

The background of the cover is a detailed illustration of a dungeon. A knight in a red hooded cloak and chainmail armor is walking through a stone archway, holding a flaming torch in his right hand and a wooden shield in his left. He is looking towards the right. In the lower right corner, a human skeleton is sitting on the stone floor, looking up at the knight. The walls and floor are made of rough-hewn stones.

**Old
Dragon**
COMPATÍVEL

Solo Dragon Dungeon

Regras para Aventuras Solitárias
em Old Dragon 2ª Edição

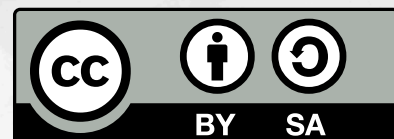
Suplemento

Rhuan Burle - Nerd em Off



Solo Dragon Dungeon

**Regras para Aventuras Solitárias
em Old Dragon 2ª Edição**



Old Dragon 2ª Edição © 2023 da Buró Editora está licenciado sob CC BY-SA 4.0 e é uma criação de Antonio Sá Neto, Dan Ramos e Fabiano Neme baseado nos originais de Gary Gygax e Dave Arneson. Para ver uma cópia desta licença, visite <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>.

ESCRITO E EDITADO POR: Rhuan Burle
LAYOUT E DIAGRAMAÇÃO: Rhuan Burle
ILUSTRAÇÕES: Livros oficiais do Old
Dragon e IA

NOTAS - AGRADECIMENTOS

Por que este suplemento existe?

Criei o Solo Dragon Dungeon movido por um desejo simples: jogar RPG solo sem precisar gerenciar múltiplos personagens ou grupos de ajudantes. Queria apenas a experiência crua de um herói solitário desafiando masmorras perigosas, com regras que respeitassem minha necessidade de liberdade e praticidade.

O sistema Solo Dragon do Livro II de Old Dragon 2ª Edição foi minha inspiração e base – um trabalho excelente que demonstra toda a elegância do sistema. Minha contribuição aqui é modestamente expandir esse alicerce, adicionando novas camadas de conteúdo para enriquecer a experiência solo, sem complicar a essência que amo neste jogo.

Agradecimentos especiais:

- À Buró Editora e aos criadores de Old Dragon (Antonio Sá Neto, Dan Ramos, Fabiano Neme) pela base sólida e licença aberta.
- À comunidade de RPG solo, cujas ideias sempre me motivaram a criar.

Este projeto é um ponto de partida. Com o tempo, pretendo adicionar mais variedade de monstros, eventos e ferramentas narrativas – mas acredito que esta versão já oferece uma diversão imediata e significativa para quem, como eu, busca enfrentar o desconhecido com apenas uma espada e uma tocha na mão.

Que suas masmorras ecoem com histórias de coragem!

— Rhuan Burle

Sumário

CAPÍTULO 1: REGRAS E AJUSTES

- Princípios do Jogo Solo
- Oráculo de Decisão

CAPÍTULO 2: CONSTRUÇÃO DE PERSONAGEM

- Criação de Personagem (Livro I)
- Mercenário Solitário (regras e limitações)
- Combate (ajustes para modo solo)

CAPÍTULO 3: EXPLORAÇÃO DE MASMORRAS

- Turnos de Masmorra
- Sequência de Exploração
- Ações do Jogador (2 ações/turno)
- Encontros Aleatórios

CAPÍTULO 4: RUMORES E CONCLUSÃO

- Coleta de Rumores
- Preparação na Cidade (mercado, eventos)
- Viagem até a Masmorra
- Contratos de Caçada
- Conclusão da Masmorra

CAPÍTULO 5: MONSTROS

- Adaptação de Monstros (Livro III)
- Bestiário Solo (estatísticas ajustadas)
- Tabela de Encontros

Regras e Ajustes

Alguns heróis marcham em exércitos. Outros... seguem sozinhos.

Com espada em punho e coragem no peito, você enfrenta ruínas esquecidas, monstros sombrios e o destino incerto.

Pois quando a lenda for contada, dirão: ele partiu só... e voltou como herói.

Este livro reúne apenas as regras, procedimentos e alterações que são específicas ao modo solo ou que precisam ser aplicadas/interpretadas de forma diferente quando você joga com apenas um personagem usando as Regras Básicas do Old Dragon. Sempre que uma regra for idêntica ao apêndice Solo Dragon do Livro II ou a alguma regra do Livro I, apresentamos um resumo e uma referência, em vez de repetir todo o texto oficial.

