

MASSIVE DARKNESS

REGRAS E MISSÕES





CAPÍTULOS

CONTEÚDO DO JOGO	3	FASE DOS INIMIGOS	28
HISTÓRIA: O LEGADO DOS PORTADORES DA LUZ	5	PASSO 1 - ATAQUE	28
PREPARAÇÃO	6	PASSO 2 - MOVIMENTO	28
RESUMO DO JOGO	11	PASSO 3 - ATAQUE	28
REGRAS BÁSICAS	12	PASSO 4 - MOVIMENTO	28
PARTICIPANTES	12	FASE DE EXPERIÊNCIA	31
ZONAS	13	FASE DE EVENTO	32
MODO SOMBRIO	13	FASE FINAL	33
CAMPO DE VISÃO	14	COMBATE	33
MOVIMENTAÇÃO	15	ROLAGENS DE COMBATE	33
NÍVEIS E MARCADORES DE NÍVEL	15	PASSO 1 - ROLAGEM DOS DADOS	33
DADOS DE COMBATE	16	PASSO 2 - RESOLUÇÃO DE ENCANTAMENTOS	34
HERÓIS	17	PASSO 3 - CAUSAR SOFRIMENTO!	35
CARTA DE HERÓI	17	REGRAS DE TURBAS	36
TABULEIRO DE HERÓI	17	REGRAS EXTRAS	37
FOLHA DE CLASSE	18	ARTEFATOS	37
CARTAS DE EQUIPAMENTO	19	MARCADORES DE OBJETIVO E DE PILAR	37
EQUIPAMENTO DE COMBATE	19	ATORDOAR	37
ITENS	20	MODO HISTÓRIA	38
CONSUMÍVEIS	20	EXPERIÊNCIA E NÍVEL	38
SÍMBOLOS NAS CARTAS	20	CARTAS DE EVENTO	38
INIMIGOS	20	INVENTÁRIO	38
CARTAS DE INIMIGO	20	DESENVOLVIMENTO DA CAMPANHA	39
QUANTIDADE DE SERVOS	21	FASE DE MERCADO	39
VIDA	21	MISSÕES	40
ENCANTAMENTOS	22	TUTORIAL: VAGANDO PELA ESCURIDÃO	40
TIPO DE COMBATE DOS INIMIGOS	22	MISSÃO 1: TERRA ARRASADA	41
DADOS DE DEFESA	22	MISSÃO 2: VIÚVA-NEGRA	42
TIPOS DE INIMIGOS	23	MISSÃO 3: O ESCOLHIDO	43
TURBAS	23	MISSÃO 4: TAMBORES DE GUERRA DOS GOBLINS	44
AGENTES	23	MISSÃO 5: A QUEDA DO IMORTAL	45
MONSTROS VAGANTES	23	MISSÃO 6: O TESOURO DO DEMÔNIO	46
GUARDIÕES	24	MISSÃO 7: FAÍSCAS NA ESCURIDÃO	47
UMA RODADA DO JOGO	25	MISSÃO 8: CAÇANDO ANIMAIS DE GRANDE PORTE	48
FASE DOS HERÓIS	25	MISSÃO 9: LABIRINTO DA ESCURIDÃO	49
AÇÕES DE COMBATE	25	MISSÃO 10: O CORAÇÃO DA ESCURIDÃO	50
NÃO FAZER NADA	25	HABILIDADES	52
LEVANTAR	25	HABILIDADES DE COMBATE E ENCANTAMENTOS	53
MOVIMENTO	25	ENCANTAMENTOS	53
Mover	26	EFEITOS	53
Abrir uma Porta	26	CONDIÇÕES	54
Pegar	27	GLOSSÁRIO	54
REORGANIZAR/TROCAR	27	ÍNDICE	55
HABILIDADE EXCLUSIVA	27	CRÉDITOS	55
TRANSMUTAR	27	RESUMO DAS REGRAS	56
CONTRA-ATAQUE	27		



CONTEÚDO DO JOGO

9 PEÇAS DE MAPA (FRENTE E VERSO)



6 MINIATURAS E CARTAS DE HERÓI



Sibyl



Bjorn



Siegfried



Owen



Elias



Sussurro



12 DADOS DE COMBATE

Dados de Ataque Amarelos x3

Dados de Defesa Azuis x3



Dados de Ataque Vermelhos x3

Dados de Defesa Verdes x3

120 FOLHAS DE CLASSE



Mago de Combate x20, Noctífluo da Lua Sangrenta x20, Patrulheiro das Têneas x20, Paladino da Cólera x20, Berserker Gladiador x20, Bárbaro Sombrio x20.

6 TABULEIROS DE HERÓI



6 BASES COLORIDAS PARA OS HERÓIS



18 FINOS COLORIDOS



106 MARCADORES



Marcadores de Nível x10



Marcadores de Porta x15



Marcador de Primeiro Jogador x1



Marcadores de Tesouro (Normais x30 e Especiais x4)



Marcadores de Pilar x6



Marcadores de Dano x20



Marcador de Zona Inicial x1



Marcador de Saída x1

Marcadores de Covil x3



Ponte Sombria x2



Marcadores de Artefato x2
Marcador de Biblioteca x1



69 MINIATURAS DE INIMIGO



Servos Anões Defensores x6



Chefe Anão Defensor x1



Servos Anões Guerreiros x12



Chefe Anão Guerreiro x1



Servos Goblins Arqueiros x12



Chefe Goblin Arqueiro x1



Servos Goblins Guerreiros x12



Chefe Goblin Guerreiro x1



Servos Orcs Esfoladores x6



Chefe Orc Esfolador x1



Servos Orcs Executores x6



Chefe Orc Executor x1



Anão Agente x1



Goblin Agente x1



Orc Agente x1



Troll Supremo x1



Aranha Gigante x1



Cão Infernal x1



Ogro Mago x1



Demônio Abissal x1



Liliarca x1

231 MINICARTAS

20 Cartas de Evento (E1 a E20)

19 Cartas de Equipamento Inicial (SE1 a SE19)

176 Cartas de Tesouro (T1 a T176)

36 de Nível 2

33 de Nível 4



10 Cartas de Porta (D1 a D10)



6 Cartas de Artefato (A1 a A6)



41 de Nível 1



34 de Nível 3



32 de Nível 5

50 CARTAS DE GUARDA (G1 a G50)

12 CARTAS DE MONSTRO VAGANTE (RM1 a RM12)



10 de Nível 1



10 de Nível 2



10 de Nível 3



10 de Nível 4



10 de Nível 5



6 de Monstro Vagante Inferior



6 de Monstro Vagante Superior



HISTÓRIA: O LEGADO DOS PORTADORES DA LUZ



Era uma vez... Ah? Pera aí.

Não, não faz tanto tempo assim. Três gerações, mais ou menos sessenta anos. Eu vi registros do fato e ouvi histórias da minha vó. Mas talvez você seja jovem demais.

Enfim, há não muito tempo, havia mais pessoas na superfície do nosso mundo. Humanos, Elfos, Anões... esses você já conhece, mas havia também Goblins, Orcs, Murídeos e Reptisaurianos. Talvez você já tenha visto eles uma ou duas vezes, mas, naquele tempo, eles formavam nações inteiras. As regras não eram as mesmas de hoje. As coisas eram mais simples, mas a morte era algo corriqueiro. Todos sabiam onde era a fronteira entre a civilização e as terras selvagens e inexploradas. Ataques podiam ocorrer durante uma viagem, e você precisava ter sempre uma arma na cintura. Foi um período selvagem.

E então... alguém, ou algo, misterioso conseguiu unir os ditos "povos bárbaros" contra o restante de nós. Nossos inimigos chamavam seu novo líder de "A Escuridão". Seus emissários pavorosos, os Agentes, surgiam com monstros de uma era perdida. Primeiro eles mostraram, e depois ensinaram, o poder da Escuridão para esses povos. Eles acreditavam piamente na supremacia da natureza sobre a civilização, da força sobre a lei, da noite sobre o dia. Uma guerra brutal se iniciou com o embate entre os exércitos dos reinos. Ela só terminou sete anos depois, quando todos, desde os camponeses até os reis, lutaram pela sobrevivência.

Nossos tataravós venceram, não porque eram mais fortes, mas graças à sua dedicação, cooperação e sapiência. Os melhores ferreiros se juntaram aos melhores encantadores para criarem armas e armaduras de qualidade superior. E então os melhores guerreiros lideraram o último ataque contra a Escuridão. Esses campeões foram apelidados de Portadores da Luz, pois trouxeram esperança, luz e um senso forte de justiça ao mundo. Os inimigos selvagens não puderam fazer nada contra a força combinada da magia e da maestria artesanal. Os Portadores da Luz mataram os Agentes e os monstros nascidos nos abismos. E, depois disso, eles prosseguiram além da fronteira selvagem... e não pouparam ninguém. Os guerreiros remanescentes, as mulheres, e até mesmo as crianças foram caçadas. Os povos sombrios desapareceram, e suas terras natais se tornaram nossos novos reinos.

Quando a paz foi finalmente restaurada, os Portadores da Luz se tornaram símbolos de uma guerra terrível. Assim que possível, os reis e rainhas fizeram com que eles desaparecessem e esconderam as armas longe dos olhos da plebe. As mãos ensanguentadas foram lavadas, e as memórias ruins foram trancafiadas. A ordem foi restaurada para o bem de todos, e os povos se desenvolveram sob a benção da ignorância. Os vitoriosos se expandiram ao longo de sessenta anos.

E aqui estamos.

Ei, ouça, meu jovem. Você pode ter ouvido os rumores sobre a destruição de vilarejos remotos, o desaparecimento de pessoas e os barulhos assustadores que os pastores ouvem nas montanhas. Nossos líderes têm espíões, e certamente já estão cientes. Mas eles estão jogando conversa fora e tentando empurrar o trabalho para os outros.

*E você? Esses rumores não lhe parecem um déjà-vu? Tenho certeza que sim. Você tem *aquele* fogo nos olhos. A mesma faísca que incendiava o olhar dos Portadores da Luz. Eu também tenho, e nós não somos os únicos. Meus amigos estão certos de que esses eventos anunciam o início de algo maior. Você não está sentindo? A Escuridão está de volta.*

Eu não sou um dos cordeiros felizes e pacíficos, e você também não. Eu quero ver com meus próprios olhos. E não quero que a guerra comece novamente. Mas preciso de provas que convençam a todos. Eu preciso de glória. Eu preciso de ouro.

Reivindique o seu legado e se junte a nós nos limites da Escuridão.

Massive Darkness é um jogo de tabuleiro cooperativo para um a seis jogadores com mais de 14 anos. Como um grupo, os jogadores escolhem uma missão fantástica. Cada um deles escolhe um herói, e então o grupo todo imerge em covis e corredores subterrâneos. Vagando pela escuridão, os heróis lutam contra guardas e monstruosidades, adquirem armas lendárias e ganham experiência até merecerem o título de Portadores da Luz.

Inimigos de todos os tipos, desde grupos de goblins até monstros vagantes, são controlados pelo próprio jogo por meio de regras simples. Os seus heróis podem lutar contra eles em combate corpo a corpo, à distância ou mesmo com magia. Explore a masmorra, derrote seus inimigos e adquira as armas poderosas deles para sobreviver ao próximo desafio!

O propósito básico é atingir os objetivos determinados pela missão escolhida. Os jogadores podem jogar cada Missão como uma aventura à parte, ou podem optar pelo Modo História e observar seus heróis progredirem gradualmente ao longo da campanha.

POR QUE TUDO É TÃO ESCURO?

A Escuridão é ao mesmo tempo uma antagonista misteriosa e uma aliada no ambiente do jogo, como é mostrado nas peças de mapa. A Escuridão tem um papel importante no jogo: mais cedo ou mais tarde, mesmo os Portadores da Luz terão de se esconder nas sombras para um jogo letal de esconde-esconde com seus terríveis oponentes.



◆ PREPARAÇÃO



1. Escolher uma Missão. Para a sua primeira partida, recomendamos a escolha do tutorial (P. 40) e, depois, as Missões subsequentes, na ordem em que aparecem, para seguir a história. Jogadores mais experientes podem jogar novamente uma Missão passada, apenas mudando algumas condições, ou podem criar uma Missão usando as peças de mapa modulares e os diferentes marcadores.

2. Organize as peças de mapa e os marcadores conforme indicado na Missão.

3. Separe as cartas por tipo e Nível. Cada carta apresenta o tipo no verso e tem uma cor que a distingue. Após dividir os baralhos por tipo (e Nível, quando aplicável), embaralhe cada um deles individualmente e os coloque voltados para baixo próximos ao tabuleiro.

• Separe as cartas de Equipamento Inicial. Os seus Heróis logo irão se livrar desses itens básicos e irão obter brinquedinhos muito mais poderosos!



• Separe as cartas de Artefato. Artefatos são itens mágicos lendários. Eles normalmente estão associados aos objetivos da Missão. Nas mãos certas, eles podem mudar o curso de uma partida.



Vários elementos ajudam a identificar as cartas do jogo. Eles podem ser úteis para separar as cartas e aplicar efeitos de jogo específicos.



Logotipo da caixa. Todas as cartas do jogo-base de Massive Darkness têm este símbolo. Cada expansão tem o seu próprio símbolo.

Todas as cartas têm um código com o seu tipo e número. Isso esclarece qualquer dúvida quanto ao tipo e permite que você saiba imediatamente se está faltando alguma carta.

A: Artefato	G: Guarda	SE: Equipamento
D: Porta	RM: Monstro	Inicial
E: Evento	Vagante	T: Tesouro



• Separe as cartas de **Guarda** por Nível e embaralhe cada um dos baralhos de Guarda. Os Guardas representam os inúmeros grupos de guerreiros que os Heróis combatem nos túneis subterrâneos. Eles são constituídos por Turbas, com um Chefe liderando vários Servos, ou pelos terríveis Agentes. Derrote-os para obter cartas de Tesouro!



• Separe e embaralhe as cartas de **Tesouro** assim como você fez com as cartas de Guarda. Os povos do mal roubaram, produziram e coletaram uma série de tesouros para atingir seus objetivos. Pegue essas armas e vire-as contra os seus inimigos!



• Separe, embaralhe e coloque os baralhos de **Portas, Eventos e Monstros Vagantes** próximos ao tabuleiro.
 - Cartas de Porta são compradas quando os Heróis abrem uma porta para explorar salas perigosas.



- Cartas de Evento são compradas para descobrir o que o destino reservou para os seus Heróis.





- Cartas de Monstro Vagante são divididas em dois baralhos, Inferior e Superior, e apresentam monstros gigantes que seus Heróis enfrentarão ao longo da jornada. Pois é, os pesadelos da sua infância acabaram de sair do armário!



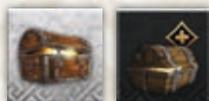
ACABANDO E REEMBARALHANDO AS CARTAS

As cartas são compradas, jogadas e descartadas durante o jogo. Cartas descartadas são mantidas em pilhas de descartes ao lado de seus respectivos baralhos. Quando um baralho terminar, embaralhe a sua pilha de descartes para criar um novo baralho. As pilhas de cartas de Tesouro e de Guarda dos Níveis 1 ao 4 não são reembaralhadas. Se um jogador tiver de comprar uma carta de um desses baralhos que já tiver acabado, ele deve comprar uma carta do Nível seguinte. As pilhas de cartas de Tesouro e de Guarda do Nível 5 são reembaralhadas normalmente quando acabam, pois os jogadores não podem comprar cartas de um Nível mais alto.

4. Separe os itens a seguir.



Dados de Combate



Marcadores de Tesouro



Marcador de Primeiro Jogador



Marcadores de Dano

5. Cada jogador escolhe uma carta de Herói. Ela mostra o personagem com o qual você vai jogar. Pegue a miniatura correspondente. Pegue um Tabuleiro de Herói e um conjunto de pinos da sua cor favorita. Coloque a base da cor correspondente na miniatura do seu Herói para ajudar a identificá-lo.

6. Cada jogador escolhe uma Classe para o seu Herói e coloca uma Folha de Classe à sua frente, próxima ao Tabuleiro de Herói. A Classe do Herói é a especialização do seu personagem. Jogadores menos experientes devem selecionar a Classe de Herói recomendada na carta de Herói. Jogadores mais experientes podem escolher entre as várias Classes de Herói para explorarem variações e combinações. E se Siegfried fosse um Mago de Combate?

OBSERVAÇÃO: Os Heróis não podem mudar de Classe durante uma campanha. A escolha é definitiva até a próxima campanha.

Segue uma descrição breve de cada Classe de Herói presente no jogo-base de Massive Darkness.

♦ MAGO DE COMBATE

Principal: Magia

Secundário: Corpo a Corpo

Mais adequado a um papel de suporte, o Mago de Combate lança feitiços com facilidade e causa muito dano a médio alcance. Ainda que possa se juntar a combates corpo a corpo e ter um desempenho bom, eles não têm tanta proteção quanto seus companheiros. Dê ao Mago de Combate as cartas de Equipamento com os Encantamentos mais poderosos, pois ele saberá usá-los melhor do que ninguém.

♦ NOCTÍFLUO DA LUA SANGRENTO

Principal: Corpo a Corpo

Secundário: À Distância

O Noctífluo da Lua Sangrenta é um assassino que se esconde nas sombras para desferir golpes violentos a todas as distâncias. O Herói prima por surpreender os inimigos e acaba com os monstros maiores como se fosse um hobby. Porém, cuidado! O Noctífluo da Lua Sangrenta tem muito poder ofensivo, tanto corpo a corpo quanto à distância, mas não tem muitas defesas. As sombras são a sua melhor proteção.

♦ PATRULHEIRO DAS TÊNEBRAS

Principal: À Distância

Secundário: Corpo a Corpo

Como já diz o nome, o Patrulheiro das Tênebras é um caçador consumado, causando muito dano de longe. Eles são os melhores no controle de corredores e cruzamentos, disparando flechas em todas as direções para dar apoio aos seus companheiros. A precisão do Patrulheiro é mais vantajosa quando ele se mantém a uma distância segura.



◆ PALADINO DA CÓLERA

Principal: Defesa

Secundário: Corpo a Corpo

O Paladino da Cólera é um lutador de vanguarda. Ele já nasceu usando uma armadura e tem prazer em pular no meio da confusão com um escudo e uma arma corpo a corpo. Optando por dano constante em vez de força bruta, ele gosta de incitar o contra-ataque dos inimigos, para então fazê-los provar do seu aço temperado. Dê ao Paladino uma arma corpo a corpo adequada para lidar com as turbas e a melhor armadura, para garantir o melhor uso de sua resistência natural.

◆ BERSERKER GLADIADOR

Principal: Corpo a Corpo

Secundário: Defesa

O Berserker Gladiador é um brigão no mais puro senso da palavra. Ele encara seus inimigos no olho enquanto maneja as armas corpo a corpo mais brutais disponíveis. Ele é ainda mais perigoso quando está ferido, pois a dor aumenta sua força e resiliência. Ele até pode não ser o mais ágil, mas é certamente um oponente difícil de lidar!

◆ BÁRBARO SOMBRIO

Principal: Corpo a Corpo

Secundário: À Distância

O Bárbaro Sombrio é um predador, esgueirando-se pelos cantos escuros para emboscar sua presa de modo selvagem. Usando armas corpo a corpo, ele se move em silêncio até partir subitamente para o ataque, causando uma quantidade enorme de dano aos inimigos em um piscar de olhos. Turbas gigantes ou monstros imponentes não têm diferença aos seus olhos quando ele se prepara para matar!

Massive Darkness vem com cadernetas com folhas das seis Classes básicas de Heróis. Elas também podem ser baixadas gratuitamente do site oficial da Galápagos Jogos: www.galapagosjogos.com.br.



7. Distribua 2 cartas de Equipamento Inicial para cada Herói: uma Arma de sua preferência e uma Armadura de Couro. *Massive Darkness* é um jogo cooperativo, então as escolhas e distribuições devem ser feitas em grupo!

8. Prepare o Portador da Vida, colocando a carta à vista de todos com 2 marcadores de Dano sobre ela. Ele indica quantos Heróis mortos podem ser ressuscitados antes de se perder o jogo. *Você pode ajustar a dificuldade mudando o número de marcadores sobre o Portador da Vida.*



O Portador da Vida trará Heróis mortos de volta à vida, mas o poder dele é limitado.

9. Coloque as miniaturas de Herói na Zona Inicial indicada na Missão.



Esta é a Zona Inicial dos Heróis.

10. Decida quem será o Primeiro Jogador e dê a ele o marcador de Primeiro Jogador. Coloque todo o material que não for utilizado de volta na caixa. Agora você já está pronto para jogar!



Poder ilimitado! Ou quase isso. Este é o marcador de Primeiro Jogador.



EXEMPLO DE PREPARAÇÃO DOS HERÓIS

A área de Micropontos de Experiência é usada apenas no Modo História (consulte a P. 38). Se você estiver jogando nesse modo, coloque um pino no buraco "0".

Escolha uma Classe para o seu Herói, e coloque aqui a Folha de Classe correspondente.

Escolha uma carta de Herói e a coloque aqui no seu Tabuleiro de Herói. Este é Owen!

