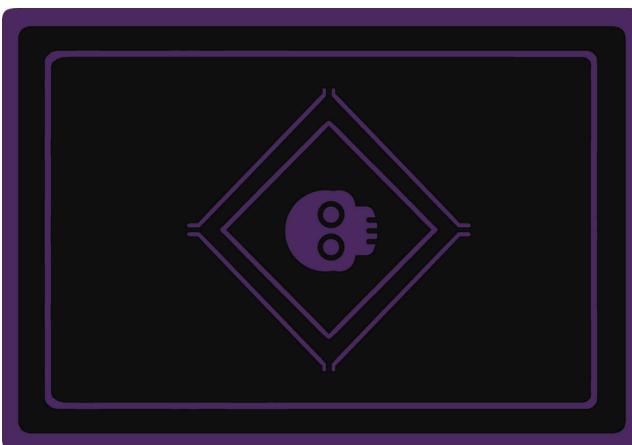


**ESQUELETO** 60

De alguma forma, os restos mortais de um antigo guerreiro está de pé. Você é alertado pelo chocalhar dos ossos vindo em sua direção.

(O esqueleto pode bloquear 01 ataque.)

(Ande 04 casas.)

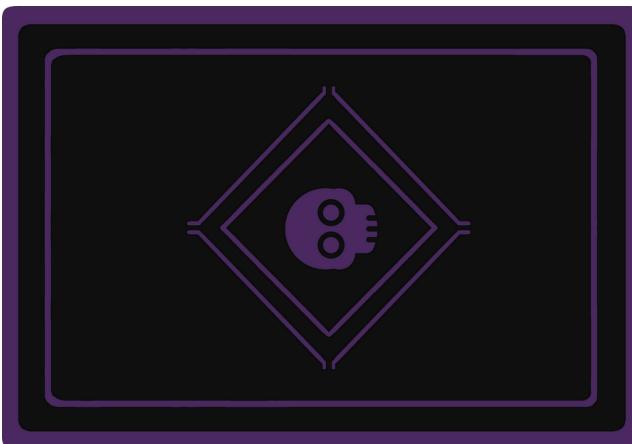


**FANTASMA** 45

A temperatura cai e você ouve o tilintar de correntes se arrastando. Com um arrepiado, um fantasma aparece na sua frente.

(O fantasma recebe 10 a menos de dano)

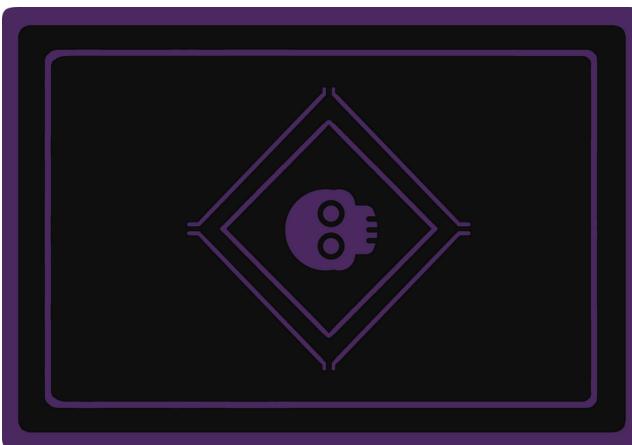
(Ande 03 casas.)



**ARANHA GIGANTE** 60

Espero que você não tenha aracnofobia. Uma aranha gigante aparece na sua frente. (Caso acertado, o jogador ficará lento e terá sua velocidade cortada pela metade durante 02 rodadas.)

(Ande 04 casas.)



**O MÍMICO** ?

Se movendo nas sombras, surge uma misteriosa criatura tão escura quanto o breu da noite. Ela parece te imitar. (O "Mímico" copia as habilidades base do jogador que o enfrenta.)

(Ande 04 casas.)

## MORTO-VIVO

60



Esse alguém foi morto, mas não foi  
mercedor do descanso eterno. Derrote  
esse morto-vivo antes que ele reúna uma  
horde.  
(O zumbi causa +2 de dano)

(Ande 03 casas.)

