



Carta Caverna



Você encontrou um
monstro!

 ≥ 4  5



Carta Caverna



Você encontrou um
monstro!

 ≥ 5  5



Carta Caverna



Você encontrou um
monstro!

 ≥ 6  10



Carta Caverna



Você encontrou um
monstro!

 ≥ 7  15



Carta Caverna



Você encontrou um
monstro!

 ≥ 6  10



Carta Caverna



Você encontrou um
monstro!

 ≥ 5  5



Carta Caverna



Você encontrou um
monstro!

 ≥ 4  5



Carta Caverna



Você encontrou um
monstro!

 ≥ 6  10



Carta Evento



Enquanto você andava, acabou achando uma carroça abandonada. Se der sorte poderá achar algo.

 ≥ 6  10



Carta Evento



Oh não, uma vila está sob ataque, se você batalhar e ganhar poderá salvar muitas vidas.

 ≥ 11  10xp



Carta Evento



Enquanto andava, você tropeçou e perdeu o seu rico dinheirinho.

 -5



Carta Evento



Enquanto você andava, acabou caindo em uma aldeia de canibais, será que você consegue escapar?

 ≥ 6  10xp

Warrior School





Carta Evento



Passe um dia treinando no dojo do mestre mais reconhecido do território.

 ≥ 10  10xp



Carta Evento



Ajude uma família de raposas que estão correndo perigo.

 ≥ 8  5xp



Carta Evento

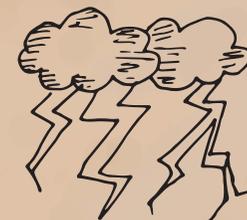


Ajude a encontrar um cavalo que fugiu do celeiro de seu dono.

 ≥ 6  5



Carta Evento



Saia na tempestade em busca de um monstro que está atacando a vila.

 ≥ 6  10



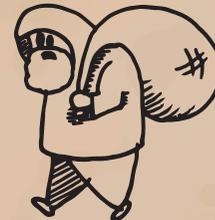
Carta Evento



Olha um mercador ambulante, se você quiser poderá comprar os produtos fora da loja.



Carta Evento



Olha um mercador ambulante, se você quiser poderá comprar os produtos fora da loja.



Carta Evento



Você acabou encontrando um lordes bem rico levando um escravo acorrentado. Engane o lordes e liberte seu escravo.

 ≥ 5  5xp

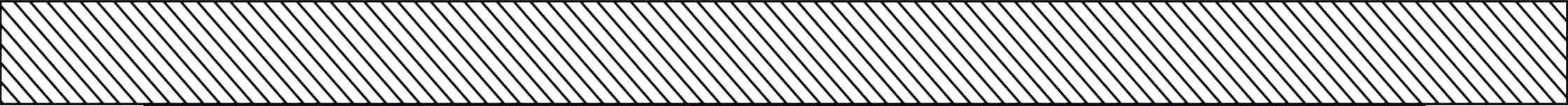


Carta Evento



Oh não, você encontrou um minotauro descontrolado. Batalhe com ele e salvar a vila.

 ≥ 11  10xp



Rogue School

Mage School



Carta Evento



Um gnomo requisitou seus serviços para pegar seu tio que deve muito dinheiro para ele. Se conseguir, receberá uma recompensa generosa.

 ≥ 9  \$15



Carta Evento



Um anão requisitou seus serviços para pegar algo que foi roubado dele. Se você conseguir, poderá ganhar uma boa recompensa.

 ≥ 7  \$10



Carta Evento

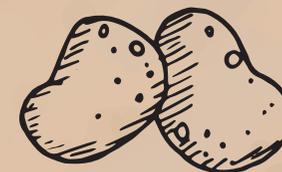


Saia para caçar monstros no meio da noite de lua cheia.

 ≥ 7  5xp



Carta Evento



Plante batatas na horta da guilda.

 ≥ 6  5xp

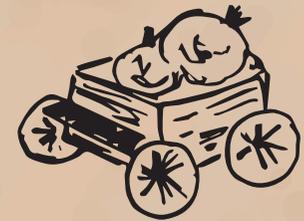
Carta Evento



Olha você acabou de achar dinheiro no chão. Parabéns!

 5

Carta Evento



Um lorde esnobe deixou sua carruagem sem ninguém olhando. Talvez tenha algo interessante nela.