Coloque a Armadura de Couro no espaço do "Corpo".



O seu Herói começa o jogo com 5 de Vida. Coloque um pino no buraco "5".

Os Pontos de Experiência que o seu Herói ganha são registrados aqui. Coloque um pino no buraco "0".

Coloque a carta de arma do seu Herói em um espaço "Equipado" (com um símbolo de Mão) no Tabuleiro de Herói, bem aqui.



Pegue a miniatura do seu Herói, coloque nela a base colorida que corresponde aos pinos no seu Tabuleiro de Herói e coloque-a na Zona Inicial dos Heróis indicada no mapa da Missão. Owen agora está pronto para se aventurar na Escuridão!



RESUMO DO JOGO

Massive Darkness é jogado ao longo de uma série de Rodadas que se desenvolvem assim:



FASE DOS HERÓIS

O Primeiro Jogador realiza seu Turno, ativando seu Herói. No início, um Herói pode realizar até 3 Ações por Ativação. Cada uma delas pode ser usada para executar várias tarefas em direção ao objetivo da Missão: mover-se pelo tabuleiro, combater Inimigos de várias maneiras, pegar objetivos da partida, encontrar tesouros ou trocar equipamentos com os outros Heróis.

Após um Herói ter finalizado suas Ações, os Inimigos que foram atacados por ele (e que ainda estejam vivos) podem imediatamente tentar contra-atacá-lo!

Quando um jogador tiver resolvido a Ativação do seu Herói (e possíveis Contra-Ataques), o jogador à sua esquerda realiza seu Turno, ativando o seu Herói da mesma maneira. A Fase dos Heróis termina assim que todos os jogadores terminarem seus Turnos.

A Fase dos Heróis é explicada na P. 25.

FASE DOS INIMIGOS

Os Inimigos surgem em todos os tamanhos e formas, desde Servos inferiores até os terríveis Monstros Vagantes. O comportamento deles no tabuleiro é governado por um punhado de regras usadas para resolver as Ações dos Inimigos durante esta Fase.

Os Inimigos se movem pelo tabuleiro, patrulhando e procurando por intrusos heroicos. É claro que eles também lutam, com arcos, garras, espadas, e até mesmo magia, para dificultar ainda mais a vida dos Heróis. A boa notícia: os Inimigos mais fortes carregam consigo Tesouros preciosos que os Heróis buscam para completar a sua Missão. A má notícia: esses Inimigos geralmente sabem usar esses Tesouros. Então, para conseguir a sua lendária espada encantada, você primeiro terá que derrotar um brutamonte que estará apontando ela contra você!

A Fase dos Inimigos é explicada na P. 28.

FASE DE EXPERIÊNCIA

Os Heróis podem gastar seus suados Pontos de Experiência (referidos como "XP") para obterem novas Habilidades. Os efeitos são aplicados assim que o Nível correspondente for atingido no jogo. No Modo Normal, tanto os Pontos de Experiência não gastos quanto as Habilidades adquiridas são perdidos quando uma nova Missão se inicia. Se quiser mantê-los de uma Missão para outra, permitindo que os jogadores vejam seus Heróis evoluírem ao



longo da sua própria saga épica, você deve jogar no Modo História (consulte a P. 38).

A Fase de Experiência é explicada na P. 31.

FASE DE EVENTO

Com a Rodada se aproximando do fim, o Primeiro Jogador compra uma carta de Evento. Ela deve ser lida em voz alta, e os efeitos de jogo relacionados são aplicados.

A Fase de Evento é explicada na P. 32.

FASE FINAL

A Fase Final marca o fim da Rodada. Vários efeitos de jogo cessam nesta Fase. O Primeiro Jogador passa o marcador de Primeiro Jogador para o jogador à sua esquerda. Este se torna o novo Primeiro Jogador para a próxima Rodada. Uma nova Rodada pode então começar.

A Fase Final é explicada na P. 33.

VENCENDO E PERDENDO

Massive Darkness é um jogo cooperativo, então os jogadores vencem ou perdem como um time. O jogo é vencido quando os objetivos da Missão são atingidos. O jogo é perdido quando os objetivos da Missão não podem mais ser atingidos ou quando um Herói precisar ser ressuscitado, mas o Portador da Vida já não tiver mais marcadores (consulte a P. 18).



REGRAS BÁSICAS

Massive Darkness tem várias palavras-chave para ajudar os jogadores a resolver os efeitos de jogo da forma mais fácil possível, mantendo o foco na ação e na cooperação. Aqui estão alguns dos conceitos-chave:

PARTICIPANTES

Todos os personagens no jogo são Participantes.

Um Herói é definido pela combinação de uma carta de Herói, um Tabuleiro de Herói e uma Folha de Classe. O comportamento dos Heróis no jogo é definido pelas Ações escolhidas pelos jogadores.

Um Inimigo é qualquer antagonista dos Heróis cujo comportamento é definido pelas regras do jogo (consulte Inimigos na P. 20, e Fase dos Inimigos na P. 28).

Um Aliado é outro Participante do mesmo tipo. Para um Herói, é outro Herói. Para um Inimigo, é outro Inimigo.

Uma Turba é composta por um Chefe e seus Servos. Um Chefe é o líder de um grupo de Servos e compartilha das mesmas características. Um Servo é um capanga, o tipo mais inferior de Inimigo. O número de Servos em uma Turba varia de acordo com a quantidade de Heróis no início da partida.

Derrotar um Servo concede 1 XP para um Herói.
Derrotar um Chefe concede 3 XP para todos os Heróis.



Os Goblins Guerreiros Servos se juntam em torno do Goblin Guerreiro Chefe para formar uma Turba.

Este valor é usado para determinar a quantidade de Servos. Ele varia de acordo com o número de Heróis (consulte a P. 21).

Isto é um Encantamento (consulte a P. 22) que beneficia toda a Turba.



Os Agentes não são apenas temíveis por si só, mas também representam um perigo pelo fato de invocarem hordas de reforços a cada Rodada.

Derrotar um Agente concede 4 XP para todos os Heróis.



Se não forem controlados, Agentes podem encher a masmorra de reforços (consulte a P. 23).

Os Monstros Vagantes são criaturas solitárias e perigosas que possuem um poder superior. Eles são o verdadeiro pesadelo de um Portador da Luz!

Derrotar um Monstro Vagante concede 5 XP para todos os Heróis.



“Você adentrará os meus umbrais?”

Os Guardiões estão Equipados com uma carta de Tesouro que devem manter consigo a todo custo. Se souberem como usá-la, eles o farão! Esta palavra-chave se aplica a Agentes, Chefes e Monstros Vagantes.



ZONAS

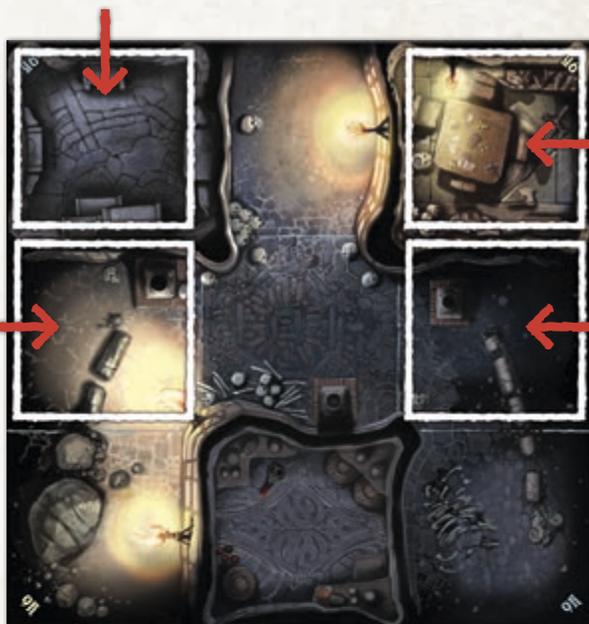
Uma **Zona** é uma área entre duas marcações lineares ou entre uma marcação linear e uma borda da peça de mapa. Essas marcações lineares podem ser marcas no chão ou paredes.

O jogo também apresenta **Zonas de Sala**. Uma **Câmara** é uma área criada por uma ou mais Zonas de Sala conectadas por aberturas ou marcadores de Porta Aberta, e delimitadas por paredes. Salas separadas por marcadores de Porta Fechada são consideradas como Câmaras diferentes.

Todas as demais Zonas são **Zonas de Corredor**.

As quatro paredes denotam uma Zona de Sala. Não há fonte de luz: trata-se de uma Zona de Sombra.

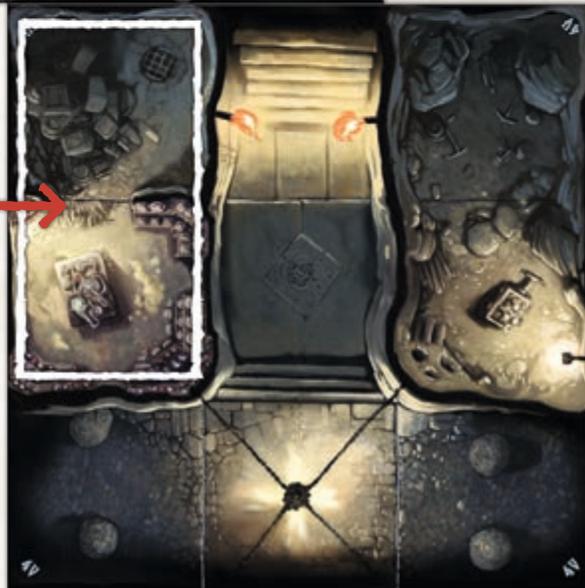
Esta é uma Zona de Corredor. A tocha e a iluminação indicam que se trata de uma Zona de Luz.



Esta Zona de Sala tem uma fonte de luz: trata-se de uma Zona de Luz.

A falta de luz indica que esta é uma Zona de Sombra de Corredor.

Estas Zonas de Sala estão ligadas por uma abertura e cercadas por paredes, formando uma Câmara.



MODO SOMBRIO

Zonas se dividem em **Luz** e **Sombra**. Zonas de Luz têm uma fonte de luz (normalmente uma fogueira ou uma tocha). Zonas de Sombra estão no escuro.

Quando um Participante estiver em uma Zona de Sombra, considera-se que ele está no **Modo Sombrio**. Isso pode afetar duas coisas:

- **Habilidades no Modo Sombrio:** Qualquer Habilidade que comece com [Modo Sombrio] está ativa apenas enquanto o Participante que a possui estiver em uma Zona de Sombra.
- **Ativação do Inimigo:** Um Herói que estiver fora do Campo de Visão e em uma Zona de Sombra é completamente ignorado pelos Inimigos quando estes determinam seu alvo (consulte Contra-Ataque na P. 27 e Fase dos Inimigos na P. 28).



◆ CAMPO DE VISÃO

Os Campos de Visão são linhas retas paralelas aos lados do tabuleiro. Participantes não conseguem ver na diagonal.
Os Campos de Visão passam de uma Zona para a outra até atingirem uma porta fechada, uma parede ou a borda do tabuleiro.
O Campo de Visão não é afetado por Zonas de Sombra.

O Campo de Visão de Elias se estende de uma Zona à outra em uma linha reta, paralela aos lados do tabuleiro.



Este é o Campo de Visão de Elias.

O Campo de Visão corre paralelamente aos lados do tabuleiro. Ele é bloqueado por paredes, portas fechadas e pelas bordas do tabuleiro.



O Campo de Visão de Sibyl chega até aqui, passando por Câmaras e Corredores.

Estes são os Campos de Visão de Bjorn, Elias, Owen e Sibyl.



MOVIMENTAÇÃO

Participantes podem se mover de uma Zona para outra contanto que a Zona inicial compartilhe pelo menos uma borda com a Zona de destino. Mas cantos não contam (movimentos na diagonal não são permitidos!). O movimento de uma Zona para outra não tem restrições, exceto pelo fato de que os Heróis não podem sair de uma Zona que tenha um Inimigo, e vice-versa. Os Participantes precisam passar por uma porta aberta para entrar ou sair de uma Câmara.



NÍVEIS E MARCADORES DE NÍVEL

O Nível determina a evolução de Heróis, Inimigos e cartas de Equipamento conforme o jogo progride. Quanto mais alto, mais letal! Existem 5 Níveis e cores.



Os marcadores de Nível indicam o aumento do perigo ao longo da partida.



Aqui está um marcador de Nível 1 no seu lado Ativo, e também no seu lado Inativo.

Usando esses números e cores, os marcadores de Nível são espalhados pelas várias peças que formam o tabuleiro de acordo com o mapa da Missão. Cada partida se inicia no Nível 1, quando os Heróis são colocados na Zona Inicial. O jogo sobe de Nível assim que uma Ação ou Fase terminar com um Herói em uma peça de mapa que contém um Nível mais alto, ou quando uma porta for aberta e conduzir para uma peça de mapa de Nível mais alto (antes de comprar a carta de Porta). O jogo então passa a seguir o Nível correspondente. Vire o marcador para o seu lado Ativo (e também outros marcadores do mesmo Nível, se houver), e vire os marcadores do Nível precedente para o seu lado Inativo. Assim, o Nível Atual do jogo é definido pelo marcador de Nível Ativo!





Sussurro se move para a peça com o marcador de Nível 2. Este é então virado para o seu lado Ativo. O marcador de Nível 1 não está mais Ativo, e é virado para o seu lado Inativo.

O jogo agora está no Nível 2, o que influencia diversos efeitos de jogo. Se Sussurro optar por voltar à peça de Nível 1, o jogo se manterá no Nível 2, que é o Nível mais alto já alcançado por um Herói.

O marcador de Nível 3 permanecerá Inativo até um Herói chegar à peça onde ele se encontra.

O Nível Atual e os marcadores de Nível influenciam o seguinte:

- **Habilidades dos Heróis (P. 53).** Os Heróis só podem usar as suas Habilidades dos Níveis Atual e inferiores.
- **Guardas (P. 23).** Os Guardas (Turbas e Agentes) sempre aparecem no Nível Atual.
- **Patrulhas.** Cartas de Evento (P. 32) podem fazer aparecer Patrulhas, e elas sempre são compradas do Nível Atual, mas são colocadas na Zona que contém o marcador de Nível que corresponde ao Nível Atual mais 1 ou menos 1 (dependendo do Evento). Se várias Zonas tiverem um marcador de Nível do valor correspondente, os jogadores escolhem em qual a Patrulha vai aparecer.

- **Monstros Vagantes (P. 23).** Os Monstros Vagantes aparecem na Zona indicada pela carta que os fez aparecer. Eles não têm Níveis, mas têm 2 categorias: Se o Nível atual for de 1 a 3, faça aparecer um Monstro Vagante Inferior; se for 4 ou 5, faça aparecer um Monstro Vagante Superior.
- **Marcadores de Tesouro (P. 27).** Quando um marcador de Tesouro é Pego, compre uma carta de Tesouro do Nível vinculado à peça de mapa em que o marcador de Tesouro foi encontrado (não importa qual seja o Nível Atual). Se for um marcador de Tesouro Especial, compre a carta de Tesouro do próximo Nível mais alto (ou 2 cartas no Nível 5).
- **Equipamento dos Guardiões (P. 24).** Quando Guardiões aparecem (Agentes, Chefes ou Monstros Vagantes), eles compram para si uma carta de Tesouro do Nível Atual.

OBSERVAÇÃO: *Artefatos e Tesouros podem ser usados independentemente do Nível Atual. Os Heróis podem usá-los assim que os encontrarem! Esta regra não se aplica no Modo História (consulte a P. 38).*

◆ DADOS DE COMBATE

Situações de perigo, em especial Combate, são resolvidas com dados de Combate personalizados.

Dados de Ataque são vermelhos e amarelos. Eles apresentam símbolos de Acerto ✂.

Aqui estão os dados de Ataque, um vermelho e um amarelo. O vermelho é melhor!



Dados de Defesa são verdes e azuis. Eles apresentam símbolos de Escudo ◡.

Aqui estão os dados de Defesa, um verde e um azul. O verde é melhor!



Além de Acertos ou Escudos, os dados de Combate também têm símbolos de Toma Essa ✨ e Diamante ✨. Toma Essa e Diamantes são usados para ativar efeitos de jogo específicos, chamados de Encantamentos, que são somados ao número indicado de Acertos ou Escudos.

Toma Essa e Diamantes estão geralmente associados a um tipo de dado (Ataque ou Defesa), para determinar o momento em que os seus efeitos de jogo são ativados (consulte a P. 53).

Ataque ✨: Um Toma Essa obtido com um dado de Ataque amarelo ou vermelho.

Ataque ✨: Um Diamante obtido com um dado de Ataque vermelho.

Defesa ✨: Um Toma Essa obtido com um dado de Defesa azul ou verde.

Defesa ✨: Um Diamante obtido com um dado de Defesa verde.



TRÊS DADOS DE CADA COR

Uma rolagem só pode incluir até 3 dados de cada cor. Quantidades excedentes são perdidas. As penalidades são aplicadas *após* o limite de 3 dados ter sido atingido.

HERÓIS



Um Herói é definido pela combinação de uma carta de Herói, com o seu nome e Habilidades Especiais, um Tabuleiro de Herói, que mostra seu inventário e situação atual, e uma Folha de Classe, que lista as Habilidades que podem ser adquiridas ao longo da sua carreira de aventureiro.

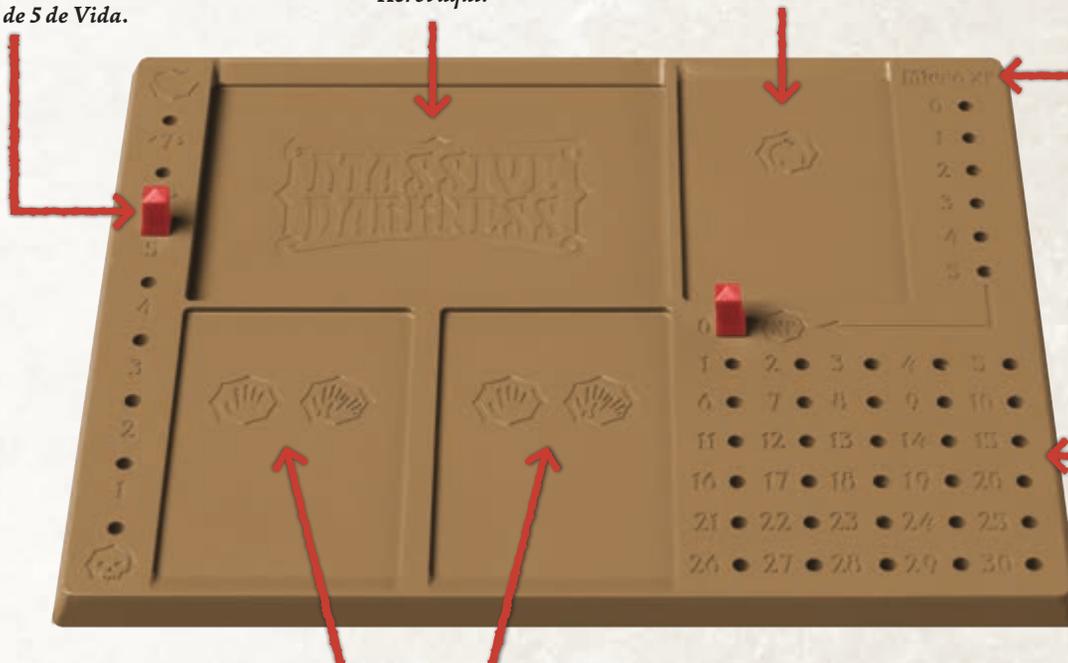
Vida. A Vida do seu Herói é registrada aqui. Todos os Heróis iniciam com um máximo de 5 de Vida.

Coloque a sua carta de Herói aqui.

Espaço do Corpo. Usado para Equipar Armaduras para você se defender.

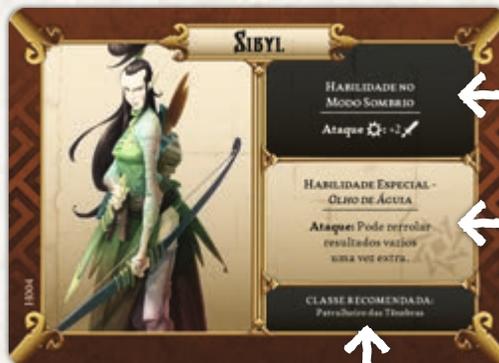
Microexperiência. Usado apenas no Modo História (consulte a P. 38), o indicador de Microexperiência ajuda a construir campanhas progressivas.

Experiência. Registre aqui a Experiência do seu Herói.



Espaços de Mão. Armas Equipadas de Uma ou Duas Mãos são colocadas aqui. Seu Herói só pode segurar 2 Armas de Uma Mão ou 1 Arma de Duas Mãos!

CARTA DE HERÓI



Habilidade no Modo Sombrio: O Herói só pode usar esta Habilidade se estiver em uma Zona de Sombra.

Habilidade Especial: O Herói pode usar esta Habilidade livremente.

Classe Recomendada: O Herói tem sinergias naturais com a Classe indicada. Ela é uma boa opção para jogadores iniciantes. Jogadores mais experientes podem ignorar a recomendação e testar combinações malucas!