## RATAZANA GIGANTE

25



Você dá de cara com uma ratazana  
da proporção de um rinoceronte e  
com cheiro de carníaca. Cuidado com  
sua mordida.

(Ande 02 casas.)

## VAMPIRO

50

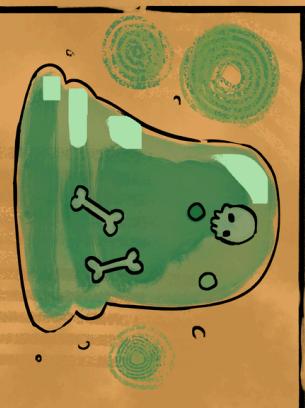


Uma figura escura e pálida cobria por  
um manto te observa na distância. Ela  
decide se aproximar ao sentir o cheiro  
do seu sangue.  
(O vampiro pode recuperar vitalidade 0,5'  
por ataque.)

(Ande 02 casas e recupere a vida perdida.)

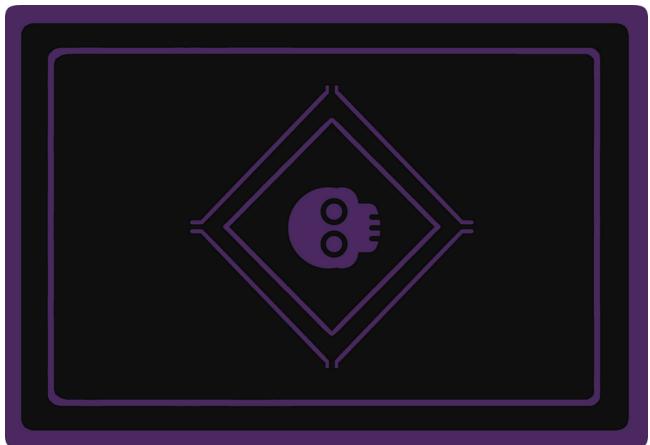
## GRUDE

45



Antes que você perceba, uma gosma  
gigante e gelada se aproxima para te  
consumir.

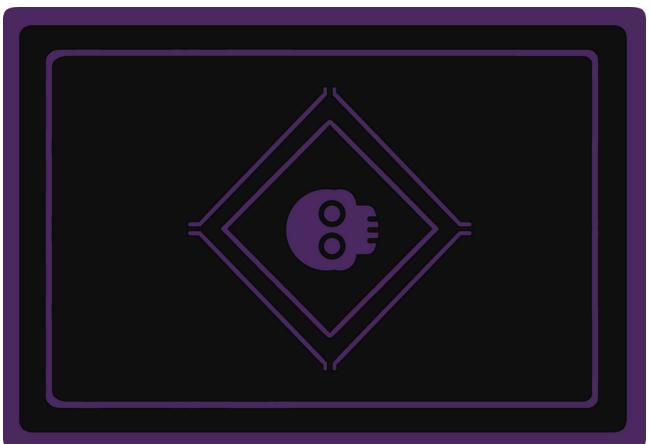
(Ande 02 casas.)



**TROLL**

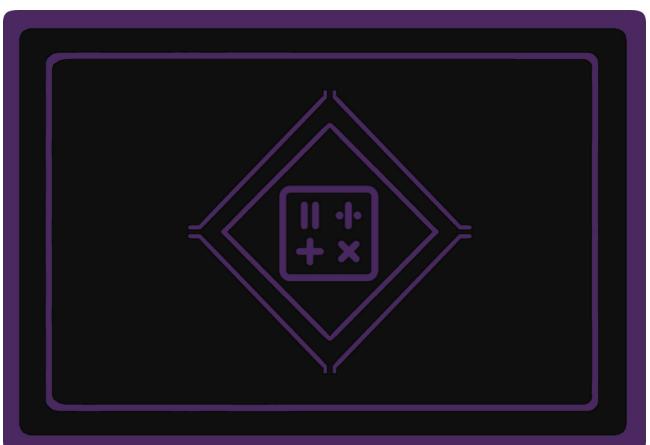
Você tenta passar pela ponte, mas o troll que cuida dessa passagem não quer deixar você passar, então é preciso forçar seu caminho pela trilha.  
(Causa 2+ de dano)

( Atravesse a ponte.)