 ≥ 8  10

Carta Evento



Oh não, você acabou matando um mosquito, agora um enxame de mosquitos assassinos, que tem um veneno mortal, estão atrás de você.

 ≥ 12  20xp

Carta Evento



Você acabou achando uma família perdida, que precisa de ajuda.

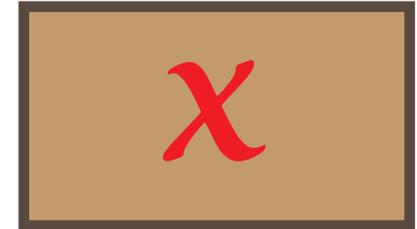
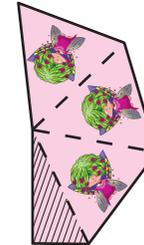
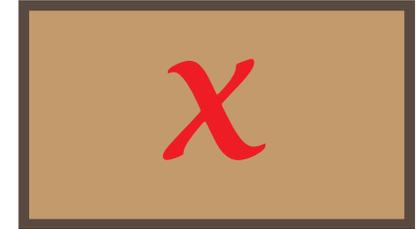
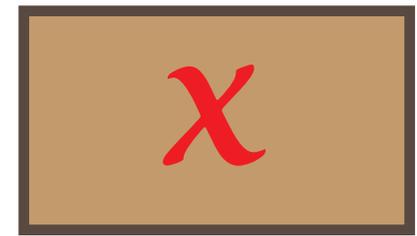
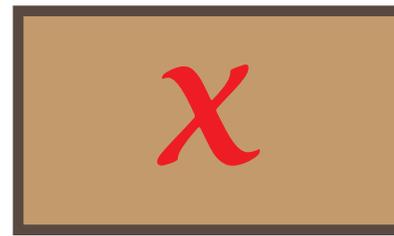
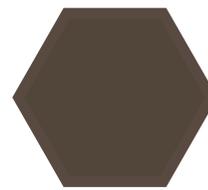
 ≥ 6  5