Princípios do Jogo Solo

- **Duplo papel:** você é jogador e narrador. Use tabelas e o Oráculo para desafiar vieses e evitar decisões que favoreçam sempre o personagem.
- **Imparcialidade mecânica:** role sempre as tabelas (quando indicado) em voz alta e registre os resultados — não os “adapte” retroativamente.
- **Economia de recursos:** cada item, cada slot de magia e cada ponto de vida têm peso narrativo. Planeje ou sofra as consequências

Oráculo de Decisão

Este é o oráculo conforme usado no Livro de Regras — mantivemos exatamente as formulações e significados. Role d6 na tabela 1 e aplique a interpretação abaixo:

Não, e...: a resposta do oráculo é um “não” e ainda adiciona um elemento a mais. Ex.: “Eu passo ileso pelos guardas?” → “Não, e...” significa que, além de não passar, você ainda atrai a atenção de ladrões.

Não, mas...: a resposta é um “não”, porém acompanhada de uma alternativa. Ex.: “Eu passo ileso pelos guardas?” → “Não, mas...” significa que você não passa ileso pelos guardas que lhe vêem, porém pode tentar escapar por outra avenida desimpedida.

Sim, mas...: resposta positiva, mas algo vai acontecer. Ex.: você consegue passar pelos guardas, mas teve de se esgueirar pela sarjeta, ficando com roupas sujas e odor desagradável — complicação social futura.

Sim, e...: você obtém algo além do esperado. Ex.: além de escapar, encontra um mapa com a saída secreta.

Não e Sim (resultados puros): são respostas diretas que não adicionam elementos extra à ocorrência. Ex.: “Não” = você não passa e é preso; “Sim” = você passa ileso e se mistura na multidão.

Oráculo

TABELA 1

1d6	Resultado
1	Não, e...
2	Não
3	Não, mas...
4	Sim, mas
5	Sim
6	Sim, e...

Construção de Personagem

A criação de personagens segue exatamente as regras do Livro I – Regras Básicas. Atributos, raça, classe, talentos, escolhas de equipamento e demais detalhes mecânicos devem ser feitos conforme o Livro I — isto garante total compatibilidade entre fichas criadas normalmente e o jogo solo descrito aqui. Sempre que for necessário consultar tabelas ou regras completas (por exemplo: progressão de PV, magias por nível, proficiências), consulte o Livro I.

Mercenário Solitário — Opção para equilibrar

Para oferecer uma margem de segurança especialmente útil para personagens frágeis (como magos), o Solo Dragon Dungeon permite a contratação de apenas 1 mercenário por sessão/aventura.

Regras básicas do mercenário

- **Quantidade:** máximo 1 mercenário presente ao mesmo tempo.
- **Escolha:** use um mercenário já apresentado no Livro I (estatísticas e talentos conforme lá). Não é necessário criar um NPC novo.
- **Custo:** custo do mercenário x 10.
- **Atuação em combate:** o mercenário tem iniciativa e ações próprias; siga as regras do Livro I para execução de suas ações em combate.
- **Limites:** o mercenário não substitui a função de jogador-narrador — não resolve enigmas criativos que dependam de interpretação do jogador. Pode, porém, abrir portas, desarmar armadilhas, carregar peças pesadas e ocupar inimigos em combate.
- **Autonomia narrativa:** o mercenário age sob ordens do jogador, mas requer um teste simples de Carisma (ou outro teste narrativamente apropriado) se for ordenado a executar algo claramente suicida ou contraprodutivo.
- **Morte / deserção:** se incapacitado ou se recusar (falha em testes morais), o mercenário pode desertar ou morrer. Contratar outro exige estar em uma cidade (fora da masmorra).

- Você pode optar por colocar o mercenário na linha de frente, atraindo a atenção e os ataques dos inimigos para ele, até que seja incapacitado.

Combate

O combate no Solo Dragon Dungeon não altera as regras do Livro I – Regras Básicas. Iniciativa, ataque, bônus de ataque, CA, dano, condições (atordoado, paralisado, etc.), ações por rodada e todas as mecânicas de combate continuam idênticas ao Livro I. Use exatamente os mesmos procedimentos para rolagens, recursos (PV, ações, reação) e resolução de combate.

Por que manter tudo igual?

- Garante compatibilidade total com fichas, monstros completos e suplementos oficiais.
- Evita surpresas para jogadores acostumados ao sistema oficial.
- Preserva a integridade das classes e suas funções em combate.

