



**Acerto Crítico**

Recurso

Escolha uma entre:

- 1. Ative ao declarar um ataque (1º momento), você acerta o ataque - não role o dado de casualidade.
- 2. Ative ao acertar um ataque (3º momento), cause + 1d6 de dano (mas rerrole se resultar em 1).

DISSEIA MASMORRAS



**Acerto Crítico**

Recurso

Escolha uma entre:

- 1. Ative ao declarar um ataque (1º momento), você acerta o ataque - não role o dado de casualidade.
- 2. Ative ao acertar um ataque (3º momento), cause + 1d6 de dano (mas rerrole se resultar em 1).

DISSEIA MASMORRAS



**Afugentar**

Recurso

Ative quando entrar em um combate - retorne para o baralho de inimigos um inimigo aleatório. Embaralhe o baralho de inimigos após isso.

DISSEIA MASMORRAS



**Afugentar**

Recurso

Ative quando entrar em um combate - retorne para o baralho de inimigos um inimigo aleatório. Embaralhe o baralho de inimigos após isso.

DISSEIA MASMORRAS



**Amuleto Mágico**

Recurso

Ative após rolar um teste de **ARCANO**. Você pode rerrolar quantos dados quiser uma vez.

DISSEIA MASMORRAS



**Amuleto Mágico**

Recurso

Ative após rolar um teste de **ARCANO**. Você pode rerrolar quantos dados quiser uma vez.

DISSEIA MASMORRAS



**Amuleto Mágico**

Recurso

Ative após rolar um teste de **ARCANO**. Você pode rerrolar quantos dados quiser uma vez.

DISSEIA MASMORRAS



**Chave**

Recurso

Você pode utilizar este recurso em um teste que pede por uma CHAVE, você passa automaticamente.

DISSEIA MASMORRAS



**Chave**

Recurso

Você pode utilizar este recurso em um teste que pede por uma CHAVE, você passa automaticamente.

DISSEIA MASMORRAS



Bloquear Ataque

Recurso

Ative quando um personagem estiver recebendo um ataque (*1º momento - antes do dado de casualidade ser rolado*). Role 1d6 e some o resultado adquirido na Defesa do alvo (o personagem atacado).





Bloquear Ataque

Recurso

Ative quando um personagem estiver recebendo um ataque (*1º momento - antes do dado de casualidade ser rolado*). Role 1d6 e some o resultado adquirido na Defesa do alvo (o personagem atacado).





Bloquear Ataque

Recurso

Ative quando um personagem estiver recebendo um ataque (*1º momento - antes do dado de casualidade ser rolado*). Role 1d6 e some o resultado adquirido na Defesa do alvo (o personagem atacado).





Bloquear Ataque

Recurso

Ative quando um personagem estiver recebendo um ataque (*1º momento - antes do dado de casualidade ser rolado*). Role 1d6 e some o resultado adquirido na Defesa do alvo (o personagem atacado).





Bloquear Ataque

Recurso

Ative quando um personagem estiver recebendo um ataque (*1º momento - antes do dado de casualidade ser rolado*). Role 1d6 e some o resultado adquirido na Defesa do alvo (o personagem atacado).





Vasculhar Mochila

Recurso

Adicione 1 carta de sua reserva para o seu baralho - embaralhe seu baralho após isto.





Vasculhar Mochila

Recurso

Adicione 1 carta de sua reserva para o seu baralho - embaralhe seu baralho após isto.





Vasculhar Mochila

Recurso

Adicione 1 carta de sua reserva para o seu baralho - embaralhe seu baralho após isto.





Vasculhar Mochila

Recurso

Adicione 1 carta de sua reserva para o seu baralho - embaralhe seu baralho após isto.







### Improvisar

Recurso

Ative após um jogador rolar um teste de atributo. Você pode fazer o jogador rerrolar um dos dados jogados.

DISSEIA MASMORRAS



### Improvisar

Recurso

Ative após um jogador rolar um teste de atributo. Você pode fazer o jogador rerrolar um dos dados jogados.

DISSEIA MASMORRAS



### Improvisar

Recurso

Ative após um jogador rolar um teste de atributo. Você pode fazer o jogador rerrolar um dos dados jogados.

DISSEIA MASMORRAS



### Dado Viciado

Recurso

Ative ao rolar um teste de atributo ou para uma ação de carta: Mude o valor do dado para o número/face a sua escolha.

DISSEIA MASMORRAS



### Dado Viciado

Recurso

Ative ao rolar um teste de atributo ou para uma ação de carta: Mude o valor do dado para o número/face a sua escolha.

DISSEIA MASMORRAS



### Encher a mochila

Recurso

Abra três cartas entre o baralho de forja e/ou itens. Escolha 2 e adicione-as a sua reserva. Descarte a outra carta.

