d% Dragão
01-17 Ouro, adolescente	83-99 Som, jovem adulto*
18-82 Verde, jovem adulto	100 Verde, dracolich adolescente♦

tabela 40B: criaturas locais das florestas/selvas do sul

Local	1d%	Criatura Local	Quantidade Encontrada
Selvas Negras	01-40	Constritora gigante (cobra)	1d2
	41-65	Víbora alada (cobra)♦	1d3+1
	46-100	Patrulha yuan-ti	veja Grupos
Selvas de Chult	01-25	Caçadores de Chult	veja Grupos
	26-40	Chuul	1d4+1
	41-65	Deinonychus (dinossauro)	1d4+2
	66-80	Tiranossauro (dinossauro)	1d2
	81-100	Caçadores anões selvagens	veja Grupos

ENCONTROS EM ÁREAS SELVAGENS

Local	1d%	Criatura Local	Quantidade Encontrada	1d% Dia	1d% Noite	Encontro	Quantidade Encontrada
Selvas Mhair	01-30	Tigre atroz	1d2	07-10	11-12	Bullywug*	1d2x4
	31-45	Digestor	1d4+2	11-13	13-14	Chuul	1d6
	46-100	Caçadores anões selvagens	veja Grupos	14	15-16	Garra rastejante*	4d6

tabela 41: charcos do norte (NE 5 a 15)

1d% Dia	1d% Noite	Encontro	Quantidade Encontrada	1d% Dia	1d% Noite	Encontro	Quantidade Encontrada
—	01-02	Abishai negro (diabo)*	1d4	15-17	19-20	Rato atroz	1d10+10
—	03-04	Avoral guardião (celestial)	1	18	21-22	Crio-hidra (1d6+4 cabeças)	1
—	05-06	Mortos de Bane*	1d6+6	19-26	23-30	Dragão (veja Tabela 42A)	1
01-03	07-08	Behir	1d2	—	31-32	Soldado do horror*	1d4+3
04-08	09-14	Pudim negro (limo)	1	27-29	33-35	Gigante da neblina*	1d4+1
09-10	15-16	Garra rastejante*	4d6	30-32	36-38	Abocanhador matraqueante	1
—	17-21	Fera obscura*	1d2+2	33-35	39-41	Hidra gulguth*	1
11-15	22-25	Rato atroz	1d10+10	36-38	42-44	Harpia	1d6+6
16-17	26-27	Crio-hidra (1d6+4 cabeças)	1	39-45	45-49	Hidra (1d8+4 cabeças)	1
18-27	28-37	Dragão (veja Tabela 41A)	1	46-48	50-51	Centopéia monstruosa	1d4+1
—	38-39	Soldado do horror*	1d4+3	49	52	Grande (inseto)	1
28-30	40-42	Abocanhador matraqueante	1	50	53	Crio-hidra de lerne (1d4+4 cabeças)	1
31-33	43-45	Hidra gulguth*	1	51-56	54-58	Hidra de lerne (1d6+4 cabeças)	1
34-40	46-51	Hidra (1d8+4 cabeças)	1	57-65	59-68	Bando de guerra do povo-lagarto	veja Grupos
41	52	Crio-hidra de lerne (1d4+4 cabeças)	1	66-68	69-70	Criatura [01-50] ou PdMs [51-100] locais	veja Tabela 42B
42-44	53-55	Hidra de lerne (1d6+4 cabeças)	1	69-71	71-73	Meazel*	1d3+2
45-54	56-65	Criatura [01-50] ou PdMs [51-100] locais	veja Tabela 41B	72	74	Merrow (ogro)	1d2
55-59	66-69	Meazel*	1d2	73	75	Nishruu*	1d2
60-64	70-73	Merrow (ogro)	1d6+2	74-75	76-77	Nyth*	1
65	74-75	Nishruu*	1	76-78	78-80	Gosma ocre (limo)	1
66	76-77	Nyth*	1	79-82	81-83	Ogro	1d6+2
67-69	78-79	Gosma ocre (limo)	1	83	84	Patrulha orc	veja Grupos
70-73	80-82	Ogro	1d6+2	84-86	85-87	Piro-hidra (1d6+4 cabeças)	1
74-80	83-88	Patrulha orc	veja Grupos	87-91	88-90	Arbusto errante	1d3+2
81-87	89-93	Esquadrão siv*	veja Grupos	92-94	91-92	Esquadrão siv*	veja Grupos
88-92	94-95	Scrag (troll)	1d3+1	95-96	93-94	Scrag (troll)	1d3+1
93-100	96-98	Troll	1d3+1	97-98	95-96	Víbora Grande (cobra)	1d4+2
—	99-100	Fogo-fátuo	1d6	99-100	97-98	Víbora Enorme (cobra)	1d3+1
				—	99-100	Troll	1d3+1
						Fogo-fátuo	1d6

tabela 41A: Dragões dos charcos do norte

1d%	Dragão	1d%	Dragão
01	Negro, dracolich adulto♦	70	Branco, dracolich adulto♦
02-61	Negro, experiente	71-100	Branco, antigo
62-69	Ouro, jovem adulto		

tabela 41B: criaturas locais dos charcos do norte

Local	1d%	Criatura Local	Quantidade Encontrada
Lagoa dos	01-40	Bullywug*	1d2x4
Cadáveres	41-80	Homem-lagarto	1d6+4
	81-100	Bando de guerra do povo-lagarto	veja Grupos

tabela 42: charcos temperados (NE 5 a 15)

1d% Dia	1d% Noite	Encontro	Quantidade Encontrada
01	01	Aballin*	1d2
—	02-03	Abishai negro (diabo)*	1d4
—	04	Avoral guardião (celestial)	1
—	05	Mortos de Bane*	1d6+6
02	06	Bane-lar*	1d4
03-04	07-08	Behir	1d2
05-06	09-10	Pudim negro (limo)	1

tabela 42A: Dragões dos charcos temperados

1d%	Dragão	1d%	Dragão
01	Negro, dracolich experiente♦	35-86	Negro, antigo
02-34	Negro, muito jovem (ninhada de 1d4+1)	87-93	Ouro, adulto
		94-100	Som, experiente*

tabela 42B: criaturas locais dos charcos temperados

Local	1d%	Criatura Local	Quantidade Encontrada
Pântano de	01-45	Bullywug*	1d2x8
Chelimer	46-80	Bando de guerra do povo-lagarto	veja Grupos
	81-100	Esquadrão siv*	veja Grupos
Pântano dos	01-30	Dragão negro adulto	1
Lagartos	31-90	Homem-lagarto	1d6+4
	91-100	Bando de guerra do povo-lagarto	veja Grupos

tabela 43: charcos do sul (NE 5 a 15)

1d% Dia	1d% Noite	Encontro	Quantidade Encontrada
01	01	Aballin*	1d2
—	02	Abishai negro (diabo)*	1d4
—	03	Avoral guardião (celestial)	1

ENCONTROS EM ÁREAS SELVAGENS

1d% Dia	1d% Noite	Encontro	Quantidade Encontrada	1d% Dia	1d% Noite	Encontro	Quantidade Encontrada
—	04-05	Mortos de Bane*	1d6+6	18-20	23-24	Rato atroz	1d10+10
02	06-07	Bane-lar*	1d4	21-22	25-26	Pantera deslocadora	1d6+4
03-04	08-09	Behir	1d2	23	27	Crio-hidra (1d6+4 cabeças)	1
05-06	10-11	Pudim negro (limo)	1	24-31	28-35	Dragão (veja Tabela 44A)	1
07-10	12-13	Bullywug*	1d2x4	—	36	Soldado do horror*	1d4+3
11-14	14-16	Chuul	1d6	32-34	37-39	Gigante da neblina*	1d4+1
15	17-18	Garra rastejante*	4d6	35-36	40-41	Abocanhador matraqueante	1
16-20	19-20	Crocodilo (animal)	1d10+2	37-38	42-43	Dilacerador cinzento	1
—	21-22	Fera obscura*	1d2+2	39-41	44-45	Hidra gulguth*	1
21-22	23-24	Digestor	1d4+2	42-43	46-47	Convenção de bruxas	veja Grupos
23-24	25-26	Rato atroz	1d10+10	44-48	48-52	Hidra (1d8+4 cabeças)	1
25-32	27-34	Dragão (veja Tabela 43A)	1	49-51	53-54	Bando de guerra kobold	veja Grupos
—	35	Soldado do horror*	1d4+3	52	55	Crio-hidra de lerne (1d4+4 cabeças)	1
33-34	36-37	Gigante da neblina*	1d4+1	53	56	Hidra de lerne (1d6+4 cabeças)	1
35-36	38-39	Crocodilo gigante (animal)	1d10+2	54-59	57-59	Bando de guerra do povo-lagarto	veja Grupos
37-38	40-41	Abocanhador matraqueante	1	60-70	60-69	Criatura [01-50] ou PdMs [51-100] locais	veja Tabela 44B
39-40	42-43	Hidra gulguth*	1	71-72	70	Meazel*	1d2
41-45	44-48	Hidra (1d8+4 cabeças)	1	73-74	—	Medusa	1
46	49	Hidra de lerne (1d6+4 cabeças)	1	75-76	71	Merrow (ogro)	1d6+2
47-50	50-54	Bando de guerra do povo-lagarto	veja Grupos	77-78	72	Aranha monstruosa	1d4+1
51-61	55-65	PdMs	1d3+2	—	73-74	Enorme (inseto)	2d6
62-63	66-67	Meazel*	1d2	79	75	Caçador noturno (morcego)*	1
64-66	68-70	Merrow (ogro)	1d6+2	80	76	Nishruu*	1
67-68	71-72	Centopéia monstruosa	1d4+1	81-82	77-78	Nyth*	1
69	73	Nishruu*	1	83-84	79-80	Gosma ocre (limo)	1
70	74	Nyth*	1	85-87	81-83	Ogro	1d6+2
71-72	75-76	Gosma ocre (limo)	1	88-89	84-85	Patrulha orc	veja Grupos
73-75	77-79	Ogro	1d6+2	90	86	Aranha interplanar	1d4
76-79	80-82	Patrulha orc	veja Grupos	91-92	87-88	Piro-hidra (1d6+4 cabeças)	1
80	83	Piro-hidra (1d6+4 cabeças)	1	—	89-90	Arbusto errante	1d3+2
81	84	Rakshasa	1	93-96	91-93	Sinistro (morcego)*	1d6+3
82-83	85-86	Arbusto errante	1d3+2	97-98	94-95	Esquadrão siv*	veja Grupos
84-85	87	Lagarto elétrico	1d10+5	99-100	96-97	Scrag (troll)	1d3+1
86-90	88-90	Esquadrão siv*	veja Grupos	—	98-99	Troll	1d3+1
91-92	91-92	Scrag (troll)	1d3+1	—	100	Vargouille	1d6+5
93-94	93-94	Víbora Enorme (cobra)	1d4+2	—		Fogo-fátuo	1d6
95	95	Víbora Colossal (cobra)	1d2				
96-97	96-97	Troll	1d3+1				
98-100	98-99	Homem-crocodilo (licantropo)*	1d3				
—	100	Fogo-fátuo	1d6				

Tabela 43A: Dragões dos charcos do sul

1d% Dia	Dragão	1d% Dia	Dragão
01	Negro, dracolich experiente♦	35-86	Negro, antigo
		87-93	Ouro, adulto
02-34	Negro, jovem (ninhada de 1d4+1)	94-100	Som, experiente*

Tabela 44: pântanos temperados (NE 5 a 15)