O que pode mudar

- Escala de encontros para solo: para equilibrar combates pensados para grupos, este livro oferece opcionalmente formas de reduzir dano ou PV de criaturas ou usar o Mini-Bestiário, já balanceado para um personagem.
- Uso do Mercenário (1 único): o mercenário age segundo as regras do Livro I; sua presença altera a dinâmica do combate por agregar uma ação adicional, mas não muda as regras básicas.
- Aproveitamento do ambiente: as tabelas de sala frequentemente oferecem vantagens táticas (posição elevada, coberturas, armadilhas). Essas oportunidades seguem as regras de interação padrão; o livro apenas destaca e sugere uso narrativo.

Recomendação prática

- Se for usar monstros diretamente do Livro III sem conversão, jogue com 4 personagens para manter a escala de desafio pretendida pelo bestiário oficial.
- Se jogar solo com 1 personagem, prefira o Mini-Bestiário deste livro ou as versões convertidas, para combates mais justos e ágeis.

Nota final — transparência e escolha do jogador

Todas as opções apresentadas — contratação de mercenário, uso do Mini-Bestiário ou emprego integral do Livro III com 4 personagens — são alternativas igualmente válidas. Este livro mantém total compatibilidade com o material oficial e acrescenta ferramentas opcionais para tornar a experiência solo mais rica e equilibrada.

A escolha é sua: seguir fielmente os livros, aventurar-se solo com o Mini-Bestiário e um mercenário ao lado, ou explorar masmorras no formato de pequeno grupo com monstros oficiais. Qualquer que seja o caminho, lembre-se: nas profundezas, cada porta pode ser a última... ou a entrada para a maior glória que um aventureiro já conquistou.



Exploração de Masmorras

Muitos buscam tesouros esquecidos, mas poucos têm coragem de atravessar os portões de uma masmorra antiga.

Cada corredor pode levar a uma sala repleta de riquezas... ou a um fim rápido e silencioso.

Nas páginas que seguem, estão os perigos, armadilhas e mistérios que provarão se você é apenas um intruso ousado... ou o explorador que marcará seu nome na história.

Turnos de Masmorra

A exploração de masmorras em Old Dragon é conduzida por turnos. Um turno de masmorra equivale a 10 minutos. Mantemos essa base, ela funciona muito bem para medir tempo, tochas, efeitos e encontros, e encaixa naturalmente no ritmo da aventuras.

Sequência de Exploração

Segue a mesma sequência de regras:

1. **Checagem de Encontro Aleatório** — determine se monstros errantes aparecem. (Veja seção “Encontros”).
2. **Ações do Jogador** — o jogador (e o mercenário, se houver) escolhem ações de exploração.
3. **Descrição e Resolução** — o narrador descreve resultados; resolvem-se testes/armadilhas/combate.
4. **Fim do Turno** — contabilizam-se consumo de recursos (tochas/óleo), duração de efeitos mágicos, recuperação por descanso breve, contagem do relógio de sessão etc.

Encontros Aleatórios

Regra oficial (mantida):

- **Chance básica:** 1 em 1d6 a cada 2 turnos (ou seja, role 1d6 a cada 20 minutos).
- **Barulho e luz aumentam:** tochas/lanternas/fogueiras podem elevar a chance para 1–2 em 1d6 a cada 2 turnos.

Tabela 6 no final desse livro para encontros aleatórios

Ações do Jogador (exploração)

No Solo Dragon Dungeon o personagem jogador tem direito a 2 ações por turno, apenas durante a exploração (turno = 10 minutos). No combate nada muda — rodadas de combate seguem as regras do Livro I e o jogador tem as ações normais do sistema;

Por que esta regra?

Um herói solitário precisa de margem tática para investigar, preparar e reagir no ambiente, 2 ações por turno na exploração restitui parte da flexibilidade que um grupo ofereceria, sem alterar a dinâmica de combate e sem exigir microgestão de NPCs.

Principais ações:

- Mover (parte do deslocamento do turno);
- Investigar um objeto ou canto específico (buscar uma fenda atrás da estátua);
- Procurar: varrer um pequeno setor em busca de armadilhas ou portas (uma checagem limitada);
- Interagir com mecanismo/alarme/baú (puxar alavanca, abrir caixa);
- Forçar / tentar arrombar (uma tentativa por ação; arrombar difícil pode demandar várias ações/turnos);
- Apagar / acender luz (tocha/lanterna);
- Usar item (beber poção, acionar pergaminho, aplicar óleo);
- Improvisar (colocar cobertura, posicionar uma barreira leve).

