

NÍVEL 4  
CAVALO  
MORTO-VIVO  
+5 contra Anões



*Coisa Ruim:* Fede, morde e dá coices. Você perde 2 Níveis.

2 Tesouros

MALDIÇÃO!  
MUDANÇA DE SEXO



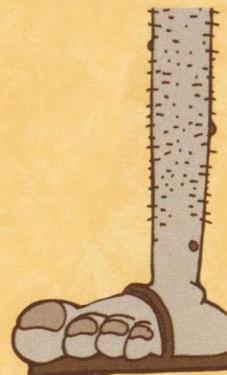
Você recebe -5 no próximo combate devido à distração. Depois disso não há mais penalidades. Contudo, a mudança é permanente.

MESTICO



Você pode ter 2 cartas de Raça, e todas as vantagens e desvantagens de ambas. Ou, você pode ter uma carta de Raça e suas vantagens, sem nenhuma de suas desvantagens (Monstros que odeiam Elfo, não receberão bônus contra um meio-Elfo). Você perde essa carta se perder sua(s) carta(s) de Raça.

NÍVEL 12  
PÉ GRANDE  
+3 contra os Anões e Halflings.



*Coisa Ruim:* Te pisoteia e come seu chapéu. Você perde a carapuça que estiver usando.

3 Tesouros

IMENSO

\*IO PARA O  
NÍVEL DO MONSTRO

Use durante o combate. Se o monstro for derrotado, compre 2 Tesouros adicionais.



NÍVEL 20  
DRAGÃO DE PLUTÔNIO

Não persegue personagem de Nível 5 ou menos.



*Coisa Ruim:* Você é assado e devorado.

2 Níveis

5 Tesouros

MALDIÇÃO!  
MUDANÇA DE SEXO



Você recebe -5 no próximo combate devido à distração. Depois disso não há mais penalidades. Contudo, a mudança é permanente.

NÍVEL 2  
Morto-Vivo  
(JOÃO DO CAIXÃO)

Se você precisa fugir, você perde 1 Nível mesmo que consiga Escapar.



*Coisa Ruim:* Seu toque ósseo tira 2 Níveis de você.

1 Tesouro

GUERREIRO



*Fúria:* Você pode descartar até 3 cartas durante o combate; cada uma lhe dá um bônus de +1.

Você vence os empates nos combates.

Classe

ANCIÃO

\*IO PARA O  
NÍVEL DO MONSTRO

Use durante o combate. Se o Monstro for derrotado, compre 2 Tesouros adicionais.



MONSTRO ERRANTE

Use essa carta, junto com um Monstro da sua mão, quando alguém (inclusive você!) estiver em combate. O Monstro junta-se ao que já estiver em combate — some os Níveis de ambos. Se o(s) personagem(ns) tiver(em) que fugir, resolva as tentativas de Fuga separadamente, na ordem que a vítima escolher.



## HALFLING

+1 para Fugir

Você pode, uma vez por turno, vender um item pelo dobro do preço (os outros itens continuam com o preço normal).



Raça

## CLÉRIGO



**Ressurreição:** Quando você for comprar uma carta aberta, em vez disso você pode comprar a carta do topo da pilha de descarte apropriada. Depois, você tem que descartar uma carta de sua mão.

**Espantar:** Você pode descartar até 3 cartas durante um combate contra um Morto-vivo. Cada carta descartada lhe dá +3 bônus.

Classe

## INTELIGENTE

### \*5 PARA O NÍVEL DO MONSTRO

Use durante o combate. Se o Monstro for derrotado, compre 1 Tesouro adicional.



## MESTÍCO



Você pode ter 2 cartas de Raça, e todas as vantagens e desvantagens de ambas. Ou, você pode ter uma carta de Raça e suas vantagens, sem nenhuma de suas desvantagens (Monstros que odeiam Elfo, não receberão bônus contra um meio-Elfo). Você perde essa carta se perder sua(s) carta(s) de Raça.

Raça

## MAGO



**Magia Vôo:** Você pode descartar até 3 cartas enquanto estiver Fugindo; cada uma delas lhe dá um bônus de +1 para a fuga.

**Enfeitiçar:** Você pode descartar toda a sua mão para enfeitiçar um único Monstro em vez de lutar contra ele. Descarte o Monstro e pegue o Tesouro dele, mas não ganhe Níveis. Se houver outros Monstros no combate, enfrente-os normalmente.

Classe

## LADRÃO



**Apunhalar pelas costas:** Você pode descartar uma carta para apunhalar outro jogador pelas costas (-2 no combate). Você só pode fazer isso uma vez por vítima, por combate, mas se houver 2 jogadores combatendo um Monstro juntos, você pode apunhalar ambos.

**Roubo:** Você pode descartar uma carta para tentar roubar um item pequeno que esteja sendo carregado por algum outro jogador. Jogue um dado; no caso de 4 ou mais você obtém sucesso, caso contrário você se estropia e perde 1 Nível.

Classe

## SUPER MUNCHKIN



Você pode ter 2 cartas de Classe, e todas as vantagens e desvantagens de ambas.

## ELFO

+1 para Fugir

Você ganha 1 Nível para cada Monstro que ajudar alguém a matar.