1d% Dia	1d% Noite	Encontro	Quantidade Encontrada
—	01-02	Abishai negro (diabo)*	1d4
01-02	03-04	Vinha assassina	1d3+2
—	05	Avoral guardião (celestial)	1
—	06	Mortos de Bane*	1d6+6
03-04	07-08	Bane-lar*	1d4
05-06	09-10	Behir	1d2
07-08	11-12	Pudim negro (limo)	1
09-11	13-14	Bullywug*	1d2x4
12-13	15-16	Chuul	1d6
14	17-18	Garra rastejante*	4d6
—	19-20	Fera obscura*	1d2+2
15-17	21-22	Árvore negra*	1

Tabela 44A: Dragões dos pântanos temperados

1d% Dia	Dragão	1d% Dia	Dragão
01	Negro, dracolich experiente♦	57	Verde, dracolich adulto♦
02-49	Negro, antigo	58-100	Verde, experiente
50-56	Ouro, adulto		

Tabela 44B: criaturas locais dos pântanos temperados

Local	1d% Dia	Criatura Local	Quantidade Encontrada
Floresta	01-25	Vinha Assassina	1d3+1
Inundada	26-45	Árvore negra*	1d2
	46-70	Homem-lagarto	1d6+4
	71-90	Arbusto errante	1d2
	91-100	Tendriculos	1
Estrada de Moander	01-15	Limo cinzento (limo)	1d4
	16-30	Gosma ocre (limo)	1d3
	31-50	Pudim negro	1d2
	51-75	Fungo fantasma	1d4+2
	76-100	Fungo violeta	1d3+1

ENCONTROS EM ÁREAS SELVAGENS

tabela 45: pântanos do sul (NE 5 a 15)

1d% Dia	1d% Noite	Encontro	Quantidade Encontrada
—	01	Abishai negro (diabo)*	1d4
01-02	02-03	Vinha assassina	1d3+2
—	04	Avoral guardião (celestial)	1
—	05	Mortos de Bane*	1d6+6
03-04	06	Bane-lar*	1d4
05-06	07-08	Behir	1d2
07-08	09-10	Pudim negro (limo)	1
09-12	11-12	Bullywug*	1d2x4
13-15	13-14	Chuul	1d6
16	15-16	Garra rastejante*	4d6
17-19	17-18	Crocodilo (animal)	1d10+2
—	19-20	Fera obscura*	1d2+2
20-21	21-22	Árvore negra*	1
22-23	23	Digestor	1d4+2
24-25	24-25	Rato atroz	1d10+10
26-32	26-34	Dragão (veja Tabela 45A)	1
—	35	Soldado do horror*	1d4+3
33-34	36-37	Gigante da neblina*	1d4+1
35-36	38-39	Crocodilo gigante (animal)	1d10+2
37-38	40-41	Abocanhador matraqueante	1
39	42	Dilacerador cinzento	1
40-41	43-44	Hidra gulguth*	1
42	45	Convenção de bruxas	veja Grupos
43-44	46-47	Harpia	1d6+6
45-50	48-52	Hidra (1d8+4 cabeças)	1
51-53	53-56	Bando de guerra kobold	veja Grupos
54	57	Hidra de lerne (1d6+4 cabeças)	1
55-60	58-62	Bando de guerra do povo-lagarto	veja Grupos
61-69	63-70	PdMs	1d3+2
70-71	71-72	Meazel*	1d2
72-73	73-74	Merrow (ogro)	1d6+2
74-75	75	Aranha monstruosa	1d4+1
76	76	Nishruu*	1
77	77	Nyth*	1
78-79	78-79	Gosma ocre (limo)	1
80-81	80-81	Ogro	1d6+2
82-84	82-83	Patrulha orc	veja Grupos
85	84	Piro-hidra (1d6+4 cabeças)	1
86	85	Rakshasa	1
87-89	86-87	Arbusto errante	1d3+2
90-91	88	Lagarto elétrico	1d10+5
—	89-90	Sinistro (morcego)*	1d6+3
92-93	91-92	Esquadrão siv*	veja Grupos
94-95	93	Scrag (troll)	1d3+1
96-97	94-95	Troll	1d3+1
—	96-97	Vargouille	1d6+5
—	98	Fogo-fátuo	1d6
98-99	99	Homem-crocodilo (licantropo)*	1d3
100	100	Patrulha yuan-ti	veja Grupos

tabela 45A: Dragões dos pântanos do sul

1d% Dia	Dragão	1d% Noite	Dragão
01	Negro, dracolich experiente♦	52-59	Ouro, adulto
02-51	Negro, antigo	60	Verde, dracolich adulto♦
		61-100	Verde, experiente

tabela 46: Alagados/charnecas do norte

1d% Dia	1d% Noite	Encontro	Quantidade Encontrada
—	01-02	Mortos de Bane*	1d6+6
01-02	03-04	Behir	1d2

1d% Dia	1d% Noite	Encontro	Quantidade Encontrada
—	05	Bodak	1
03-06	06-08	Bugbear	1d3+1
07	09	Bando bugbear	veja Grupos
—	10-12	Fera obscura*	1d2+2
08-11	13-15	Rato atroz	1d10+10
12-15	16-17	Lobo atroz	1d4+4
16-24	18-26	Dragão (veja Tabela 45A)	1
—	27-28	Soldado do horror*	1d4+3
25-29	29-32	Ettin	1d3+1
30-32	33-35	Gigante da neblina*	1d4+1
33-35	36-37	Abocanhador matraqueante	1
—	38-39	Bando de lívidos	veja Grupos
—	40-44	Carniçal	1d6+6
36-38	45-47	Serpente do gelo*	1d3+1
39-42	48-49	Krenshar	1d6+4
43-53	50-59	Criatura [01-50] ou PdMs [51-100] locais	veja Tabela 46B
54	60	Nishruu*	1
55	61	Nyth*	1
56-59	62-64	Ogro	1d6+2
60-68	65-69	Patrulha orc	veja Grupos
—	70-71	Espectro	1d6
69-74	72-73	Troll	1d3+1
75-77	74-75	Bando de guerra troll	veja Grupos
—	76-77	Inumano	1d8+1
—	78-79	Fogo-fátuo	1d6
—	80-81	Aparição	1d6
78-83	82-83	Lobisomem (licantropo)	1d4+4
84-87	84-85	Tropa de lobisomens	veja Grupos
88-91	86-89	Lobo das estepes	1d6
92-95	90-93	Lobo (animal)	1d6+5
96-99	94-98	Worg	1d6+5
100	99	Cão yeth	1d6+5
—	99-100	Zumbi Médio	1d6+6

tabela 46A: Dragões dos alagados/charnecas do norte

1d% Dia	Dragão	1d% Noite	Dragão
01-15	Negro, jovem (ninhada de 1d4+1)	41-49	Ouro, jovem adulto
16-40	Negro, antigo	50-99	Branco, antigo
		100	Branco, dracolich adulto♦

tabela 46B: criaturas locais dos alagados/charnecas do norte

Local	1d% Dia	Criatura Local	Quantidade Encontrada
Batalha dos Ossos	01-15	Morcego de ossos	2d4
	16-20	Devorador	1
	21-30	Soldado do horror*	2d6
	31-70	Bando de lívidos	veja Grupos
	71-80	Mohrg	1d3+1
	81-85	Vulto alado (vulto noturno)	1d2
	86-100	Espectro	1d6+5
Pântanos Eternos	01-10	Ettin	1d3+1
	11-25	Gigante da colina	1d4+1
	26-90	Troll	1d3+1
	91-100	Bando de guerra troll	veja Grupos
Charneca Solitária	01-20	Bullete	1d2
	21-40	Bando de guerra gnoll	veja Grupos
	41-65	Leucrotta*	1d2x2
	66-85	Saqueadores orc	veja Grupos
	86-100	Peryton*	1d2x2

ENCONTROS EM ÁREAS SELVAGENS

tabela 47: Alagados/charnecas temperadas

1d% Dia	1d% Noite	Encontro	Quantidade Encontrada
—	01-02	Mortos de Bane*	1d6+6
01-02	03-04	Behir	1d2
—	05	Bodak	1
03-05	06-08	Chuul	1d6
06	09	Crio-hidra (1d6+4 cabeças)	1
—	10-12	Fera obscura*	1d2+2
07-10	13-14	Rato atroz	1d10+10
11-14	15-16	Lobo atroz	1d4+4
15-23	17-25	Dragão (veja Tabela 47A)	1
24-28	26-30	Ettin	1d3+1
29-31	31-33	Gigante da neblina*	1d4+1
32-34	34-36	Abocanhador matraqueante	1
—	37	Bando de lívidos	veja Grupos
—	38-39	Carniçal	1d6+6
35-39	40-42	Saqueadores robgoblin	veja Grupos
—	43-44	Soldado do horror*	2d6
40-43	45-46	Krenshar	1d6+4
44-46	47-48	Harpia	1d6+6
47-52	49-51	Hidra (1d8+4 cabeças)	1
53-62	52-60	PdMs	1d3+2
63	61	Nishruu*	1
64	62	Nyth*	1
65-69	63-66	Ogro	1d6+2
70-76	67-72	Patrulha orc	veja Grupos
—	73-75	Espectro	1d6
77-82	76-80	Troll	1d3+1
—	81-84	Inumano	1d8+1
—	85-86	Fogo-fátuo	1d6
—	87-88	Aparição	1d6
83-85	89-91	Lobisomem (licantropo)	1d4+4
86-89	92-93	Tropa de lobisomens	veja Grupos
90-95	94-95	Lobo (animal)	1d10+6
96-100	96-97	Worg	1d6+5
—	98	Cão yeth	1d6+5
—	99-100	Zumbi Médio	1d6+6

tabela 47A: Dragões dos Alagados/charnecas temperadas

1d% Dia	Dragão	1d% Noite	Dragão
01-10	Cobre, jovem adulto	35-36	Vermelho, dracolich jovem adulto♦
11-20	Presa, experiente*	37-72	Vermelho, jovem adulto
21	Presa, dracolich jovem adulto♦	73-100	Prata, jovem adulto
22-34	Ouro, adulto		

tabela 48: Terras Áridas do Norte (NE 3 a 9)

1d% Dia	1d% Noite	Encontro	Quantidade Encontrada
—	01	Allip	1
01	02	Annis (bruxa)	1
02-04	—	Caçadores anões do ártico*	veja Grupos
—	03	Guarda de Bane*	1
05-07	04-05	Matilha de barghest	veja Grupos
08-09	06-07	Bugbear	1d3+1
—	08-10	Fera obscura*	1d2
—	11-14	Morcego atroz	1d4+4
10-13	15-16	Leão atroz	1d2
14	17	Leão atroz	1d6+4
15-16	18-19	Tigre atroz	1d2
17-20	20-21	Lobo atroz	1d4+4
21-28	22-29	Dragão (veja Tabela 48A)	1
—	30-31	Soldado do horror*	1

