

Evento

Uma aura maligna erradia por toda a masmorra, causando calafrios aos Heróis e uma sensação de apreensiva ansiedade.

Todos os Inimigos na masmorra se recuperam de todos os ferimentos.

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 desconfortável silêncio da masmorra é subitamente desfeito pelo horrível som de um grito spectral. O apavorante ruído é tão alto que deixa os Heróis desorientados.

Todas as rolagens de defesa serão penalizadas com um dado negativo até o fim da próxima rodada.

Evento

As criaturas que habitam a masmorra começam a urrar e bater ruidosamente no chão e nas paredes, soando como uma cantoria em algum tipo de ritual macabro.

Todos os Inimigos do tipo lacaio realizam imediatamente uma ação (atacar se possível, ou mover até 2 espaços).

Caso não haja nenhum lacaio na masmorra, adicione um na sala revelada de maior valor e realize uma ativação completa com ele.

Evento

Vinda de lugar nenhum, uma voz medonha vocifera palavras de ódio em um idioma desconhecido.

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

Caso nenhum Inimigo ataque, adicione um Monstro na sala revelada de menor valor e realize uma ativação completa com ele.

Este evento não afeta a próxima ativação dos Inimigos.

Eventos

Eventos

Eventos

Eventos

| Tabela de Armadilhas - Role 2D6 e aplique os efeitos | | Nos baús os Heróis encontram 3D6 MO | |
|--|----------------------|---|--|
| 2D6 | Armadilha | Feito | |
| 2 | Dardos | O Herói deve esquivar (AGL Lv5) ou perder 2pv | |
| 3 | Gás Venenoso | Cada Herói na sala deve resistir ao veneno (FOR Lv4) ou perder 1PV | |
| 4 | Alçapão | O Herói deve saltar (AGL Lv3) ou perderá 2PV e não poderá se mover até que outro Herói a Curto Alcance gaste uma ação para salvá-lo | |
| 5 | Armadilha para Ursos | O Herói deve esquivar (AGL Lv4) ou perderá 2PV e só poderá mover um espaço por ação de movimento até que receba uma cura qualquer | |
| 6 | Lanças nos Muros | Cada Herói a Médio Alcance da armadilha deve esquivar (AGL Lv4) ou perder 2pv | |
| 7 | Desabamento | O Herói deve esquivar (AGL Lv4) ou perder 2pv | |
| 8 | Cristal Hipnótico | O Herói deve resistir ao transe (INT Lv3) ou não poderá realizar qualquer ação ou se defender de ataques até o fim da rodada | |
| 9 | Areia Movediça | O Herói deve escapar (FOR Lv 4) ou não poderá se mover até que outro Herói a Curto Alcance gaste uma ação para salvá-lo | |
| 10 | Feitiço de Vertigem | Cada Herói na sala deve resistir (INT Lv4) ou receberá penalidade de -1 em todas as rolagens de dado até o fim da Rodada | |
| 11 | Língua de Fogo | Cada Herói a Médio/Longo Alcance da armadilha deve esquivar (AGL Lv3) ou perder 2PV | |
| 12 | Sem Armadilhas | Nada acontece | |

Sempre que um Herói abrir uma porta ou realiza uma ação de Explorar em um baú, deve rolar dois dados e aplicar os efeitos da Tabela de Armadilhas.

* Armaduras e escudos são desconsideradas ao se aplicar os efeitos das armadilhas.

Resumo das Regras

1 - Fase dos Heróis

Cada herói pode realizar até duas das ações abaixo, podendo realizar a mesma ação duas vezes.

MOVER - Um Herói pode mover até 2 espaços por ação de movimento simples (não considerando habilidades ou PA).

COMBATIR - Um Herói pode atacar um inimigo que esteja dentro do alcance da arma escolhida para o ataque.

EXPLORAR - Um Herói pode coletar o conteúdo de um baú, ou negociar com o duende mercador (comprar/vender equipamentos ou curar 1D3PV pagando 1MO).

**Ao abrir um baú resolve uma Armadilha.*

**Um Herói engajado com um Inimigo não pode Explorar.*

FOCAR - Um Herói pode gastar uma ação para ganhar um PA, respeitando seu limite (INT + LV).

2 - Fase dos Inimigos

1 - Ordene os inimigos: Inimigos engajados em combate do maior para o menor LV. Inimigos não engajados do maior para o menor LV.

2 - Cada inimigo realiza duas ações: Primeira ação - Atacar, se possível, ou Mover.

Segunda ação - Mover, caso já tenha atacado. Caso ainda não tenha atacado, Atacar, se possível, ou Mover.

Movimento dos inimigos: Inimigos Covardes - Caso ainda não tenham atacado, procurem engajar com o MENOR número de Heróis possível. Caso já tenham atacado, movem para LONGE dos Heróis.

Inimigos Implacáveis - Caso ainda não tenham atacado, procurem engajar com o MAIOR número de Heróis possível. Caso já tenham atacado, movem para PERTO de outro Herói.

3 - Fase de Eventos

Revele uma carta de evento e aplique seus efeitos.

4 - Fim da Rodada

Organize itens, evolua os Heróis, aplique/cancele efeitos.