

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.)

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.)

RATAZANA GIGANTE

25



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

(Ande 02 casas.)

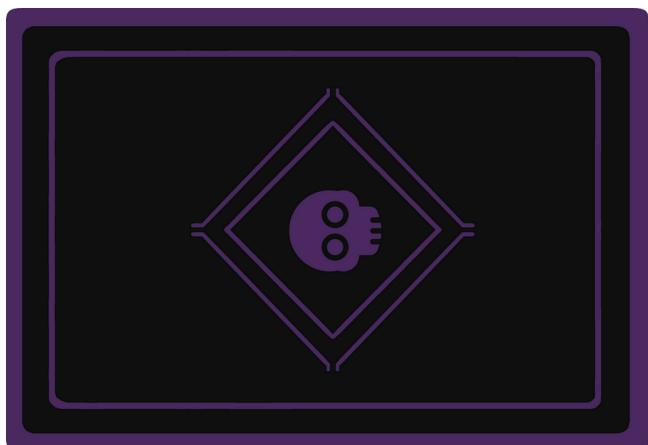
RATAZANA GIGANTE

25



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

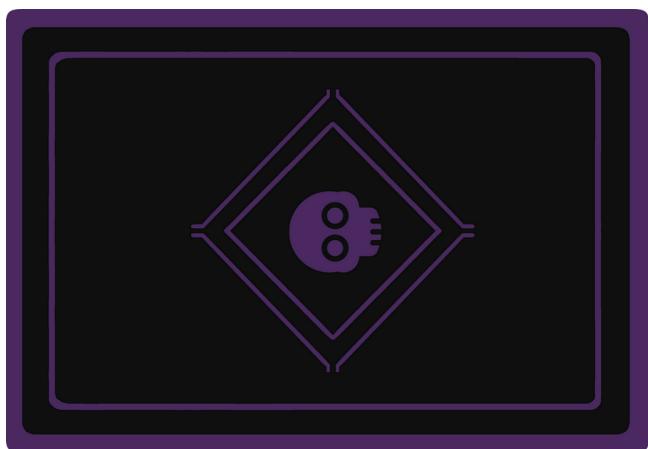
(Ande 02 casas.)



RATAZANA GIGANTE 25

Você dá de cara com uma ratazana antiga que está de pé. Você é alertado pelo chacoalhar dos ossos vindo em sua direção.

(Ande 02 casas.)

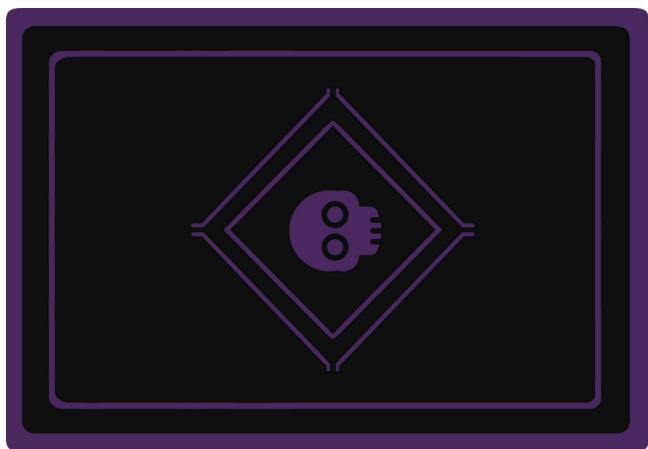


ESQUELETO 60

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

(O esqueleto pode bloquear 01 ataque.)

(Ande 04 casas.)

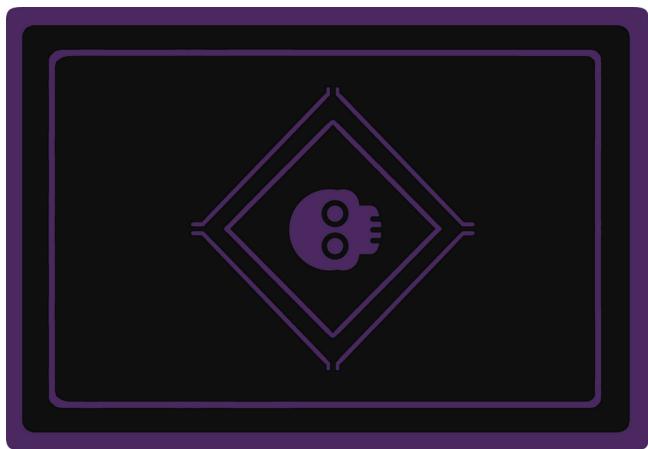


ESQUELETO 60

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

(O esqueleto pode bloquear 01 ataque.)

(Ande 04 casas.)

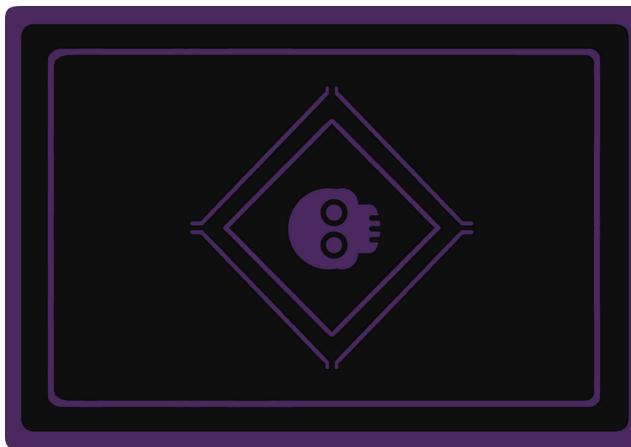


ESQUELETO 60

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

(O esqueleto pode bloquear 01 ataque.)

