

### Evento

*Um sinistro encantamento faz com que o chão da masmorra torne-se pegajoso como um poço de piche.*

Os Heróis não podem andar mais do que 1 espaço por ação de movimento.

\*Heróis com a habilidade *velocista* podem mover até 2 espaços por ação de movimento.

\*Heróis ainda podem gastar 1PA para mover um espaço extra por ação de movimento.

Este efeito dura até o final da próxima rodada.

### Evento

*Uma aparição fantasmagórica se manifesta.*

Cada Herói deve passar em um teste de INT Lv4 ou sucumbirá ao pavor e perderá todos os PA acumulados. (Se o herói não tiver nenhum PA nada acontece).

Faça entrar um Inimigo na sala revelada de menor valor.

### Evento

*Os Heróis são vítimas de uma emboscada.*

Faça entrar um Inimigo em cada sala onde haja ao menos um Herói e então realize uma única ação (atacar se possível, ou mover até 2 espaços) com cada Inimigo na masmorra.

Este evento não afeta a próxima ativação dos Inimigos.

### Evento

*O som de um uivo corta o ar e parece enfurecer ainda mais os Inimigos.*

Realize imediatamente uma ação extra (atacar se possível, ou mover até 2 espaços) com cada Inimigo na masmorra.

Caso não haja Inimigos na masmorra, faça entrar um Inimigo na sala revelada de menor valor e realize uma ativação completa com este Inimigo.

Este evento não afeta a próxima ativação dos Inimigos.

### Evento

*Um som mecânico ressoa por detrás das paredes e repentinamente lâminas afiadas como navalhas cortam o ar.*

Cada Herói deve passar em um teste de AGL Lv4 ou perder 1PV.

Faça entrar um Inimigo na sala revelada de menor valor na qual não haja Heróis.

### Evento

*Um força mística hostil envolve os Heróis, comprimindo-os como um punho gigante esmagando uma fruta podre.*

Cada Herói deve passar em um teste de FOR Lv4 ou perder 1PV.

Faça entrar um Inimigo na sala revelada de maior valor na qual não haja Heróis.

### Evento

*Vozes vindas de lugar nenhum sussurram palavras tenebrosas nos ouvidos dos Heróis que, instantaneamente, são acometidos pela sensação de mil agulhas perfurando seus olhos.*

Cada Herói deve passar em um teste de INT Lv4 ou perder 1PV.

Faça entrar um Inimigo na sala revelada de maior valor na qual não haja Heróis.

### Evento

*Em meio às trevas uma explosão de luz deixa os Heróis atordoados.*

Todos os ataques realizados contra os Inimigos serão penalizados com 1 dado negativo até o fim da próxima rodada.

### Evento

*Um forte estalo faz-se ouvir e um cheiro elétrico paira no ar.*

Role um dado, caso o resultado seja igual ao valor de alguma sala revelada todos os Heróis nesta sala são atingidos por uma poderosa descarga elétrica e perdem 2PV.

Caso nenhum Herói tenha sido atingido, faça entrar um Inimigo na sala revelada de maior valor.

### Evento

*Há um forte cheiro de sangue no ar, isso deixa as criaturas inquietas.*

Faça uma única ação de movimento (até dois espaços) com cada Inimigo na masmorra (Mesmo os que estão engajados).

Caso não haja Inimigos na masmorra, faça entrar um Inimigo na sala revelada de maior valor e realize uma ativação completa com este Inimigo.

Este evento não afeta a próxima ativação dos Inimigos.

### Evento

*O som ritmado de tambores de guerra ecoa pela masmorra.*

Realize imediatamente um ataque extra com cada Inimigo na masmorra que esteja engajado com um Herói.

Caso nenhum Inimigo ataque, faça entrar um inimigo na sala revelada de menor valor e realize uma ativação completa com este Inimigo.

Este evento não afeta a próxima ativação dos Inimigos.

### Evento

*A masmorra é tomada pelo som de algo terrível que se aproxima. Os Heróis pressentem o perigo e se preparam para o pior.*

Todos os Heróis recebem PA até seu máximo.

Faça entrar um Inimigo do tipo Monstro na sala revelada de menor valor na qual haja ao menos um Herói.

### Evento

*Uma fada flamejante, inimiga natural da escuridão, passa voando pelos Heróis, trazendo um lampejo de esperança.*

Todos os Inimigos na masmorra sofrem 1 ferimento (caso algum Inimigo morra devido a este evento, os pontos de XP e MO não são atribuídos a nenhum Herói).

Faça entrar um Inimigo na sala revelada de maior valor na qual haja ao menos um Herói.

### Evento

*Os Heróis se deparam com uma fada de luz, uma aliada improvável porém muito bem-vinda.*

Todos os Heróis se recuperam de 1 ferimento. (Heróis que não possuírem nenhum ferimento não recebem nenhum benefício deste evento).

Faça entrar um Inimigo na sala revelada de maior valor na qual haja ao menos um Herói.

### Evento

*Um grupo de pequenos duendes cerca os Heróis com risadas diabólicas e mãos ágeis que tentam surrupiar qualquer coisa brilhante.*

Cada Herói deve passar em um teste de AGL Lv5 ou perderá todo o seu ouro.

Faça entrar um inimigo do tipo Monstro na sala revelada de menor valor na qual haja ao menos um Herói.

### Evento

*As areias do tempo escorrem rapidamente e a esperança parece tão distante e esquecida quanto a luz do Sol. Os Heróis devem focar em sua missão e se apressar, pois as forças do mal estão cada vez próximas do triunfo definitivo.*

Cada Herói deve passar em um teste de INT Lv5. Caso algum dos Heróis falhe, uma nova carta de evento deve ser revelada e resolvida imediatamente.