Raça

## NÍVEL 8 AMAZONA

Não ataca jogadores do sexo feminino nem jogadores do sexo masculino que tiverem mudado de sexo; em vez disso, ela dá um Tesouro pra eles.



**Coisa Ruim:** Você apanhou de uma menina. Seu orgulho de munchkin machão foi-se embora. Você perde sua(s) Classe(s). Se não tiver nenhuma Classe, você perde 3 Níveis.

2 Tesouros

### NÍVEL 14

### VENDEDOR DE SEGUROS

O seu nível não conta. Lute contra ele usando apenas os seus bônus!



**Coisa Ruim:** Você compra o seguro e perde itens que totalizem 1.000 peças de ouro. Se não tiver tudo isso, você perde tudo o que tiver.

4 Tesouros

### BEBÊ

### -5 PARA O NÍVEL DO MONSTRO

Use durante o combate. Se o Monstro for derrotado, compre 1 Tesouro a menos (no mínimo 1).



### ENFURECIDO

### +5 PARA O NÍVEL DO MONSTRO

Use durante o combate. Se o Monstro for derrotado, compre 1 Tesouro adicional.



### NÍVEL 18 BOIROG

-2 para Fugir

Não persegue personagens de Nível 4 ou menos.



**Coisa Ruim:** Você é esfolado até a morte.

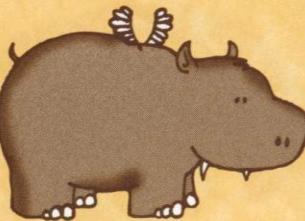
2 Níveis

5 Tesouros

### NÍVEL 16

### HIPÓGRIFO

Não persegue personagens de Nível 3 ou menos.



**Coisa Ruim:** Você é pisoteado e mastigado. Você larga suas coisas ao fugir. Começando pelo jogador à sua direita, cada jogador pode pegar uma carta de Tesouro que estiver na sua frente ou (sem olhar) pegar uma das cartas da sua mão.

2 Níveis

4 Tesouros

### MALDIÇÃO!

### ESPELHO MALÍGNO



Você está amaldiçoado! Você não poderá receber nenhum bônus de armas no seu próximo combate (só nele). Você se livrará da maldição se usar um Anel dos Desejos antes do próximo combate.

### GUERREIRO



**Fúria:** Você pode descartar até 3 cartas durante o combate; cada uma lhe dá um bônus de +1.

Você vence os empates nos combates.

Classe

### MONSTRO ERRANTE

Use essa carta, junto com um Monstro da sua mão, quando alguém (inclusive você!) estiver em combate. O Monstro junta-se ao que já estiver em combate — some os Níveis de ambos. Se o(s) personagem(ns) tiver(em) que fugir, resolva as tentativas de Fuga separadamente, na ordem que a vítima escolher.



### SUPER MUNCHKIN



Você pode ter 2 cartas de Classe, e todas as vantagens e desvantagens de ambas.

### ILUSÃO



Use esta carta durante qualquer combate. Descarte qualquer Monstro deste combate, junto com quaisquer cartas que tiverem sido usadas para modificá-lo, e substitua-o por uma carta de monstro da sua mão.

**NÍVEL 1**  
**GOBLIN ALEJADO**  
+1 para Fugir



**Coisa Ruim:** Ele te detona com a muleta. Você perde um Nível.

1 Tesouro

**NÍVEL 2**  
**OCTAEDRO GELATINOSO**



**Coisa Ruim:** Se não conseguir Fugir, você terá de largar todos os seus itens Grandes.

1 Tesouro

**MALDIÇÃO!**  
**PERÇA 1 ITEM PEQUENO**



**Coisa Ruim:** Escolha um item pequeno e descarte. Qualquer item que não estiver designado como "grande" é pequeno.

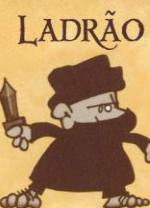
**ANÃO**

Você pode carregar um número qualquer de itens Grandes.

Você pode ficar com 6 cartas na sua mão.



Raça



**Apunhalar pelas costas:** Você pode descartar uma carta para apunhalar outro jogador pelas costas (-2 no combate). Você só pode fazer isso uma vez por vítima, por combate, mas se houver 2 jogadores combatendo um Monstro juntos, você pode apunhalar ambos.

**Roubo:** Você pode descartar uma carta para tentar roubar um item pequeno que esteja sendo carregado por algum outro jogador. Jogue um dado; no caso de 4 ou mais você obtém sucesso, caso contrário você se estropia e perde 1 Nível.

Classe

**NÍVEL 6**  
**ADVOGADOS**  
-2 para Fugir

Não atacam Ladrões (uma cortesia profissional). Um Ladrão que encontrar um Advogado pode, em vez disso, descartar 2 Tesouros e comprar 2 novos Tesouros fechados.



**Coisa Ruim:** Eles o atingem com uma injunção. Deixe que cada um dos jogadores compre uma carta da sua mão, começando pelo jogador à sua esquerda. Descarte todas as que sobrarem.

2 Tesouros

**NÍVEL 4**  
**LEPRACHAU**

Ele é nojento! +5 contra Elfos.



**Coisa Ruim:** Ele leva 2 dos seus itens - um deles é escolhido por um dos jogadores que estão ao seu lado.

2 Tesouros

**NÍVEL 6**  
**VÔMITOCHU**

Ganhe um Nível adicional se você derrotá-lo sem nenhuma ajuda ou bônus.