**OGRO**

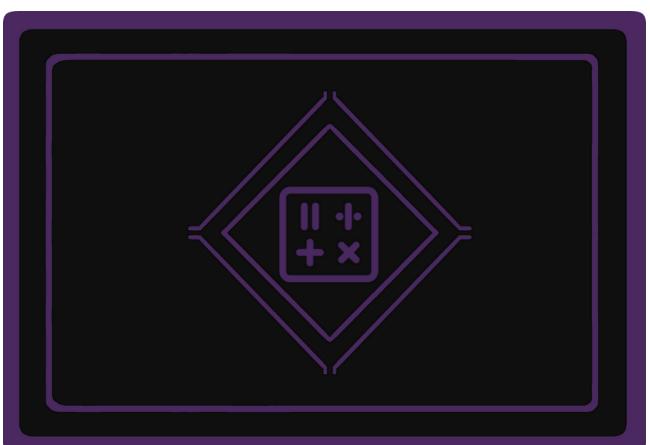
De algum lugar escondido entre a escuridão da floresta, o som da sua voz desperta um ogro que descansa debaixo das pedras.  
(Ande 01 casa e pegue um item aleatório.)



**1**

I -  $20 \div 5 = 4$   
II -  $36 \div 6 = 6$   
III -  $18 \div 3 = 6$   
IV -  $45 \div 9 = 5$   
V -  $24 \div 4 = 6$   
VI -  $60 \div 5 = 12$   
VII -  $144 \div 12 = 12$   
VIII -  $108 \div 9 = 12$   
IX -  $56 \div 4 = 14$   
X -  $90 \div 6 = 15$

Em caso de falha: ande uma casa a menos por 02 rodadas.  
Caso acerte: pegue um item aleatório do monte.



**2**

I -  $180 \div 15 = 12$   
II -  $264 \div 8 = 33$   
III -  $450 \div 25 = 18$   
IV -  $256 \div 4 = 64$   
V -  $153 \div 9 = 17$   
VI -  $16 \div 4 = 4$   
VII -  $30 \div 3 = 10$   
VIII -  $18 \div 2 = 9$   
IX -  $40 \div 5 = 8$   
X -  $21 \div 3 = 7$

Em caso de falha: receba 10 de dano.  
Caso acerte: ande 04 casas.

$$I - 56 \div 7 = 8$$

$$II - 72 \div 8 = 9$$

$$III - 63 \div 9 = 7$$

$$IV - 48 \div 6 = 8$$

$$V - 81 \div 3 = 27$$

$$VI - 84 \div 7 = 12$$

$$VII - 144 \div 9 = 16$$

$$VIII - 132 \div 6 = 22$$

$$IX - 225 \div 5 = 45$$

$$X - 108 \div 12 = 9$$

3

### POÇÃO DE VELOCIDADE



Quando consumida, o jogador pode andar 2 casas a mais.

Quando consumida, o jogador causa 3+ de dano.

Duração: 2 rodadas.

### POÇÃO DE FORÇA



Quando consumida, cura 10 pontos de vida.

Duração: 2 rodadas.

### POÇÃO DE CURA



Quando consumida, cura 10 pontos de vida.

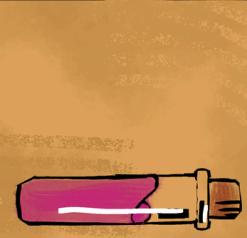
(Uso único. Após usada devolva ao monstre)