1d% Dia	1d% Noite	Encontro	Quantidade Encontrada
29-33	32-35	Ettin	1d3+1
34-39	36-39	Gigante do gelo	1
40-42	40-43	Verme do gelo	1
43-45	44-45	Gárgula	1d3+1
—	46-47	Lívido	1d3+1
—	48-50	Carniçal	1d3+3
46	51	Bruxa verde (bruxa)	1
47-52	52-55	Gigante da colina	1d2
53-54	56-57	Cão infernal	1d3+1
55	58-59	Gato infernal (diabo)	1d2
—	60	Arconte guardião (celestial)	1d2
56-57	61	Ibrandlin*	1
58-62	62-64	Serpente do gelo*	1d3
63-65	65-66	Gárgula kir-lanan♦	1d4+1
66-67	67-68	Lâmia	1d2
68-74	69-75	Criatura [01-50] ou PdMs [51-100] locais	veja Tabela 48B
—	76	Pesadelo voador	1d3+2
75-80	77-78	Nômades	1
81-83	79-81	Ogro	veja Grupos
84-88	82-86	Patrulha orc	1d3+1
—	87	Sombra	veja Grupos
—	88-89	Mastim das sombras	1d6
89-90	90	Tigre da neve/tigre vermelho (animal)	1d2
91-93	91-93	Troll	veja Grupos
—	94	Cria vampírica	1
—	95-96	Vargouille	1d3+1
—	97	Inumano	1d4+1
94-97	—	Lobo (animal)	1d6
98-100	98	Worg	1d6+3
—	99	Aparição	1d4
—	100	Zumbi Médio	1d3
			1d4+6

tabela 48A: Dragões das Terras Áridas do Norte

1d% Dia	Dragão	1d% Noite	Dragão
01	Marrom, dracolich adolescente♦	46-55	Cobre, jovem adulto
02-45	Marrom, jovem adulto	56-60	Ouro, adolescente
		61-99	Branco, adulto
		100	Branco, dracolich jovem adulto*

tabela 48B: criaturas locais das

terras Áridas do Norte

Local	1d% Dia	Criatura Local	Quantidade Encontrada
Anauroch	01-35	Asabi*	1d4+1
	36-55	Bando bedine	veja Grupos
	56-70	Patrulha de Obscura	veja Grupos
	71-100	Cauda ferrão (asabi)*	1d4+1
Terras	01-25	Destrachan	1
Torturadas	26-45	Dilacerador cinzento	1
	46-65	Remorhaz	1
	66-100	Rast	1d4+2

tabela 49: Terras Áridas temperadas (NE 3 a 9)

1d% Dia	1d% Noite	Encontro	Quantidade Encontrada
—	01	Allip	1
01-02	02	Ankheg	1d2
03	03	Annis (bruxa)	1
—	04-05	Guarda de Bane*	1
04-05	—	Basilisco	1
06-07	06-07	Matilha de barghest	veja Grupos
—	08-09	Fera obscura*	1d2

ENCONTROS EM ÁREAS SELVAGENS

1d% Dia	1d% Noite	Encontro	Quantidade Encontrada	1d% Dia	1d% Noite	Encontro	Quantidade Encontrada
—	10-13	Morcego atroz	1d4+4	02-04	03	Ankheg	1d2
08-09	14	Leão atroz	1d2	05	04	Annis (bruxa)	1
10-11	15-16	Rato atroz	1d10+10	06-08	05	Babuino (animal)	1d4x10
12-13	17-18	Lobo atroz	1d4+4	—	06	Guarda de Bane*	1
14-21	19-26	Dragão (veja Tabela 49A)	1	09-10	—	Basilisco	1
—	27-28	Soldado do horror*	1	11-12	07-08	Matilha de barghest	veja Grupos
22-25	29-32	Ettin	1d6	13-15	09-10	Cão teleportador	1d4+6
26-28	33-35	Gárgula	1d3+1	16-17	—	Guepardo (animal)	1d3+2
—	36-37	Lívido	1d3+1	—	11-12	Fera obscura*	1d3
—	38-39	Carniçal	1d3+3	—	13-15	Morcego atroz	1d4+4
29-31	40	Caçadores gnolls	veja Grupos	18-19	16-17	Leão atroz	1d2
32-35	41-44	Patrulha goblin	veja Grupos	20	18	Leão atroz	1d6+4
36-37	45-47	Saqueadores goblin	veja Grupos	21-23	19-20	Lobo atroz	1d4+4
38	48	Bruxa verde (bruxa)	1	24-31	21-28	Dragão (veja Tabela 50A)	1
39-42	—	Grifo	1d2	—	29	Soldado do horror*	1
43-46	49-51	Gigante da colina	1d2	32-35	30-31	Gárgula	1d3+1
47-48	52-53	Cão infernal	1d3+1	—	32	Lívido	1d3+1
49	54-55	Gato infernal (diabo)	1d2	—	33	Carniçal	1d3+3
50-55	56-60	Bando de guerra robgoblin	veja Grupos	36-38	—	Equipe de formigas gigantes (inseto)	veja Grupos
—	61	Arconte guardião (celestial)	1d2	39-43	34-35	Caçadores gnolls	veja Grupos
56	62	Ibrandlin*	1	44-45	36	Bando de guerra gnoll	veja Grupos
57-59	63-64	Gárgula kir-lanan♦	1d4+1	46-47	37-39	Patrulha goblin	veja Grupos
60-64	65-66	Leucrotta*	1d3+1	48-49	40-41	Saqueadores goblin	veja Grupos
65-72	67-71	Criatura [01-50] ou PdMs [51-100] locais	veja Tabela 49B 1d3+2	50	42	Bruxa verde (bruxa)	1
73-77	72	Nômades	veja Grupos	51	43	Gino-esfinge (esfinge)	1
—	73	Pesadelo voador	1	52-53	44-46	Cão infernal	1d3+1
78-80	74-76	Ogro	1d3+1	54-57	47-50	Bando de guerra robgoblin	veja Grupos
81-87	77-82	Saqueadores orcs	veja Grupos	—	51	Arconte guardião (celestial)	1d2
—	83-84	Sombra	1d6	58	52	Ibrandlin*	1
—	85	Mastim das sombras	1	59-63	53-54	Leão (animal)	1d3+1
—	86	Pantera espectral*	1	64-71	55-72	PdMs	1d3+2
88-91	87-89	Troll	1	72-77	73-74	Nômades	veja Grupos
—	90	Cria vampírica	1d3+1	—	75	Pesadelo voador	1
—	91	Vargouille	1d4+1	78-79	76-78	Ogro	1d3+1
—	92-93	Inumano	1d6	80-85	79-85	Patrulha orc	veja Grupos
92-96	94-95	Lobo (animal)	1d6+3	—	86	Sombra	1d6
97-100	96-97	Worg	1d6+4	—	87	Mastim das sombras	1
—	98	Aparição	1d3	86-87	—	Víbora Enorme (cobra)	1d2
—	99-100	Zumbi Médio	1d4+6	—	88	Pantera espectral*	1
				88-90	89-91	Troll	1
				—	92	Cria vampírica	1d3+1
				—	93	Vargouille	1d4+1
				91-95	94-95	Wemic*	1d8+8
				—	96	Inumano	1d6
				96-100	97-98	Lobo (animal)	1d6+3
				—	99	Aparição	1d3
				—	100	Zumbi Médio	1d4+6

Tabela 49A: Dragões das

terras Áridas temperadas

1d% Dragão	1d% Dragão
01-30 Azul, jovem	47-71 Marrom, jovem adulto*
31-45 Latão, jovem adulto	72-91 Cobre, jovem adulto
46 Marrom, dracolich adolescente♦	92-100 Ouro, adolescente

Tabela 49B: criaturas locais das

terras Áridas temperadas

Local	1d% Criatura Local	Quantidade Encontrada
Terras	01-15 Patrulha goblin	veja Grupos
Rochosas	16-40 Saqueadores goblin	veja Grupos
	41-55 Bando de guerra robgoblin	veja Grupos
	56-70 Patrulha orc	veja Grupos
	71-100 Saqueadores orc	veja Grupos

Tabela 50: terras Áridas do sul (NE 3 a 9)

1d% Dia	1d% Noite	Encontro	Quantidade Encontrada
—	01	Allip	1
01	02	Andro-esfinge (esfinge)	1

Tabela 50A: Dragões das terras Áridas do sul

1d% Dragão	1d% Dragão
01-30 Azul, jovem	41-71 Marrom, jovem adulto*
31-45 Latão, jovem adulto	72-91 Cobre, jovem adulto
46 Marrom, dracolich adolescente♦	92-100 Ouro, adolescente

Tabela 51: geleiras (NE 7 a 12)

1d% Dia	1d% Noite	Encontro	Quantidade Encontrada
01-07	01-04	Caçadores anões do ártico*	veja Grupos
—	05-09	Fera obscura*	1d2+2
08-17	10-21	Dragão, branco antigo	1
—	22-24	Soldado do horror*	1d4+3
18-24	25-30	Ettin	1d4+1
25-34	31-37	Gigante do gelo	1d4+1

ENCONTROS EM ÁREAS SELVAGENS

1d% Dia	1d% Noite	Encontro	Quantidade Encontrada
35-38	38-41	Verme do gelo	1
39-44	42-44	Serpente do gelo*	1d3+1
45-46	45-46	Gárgula kir-lanan♦	1d4+1
—	47	Mohrg	1d3+1
47-51	48-51	PdMs	1d3+2
52-56	52-57	Ogro	1d6+2
57-62	58-59	Urso polar (animal)	1d2
63-68	60-66	Remorhaz	1
—	67-70	Espectro	1d6
69-79	71-73	Rothé da superfície♦	1d10+10
80-85	74-78	Troll	1d3+1
—	79-84	Inumano	1d8+1
—	85-86	Fogo-fátuo	1d6
—	87-91	Aparição	1d6
86-93	92-97	Lobo das estepes	1d4+4
94-100	98-100	Worg	1d6+5

Tabela 52: desertos rochosos/
arenosos do norte. (NE 5 a 10)

1d% Dia	1d% Noite	Encontro	Quantidade Encontrada
—	01-02	Abishai azul (diabo)*	1d2
—	03-04	Guarda de Bane*	1
01-04	05-06	Matilha de barghest	veja Grupos
—	07-09	Fera obscura*	1d2
05-08	10-11	Leão atroz	1d2
09	12	Leão atroz	1d6+4
10-12	13-14	Lobo atroz	1d4+4
13-22	15-24	Dragão (veja Tabela 52A)	1
—	25-26	Soldado do horror*	1
23-27	27-29	Ettin	1d6
28-32	30-31	Gárgula	1d3+1
—	32-33	Lívido	1d3+1
—	34-35	Bando de lívidos	veja Grupos
—	36-38	Carniçal	1d3+3
33-36	39-40	Cão infernal	1d3+1
37-38	41-42	Gato infernal (diabo)	1d2
—	43	Arconte guardião (celestial)	1d2
39-40	44-45	Ibrandlin*	1
41-45	46-49	Janni (gênio)	1d3+1
46-49	50-52	Gárgula kir-lanan♦	1d4+1
50-52	53-54	Lâmia	1d3
53-63	55-65	Criatura [01-50] ou PdMs [51-100] locais	veja Tabela 52B 1d3+2
64	66-70	Múmia	1
65	71	Nishruu*	1
66	72	Nyth*	1
62-72	73-75	Ogro	1d3+1
73-83	76-85	Patrulha orc	veja Grupos
—	86-87	Sombra	1d6
—	88	Mastim das sombras	1d2
84-88	89-92	Troll	1d3+1
—	93	Vargouille	1d4+1
—	94-95	Inumano	1d6
89-95	96-97	Lobo (animal)	1d6+3
96-100	98-99	Worg	1d4
—	100	Aparição	1d3

Tabela 52A: dragões dos
desertos rochosos/arenosos do norte

1d% Dia	Dragão	1d% Dia	Dragão
01-10	Azul, adolescente	56-65	Cobre, jovem adulto
11-20	Latão, jovem adulto	66-70	Ouro, adolescente
21	Marrom, dracolich adolescente♦	71-99	Branco, adulto

1d% Dia	Dragão	1d% Dia	Dragão
22-55	Marrom, jovem adulto*	100	Branco, dracolich jovem adulto♦