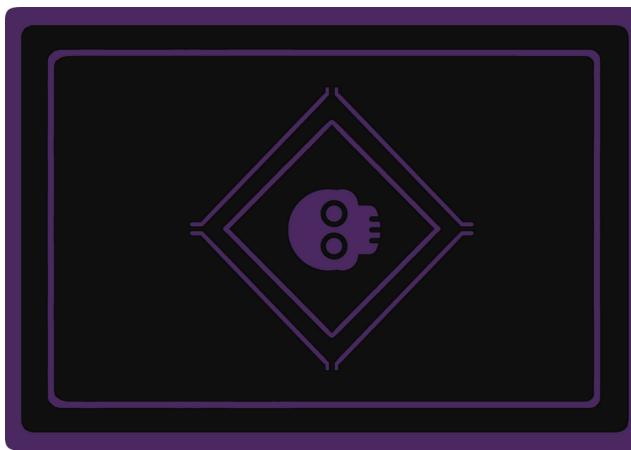
(Ande 04 casas.)



GRUDE 45

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

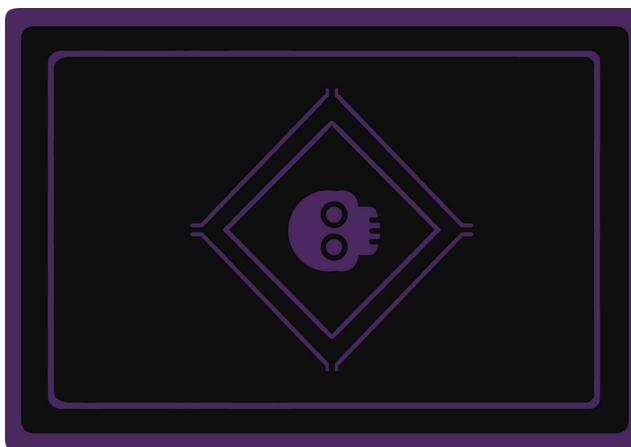
(Ande 02 casas.)



GRUDE 45

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

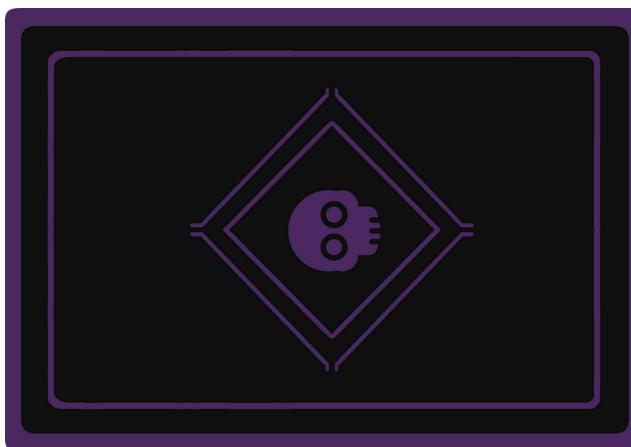
(Ande 02 casas.)



GRUDE 45

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

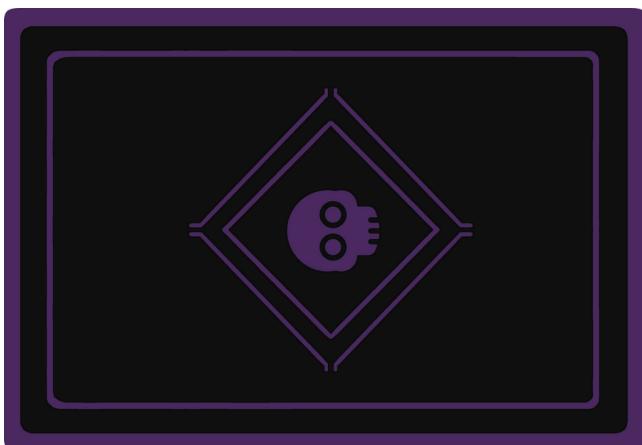
(Ande 02 casas.)



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.)

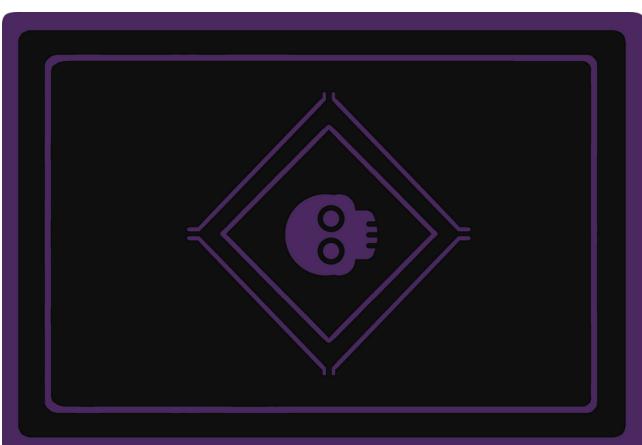
(Ande 04 casas.)