TABULEIRO DE HERÓI

Use os pinos presos ao Tabuleiro de Herói para registrar a Vida e Experiência atuais do seu Herói!



Vida e Ressurreição: Esta área é usada para registrar a Vida do Herói. Ela começa em 5 e só pode ser elevada a 7 pelo gasto de Pontos de Experiência na Linha de Habilidade de Classe *Aumentar Vida*. A Vida é diminuída em 1 para cada Dano que o Herói sofrer, e tem um valor mínimo de 0. Quando a Vida chegar a 0, o Herói foi morto: deite a miniatura.

• Até ser Ressuscitado, o Herói é ignorado pelos efeitos de jogo. Não é possível interagir com ele de nenhuma forma, *exceto pelo fato de que outros Heróis podem Trocar com ele.*



• No início de cada Rodada, os jogadores ressuscitam todos os Heróis mortos usando o poder do Portador da Vida. Para cada Herói ressuscitado, remova um marcador da carta do Portador da Vida. A miniatura do Herói é posta de pé na mesma Zona em que estava, e a Vida dele volta ao seu Máximo atual. **Se um Herói precisar ser ressuscitado e não houver mais marcadores no Portador da Vida, os jogadores perdem o jogo imediatamente.**

Pontos de Experiência: Essa área é usada para registrar os Pontos de Experiência obtidos pelo Herói ao longo da partida. Ajuste a quantidade de acordo com o XP obtido e gasto.

Habilidade Exclusiva

Uma manobra exclusiva que pode ser ativada com o gasto de Pontos de Experiência.

Níveis

Um Herói pode usar as Habilidades adquiridas assim que o jogo atingir o Nível correspondente.

Habilidade Gratuita da Classe

Uma Habilidade que o Herói pode usar livremente.

Linha de Habilidade

As Habilidades são adquiridas seguindo a ordem da linha.

DESCOBRIR FRAQUEZA		PATRULHEIRO DAS TÊNEBRAS		EVASIVO	
[Gaste 1 XP] Ataque: Você pode rerrolar mais uma vez quantos dados de Defesa quiser.		Herói: _____ XP: _____		Evasivo	
NÍVEL 1	NÍVEL 2	NÍVEL 3	NÍVEL 4	NÍVEL 5	
AUMENTAR VIDA					
• +1 de Vida Máxima		• +2 de Vida Máxima			
CAÇADOR DAS SOMBRAS					
• [Modo Sombrio] Ataque: Defensor: -1 dado de Defesa			• [Modo Sombrio] Ataque: Defensor: -2 dados de Defesa		
ESPECIALISTA À DISTÂNCIA					
• À Distância: +1 Rerrolagem no Ataque			• À Distância: +1 Rerrolagem no Ataque OU na Defesa.		
TREINAMENTO DEFENSIVO					

Habilidade

Uma perícia poderosa a ser desbloqueada com Pontos de Experiência.

Custo em Experiência

Gaste este número em Pontos de Experiência para adquirir a Habilidade!

MicroPontos de Experiência: Reservados para o Modo História, os MicroPontos de Experiência são fragmentos da real Experiência que o seu Herói coleta para aumentar o indicador de Experiência. Isso aumenta a curva de poder do Herói e ajuda a criar campanhas mais longas. Crie sua própria saga (consulte a P. 38)!

Cartas de Equipamento: Cartas Equipadas são colocadas nas áreas correspondentes. Cartas não equipadas são colocadas ao lado do Tabuleiro de Herói. Vários métodos podem ser usados para organizá-las durante a partida: por tipo, por utilidade ou por Nível, para facilitar a Ação de Transmutar (consulte a P. 27). Use o método que achar melhor!

FOLHA DE CLASSE

Habilidade Exclusiva: A Habilidade Exclusiva é uma habilidade especial que precisa ser ativada com o gasto de 1 Ponto de Experiência (consulte a P. 31). A Habilidade Exclusiva pode ser invocada desde o início, mas só pode ser usada uma vez por Ativação.

Habilidade Gratuita da Classe: Cada Classe fornece uma Habilidade gratuita que o Herói sempre pode utilizar, desde o início da partida.

Nível: Durante a partida, o Herói pode usar todas as Habilidades que tiver adquirido, desde que sejam iguais ou inferiores ao Nível Atual do jogo. Isso quer dizer que o Herói pode usar Habilidades de Nível 1 desde o início da partida. O jogo tem de chegar ao Nível 5 para que as Habilidades de Nível 5 do seu Herói possam ser usadas.

Linha da Habilidade: Cada Classe apresenta várias Linhas de Habilidade que representam as especializações da Classe. As Habilidades têm de ser adquiridas na ordem mostrada na linha, começando pela esquerda. Cada Habilidade substitui a anterior em sua própria linha.



EXEMPLO: Usando a Linha de Habilidade “Caçador Sombrio”, o Patrulheiro das Tênebras precisa primeiro adquirir a Habilidade “[Modo Sombrio] Ataque: Defensor -1 dado de Defesa” no Nível 2. Em seguida, o Herói pode adquirir “[Modo Sombrio] Ataque: Defensor -2 dados de Defesa” no Nível 4. Ao chegar ou passar do Nível 4, a Habilidade adquirida do Nível 4 substitui a do Nível 2.

Habilidade: As novas perícias e poderes que o seu Herói pode adquirir gastando Pontos de Experiência. Consulte *Habilidades* na P. 52 para entender os seus efeitos de jogo.

Custo da Habilidade: O Herói precisa gastar esse valor em Pontos de Experiência para adquirir a Habilidade. Ela pode então ser usada pelo restante da carreira do Herói (e por múltiplas partidas no Modo História).

CARTAS DE EQUIPAMENTO



Massive Darkness tem uma série de cartas de Equipamento diferentes, todas criadas com a mesma finalidade: combate! Um Herói pode ter um número ilimitado de cartas de Equipamento, mas elas são descartadas ao final de cada partida.

Cartas de Equipamento com os símbolos de Corpo , Uma Mão  ou Duas Mãos  precisam ser Equipadas para serem usadas: um Herói só pode Equipar 1 carta de Equipamento de Corpo e até 2 cartas de Equipamento de Uma Mão (ou 1 de Duas Mãos) ao mesmo tempo. Mudar a posição das cartas requer uma Ação de Reorganizar/Trocar (consulte a *Fase dos Heróis* na P. 27). Considera-se que cartas de Equipamento sem esses símbolos (tais como Itens e Consumíveis) estão sempre Equipadas e podem ser usadas quando o Herói quiser.

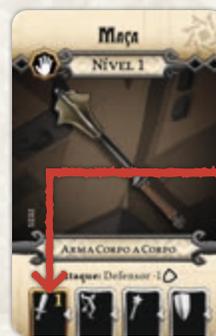
LEMBRE-SE: Cartas de Equipamento podem ser usadas assim que encontradas, independentemente do Nível Atual (exceto no Modo História).

Cartas de Equipamento se dividem em 3 categorias: Combate, Itens e Consumíveis.

EQUIPAMENTO DE COMBATE

Cartas de Equipamento de Combate apresentam uma série de símbolos ligados a Ações de Combate, assim como a quantidade e tipo de dados de Combate que devem ser usados. As palavras-chave usadas e o modo como os dados são alocados indicam a categoria: Corpo a Corpo, Alcance, Magia ou Defesa. A categoria, por sua vez, determina o Alcance da arma e o modo de uso.

- **Armas Corpo a Corpo** mostram dados de Combate alocados ao símbolo de Corpo a Corpo . Por sua própria natureza, as armas Corpo a Corpo só podem acertar Participantes na Zona de quem as possui (Alcance 0). Elas são usadas em Ações Corpo a Corpo (P. 25).



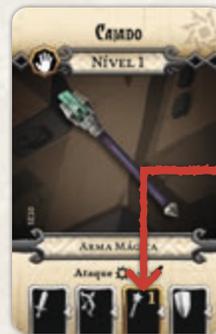
A Macha é uma Arma Corpo a Corpo

- **Armas de Alcance** mostram dados de Combate alocados ao símbolo de Alcance . Elas podem atirar contra um Participante fora da Zona de quem as possui, não importando a distância, desde que o alvo esteja no Campo de Visão do possuidor (Alcance 1+). Elas são usadas em Ações à Distância (P. 25).



O Arco Curto é uma Arma de Alcance.

- **Armas Mágicas** mostram dados de Combate alocados ao símbolo de Magia . Elas podem ser usadas contra um Participante fora da Zona de quem as possui, mas apenas em até 2 Zonas de distância, desde que o alvo esteja no Campo de Visão do possuidor (Alcance 1-2). Elas são usadas em Ações de Magia (P. 25).



O Cajado é uma Arma Mágica.

- **Equipamentos de Defesa** mostram dados de Combate alocados ao símbolo de Defesa . Quando Equipados, eles podem ser usados para cancelar Acertos (P. 33). O efeito deles é passivo: não é preciso gastar Ações para usá-los.



A Armadura de Couro é um Equipamento de Defesa.

Uma carta de Equipamento de Combate pode pertencer a várias subcategorias ao mesmo tempo!

Com dados tanto em Corpo a Corpo quanto em Defesa, a Espada Longa é uma Arma Corpo a Corpo e um Equipamento de Defesa.





ITENS



Cartas de Item não mostram símbolos de Combate, mas têm efeitos de jogo próprios. Elas existem em várias formas, desde adereços pagãos a roupas enfeitiçadas, e até anéis mágicos preciosos. A descrição delas explicam o seu uso.

CONSUMÍVEIS



Cartas Consumíveis têm um efeito que só permite um uso. Para usá-las, aplique o efeito e descarte a carta.

SÍMBOLOS NAS CARTAS

Mão
A Espada de Gelo precisa estar Equipada na Mão para ser usada. Um Participante pode Equipar no máximo 2 cartas de Equipamento de Uma Mão ao mesmo tempo (mesmo que a miniatura mostre mais "mãos", ou nenhuma!).



Encantamento (Toma Essa/Diamante)
Este é um Equipamento Encantado. Ele pode ativar os efeitos de jogo descritos se o símbolo correspondente for obtido quando o Participante usá-lo para atacar. Se o símbolo for gasto neste Encantamento, aplique o efeito de jogo listado. Algumas cartas de Equipamento ativam Encantamentos quando o Participante as usa na Defesa. Consulte Combate na P. 33.



Corpo
A Cota de Malha tem de ser colocada no Corpo para ser usada. Um Participante só pode Equipar 1 Armadura por vez.

Duas Mãos
Cartas de Equipamento de Duas Mãos ocupam um único espaço, mas usam as duas mãos do Herói, então ele não pode usar o outro espaço de Mão. Elas não podem ser pareadas com um Equipamento que mostra Uma Mão ou Duas Mãos para somar seus dados de Combate. Consulte Combate na P. 33.



INIMIGOS

CARTAS DE INIMIGO



As cartas de Inimigo se assemelham às cartas de Equipamento em muitos aspectos. Elas têm símbolos de Combate pareados com quantidades de dados de Combate. Alguns inimigos até têm seus próprios Encantamentos!



Nível: Estes Goblins Arqueiros são de Nível 3.

Vida: Um Goblin Arqueiro pode sofrer apenas um Dano antes de ser eliminado.

Encantamento: Aplique este efeito sempre que os Goblins Arqueiros obtiverem os símbolos indicados ao Atacarem um Herói.

Combate Corpo a Corpo: Use este tipo de dado quando os Goblins Arqueiros Atacarem em Combate Corpo a Corpo.



Servos: Faça Aparecer um Chefe Goblin Arqueiro, mais 2 Servos Goblins Arqueiros por Herói que tiver iniciado a Missão.

Defesa: Use os dados de Defesa para bloquear Danos infligidos aos Goblins Arqueiros.

Combate com Magia: Os Goblins Arqueiros não usam Magia. Se o fizessem, esta parte indicaria os dados associados.

Combate à Distância: Use este tipo de dado quando os Goblins Arqueiros Atacarem em Combate à Distância.

QUANTIDADE DE SERVOS



A maioria dos Inimigos andam pelo tabuleiro na forma de Turbas: um Chefe escoltado por seus Servos (a Turba toda conta como um Inimigo). A quantidade de miniaturas de Servos que aparecem junto com o Chefe depende do número de Heróis que começaram a Missão. Use o valor indicado como um multiplicador:

x2: Faça aparecer 2 Servos por Herói que iniciou a partida.

x1: Faça aparecer 1 Servo por Herói que iniciou a partida.



Agentes e Monstros Vagantes: A Vida dos Agentes e Monstros Vagantes depende do número de Heróis que começaram a Missão. Multiplique o valor indicado pelo número de Heróis iniciais para determinar o total de Vida deles. Para registrar esse valor de forma fácil, coloque marcadores de Dano na carta do Inimigo e os remova conforme ele for sofrendo Danos.



VIDA

A Vida define a quantidade de Dano que uma miniatura Inimiga pode sofrer antes de ser eliminada. Cada Dano diminui esse total em 1. O Inimigo é eliminado assim que sua Vida chegar a 0 (ou menos), e a miniatura dele é removida do tabuleiro.

Esses valores estão ligados à quantidade de Heróis no início da partida: Heróis mortos também contam!

Cada membro de uma Turba (Chefe e Servos) tem sua própria quantidade de Vida, que é registrada individualmente.



ENCANTAMENTOS



O efeito de jogo descrito é aplicado sempre que o Inimigo obtiver os símbolos indicados (Toma Essa ou Diamante) em uma rolagem de Combate, tanto em seus dados de Ataque (que ativam Encantamentos de Ataque) quanto nos seus dados de Defesa (que ativam Encantamentos de Defesa). O efeito só é aplicado uma vez, não importando quantos símbolos tenham sido rolados (a menos que haja a palavra-chave Repetir, que permite novas ativações do Encantamento com símbolos extras, até o limite indicado depois da palavra-chave Repetir).

Esses Encantamentos têm efeito cumulativo com Encantamentos ativados em uma carta de Equipamento que esteja nas mãos do Inimigo. Encantamentos na carta do Inimigo têm precedência em relação aos Encantamentos no seu Equipamento.

Alguns Encantamentos não requerem resultados nos dados e estão ativos assim que o Inimigo aparecer. Leia a carta para saber quais efeitos de jogo se aplicam.

TIPO DE COMBATE DOS INIMIGOS



A área de Combate na carta de um Inimigo mostra o tipo e a quantidade de dados usados sempre que o Inimigo entra em Combate. As opções de Ataque disponíveis definem o Comportamento do Inimigo quando ele é Ativado.

• **Inimigos Corpo a Corpo** têm apenas uma seção Corpo a Corpo  em destaque. Quando eles são Ativados, eles se movem em direção à Zona do seu alvo e, se possível, iniciam um Combate Corpo a Corpo.



Os Orcs Esfoladores são Inimigos Corpo a Corpo. É óbvio!

• **Inimigos com Alcance** possuem também uma seção de Alcance  em destaque. Ao serem Ativados, eles tentarão atirar assim que possível contra seu alvo, aproveitando a segurança do Combate à Distância. Eles apenas recorrerão ao Combate Corpo a Corpo quando se encontrarem em uma luta Corpo a Corpo com o alvo.



Os Goblins Arqueiros usam seus arcos para ferir os Heróis. Que tática mais covarde!

• **Inimigos com Magia** apresentam uma seção de Magia  em destaque. Quando eles são Ativados, eles tentam atacar seu alvo assim que possível. O Alcance da Magia é curto (de 1 a 2 Zonas), mas é comum ela desencadear Encantamentos debilitantes! Assim como no caso dos Inimigos com Alcance, o Combate Corpo a Corpo é um último recurso quando não há escapatória.



Nunca subestime a inteligência de um ogro. Alguns deles são espertos o suficiente para usarem magia.

DADOS DE DEFESA



Os Inimigos usam os dados de Defesa indicados para se defender de ataques e evitar Danos. Consulte *Combate* na P. 33.



TIPOS DE INIMIGOS



Massive Darkness tem vários Tipos de Inimigo, com diversas habilidades e características. Seja qual for a origem deles, todos os Inimigos compartilham de um conjunto de regras em comum, definido pelo seu Tipo.

TURBAS



Este símbolo indica quantos Servos aparecem para cada Herói que iniciou a partida.

Uma Turba é formada por um Chefe cercado por uma quantidade variável de Servos.

- Uma Turba é considerada como um único Inimigo (consulte Regras de Turbas na P. 36).
- Quando uma Turba aparece, o nível dela sempre corresponde ao Nível Atual do jogo.
- Ao fazer uma Turba aparecer, confira o multiplicador de Servos da carta e coloque a quantidade de Servos de acordo com o número inicial de Heróis.
- Um Chefe e seus Servos compartilham as mesmas características e Encantamentos, conforme indicado na sua carta de Inimigo. A Vida de cada um é registrada individualmente.
- Uma Turba nunca pode se dividir em grupos menores. Ignore qualquer efeito de jogo que os faria se separar.
- Um Chefe não pode sofrer Dano enquanto houver pelo menos 1 de seus Servos ao seu lado na mesma Zona. Efeitos de jogo que afetam todos os Participantes ou Inimigos na Zona também os afetam. Efeitos de Atordoar (consulte a P. 37) podem anular esta regra no caso de os Servos estarem temporariamente neutralizados. Alguns efeitos de jogo (como alguns Encantamentos e lanças mágicas) permitem que você ataque o Chefe mesmo que ele tenha Servos ao redor.
- Chefes são Guardiões (consulte a página a seguir).
- Matar 1 Servo concede 1 Ponto de Experiência ao Herói que deu o golpe fatal.
- Matar um Chefe concede 3 Pontos de Experiência a todos os Heróis.

AGENTES



- Quando um Agente aparece, o nível dele sempre corresponde ao Nível Atual do jogo.
- Se não for eliminado, o Agente invoca reforços a cada Rodada. Se um Agente estiver no tabuleiro no final da Fase dos Inimigos, compre uma carta de Guarda do Nível do Agente e coloque o Inimigo indicado na mesma peça de mapa do Agente, na Zona com o marcador de Nível.
- Agentes são Guardiões (consulte a página a seguir).
- Matar um Agente concede 4 Pontos de Experiência a todos os Heróis.

MONSTROS VAGANTES



- Quando um Monstro Vagante aparecer, compre uma carta de Monstro Vagante Inferior se o Nível Atual for 1-3, ou uma carta de Monstro Vagante Superior se o Nível Atual for 4-5.
- Monstros Vagantes são Guardiões (consulte a página a seguir).
- Matar um Monstro Vagante concede 5 Pontos de Experiência a todos os Heróis.



GUARDIÕES



Os Guardiões protegem e, normalmente, usam tesouros poderosos em nome da Escuridão. Quando Guardiões aparecem (Agentes, Chefes ou Monstros Vagantes), os jogadores compram uma carta de Tesouro do Nível Atual e equipam o Guardião com ela.

OBSERVAÇÃO: Descarte, sem aplicar o efeito, qualquer carta de Tesouro com a palavra-chave *Armadilha*, e compre outra carta.

- Guardiões podem usar Equipamento de Combate: os dados de Combate do Equipamento são somados aos da categoria de Combate (Corpo a Corpo, à Distância, Magia ou Defesa) na qual o Guardião já tenha dados. Guardiões não podem usar dados de Combate mostrados em categorias de Combate que eles não possuem.

- Os Guardiões também podem usar os Encantamentos de qualquer categoria de Combate nas quais eles obtêm dados: Corpo a Corpo, à Distância ou Magia para Encantamentos de Ataque; Defesa para Encantamentos de Defesa. Esses Encantamentos estão disponíveis, mesmo que alguns ou todos os dados concedidos pelo Equipamento não sejam usados por causa do limite de “3 dados de cada tipo”. Toma Essa e Diamantes obtidos precisam ser gastos antes nos Encantamentos naturais do Guardião. Se houver sobra, ela é usada para ativar os Encantamentos no Equipamento do Guardião.

- Um Guardião é considerado como um Herói usando a carta de Equipamento e, portanto, os Heróis são considerados como Inimigos para os efeitos de um Encantamento. Seja qual for o efeito de jogo descrito, um Equipamento possuído por um Guardião não pode infligir Danos, eliminação ou penalidades aos seus Aliados. Apenas efeitos positivos se aplicam.

- Guardiões **não podem** usar Itens e Consumíveis, mas eles ainda podem carregá-los consigo.

- A carta de Equipamento do Guardião é dada ao Herói que lhe deu o golpe fatal, não importando a distância que os separe. O Herói pode segurá-la para si ou dar a outro Herói que esteja na sua Zona. O Herói que receber a carta pode reorganizar seu Inventário sem gastar uma Ação (consulte a P. 27).

LEMBRE-SE: Cartas de Equipamento podem ser usadas independentemente do Nível Atual.

EXEMPLO: Ao abrir a porta de uma Câmara, um grupo composto por Elias, Owen e Sibyl encontra uma Turba de Goblins Guerreiros de Nível 2. Os jogadores colocam uma miniatura de Goblin Guerreiro Chefe na Zona, junto com seus Goblins Guerreiros Servos, e compram um Tesouro de Nível 2 para o Chefe.



A carta da Turba de Goblins e o Tesouro do Chefe. O Goblin Guerreiro Chefe (Nível 2) recebe uma carta de Tesouro de Nível 2: uma Espada Longa!



