



### AKANAME ONIKI



Sua origem é desconhecida. Vive em uma floresta escura e tóxica, onde o sol nunca entra. Se alimenta de animais em putrefação mas seu prato favorito é carne humana fresca.

100 40 25

### JIANGSHI OKITORO



É o último de sua raça. Extremamente poderoso, apesar de lutar inúmeras guerras contra os humanos, ficou regluso em uma caverna em uma ilha isolada ao norte do Japão. Mas algo o fez despertar...

100 45 30

### NOTOMI SHIN



Pertencente ao clã mais poderoso, os Fujiwara, são samurai sangrentos. Em sua maioria vivem em mosteiros isolados da civilização.

100 45 30

### RAKINAI SIVILA



Capaz de transmutar seu corpo para qualquer coisa, uma grande variedade de compostos elementares e formá-lo à sua vontade.

100 40 25

### ICHINI TAZI



Arqueiro habilidoso e protetor do reino da Ilha de Okinawa. Sua afinidade e dedicação a um único tipo de arma, torna possível que realizem verdadeiras proezas quando disparam suas flechas.

100 40 25

### YANG SU



Integrante do clã Onmyōji, são os místicos e poderosos sacerdotes do Japão antigo. Seu maior talento estava na magia e na arte de previsões de eventos.

100 40 25



## SORTE

Você encontrou um objeto estranho, dentro dele saiu um fantasma. Adversários terão que andar 3 casas para trás

## SORTE

Você achou uma luva que irá te ajudar em batalhas. Ela aumenta sua força. +10 de ataque.

## SORTE

Você achou uma bota, ao vesti-la você aumenta sua velocidade! Ande 3 casas para frente

## SORTE

Você achou um amuleto de teletransporte, avance até 3 casas

## SORTE

Seus adversários caíram em uma armadilha, eles voltam 2 casas

## SORTE

Você encontrou uma poção de coloração estranha, ao tomá-la você sente uma estranha sensação de vigor. Anule o próximo ataque que você tomar.

## SORTE

Avance 3 casas e aumente sua defesa em +1

## SORTE

Você bebeu uma poção de vida: recupere toda sua vida

## SORTE

Empurre todos os adversários próximos 1 casa para trás

## SORTE

Empurre um adversário 3 casas para trás

## SORTE

**BOTAS ALADAS**  
Avance 5 casas

## TELETRANSPORTE

Avance 3 casas, podendo atravessar obstáculos

## SORTE

### BRILHO DO SOL

Empurre TODOS que estejam a sua volta 4 casas para trás

## SORTE

Você achou um amuleto desconhecido seus inimigos voltam 3 casas

## SORTE

Você bebeu uma poção de força ignore a defesa do seu adversário

## SORTE

Seus aliados abriram caminho, ande 4 casas

## SORTE

Você encontrou outro kit de primeiros socorros, cure 50 de vida de algum aliado

## SORTE

Você usou uma espada de trovão e 3 inimigos estão eletrocutados por 1 rodada

## SORTE

Envenene um adversário a sua escolha, jogue um dado para definir o numero de rodadas que ele ficará envenenado

## SORTE

Você conseguiu um escudo torre você defenderá 1 ataque

## SORTE

Ao final do seu turno atual você poderá jogar novamente

## SORTE

Um inimigo a sua escolha fica 1 turno sem jogar

## SORTE

**ARMADURA DE PLACAS**

**PÃO**

+10 de defesa

Você comeu 1 pão, recupere +5 de vida

## SORTE

**FENDA TEMPORAL**

Seus adversários voltam 2 casas e você avança 2

## SORTE

Na próxima vez que jogar o dado, o número que cair somar +2

## SORTE

**CONTRA ATAQUE**

A próxima vez que um oponente for te causar dano ele que leva o dano

## SORTE

**POÇÃO DESCONHECIDA**

Você bebeu uma poção e aumentou sua defesa em +5

## SORTE

**POÇÃO DE FORÇA**

Seu próximo golpe causará o dobro de dano

## SORTE

**ESQUIVA**

Você pode automaticamente sair do próximo combate que entrar

## REVÉS

Você teve uma alimentação inadequada e não jogará durante sua próxima vez

## REVÉS

Você parou pra usar o banheiro e deixou cair sua arma perca 10 de dano no próximo ataque