Rumores, investigação e conclusão da masmorra

Adotamos a metodologia de rumores do Livro II (A5.2) — ou seja, você coleta 3 rumores na cidade antes de entrar; durante a exploração, pistas vão sendo eliminadas até que reste uma opção por coluna, resultando na descoberta do motivo e no confronto final.

Objetivo da masmorra: o jogador entra com objetivo prático (completo 1 ou mais rumores) → Ao eliminar trechos de rumor, você aproxima-se do clímax.

Câmera final / Clímax: quando cada coluna tiver apenas 1 trecho restante, o mistério está resolvido; role na tabela da câmara final (A5.7) para definir como o clímax se apresenta.

Preparação na Cidade

Rumores: role 3 vezes na tabela de rumores (A5.2) e coloque os resultados na Folha de Exploração. Anote exatamente os três resultados (coluna A/B/C e linha).

Mercado e Serviços

- **Comprar/Vender:** use a tabela de preços oficial para comprar. Venda por metade do valor original, teste de carisma bem sucedido aumenta em 10% o valor de venda.
- **Cura no templo:** remove condições e restaura PV (custo variável, **tabela**).
- **Contratar mercenário:** 1 permitido por aventura, valor oficial do livro 1.
- **Contratos de caçada:** 1 - 3 em 1d6.

Eventos na Cidade

Sempre que chegar na cidade, role a **tabela 3**.

Viagem até a Masmorra

Quando decidir deixar a cidade rumo à masmorra, você pode partir imediatamente.

Role 1d6 na **tabela 2** para ver se vai ter algum evento no caminho.

Viagem até a masmorra

TABELA 2

1d6	Evento
1	Encontro
2	Obstáculo no Caminho, +1 dia de viagem*
3	Tempestade ou Clima Hostil -1 PV
4	Pegadas frescas, teste de Sabedoria para evitar surpresa na próxima batalha.
5	Viagem tranquila.
6	Encontram abrigo seguro Cura 1d4 PV

* Obstáculo no Caminho: consuma ração. 1 em 1d6 para verificar encontros enquanto acampa

Eventos na Cidade

TABELA 3

1d6	Evento
1	Nova caravana chega, 10% de desconto na compra de itens
2	Aumento de impostos: todos os preços sobem 25% nesta estadia.
3	Festa ou feira: chance de encontrar NPC amigável que oferece ajuda.
4	Bando de ladrões agindo na cidade — role 1d6: em 1-2 você perde 1d6x10 PO, em 3-6 nada acontece.
5	Pregoeiro anuncia recompensa por criatura específica (se ela surgir na próxima masmorra, vale o dobro do tesouro).
6	Pequena epidemia: cura custa o dobro.

Contratos de Caçada

Além de explorar por conta própria, o herói pode aceitar Contratos de Caçada na cidade. Esses contratos são pedidos por NPCs, guildas, comerciantes ou até mesmo por autoridades, oferecendo uma recompensa em ouro em troca da eliminação de um monstro específico.

Como funciona:

1. **Recebendo o contrato:** Ao chegar na cidade, role 1d6. Com 1–3, não há contratos disponíveis. Com 4–6, há um contrato afixado no Quadro de Anúncios da taverna, templo ou mercado (role ou escolha).
2. **Definindo o alvo:** Role a **tabela 6** de encontros aleatórios, o monstro será do tipo **líder** (Descrito no final do livro).
3. **Formato do covil:** O covil não é uma masmorra extensa. Pode ser 1 a 3 salas ou um único cenário especial (gruta, ruína, acampamento, caverna etc.). Não use o gerador completo de masmorras — basta improvisar ou rolar 1–2 salas de exemplo.
4. **Dificuldade e recompensa:**
 $PO = PV \text{ do monstro} \times 10$.
 1. **Fracasso:** Se o herói falhar ou desistir, o contrato expira e o cliente contrata outro aventureiro.
 2. **Sucesso:** Recompensa entregue.

Concluindo a Masmorra

A criação e exploração da masmorra seguem exatamente as regras descritas no Livro II – Apêndice Solo Dragon. Este suplemento não altera esse procedimento: a sequência de salas, encontros, armadilhas e recompensas é conduzida como no sistema oficial, usando as mesmas rolagens, tabelas e fluxo de jogo. Ao completar a masmorra seja vencendo o desafio final, seja decidindo recuar, o personagem retorna à cidade. Lá, vende os tesouros encontrados, descansa, trata ferimentos, compra ou repara equipamentos e busca novos rumores para a próxima aventura.