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.)

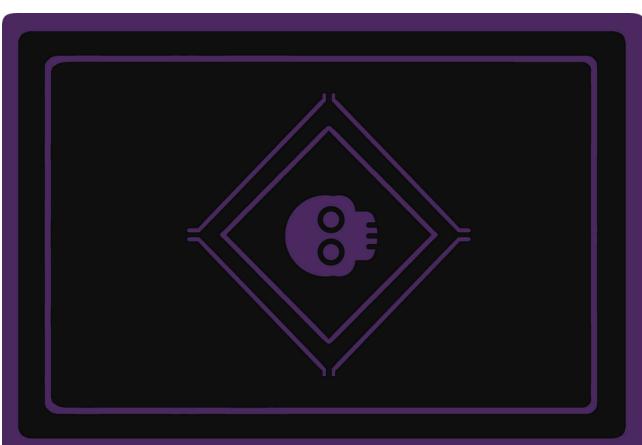
(Ande 04 casas.)



OGRO 100

De algum lugar escondido entre a escuridão da floresta, o som da sua voz desperta um ogro que descansava debaixo das pedras.

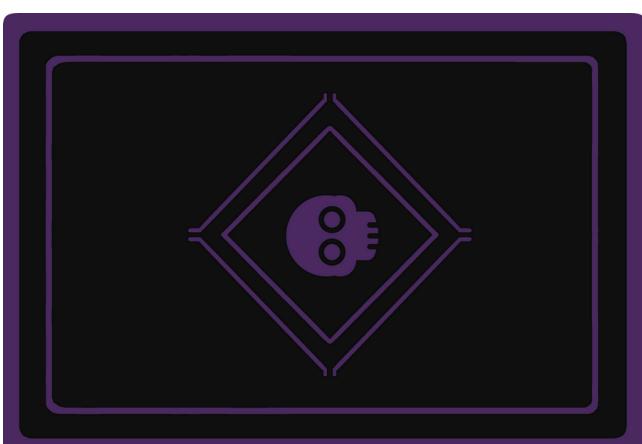
(Ande 01 casa e pegue um item aleatório.)



OGRO 100

De algum lugar escondido entre a escuridão da floresta, o som da sua voz desperta um ogro que descansava debaixo das pedras.

(Ande 01 casa e pegue um item aleatório.)

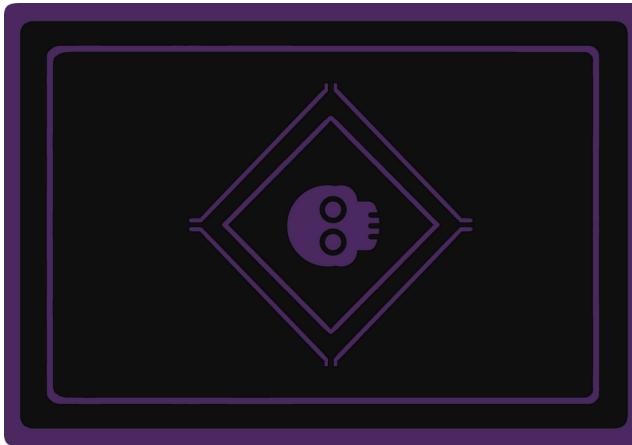


MORTO-VIVO 60

Esse alguém foi morto, mas não foi merecedor do descanso eterno. Derrote esse morto-vivo antes que ele reúna uma horda.

(O zumbi causa +2 de dano)

(Ande 03 casas.)

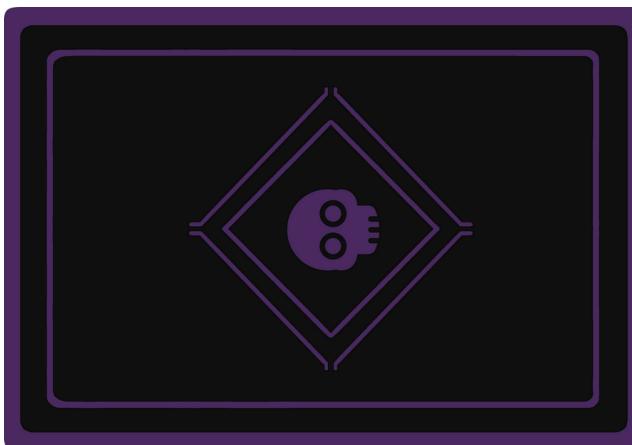


MORTO-VIVO  60

Esse alguém foi morto, mas não foi merecedor do descanso eterno. Derrote esse morto-vivo antes que ele reúna uma horda.

(O zumbi causa +2 de dano)

(Ande 03 casas.)

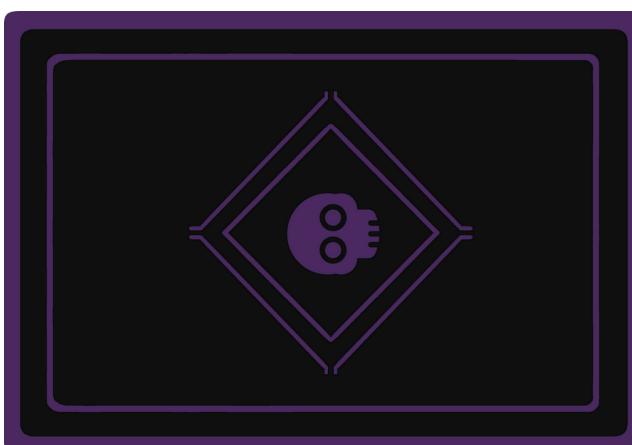


MORTO-VIVO  60

Esse alguém foi morto, mas não foi merecedor do descanso eterno. Derrote esse morto-vivo antes que ele reúna uma horda.