**Coisa Ruim:** Ataque de projéteis de vômito! Descarte toda a sua mão.

2 Tesouros

**LADRÃO**

**Apunhalar pelas costas:** Você pode descartar uma carta para apunhalar outro jogador pelas costas (-2 no combate). Você só pode fazer isso uma vez por vítima, por combate, mas se houver 2 jogadores combatendo um Monstro juntos, você pode apunhalar ambos.

**Roubo:** Você pode descartar uma carta para tentar roubar um item pequeno que esteja sendo carregado por algum outro jogador. Jogue um dado; no caso de 4 ou mais você obtém sucesso, caso contrário você se estropia e perde 1 Nível.

Classe

**NÍVEL 8**  
**CHUPA CARA**

Ele é nojento! +6 contra Elfos.



**Coisa Ruim:** Quando ele chupar sua cara, levará junto sua carapuça. Descarte todas as carapuças que estiver usando e perca 1 Nível.

2 Tesouros

## MALDIÇÃO REALMENTE IRRITANTE!



**PERCA O ÍTEM  
QUE LHE DÁ  
O MAIOR BÔNUS**

## MALDIÇÃO! PERCA SUA CLASSE



Descarte sua carta de Classe, se tiver uma. Se você tiver 2 Classes em jogo, você perde uma delas (à sua escolha). Se não tiver nenhuma Classe, você perde 1 Nível.

## MALDIÇÃO! MUDANÇA DE CLASSE



Se você não tiver nenhuma Classe neste momento, esta maldição não tem efeito. Caso contrário, procure, a partir do topo, uma carta de Classe na pilha de descarte. A primeira carta de Classe que aparecer substitui sua(s) Classe(s). Se não encontrar nenhuma carta de Classe na pilha de descarte, você simplesmente perde sua(s) Classe(s).

## MALDIÇÃO! MUDANÇA DE RAÇA



Se você não tiver nenhuma Raça neste momento, esta maldição não tem efeito. Caso contrário, procure, a partir do topo, uma carta de Raça na pilha de descarte. A primeira carta de Raça que aparecer substitui sua(s) Raça(s). Se não encontrar nenhuma carta de Raça na pilha de descarte, você simplesmente perde sua(s) Raça(s).

## NÍVEL 1 LODO BABÃO

Lodo nojento! +4 contra Elfos.



**Coisa Ruim:** Descarte os Calçados que estiver usando. Você perde 1 Nível se estiver sem Calçados.

1 Tesouro

## MALDIÇÃO!



**PERCA OS CALÇADOS  
QUE ESTIVER USANDO**

## NÍVEL 8 CARNICEIRAS CARNIÇAIS

Nenhum item pode ajudá-lo — lute apenas usando o Nível do seu personagem.



**Coisa Ruim:** O seu Nível fica igual ao menor Nível dos personagens que estiverem jogando.

2 Tesouros

## NÍVEL 18 ULLAZILLA

Pegajoso! Elfos ganham -4! Não persegue personagens de Nível 4 ou menos, com exceção dos elfos.



**Coisa Ruim:** Você é agarrado, coberto de limo, esmagado e tragado. Você está morto, completamente morto. Alguma dúvida?

2 Níveis

4 Tesouros

## MALDIÇÃO!



Você pode ter e pode usar qualquer item que, de outra maneira, infringiria as regras. Coloque esta carta junto com aquele item. Descarte-a quando você perder aquele item.

**PERCA A ARMADURA  
QUE ESTIVER USANDO**

## MAGO



**Magia Vôo:** Você pode descartar até 3 cartas enquanto estiver Fugindo; cada uma delas lhe dá um bônus de +1 para a fuga.

**Enfeitiçar:** Você pode descartar toda a sua mão para enfeitiçar um único Monstro em vez de lutar contra ele. Descarte o Monstro e pegue o Tesouro dele, mas não ganhe Níveis. Se houver outros Monstros no combate, enfrente-os normalmente.

Classe

## CLÉRIGO



**Ressurreição:** Quando você for comprar uma carta aberta, em vez disso você pode comprar a carta do topo da pilha de descarte apropriada. Depois, você tem que descartar uma carta de sua mão.

**Espantar:** Você pode descartar até 3 cartas durante um combate contra um Morto-vivo. Cada carta descartada lhe dá +3 bônus.

Classe

## NÍVEL 2

## RÃS VOADORAS

-1 para Fugir



**Coisa Ruim:** Elas mordem! Você perde 2 Níveis.

1 Tesouro

## NÍVEL 4

## LESMAS VELOZES

-2 para Fugir



**Coisa Ruim:** Elas roubam o seu Tesouro. Jogue um dado. Você perde aquela quantidade de ítems ou cartas da sua mão — você decide quais.

2 Tesouros

## NÍVEL 6

## PLATÍCORA

Resiste a magia. +6 contra Magos.



**Coisa Ruim:** Ou você descarta toda a sua mão ou perde 2 Níveis.

2 Tesouros

## NÍVEL 10 TROLL DA NET

Ele não tem poderes especiais e está muito bravo por causa disto.