Mercado

experiência → **Pontos de Atributo**

<u>Fase 1</u>	10xp	→	2 PA
<u>Fase 2</u>	20xp	→	4PA
<u>Fase 3</u>	30xp	→	6PA

	\$ 50 12 PA		\$ 60 16 PA
	\$ 80 20 PA		\$ 100 30 PA



1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15

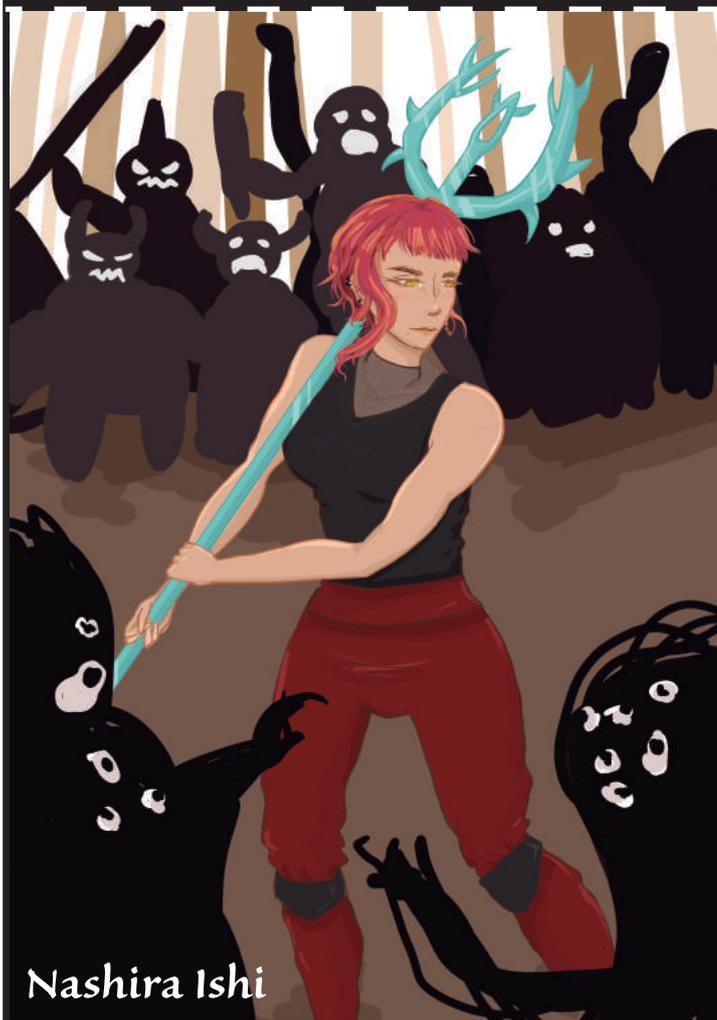
Mitardes



HP = 25 x N° de jogadores

Ataque = 4

Nashira



Nashira Ishi

Atributos

HP

Poder

Velocidade

Recursos

Moeda

Experiência

Habilidade Especial:

Nashira tira o dobro de dano quando tira o nº6 em qualquer um dos dados.

Status Iniciais:

HP 30; Poder 4; Velocidade 4.

Mahad



CROC

Atributos

HP

Poder

Velocidade

Recursos

Moeda

Experiência

Habilidade Especial:

Oferece o dobro de dano quando o número dos dados forem iguais.

Status Iniciais:

HP 30; Poder 6; Velocidade 4.

Maldad

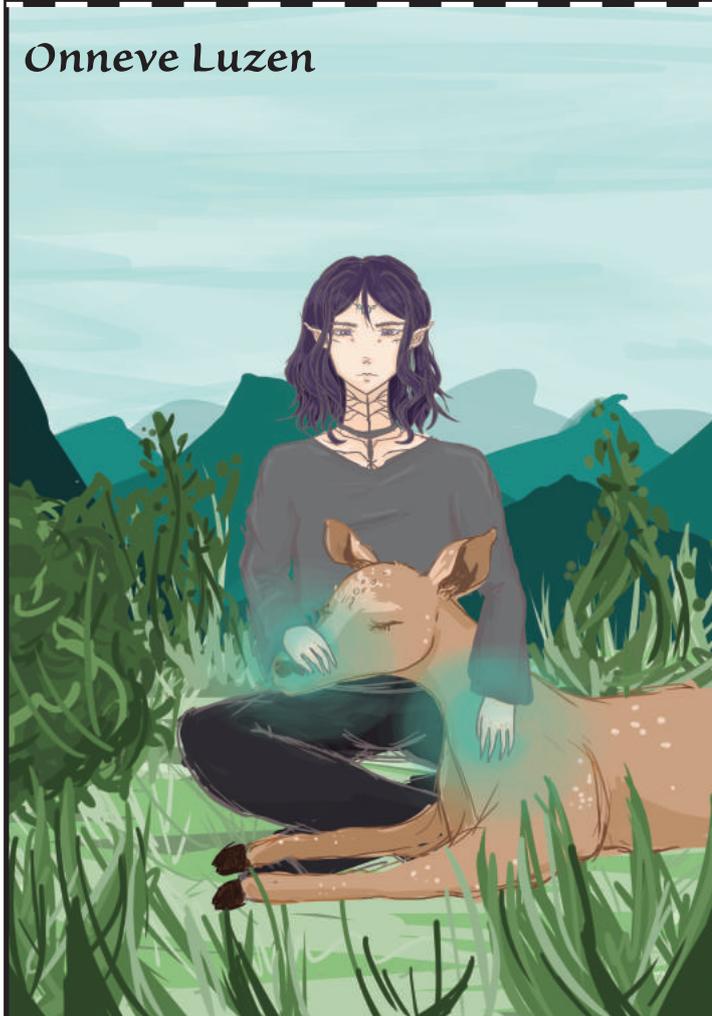


Ataque = 6

HP = 40 x N° de jogadores

Onneve Luzen

Onneve Luzen



Atributos

HP

Poder

Velocidade

Recursos

Moeda

Experiência

Habilidade Especial:

Onneve recupera HP igual ao valor do ataque do Boss da fase se em seu ataque tiver o número sete em qualquer um dos dados.

Status Iniciais:

HP 16; Poder 10; Velocidade 10.

Mister Tinkles



Mister Tinkles

Atributos

HP

Poder

Velocidade

Recursos

Moeda

Experiência

Habilidade Especial:

Mister Tinkles tem uma agilidade muito maior do que um rouge normal.