(O zumbi causa +2 de dano)

(Ande 03 casas.)

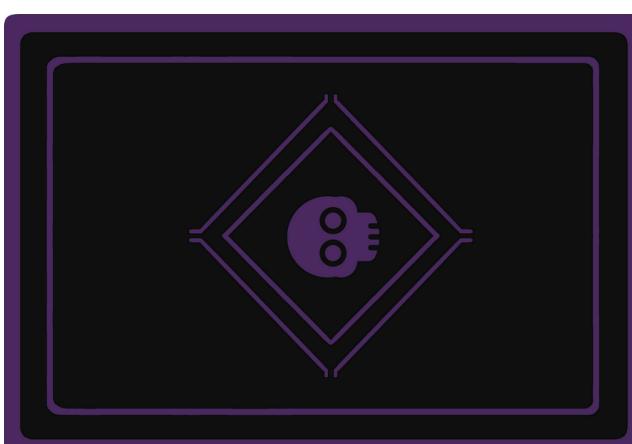


VAMPIRO  50

Uma figura escura e pálida coberta por um manto te observa na distância. Ela decide se aproximar ao sentir o cheiro do seu sangue.

(O vampiro pode recuperar vitalidade '05' por ataque.)

(Ande 02 casas e recupere a vida perdida.)

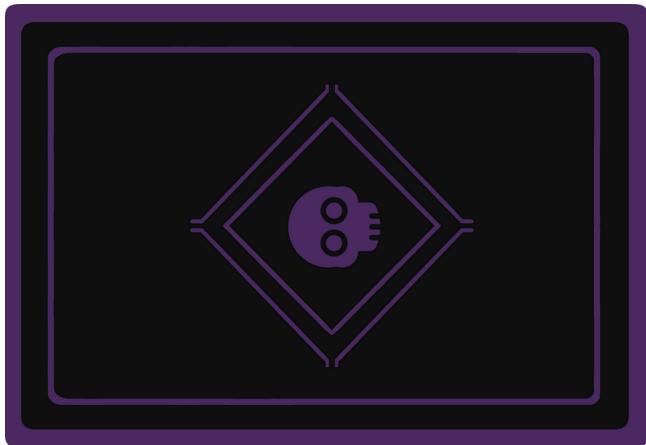


VAMPIRO  50

Uma figura escura e pálida coberta por um manto te observa na distância. Ela decide se aproximar ao sentir o cheiro do seu sangue.

(O vampiro pode recuperar vitalidade '05' por ataque.)

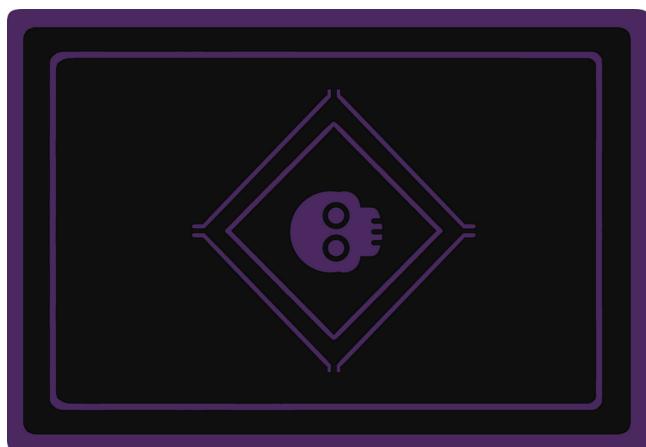
(Ande 02 casas e recupere a vida perdida.)



VAMPIRO 50

Uma figura escura e pálida coberta por um manto te observa na distância. Ela decide se aproximar ao sentir o cheiro do seu sangue.
(O vampiro pode recuperar vitalidade '05' por ataque.)

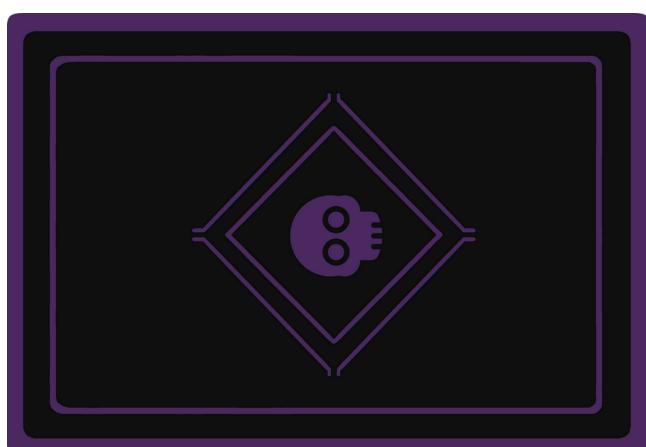
(Ande 02 casas e recupere a vida perdida.)