3

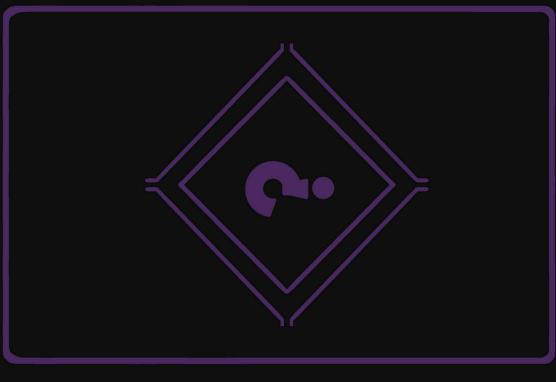
## POÇÃO DE INTELIGÊNCIA



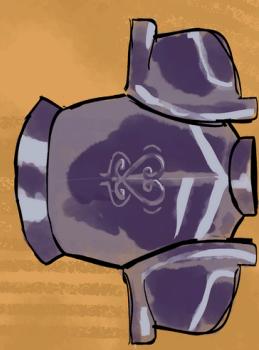
Quando consumida, tenha sucesso direto em uma equação.  
(Uso único. Após usada devolva ao monte)



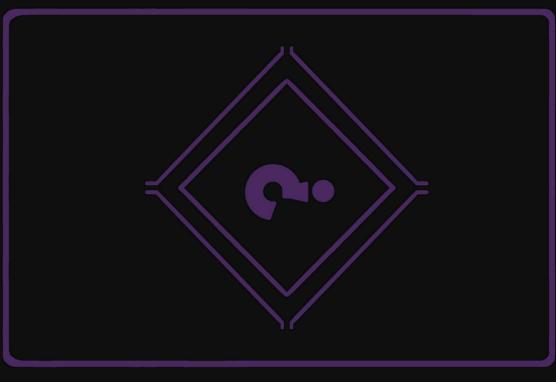
## PEITORAL



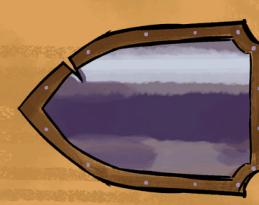
Adiciona 40 pontos de vida.



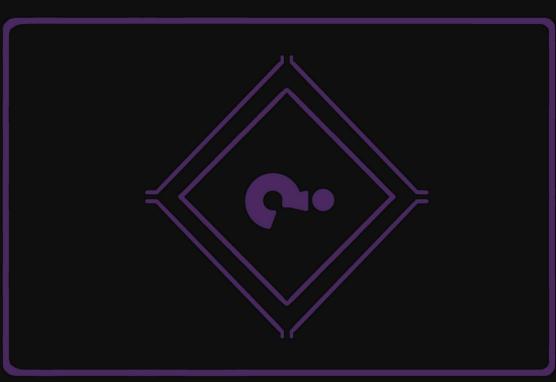
## ESCUDO



Permite bloquear 01 ataque (só poderá ser reutilizado após 02 rodadas).