Nem toda masmorra será adequada ao seu nível no momento. Se a ameaça for muito alta, o melhor pode ser recuar, ganhar experiência em outros desafios e retornar mais preparado.



Monstros

Muitos lutam contra bandidos, feras e monstros... mas poucos encaram sozinhos o medo que vive na escuridão.

Na masmorra silenciosa e úmida, cada passo pode ser o último, e cada sombra, um perigo mortal.

Nas páginas a seguir, estão os desafios que vão decidir: você é só mais um, ou uma lenda que vai ecoar no tempo?

Este capítulo explica como usar qualquer monstro do Livro III – Monstros e Inimigos no Solo Dragon Dungeon, equilibrando-os para um jogo com apenas 1 personagem (com ou sem 1 mercenário).

O objetivo não é enfraquecer demais os inimigos, mas ajustar a escala para que o combate continue sendo um desafio justo e narrativamente coerente.

Usando monstros do Livro III

O Livro III foi projetado pensando em grupos de 4 personagens, onde múltiplas ações por rodada equilibram o número e poder dos inimigos.

No jogo solo, o personagem faz muito menos ações por turno — e isso exige ajustes para evitar lutas impossíveis.

Sempre que usar monstros do Livro III sem ajustes, recomenda-se jogar com 4 personagens (controlados pelo jogador).

Se deseja manter apenas 1 personagem, use as diretrizes ao lado na **tabela 4** e **tabela 5**.

Como em tudo no Old Dragon, muitas coisas são moldadas por você. As regras devem ser flexíveis — se surgir um monstro muito forte ou fraco, e algum ajuste não fizer sentido, sinta-se livre para modificá-lo. Mas jamais faça isso para facilitar sua jornada; mantenha o combate sempre justo e desafiador, pois é aí que está a verdadeira graça do jogo.

Adaptação de Estatísticas

TABELA 4

Aspecto	Ajuste Solo
PV	Reduzir para 40% do original. Chefes podem ficar em até 60%.
Dano	Reduzir em 30%–50%. Se tiver controle severo (paralisar, petrificar), use a redução maior.
Número de Ataques	Se tiver multiataque, reduza para 1 ataque por rodada.
CA	Normalmente não altera.
Magias e Controle	Enfraquecer efeitos absolutos (Sono, Imobilizar). Reduzir duração a metade e permitir novos testes toda rodada.
Invocações	reduza para 1/3 do número original
Regeneração	Reduzir pela metade.

Ajuste na Quantidade

TABELA 5

Tipo	Ajuste Solo
Vários monstros	reduza para 1/3 do número original
Ataques à distância	máximo de 1 de elite ou 2 fracos.
Grupos com líder + lacaios	apenas o líder sozinho.

Bestiário Solo

Aqui você encontra uma variedade de encontros adaptados para o modo solo, presentes nas tabelas deste livro.

Se estiver faltando alguma descrição específica aqui, pode encontrar diretamente no livro Old Dragon I.



(1D2) BUGBEAR (HUMANOIDE GRANDE) SX2 [25XP]				
DV	CA	JP	MO	MV
6	13	6	9	9
1x Arma + 3 (1d6+1)				
Emboscar: Surpreende em → 1-2/d6. Infravisão 18m CA 15 quando de armadura de couro				

(1) CUBO GELATINOSO V [60XP]				
DV	CA	JP	MO	MV
8	12	6	12	9
1x Toque + 3 (1d4 + Paralisia)				
Paralisia: imobilizado 1d4 rodadas (teste JPC/rodada) Surpresa: 1-3/d6				

(1) DRAGÃO VERMELHO ADULTO H [600XP]				
DV	CA	JP	MO	MV
36	21	12	10	9, 18V
1x Mordida + 6 (2d8) / 1x Garra +7 (1d6+3)				
Imunidade a fogo Magias: Mago 4º nível Baforada de Fogo (1x/dia): 6d6 (JPD reduz metade)				

(1D3) ESQUELETO [5XP]				
DV	CA	JP	MO	MV
2	13	6	7	9
1x Arma +1 (1d4)				
Silencioso, Morto-vivo- Inabalável e Corpo de Osso. Todas as mesmas habilidades oficiais.				