Tabela 52B: criaturas dos
desertos rochosos/arenosos do norte

Local	1d% Dia	Criatura Local	Quantidade Encontrada
Anauroch	01-45	Asabi*	1d4+1
	46-60	Bando bedine	veja Grupos
	61-70	Phaerimm*	1d2
	71-85	Patrulha de Obscura	veja Grupos
	86-100	Cauda ferrão (asabi)*	1d4+1

Tabela 53: desertos rochosos/
arenosos temperados (NE 5 a 10)

1d% Dia	1d% Noite	Encontro	Quantidade Encontrada
—	01-02	Abishai azul (diabo)*	1d2
01-05	03-04	Batedores asabi*	veja Grupos
06-08	05-06	Patrulha asabi*	veja Grupos
—	07	Guarda de Bane*	1
09-11	08-09	Matilha de barghest	veja Grupos
—	10-11	Fera obscura*	1d2
12-14	12	Leão atroz	1d2
15-17	13	Lobo atroz	1d4+4
18-26	14-22	Dragão (veja Tabela 53A)	1
—	23-24	Soldado do horror*	1
27-29	25-27	Ettin	1d6
30-32	28-30	Gárgula	1d3+1
—	31-32	Lívido	1d3+1
—	33	Bando de lívidos	veja Grupos
—	34-36	Carniçal	1d3+3
33-38	37-41	Caçadores gnolls	veja Grupos
39-41	42-44	Gorgon	1
—	45	Arconte guardião (celestial)	1d2
42-43	46-47	Ibrandlin*	1
44-47	48-51	Janni (gênio)	1d3+1
48-49	52-53	Lâmia	1d3+1
50-56	54-57	Escorpião monstruoso Grande (inseto)	1d3+3
57-59	58-59	Escorpião monstruoso Enorme (inseto)	1d3+2
60	60-65	Múmia	1d3+1
61-69	66-71	PdMs	1d3+2
70	72	Nishruu*	1
71-75	73	Nômade	veja Grupos
76	74	Nyth*	1
77-80	75-77	Ogro	1d3+1
81-86	78-82	Patrulha orc	veja Grupos
—	83-84	Sombra	1d6
—	85	Mastim das sombras	1d3+1
87-92	86-88	Caçadores homens-escorpião*	veja Grupos
93-95	89	Devorador de aranhas	1d2
—	90-93	Vargouille	1d4+1
—	94-95	Inumano	1d6
96-100	96-98	Lobo (animal)	1d6+3
—	99-100	Aparição	1d3

Tabela 53A: dragões dos
desertos rochosos/arenosos temperados

1d% Dia	Dragão	1d% Dia	Dragão
01-35	Azul, jovem adulto	57-85	Marrom, adulto*
36	Azul, dracolich adolescente♦	86-95	Cobre, adulto
37-55	Latão, adulto	96-100	Ouro, adolescente
56	Marrom, dracolich adolescente♦		

ENCONTROS EM ÁREAS SELVAGENS

tabela 54: desertos rochosos/arenosos do sul

1d%	1d%	Encontro	Quantidade Encontrada
Dia	Noite		
—	01-02	Abishai azul (diabo)*	1d2
01	03	Andro-esfinge (esfinge)	1
02-05	—	Babuino (animal)	1d4x10
—	04	Guarda de Bane*	1
06-08	05-07	Matilha de barghest	veja Grupos
—	08-09	Fera obscura*	1d2
09-11	10-11	Leão atroz	1d3
12-14	12-13	Lobo atroz	1d4+4
15-17	14-16	Djinni (gênio)	1d4
18-25	17-24	Dragão (veja Tabela 54A)	1
26-29	25-26	Dragonne	1d3
—	27-28	Soldado do horror*	1
30-32	29-31	Efreeti (gênio)	1d3
32-34	32-33	Gárgula	1d3+1
35-37	—	Equipe de formigas gigantes (inseto)	veja Grupos
38-42	—	Lagarto gigante (animal)	1d2
—	34-35	Lívido	1d3+1
—	36-37	Bando de lívidos	veja Grupos
—	38-39	Carniçal	1d3+3
43-46	40-41	Caçadores gnolls	veja Grupos
47-49	42-43	Gorgon	1
50	44	Gino-esfinge (esfinge)	1
—	45-46	Arconte guardião (celestial)	1d2
51	47	Ibrandlin*	1
52-54	48-50	Janni (gênio)	1d3+1
55-56	51-52	Lâmnia	1d3+1
57-61	53-54	Escorpião monstruoso Grande (inseto)	1d3+3
62-63	55-56	Escorpião monstruoso Enorme (inseto)	1d3+2
64	57-61	Múmia	1d3+1
65-72	62-67	PdMs	1d3+2
73	68	Nishruu*	1
74-78	69-70	Nômades	veja Grupos
79	71	Nyth*	1
80-82	72-74	Ogro	1d3+1
83-86	75-80	Patrulha orc	veja Grupos
—	81-82	Sombra	1d6
—	83-84	Mastim das sombras	1d3+1
87-89	85	Víbora Enorme (cobra)	1d2
90-94	86-88	Caçadores homens-escorpião*	veja Grupos
95-96	89-90	Devorador de aranhas	1d2
—	91-93	Vargouille	1d4+1
—	94-95	Inumano	1d6
97-100	96-98	Lobo (animal)	1d6+3
—	99-100	Aparição	1d3

tabela 54A: Dragões dos desertos rochosos/arenosos do sul

1d%	Dragão	1d%	Dragão
01-35	Azul, jovem adulto	57-85	Marrom, adulto*
36	Azul, dracolich adolescente♦	86-95	Cobre, adulto
37-55	Latão, adulto	96-100	Ouro, adolescente
56	Marrom, dracolich adolescente♦		

tabela 55: Rios/Lagos do Norte (NE 3 a 10)

1d%	1d%	Encontro	Quantidade Encontrada
Dia	Noite		
01-03	01-03	Aballin*	1

1d%	1d%	Encontro	Quantidade Encontrada
Dia	Noite		
04-06	04-06	Cubo gelatinoso (limo)	1
07-08	07-09	Bruxa verde (bruxa)	1
09-19	10-12	Barcaça a remo	veja Grupos
20-27	13-20	PdMs	1d3+2
28-34	21-28	Merrow (ogro)	1d4+4
35-39	29-32	Bandidos ribeirinhos	veja Grupos
40-42	33-40	Scrag (troll)	1d3+1
43-44	41-44	Bruxa do mar (bruxa)	1d3
45-46	45-46	Tojanida jovem	1d3+1
47-48	47-48	Tojanida adulta	1d3+1
49	49	Tojanida anciã	1
50	50	Vodyanoi	veja Grupos
51-69	51-69	Consulte a Tabela 41: Charcos do Norte	
70-100	70-100	Consulte a tabela de encontros adequada ao ambiente local	

tabela 56: Rios/Lagos temperados (NE 3 a 12)

1d%	1d%	Encontro	Quantidade Encontrada
Dia	Noite		
01-02	01-02	Aballin*	1
03-07	03-08	Bullywug*	1d2x4
08-09	09-13	Chuul	1
10-14	14-18	Dragão de bronze jovem	1
15-16	19-21	Tartaruga dragão	1
17	22	Cubo gelatinoso (limo)	1
18	23	Bruxa verde (bruxa)	1
19-25	24-25	Barcaça a remo	veja Grupos
26-34	26-34	Criatura [01-50] ou PdMs [51-100] locais	veja Tabela 56B
35-40	35-41	Merrow (ogro)	1d4+4
41-42	42	Nixie (fada)	1d6+5
43-47	43-45	Bandidos ribeirinhos	veja Grupos
48-50	46-50	Scrag (troll)	1d3+1
51	51	Bruxa do mar (bruxa)	1d3
52-54	52-54	Tojanida jovem	1d3+1
55-56	55-56	Tojanida adulta	1d3+1
57	57	Tojanida anciã	1
58	58	Vodyanoi	veja Grupos
59-60	59-60	Naga aquática	1d2
61-75	61-75	Consulte a Tabela 42: Charcos Temperados	
76-100	76-100	Consulte a tabela de encontros adequada ao ambiente local	

tabela 56B: criaturas locais

Local	1d%	Criatura Local	Quantidade Encontrada
Lago Akana	01-25	Homem-lagarto	1d3+1
	26-35	Bandidos ribeirinhos	veja Grupos
	36-100	Vodyanoi	veja Grupos
Lago Profundo	01-30	Tartaruga dragão	1
	31-100	Homem-lagarto	1d3+1
Rio Naga	01-15	Nixie (fada)	1d6+5
	16-100	Naga aquática	1d2
Lago Naga	01-10	Bane-lar*	1d2
	11-100	Naga aquática	1d2

tabela 57: Rios/Lagos do sul (NE 3 a 12)

1d%	1d%	Encontro	Quantidade Encontrada
Dia	Noite		
01-02	01-02	Aballin*	1
03	03-04	Bane-lar*	1d4
04-09	05-08	Bullywug*	1d2x4

ENCONTROS EM ÁREAS SELVAGENS

1d% Dia	1d% Noite	Encontro	Quantidade Encontrada
10-16	09-10	Crocodilo (animal)	1d6+5
17-19	11-14	Chuul	1
20-25	15-20	Dragão de bronze jovem	1
26-28	21-22	Elasmossauro (dinossauro)	1d2
29	23	Cubo gelatinoso (limo)	1
30-32	24-25	Crocodilo gigante (animal)	1d6+5
33	26-27	Bruxa verde (bruxa)	1
34-39	28-29	Barcaça a remo	veja Grupos
40-41	30-36	Merrow (ogro)	1d4+4
42-47	37-39	Bandidos ribeirinhos	veja Grupos
48-49	40-46	Scrag (troll)	1d3+1
50	47-48	Bruxa do mar (bruxa)	1d3
51-53	49-51	Tojanida jovem	1d3+1
54-55	52-53	Tojanida adulta	1d3+1
56	54	Tojanida anciã	1
57-58	55-57	Naga aquática	1d2
59-60	58-60	Homem-crocodilo (licantropo)*	1d2
61-75	61-75	Consulte a Tabela 43: Charcos do Sul	
76-100	76-100	Consulte a tabela de encontros adequada ao ambiente local	

tabela 58: oceano do norte (NE 5 a 13)

1d% Dia	1d% Noite	Encontro	Quantidade Encontrada
01-03	01-02	Baleia (animal)	1
04-05	03	Baleia (animal)	1d6+5
06-07	04-06	Baleia cachalote (animal)	1
08-09	07	Baleia cachalote (animal)	1d6+5
10-11	08-09	Tubarão atroz	1d2
12-14	10-13	Kapoacanth (gárgula)	1d2
15-18	14-19	Kraken	1
19	20-26	Lacedon (carniçal)	1d6+6
20-26	27-32	PdMs	1d3+2
27-40	33-39	Navio mercante	veja Grupos
41-42	40-41	Baleia orca (animal)	1d6+5
43-45	42-44	Baleia orca (animal)	1
46-53	45-51	Navio pirata	veja Grupos
54-63	52-54	Golfinho (animal)	2d10
64-65	55-58	Verme púrpura	1
66-67	59-64	Bruxa do mar (bruxa)	1
68-70	65-70	Scrag (troll)	1d3+1
71-73	71-73	Tubarão Enorme (animal)	1
74-76	74-76	Tubarão Grande (animal)	1d4+1
77-82	77-81	Tubarão Médio (animal)	1d6+5
83-86	82-86	Lula (animal)	1d6+5
87-88	87-89	Lula gigante (animal)	1
89	90-91	Gigante das tempestades	1
90-92	92-94	Tojanida adulta	1d3+1
93-94	94-96	Tojanida anciã	1d3+1
95-99	95-99	Patrulha de tritões	veja Grupos
100	100	Homem-tubarão (licantropo)*	1d2

tabela 59: oceano temperado (NE 5 a 13)