Status Iniciais:

HP 24; Poder 4; Velocidade 20.

Ataque

Ataque = 8



HP = 50 x N° de jogadores

Mahá



Atributos

HP

Poder

Velocidade

Recursos

Moeda

Experiência

Habilidade Especial:

Hinopolia com sua poção deixa o ataque de outro jogador em dobro por uma rodada se a soma dos dados no seu ataque for maior que 8.

Status Iniciais:

HP 24; Poder 4; Velocidade 16.

Amira

Amira Hysonos



Atributos

HP

Poder

Velocidade

Recursos

Moeda

Experiência

Habilidade Especial:

Se o número dos dados forem iguais na hora de seu ataque, Amira consegue reviver um jogador.

Status Iniciais:

HP 20; Poder 8; Velocidade 10.

	50	48	46	44	42	40	38	36	34	32	30	28	26	24	22	20	18	16	14	12	10	8	6	4	2	HP
	50	48	46	44	42	40	38	36	34	32	30	28	26	24	22	20	18	16	14	12	10	8	6	4	2	HP
	50	48	46	44	42	40	38	36	34	32	30	28	26	24	22	20	18	16	14	12	10	8	6	4	2	HP
	50	48	46	44	42	40	38	36	34	32	30	28	26	24	22	20	18	16	14	12	10	8	6	4	2	HP
	50	48	46	44	42	40	38	36	34	32	30	28	26	24	22	20	18	16	14	12	10	8	6	4	2	HP
	50	48	46	44	42	40	38	36	34	32	30	28	26	24	22	20	18	16	14	12	10	8	6	4	2	HP

					100	95	90	85	80	75	70	65	60	55	50	45	40	35	30	25	20	15	10	5	moeda
					100	95	90	85	80	75	70	65	60	55	50	45	40	35	30	25	20	15	10	5	moeda
					100	95	90	85	80	75	70	65	60	55	50	45	40	35	30	25	20	15	10	5	moeda
					100	95	90	85	80	75	70	65	60	55	50	45	40	35	30	25	20	15	10	5	moeda
					100	95	90	85	80	75	70	65	60	55	50	45	40	35	30	25	20	15	10	5	moeda
					100	95	90	85	80	75	70	65	60	55	50	45	40	35	30	25	20	15	10	5	moeda

									80	75	70	65	60	55	50	45	40	35	30	25	20	15	10	5	XP
									80	75	70	65	60	55	50	45	40	35	30	25	20	15	10	5	XP
									80	75	70	65	60	55	50	45	40	35	30	25	20	15	10	5	XP
									80	75	70	65	60	55	50	45	40	35	30	25	20	15	10	5	XP
									80	75	70	65	60	55	50	45	40	35	30	25	20	15	10	5	XP
									80	75	70	65	60	55	50	45	40	35	30	25	20	15	10	5	XP

	30	28	26	24	22	20	18	16	14	12	10	8	6	4	2	Poder
	30	28	26	24	22	20	18	16	14	12	10	8	6	4	2	Poder
	30	28	26	24	22	20	18	16	14	12	10	8	6	4	2	Poder
	30	28	26	24	22	20	18	16	14	12	10	8	6	4	2	Veloc.
	30	28	26	24	22	20	18	16	14	12	10	8	6	4	2	Veloc.
	30	28	26	24	22	20	18	16	14	12	10	8	6	4	2	Veloc.
	30	28	26	24	22	20	18	16	14	12	10	8	6	4	2	Poder
	30	28	26	24	22	20	18	16	14	12	10	8	6	4	2	Poder
	30	28	26	24	22	20	18	16	14	12	10	8	6	4	2	Poder
	30	28	26	24	22	20	18	16	14	12	10	8	6	4	2	Veloc.
	30	28	26	24	22	20	18	16	14	12	10	8	6	4	2	Veloc.
	30	28	26	24	22	20	18	16	14	12	10	8	6	4	2	Veloc.

Velocidade:

2~10

Não altera nada na batalha.

11~20

Se as soma dos dados do Boss atacando for menor ou igual a 6, você não leva dano.

21~29

Se as soma dos dados do Boss atacando for menor ou igual a 7, você não leva dano.

30

Se as soma dos dados do Boss atacando for menor ou igual a 8, você não leva dano.