TROLL 70

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)

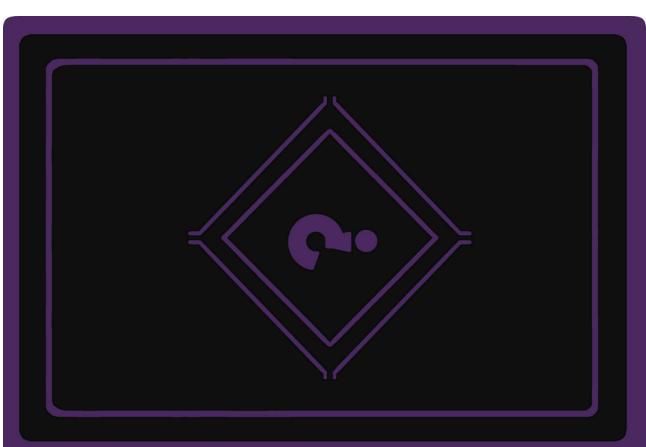
(Atravesse a ponte.)



TROLL 70

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.)



ORBE

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

POÇÃO DE INTELIGÊNCIA



Quando consumida, tenha sucesso direto em uma equação.

(Uso único. Após usada devolva ao monte)

POÇÃO DE VELOCIDADE



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

Duração: 2 rodadas.

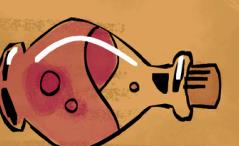
POÇÃO DE FORÇA



Quando consumida, o jogador causa 3+ de dano.

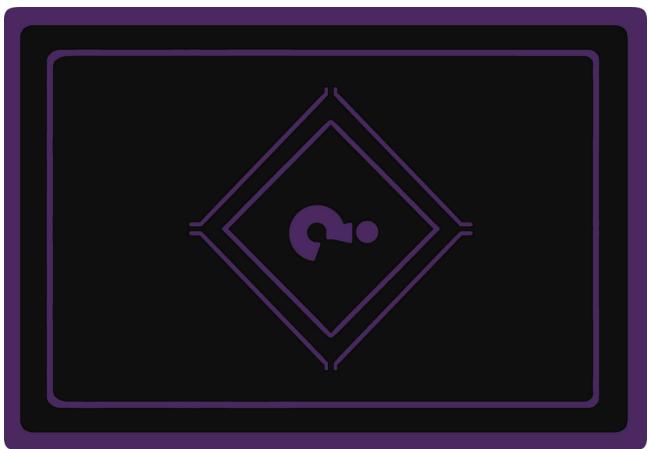
Duração: 2 rodadas.

POÇÃO DE CURA



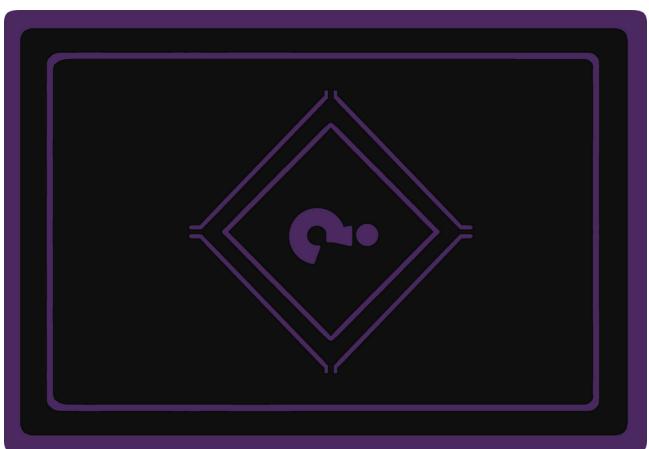
Quando consumida, cura 10 pontos de vida.

(Uso único. Após usada devolva ao monte)



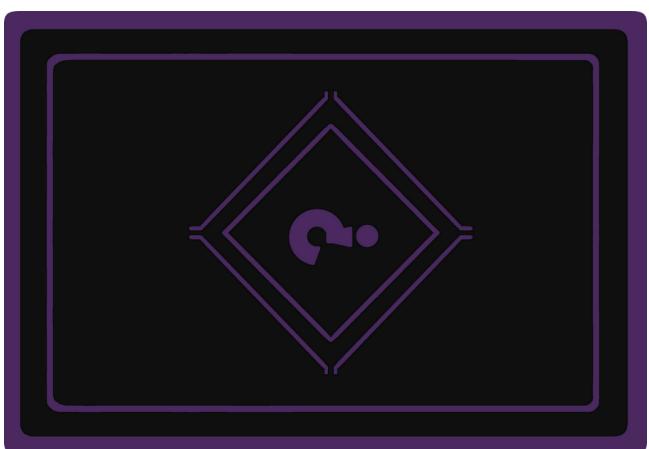
PEITORAL

Adiciona 40 pontos de vida.