1d% Dia	1d% Noite	Encontro	Quantidade Encontrada
01-03	01-02	Elfo aquático	1d10+10
04-06	03-04	Baleia (animal)	1
07-08	05	Baleia (animal)	1d6+5
09-11	06-07	Baleia cachalote (animal)	1
12-13	08	Baleia cachalote (animal)	1d6+5
14-15	09-10	Tubarão atroz	1d2
16-18	11-13	Tartaruga dragão	1
19-22	14-18	Dragão de bronze adulto	1
23-24	19-25	Kapoacanth (gárgula)	1d2
25-27	26-30	Kraken	1

1d% Dia	1d% Noite	Encontro	Quantidade Encontrada
28	31-36	Lacedon (carniçal)	1d6+6
29-37	37-41	Navio mercante	veja Grupos
38-42	42-45	Povo do mar	1d3+1
43-44	46-47	Patrulha do povo do mar	veja Grupos
45-48	48-52	PdMs	1d3+2
49-50	52	Baleia orca (animal)	1d6+5
51-53	53-54	Baleia orca (animal)	1
54-56	55-57	Polvo gigante (animal)	1
57-63	58-62	Navio pirata	veja Grupos
64-69	63-64	Golfinho (animal)	2d10
70	65-67	Verme púrpura	1
71-72	68-72	Scrag (troll)	1d3+1
73	73-75	Bruxa do mar (bruxa)	1
74-76	76-77	Leão marinho	1
77-78	78-79	Tubarão Enorme (animal)	1
79-81	80-81	Tubarão Grande (animal)	1d4+1
82-84	82-83	Tubarão Médio (animal)	1d6+5
85-86	84-85	Shalarin*	1d8+2
87	86	Casta de shalarin*	veja Grupos
88-89	87-89	Lula (animal)	1d6+5
90	90-91	Lula gigante (animal)	1
91	92	Gigante das tempestades	1
92-93	93-94	Tojanida adulta	1d3+1
94	95	Tojanida anciã	1d3+1
95-98	96-99	Patrulha de tritões	veja Grupos
99-100	100	Homem-tubarão (licantropo)*	1d2

tabela 60: oceano do sul (NE 5 a 13)

1d% Dia	1d% Noite	Encontro	Quantidade Encontrada
01-02	01-02	Baleia (animal)	1
03-04	03	Baleia (animal)	1d6+5
05-06	04-05	Baleia cachalote (animal)	1
07	06	Baleia cachalote (animal)	1d6+5
08-09	07-08	Tubarão atroz	1d2
10-15	09-14	Dragão de bronze adulto	1
16-17	15-16	Elasmossauro (dinossauro)	1d2
18-19	17-20	Kapoacanth (gárgula)	1d2
20-22	21-25	Kraken	1
23	26-31	Lacedon (carniçal)	1d6+6
24-28	32-35	Locathah	1d3+1
29-30	36-37	Patrulha locathah	veja Grupos
31-40	38-42	Navio mercante	veja Grupos
41-44	43-46	PdMs	1d3+2
45-47	47-49	Polvo gigante (animal)	1
48-54	50-52	Navio pirata	veja Grupos
55-60	53-54	Golfinho (animal)	2d10
61	55-57	Verme púrpura	1
62-64	58-64	Sahuagin	1d4+4
65-66	65-67	Patrulha sahuagin	veja Grupos
67-68	68-69	Scrag (troll)	1d3+1
69	70-71	Bruxa do mar (bruxa)	1
70-72	72	Leão marinho	1
73-74	73-74	Tubarão Enorme (animal)	1
75-77	75-76	Tubarão Grande (animal)	1d4+1
78-81	77-79	Tubarão Médio (animal)	1d6+5
82-85	80-82	Shalarin*	1d8+2
86-87	83-84	Casta de shalarin*	veja Grupos
88-90	85-88	Lula (animal)	1d6+5
91	89-90	Lula gigante (animal)	1
92	91	Gigante das tempestades	1
93-94	92-93	Tojanida adulta	1d3+1
95	94-95	Tojanida anciã	1d3+1
96-98	96-99	Patrulha de tritões	veja Grupos
99-100	100	Homem-tubarão (licantropo)*	1d2

tabela 61: subterrâneo (NE 4 a 20)

1d%	1d%	Encontro	Quantidade Encontrada
Raso	Profundo		
01-02	01-03	Ninhada de escravos abolete	veja Grupos
02-05	—	Morcego (animal)	(1d3+2)x10
06-07	04-05	Caçador noturno (morcego)*	1d6+6
08	06-07	Sinistro (morcego)*	1d6+1
09-11	08-09	Beholder	1d2
12-13	10-11	Beijo letal (beholder)*	1
14-15	12-13	Mortificador (beholder)*	2
16	14-15	Bodak	1d3+1
17-18	16	Bulette	1d2
19-21	17-18	Tribo de quitinas*	veja Grupos
—	19-21	Revoada de lordes mantor*	veja Grupos
22	22-24	Mantor	1d4+2
23-24	25-26	Ninhada do flagelo das profundezas*	veja Grupos
25	27	Delver	1
—	28-29	Yochlol (demônio)	1d4+1
26	30	Devorador	1
27-29	31	Morcego atroz	1d4+4
30-33	32-35	Dragão (veja Tabela 61A)	1
—	36-37	Tropa de drider	veja Grupos
34-36	38-39	Esquadrão derro	veja Grupos
37-40	40	Esquadrão duergar	veja Grupos
41-42	—	Patrulha urdunnir*	veja Grupos
43-45	41-43	Batedores drow	veja Grupos
46	44-46	Bando de guerra drow	veja Grupos
47-48	47	Gárgula kir-lanan♦	1d4+1
49-50	48	Phaerlin (gigante)*	2
—	49-51	Ladrões svirfneblin	veja Grupos
51-54	52-53	Grimlock	1d2x10
55	54	Horror de elmo*	1
56-57	55-56	Ibrandlin*	2d4
—	57-59	Esquadrão kuo-toa	veja Grupos
58	60	Lich alhoon (ilitide Mag10)*	1
—	61	Devorador de mentes (inquisição)	veja Grupos
59-60	62-64	Devorador de mentes	1d2
61-63	—	Minotauro	1d3+1
—	65	Rastejador Notunro (vulto noturno)	1
64-68	66-69	PdMs	1d3+2
69-71	70-71	Otyugh	1d3+1
72-73	72-74	Phaerimm (Fet8)*	1d2
74	75	Aranha interplanar	1d4+1
75-76	76-78	Verme púrpura	1
77-79	79-80	Quaggoth*	4
80	81	Rast	1d4+2
81-82	82-84	Estrangulador	1d2
83-87	85-87	Rothé das profundezas♦	1d10+10
—	88	Sharn (10 DV, Fet10/Clr8)*	1d2
88-90	89-91	Aranha peluda*	2d10
91-92	92-93	Aranha espada*	1d4+1
93-94	—	Bocarra*	1d3+2
95-96	94-96	Lacra-tumbas*	1
97-99	97-99	Tríbulo brutal	1d3+1
100	100	Xorn Médio	1d3+2

Observação: Como não existe distinção entre dia e noite no Subterrâneo, essa tabela foi separada entre Subterrâneo Raso (menos de 3,5 km de profundidade) e Profundo (mais de 3,5 km abaixo da superfície).

tabela 61A: Dragões do subterrâneo

1d%	Dragão	1d%	Dragão
01-10	Azul, experiente	53-62	Vermelho, antigo
11-12	Azul, dracolich adulto♦	63-64	Vermelho, dracolich experiente♦

1d%	Dragão	1d%	Dragão
13-50	Profundezas, experiente*	65-98	Sombras, experiente*
51-52	Profundezas, dracolich adulto♦	99-100	Sombras, dracolich adulto♦

Grupos

Os grupos mencionados nas tabelas anteriores são descritos a seguir.

Bandidos ribeirinhos: Uma barça a remo (descrita no Capítulo 5 do *Livro do Mestre*), transportando um grupo de 1d6+6 combatentes de 1º nível e 1d3 líderes PdMs (1d4 níveis). Consulte a coluna "PdM Mau" da Tabela 64: Classe do PdM para definir a classe dos líderes. Os bandidos geralmente são Caóticos e Maus. Para determinar a raça do grupo, jogue 1d%: 01-70 humanos, 71-100 meio-orcs. Tabelas 55, 56, 56A, 57.

Bando bedine: Os bedines são encontrados em grupos de batedores, montados em camelos. Os batedores bedine incluem 1d3+1 combatentes humanos de 1º nível, 1d2 rangers humanos (1d3+2 níveis) e 1 líder (1d3+3 níveis). Para definir a classe do líder, jogue 1d%: 01-75 guerreiro, 76-85 ranger, 86-90 clérigo, 91-95 feiticeiro, 96-100 mago. Os bedines geralmente são Caóticos e Bons. Tabelas 23B, 26B, 48B, 52B.

Bando bugbear: 1d10+10 bugbear, 1d3 guerreiros bugbear (1d3 níveis) e 1 guerreiro bugbear (1d4+2 níveis). Tabelas 26, 27, 28, 29B, 46.

Bando de guerra do povo-lagarto: 1d6+6 homens-lagarto, 1d2 druidas homens-lagarto (1d3 níveis) e 1 líder homem-lagarto (1d4+2 níveis). Para definir a classe do líder, jogue 1d%: 01-15 bárbaro, 16-75 druida, 76-90 guerreiro, 91-100 ranger. Tabelas 41B, 42, 42B, 43, 44, 45.

Bando de guerra drow: 1d6+6 guerreiros drow de 2º nível, 1d2 meio-abissais (draegloth*), 1d2 demônios (yochlol*), 1d2 clérigas drow (1d3+2 níveis) e 1 líder (1d4+6 níveis). Para definir a classe do líder, jogue 1d%: 01-40 clérigo, 41-60 guerreiro, 61-70 ranger, 71-75 ladino, 76-100 mago. Tabela 61.

Bando de guerra gnoll: 1d6+1 gnolls, liderados por 1 ranger gnoll (1d6+2), acompanhados por 1d3 tigres. Tabelas 28B, 46B, 50.

Bando de guerra goblin: 1d10+5 goblins, 1d2+1 worgs, 1d2+1 guerreiros goblin (1d3 níveis), 1d2+1 adeptos goblins (1d3+1 níveis) e 1 líder (1d4+2 níveis). Para definir a classe do líder, jogue 1d%: 01-20 clérigo, 21-80 guerreiro, 81-100 feiticeiro. Tabelas 27, 28, 29B, 30.

Bando de guerra kobold: 1d4+8 kobolds, 1d2 arminhos atroz e 1 líder (1d4 níveis). Para definir a classe do líder, jogue 1d%: 01-25 clérigo, 26-60 guerreiro, 61-90 ladino, 91-100 mago. Tabelas 38, 39, 40, 44, 45.

Bando de guerra robgoblin: 1d10+5 robgoblins, 1d3+1 gorilas atroz, 1d2 guerreiros robgoblin (1d3 níveis) e 1 líder (1d6+2 níveis). Para definir a classe do líder, jogue 1d%: 01-15 clérigo, 16-80 guerreiro, 81-90 ranger, 91-100 mago. Tabelas 27, 28, 29B, 40, 49, 49B, 50.

Bando de guerra troll: 1d6+1 trolls e 1 líder (1d3 níveis). Para definir a classe do líder, jogue 1d%: 01-60 bárbaro, 61-70 adepto, 71-95 guerreiro, 96-100 feiticeiro. Tabelas 24B, 27B, 39B, 46, 46B.