A carta de Inimigo dos Goblins Guerreiros mostra um multiplicador de Servos x1, indicando 1 Servo por Herói. Como a partida tem 3 Heróis, 3 miniaturas de Goblins Guerreiros Servos são colocadas com o Goblin Guerreiro Chefe.



A Arma Corpo a Corpo Espada Longa tem dados de Combate nas áreas Corpo a Corpo e Defesa. Os Goblins Guerreiros já têm dados de Combate nessas áreas, então os dados da Espada Longa são somados aos já existentes. Se o Equipamento tivesse um Encantamento, os Goblins também poderiam usá-lo.

A luta começa: os Heróis têm de matar todos os Goblins Guerreiros Servos antes de poderem causar Dano ao Chefe.

A luta acaba quando Elias mata o Goblin Guerreiro Chefe. Apesar de estar a 2 Zonas de distância, Elias recebe imediatamente a carta de Equipamento Espada Longa. Ele pode reorganizar seu Inventário sem gastar uma Ação.





UMA RODADA DO JOGO

Uma Rodada é dividida em 5 Fases, resolvidas na ordem a seguir:

- | | |
|------------------------|-------------------|
| 1- Fase dos Heróis | 4- Fase de Evento |
| 2- Fase dos Inimigos | 5- Fase Final |
| 3- Fase de Experiência | |

FASE DOS HERÓIS

Cada jogador Ativa seu Herói, começando pelo Primeiro Jogador e seguindo em sentido horário. Quando um jogador tiver resolvido a Ativação do seu Herói, Inimigos sobreviventes que ele tenha atacado têm direito a um Contra-Ataque. Quando isso estiver resolvido, o jogador à esquerda realiza seu Turno, ativando o seu Herói da mesma maneira. A Fase dos Heróis termina assim que todos os jogadores terminarem a Ativação de seus Heróis.

Cada Herói pode realizar até 3 Ações em sua Ativação, sem contar Ações extras obtidas com efeitos especiais.

As Ações possíveis são listadas a seguir, em ordem alfabética. A maioria das Ações têm pré-requisitos para serem resolvidas. Algumas Ações são gratuitas e podem ser realizadas ilimitadamente durante uma Ativação. Um Herói normalmente não pode realizar nenhum tipo de Ação fora de sua Ativação.

ABRIR UMA PORTA



Cartas de Porta são usadas quando os Heróis exploram Câmaras.

Custo em Pontos de Movimento: 1

Pré-requisitos: Nenhum.

O Herói abre uma porta em sua Zona. Abrir uma Câmara fechada pela primeira vez revela quem - e o que - se encontra em cada uma das Salas. Uma vez abertas, as portas não podem ser fechadas. Não compre cartas de Porta para Câmaras que já estão abertas no início da partida. Algumas Missões podem indicar efeitos especiais para Zonas específicas quando se abre uma Porta que conduz a elas.

LEMBRE-SE: Uma Câmara é uma área criada por 1 ou mais Zonas de Sala conectadas por aberturas e delimitadas por paredes. Salas separadas por marcadores de Porta Fechada são consideradas como Câmaras diferentes, enquanto Câmaras ligadas por um marcador de Porta Aberta são consideradas como uma única Câmara.

O jogador ativo compra uma única carta de Porta para toda a Câmara que foi recém-aberta. A carta de Porta é dividida em 3 blocos, indicando o que acontece nas 3 primeiras Zonas da Câmara. A Zona 1 é a primeira Sala, conectada à porta que foi aberta. A Zona 2 é a próxima Sala, e a Zona 3 é a Sala além dela.

- Se a Câmara tiver menos que 3 Salas, apenas ignore os blocos extras na carta de Porta.
- Se a Câmara tiver mais do que 3 Salas, nada acontece nas Salas além da terceira (a menos que a Missão indique algo diferente).
- Se houver mais do que 1 Sala que poderia ser considerada como segunda ou terceira, o jogador ativo decide qual usar.

Cada bloco de Zona na carta de Porta indica 2 coisas: se um Inimigo aparece e que tipo de Tesouro se encontra na Sala:

- **Inimigo.** Compre uma carta de Guarda do Nível Atual e Faça Aparecer o Inimigo nesta Zona. Algumas cartas de Emboscada! podem indicar que o Inimigo é colocado diretamente na Zona ocupada pelo Herói ativo.
- **Tesouro.** O lado direito da carta indica a quantidade e o tipo de marcador de Tesouro da Zona.

AÇÕES DE COMBATE



Ação Corpo a Corpo, Ação à Distância, Ação de Magia

Custo da Ação: 1

Pré-requisitos: Precisa ter uma arma Equipada do tipo correspondente (Corpo a Corpo, de Alcance ou Mágica).

O Herói realiza uma Ação de Combate com uma arma Equipada. Ações de Combate usam todos os tipos de cartas de Equipamento de Combate. Existem 3 tipos de Ações de Combate: Corpo a



Corpo, à Distância ou com Magia. O Equipamento de Combate é detalhado na P. 19. As regras de Combate são explicadas na P. 33.

- **Ação Corpo a Corpo:** O Herói usa uma arma Corpo a Corpo Equipada para atacar Inimigos em sua Zona (Alcance 0).
- **Ação à Distância:** O Herói usa uma arma de Alcance Equipada para atacar Inimigos em seu Campo de Visão e a pelo menos 1 Zona de distância (Alcance 1+).
- **Ação de Magia:** O Herói usa uma arma Mágica Equipada para atacar Inimigos em seu Campo de Visão e que estejam entre 1 e 2 Zonas de distância (Alcance 1-2).

HABILIDADE EXCLUSIVA

Custo da Ação: 0. Ela é grátis!

Pré-requisitos: Gastar 1 Ponto de Experiência e seguir as instruções. Habilidades Exclusivas são ações poderosas usadas para realizar feitos espetaculares. Elas podem ser usadas uma vez por Ativação, começando já no Nível 1. Usá-las requer o gasto de 1 Ponto de Experiência.

Leia a descrição da Habilidade Exclusiva para saber a condição e os efeitos de jogo que se aplicam. As Habilidades Exclusivas podem ser usadas apenas uma vez por Ativação.

LEVANTAR

Custo da Ação: 1

Pré-requisitos: O Herói deve estar Atordoado (consulte a P. 37). Um Herói Atordoado pode gastar 1 Ação para eliminar o efeito do Atordoamento. Coloque a miniatura em pé e prossiga com a Ativação.

MOVER

Custo em Pontos de Movimento: 1

Pré-requisitos: Nenhum Inimigo na Zona inicial do movimento. O Herói se move de uma Zona para outra, mas não pode atravessar portas fechadas ou paredes. Não é possível se Mover se houver um Inimigo na Zona do Herói.

MOVIMENTO

Custo da Ação: 1

Quando um Herói realiza uma Ação de Mover, ele pode gastar 2 Pontos de Movimento para se Mover, Abrir uma Porta ou Pegar Tesouros e outros Objetivos (em qualquer combinação). A Ação de Mover tem de ser resolvida completamente antes que o Herói possa realizar uma Ação diferente, mas o Herói pode optar por gastar apenas 1 Ponto de Movimento e desperdiçar o segundo.

EXEMPLO: *Sussurro usa 1 Ação de Mover para se Mover duas vezes, em seguida, usa outra Ação de Mover para Abrir uma Porta e se Mover para dentro da Câmara. Ela então usa sua terceira Ação para Pegar os Tesouros na sala, e decide desperdiçar seu Ponto de Movimento restante e ficar onde está.*

NÃO FAZER NADA

Custo da Ação: Todas as Ações remanescentes.

Pré-requisitos: Nenhum.

O Herói não faz nada e termina sua Ativação prematuramente. As Ações remanescentes são perdidas.

Para a Zona 2 uma carta de Guarda deve ser comprada (o jogador compra um Anão Agente!) e 3 marcadores de Tesouro.

A Zona 1 não tem nenhum Inimigo, mas tem 2 marcadores de Tesouro.

Sussurro abre esta Porta e compra uma carta de Porta para a Câmara revelada.

A Zona 3 não tem nenhum Inimigo, mas tem 2 marcadores de Tesouro. Estas duas salas poderiam ser consideradas como Zona 3, então os jogadores optam por colocar os Tesouros na Sala de cima.

Nada acontece nessas duas últimas Zonas (a menos que a Missão tenha indicado algo especial para uma dessas Salas).



PEGAR

Custo em Pontos de Movimento: 1

Pré-requisitos: Nenhum Inimigo na Zona.

O Herói pega **todos** os marcadores de Tesouro e Objetivo em sua Zona. Com um único Ponto de Movimento, o Herói pode coletar tudo em sua Zona, desde que não haja Inimigos nela.



• Pegar um marcador de Tesouro Normal concede imediatamente ao Herói uma carta de Tesouro do Nível correspondente ao marcador de Nível presente na peça de mapa onde o marcador de Tesouro foi coletado.



• Pegar um marcador de Tesouro Especial concede imediatamente ao Herói uma carta de Tesouro de 1 Nível acima do marcador de Nível presente na peça de mapa onde o marcador de Tesouro foi coletado. Se o Tesouro Especial estiver na peça com o marcador de Nível 5, o Herói compra 2 cartas de Tesouro do Nível 5.

• Em ambos casos, o Herói pode optar por automaticamente dar qualquer Equipamento coletado a outro Herói na mesma Zona. Heróis que receberem Equipamentos podem reorganizar seu Inventário sem gastar Ações, e o Tesouro pode ser usado imediatamente, não importando o Nível Atual.



• Marcadores de Objetivo estão vinculados aos marcos da Missão. Os efeitos de jogo são explicados na descrição da Missão. A Ação de Pegar também pode ser usada em condições descritas pela Missão, tal como interagir com o ambiente. Nesse caso, siga a descrição da Missão.

REORGANIZAR/TROCAR

Custo da Ação: 1

Pré-requisitos: Nenhum.

O Herói Reorganiza as cartas no seu Inventário. Isso é importante especialmente por permitir uma mudança nas cartas de Equipamento Equipadas que o Herói possui.

Na mesma Ação, todos os Heróis na mesma Zona podem trocar entre si quantas cartas de Equipamento quiserem (até os Heróis mortos podem participar). Os Heróis envolvidos na troca podem Reorganizar seus Inventários sem gastar Ações. Uma Ação de Trocar não precisa ser justa: você pode trocar tudo por nada, basta que ambos estejam de acordo!

TRANSMUTAR

Custo da Ação: 0. Ela é grátis!

Pré-requisitos: O Herói precisa ter pelo menos 3 cartas de Equipamento para Transmutar.

Descarte 3 cartas de Equipamento, e então compre uma carta de Tesouro de 1 Nível acima do Nível da carta descartada de menor Nível. Por exemplo, se o Herói descartar 1 carta de Nível 3 e 2 cartas de Nível 2, ele comprará uma carta de Tesouro de Nível 3. Em seguida, o Herói pode reorganizar seu Inventário sem gastar uma Ação. O Tesouro pode ser usado imediatamente, não importando o Nível Atual.

A Ação de Transmutar pode ser realizada no meio de uma Ação de Trocar, sem interromper a Troca.

OBSERVAÇÃO: Os Heróis podem Transmutar 3 cartas de Equipamento Inicial para receber uma carta de Tesouro de Nível 2, pois considera-se que cartas de Equipamento Inicial são do Nível 1.



CONTRA-ATAQUE

Os Inimigos que o Herói atacar durante sua Ativação (causando Dano ou não) e que ainda estejam vivos após ele realizar todas as suas Ações tentarão um Contra-Ataque. Ao final da Ativação do Herói, todos os Inimigos que foram atacados por ele são Ativados para tentar atacar o Herói. Essa Ativação do Inimigo é realizada da mesma maneira como na Fase dos Inimigos (consulte o próximo capítulo), com uma exceção: os Inimigos Ativados terão como alvo apenas o Herói que os atacou. Eles podem tentar se mover em direção a ele até poderem atacá-lo, mas, se não conseguirem estar ao Alcance para realizar seu Ataque (seja porque o Herói está longe demais ou porque eles são bloqueados por outro Herói), eles não atacarão nenhum Herói.

Importante: Os Heróis podem evitar Contra-Ataques escondendo-se nas sombras. Se o Herói estiver fora do Campo de Visão do Inimigo que foi atacado e estiver em uma Zona de Sombra, o Inimigo não será Ativado para o Contra-Ataque.



◆ FASE DOS INIMIGOS

Os Heróis fizeram tudo o que puderam, mas agora chegou a vez dos Inimigos mostrarem as garras. Os Inimigos têm suas próprias regras. Quando eles são Ativados, eles agem da seguinte maneira:

Passo 1 - Tentar Atacar um Herói. *Se não for possível, eles prosseguem para o Passo 2.*

Passo 2 - Mover 1 Zona em direção ao seu alvo.

Passo 3 - Tentar Atacar um Herói. *Se não for possível, eles prosseguem para o Passo 4.*

Passo 4 - Mover 1 Zona em direção ao seu alvo.

Todos os Inimigos no tabuleiro são Ativados, um após o outro, na ordem que os jogadores preferirem.



PASSO 1 - ATAQUE

A primeira coisa que um Inimigo faz é tentar Atacar um Herói. Veja se algum Herói está no Campo de Visão e ao Alcance de alguma das Ações de Combate do Inimigo.

- **Combate Corpo a Corpo.** Se o Inimigo tiver Combate Corpo a Corpo, ele pode alvejar Heróis em sua própria Zona.

- **Combate à Distância.** Se o Inimigo tiver Combate à Distância, ele pode alvejar qualquer Herói em seu Campo de Visão, mas fora da sua Zona.

- **Combate com Magia.** Se o Inimigo tiver Combate com Magia, ele pode alvejar qualquer Herói em seu Campo de Visão a um Alcance de 1-2.

- Se houver um Herói ao Alcance de qualquer tipo de Combate disponível ao Inimigo, ele irá usá-lo para Atacar esse Herói (consulte Combate na P. 33). O Inimigo usa os dados e outras características do tipo de Combate que tiver um Alcance capaz de alvejar o Herói.

- Se houver vários Heróis passíveis de serem alvejados pelo Inimigo, ele atacará o Herói dentre eles que tiver a maior quantidade de Pontos de Experiência não gastos (em caso de empate, os jogadores escolhem).

Se o Inimigo conseguir Atacar, a Ativação dele acaba imediatamente. Se ele não conseguir Atacar (por não haver Heróis ao Alcance de suas Ações de Combate), ele prosseguirá com o Passo 2 de sua Ativação.

PASSO 2 - MOVIMENTO

Se o Inimigo não conseguir Atacar (por não haver Heróis ao Alcance de suas Ações de Combate), ele então se **Moverá 1 Zona** em direção ao alvo, da mesma maneira como os Heróis se Movem (consulte a P. 26). O alvo do Inimigo é determinado nesta ordem:

- 1.** O Inimigo se Move para ficar ao Alcance do Herói no Campo de Visão que tenha mais Pontos de Experiência não gastos.

- 2.** Se não houver Heróis no Campo de Visão, o Inimigo se Move em direção ao Herói no tabuleiro que tenha mais Pontos de Experiência não gastos e que esteja em uma Zona de Luz.

- 3.** Se não houver Heróis no Campo de Visão e todos os Heróis estiverem em Zonas de Sombra, o Inimigo se Move em direção à Zona Inicial dos Heróis.

- Lembre-se de que Inimigos não podem sair de uma Zona se houver um Herói nela.

- Se dois ou mais Heróis tiverem a quantidade mais alta de Pontos de Experiência não gastos, os jogadores escolhem qual será o alvo (não importando a distância).

- O Inimigo sempre segue o caminho mais curto em direção ao alvo. Se houver várias rotas possíveis com a mesma distância, os jogadores decidem qual deve ser seguida.

- Se um Inimigo chegar à Zona Inicial dos Heróis (ou se ele não conseguir chegar mais perto dela), ele começará a se Mover em direção à Zona de Saída. Se posteriormente ele chegar à Zona de Saída (ou não puder chegar mais perto dela), ele começará a se Mover de novo em direção à Zona Inicial dos Heróis, e assim por diante, enquanto todos os Heróis permanecerem fora do Campo de Visão e no Modo Sombrio.

Após o Inimigo ter se Movido 1 Zona, ele prossegue com o próximo Passo de sua Ativação.

PASSO 3 - ATAQUE

Assim como no Passo 1, o Inimigo tenta Atacar um Herói, caso agora haja um no Campo de Visão e ao Alcance de alguma das suas Ações de Combate. Siga as mesmas regras do Passo 1 para determinar se é possível Atacar e qual Herói será o alvo (no caso de haver mais de um ao Alcance).

Assim como no Passo 1, se o Inimigo conseguir Atacar, a Ativação dele acaba imediatamente. Caso contrário, ele prossegue para o Passo 4 de sua Ativação.

PASSO 4 - MOVIMENTO

Se o Inimigo não conseguiu Atacar, ele se **Moverá 1 Zona** em direção ao seu alvo. Siga as mesmas regras do Passo 2 para determinar a direção do Movimento do Inimigo. Depois do segundo Movimento, o **Inimigo não Ataca**, e a sua Ativação termina.

A Fase dos Inimigos acaba assim que todas as Ativações dos Inimigos tenham sido resolvidas.





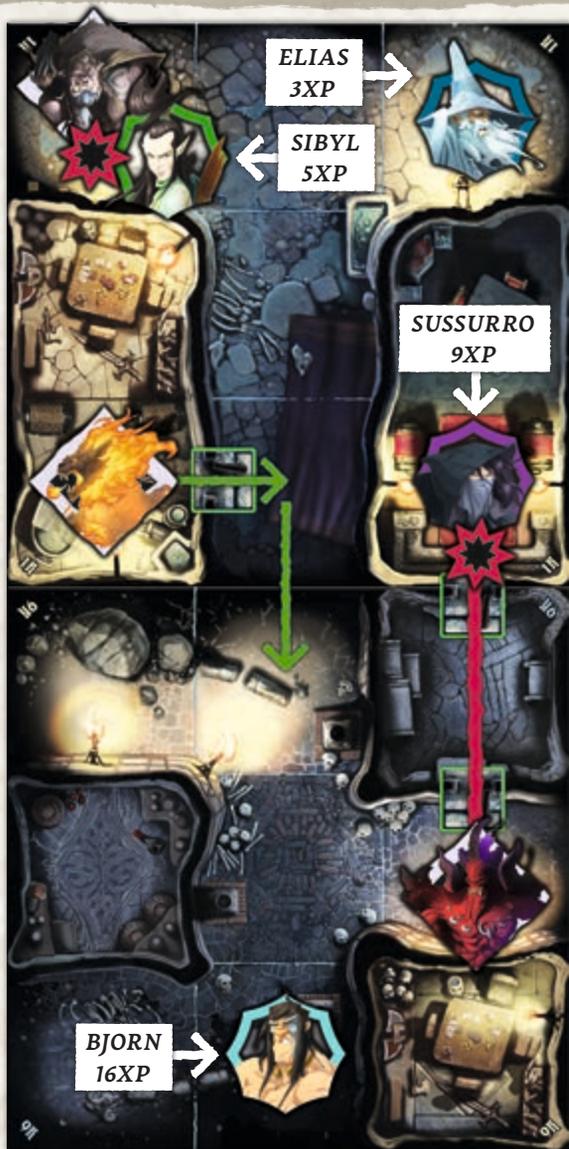
- ▲ O Troll Supremo e o Anão Agente só têm **Combate Corpo a Corpo** , então eles só podem alvejar Heróis em sua própria Zona.
- O Troll Supremo é Ativado e procura por um alvo. Ainda que Bjorn tenha mais XP, o Troll imediatamente ataca Elias, que está na mesma Zona. A Ativação do Troll Supremo terminou.
- O Anão Agente é Ativado e não consegue Atacar ninguém, pois sua Zona está vazia. Ele tem três Heróis em seu Campo de Visão, então ele se Move 1 Zona em direção ao que tem mais XP: Bjorn. Estando agora na mesma Zona que Bjorn, ele o Ataca e termina sua Ativação.



- ▲ Os Orcs Esfoladores também só têm **Combate Corpo a Corpo** .
- Eles são Ativados e não conseguem Atacar nenhum Herói. Eles então se Movem em direção a Sussurro, pois ela é o único Herói no Campo de Visão deles (mesmo que Bjorn seja o Herói com mais XP). Depois de se Moverem, eles ainda estão em uma Zona vazia e, por isso, não podem Atacar ninguém. Eles se Movem uma última vez. Agora eles também podem ver Bjorn, então eles se movem para a Zona dele, pois ele tem mais XP do que Sussurro. A Ativação deles terminou. Ainda que agora eles estejam na mesma Zona que Bjorn, agora eles já não podem Atacá-lo.



- ▲ Os Goblins Arqueiros e a Aranha Gigante têm **Combate à Distância** e **Combate Corpo a Corpo** , então eles podem alvejar qualquer Herói em seu Campo de Visão.
- Os Goblins Arqueiros são Ativados e procuram por um alvo. Eles poderiam usar Combate Corpo a Corpo contra Elias ou Combate à Distância contra Sussurro. Como Sussurro tem mais XP do que Elias, eles disparam contra ela, terminando sua Ativação.
- A Aranha Gigante é Ativada e não encontra nenhum alvo em seu Campo de Visão, então ela se Move 1 Zona em direção a Bjorn, o único Herói em uma Zona de Luz. A Aranha agora consegue ver Elias e Sussurro, e ataca Sussurro, pois ela tem mais XP.