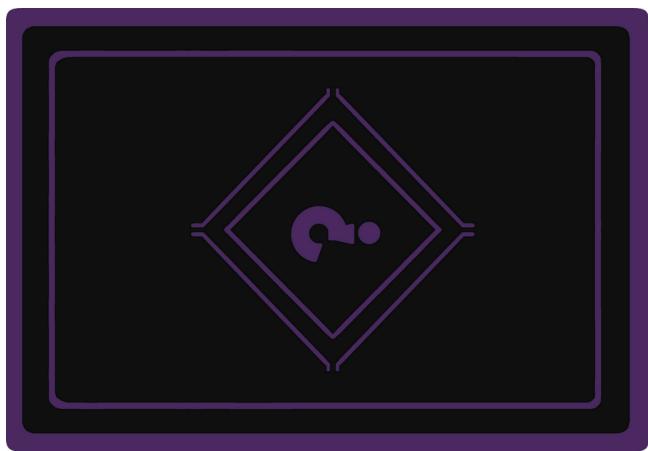


## PAR DE BOTAS



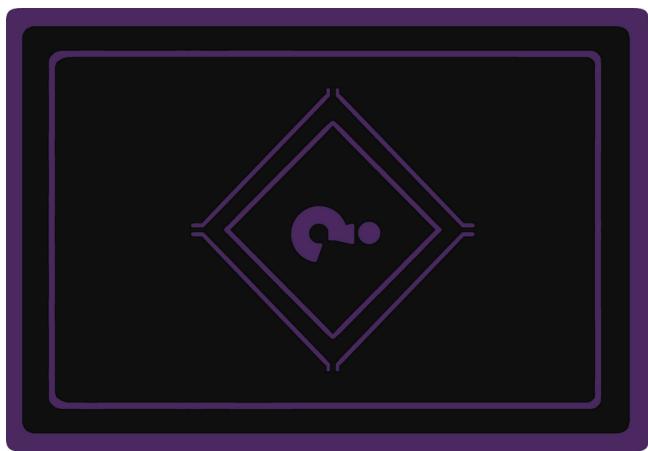
Permite o usuário andar 01 casa a mais, e ganha 10 pontos de vida.





**ORBE**

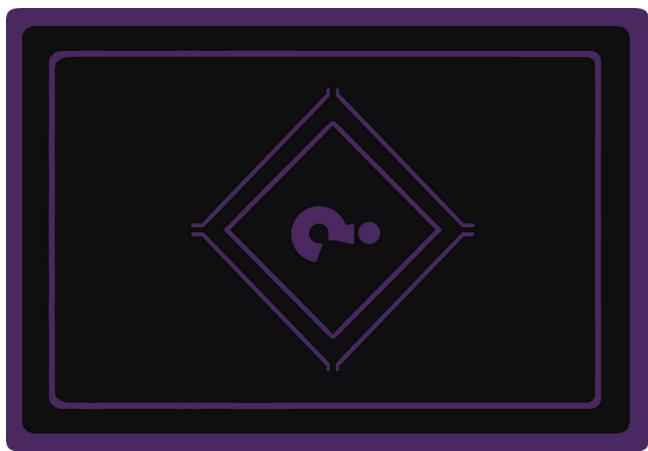
Aumenta o dano causado pelo jogador em 3+.  
(equipado apenas por mágicos)



**COGUMELO SÁBIO**

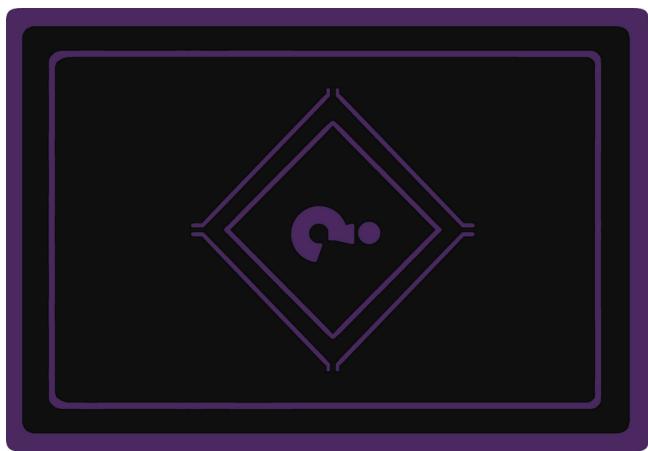
Quando consumido, permite trocar a equação, ou jogar novamente caso o jogador erre.

(Uso único. Após usada devolva ao monte)