Bando de lívidos: 1d3+1 lívidos e 1d6+6 carnicais. Tabelas 23, 24, 35, 37, 38, 39, 40, 46, 46B, 47, 52, 53, 54.

Bandoleiros: 1d3+1 combatentes de 1º nível e 1d2 comandantes (1d3 níveis). Consulte a coluna "PdM Mau" da Tabela 64: Classe do PdM para definir a classe dos líderes. Os bandoleiros geralmente são Caóticos e Maus. Para determinar a raça do grupo, jogue 1d%: 01-70 humanos, 71-100 meio-orcs. Tabelas 32, 33, 34.

Bárbaros de Uthgard: 1d3+1 guerreiros de 1º nível e 1d2 bárbaros (1d3+2 níveis). Os seguidores de Uthgard podem ter qualquer tendência Boa ou Neutra. Tabela 38B.

Barcaça a remo: Uma embarcação pequena (descrita no Capítulo 5 do *Livro do Mestre*), transportando um grupo de mercadores (descritos a seguir). Tabelas 55, 56, 57.

Batedores asabi: 1d3+1 asabi e 1d2 cauda ferrões. Tabela 53.

Batedores drow: 1d4+2 guerreiros drow de 2º nível, 1d2 ladinos drow (1d3+2 níveis) e 1 clérigo drow (1d3+3 níveis). Tabela 61.

Batedores halfling (espectrais): 1d4+2 combatentes halfling espectrais de 1º nível, 1d2 rangers halfling espectrais (1d3+1 níveis) e 1d2 druidas halfling espectrais (1d4+1 níveis). Há 50% de chance do grupo estar montado em corujas gigantes. Tabelas 39B.

Batedores halfling (pés-leves): 1d4+4 combatentes halfling pés-leves de 1º nível, 1d3+1 cachorros e 1 líder (1d3+3 níveis). Para definir a classe do líder, jogue 1d%: 01-15 clérigo, 16-20 druida, 21-60 guerreiro, 61-70 ranger, 71-90 ladino, 91-100 feiticeiro. Tabelas 24, 35, 36, 37.

Caçadores anões do ártico: 1d4+4 combatentes anões do ártico de 1º nível e 1d3+1 bárbaros anões do ártico (1d3+3 níveis). Tabelas 29, 48, 51.

Caçadores anões selvagens: 1d4+4 combatentes anões selvagens de 1º nível, 1d3 bárbaros anões selvagens (1d3+1 níveis) e 1d2 clérigos anões selvagens (1d3+1 níveis). Tabela 40B.

Caçadores de Chult: 1d4+2 combatentes humanos de 1º nível, 1d2 bárbaros humanos (1d4+1 níveis) e 1d2 feiticeiros humanos (1d4+2 níveis). Os nativos de Chult geralmente são Caóticos e Bons. Tabela 40B.

Caçadores elfos selvagens: 1d4+2 combatentes elfos selvagens de 11º nível e 1d3 rangers elfos selvagens (1d6 níveis). Tabelas 39B, 40.

Caçadores gnolls: 1d4+1 gnolls, liderados por 1 ranger gnoll (1d3+1 níveis). Tabelas 28B, 33, 34, 36, 37, 39, 40, 49, 50, 53, 54.

Caçadores homens-escurião: 1d4+2 homens-escurião e 1 clérigo homem-escurião (1d3+1 níveis). Tabelas 53, 54.

Casta de shalarin: 1d6+4 shalarin, 1d2 guerreiros shalarin (1d3 níveis) e 1d2 adeptos shalarin (1d4 níveis). Tabelas 59, 60.

Convenção de bruxas: 2 annis, 1 bruxa verde e 1d3+2 gigantes da neblina. Tabelas 44, 45.

Devorador de mentes (inquisição): 1d3+2 devoradores de mentes e 1d6+4 grimlocks. Tabela 61.

Equipe de formigas gigantes: 1d6+5 operárias e 1 soldado. Tabelas 37, 50, 54.

Escravagistas: 1d4+2 combatentes de 1º nível, 1d2 guerreiros (1d3 níveis), 1d2 ladinos (1d3 níveis) e 2d8 cativos, quase sempre plebeus de 1º nível. Os escravagistas geralmente são Neutros e Maus. Para determinar a raça do grupo, jogue 1d%: 01-70 humanos, 71-100 meio-orcs. Os cativos podem ser de qualquer raça humanóide. Tabelas 32, 33, 34.

Esquadrão azer: 1d10+10 azer, 1d2 guerreiros azer (1d4+1 níveis) e 1 líder (1d4+2 níveis). Para definir a classe do líder, jogue 1d%: 01-30 clérigo, 31-90 guerreiro, 91-100 mago. Tabelas 28, 31B.

Esquadrão de elfos da floresta: 1d6+6 combatentes elfos da floresta de 1º nível, 1d3 magos elfos da floresta (1d3+1 níveis) e 1 líder (1d4+1 níveis). Para definir a classe do líder, jogue 1d%: 01-10 clérigo, 11-20 druida, 21-50 guerreiro, 51-75 ranger, 76-80 ladino, 81-100 mago. Tabelas 38, 38B, 39, 39B.

Esquadrão derro: 1d4+4 guerreiros derro de 1º nível, 1d2 ladinos derro (1d3+1 níveis) e 1 feiticeiro derro (1d4+3 níveis), sempre montados em aranhas monstruosas Grandes. Tabela 61.

Esquadrão drow: 1d6+6 combatentes drow de 1º nível, 1 mago drow (1d3+1 níveis), 1 clériga drow (1d4+1 níveis) e 1 líder (1d4+3 níveis). Para definir a classe do líder, jogue 1d%: 01-40 clérigo, 41-50 guerreiro, 51-55 ranger, 56-65 ladino, 66-100 mago. Tabelas 29B, 38, 39, 39B.

Esquadrão duergar: 1d6+6 guerreiros duergar de 1º nível, 1d3 tenentes duergar (1d3+1 níveis) e 1 líder (1d4+3 níveis). Para definir a classe dos tenentes e do líder, jogue 1d%: 01-15 clérigo, 16-60 guerreiro, 61-65 monge, 66-75 ranger, 76-90 ladino, 91-100 mago. Tabela 61.

Esquadrão kuo-toa: 1d6+5 kuo-toa, 1d2 boleiros (clérigo 3), 1d2 monitores (monge 4) e 1 guerreiro kuo-toa de 8º nível. Tabela 61.

Esquadrão orc: 1d10+10 orcs, 1d3 guerreiros orcs (1d4 níveis) e 1 líder orc (1d4+2 níveis). Para definir a classe do líder, jogue 1d%: 01-30 bárbaro, 31-45 clérigo, 46-80 guerreiro, 81-85 ranger, 86-90 ladino, 91-100 feiticeiro. Tabelas 26B, 29B.

Esquadrão siv: 1d6+6 siv, 1d4+1 monges siv de 2º nível e 1 líder siv (1d3+2 níveis). Para definir a classe do líder, jogue 1d%: 01-10 clérigo, 11-20 guerreiro, 21-85 monge, 86-90 ranger, 91-100 mago. Tabelas 41, 42, 42B, 43, 44, 45.

Ladrões svirfneblin: 1d2+2 rangers svirfneblin (1d3+1 níveis), 1d2 ladino svirfneblin (1d3+2 níveis) e 1 ilusionista svirfneblin (1d3+4 níveis). Tabela 61.

Matilha barghest: 1d2 barghest e 1d4+4 goblins. Tabelas 35, 36, 37, 39, 40, 48, 50, 52, 53, 54.

Mercadores: 2d4 plebeus de 1º nível, 2d4 combatentes de 1º nível e 1d2 líderes PdMs (1d4 níveis). Determine a classe dos líderes usando a Tabela 64: Classe do PdM. Os mercadores apresentam a tendência padrão de sua raça (geralmente Neutro quando não estiver especificado). Para definir a raça dos mercadores, jogue 1d%: 01-05 anões dourados, 06-10 anões do escudo, 11-15 elfos da lua, 16-20 elfos da floresta, 21-30 gnomos das rochas, 31-80 humanos, 81-90 meio-orcs, 91-100 halfling. Tabelas 32, 33, 34.

Milícia: 1d4+4 combatentes de 1º nível. Para determinar a raça do esquadrão, jogue 1d%: 01-08 anões dourados, 09-15 anões do escudo, 16-20 elfos do sol, 21-25 elfos da lua, 26-30 elfos da floresta, 31-35 gnomos das rochas, 36-85 humanos, 86-93 meio-orcs, 94-100 halfling. A milícia apresenta a tendência padrão de sua raça (geralmente Neutro quando não estiver especificado). Tabelas 32, 33, 34.

Navio mercante: Uma embarcação (descrita no Capítulo 5 do *Livro do Mestre*), transportando 4d4 plebeus de 1º nível como marinheiros, 1d3+1 especialistas (1d6 níveis) como oficiais e um grupo de mercadores, descritos a seguir. Tabelas 58, 59, 60.

Navio pirata: Uma embarcação (descrita no Capítulo 5 do *Livro do Mestre*), transportando 1d10+10 plebeus de 1º nível como marinheiros, 1d6+6 combatentes de 1º nível e 1d4+2 líderes PdMs (1d6 níveis). Os piratas geralmente são Caóticos e Maus. Para definir a raça da tripulação, jogue 1d%: 01-15 meio-orcs, 16-90 humanos, 91-100 orcs. Tabelas 58, 59, 60.

Ninhada de escravos abote: 1d3+1 abotes e 1d6+6 skum. Tabela 61.

Ninhada do flagelo das profundezas: 1 flagelo das profundezas e 2d4 proles. Para definir a raça das proles, jogue 1d%: 01-10 chuul, 11-30 mantor, 31-60 quaggoth, 61-80 minotauro, 81-100 tríbulo brutal. Tabela 61.

Nômades: 1d4+2 combatentes humanos de 1º nível e 1d2 líderes (1d4 níveis), sempre montados em cavalos de guerra leves. Para definir a classe dos líderes, jogue 1d%: 01-05 bardo, 06-40 bárbaro, 41-55 clérigo, 56-70 guerreiro, 71-90 ranger, 91-95 ladino, 96-100 feiticeiro. Os nômades podem ser nativos das tribos Nar, bárbaros do Percorso, cavaleiros do Shaar ou bandos tuigan. Tabelas 35, 36, 37, 48, 49, 50, 53, 54.

Patrulha aarakocra: 1d4+4 aarakocra e 1d2 rangers aarakocra (1d4+1 níveis). Tabelas 27, 28, 29B, 30, 31.

Patrulha asabi: 1d4+4 asabi, 1 adepto asabi (1d3+1 níveis), 1 combatente asabi (1d3+1 níveis) e 1d2 cauda ferrões. Tabela 53.

Patrulha de Evereska: 1d6+6 combatentes elfos da lua de 1º nível, 1d2 magos elfos do sol (1d4 níveis) e 1 líder elfo do sol (1d4+4 níveis). Para definir a classe do líder, jogue 1d%: 01-10 clérigo, 11-15 druida, 16-35 guerreiro, 36-60 ranger, 61-65 ladino, 66-75 feiticeiro, 76-100 mago. Tabela 23B.

Patrulha de Obscura: 1d4+4 guerreiros humanos de 1º nível, 1d2 guerreiros humanos (1d4 níveis), 1d2 feiticeiros humanos (1d6 níveis) e 1 líder. Há 50% de chance do grupo estar montado em morcegos atrevidos. O líder é um guerreiro (1d4+1 níveis)/feiticeiro (1d6+2 níveis). Para definir a raça do líder, jogue 1d%: 01-75 huma-

no, 76–100 vulto. Os humanos de Obscura geralmente são Neutros e Maus. Tabelas 23B, 26B, 48B, 52B.