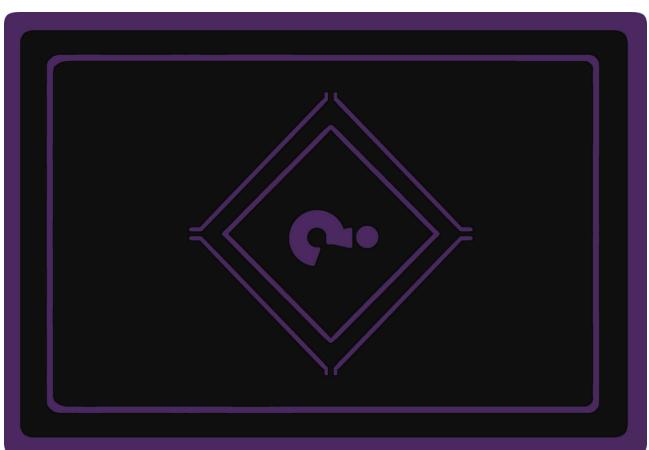
PEITORAL

Adiciona 40 pontos de vida.



PAR DE BOTAS

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



PAR DE BOTAS

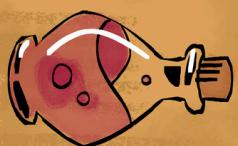
Permite o usuário andar 01 casa a mais, e ganha 10 pontos de vida.

PAR DE BOTAS



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

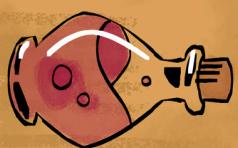
POÇÃO DE CURA



Quando consumida, cura 10 pontos de vida.

(Uso único. Após usada devolva ao monte)

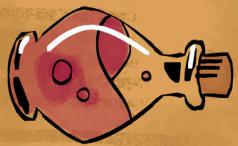
POÇÃO DE CURA



Quando consumida, cura 10 pontos de vida.

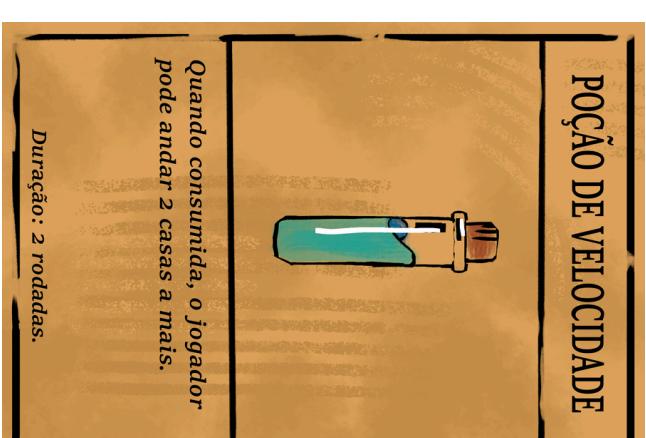
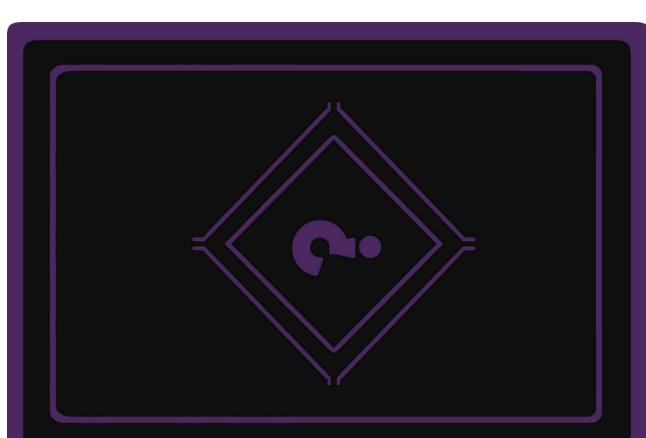
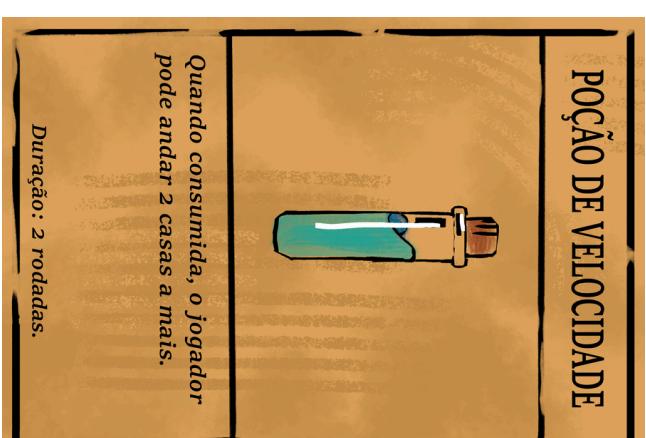
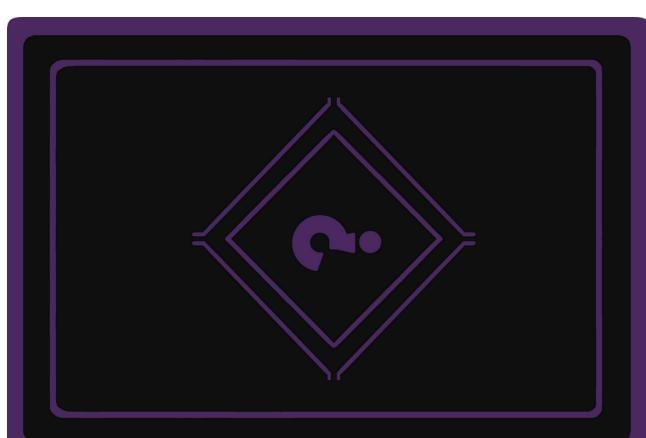
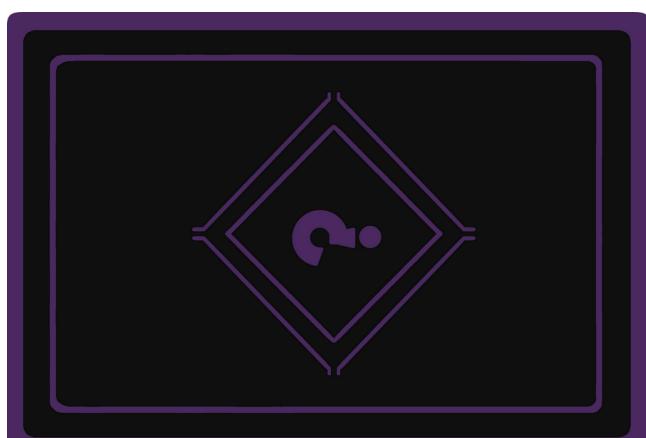
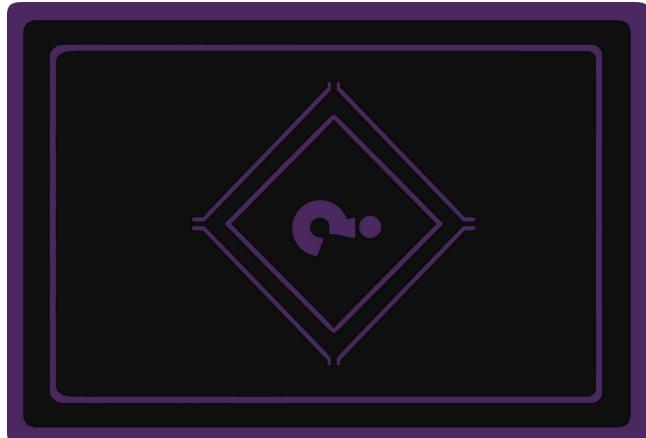
(Uso único. Após usada devolva ao monte)