**Coisa Ruim:** Ele acaba com o equilíbrio do jogo forçando você a deixar que o(s) jogador(es) com o maior Nível pegue(m) (cada um) um ítem de você.

3 Tesouros

## MALDIÇÃO!



**PERÇA O ELMO QUE ESTIVER USANDO**

## MALDIÇÃO! GALINHA NA CABEÇA



Você recebe -1 em todas as suas jogadas de dados. Qualquer Maldição ou Coisa Ruim que remover seu elmo também removerá a galinha.

## NÍVEL 2 PIT BULL

Se não consegue derrotá-lo, você pode distraí-lo (Fuga automática) soltando uma varinha, vara ou cajado. (Pega Rex!)

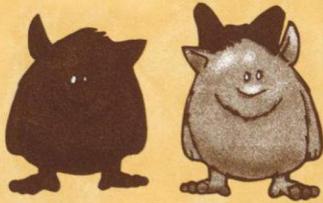


**Coisa Ruim:** Marcas de mordida na sua nádega. Você perde 2 Níveis.

1 Tesouro

## PARCEIRO

Um outro monstro surge, com o mesmo Nível e com os mesmos bônus. Se os monstros forem derrotados, compre Tesouros e ganhe Níveis para cada um deles. Se o jogador fugir ele receberá -1 na Fuga.



## MALDIÇÃO!



PERCA 1 NÍVEL

## ANÃO

Você pode carregar um número qualquer de itens Grandes.

Você pode ficar com 6 cartas na sua mão.



Raça

## ÉLFO

+1 para Fugir

Você ganha 1 Nível para cada Monstro que *ajudar alguém* a matar.



Raça

## NÍVEL 12 PAGA-PAU DE VAMPIRO

Em vez de combatê-lo, um Clérigo pode afugentar o Paga-pau de Vampiro gritando "uga-buga" e pegar todo o seu Tesouro. Ele não ganha nenhum Nível por fazer isso!



*Coisa Ruim:* Ele tranca a porta e começa a te falar sobre o personagem dele. Você perde 3 Níveis.

3 Tesouros

## HALFLING

-1 para Fugir

Você pode, uma vez por turno, vender um item pelo dobro do preço (os outros itens continuam com o preço normal).



Raça

## NÍVEL 14 GOLEM CHAPADO

Você pode escolher entre lutar contra o Golem Chapado ou então acenar, continuar andando e deixar que ele fique com o Tesouro. (Excessão: Os Haflings são saborosos e tem de lutar.)



*Coisa Ruim:* Ele está com *larica*. Ele engole você. Você morreu.

4 Tesouros

## GUERREIRO

## NÍVEL 10 NARIZ FLUTUANTE

Não é uma boa idéia lutar contra o Nariz Flutuante. Você pode suborná-lo com um item que valha no mínimo 200 peças de ouro que ele o deixará em paz.



*Coisa Ruim:* Ele é capaz de farejá-lo em qualquer lugar. Se perder, você não conseguirá fugir; nada irá ajudá-lo. Você perde 3 Níveis.

3 Tesouros

## NÍVEL 14 HORROR ATERRADOR INDESCRITIVELMENTE INDESCRITÍVEL

+4 contra Guerreiros



*Coisa Ruim:* Uma morte indescritivelmente terrível aguarda a todos que não forem Magos. Um Mago perde todos os seus poderes — descarte a carta de Mago.

4 Tesouros

## NÍVEL 1 RATRINHA COM MALHO

Uma criatura do Inferno. +3 contra Clérigos.



*Coisa Ruim:* Ela te detona. Você perde 1 Nível.

1 Tesouro

*Fúria:* Você pode descartar até 3 cartas durante o combate; cada uma lhe dá um bônus de +1.

Você vence os empates nos combates.  
Classe

NÍVEL 16

Morto-vivo

## IRMÃOS WIGHT

Não persegue personagem de Nível 3 ou menos. Personagens de Níveis maiores perderão 2 Níveis, mesmo se escaparem.

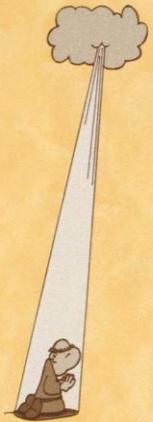


*Coisa Ruim:* Você volta ao Nível 1.

2 Níveis

4 Tesouros

## INTERVENÇÃO DIVINA



Independente de quem tiver comprado esta carta, ou como a tiver comprado, todos os Clérigos ganham, imediatamente, 1 Nível. Se isso fizer o jogo terminar, o vencedor poderá zoar os outros jogadores sem dó nem piedade.

## MALDIÇÃO!



### PERCA 1 NÍVEL

## MALDIÇÃO! PERCA SUA RACA

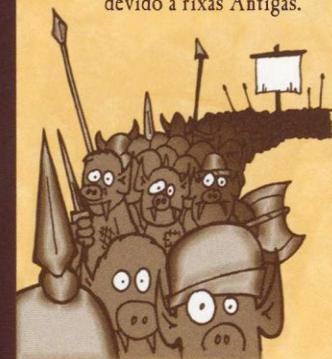


Descarte quaisquer cartas de Raça que você tiver em jogo e torne-se Humano.

NÍVEL 10

## 3.872 ORCS

+6 contra Anões  
devido a rixas Antigas.