Patrulha de tritões: 1d10+1 tritões, montados em golfinhos. Tabelas 58, 59, 60.

Patrulha do povo do mar: 1d6+6 povo do mar, 1d3+1 golfinhos, 1d3 tenentes (1d3+1 níveis) e 1 líder (1d4+2 níveis). Para definir a classe dos tenentes e do líder, jogue 1d%: 01–40 bardo, 41–50 clérigo, 51–70 guerreiro, 71–80 ladino, 81–100 feiticeiro. Tabela 59.

Patrulha dos anões do escudo: 1d4+4 guerreiros anões do escudo de 1º nível, 1d2 clérigos anões do escudo (1d3 níveis) e 1 líder (1d4+2 níveis). Para definir a classe do líder, jogue 1d%: 01–15 bárbaro, 16–35 clérigo, 36–85 guerreiro, 86–90 paladino, 91–95 ladino, 96–98 feiticeiro, 99–100 mago. Tabelas 23, 26, 29, 29B.

Patrulha dos anões dourados: 1d4+4 guerreiros anões dourados de 1º nível, 1d2 clérigos anões dourados (1d4 níveis), 1d2 feiticeiros anões dourados (1d4 níveis) e 1 líder (1d4+2 níveis). Para definir a classe do líder, jogue 1d%: 01–20 clérigo, 21–65 guerreiro, 66–75 paladino, 76–100 feiticeiro. Tabelas 25, 27, 28, 30, 31.

Patrulha goblin: 1d6+3 goblins, liderados por 1 guerreiro goblin (1d3 níveis). Tabelas 24, 27B, 36, 37, 39, 40, 49, 49B, 50.

Patrulha halfling (austeros): 1d6+6 combatentes halfling austeros de 1º nível, 1d2 clérigos halfling austeros (1d3 níveis), 1d2 guerreiros halfling austeros (1d3 níveis) e 1 líder (1d4+2 níveis). Para definir a classe do líder, jogue 1d%: 01–05 bardo, 06–40 clérigo, 41–75 guerreiro, 76–85 ranger, 86–95 ladino, 96–100 mago. Tabelas 25.

Patrulha locathah: 1d6+6 locathah, 1d2 bárbaros locathah (1d3 níveis), 1d2 leões marinhos e 1 líder (1d3+4 níveis). Para definir a classe do líder, jogue 1d%: 01–75 adepto, 76–85 guerreiro, 86–90 bárbaro, 91–100 ranger. Tabela 60.

Patrulha orc: 1d4+4 orcs, 1d2 bárbaros orcs (1d3 níveis) e 1 líder (1d4+2 níveis). Para definir a classe do líder, jogue 1d%: 01–30 bárbaro, 31–45 clérigo, 46–80 guerreiro, 81–85 ranger, 86–90 ladino, 91–100 feiticeiro. Tabelas 23, 26, 26B, 35, 36, 37, 38, 38B, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49B, 50, 52, 53, 54.

Patrulha sahuagin: 1d8+8 sahuagin, 1d2 tubarões Grandes e 1 tenente sahuagin de 3º nível. Para determinar a classe do tenente, jogue 1d%: 01–20 clérigo, 21–60 guerreiro, 61–95 ranger, 96–100 feiticeiro. Tabela 60.

Patrulha urdunnir: 1d6+6 urdunnir, 1d3 guerreiros urdunnir (1d3+1 níveis) e 1 líder (1d4+3 níveis). Para definir a classe do líder, jogue 1d%: 01–40 clérigo, 41–70 guerreiro, 71–80 paladino, 81–90 ranger, 91–100 mago. Tabela 61.

Patrulha yuan-ti: 1d3+1 sangue puros, 1d2 mestiços e 1d2 abominações. Tabelas 40, 40B, 45.

Patrulha: 1d3+1 guerreiros de 1º nível e 1d2 líderes PdMs (1d3 níveis). Determine a classe dos líderes usando a Tabela 64: Classe do PdM. As patrulhas apresentam a tendência padrão de sua raça (geralmente Neutro quando não estiver especificado). Para definir a raça dos patrulheiros, jogue 1d%: 01–08 anões dourados, 09–15 anões do escudo, 16–20 elfos do sol, 21–25 elfos da lua, 26–30 elfos da floresta, 31–35 gnomos das rochas, 36–85 humanos, 86–93 meio-orcs, 94–100 halfling. Tabelas 32, 33, 34.

Peregrinos: 3d4 plebeus de 1º nível, 2d4 combatentes de 1º nível e 1d2 líderes (1d3 níveis). Para definir a classe dos líderes, jogue 1d%: 01–70 clérigo, 71–95 guerreiro, 96–100 paladino. Os peregrinos apresentam a tendência padrão de sua raça (geralmente Neutro quando não estiver especificado). Para definir a raça dos peregrinos, jogue 1d%: 01–05 anões dourados, 06–10 anões do escudo, 11–15 elfos da lua, 16–20 elfos da floresta, 21–30 gnomos das rochas, 31–80 humanos, 81–90 meio-orcs, 91–100 halfling. Tabelas 32, 33, 34.

Revoada de lordes mantor: 1d6+1 mantor e 1 lorde mantor. Tabela 61.

Saqueadores gigantes da colina: 1d6+5 gigantes da colina e 1d3+1 lobos atroz. Tabelas 26, 27, 28, 29, 29B, 30, 31.

Saqueadores goblin: 1d3+2 goblins, liderados por 1 guerreiro goblin (1d3 níveis), sempre montados em worgs. Tabelas 24, 25, 26B, 32, 33, 34, 36, 37, 39, 49, 49B, 50.

Saqueadores lagartos ígneos: 1d6+4 lagartos ígneos, 1d2 clérigos lagartos ígneos (1d4 níveis), 1 guerreiro lagarto ígneo (1d6+1 níveis), sempre montados em patas largas. Tabelas 28 e 31B.

Saqueadores ogros magos: 1d2 ogros magos e 1d3+1 ogros. Tabelas 38, 39, 40.

Saqueadores orcs: 1d10+5 orcs e 1d3+1 bárbaros orcs (1d3 níveis). Tabelas 27, 27B, 28, 29B, 31, 38B, 46B, 49, 49B.

Saqueadores robgoblin: 1d6+3 robgoblins, 1d2 guerreiros robgoblins (1d2 níveis) e 1d2 lobos atroz. Tabelas 27B, 36, 37, 47.

Tigre da neve/tigre vermelho: O tigre vermelho, também denominado tigre da neve, habita as montanhas do Norte, desde as Montanhas Inferiores até a Espinha do Mundo. Seu pelo apresenta uma cor uniforme de ferrugem. Seu primo, o tigre da neve, é nativo de Rashemen. Os tigres da neve mudam trocam a pelagem conforme as estações: durante o período mais quente, seu pelo é marrom claro com tarjas esverdeadas, mas é branco com tarjas negras durante o inverno. Em termos de jogo, esses felinos são idênticos ao tigre descrito no Livro dos Monstros. Esse encontro apresenta somente uma criatura. Tabelas 33, 34, 48.

Tribo de quitinas: 1d6x10 quitinas e 1d4+1 choldrith. Tabela 61.

Tropa de homens-javali: 1d3+1 homens-javali e 1d4+1 javalis. Tabelas 39, 40.

Tropa de homens-rato: 1d4+1 homens-rato e 1d4+4 ratos atroz. Tabelas 38, 38B, 39, 40.

Tropa de homens-urso: 1d3+1 homens-urso e 1d4 ursos marrons. Tabelas 38, 38B, 39.

Tropa de lobisomens: 1d4+1 lobisomens e 1d4+4 lobos. Tabelas 23, 38, 38B, 39, 40, 46, 47.

Tropa drider: 1d2 drider e 1d6+6 aranhas monstruosas Médias. Tabela 61.

Tropa vampírica: 1d2 vampiros e 1d4+1 crias vampíricas. Tabelas 26, 27, 28, 29, 30, 31, 38 39, 40.

Turba troglodita: 1d6+3 trogloditas e 1d2 lagartos gigantes. Tabela 28B.

Vodyanoi: Os vodyanoi são espécies aquáticas de tríbulo brutal. Ele é semelhante ao seu primo terrestre, mas tem deslocamento de Natação de 6 m no lugar de Escavar e Percepção às Cegas de 18 m no lugar de Sentido Sísmico. Esse encontro apresenta somente uma criatura. Tabelas 55, 56, 56A.

geração de pdm

A próxima seção descreve o processo de geração de PdMs, que podem ser utilizados como líderes dos encontros com grupos de criaturas ou integrantes de um bando de aventureiros do Mestre.

Após determinar o nível, a tendência, a classe e a raça de cada PdM do grupo, o Mestre poderá utilizar as Tabelas 2–33 a 2–43 do Livro do Mestre para terminar o processo de criação. Também é possível criar os PdMs conforme as necessidades da campanha, a critério do Mestre.

tabela 62: nível do pdm

1d%	Nível	1d%	Nível
01–50	1d3	91–99	1d3+9
51–75	1d3+3	100	1d3+12
76–90	1d3+6		

tabela 63: tendência do pdm

1d%	Tendência
01–20	Bom (LB, NB ou CB)
21–50	Neutro (LN, N ou CN)
51–100	Mau (LM, NM ou CM)

tabela 64: classe do pdm

Bom	Neutro	Mau	Classe	Bom	Neutro	Mau	Classe
01-05	01-05	01-10	Bárbaro	51-55	—	—	Paladino
06-10	06-10	11-15	Bardo	56-60	51-55	56-60	Ranger
11-30	11-15	16-35	Clérigo	66-75	56-75	61-80	Ladino
31-35	16-25	36-40	Druida	76-80	76-80	81-85	Feiticeiro
36-45	26-45	41-50	Guerreiro	81-100	81-100	86-100	Mago
46-50	46-50	51-55	Monge				

tabela 65: raça de pdm bom

Bbr	Brd	Clr	Drd	Gue	Mng	Pal	Rgr	Lad	Fet	Mag	Raça	Nível**
—	01	01	—	01-02	01-02	01-10	—	—	01-02	01	Aasimar (tocado pelos planos)	-1
—	02-05	02-08	—	03-12	03-04	11-16	01-04	01-03	03-10	02	Anão dourado	Normal
01-03	—	09-15	—	13-27	05	17-26	05-08	04-06	11	—	Anão do escudo	Normal
—	06-12	16-20	01-08	28-32	06	27-30	09-18	07-10	12-21	03-11	Elfo do sol	Normal
—	13-22	21-25	09-16	33-37	07-21	31-35	19-23	11-20	22-31	12-31	Elfo da lua	Normal
04-23	23-29	26-30	17-31	38-42	22-26	36-39	24-28	—	32	32	Elfo selvagem	Normal
24-25	30-33	31-35	32-45	43-47	27-31	40-43	29-33	—	33	33	Elfo da floresta	Normal
—	34	36	46	48	32	44	34	21-22	34	34	Genasi do ar (tocado p/ planos)	-1
—	35	37	47	49-50	33	45	35	—	35	35	Genasi da terra (tocado p/ planos)	-1
—	36	38	48	—	34	46	36	—	36	36-37	Genasi do fogo (tocado p/ planos)	-1
—	37	39	49	51	35	47	37	23	37	—	Genasi da água (tocado p/ planos)	-1
—	38-42	40-44	—	52	36	48	38	24-29	38-47	38-42	Gnomo	Normal
26	43-54	45-49	50-59	53-58	37-51	49-55	39-44	30-41	48-57	43-61	Meio-elfo	Normal
—	55	50	—	59	52	56	—	42-48	58-59	62	Halfling austero	Normal
—	56	51-55	60	60	53	57	45	49-54	60-61	63	Halfling pé-leve	Normal
27-31	57	56-60	61-70	61	54	58	46-50	55-56	62-63	64	Halfling espectral	Normal
32-52	58	61-65	71	62-66	55-69	59-63	51-55	57-71	65-65	65	Meio-orc	Normal
53-77	59-93	66-91	72-96	67-91	70-95	64-91	56-92	72-96	66-90	66-95	Humano	Normal
—	94	92-93	97	92	—	—	93-94	—	91	96	Hybsil*	-1
—	95	94-95	—	93	—	—	—	97	92	97	Svirfneblin (gnomo)	-3
78	96	96-97	98	94	96-97	92-96	95	98	93-95	98	Meio-celestial*	-3
79	97	98	—	95	98-99	97-99	96	99	96-98	99	Meio-dragão*	-3
80-100	98-100	99	99-100	96-99	—	—	97-99	—	99	—	Wemic*	-5
—	—	100	—	100	100	100	100	100	100	100	Homem-urso (licantropo)*	-4

* Jogue novamente para determinar a raça básica do Pdm. Ignore novos resultados com essa observação.