◀ O Ogro Mago, o Cão Infernal e o Demônio Abissal têm **Combate com Magia** e **Combate Corpo a Corpo**, então eles podem alvejar qualquer Herói a até 2 Zonas de distância.

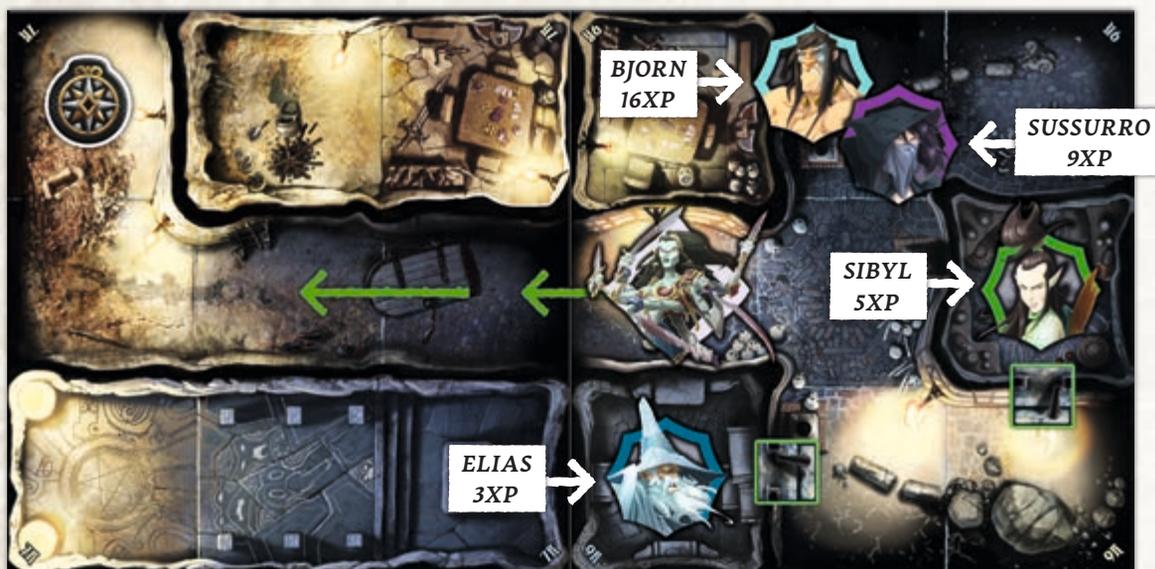
- O Ogro Mago é Ativado e procura por alvos. Ele poderia Atacar Sibyl com uma Ação Corpo a Corpo ou Elias com uma Ação de Magia. Apesar de o Combate com Magia do Ogro Mago ser muito mais forte que seu Combate Corpo a Corpo, ele tem de se engajar no Corpo a Corpo contra Sibyl, pois ela tem mais XP que Elias.

- O Cão Infernal é Ativado e não tem nenhum Herói em seu Campo de Visão, então ele se Move 1 Zona em direção a Sussurro, que é o Herói com mais XP em uma Zona de Luz. Ele agora pode ver Bjorn a 3 Zonas de distância, o que é longe demais para o seu Ataque Mágico, então ele se Move 1 Zona em direção a Bjorn. Mesmo que Bjorn agora esteja ao Alcance, a Ativação do Cão infernal acabou, e ele não ataca.

- O Demônio Abissal é Ativado e ataca Sussurro (o único Herói no Campo de Visão) com uma Ação de Magia.



▲ A Turba de Anões Guerreiros é Ativada e não enxerga nenhum Herói. Ainda que Bjorn tenha mais XP, ele está escondido em uma Zona de Sombra, então os Anões se Movem duas vezes em direção a Sibyl, que está em uma Zona de Luz.



▲ A Liliarca é Ativada e não consegue ver nenhum Herói, pois todos estão no Modo Sombrio. A Liliarca se Move duas vezes em direção à Zona Inicial.



FASE DE EXPERIÊNCIA



Os Heróis ganham Pontos De Experiência ao derrotarem Inimigos ou Pegarem Marcadores de Objetivo (a quantidade pode variar). A Experiência pode ser gasta na Fase de Experiência para adquirir novas Habilidades e deixar seu grupo mais próximo da glória!

EU MATARIA POR 1 XP!

- Matar 1 Servo concede 1 XP ao Herói que deu o golpe fatal. Os demais Inimigos são considerados como um esforço coletivo!
 - Matar um Chefe concede 3 XP a todos os Heróis.
 - Matar um Agente concede 4 XP a todos os Heróis.
 - Matar um Monstro Vagante concede 5 XP a todos os Heróis.
- Um Herói pode guardar até 30 Pontos de Experiência. Quantidades excedentes são perdidas. Se você acha que seu Herói tem muita Experiência guardada, use a sua Habilidade Exclusiva (P. 27)!

As Folhas de Classe mostram várias Linhas de Habilidade que representam as especialidades associadas à Classe escolhida. Cada Habilidade é associada a uma Linha de Habilidade e pode se estender ao longo de vários Níveis.



• As Habilidades são adquiridas seguindo a progressão de cada Linha de Habilidade. Um Herói adquire a primeira, e depois continua até poder conseguir adquirir a última. Marque os quadrados para registrar as Habilidades adquiridas!



Todas as Classes têm a Linha de Aumentar Vida. Como sempre, o Nível mais baixo tem de ser adquirido antes que se possa adquirir um Nível mais avançado.

• Habilidades adquiridas são desbloqueadas e podem ser usadas assim que o jogo atingir o Nível correspondente.



Estas Habilidades podem ser usadas quando o jogo chegar no Nível 4.

• As Habilidades podem ser desbloqueadas durante a partida: um Herói sempre usa a Habilidade mais alta em cada Linha de Habilidade.



No Nível 1, o Herói adquire Investida. Quando o jogo prossegue para o Nível 2, a Investida é mantida, e soma-se a ela Corpo a Corpo: +1 Rerrolagem. Por fim, no Nível 4, ativa-se Corpo a Corpo: +3 , melhorando em relação ao Nível anterior.

• Os Heróis só podem usar as Habilidades que forem adquiridas. Se o jogo chegar a um Nível que desbloquearia uma nova versão de uma Habilidade, mas o Herói ainda não tiver adquirido essa nova versão, ele continua usando a versão do Nível mais baixo.

• No Modo História, Experiência e Habilidades são mantidas de uma partida para a outra. Mantenha seu Herói e crie uma história só sua (P. 38)!



Todas estas Habilidades estão disponíveis desde o início, mas a Habilidade Exclusiva requer o gasto de 1XP sempre que for usada.

Esta Habilidade de Classe pode ser adquirida por 5 Pontos de Experiência e ser usada a partir do Nível 1.

Esta Habilidade de Classe pode ser adquirida por 5 Pontos de Experiência e ser usada a partir do Nível 3.

DESCOBRIR FRAQUEZA		PATRULHEIRO DAS TÊNEBRAS		EVASIVO	
[Gaste 1 XP] Ataque: Você pode rerrolar mais uma vez quantos dados de Defesa quiser.		Herói: SIBYL XP: 15 Jogador: ALAN		Evasivo	
NÍVEL 1	NÍVEL 2	NÍVEL 3	NÍVEL 4	NÍVEL 5	
AUMENTAR VIDA					
+1 de Vida Máxima		+2 de Vida Máxima			
CAÇADOR DAS SOMBRAS					
[Modo Sombrio] Ataque: Defensor: -1 dado de Defesa		[Modo Sombrio] Ataque: Defensor: -2 dados de Defesa			
ESPECIALISTA À DISTÂNCIA					
+1 Distância: +1 Rerrolagem no Ataque		+1 Distância: +1 Rerrolagem no Ataque OU na Defesa.			
TREINAMENTO DEFENSIVO					
O Herói sofre metade do Dano causado por Ataques (arredondada para cima).					
MIRA PRECISA					
Ataque: Após uma Rerrolagem, 1 com resultado vazio ganha +1 OU 1 com resultado vazio ganha +1		Ataque: Após uma Rerrolagem, vire 1 resultado vazio.		Ataque: Após uma Rerrolagem, vire todos os resultados vazios.	
TIRO SEGURO					
Tiro Seguro		Tiro Seguro (À Distância: +1 dado de Ataque)			

EXEMPLO: Sibyl escolhe a Classe Patrulheiro das Têneas. O jogo inicia no Nível 1 e, desde o início, ela pode usar sua Habilidade do Modo Sombrio e a sua Habilidade Especial "Olho de Águia". A classe dela também concede a Habilidade Exclusiva "Descobrir Fraqueza" por 1XP e a Habilidade Gratuita da Classe "Evasivo", que não custa nada.

Ainda no Nível 1, Sibyl mata 5 Servos e, com isso, ganha 5 Pontos de Experiência. Na Fase de Experiência, o jogador gasta tudo para adquirir a Habilidade "À Distância: +1 Rerrolagem no Ataque" (Nível 1). A Habilidade pode ser usada de agora em diante, pois o jogo já começa no Nível 1.

O jogo progride para o Nível 2. Sibyl ganhou mais 10 Pontos de Experiência. O jogador decide gastar tudo na Fase de Experiência para adquirir as Habilidades "+1 de Vida Máxima" (Nível 2) e "À Distância: +1 Rerrolagem no Ataque ou na Defesa" (Nível 3). Porém, o jogo ainda está no Nível 2, então a Habilidade do Nível 3 ainda não pode ser usada.

O jogo chega ao Nível 3. Sibyl agora pode usar suas Habilidades dos Níveis 1, 2 e 3!

- A Habilidade "+1 de Vida Máxima" (Nível 2) ainda pode ser usada.
- A Habilidade "À Distância: +1 Rerrolagem no Ataque ou na Defesa" (Nível 3) substitui a Habilidade "À Distância: +1 Rerrolagem no Ataque" (Nível 1) que estava em um Nível inferior na mesma Linha de Habilidade.

FASE DE EVENTO



Na Fase de Evento de cada Rodada, o Primeiro Jogador compra uma carta de Evento. Ela deve ser lida em voz alta, e os efeitos de jogo são aplicados na ordem em que forem lidos.

Há vários tipos de Evento, mas os mais comuns são estes:

- **Patrulhas.** Monstros Vagantes e outros Inimigos podem aparecer no marcador do Nível Atual, no marcador do Nível inferior ou no marcador do Nível superior, dependendo do tipo de Patrulha. Se várias Zonas tiverem um marcador de Nível do valor correspondente, os jogadores escolhem em qual a Patrulha vai aparecer.
- **Bênçãos.** Representam eventos de bons augúrios. Aproveite!



COMBATE



ACABANDO AS MINIATURAS

As cartas de Evento e a abertura de portas (consulte a P. 26) podem levar à aparição de Inimigos no tabuleiro. Caso não haja miniaturas suficientes do Inimigo necessário, ignore e descarte a carta de Inimigo recém-comprada (não coloque nenhuma miniatura), e então Ative todos os Inimigos do tabuleiro que correspondem à carta que foi comprada (essa Ativação funciona como na Fase dos Inimigos).

FASE FINAL

A Fase Final marca o fim da Rodada. Vários efeitos de jogo duram até a Fase Final: eles terminam na ordem que os jogadores preferirem. O Primeiro Jogador passa o marcador de Primeiro Jogador para o jogador à sua esquerda. Este se torna o novo Primeiro Jogador para a próxima Rodada. Uma nova Rodada já pode começar!

FIM DO JOGO

O jogo acaba em vitória quando todos os Objetivos da Missão forem atingidos e acaba em derrota se eles não puderem mais ser atingidos ou se, no início de uma Rodada, houver um Herói morto e nenhum marcador no Portador da Vida para ressuscitá-lo. Lembre-se, *Massive Darkness* é um jogo cooperativo: os jogadores vencem ou perdem como um grupo.

ROLAGENS DE COMBATE

As regras de Combate se aplicam quando um Participante, chamado de Atacante, realiza um Ataque contra outro Participante, chamado de Defensor. Uma rolagem de Combate é resolvida nesta ordem:

PASSO 1 - ROLAGEM DOS DADOS

Pegue os dados de Ataque (🔪, 🗡️) do Atacante e os dados de Defesa (🛡️, 🍷) do Defensor. Junte todos os dados de Ataque e Defesa em uma única rolagem.

LEMBRE-SE: Uma rolagem só pode incluir até 3 dados de cada cor (amarelos, vermelhos, azuis ou verdes). Quantidades excedentes são perdidas.

Para determinar os dados de um Herói em um tipo específico de Combate (Corpo a Corpo, à Distância, com Magia ou de Defesa), simplesmente some todos os dados do respectivo tipo de Combate que aparecem em cartas Equipadas do Herói. Some dados extras que o Herói possa ganhar de Habilidades, Habilidades Exclusivas, Itens ou Consumíveis.

O processo funciona da mesma maneira para Inimigos: veja os dados indicados no tipo de Combate relevante na carta do Inimigo. Os Guardiões (Agentes, Chefes e Monstros Vagantes) podem ter dados extras e Encantamentos se a carta de Equipamento que possuem for um Equipamento de Combate com dados do respectivo tipo de Combate.

LEMBRE-SE: Efeitos que subtraem dados antes da rolagem devem ser aplicados após efeitos que somem dados (respeitando o limite de 3 dados de cada tipo).

EXEMPLO 1: O jogo está no Nível 2. Bjorn está prestes a realizar um Ataque Corpo a Corpo contra uma Turba de Orcs Executores de Nível 2.



Bjorn tem estes dados de Ataque:

- 1 dado vermelho de sua Espada Flamejante Equipada (Arma Corpo a Corpo que está na Mão).
- 2 dados amarelos de seu Martelo Equipado (Arma Corpo a Corpo que está na Mão).



O total são dois dados amarelos e um vermelho.

Os Orcs Executores têm estes dados de Defesa:

- 1 dado azul pelo seu valor de Defesa.
- 2 dados azuis pela carta de Tesouro Equipada do Chefe, uma Armadura de Placas de Nível 2, totalizando três dados azuis.



Então, o jogador que controla Bjorn pega 1 dado vermelho, 2 amarelos e 3 azuis para resolver o Ataque Corpo a Corpo de Bjorn.

EXEMPLO 2: Siegfried se encontra sob Ataque. O jogador pega seus dados de Defesa. Siegfried tem as seguintes Defesas:

- Uma Armadura de Ferro Frio de Nível 3 (2 dados verdes) Equipada no Corpo.
- Uma Espada Longa de Nível 2 (1 dado azul) Equipada na Mão.
- Um Escudo de Anão de Nível 3 (1 dado verde) Equipado na Mão.

O total é 1 dado azul e 3 verdes.

DUAS MÃOS!

Considera-se que os Participantes tenham 2 mãos, não importando o que a miniatura possa indicar. Isso tem impacto na forma como os dados de Combate são somados para as rolagens de Combate.

Uma Mão. Os Participantes podem somar os dados de até 2 cartas Equipadas que tenham o símbolo de Uma Mão, desde que elas se destinem ao mesmo tipo de Combate.

Dois Mãos. Como os Participantes não podem Equipar uma carta no outro espaço de Mão, os dados de cartas Equipadas com o símbolo de Duas Mãos não podem ser somados aos de outras cartas de Equipamento com os símbolos de Uma Mão ou Duas Mãos.

Os dados de Combate obtidos de outras fontes (Habilidades, Habilidades Exclusivas, Itens ou Consumíveis) são somados como de costume.

RERROLAGENS

Vários efeitos do jogo permitem Rerrolagens. Eles são cumulativos, permitindo várias Rerrolagens seguidas. Apenas o resultado final é mantido.

Efeitos de jogo que permitem Rerrolagens de dados são resolvidos antes dos efeitos que permitem apenas a Rerrolagem dos resultados vazios.

PASSO 2 - RESOLUÇÃO DE ENCANTAMENTOS

Primeiro, resolva os efeitos de jogo relativos a Encantamentos de Defesa .

Em seguida, resolva os efeitos de jogo relativos a Encantamentos de Ataque .

e obtidos na rolagem de Combate podem ser gastos para ativar Encantamentos nos Equipamentos que estejam Equipados e nas Habilidades do Participante. Alguns Equipamentos especiais, Habilidades e Habilidades Exclusivas também podem somar símbolos extras para serem gastos pelos Participantes. Encantamentos de Ataque são ativados por símbolos nos dados de Ataque quando o Participante for o Atacante. Encantamentos de Defesa são ativados por símbolos nos dados de Defesa quando o Participante for o Defensor.

Cada Encantamento só pode ser ativado **uma vez** por Combate. Mesmo que o Atacante obtenha 3 nos dados de Ataque, ele só poderá ativar cada Encantamento de Ataque com uma vez no Combate. A exceção a isso ocorre nos Encantamentos com (Repetir X), que podem ser ativados até X vezes, gastando os símbolos necessários a cada ativação.

O Herói decide quais dos seus Encantamentos ele deseja ativar, gastando os símbolos obtidos. Lembre-se sempre de que o Atacante só pode ativar seus Encantamentos de Ataque usando símbolos obtidos nos dados de Ataque, enquanto o Defensor só pode ativar seus Encantamentos de Defesa usando símbolos obtidos nos dados de Defesa. Além disso, o Encantamento tem de corresponder ao tipo de Combate usado pelo Herói. Assim, um Encantamento Corpo a Corpo só pode ser ativado se o Herói estiver realizando um Ataque Corpo a Corpo, e assim por diante.

Os Inimigos ativam seus Encantamentos automaticamente se rolares os  ou  necessários. Primeiramente, esses símbolos precisam ser usados para ativar os Encantamentos que aparecem na carta do Inimigo. Se houver símbolos restantes na rolagem, eles são usados para ativar Encantamentos que possam existir no Equipamento que eles estejam usando. Lembre-se de que Encantamentos só podem ser ativados se corresponderem ao tipo de Combate usado pelo Inimigo.

EXEMPLO 1: A partir de uma Zona de Sombra adjacente, Elias realiza uma Ação de Magia com o Cajado da Defesa contra os Anões Guerreiros. Elias rola um  nos dados de Ataque e tem outro  de sua Habilidade no Modo Sombrio. Os Anões Guerreiros obtêm   nos dados de Defesa. Porém, como eles só têm Encantamentos de Ataque, os símbolos são perdidos. Elias gasta um  no Encantamento de sua Coroa do Rei, removendo 1  do Defensor. O outro  é perdido, pois Elias não tem outro Encantamento de Ataque que possa ser usado.

EXEMPLO 2: No fim do Turno, os Anões Guerreiros executam um Contra-Ataque, movendo-se para a Zona de Elias e realizando uma Ação Corpo a Corpo contra ele com a Espada de Gelo. Os Anões Guerreiros obtêm    nos dados de Ataque, enquanto Elias obtém   nos dados de Defesa (sua Habilidade no Modo Sombrio não funciona na Defesa). Os Encantamentos de Defesa de Elias são resolvidos primeiro. Ele opta por não usar o Encantamento de sua Armadura da Vida e, em vez disso, gasta o  e o  nos Encantamentos do seu Cajado da Defesa. Isso lhe concede +3 . Os Anões Guerreiros precisam gastar seus 2  no Encantamento da sua carta (pois ele tem Repetir 3), causando +2 Danos. Eles não podem optar por ativar primeiro o Encantamento da Espada de Gelo. O  é desperdiçado, pois não há nada em que gastá-lo.

PASSO 3 – CAUSAR SOFRIMENTO!

Some todos os Acertos  nos dados de Ataque, e depois subtraia todos os Escudos  nos dados de Defesa (somados aos bônus de Habilidades e Encantamentos ativados). O Defensor sofre Danos iguais ao resultado final (o mínimo é 0). Coloque a quantidade correspondente de marcadores de Dano   próximos à miniatura para indicar o quanto de Vida ainda resta ao Participante. Use o pino no seu Tabuleiro para controlar a Vida do seu Herói! O Defensor é derrotado quando sua Vida cai para 0 ou menos. Se era um Guardião (Agente, Chefe ou Monstro Vagante), o Herói que o atacou recebe a carta de Equipamento dele. O Herói pode pegá-la para si ou dar a outro Herói que esteja na sua Zona. O Herói que receber a carta pode reorganizar seu Inventário sem gastar uma Ação. O Tesouro pode ser usado imediatamente, não importando o Nível Atual.



EXEMPLO: Equipado com uma Espada Flamejante e no Modo Sombrio, Sussurro realiza uma Ação Corpo a Corpo contra os Anões Defensores. A rolagem de Combate resulta no seguinte:

- Nos dados de Ataque: 4  e um . O  soma 2 Acertos da Espada Flamejante. 6  no total.
- Nos dados de Defesa: 3  e um . O  ativa o Encantamento dos Anões Defensores, somando 1 . 4  no total. Porém, a Habilidade no Modo Sombrio de Sussurro causa -1  no Defensor. O total são 3 .