*Coisa Ruim:* Jogue um dado. Se o resultado for 1 ou 2, eles o pisotearão até a morte. Caso contrário você perde a quantidade de Níveis mostrada no dado.

3 Tesouros

## MALDIÇÃO! PERCA DUAS CARTAS



Primeiro, o jogador que se encontra à esquerda da vítima compra uma carta da mão dela e a guarda. Depois, o jogador da direita faz o mesmo.

## NÍVEL 6 NERD GUINCHADOR

+6 contra Guerreiros



*Coisa Ruim:* Você se torna um Humano chato e normal. Descarte todas as cartas de Raça e de Classe que tiver em jogo.

2 Tesouros

## MALDIÇÃO! PERCA 1 ITEM GRANDE



Escolha um item grande e o descarte.

## ELFO

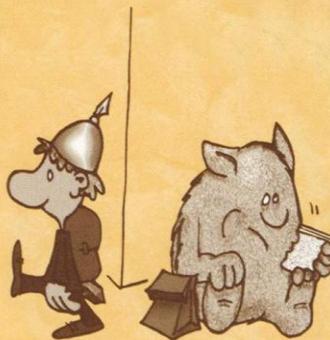
+1 para Fugir

Você ganha 1 Nível para cada Monstro que ajudar alguém a matar.



Raca

## EM HORÁRIO DE ALMOÇO



O Monstro dessa sala está em horário de descanso. Use esta carta durante qualquer combate. O jogador que estiver enfrentando o(s) monstro(s) descarta-o(s) todo(s) e compra 2 cartas de Tesouro imediatamente.

## MALDIÇÃO! IMPOSTO DE RENDA



Descarte um item à sua escolha. Cada um dos outros jogadores agora tem um item, ou itens, que tenha(m) no mínimo o valor do item que você descartou. Se não tiverem o suficiente para pagar o total do imposto, eles terão que descartar todos os itens e perderão um Nível.

## CLÉRIGO



**Ressurreição:** Quando você for comprar uma carta aberta, em vez disso você pode comprar a carta do topo da pilha de descarte apropriada. Depois, você tem que descartar uma carta de sua mão.

**Espantar:** Você pode descartar até 3 cartas durante um combate contra um Morto-vivo. Cada carta descartada lhe dá +3 bônus.

Classe

## NÍVEL 2 GALINHA GRANDE E IRRITADA

Frango frito é uma delícia. Ganhe 1 Nível adicional instantaneamente se você a derrotar usando fogo ou chamas.



**Coisa Ruim:** As bicadas são muito doloridas. Você perde 1 Nível.

1 Tesouro

## NÍVEL 1 PIOLHO-DAS-VIRILHAS

Não é possível Fugir!



1 Tesouro

## MALDIÇÃO! PATO DA PERDIÇÃO



Você já devia ter aprendido que não se deve pegar um pato numa masmorra. Você perde 2 Níveis.

## NÍVEL 8 CORETO DE PRAÇA MONSTRUOSO

Ninguém pode ajudar você. Você deve enfrentá-lo sozinho.



**Coisa Ruim:** Você perde 3 Níveis.

2 Tesouros

## ANÃO

Você pode carregar um número qualquer de itens Grandes.

Você pode ficar com 6 cartas na sua mão.



Raça

## MALDIÇÃO! PERÇA 1 ITEM PEQUENO



Escolha um item pequeno e o descarte. Qualquer item que não estiver designado como "grande" é pequeno.

## NÍVEL 12 DEMÔNIA LINGUARUDA



Uma criatura do Inferno. +4 contra os Clérigos. Você tem de descartar um item (à sua escolha) antes do combate.

**Coisa Ruim:** Um beijo realmente nojento que vai te custar 2 Níveis (3 para os Elfos).

3 Tesouros

## NÍVEL 16 Morto-Vivo REI-TUT

Não persegue personagens de Nível 3 ou menos. Personagens de Níveis maiores perderão 2 Níveis, mesmo se escapem.



**Coisa Ruim:** Você perde todos os seus itens e todas as cartas da sua mão.

2 Níveis

4 Tesouros

NÍVEL 1

## VASO DE PLANTA

Os Elfos compram um Tesouro adicional depois de derrotá-la.



*Coisa Ruim:* Nenhuma, a Fuga é automática.

1 Tesouro

NÍVEL 4

## HARPIA

Elas resistem à magia.  
+5 contra Magos.



*Coisa Ruim:* A música delas é ruim demais. Você perde 2 Níveis.

2 Tesouros

\*3 DE BÔNUS

## ARMADURA LARGA PEQUENA



Armadura

400 Peças de Ouro

\*3 DE BÔNUS

Só para Anões  
ESPA-DONA



1 Mão

400 Peças de Ouro

## MAGO



*Magia Vôo:* Você pode descartar até 3 cartas enquanto estiver Fugindo; cada uma delas lhe dá um bônus de +1 para a fuga.

*Enfeitiçar:* Você pode descartar toda a sua mão para enfeitiçar um único Monstro em vez de lutar contra ele. Descarte o Monstro e pegue o Tesouro dele, mas não ganhe Níveis. Se houver outros Monstros no combate, enfrente-os normalmente.