(1D4) FUNGO PIGMEU K [10XP]				
DV	CA	JP	MO	MV
2	13	5	8	6
1x Arma + 2 (1d4)				
Esporos (ao morrer): JPC ou **paralisado 1d2 rodadas** (teste/rodada) Mesclar, Inflamáveis (Livro I)				

(1D2) GHOUL B [40XP]				
DV	CA	JP	MO	MV
6	14	7	8	9
1x Mordida + 2 (1d4 + Paralisia)				
Paralisia: imobilizado 1d3 rodadas (teste JPC/rodada) Silencioso, Morto Vivo, Inabalável.				

(1) GIGANTE DA COLINA					F [640XP]
DV	CA	JP	MO	MV	
24	16/17	13	10	12	
1x Arma + 8 (1d10+3) / Pedrada + 8 (1d10)					
Golpe Potente. 17 de armadura se usar Armadura.					

(1D2) HOBGOBLIN					E [5XP]
DV	CA	JP	MO	MV	
2	11/16	5	9	9	
1x Arma + 2 (1d6+1)					
Infravisão 18m 16 de armadura se usar Armadura.					

(1D4) KOBOLD					C [3XP]
DV	CA	JP	MO	MV	
1	12	4	5	6	
1x Arma + o (1d3)					
Infravisão 18m					

(1D2) ORC					B+C [5XP]
DV	CA	JP	MO	MV	
2	11/14	5	9	9	
1x Arma + 1 (1d6)					
Infravisão 15m 14 de armadura se usar Armadura.					

(1D3) GOBLIN					B[5XP]
DV	CA	JP	MO	MV	
2	11/13	5	7	6	
1x Arma + 1 (1d4)					
Infravisão 18m 13 de armadura se usar Armadura.					

(1D3) HOMEM-LAGARTO					J [15XP]
DV	CA	JP	MO	MV	
4	15	5	8	9, 6N	
1x Arma + 1 (1d6)					
Lutar até morrer: quando encurralados, recebem +1 no ataque e dano até o fim do combate.					

(1D2) OGRO					D [50XP]
DV	CA	JP	MO	MV	
10	15	7	10	9	
1x Arma + 4 (1d8 + 2) ou Pancada + 3 (1d4 +1)					
Golpe Potente					

(1D6) RATO GIGANTE					C [4XP]
DV	CA	JP	MO	MV	
1	13	4	8	9, 6N	
1x Mordida + o (1d3 + Doença)					
Doença: JPC ou **FOR 1 por 1d3 dias** Medo de Fogo: Foge automaticamente					

(1D2) SOMBRA					[20XP]
DV	CA	JP	MO	MV	
5	13	6	12	6	
1x Toque + 2 (1d10+3 + Dreno de FOR)					
Dreno de 1 de FOR: Recupera em **8 turnos** Imune: armas não mágicas, sono Surpresa: 1-5 em 1d6 se não tiver iluminação					

(1D2) TROLL					D[120XP]
DV	CA	JP	MO	MV	
14	16	9	10	9	
1x Mordida + 4 (1d8+1)					
Regeneração: 1 PV a cada rodada Falsa Morte, Medo de Fogo e ácido.					

(1D2) URSO-CORUJA					Q[70XP]
DV	CA	JP	MO	MV	
10	15	8	12	9	
1x Garra + 4 (1d6)					
Abraço: Quando acerta o ataque, JPD ou agarrado (1d6/rodada)					

(1D3) ZUMBI					[15XP]
DV	CA	JP	MO	MV	
4	15	5	8	9, 6N	
1x Mordida + 1 (1d3+1 + Febre)					
Silencioso, Morto-vivo, inabalável, lento, Infecção.					



Tabela de encontros

TABELA 6

1d20	Encontro
1	BUGBEAR
2	CUBO GELATINOSO
3	DRAGÃO VERMELHO
4	ESQUELETO
5	FUNGO PIGMEU
6	GHOUL
7	GIGANTE DA COLINA
8	GOBLINS
9	HOBGOBLIN
10	HOMEM LAGARTO
11	KOBOLDS
12	OGRO
13	ORC
14	RATO GIGANTE
15	SOMBRA
16	TROLL
17	URSO-CORUJA
18	ZUMBIS
19	Role novamente + Lider
20	Role novamente + Lider

Monstro Lider - Ajustes

- PV: +50% (arredonde para cima).
- Dano: +1.
- +1 na rolagem de ataque.