## REVÉS

Você ficou preso na árvore com corda fique 2 rodadas sem jogar

## REVÉS

Você estava andando e pisou em um buraco torcendo o tornozelo fique 2 turnos sem jogar

## REVÉS

Você ficou preso na armadilha de urso fique 1 rodadas sem jogar

## REVÉS

Você quebrou sua ferramenta no combate e teve que voltar 4 casas

## REVÉS

Você estava andando na ponte e ela quebrou caindo em um rio fique 2 rodadas sem jogar

## REVÉS

Uma árvore caiu na sua frente fique 1 turno sem jogar

## REVÉS

Você tomou uma poção de veneno achando que era suco de limão tome 20 de dano

## REVÉS

Uma alcatea de lobos te atacou, perca 20 de vida

## REVÉS

Uma bomba explodiu no seu acampamento -10 de defesa

## REVÉS

Você perdeu seus suprimentos no meio do caminho. Volte 2 casas para procura-los

## REVÉS

Você entrou accidentalmente em um beco escuro fique 1 rodada sem jogar para encontrar uma saída

## REVÉS

Uma flecha de gelo te atingiu fique congelado por 1 rodada

## REVÉS

Você caiu em um rio e havia piranhas -13 de vida

## REVÉS

Você esqueceu seus suprimentos volte 3 casas

## REVÉS

Você entrou em uma caverna para se esconder nela tinha um habitante e ele te deu 3 de dano

## REVÉS

Você encontrou um explorador e ele te esfaqueou fique 1 rodadas sem jogar para se recuperar

## REVÉS

Você esqueceu um kit médico, volte para o inicio

## REVÉS

Você tentou passar despercebido por uma tropa inimiga, mas eles te encontraram, fique 2 turnos sem jogar

## REVÉS

### PÃO ESTRAGADO

Perca 5 pontos de vida

## REVÉS

Você tomou uma poção de veneno achando que era uma poção de cura, perca 4 de vida

## REVÉS

Você foi atacado por um urso, você sobreviveu mas esta ferido, tome 10 de dano

## REVÉS

Um arqueiro te acertou, perca 10 de dano

## REVÉS

Um raio quase te acertou, e você ficou atordoado, volte 3 casas

## REVÉS

Um tornado te atacou, volte ao inicio

## REVÉS

Uma aranha venenosa te picou e você ficou envenenado, jogue 1 dado para definir o número de rodadas que você ficará envenenado