Classe

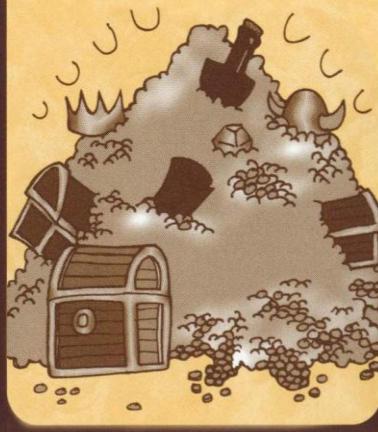
## DÁ UMA MÃOZINHA!

Use esta carta quando estiver em combate. Pegue um item de qualquer um dos outros jogadores. No momento em que você o pegar, aquele item tem que representar a diferença entre você vencer ou perder aquele combate. Você pode descartar algumas das suas coisas antes de pegar o item, se quiser.



## PROVISÕES!

Compre mais 3 cartas de tesouro imediatamente. Se você comprou esta carta fechada, comprará as outras também desta forma. Caso contrário, compre-as abertas.



\*2 DE BÔNUS

## BOTAS DE DAR UM PÉ NA BUNDA



Calçado

400 Peças de Ouro

**POÇÃO ÁCIDA  
ELÉTRICO-RADIOATIVA**



Use durante qualquer combate. Dá +5 para qualquer um dos lados. Uso único.

200 Peças de Ouro

**SUBORNAR O MESTRE  
COM COMIDA**



**GANHE UM NÍVEL**

**\*1 DE BÔNUS  
ARMADURA  
VISCOSA**



Armadura

200 Peças de Ouro

**\*2 DE BÔNUS  
ESPARDA BASTARDA  
SORRATEIRA**



1 Mão

400 Peças de Ouro

**\*3 DE BÔNUS  
Só para Halflings  
ESCADA DE MÃO**



Grande

400 Peças de Ouro

**POÇÃO DE VENENO  
FLAMEJANTE**

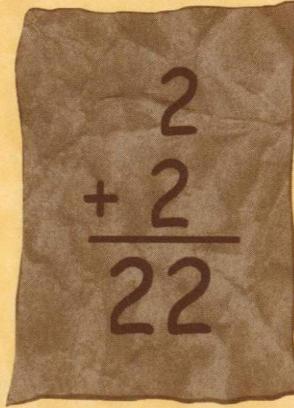


Use durante qualquer combate. Dá +3 para qualquer um dos lados. Uso único.

100 Peças de Ouro

**\*1 DE BÔNUS  
ARMADURA  
VISCOSA**

**ERRO DE ADIÇÃO  
OPORTUNO**



**GANHE UM NÍVEL**

**\*3 DE BÔNUS  
Só para Ladrões  
ADAGA DA TRAIÇÃO**



1 Mão

400 Peças de Ouro

**\*4 DE BÔNUS  
Só para Clérigos  
MAÇA AFIADA**



1 Mão

600 Peças de Ouro

**\*1 DE BÔNUS  
ARMADURA DE  
COURO**



Armadura

200 Peças de Ouro

## SANDÁLIAS DA PROTEÇÃO

As cartas de maldição que você comprar quando chutar uma porta abaixo não têm efeito. (As maldições que os outros jogadores lançarem sobre você continuarão funcionando.)



Calçado

700 Peças de Ouro

## SEM BÔNUS ESPETINHO DE RATO



Descarte esta carta para escapar automaticamente de qualquer monstro de Nível 8 ou menos.

1 Mão

Sem Valor

## \*4 DE BÔNUS Só para Guerreiros ESCUDO DA UBIQUIDADE



1 Mão  
Grande

600 Peças de Ouro

## JOELHEIRAS DA SEDUÇÃO Não é para Clérigos



Se você pedir para alguém ajudá-lo a combater um monstro, este alguém não poderá se recusar nem pedir qualquer recompensa.

600 Peças de Ouro

## 1.000 PEÇAS DE OURO



GANHE UM NÍVEL

## ROUBAR UM NÍVEL

Escolha um jogador para você roubar um Nível. Você ganha um Nível e ele perde um.



## ANEL DO DESEJO



Cancela qualquer Maldição. Use a qualquer momento. Uso único.

500 Peças de Ouro

## \*2 DE BÔNUS BROQUEL DA BRAVATA



1 Mão

400 Peças de Ouro

## DUPPLOGANGER



Invoca uma cópia exata do seu personagem, que lutará ao seu lado e, portanto, dobrará o seu Nível real e todos os seus bônus. Você só pode usar o Dupploganger se for o único jogador participando do combate. Uso único.

300 Peças de Ouro

## \*1 DE BÔNUS ELMO DA CORAGEM



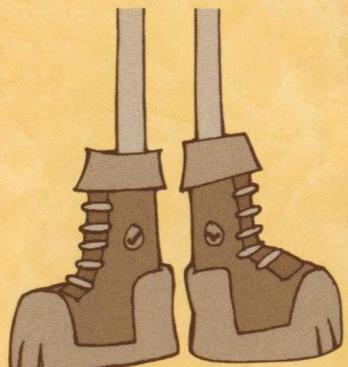
Carapuça 200 Peças de Ouro

**+3 DE BÔNUS**  
**PEDRA GIGANTE**



2 Mão  
Grande  
Sem Valor

**BOTAS PARA CORRER  
MUITO RÁPIDO**



Você recebe +2 para Fugir.