**ADAGA**

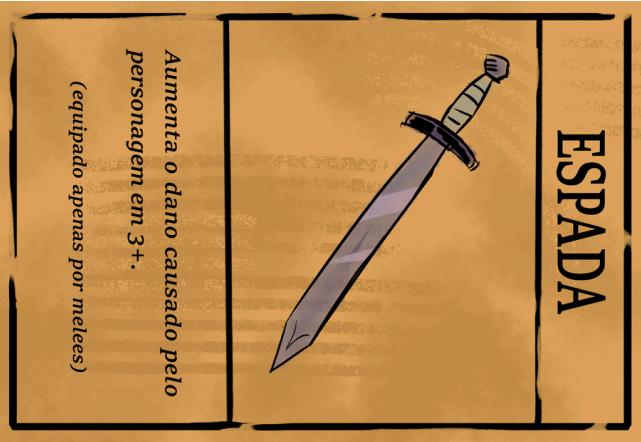
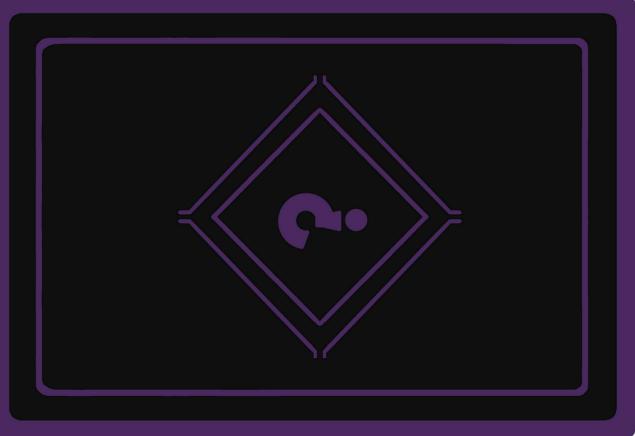
Permite que o jogador faça um ataque rápido caso tenha errado o primeiro ataque (só poderá ser reutilizada após 02 rodadas).



**CAJADO**

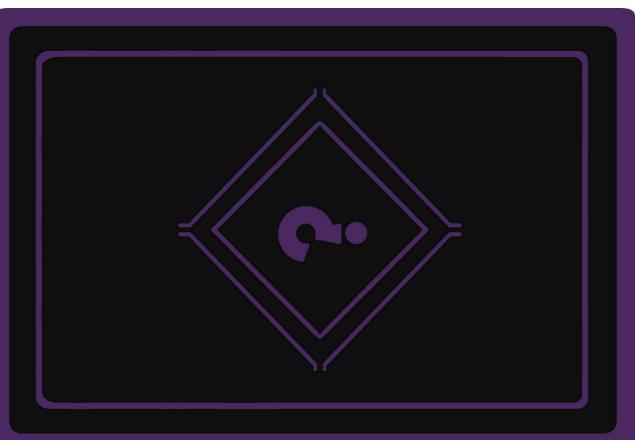
Aumenta o dano causado pelo jogador em 3+.  
(equipado apenas por mágicos)

## ESPADA



Aumenta o dano causado pelo personagem em 3+.  
(equipado apenas por melecs)

## MACHADO



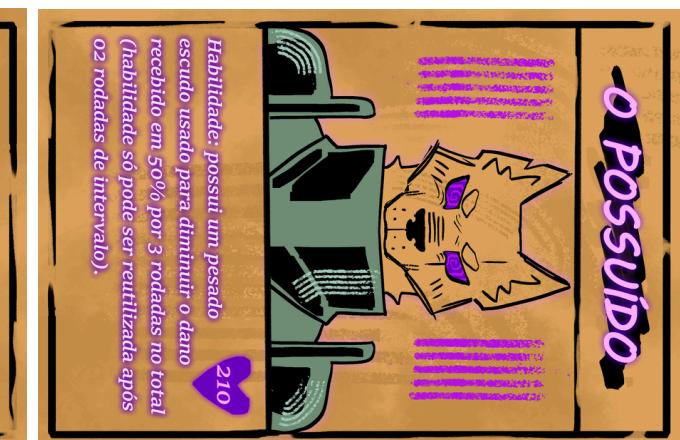
Aumenta o dano causado pelo personagem em 3+.  
(equipado apenas por melecs)



### O Lobo, paladino

Habilidade: consegue curar 15 pontos de vida dos aliados.

Habilidade: pode ser reutilizada após 2 rodadas.



### O Possuído

Habilidade: possui um pesado escudo usado para diminuir o dano recebido em 50% por 3 rodadas no total (habilidade só pode ser reutilizada após 02 rodadas de intervalo).

210



### O Urso, bárbaro

Habilidade: possui uma escudo que pode diminuir o dano em 50% por 3 rodadas (habilidade só pode ser reutilizada após 2 rodadas).

Habilidade: pode ser reutilizada após 2 rodadas.



### O Possuído