## REVÉS

Uma árvore caiu em você, perca 10 de vida

## REVÉS

Revele sua mão, um oponente a sua escolha pega uma carta dela

## REVÉS

O sol estava muito quente, e você desmaiou, fique 2 rodadas sem jogar

## REVÉS

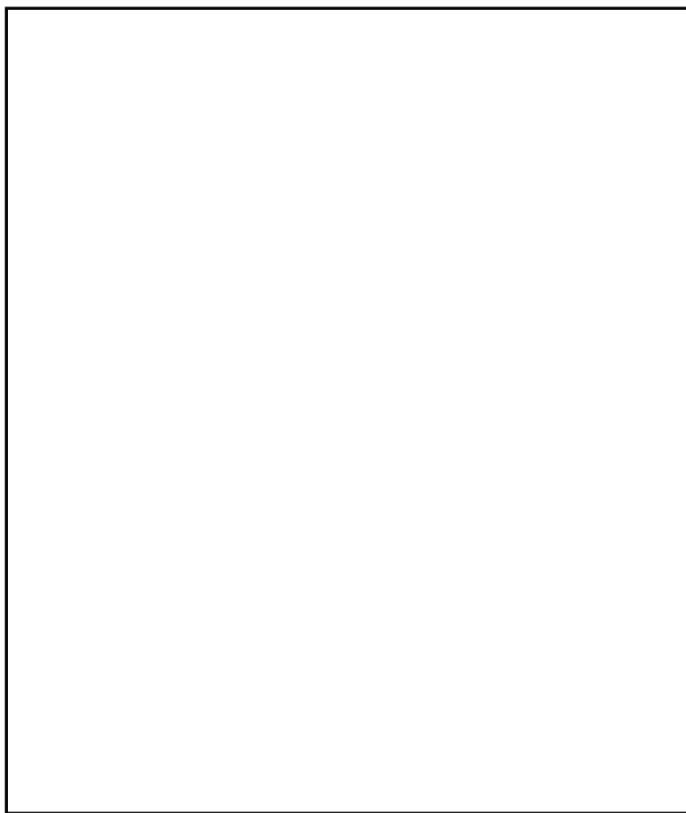
SORTE

~~BUSHI~~

REVÉS

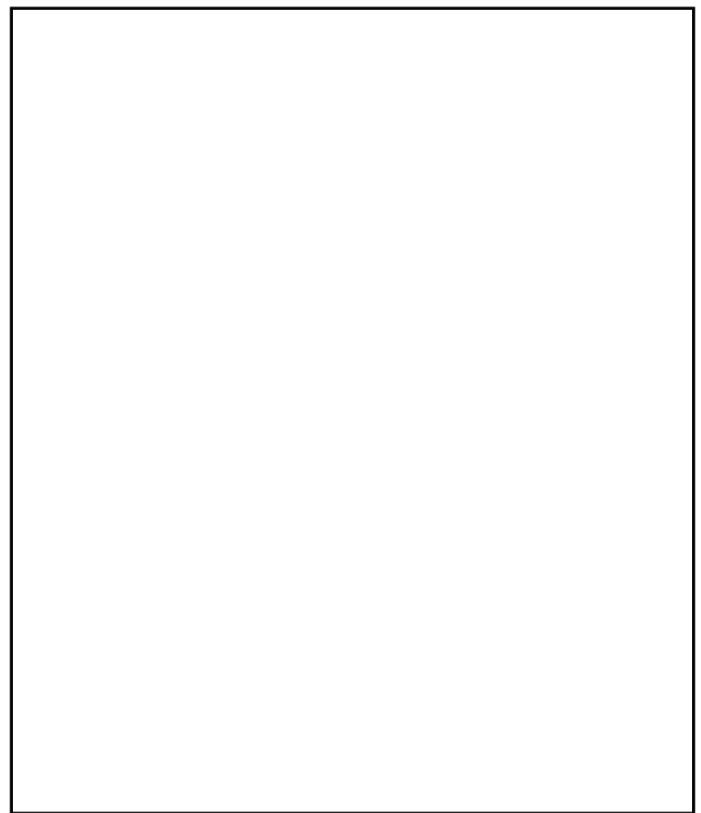
**PERSONAGEM**

---



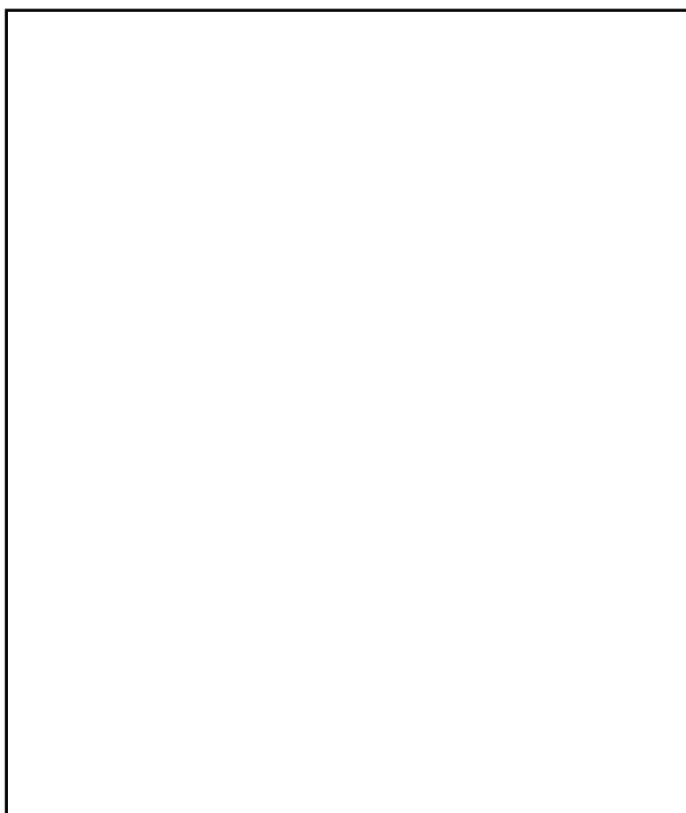
**PERSONAGEM**

---



**PERSONAGEM**

---



**PERSONAGEM**

---