DISSEIA MASMORRAS



### Encher a mochila

Recurso

Abra três cartas entre o baralho de forja e/ou itens. Escolha 2 e adicione-as a sua reserva. Descarte a outra carta.

DISSEIA MASMORRAS



### Mapa Local

Recurso

Revele uma sala adjacente a posição do grupo.

DISSEIA MASMORRAS



### Mapa Local

Recurso

Revele uma sala adjacente a posição do grupo.

DISSEIA MASMORRAS



## Ferramentas de Ladinagem

### Recurso

Ative após rolar um teste de **DESTREZA**. Você pode rerrolar quantos dados quiser uma vez.

DISSEIA  
MASMORRAS



## Ferramentas de Ladinagem

### Recurso

Ative após rolar um teste de **DESTREZA**. Você pode rerrolar quantos dados quiser uma vez.

DISSEIA  
MASMORRAS



## Ferramentas de Ladinagem

### Recurso

Ative após rolar um teste de **DESTREZA**. Você pode rerrolar quantos dados quiser uma vez.

DISSEIA  
MASMORRAS



# To

## Kit de Escalada

### Recurso

Ative após rolar um teste de **FORÇA**. Você pode rerrolar quantos dados quiser uma vez.

DISSEIA  
MASMORRAS



# To

## Kit de Escalada

### Recurso

Ative após rolar um teste de **FORÇA**. Você pode rerrolar quantos dados quiser uma vez.

DISSEIA  
MASMORRAS



# To

## Kit de Escalada

### Recurso

Ative após rolar um teste de **FORÇA**. Você pode rerrolar quantos dados quiser uma vez.

DISSEIA  
MASMORRAS



## Tomo do Aprendiz

### Recurso

Ative após rolar um teste de **INTELIGÊNCIA**. Você pode rerrolar quantos dados quiser uma vez.

DISSEIA  
MASMORRAS



## Tomo do Aprendiz

### Recurso

Ative após rolar um teste de **INTELIGÊNCIA**. Você pode rerrolar quantos dados quiser uma vez.

DISSEIA  
MASMORRAS



## Tomo do Aprendiz

### Recurso

Ative após rolar um teste de **INTELIGÊNCIA**. Você pode rerrolar quantos dados quiser uma vez.

DISSEIA  
MASMORRAS





Ocultar-se

Recurso

Escolha uma entre:

1. Ative quando precisar passar em uma sala ao qual vocês já passaram antes. Não role a chance de **CONFRONTO**.

2. Ative antes de entrar em combate - em uma sala que não seja uma "**Emboscada**". Ignore o combate nesta sala.





Ocultar-se

Recurso

Escolha uma entre:

1. Ative quando precisar passar em uma sala ao qual vocês já passaram antes. Não role a chance de **CONFRONTO**.

2. Ative antes de entrar em combate - em uma sala que não seja uma "**Emboscada**". Ignore o combate nesta sala.





Pedir por ajuda

Recurso

Abra três cartas de aliados. Adicione 1 destes aliados ao baralho de um jogador. Retorne as demais ao baralho de aliados e embaralhe-o.





Pedir por ajuda

Recurso

Abra três cartas de aliados. Adicione 1 destes aliados ao baralho de um jogador. Retorne as demais ao baralho de aliados e embaralhe-o.





Distas do Local

Recurso

Ative antes de rolar um teste qualquer. Reduza o número de dados (número final multiplicado pelos jogadores) em 1.





Distas do Local

Recurso

Ative antes de rolar um teste qualquer. Reduza o número de dados (número final multiplicado pelos jogadores) em 1.





Chamar a atenção!

Recurso

Provoque um **Confronto**.





Chamar a atenção!

Recurso

Provoque um **Confronto**.





Chamar a atenção!

Recurso

Provoque um **Confronto**.







### Renascer

Recurso

Ative quando um personagem for derrotado. Se foi um Campeão, ele retorna com 5 de vida e não pode mais ser atacado neste turno. Se era um aliado, retorne-o para a mão do jogador que era seu controlador. (não pode ser usado em inimigos).







### Sorte

Recurso

Ative quando for coletar a recompensa por derrotar um inimigo. Adicione 1 carta extra a seu baralho.







### Sorte

Recurso

Ative quando for coletar a recompensa por derrotar um inimigo. Adicione 1 carta extra a seu baralho.







### Treinar

Recurso

Adicione 1 perícia compatível a 1 campeão.







### Treinar

Recurso

Adicione 1 perícia compatível a 1 campeão.







### Treinar

Recurso

Adicione 1 perícia compatível a 1 campeão.







### Treinar

Recurso

Adicione 1 perícia compatível a 1 campeão.







### Treinar

Recurso

Adicione 1 perícia compatível a 1 campeão.







### Treinar

Recurso

Adicione 1 perícia compatível a 1 campeão.