Os Anões Defensores sofrem 3 Danos (6  - 3 ). Como a Vida deles é igual a 2, 1 Servo é morto, e outro sofre 1 Dano.



◆ REGRAS DE TURBAS

LEMBRE-SE: Na maioria das circunstâncias, um Chefe não pode sofrer Dano enquanto houver pelo menos 1 de seus Servos na mesma Zona. Ainda assim, efeitos de jogo que afetam todos os Participantes ou Inimigos na Zona também os afetam.

ATAQUE DA TURBA

Quando uma Turba ataca, use os dados de Ataque indicados na carta de Inimigo para resolver as rolagens de Combate, não importando o número de Servos presentes. Se o Chefe estiver com uma Arma que corresponde ao tipo de Ataque realizado pela Turba, os dados dela são somados ao Ataque. A Turba toda concentra o seu Ataque em um único alvo.



EXEMPLO: Sibyl é atacada à distância por uma Turba de Goblins Arqueiros que consiste em um Chefe e seis Servos. O número de Servos não afeta os dados de Ataque rolados, e a Espada Longa do Chefe não afeta esse Ataque à Distância, pois ela não é uma Arma de Alcance. A rolagem de Combate é resolvida com 2  contra os dados de Defesa de Sibyl.

DEFESA DA TURBA

Os Ataques dos Heróis afetam todos os Servos que estão na Zona alvejada e que são representados por uma única carta de Inimigo. Use os dados de Defesa indicados na carta de Inimigo para resolver as rolagens de Combate contra toda a Turba, não importando o número de Servos. Se o Chefe estiver com um Equipamento que concede Defesa extra, os dados dele são somados aos dados de Defesa da Turba. Cada miniatura em uma Turba tem a mesma quantidade de Vida indicada na carta de Inimigo. Os jogadores distribuem os Danos  a cada um dos Servos alvejados, 1 de cada vez, eliminando 1 Servo antes de causar Dano ao próximo. Somente após todos os Servos serem eliminados é que os Heróis podem alvejar o Chefe. Mesmo se o Ataque que matar o último Servo ainda puder causar Danos, estes são ignorados e um novo Ataque tem de ser realizado para alvejar o Chefe. Quando o Chefe for morto, o Herói que deu o golpe fatal pega a carta de Tesouro dele (e pode optar por dá-la a outro Herói em sua Zona).



EXEMPLO: Bjorn executa uma Investida em uma Zona com 4 Servos Anões Guerreiros de Nível 1, liderados por 1 Chefe Anão Guerreiro. A rolagem de combate é feita com os dados de Ataque de Bjorn contra o valor de Defesa dos Anões Guerreiros: 1 , mais 1  da Cota de Malha do Chefe.

Com 4  contra 1 , Bjorn causa 3 Danos à Turba de Anões Guerreiros. O Chefe não pode ser alvejado, pois seus Servos ainda estão presentes na Zona. Um primeiro Servo recebe 2 Danos, que são suficientes para matá-lo (2 de Vida). Um segundo Servo sofre o último Dano: uma marcador de Dano é colocado próximo à miniatura dele.

Em um segundo Ataque Corpo a Corpo, Bjorn causa mais 4 Danos e mata mais 2 Servos. Resta apenas um Servo ferido ao lado do Chefe.

Em um terceiro Ataque Corpo a Corpo, Bjorn causa mais 3 Danos. Ele só precisa de 1 Dano para matar o último Servo. Os outros 2 em excesso são perdidos, pois o Chefe não pode ser alvejado. Por outro lado, agora já é possível Atacar o Chefe!



REGRAS EXTRAS

ARTEFATOS



Os Artefatos são relíquias antigas e extremamente poderosas. Eles são o motivo pelo qual os Heróis enfrentam a Escuridão para reivindicar o legado dos Portadores da Luz. Esses tesouros não se encontram com Guardiões normais ou em baús de Tesouro, e normalmente estão associados a um marco da Missão (marcador de Artefato ou objetivo de Missão).



MARCADORES DE OBJETIVO E DE PILAR

Os marcadores de Artefato, Covil e Biblioteca são componentes-chave para a criação de Missões.



Estes são marcadores de Objetivo: Artefato, Covil e Biblioteca, respectivamente.

Marcadores de Pilar geralmente são descritos como falhas estruturais das quais os Heróis podem tirar proveito para vencer o jogo.



Isto é um marcador de Pilar.

Em ambos casos, a descrição da Missão lista as regras especiais associadas a esses marcadores.

ATORDOAR



O efeito de Atordoar deixa um Participante temporariamente incapacitado. Deite a miniatura do Participante afetado para indicar o Atordoamento.

- Um Herói Atordoado precisa gastar uma Ação para se levantar (consulte a P. 25) antes que possa realizar qualquer outra Ação. Se não puder gastar uma Ação, ele não faz nada, e permanece Atordoado.
- Um Inimigo Atordoado perde toda a próxima Ativação para se levantar. Ele não faz mais nada nessa Ativação: não se move, nem ataca.
- Inimigos Atordoados são ignorados ao determinar se um Herói pode ou não sair de uma Zona. Da mesma maneira, os Inimigos podem sair de uma Zona com um Herói Atordoado (mas eles ainda podem Atacá-lo).
- Se uma Turba for Atordoada, todos os seus membros estão Atordoados. Ao atacar uma Turba Atordoada, o Herói pode causar Dano diretamente ao Chefe, pois os Servos Atordoados não podem protegê-lo.
- Alvos Atordoados ainda rolam seus dados de Defesa normalmente e não podem ser Atordoados uma segunda vez.



EXEMPLO: Usando uma Maça de Gelo, Owen Atordoar uma Turba inteira de Anões Defensores. Depois ele mata o Chefe e sai da Zona sem nenhum problema, levando consigo o Equipamento do Chefe. Os Servos do Anões Defensor podem então Contra-Atacar, mas gastam toda a sua Ativação de Contra-Ataque só para se levantar; eles não podem Atacar Owen em sua Ativação e já não têm mais o Equipamento do Chefe para ajudá-los.

◆ MODO HISTÓRIA

O Modo História é um modificador do jogo criado especificamente para frear o ganho de experiência e permitir que os Heróis mantenham seus Equipamentos e Habilidades de uma partida para outra. Assim como em RPGs, os Heróis evoluem mais devagar, mas de modo permanente, durante campanhas imersivas. Desse modo, você pode jogar suas próprias sagas épicas, participando do destino de bravos iniciantes que se transformam em heróis lendários à medida que enfrentam uma série de aventuras.

O Modo História é jogado com as regras normais, mas tem as especificidades e exceções a seguir.

EXPERIÊNCIA E NÍVEL



Use isto para registrar os Micropontos de Experiência que o seu Herói ganha no Modo História.

• O Modo História usa o indicador de Microexperiência do Tabuleiro de Herói. Sempre que um Herói for ganhar um Ponto de Experiência usando as regras normais, ele ganha, em vez disso, um Microponto de Experiência. O gasto de 5 Micropontos de Experiência concede um Ponto de Experiência normal. Isso acontece automaticamente quando o indicador de Microexperiência chega a 5.

OBSERVAÇÕES: *As Habilidades Exclusivas podem ser usadas com o gasto de Micropontos de Experiência.*

Sempre que dois ou mais Heróis tiverem a mesma quantidade de Pontos de Experiência, use a quantidade de Micropontos de Experiência para decidir quem tem mais Experiência no tabuleiro.

• O Nível de um Herói é definido pela Habilidade mais alta que ele tiver adquirido. Isso é usado por vários fatores no Modo História.

• Cada Missão inicia em um Nível igual ao Nível mais alto dentre os Heróis. Vire para baixo os marcadores de Níveis inferiores.

EXEMPLO: *Sussurro adquiriu uma Habilidade de Nível 3. De agora em diante, considera-se que ela seja um Herói de Nível 3. Quando ela participar de uma Missão e for o Herói com Nível mais alto, a Missão iniciará no Nível 3.*

• Ainda que cada Missão inicie no Nível da Habilidade mais alta adquirida por um Herói, após o início, você segue as regras normais para determinar o Nível Atual. Depois que um Herói explorar uma peça de mapa com um marcador de Nível maior, esse Nível mais alto se torna o Nível Atual, e assim por diante.



Marcadores de Nível Ausentes: Se o Nível de um Herói for maior do que o marcador de Nível mais alto presente em uma Missão que está sendo preparada, você precisará adicionar os marcadores faltantes até incluir o Nível desse Herói. Esses marcadores são adicionados à mesma Zona que contém o marcador de Nível mais alto na Missão, e segue as regras normais.

EXEMPLO: *Elias tem uma Habilidade de Nível 5, mas o marcador de Nível mais alto na Missão que está para começar é de Nível 3. Um marcador de Nível 4 e outro de Nível 5 são adicionados à Zona onde está o marcador de Nível 3.*

CARTAS DE EVENTO

No Modo História, quando uma carta de Evento fizer referência ao Nível Atual, considera-se que ela seja o marcador de Nível mais alto em uma peça de mapa ocupada por um Herói. Para todos os demais efeitos, siga as regras normais quanto ao “Nível Atual”.

EXEMPLO: *Elias (que tem uma Habilidade de Nível 5) atingiu a peça de mapa com o marcador de Nível 3, enquanto todos os demais membros do grupo ainda estão na peça com o marcador de Nível 2. Na Fase de Evento, os jogadores compram uma carta de Evento que diz: “Compre uma carta de Guarda. Coloque o Inimigo em uma Zona com o marcador do Nível Atual +1.” Esse Guarda vai Aparecer na Zona com o marcador de Nível 4, pois Elias é o Herói que está na peça mais à frente.*

INVENTÁRIO

• Os Heróis só recebem Equipamento Inicial na sua primeira Missão.

• Os Heróis só podem Equipar e usar cartas de Equipamento correspondentes ao Nível Atual da Missão ou mais baixo. Cartas de Equipamento de Níveis superiores podem ser guardadas no Inventário, mas não podem ser usadas até a Missão atingir o Nível do Equipamento. Considera-se que Artefatos são do Nível 4.

• Um Herói pode carregar uma quantidade infinita de cartas de Equipamento durante uma Missão, e alguns Equipamentos podem ser mantidos de uma Missão para outra. Porém, o Inventário de um Herói é limitado a 6 cartas de Equipamento no início de cada Missão (incluindo no máximo 1 Artefato) após a Fase de Mercado.

DESENVOLVIMENTO DA CAMPANHA

No Modo História, os jogadores passam pela campanha toda, em ordem, uma Missão após a outra (ou em ordem aleatória, se preferirem).

• Se vencerem uma Missão, eles avançam para a próxima, passando antes por uma Fase de Mercado.

• Se perderem uma Missão, cada Herói perde todos os Micro-XP's que tiverem e devem descartar imediatamente o seu Inventário até restarem não mais do que 6 cartas (incluindo no máximo 1 Artefato). Então, os jogadores podem optar por tentar novamente a Missão mal-sucedida ou passar para a próxima:

- Se eles tentarem a mesma Missão novamente, eles *não* passam pela Fase de Mercado. Os Heróis podem optar por substituir seus Equipamentos com cartas de Equipamento Inicial antes do início da Missão.
- Se eles forem para a próxima Missão, eles passam pela Fase de Mercado, como de costume, antes de iniciar a nova Missão.

FASE DE MERCADO

Entre uma Missão e a outra, o grupo volta para o vilarejo para descansar, curar ferimentos, compartilhar informações e se deleitar com os espólios da guerra. Os Heróis também podem comprar e vender Equipamentos no mercado do vilarejo! A Fase de Mercado é resolvida no início de cada Missão, a partir da segunda.

PREPARAÇÃO

Para preparar o Mercado, siga estes passos:

- Vire na mesa uma carta de Tesouro do Nível 1 por Herói.
- Pegue o baralho de Tesouros do Nível igual ao do Herói de Nível mais baixo e vire na mesa uma carta por Herói.
- Vire na mesa uma carta por Herói que seja igual ao Nível dele.

Todas essas cartas formam o Mercado, que está disponível para todos os Heróis. (Se uma carta de Armadilha ou Sorte for virada, descarte-a e vire outra carta).

TROCAS

Cada Herói pode realizar *uma vez* cada uma das seguintes trocas:

Trocar Equipamento por XP: Descarte 1 carta de Equipamento do seu Inventário para receber metade do Nível dela (arredondada para cima) em Pontos de Experiência (e não Micro-XP).

EXEMPLO: João descarta 1 carta de Equipamento de Nível 5 e ganha 3 XP.

Trocar Equipamento por outro Equipamento: Descarte 1 carta de Equipamento do seu Inventário para receber 1 carta do Mercado, OU descarte 2 cartas de Equipamento do seu Inventário para

receber 1 carta do Mercado, OU descarte 1 carta de Equipamento do seu Inventário para receber 2 cartas do Mercado, desde que o Nível combinado das cartas descartadas seja maior ou igual ao Nível combinado das cartas recebidas.

EXEMPLO 1: Ana quer um Equipamento de Nível 5. Ela descarta 1 carta de Nível 2 e 1 carta de Nível 3, e pega uma carta de Equipamento de Nível 5 do Mercado.

EXEMPLO 2: Carlos quer uma Arma de Nível 3 e uma Poção de Cura de Nível 1 do Mercado. Uma carta de Nível 4 seria suficiente, mas ele não tem nenhuma, então ele descarta seu Equipamento de Nível 5 e pega ambas as cartas do Mercado.

IMPORTANTE: Na Fase de Mercado, os Heróis podem discutir e trocar itens livremente entre si antes de realizar trocas com o Mercado.

PREPARO ANTES DA MISSÃO

Ao final da Fase de Mercado, siga estes passos:

- Todos os Heróis são curados ao máximo.
- Os Heróis podem realizar trocas entre si e reorganizar seus Inventários livremente.
- Cada Herói não pode sair do Mercado com mais do que 6 cartas em seu Inventário, incluindo no máximo 1 Artefato. Cartas em excesso são descartadas.
- Caso um Herói só tenha cartas de Nível alto, que podem não ser utilizáveis no início da próxima Missão, ele pode trocar livremente quaisquer de suas cartas por cartas de Equipamento Inicial.

Seu grupo já está novinho em folha para iniciar a próxima Missão!





◆ TUTORIAL - VAGANDO PELA ESCURIDÃO

O primeiro passo no escuro é sempre o mais difícil, mas também é aquele sobre o qual você pondera com mais cuidado. Este posto avançado subterrâneo é pequeno e não muito profundo. Ele contém relatórios de batedores que indicam o caminho para uma fortaleza em ruínas onde estão os primeiros artefatos. Parece simples.

Peças de mapa necessárias: 6V e 8R.

◆ OBJETIVOS DA MISSÃO

Complete os objetivos nesta ordem para vencer o jogo. Recupere o artefato!

- 1- Pegue a Chave
- 2- Fuja usando a Saída

◆ REGRAS ESPECIAIS DA MISSÃO

- Chave. Quando o marcador de Biblioteca for Pegado, descarte-o e dê 3XP ao Herói.

6V 8R



Zona Inicial dos Heróis



Nível (Níveis 1 a 2)



Biblioteca



Porta Fechada



Saída



MISSÃO 1: TERRA ARRASADA

Depois do primeiro passo, vem o segundo. Vocês estão prontos para outra jornada, descendo cada vez mais fundo no subterrâneo. Desta vez vocês devem recuperar alguns artefatos que estão escondidos na Escuridão e usá-los para destruir este covil maligno.

Peças de mapa necessárias: 2R, 4R, 8R e 9V.

OBJETIVOS DA MISSÃO

Complete os objetivos nesta ordem para vencer o jogo. Recupere os artefatos!

- 1- Encontre e Pegue os 2 marcadores de Artefato.
- 2- Chegue até a Zona do marcador de Biblioteca com os Heróis que tenham os 2 Artefatos e termine a Rodada sem nenhum Inimigo dentro da Sala.



REGRAS ESPECIAIS DA MISSÃO

- **Preparação.** Coloque aleatoriamente 2 marcadores de Artefato e 1 marcador de Covil voltados para baixo nas Zonas com os marcadores de Objetivo voltados para baixo. Marcadores voltados para baixo são revelados quando um Herói os Pegar.
- **Pista Falsa (marcadores de Covil).** Quando um marcador de Covil for Pego, descarte-o e dê 5XP ao Herói.
- **Artefatos.** Quando um marcador de Artefato for Pego, o Herói o mantém consigo como se fosse um Item normal. Ele pode ser trocado entre os Heróis.
- **Sala Final.** A Zona com o marcador de Biblioteca é considerada como uma Localização Especial. Além de resolver a carta de Porta para a Câmara, compre uma carta de Guarda e coloque o Inimigo correspondente nessa Zona.

8R

4R

9V

2R

 Zona Inicial dos Heróis

 Artefato

 Biblioteca

 Covil

 Porta Fechada

 Saída

Nível (Níveis 1 a 4)



MISSÃO 2: VIÚVA-NEGRA

Vocês já começaram a ser chamados de Portadores da Luz pelos aldeões. Tem vezes que está até mais fácil conseguir uma cama e uma refeição. Por outro lado, todos esperam que vocês estejam na liderança quando as coisas ficam feias, como hoje.

Os ataques constantes indicam que os monstros têm um covil na região. É isso que vai acontecer se pessoas como vocês não se opuserem à Escuridão. Amigos, chegou a hora de mostrar quem são os heróis. O melhor de tudo? Perceber que vocês sempre quiseram viver dessa forma.

Peças de mapa necessárias: 3V, 4R e 6R.

OBJETIVOS DA MISSÃO

Complete o objetivo para vencer o jogo.
 Mate a Viúva-Negra!
 • Mate a Aranha Gigante.

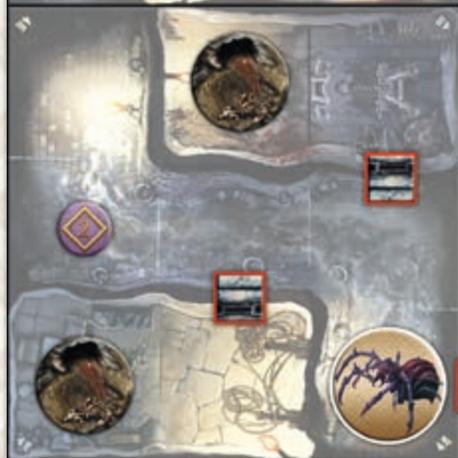
REGRAS ESPECIAIS DA MISSÃO

• **Preparação.** Faça aparecer o Monstro Vagante Superior Aranha Gigante na Zona indicada.
 • **Ninhos de Aranha (marcadores de Covil).** Quando um marcador de Covil for Pego, ele é descartado e todos os Heróis ganham 5XP.
 • **Viúva-Negra.** A Aranha Gigante não é considerada como um Monstro Vagante para efeitos de cartas de Evento.

• **Movimento da Aranha.** A Aranha Gigante ganha a palavra-chave Evasivo. A cada Rodada, na Fase dos Inimigos, em vez de ter uma Ativação normal, a Aranha Gigante ataca se tiver um Herói ao Alcance e então se Move 1 Zona em direção à Saída. Em Contra-Ataques, a Aranha somente Ataca o alvo se possível, mas não se Move.
 • **Lanchinho da Aranha.** Quando a Aranha Gigante se Move, qualquer Herói Morto ou Atordoado na Zona dela é movido junto com ela, ignorando restrições de movimento.
 • **A Aranha escapa.** Quando a Aranha se Mover para fora da Zona de Saída, os jogadores perdem o jogo.



3V



4R



6R



 Zona Inicial dos Heróis

 Nível (Níveis 1 a 3)

 Covil

 Aranha Gigante

 Porta Fechada

 Saída



MISSÃO 3: O ESCOLHIDO

Enquanto vocês lutavam contra o último monstro, um chefe enviou um mensageiro goblin para chamar reforços e pedir o envio de todos os artefatos disponíveis. Vocês seguem facilmente os passos do mensageiro até chegarem a uma rede de cavernas subterrâneas. Este lugar contém um artefato especial que está muito bem protegido. O plano é simples: escolha um dos Portadores da Luz para pegar o artefato e aprisionar a guarnição em seu covil.

Peças de mapa necessárias: 5V, 6R, 7V, 8V e 9V.



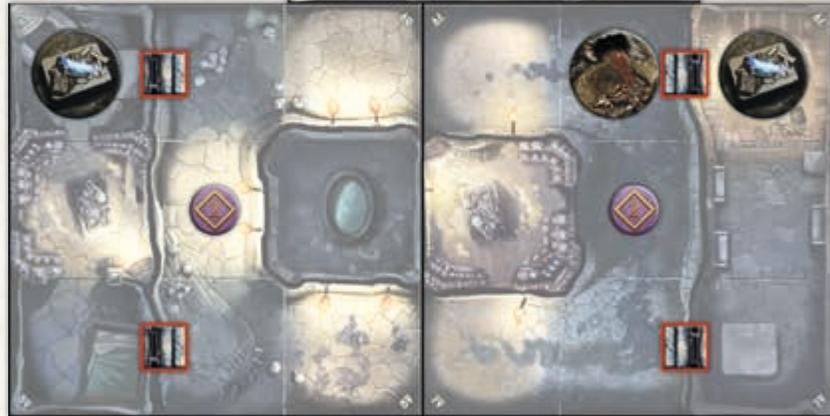
OBJETIVOS DA MISSÃO

Complete os objetivos nesta ordem para vencer o jogo. Reconstrua o Artefato!