** Caso a criatura seja excepcionalmente poderosa, reduza seu nível de classe para equilibrar o NE (consulte Monstros Barra-Pesada, página 102 do Livro do Mestre). Se obtiver um nível de classe igual ou inferior a 0, jogue novamente.

tabela 66: raça de pdm neutro

Bbr	Brd	Clr	Drd	Gue	Mng	Rgr	Lad	Fet	Mag	Raça	Nível**
01	01-02	01-10	01-02	01-10	—	01	01	01	—	Anão dourado	Normal
02	03	11-25	03	11-30	—	02	02-04	—	—	Anão do escudo	Normal
—	04-06	26-31	04-05	31-32	—	03-04	05	02	01-06	Elfo do sol	Normal
—	07-14	32-36	06-10	33-34	01-02	05-06	06-09	03	07-22	Elfo da lua	Normal
03-12	15	37	11-15	35-36	—	07-13	—	04	—	Elfo selvagem	Normal
13	16-19	38	16-31	37-42	03	14-25	—	05	23-24	Elfo da floresta	Normal
—	20	39	32	—	04	29	10-11	06-07	25-26	Genasi do ar (tocado p/ planos)	-1
—	21	40	33	43-44	05	30	12	08-09	—	Genasi da terra (tocado p/ planos)	-1
—	22	41	34	45	06	31	—	10-11	27-28	Genasi do fogo (tocado p/ planos)	-1
—	23	42	35	46	07	32	13	12-13	29-30	Genasi da água (tocado p/ planos)	-1
—	24	43	36	47	08	33	14	14	31-32	Gnomo	Normal
14-15	25-34	44-53	37-41	48-52	09-18	34-53	15-20	15-29	33-43	Meio-elfo	Normal
—	35-37	54-56	—	53	19	54	21-50	30	44	Halfling austero	Normal
16	38-39	57-58	—	54	20	—	51-55	31-32	—	Halfling pé-leve	Normal
17-29	40	59-60	42-46	55	—	55	56-60	33	—	Halfling espectral	Normal
30-64	41	61-62	47	56-58	21-24	56-65	61-70	34-39	45-46	Meio-orc	Normal
65-74	42-97	63-89	48-87	59-92	25-100	66-95	71-95	40-94	47-96	Humano	Normal
75-85	—	90-95	88-98	93	—	96	—	95	—	Povo-lagarto	-2
—	—	96	—	94	—	97	96	96	—	Svirfneblin (gnomo)	-3
—	—	97	—	95	—	—	97	97	97	Doppelganger	-3
—	98	98	—	96	—	98	98	98	98	Vultou*	-2
86-98	—	—	—	97-98	—	—	—	—	—	Wemicu	-5
99	99	99	99	99	—	99	99	99	99	Homem-javali (licantropo)u*	-3
100	100	100	100	100	—	10	100	100	100	Homem-tigre (licantropo)u*	-4

* Jogue novamente para determinar a raça básica do Pdm. Ignore novos resultados com essa observação.

** Caso a criatura seja excepcionalmente poderosa, reduza seu nível de classe para equilibrar o NE (consulte Monstros Barra-Pesada, página 102 do Livro do Mestre). Se obtiver um nível de classe igual ou inferior a 0, jogue novamente.

pdm aleatório em masmorras

As tabelas de encontros em masmorras incluem grupos de PdMs com níveis de classe vinculados diretamente ao nível da masmorra. Quando obtiver o resultado "PdMs", jogue o dado indicado para determinar a quantidade de personagens do encontro; depois, consulte a Tabela 63: Tendência do PdM para definir se os aventureiros são Bons, Neutros ou Maus. Após selecionar a tendência, consulte a Tabela 64: Classe de PdM para determinar a classe de cada integrante do grupo de PdMs.

Finalmente, defina a raça de cada personagem usando as Tabelas 65 a 66 (PdM Bom, PdM Neutro e PdM Mau, respectivamente) conforme apropriado à tendência do grupo.

pdm aleatório em áreas selvagens

Para criar um grupo de PdMs obtido nas tabelas de encontros em áreas selvagens, siga o processo descrito em PdM Aleatório em Masmorras, acima. Entretanto, primeiro será necessário determinar o nível dos personagens. Os NE dos encontros em áreas selvagens variam entre si para o mesmo tipo de terreno; portanto, o poder de um grupo de PdMs encontrado na mesma região também pode variar. Consulte a Tabela 62: Nível do PdM para definir o nível de cada personagem. Depois, siga as orientações do processo de criação de PdMs descrito anteriormente.

tabela 67: raça de pdm mau

Bbr	Brd	Clr	Drd	Gue	Mng	Rgr	Lad	Fet	Mag
—	—	01	—	01-02	—	—	01	—	—
—	—	02	—	03-04	—	—	02	—	—
—	—	03	—	05	—	01	03-04	—	01-09
01	—	04	—	—	—	—	—	01	—
02-03	01	05	01	06	—	02-03	05	—	10
04	02	06-09	02	07-08	01	04-05	06-07	02	11
05	03-16	10-19	03	09-11	02-09	06-20	08-22	03-17	12-26
06	17	—	—	—	—	—	23	18	—
07	18	20	—	12	—	—	24	19	27
08	19	21	—	—	—	—	25	20	28
09-23	20-21	22-30	04-05	13-19	10-17	21-26	26-38	21-23	—
24-38	22-84	31-55	06-56	20-51	18-81	27-44	39-56	24-55	29-69
39	85	56	57	52	—	45	—	56	70
40-43	—	57-61	58-71	53	—	46-47	—	57	—
—	86	62	—	—	82	48	57-58	58	71
—	87	63	—	54-55	83	49	59	59	—
—	88	64	—	56	84	50	60	60	72-73
—	89	65	—	57	85	51	61	61	74-75
44	90	66	72	58	—	—	62-79	62	—
45	—	67	73	59-69	86-89	52	80	63	76-77
46	—	68	74	70	—	—	81	64-77	—
47-66	—	69	75	71-76	—	—	—	—	—
67	91	70	76	77	90	53	82-83	78	78
68	92	71	77	78	91	—	84-85	—	79
—	—	72-74	—	79	—	—	—	—	—
—	—	—	—	80	—	—	—	—	80-87
—	—	75	—	81	—	—	—	—	—
—	—	—	—	82	—	—	—	—	—
69-83	—	76-77	78-100	83	—	54-71	—	79	88
84	—	78-80	—	84	—	72	—	80-81	—
85-86	—	81-82	—	85	—	73	86-89	82	89
87-88	—	83	—	86	—	74	—	83	—
89-91	—	84	—	—	—	—	—	84	—
—	—	85	—	87	—	—	90	85	90
—	—	86	—	88	92-93	—	—	86	91-92
92	93	87	—	89	—	75	91	87	93
—	94	88	—	90	—	76	92-93	88	94
93-94	95	89	—	91	—	77	94	89	95
95-96	96	90	—	92	—	78-79	95	90	96
—	97	91-92	—	93	—	—	96	91	97
97-98	98	93-94	—	94	94	80	97-98	92	98
99-100	99	95	—	95	95	81-95	99	93-95	99
—	100	96	—	96	96	96	100	95-96	100
—	—	97	—	97	97	97	—	97	—
—	—	98	—	98	98	98	—	98	—
—	—	99	—	99	99	99	—	99	—
—	—	100	—	100	100	100	—	100	—

Raça	Nível**
Anão dourado	Normal
Anão do escudo	Normal
Elfo da lua	Normal
Elfo selvagem	Normal
Elfo da floresta	Normal
Fey'ri (tocado p/ planos)*	-1
Meio-elfo	Normal
Halfling austero	Normal
Halfling pé-leve	Normal
Halfling espectral	Normal
Meio-orc	Normal
Humano	Normal
Gárgula kir-lanan	-6
Povo-lagarto	-2
Genasi do ar (tocado p/ planos)	-1
Genasi da terra (tocado p/ planos)	-1
Genasi do fogo (tocado p/ planos)	-1
Genasi da água (tocado p/ planos)	-1
Goblin	Normal
Robgoblin	Normal
Kobold	Normal
Orc	Normal
Tanarukk (tocado p/ planos)*	-5
Tiefling (tocado p/ planos)	-1
Elfa drow	-2
Elfo drow	-2
Duergar (anão)	-2
Derro (anão)	-1
Gnoll	-2
Troglodita	-2
Bugbear	-3
Ogro	-5
Minotauro	-8
Devorador de mentes	-8
Ogro mago	-8
Homem-morcego (licantropo)**	-4
Homem-rato (licantropo)*	-2
Homem-crocodilo (licantropo)**	-7
Lobisomem (licantropo)*	-3
Doppelganger maior*	-12
Meio-abissal*	-3
Meio-dragão*	-3
Vulto*	-2
Yuan-ti sangue puro	-6
Yuan-ti mestiço	-6
Yuan-ti abominação	-9
Yuan-ti maculado	-3

* Jogue novamente para determinar a raça básica do PdM. Ignore novos resultados com essa observação.

** Caso a criatura seja excepcionalmente poderosa, reduza seu nível de classe para equilibrar o NE (consulte Monstros Barra-Pesada, página 102 do Livro do Mestre). Se obtiver um nível de classe igual ou inferior a 0, jogue novamente.

JUNTE-SE AOS MAIORES PODERES DE FAERÛN

Usando essa divisória de quatro faces, o Mestre é capaz de controlar todos os eventos que acontecem em sua campanha de *Forgotten Realms — Os Reinos Esquecidos*.

Esse acessório apresenta uma arte estonteante e oferece auxílio ao Mestre, pois contém todas as tabelas do *Livro do Jogador*, do *Livro do Mestre* e do *Cenário de Campanha dos Reinos Esquecidos* consultadas com maior frequência. Além disso, permite manter as anotações, resultados e outras surpresas em segredo dos jogadores. Você também encontrará um livreto de 32 páginas, contendo as tabelas de encontros aleatórios para masmorras de 1º a 20º nível e encontros em áreas selvagens para mais de 30 combinações de terreno e clima.

Para utilizar esse acessório, o Mestre precisará do *Livro do Jogador*, do *Livro do Mestre*, do *Livro dos Monstros* e do *Cenário de Campanha dos Reinos Esquecidos*.



DEVIR LIVRARIA
www.devir.com.br

DEV886860000

ISBN: 85-7532-087-4



9

788575 320877