POÇÃO DE CURA



Quando consumida, cura 10 pontos de vida.

(Uso único. Após usada devolva ao monte)



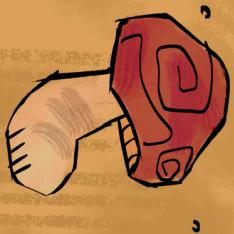
POÇÃO DE INTELIGÊNCIA



Quando consumida, tenha sucesso direto em uma equação.

(Uso único. Após usada devolva ao monte)

COGUMELO SÁBIO



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

(Uso único. Após usada devolva ao monte)

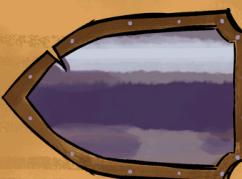
COGUMELO SÁBIO



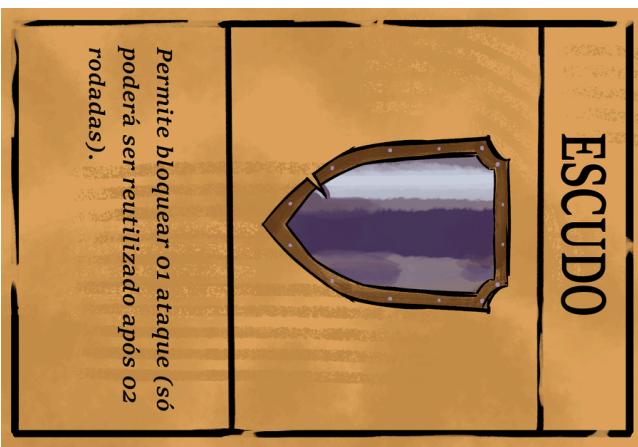
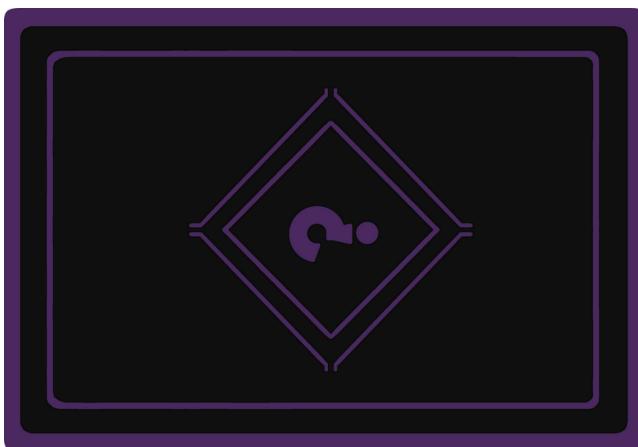
Quando consumido, permite trocar a equação, ou jogar novamente caso o jogador erre.