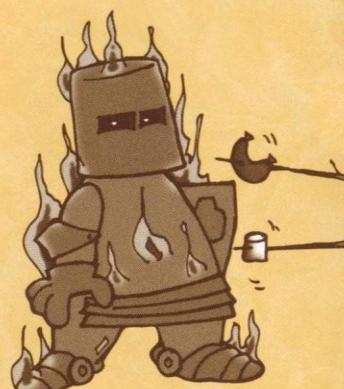
Calçado  
400 Peças de Ouro

**+1 DE BÔNUS**  
**JOELHOS PONTUDOS**



200 Peças de Ouro

**+2 DE BÔNUS**  
**ARMADURA  
FLAMEJANTE**



Armadura  
400 Peças de Ouro

**MERCENÁRIO**

Ele vai ficar no seu pé e carregar suas coisas. Permite que você carregue e use um item Grande adicional. Ele não lutará por você.



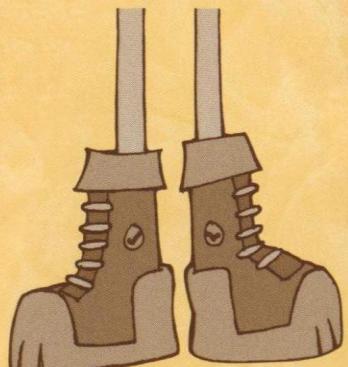
Mantenha esta carta na sua frente,  
junto com os seus tesouros.

**+3 DE BÔNUS**  
Só para Clérigos  
**RALADOR DE  
QUEIJO DA PAZ**



1 Mão  
400 Peças de Ouro

**BOTAS PARA CORRER  
MUITO RÁPIDO**



Você recebe +2 para Fugir.

Calçado  
400 Peças de Ouro

**+3 DE BÔNUS**  
Só para Humanos  
**BANDANA  
DO MACHÃO**



Carapuça  
400 Peças de Ouro

**POÇÃO EXPLOSIVA  
CONGELANTE**



Use durante qualquer combate. Dá  
+3 para qualquer um dos lados. Uso único.

100 Peças de Ouro

**LÂMPADA MÁGICA**



Você só pode usar a Lâmpada  
durante seu próprio turno. Ela invoca um  
gênio que faz um único monstro  
desaparecer, mesmo que você já tenha  
falhado na sua tentativa de Fugir e o  
monstro já esteja quase te alcançando. Se  
aquele era o único monstro que você  
estava enfrentando, você poderá pegar seu  
tesouro, mas não ganhará um Nível. Uso  
único.

**+4 DE BÔNUS**  
Só para Anões  
**MARTEL  
QUEBRA-JOELHO**



1 Mão  
600 Peças de Ouro

## MISSIL MÁGICO



Use durante qualquer combate.  
Dá +5 para qualquer um dos lados.  
Uso único.

300 Peças de Ouro

+4 DE BÔNUS  
Só para Ladrões  
**MANTO DA OBSCURIDADE**



600 Peças de Ouro

## POÇÃO DA AMIZADE



Use durante qualquer combate.  
Descarte todos os monstros participantes do combate. Nenhum tesouro é ganho. Uso único.

200 Peças de Ouro

+1 DE BÔNUS  
**VARA DE 3 METROS**



2 Mão(s) 200 Peças de Ouro

\*3 DE BÔNUS  
NÃO FUNCIONA COM MAGOS  
**ARMADURA DE MITHRIL**



Armadura Grande 600 Peças de Ouro

## POÇÃO DE INVISIBILIDADE



Descarte esta carta quando sua tentativa de Fugir falhar. Você escapa automaticamente. Uso único.

200 Peças de Ouro

+4 DE BÔNUS  
Só para Halflings  
**MEMBRÚRGER COM ANCHOVAS**



400 Peças de Ouro

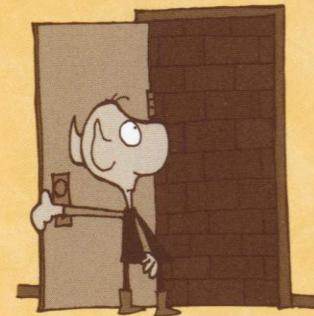
## TUBO DE COLA



Use quando alguém Fugir de um combate com sucesso, por qualquer motivo. Aquele jogador deverá jogar novamente sua tentativa de fuga (mesmo que a fuga tenha sido automática na primeira vez). Uso único.

100 Peças de Ouro

## BARREIRA INSTANTÂNEA



Permite que um ou dois jogadores escapem automaticamente de qualquer combate. Uso único.

300 Peças de Ouro

## POÇÃO DE HALITOSE



Use durante qualquer combate. Dá +2 para qualquer um dos lados ou mata instantaneamente o Nariz Flutuante. Uso único.

100 Peças de Ouro

+4 DE BÔNUS

Só para Humanos

### ARMA DE HASTE DO EXÉRCITO SUÍCO



2 Mão  
Grande

600 Peças de Ouro

### POÇÃO DA CORAGEM ESTÚPIDA



Use durante qualquer combate. Dá +2 para qualquer um dos lados. Uso único.