- 1 - Colete todas as partes do Artefato para remontá-lo.
- 2 - O Herói Escolhido sai da masmorra pela Saída, segurando o Artefato.

REGRAS ESPECIAIS DA MISSÃO

- **O Escolhido.** Quando a partida começar, os jogadores escolhem um Herói para ser O Escolhido. Ele deve escapar da masmorra com o Artefato. Se O Escolhido morrer, os jogadores perdem o jogo.
- **Partes do Artefato.** As três partes do Artefato são representadas pelo Artefato e pelos marcadores de Biblioteca. Quando um desses marcadores for Pego, descarte-o. Quando todos os 3 marcadores forem Pegos, compre uma carta de Artefato aleatória do baralho e a dê para O Escolhido.
- **Monstros de Vigia.** Quando O Escolhido receber a carta de Artefato, faça aparecer 2 Monstros Vagantes nas Zonas com os marcadores de Covil. Esses Inimigos não são considerados como Monstros Vagantes para efeitos de cartas de Evento.



Zona Inicial dos Heróis



Nível (Níveis 1 a 4)



Biblioteca



Artefato



Covil



Porta Fechada



Saída

6R

9V

8V

7V

5V



MISSÃO 4: TAMBORES DE GUERRA DOS GOBLINS

Os tambores dos goblins podem ser ouvidos ao longe enquanto vocês se deslocam para mais uma missão. Eles anunciam uma concentração incomum de forças da Escuridão. Talvez vocês devam ir até lá e garantir que eles incomodem mais ninguém. Alguém mais percebeu que o teto está se esfacelando a cada batida dos tambores?

Peças de mapa necessárias: 1V, 6R, 7V e 8R.



OBJETIVOS DA MISSÃO

Complete os objetivos nesta ordem para vencer o jogo. Fuja da Masmorra em Ruínas!

- 1 - Mate o Monstro que está de Vigia.
- 2- Fuja com todos os Heróis usando a Saída antes que a masmorra desmorone.

REGRAS ESPECIAIS DA MISSÃO

- **Preparação.** Coloque o número a seguir de marcadores de Dano em cada peça de mapa:
 6R: 4 marcadores de Dano
 7V: 2 marcadores de Dano
 8R: 2 marcadores de Dano
 1V: 2 marcadores de Dano
- **Masmorra em Ruínas.** Sempre que um jogador passar o marcador de Primeiro Jogador, remova 1 marcador de Dano da peça de mapa de Menor Nível. Quando uma peça de mapa não tiver mais marcadores de Dano, remova-a do mapa e mate todos os Participantes que se encontrem nela. Os Heróis não ganham XP por essas mortes.
- **Ninguém deve ficar para trás.** Se qualquer Herói for morto por peças de mapa que ruírem, os jogadores perdem o jogo.
- **Monstro de Vigia.** Quando um Herói passar pelos Pilares, faça aparecer um Monstro Vagante Superior na Zona onde está o marcador de Nível 4. Esse Inimigo não é considerado como um Monstro Vagante para efeitos de cartas de Evento.



Nível
(Níveis 1 a 4)



Porta
Fechada



Pilar



Zona Inicial
dos Heróis



Saída



MISSÃO 5: A QUEDA DO IMORTAL

O Imortal se destaca dos demais tenentes da Escuridão por ser um guerreiro invencível. Ele simplesmente não pode morrer, não importa o que você faça contra ele. Mesmo que vocês não possam matar o monstro, ainda é possível enviá-lo de volta para a Escuridão de onde ele veio, ou ainda mais para o fundo. A queda do Imortal será a sua primeira grande vitória como a nova geração de Portadores da Luz.

Peças de mapa necessárias: 1R, 2V, 6V e 7R.

OBJETIVOS DA MISSÃO

Complete os objetivos nesta ordem para vencer o jogo. Envie o Imortal para o abismo!

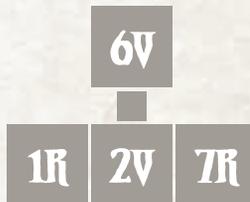
- 1 - Atraia o Imortal para a Ponte usando Fogos de Artifício.
- 2 - Destrua os Pilares que sustentam a Ponte enquanto o Imortal estiver nela.

REGRAS ESPECIAIS DA MISSÃO

- **Preparação.** Faça aparecer uma Turba de Goblins Arqueiros de Nível 4 no marcador de Biblioteca. Faça aparecer um Monstro Vagante Superior Troll Supremo na Zona indicada, mas não dê nenhum Equipamento para ele.
- **Goblins de Guarda.** Os Goblins Arqueiros que iniciam no marcador de Biblioteca não se Movem durante a sua Ativação. Se eles não puderem Atacar, eles não fazem nada.
- **Caixas de Fogos de Artifício.** Quando um marcador de Artefato ou de Biblioteca for Pego, descarte-o e dê ao Herói um número de Fogos de Artifício com base no tipo de marcador:

- Marcador de Artefato: 1 Fogo de Artifício
- Marcador de Biblioteca: 3 Fogos de Artifício
- **Fogos de Artifício.** Use um marcador de Tesouro voltado para baixo para representar um Item Fogo de Artifício. O Herói o mantém consigo como se fosse um Item normal. Ele pode ser trocado entre os Heróis. Os Fogos de Artifício podem ser colocados na sua Zona com o gasto de 1 Ponto de Movimento. Ao final de cada Rodada, descarte os Fogos de Artifício que estão no tabuleiro.
- **Imortal.** O Troll Supremo que inicia no tabuleiro é o Imortal. Os Heróis não podem Atacar o Imortal ou causar Dano a ele. Ele não é considerado como um Monstro Vagante para efeitos de cartas de Evento.

- **Ativação do Imortal:** Na Fase dos Inimigos, em vez da Ativação normal, o Imortal se Move duas Zonas em direção à Zona Inicial dos Heróis. Porém, se houver Fogos de Artifício em seu Campo de Visão, ele se Move em direção a eles (os jogadores decidem no caso de o Imortal ver mais de 1 Fogo de Artifício). Na Ativação do Imortal, use as regras a seguir:
 - Se houver Heróis na Zona dele, mate-os e acabe a Ativação dele.
 - Se houver outros Inimigos na Zona dele, mate-os. Os Heróis não ganham XP, e o Imortal prossegue com a sua Ativação.
 - Se houver Fogos de Artifício na Zona dele, destrua-os e acabe a Ativação dele. Depois disso, se houver outro Fogo de Artifício no Campo de Visão dele, Ative o Imortal novamente (repita isso sempre que ele destruir um Fogo de Artifício).
- **Pilares.** Os Pilares têm 5 de Vida, nenhuma Defesa, e podem ser Atacados como se fossem Inimigos. Quando ambos Pilares forem destruídos, as Pontes Sombrias são removidas, e qualquer Participante que esteja nelas é morto.
- **A Fuga do Imortal.** Se o Imortal chegar à Zona Inicial dos Heróis, os jogadores perdem o jogo.





MISSÃO 6: O TESOURO DO DEMÔNIO

Um chefe ferido se gabou de que vocês não teriam nenhuma chance contra o "Demônio". O interrogatório subsequente revelou que o Demônio é um Cão infernal que protege um artefato poderoso. O Demônio se encontra na segurança de uma câmara inviolável, e uma das chaves nunca sai do covil do cão. Isso não chega a ser um grande problema. Basta entrar no covil da fera, e a chave será sua. Pegue a chave, mate a fera... e o artefato é de vocês!

Peças de mapa necessárias: 1V, 3R, 5R, 7R e 9R.

OBJETIVOS DA MISSÃO

Complete os objetivos nesta ordem para vencer o jogo. Liberte o Cão infernal e o mate!

- 1 - Encontre as duas Chaves.
- 2 - Use as Chaves para abrir a porta da Última Câmara.
- 3 - Mate o Cão infernal que está preso.

REGRAS ESPECIAIS DA MISSÃO

• **Preparação.** Faça aparecer o Monstro Vagante Superior Cão infernal, com um Equipamento de Nível 5, na Zona indicada. Coloque aleatoriamente 1 marcador de Artefato e 3 marcadores de Covil voltados para baixo nas Zonas com os marcadores de Objetivo voltados para baixo. Marcadores voltados para baixo são revelados quando um Herói os Pegar.

• **Cão infernal Preso.** O Cão infernal não é considerado como um Monstro Vagante para efeitos de cartas de Evento. Ele começa a ser Ativado apenas depois que a Sala dele for aberta.

• **Pista Falsa.** Quando um marcador de Covil for Pegado, descarte-o e dê 5XP ao Herói.

• **Chaves.** Quando um marcador de Artefato for Pegado, descarte-o. Quando ambas chaves tiverem sido encontradas, a porta Especial que leva à Câmara do Cão infernal pode ser aberta.

• **Salas Protegidas.** As Salas na Peça 9R com os marcadores de Artefato e de Biblioteca são Salas Especiais. Em vez de comprar uma carta de Porta para essas Salas, compre

uma carta de Guarda e coloque o Inimigo correspondente na Sala.

• **Artefato.** Quando o marcador de Biblioteca for Pegado, o Herói o descarta e compra uma carta de Artefato aleatória do baralho.



Saída



Zona Inicial dos Heróis



Porta Fechada



Porta Especial



Nível (Níveis 1 a 5)



Cão infernal



Covil



Artefato



Biblioteca



MISSÃO 7: FAÍSCAS NA ESCURIDÃO

A Ecuridão está saqueando artefatos com uma rapidez alarmante. Uma guerra em larga escala está mais próxima do que vocês imaginavam. Vocês não têm muito tempo para se prepararem contra a Ecuridão. É preciso ganhar mais tempo impedindo os planos do inimigo: primeiro é preciso pegar de volta os artefatos preciosos, e depois é preciso matar os aliados mais poderosos da Ecuridão.



Peças de mapa necessárias: 1R, 2R, 3V, 5V, 6V, 8V e 9R.

OBJETIVOS DA MISSÃO

Complete os objetivos nesta ordem para vencer o jogo. Fuja da Masmorra!

1 - Ative ambas Alavancas para abrir a Porta de Saída que está trancada. (Em uma partida com apenas 1 Herói, basta Ativar 1 alavanca.)

2 - Fuja com todos os Heróis usando a Saída.

REGRAS ESPECIAIS DA MISSÃO

- **Artefato.** Quando um marcador de Artefato for Pegado, o Herói o descarta e compra uma carta de Artefato aleatória do baralho.
- **Alavancas e Porta Trancada.** Para abrir a Porta Trancada, pelo menos 1 Herói precisa estar em cada Zona onde há um marcador de Covil com as Alavancas no início da Rodada. Não compre uma carta de Porta ao abrir a Porta Trancada.
- **Patrulheiro da Masmorra.** Quando a Porta Trancada for aberta, faça aparecer um Monstro Vagante Superior na Sala dela. Esse Inimigo não é considerado como um Monstro Vagante para efeitos de cartas de Evento.

Zona Inicial dos Heróis

Saída

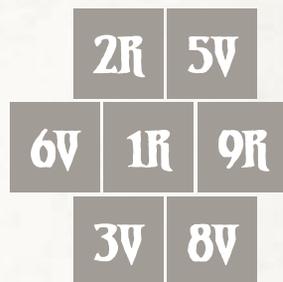
Covil

Nível (Níveis 1 a 5)

Artefato

Porta Fechada

Porta Especial





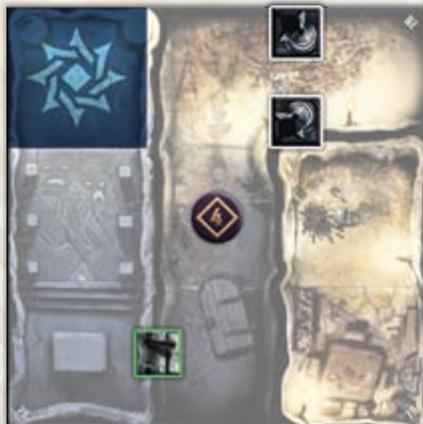
MISSÃO 8: CAÇANDO ANIMAIS DE GRANDE PORTE

Fontes seguras informaram sobre um lugar de valor estratégico. Trata-se de um posto avançado dos executores da Ecuridão. Ele contém vários artefatos poderosos e, talvez, mais pistas sobre as próximas ações da Ecuridão. Acabar com os monstros poderia acender uma faísca de esperança nas pessoas... e dar a vocês um lugar em algum livro de história. Portadores da Luz, vocês serão capazes de completar essa missão?

Peças de mapa necessárias: 1R, 5V, 6V, 7R, 8V e 9R.

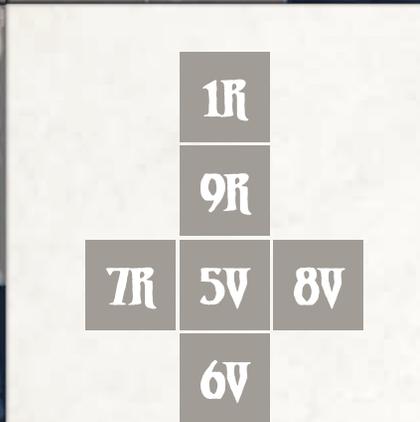
OBJETIVOS DA MISSÃO

- Complete o objetivo para vencer o jogo.
 1 - Destrua os Pilares que levam aos Executores e mate esses 3 Monstros Vagantes.



REGRAS ESPECIAIS DA MISSÃO

- **Preparação.** Faça aparecer 3 Monstros Vagantes Superiores aleatórios, um em cada uma das Zonas indicadas no mapa. Cada um deles aparece com um Tesouro de Nível 4.
- **Pilares.** Os Heróis não podem se Mover ou Atacar através dos pilares. Os Pilares têm 5 de Vida, nenhuma Defesa, e podem ser Atacados como se fossem Inimigos.
- **Executores.** Os Monstros Vagantes que iniciam no tabuleiro não são Ativados até que os 2 Pilares na peça de mapa deles sejam destruídos. Quando um desses Monstros for morto, além do Item Equipado, o Herói que o matar também compra 3 cartas de Tesouro de Nível 4 e uma carta de Artefato aleatória.



Pilar



Porta Fechada



Saída



Porta Aberta



Zona Inicial dos Heróis



Nível (Níveis 1 a 5)

1R

9R

7R

5V

8V

6V



MISSÃO 9: LABIRINTO DA ESCURIDÃO

Vocês se embrenham no labirinto e chegam a um santuário com um artefato tão poderoso que ninguém poderia utilizar. Mas o poder dele tem mantido a Escuridão afastada. A má notícia é que agora vocês estão cercados por hordas e mais hordas de inimigos sedentos de sangue cujo único objetivo é destruir esse artefato. As paredes do santuário só vão proteger vocês por alguns instantes, chegou a hora de formar um bloqueio!

Peças de mapa necessárias: 1R, 2V, 3R, 4V e 5R.

OBJETIVOS DA MISSÃO

Complete o objetivo para vencer o jogo. Proteja o Artefato e mate todos os Inimigos que estão tentando destruí-lo.

- **Proteja o Artefato.** Se houver um Inimigo no marcador de Artefato no início da Fase dos Inimigos, os jogadores perdem.

- **Mate todos os Inimigos.** Quando os Inimigos pararem de aparecer, mate até o último deles para ganhar.

REGRAS ESPECIAIS DA MISSÃO

- **Preparação.** Compre 4 cartas de Guarda e faça aparecer esses Inimigos nas Zonas com os marcadores de Nível 2, 3, 4 e 5.

- **Nenhum Evento.** Não compre cartas de Evento nesta Missão.

- **Sem Reforços.** Ignore as Habilidades dos Agentes de fazer comprar cartas de Guarda no final da Fase dos Inimigos.

- **Subindo de Nível.** Durante esta Missão, o Nível Atual não aumenta quando os Heróis entrarem em outra peça de mapa. Ele aumentará automaticamente conforme o jogo for progredindo: Cada vez que um Guarda aparecer no início de uma Rodada, aumente o Nível Atual em 1.

- **Hordas de Inimigos.** No início de cada Rodada, exceto na primeira, alterne entre fazer aparecer 1 Monstro Vagante e 4 cartas de Guarda.

- **Monstros Vagantes:** Na segunda Rodada, e a cada Rodada par subsequente, faça aparecer um Monstro Vagante. O primeiro Monstro Vagante é colocado no marcador de Nível 1, o segundo, no marcador de Nível 2, e assim por diante. Depois de fazer aparecer o Monstro Vagante no marcador de Nível 5, não faça aparecer mais Inimigos.

- **Guardas:** Na terceira Rodada, e a cada Rodada ímpar subsequente, compre 4 cartas de Guarda e faça aparecer esses Inimigos nas Zonas com os marcadores de Nível 2, 3, 4 e 5. Antes de comprar as cartas de Guarda, aumente o Nível Atual em 1 (de modo que o Nível aumente a cada duas Rodadas, e os Guardas são sempre comprados do novo Nível).

- **Pilares.** Os Pilares são considerados como o Herói com mais XP no tabuleiro durante a Ativação dos Inimigos na Fase dos Inimigos. Isso quer dizer que eles sempre vão preferir Atacar um Pilar, se possível. Como os Pilares contam como Heróis, os Inimigos não podem se Mover para fora de uma Zona com um Pilar até que ele seja destruído. Cada Pilar tem 3 de Vida. Quando um Inimigo Atacar um Pilar, não role os dados de Combate, apenas cause 1 Dano.

- **Artefato.** Na Fase dos Inimigos, se um Inimigo se Mover, ele sempre se Move em direção ao marcador de Artefato (lembre-se de que ele não pode sair de uma Zona de Pilar).

Se, no início da Fase dos Inimigos, houver um Inimigo na Zona com o marcador de Artefato, os Heróis perdem o jogo.

- **Tesouro.** Após comprar cartas de Guarda, coloque marcadores de Tesouro nas Zonas de Câmara da peça central (3R) de modo que haja 2 marcadores de Tesouro em cada uma dessas Zonas. Como a peça central não tem marcador de Nível, quando um marcador de Tesouro é coletado, compre cartas de Tesouro que correspondam ao Nível Atual do jogo.



Nível
(Níveis 1 a 5)



Zona Inicial
dos Heróis



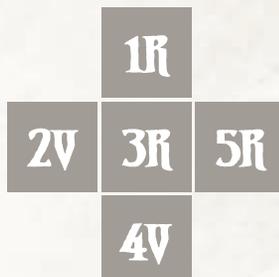
Artefato



Porta
Aberta



Pilar





◆ MISSÃO 10: O CORAÇÃO DA ESCURIDÃO

Vocês conseguiram passar pelo labirinto até chegar no coração dele, aonde a Escuridão enviou o emissário mais vil para executar a sua vontade. Este pode ser o maior e mais perigoso covil que vocês já viram. Há um cheiro pútrido de maldade, prenunciando o monstro que habita neste lugar: o Emissário Sombrio, um demônio de poder inigualável. Matem-no e vocês poderão libertar as suas terras por um bom tempo, permitindo uma preparação para a guerra vindoura. Levem sua luz punitiva até o coração da escuridão!

Peças de mapa necessárias: 1V, 2V, 3R, 4V e 6R.

◆ OBJETIVOS DA MISSÃO

Complete o objetivo para vencer o jogo. Mate o Emissário Sombrio!

- Mate os 3 Estágios do Emissário Sombrio. Cada vez que o Emissário Sombrio é derrotado, ele retorna mais forte.

◆ REGRAS ESPECIAIS DA MISSÃO

- Três Estágios. Esta Missão é separada em 3 Estágios que representam o embrenhamento dos Heróis no covil do Emissário Sombrio.

- Escadas. Os diferentes Estágios são conectados por 2 Escadas. Um Participante pode se Mover da Zona da Escada A de uma peça para a Zona da Escada A na outra peça, mas não há Campo de Visão entre elas. O mesmo vale para a Escada B. Porém, os Heróis só podem se Mover para o próximo Estágio quando o Emissário Sombrio atual tiver sido derrotado.

- Escuridão Esmagadora. À medida que os Heróis se aprofundam nos Estágios inferiores, a escuridão esmagadora começa a se fazer sentir. Quando um Herói chegar às peças dos Estágios 2 e 3, o grupo sofre os seguintes efeitos:

- Estágio 2: No início de cada Rodada, os Heróis sofrem um número de Danos igual ao número de Heróis iniciais, a ser dividido entre os Heróis como os jogadores preferirem.

- Estágio 3: No início de cada Rodada, os Heróis sofrem um número de Danos igual ao dobro do número de Heróis iniciais, a ser dividido entre os Heróis como os jogadores preferirem.

- O Emissário Sombrio. O Demônio Abissal é o Emissário Sombrio, e ele não é considerado como um Monstro Vagante para efeitos de cartas de Evento. Ele começa a ser Ativado apenas depois que a Porta da Câmara dele for aberta.

- Estágio 1: No início do jogo, faça aparecer o Emissário Sombrio na Zona indicada.

- Estágio 2: Quando um Herói entrar no Estágio 2, faça aparecer o Emissário Sombrio na Zona indicada.