(Uso único. Após usada devolva ao monte)

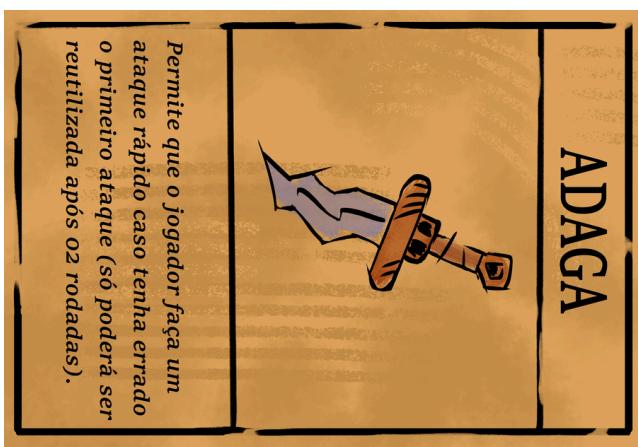
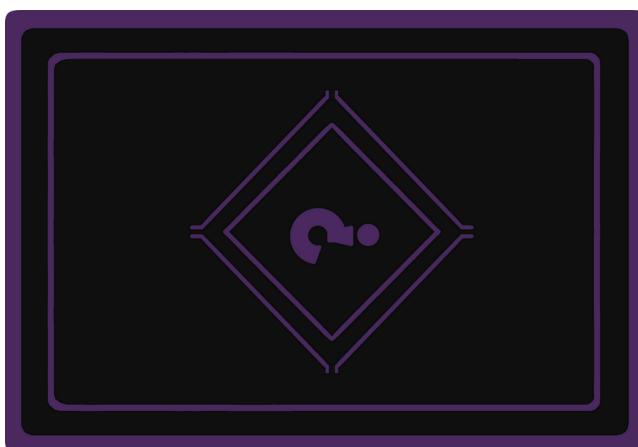
ESCUDO



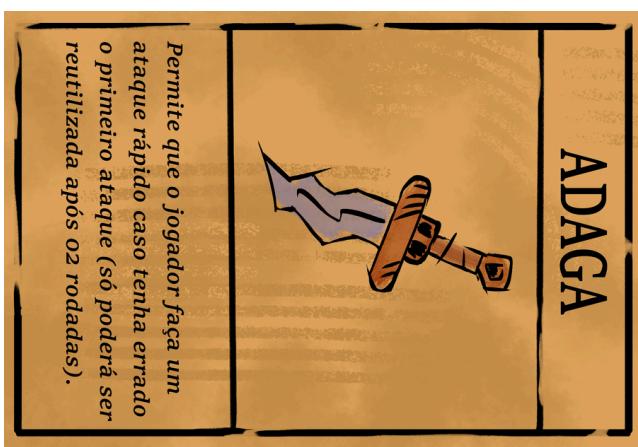
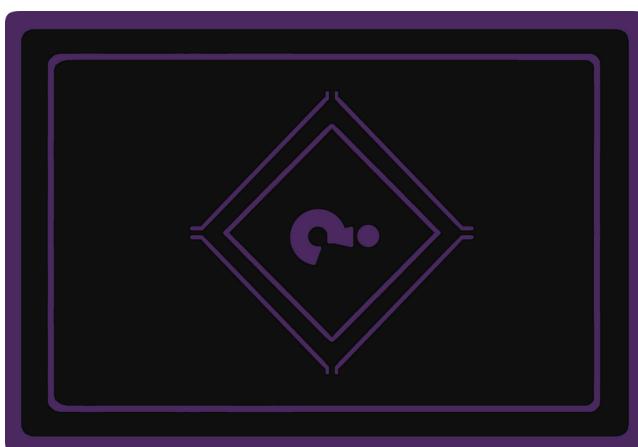
Permite bloquear o ataque (só poderá ser reutilizado após 02 rodadas).



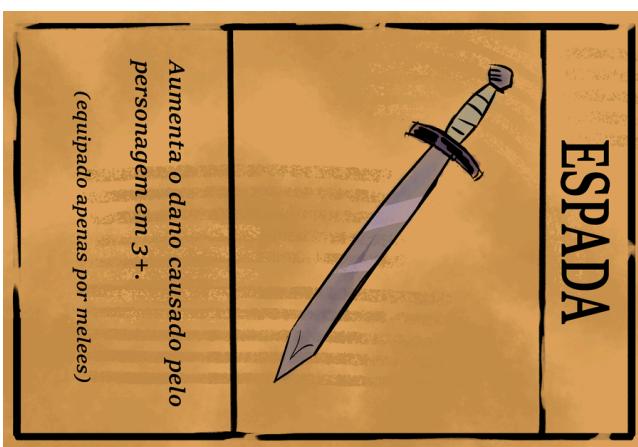
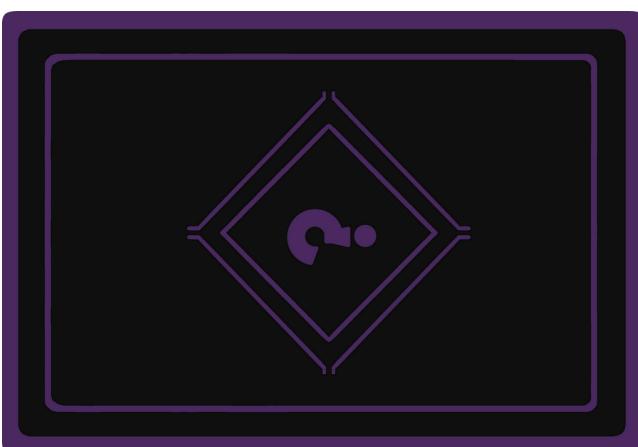
ESCUDO



ADAGA



ADAGA



ESPADA