100 Peças de Ouro

### VARINHA RABDOMÂNTICA



Procure nas pilhas de descarte qualquer carta que você quiser. Fique com aquela carta e descarte essa.

1.100 Peças de Ouro

### POÇÃO DO POLIMORFISMO



Use durante o combate, apenas uma vez. Transforma qualquer monstro num papagaio, que sai voando e deixa seu tesouro para trás. Uso único.

1.300 Peças de Ouro

### ÁGUA YUPPIE



Use durante qualquer combate. Uso único e somente para ajudar os Elfos. Dá +2 para cada Elfo no combate.

100 Peças de Ouro

+5 DE BÔNUS

Só para Magos

### CAJADO DE NAPALM



1 Mão

800 Peças de Ouro

### BEXIGAS BONITINHAS



Use durante qualquer combate para distrair. Dá +5 para qualquer um dos lados. Uso único.

Sem Valor

### COÇÃO DE PONFUSÃO



Use durante qualquer combate. Dá +3 para qualquer um dos lados. Uso único.

100 Peças de Ouro

### TROMBONE ENCANTADO



Você recebe +1 para Fugir.

1 Mão  
Grande

300 Peças de Ouro

### +3 de Bônus TÍTULO REALMENTE IMPRESSIONANTE



Sem Valor

\* 2 DE BÔNUS  
Não funciona com Ladrões  
**ESPADA QUE  
CANTA E DANÇA**



400 Peças de Ouro

### FERVER UM FORMIGUEIRO



**GANHE UM NÍVEL**

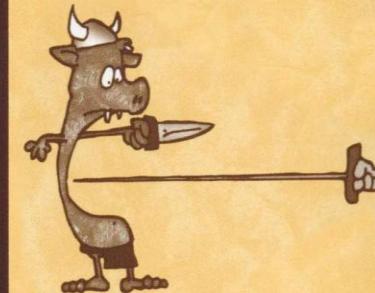
### POÇÃO TRANSFERAL



Use durante qualquer combate.  
Qualquer outro jogador (à sua escolha) luta contra o(s) monstro(s). Ele pode pedir ajuda normalmente e recebe o tesouro e o nível, se vencer. Depois disso, o jogador original volta a jogar seu turno e pode saquear a sala independente de o combate ter sido vencido ou perdido. Uso único.

300 Peças de Ouro

\*3 DE BÔNUS  
Só para Elfos  
**FLORETE DA  
INJUSTIÇA**



1 Mão

600 Peças de Ouro

### ANEL DO DESEJO



Canca qualquer Maldição. Use a qualquer momento. Uso único.

500 Peças de Ouro

\*3 DE BÔNUS  
**MOTO-SERRA DO  
DESMEMBRAMENTO  
SANGUINOLENTO**



2 Mãos  
Grande

600 Peças de Ouro

### MUTILAR OS CORPOS

Esta carta só pode ser usada depois do combate, mas não necessariamente do seu combate.



**GANHE UM NÍVEL**

### MATAR O MERCENÁRIO

Você só pode usar esta carta se o Mercenário estiver em jogo (independente de quem for seu controlador). Descarte o Mercenário.



**GANHE UM NÍVEL**

### CHORAMINGAR PARA O GM

Você não pode usar esta carta se for o jogador de maior nível, sozinho ou empurrado com alguém.



**GANHE UM NÍVEL**

\*4 DE BÔNUS  
Só para Elfos  
**ARCO COM FITAS**



2 Mãos

800 Peças de Ouro

+1 DE BÔNUS  
(+3 Para os Elfos)  
**ELMO CHIFRUDO**



Carapuça 600 Peças de Ouro

### INVOCAR REGRAS OBSCURAS



**GANHE UM NÍVEL**

### LÂMPADA MÁGICA



Você só pode usar a Lâmpada durante seu próprio turno. Ela invoca um gênio que faz um único monstro desaparecer, mesmo que você já tenha falhado em sua tentativa de Fugir e o monstro já esteja quase te alcançando. Se aquele era o único monstro que você estava enfrentando, você poderá pegar seu tesouro, mas não ganhará um nível. Uso único.

500 Peças de Ouro

### POÇÃO DO SONO



Use durante qualquer combate. Dá +2 para qualquer um dos lados. Uso único.

100 Peças de Ouro

\*3 DE BÔNUS  
NÃO É PARA GUERREIROS  
**MEA-CALÇA DA FORÇA DO GIGANTE**



600 Peças de Ouro

### POÇÃO DE VIRAR MACHO



**GANHE UM NÍVEL**

\*3 DE BÔNUS  
Só para Magos  
**CHAPÉU DE BRUXO DO PODER**



Carapuça 400 Peças de Ouro

### BEBIDA ISOTÔNICA DE SABOR DESAGRADÁVEL



Use durante qualquer combate. Dá +2 para qualquer um dos lados. Uso único.

200 Peças de Ouro

### DADO VICIADO



Use depois que você tiver jogado o dado, por qualquer motivo. Vire o dado de forma que o número de sua escolha fique voltado para cima. Aquele será o resultado da sua jogada. Uso único.

300 Peças de Ouro

\*3 DE BÔNUS  
Só para Jogadores do Sexo Masculino  
(ou garotas que tenham mudado de sexo)  
**CACOTE DOS CAVALHEIROS**



1 Mão 400 Peças de Ouro