- Estágio 3: Quando um Herói entrar no Estágio 3, faça aparecer o Emissário Sombrio na Zona indicada. Não compre uma carta de Tesouro para o Emissário Sombrio do Estágio 3. Em vez disso, compre uma carta de Monstro Vagante Superior e Equipe-a no Emissário Sombrio como se fosse uma carta de Equipamento (os dados e Encantamentos são somados aos do Emissário Sombrio).

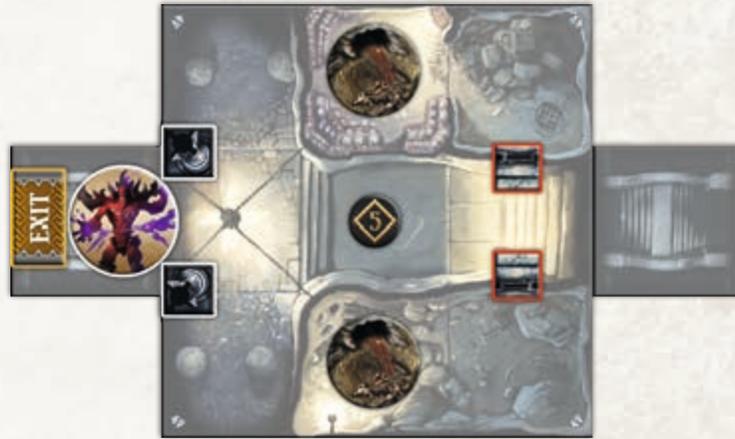
- Câmaras do Demônio. Não resolva cartas de Porta nas Câmaras que contêm o Emissário Sombrio.

- Artefato. Quando o marcador de Artefato for Pego, o Herói o descarta e compra uma carta de Artefato aleatória do baralho.

- Alavancas e Pilares. Os Heróis não podem se Mover ou Atacar através dos Pilares. O último Emissário Sombrio apenas começa a ser Ativado depois que ambos Pilares tiverem sido destruídos. Para destruir os Pilares, os Heróis têm de puxar as alavancas representadas por marcadores de Covil. Quando um Herói gastar uma Ação em uma Zona com um marcador de Covil, vire-o para baixo e destrua um dos Pilares.



ESTÁGIO 3



ESCADA B



ESTÁGIO 2



ESCADA B

ESCADA A



ESCADA A

ESTÁGIO 1



- 
Demônio Abissal
- 
Covil
- 
Artefato
- 
Zona Inicial dos Heróis
- 
Nível (Níveis 1 a 5)
- 
Pilar
- 
Saída
- 
Porta Fechada

4V	
1V	2V
6R	3R



◆ HABILIDADES



As Habilidades estão organizadas em Linhas de Habilidade, que definem e melhoram os Heróis. Os efeitos das Habilidades são descritos nesta seção.

- Em caso de conflito com as regras gerais, as regras das Habilidades sempre prevalecem.
- Assim como os Encantamentos, as Habilidades que afetam a Defesa são resolvidas antes das Habilidades que afetam o Ataque.
- Qualquer Inimigo que possua uma das Habilidades descritas a seguir é considerado como o Herói na descrição da Habilidade, e os Heróis são considerados como os Inimigos.
- Os efeitos das Habilidades a seguir são imediatos e podem ser usados na Rodada em que elas forem adquiridas.

+1/+2 de Vida Máxima – O valor máximo de Vida do Herói passa a ser 6/7, em vez de 5. Adquirir esta Habilidade também aumenta a Vida atual do Herói, curando 1 ou 2 Danos, respectivamente.

+X Ações – O Herói tem X Ações gratuitas a cada Ativação. Se um tipo específico de Ação for indicado, a Ação gratuita só pode ser usada para realizar a Ação específica indicada.

+X Pontos de Movimento por Ação de Mover – O Herói tem X Pontos de Movimento extras para usar em cada uma de suas Ações de Mover.

Comandar – Uma vez por Ativação, o Herói pode gastar uma Ação para permitir que outro Herói realize imediatamente uma Ação gratuita (a ser escolhida pelo outro Herói). (Se isso resultar em um Ataque, ele não gera um Contra-Ataque.)

Espada e Encantamento– O Herói pode usar Ações de Magia para Atacar com Armas Corpo a Corpo, como se elas fossem Armas Mágicas, mas o Alcance ainda é 0.

Evasivo – O Herói pode sair de Zonas com Inimigos ao se Mover.

Investida – Gaste 1 Ação de Combate com o Herói. Ele se Move 1 ou 2 Zonas para uma Zona com pelo menos um Inimigo, e então realiza uma Ação Corpo a Corpo gratuita. *Se houver efeitos de Combate entre parênteses após a Habilidade de Investida, eles só se ativam na Ação Corpo a Corpo concedida pela Investida.*

Provocar – O Herói sempre será considerado como o que tem mais Pontos de Experiência no tabuleiro. Se 2 ou mais Heróis tiverem Provocar, os jogadores escolhem 1 deles.

Regeneração X – No início da Ativação do Herói, cure X Danos dele.

Revide X – Quando o Herói for o Defensor em uma Rolagem de Combate, se o número de for maior que o número de , cause X Danos no Atacante.

Teletransporte X – Gaste 1 Ação com o Herói. O Herói se Move até X Zonas, como se tivesse *Evasivo*.

Tiro Seguro – Gaste 1 Ação de Combate com o Herói. Ele se Move 1 Zona como se tivesse *Evasivo*, e então realiza uma Ação à Distância gratuita. *Se houver efeitos de Combate entre parênteses após a Habilidade de Tiro Seguro, eles só se ativam na Ação à Distância concedida pelo Tiro Seguro.*



HABILIDADES DE COMBATE E ENCANTAMENTOS

As Habilidades de Combate e os Encantamentos são usados durante os Combates. Caso haja algum conflito temporal, as Habilidades e os Encantamentos de Defesa sempre são ativados antes das Habilidades e dos Encantamentos de Ataque.

A primeira parte de uma Habilidade de Combate ou de um Encantamento especifica qual tipo de Combate o Herói precisa estar realizando para usá-lo:

Ataque: Só pode ser usado em uma Ação de Ataque.

Corpo a Corpo: Só pode ser usado em uma Ação de Ataque Corpo a Corpo.

À Distância: Só pode ser usado em uma Ação de Ataque à Distância.

Magia: Só pode ser usado em uma Ação de Ataque Mágico.

Defesa: Só pode ser usado ao se Defender contra qualquer tipo de Ação de Ataque.

Defesa Corpo a Corpo: Só pode ser usado ao se Defender contra uma Ação de Ataque Corpo a Corpo.

Defesa À Distância: Só pode ser usado ao se Defender contra uma Ação de Ataque à Distância.

Defesa contra Magia: Só pode ser usado ao se Defender contra uma Ação de Ataque Mágico.

ENCANTAMENTOS

A diferença entre uma Habilidade de Combate e um Encantamento é que os Encantamentos precisam ser ativados com símbolos de ✨ ou 💎 obtidos nos dados do Participante (ou em outras Habilidades). Logo após o tipo de Combate, mas antes dos dois pontos, os Encantamentos indicam o tipo e a quantidade de símbolos que devem ser gastos para ativar o seu efeito.

Cada Encantamento só pode ser ativado uma vez por Ação de Combate, a menos que ele tenha a palavra-chave Repetir:

(Repetir X) – Indica que o Encantamento pode ser ativado até X vezes por Ação de Combate, gastando os símbolos indicados a cada ativação.

OBSERVAÇÃO: Os Encantamentos que subtraem dados são ativados após a rolagem, então o Herói pode optar por remover os dados com os resultados mais altos. As Habilidades que subtraem dados são ativadas antes da rolagem, então os dados não são nem rolados.

EFEITOS

A última parte de uma Habilidade de Combate ou de um Encantamento é o seu Efeito. Isso é o que acontece quando a Habilidade é usada ou quando o Encantamento é ativado.

+X 🗡 / -X 🗡 – Some ou subtraia X Acertos em relação ao resultado.

Atacante -X 🗡 – Subtraia X Acertos do resultado do Atacante.

+X 🛡 / -X 🛡 – Some ou subtraia X Escudos em relação ao resultado.

Defensor -X 🛡 – Subtraia X Escudos do resultado do Defensor.

+X ✨ – Some X Toma Essa ao resultado.

+X 💎 – Some X Diamantes ao resultado.

+X Danos – Cause automaticamente X Danos extras ao Defensor.

+X 🟠 / +X 🟡 – Some à rolagem X dados de Ataque Vermelhos ou Amarelos (até o limite de 3 dados de cada tipo).

-X 🟠 / -X 🟡 – Subtraia da rolagem X dados de Ataque Vermelhos ou Amarelos.

Atacante -X 🟠 / -X 🟡 – Subtraia da rolagem do Atacante X dados de Ataque Vermelhos ou Amarelos.

+X Dados de Ataque – Some à rolagem qualquer combinação de X dados de Ataque Vermelhos e/ou Amarelos (até o limite de 3 dados de cada tipo).

Atacante -X Dados de Ataque – Subtraia da rolagem do Atacante qualquer combinação de X dados de Ataque Vermelhos e/ou Amarelos (após os dados terem sido rolados, caso se trate de um Encantamento).

+X 🟢 / +X 🔵 – Some à rolagem X dados de Defesa Verdes ou Azuis (até o limite de 3 dados de cada tipo).

-X 🟢 / -X 🔵 – Subtraia da rolagem X dados de Defesa Verdes ou Azuis.

Defensor -X 🟢 / -X 🔵 – Subtraia da rolagem do Defensor X dados de Defesa Verdes ou Azuis.

+X Dados de Defesa – Some à rolagem qualquer combinação de X dados de Defesa Verdes e/ou Azuis (até o limite de 3 dados de cada tipo).

Defensor -X dados de Defesa – Subtraia da rolagem do Defensor qualquer combinação de X dados de Defesa Verdes e/ou Azuis (após os dados terem sido rolados, caso se trate de um Encantamento).

Defensor não rola dados – Subtraia todos os dados da rolagem do Defensor.

+1 Rerrolagem no Ataque – Você pode rerrolar mais uma vez todos os dados de Ataque.

+1 Rerrolagem na Defesa – Você pode rerrolar mais uma vez todos os dados de Defesa.

+1 Rerrolagem no Ataque ou na Defesa – Você pode optar por rerrolar mais uma vez todos os dados de Ataque ou de Defesa.

Cancele um ✨ do Ataque – Subtraia um Toma Essa do resultado do Ataque.

Cancele um 💎 do Ataque – Subtraia um Diamante do resultado do Ataque.

Cancele um ✨ da Defesa – Subtraia um Toma Essa do resultado da Defesa.

Cancele um 💎 da Defesa – Subtraia um Diamante do resultado da Defesa.

Cancele todos os ✨ e 💎 da Defesa – Subtraia todos os Toma Essa e Diamantes do resultado da Defesa.

Cancele todos os ✨ e 💎 do Ataque – Subtraia todos os Toma Essa e Diamantes do resultado do Ataque.



◆ CONDIÇÕES

As Habilidades podem ser precedidas por uma Condição, descrevendo um pré-requisito para que a Habilidade funcione. As Condições estão escritas em **Negrito** e entre [colchetes]. Qualquer coisa escrita após a Condição só estará ativa se a Condição for satisfeita.

[Sede de Sangue X] - Para ativar esta Habilidade, o Herói tem de sofrer voluntariamente X Danos.

[Tributo de Sangue X] - Para ativar esta Habilidade, o Herói ou um Aliado no Campo de Visão tem de sofrer voluntariamente X Danos.

[Duas Armas] - A Habilidade está ativa se o Herói tiver 2 Armas Equipadas.

[Maça ou Martelo Equipado] - A Habilidade está ativa se o Herói tiver uma Arma Equipada que tenha Maça ou Martelo em seu nome.

[Sem Armadura Equipada] - A Habilidade está ativa se o Herói não tiver nenhuma Armadura Equipada.

[Modo Sombrio] - A Habilidade está ativa se o Herói estiver em uma Zona de Sombra.

[Portador de Escudo] - A Habilidade está ativa se o Herói tiver um Escudo Equipado.

[Espada Equipada] - A Habilidade está ativa se o Herói tiver uma Arma Equipada que tenha Espada em seu nome.

[Arma de Duas Mãos] - A Habilidade está ativa se o Herói tiver uma Arma de Duas Mãos Equipada.

[Ferido X] - A Habilidade está ativa se o Herói tiver sofrido X ou mais Danos.



◆ GLOSSÁRIO

Aqui você encontra explicação para alguns dos termos usado nas descrições de outras Habilidades.

Após uma Rerrolagem... - O efeito só se aplica se os dados tiverem sido rerrolados por outros efeitos.

Cure completamente - Cure o Herói até atingir a sua Vida Máxima.



Dobre o número de ✂ - Some à rolagem um número de Acertos igual ao número de ✂ rolados nos dados.

Herói Ativo - O Herói que está realizando sua Ativação. Se estiver fora da Ativação de um Herói, o Herói Ativo é quem estiver com o marcador de Primeiro Jogador.

Mate instantaneamente - Cause automaticamente Dano a um Inimigo em uma quantidade suficiente para matá-lo.

Número de ✂ rolados - Número total de ✂ na Rolagem, antes de serem considerados os ◊ para calcular os Danos.

Rerrolagens - Role os dados novamente, e trate a nova rolagem como sendo o resultado.

Resultado Vazio - Um resultado no dado que não tem nenhum símbolo. Algumas habilidades podem somar ✨, 💎, ✂ ou ◊ a resultados vazios. Esses símbolos são somados à rolagem final.

Se este Ataque não causar Dano... - O efeito só é aplicado se, após considerar os ◊, o Ataque não causar Danos ao Inimigo.

Vire um resultado - Vire o dado para que a face oposta fique voltada para cima e a considere como o resultado do dado.



ÍNDICE

Agentes.....	23
Aliado.....	12
Armas.....	19
Artefato.....	37
Ativação.....	11, 28
Atordoar.....	37
Câmara.....	13
Campo de Visão.....	14
Combate.....	33
Consumível.....	20
Contra-Ataque.....	27
Corredor.....	13
Dados.....	16, 33
Defesa.....	22
Encantamentos.....	22, 34, 53
Equipamento Inicial.....	6
Fase de Evento.....	32
Fase de Experiência.....	31
Fase dos Heróis.....	25
Fase dos Inimigos.....	28
Fase Final.....	33
Folha de Classe.....	18, 31
Guarda.....	23
Guardiões.....	24
Habilidade Exclusiva.....	27
Habilidades.....	52
Heróis.....	17
Inimigos.....	20
Inventário.....	19
Itens.....	20
Marcadores de Objeto.....	27, 37
Micropontas de Experiência.....	38
Modo História.....	38
Modo Sombrio.....	13
Monstros Vagantes.....	23
Movimentação.....	15, 26
Níveis.....	15
Participantes.....	12
Pilar.....	37
Pontos de Experiência.....	31
Porta.....	26
Portador da Vida.....	9
Regras de Turbas.....	36
Ressurreição.....	18
Sala.....	13
Servos.....	21, 23
Tesouro.....	27
Tipo de Combate.....	22
Transmutar.....	27
Trocar.....	27
Turbas.....	23
Vida.....	18, 21, 35
Zonas.....	13

CRÉDITOS



CRIAÇÃO DO JOGO:

Raphaël Guiton, Jean-Baptiste Lullien e Nicolas Raoult

PRODUTOR EXECUTIVO:

Thiago Aranha

ARTE:

Edouard Guiton, Antonio Mainez, Nicolas Fructus, Eric Nouhaut, Mathieu Chow Cheuk e Giovanna Guimarães

DESIGN GRÁFICO:

Mathieu Harlaut, Louise Combal e Marc Brouillon

ESCUultores:

Juan Navarro Perez, Alex Aragorn Marks, Edgar Ramos, Edgar Skomorowski e Arnaud Boudoir

TEXTO:

Bryan Steele

EDITOR:

David Preti

DESENVOLVIMENTO:

Alexandru Olteanu (chefe), Marco Portugal, Fel Barros, Michael Shinall e Fabio Tola

TESTE DO JOGO:

Luiz Alvarez, Gabriel Antonini, Eduardo Buffardi, Fabio Castro, Nahuel Dias, David Doust, Rodrigo Esper, Júlia Ferrari, Rodrigo Fock, Patrícia Gil, João Gois, Thiago Gonçalves, Fabul Henriques, Isadora Leite, Renato Lopes, Lucas Martini, Bruno Meira, Jared Miller, Diego Moraes, Carolina Negrão, Fernando Nogueira, Flávio Oota, Luiza Pirajá, Bruno Podolski, Caio Quinta, Sergio Roma, Ricardo Senaha, Paulo Shinji, Daniel Silva, Rodrigo Sonnesso, Danilo Sparapani, Livia Sparapani, Eduardo Vilela e Amanda Watson

GALÁPAGOS JOGOS:

Equipe formada por pessoas muito legais que acreditam que jogos de tabuleiro são uma forma de entretenimento fantástica!

TRADUÇÃO:

Leonardo Zilio

REVISÃO:

Priscilla Freitas e Matheus Farina

DIAGRAMAÇÃO BR:

Danilo Sardinha

© 2018 CMON Productions Limited, todos os direitos reservados. Nenhuma parte deste produto pode ser reproduzida sem autorização específica. O logotipo Guillotine Games é uma marca comercial da Guillotine Games Ltd. Massive Darkness, CMON e o logotipo CMON são marcas comerciais da CMON Global Limited. Imagens meramente ilustrativas. As miniaturas e os componentes de plástico incluídos são pré-montados e não estão pintados. Produzido na China.

ESTE PRODUTO NÃO É UM BRINQUEDO.

NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 14 ANOS.



As regras do jogo se superpõem às regras deste resumo da Rodada.

1. FASE DOS HERÓIS:

O Primeiro Jogador Ativa seu Herói. Quando ele terminar, cada jogador faz o mesmo no sentido horário, até que todos os Heróis tenham sido Ativados. Cada Herói tem 3 Ações para gastar em sua Ativação, selecionadas da lista a seguir.

- **Mover:** Gaste 2 Pontos de Movimento em:
 - **Mover:** O Herói se move 1 Zona.
 - **Abrir uma Porta:** Compre uma carta de Porta para toda a Câmara quando ela for aberta pela primeira vez.
 - **Pegar:** Pegue todos os marcadores em sua Zona.
 - **Ação de Combate:** Com Magia, Corpo a Corpo ou À Distância.
 - **Reorganizar/Trocar:** Faça trocas com todos os Heróis em sua Zona.
 - **Levantar:** O Herói se recupera de um efeito de Atordoar.
 - **Não Fazer Nada:** As Ações remanescentes são perdidas.
- O seguinte pode ser realizado sem o gasto de Ações:
- **Transmutar:** Descarte 3 cartas de Equipamento e compre uma de 1 Nível mais alto que a carta descartada de menor Nível.
 - **Habilidade Exclusiva:** Gaste 1 Ponto de Experiência para executá-la (*uma vez por Ativação*).

Contra-Ataque: Ao final da Ativação, todos os Inimigos sobreviventes que o Herói atacou são ativados e tentam Atacá-lo.

2. FASE DOS INIMIGOS:

Todos os Inimigos no tabuleiro são Ativados e seguem os seguintes passos:

- Passo 1** - Tentar Atacar um Herói. *Se não for possível, eles prosseguem para o Passo 2.*
- Passo 2** - Mover 1 Zona em direção ao seu alvo.
- Passo 3** - Tentar Atacar um Herói. *Se não for possível, eles prosseguem para o Passo 4.*
- Passo 4** - Mover 1 Zona em direção ao seu alvo.

Prioridade de Alvos:

- 1: Herói ao Alcance com mais XP.
- 2: Herói no Campo de Visão com mais XP.
- 3: Herói em uma Zona de Luz com mais XP.
- 4: Zona Inicial.

3. FASE DE EXPERIÊNCIA:

Gaste Pontos de Experiência para adquirir novas Habilidades.

4. FASE DE EVENTO:

Compre e resolva uma carta de Evento.

5. FASE FINAL:

O jogador seguinte (em sentido horário) recebe o marcador de Primeiro Jogador.

 **Corpo a Corpo:** Alcance 0

 **À Distância:** Alcance 1+

 **Magia:** Alcance 1-2

1. Some os dados do Atacante com os dados do Defensor e realize uma única rolagem (limite de 3 dados de cada tipo).

2. Toma Essa  e Diamantes  nos dados de Defesa podem ativar Encantamentos do Defensor e, nos dados de Ataque, podem ativar Encantamentos do Atacante. Os Encantamentos de Defesa são resolvidos antes do que os Encantamentos de Ataque.

3. Some todos os Acertos  e depois subtraia todos os Escudos  para determinar quantos Danos o Defensor sofre. Se a Vida dele chegar a 0, ele é morto. O Herói recebe o Equipamento que o Inimigo tiver, e mais XP:

SERVO ▶	1 XP ao Herói
CHEFE ▶	3 XP a todos os Heróis
AGENTE ▶	4 XP a todos os Heróis
MONSTRO VAGANTE ▶	5 XP a todos os Heróis

