



O TRIBUNAL CARMESIM

Bem-vindos ao Pátio. Outrora palco de grandes banquetes e suntuosos eventos sociais.
Agora, um ninho pútrido de vermes hematófagos.



Componentes de expansão

Cartas

- 15 Cartas de Missão
- 8 Cartas de Sala
- 4 Cartas de Sala de Chefe
- 8 Cartas de Sala Estígia
- 16 Cartas de Curiosidade

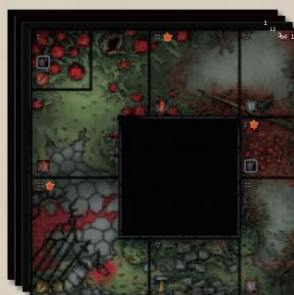


- 80 Cartas de Monstros e Chefões



Azulejos

- 6 Azulejos para Ambientes



Fichas

- 4 ovos de parasitas



Miniaturas

● Monstros da Corte Carmesim



3x Sicofanta



3x Guardião



3x Criado



3x Eles imploram



Crocodiliano



3x Esquire



3x Esquire
Escultura Alternativa



3x Cavaleiro



3x Cortesã



3x Cortesã
Escultura Alternativa

● Chefes da Corte Carmesim



Barão



Guardiã do Jardim



Fonte de Sangue



Escudo de Pedra



Emaciado
Corpo



Corpo



Recheado de sangue
Corpo



Condessa



Condessa
Escultura Alternativa



Visconde



3x Ovo Pulsante



O que é?

A **Corte Carmesim** é uma expansão de localização que você pode adicionar à sua campanha **de Darkest Dungeon**.

A expansão adiciona um local totalmente novo para você explorar, com suas próprias salas, curiosidades, monstros, missões e chefes exclusivos.



Como usar?

No início de uma campanha, os jogadores podem escolher quais locais desejam usar. A caixa básica inclui um local, as Ruínas, mas você pode adicionar mais com as expansões de locais.

Você também pode escolher jogar com qualquer combinação de locais. Todos os heróis estão disponíveis para jogar, independentemente dos locais que você escolher.

Ao optar por adicionar um local à sua campanha, você precisa:

1. Adicione as Cartas de Chefe e Miniaturas do Local. No início da Campanha, embaralhe todas as Cartas de Chefe disponíveis (com base nos Locais que você escolheu para sua Campanha) por nível, criando assim o Baralho de Chefe.

2. Adicione as Cartas de Missão do Local.

Sempre que você escolher uma Missão, deverá selecionar duas Cartas de Missão do nível apropriado de qualquer um dos Baralhos de Missão do Local disponíveis.

Por exemplo, você pode optar por comprar 2 Cartas de Missão do mesmo Local ou de dois Locais diferentes (uma de cada).

3. Adicione os Cartões de Monstros e Miniaturas do Local

Sempre que você iniciar uma Missão, crie o Baralho de Monstros embaralhando as Cartas de Monstros do Local do nível apropriado junto com as Cartas de Monstros comuns do nível apropriado, criando assim o Baralho de Monstros daquele Local.

4. Adicione os Cartões de Curiosidades do Local

Sempre que você iniciar uma Missão, precisará do Baralho de Curiosidades do Local correspondente. Embaralhe as Cartas de Curiosidades exclusivas da Corte Carmesim com as Cartas de Curiosidades Comuns para criar o Baralho de Curiosidades.

5. Adicione os Cartões de Sala e as Peças de Sala do Local.

Sempre que você iniciar uma Missão, você irá

É necessário o deck de cômodos da localização correspondente.

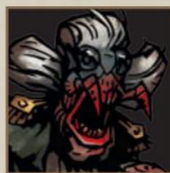
Embaralhe as peças e coloque-as em um local de fácil acesso na mesa. Empilhe também todas as peças de cômodos daquele local por perto.

Observação: Existem algumas áreas com capacidade zero.

Heróis e Monstros podem atravessá-los, mas não podem encerrar seu turno ali.



Os Chefes



Visconde: Ao se deparar com o Visconde, siga estes passos:

1. Encontre a Carta do Quarto do Visconde e a Peça do Quarto e coloque-as em jogo.

2. Posicione a Carta de Combate do Visconde na Postura de Monstro Agressivo e a miniatura na Área correspondente.

3. Coloque a carta Corpo Ensanguentado na Postura Defensiva do Monstro, a carta Corpo na Postura de Ataque do Monstro e a carta Corpo Emaciado na Postura de Suporte do Monstro. Em seguida, coloque as miniaturas nas Áreas correspondentes.

4. Embaralhe quatro cartas de Iniciativa de Herói e três cartas de Iniciativa de Monstro no Baralho de Iniciativa.

Quando o Visconde for derrotado, remova todos os Corpos do jogo.



Condessa: Quando estiver diante da Condessa, siga estes passos:

1. Encontre a Carta do Quarto da Condessa e a Peça do Quarto e coloque-as em jogo.

2. Posicione a Carta de Combate da Condessa na Postura Agressiva de Monstro e a miniatura na Área correspondente.

3. Embaralhe quatro cartas de Iniciativa de Herói e três cartas de Iniciativa de Monstro no Baralho de Iniciativa.



Guardiã do Jardim: Quando você se depara com o Guardiã do Jardim, siga estes passos:

1. Encontre a Carta de Quarto do Guardiã do Jardim e a Peça de Quarto e coloque-as em jogo.

2. Posicione a Carta de Combate Guardiã do Jardim na Postura de Monstro Agressivo e a miniatura na Área correspondente.

3. Coloque a carta Fonte de Sangue na Postura de Monstro de Alcance e a carta Escudo de Pedra na Postura de Monstro de Suporte. Em seguida, coloque suas miniaturas nas Áreas correspondentes.

4. Embaralhe quatro cartas de Iniciativa de Herói e quatro cartas de Iniciativa de Monstro no Baralho de Iniciativa.

Quando o Guardião do Jardim for derrotado, remova a Fonte de Sangue e o Escudo de Pedra do jogo.

Observação: Ao jogar com a expansão Crimson Court, os retângulos pretos encontrados em algumas peças de sala (no jogo base ou nas expansões) são chamados de Paredes Intransponíveis. Esse termo é usado para efeitos de jogo ativados pelo Guardião do Jardim.



Barão: Ao enfrentar o Barão, siga estes passos:

1. Encontre a carta Quarto do Barão e a peça Quarto e coloque-as em jogo.

2. Posicione a Carta de Combate do Barão na Postura de Monstro Agressivo e a miniatura na Área correspondente.

3. Coloque os três Ovos Pulsantes nas três Áreas indicadas com o Ícone de Ovo. 1 em cada Área.

4. Embaralhe quatro cartas de Iniciativa de Herói e quatro cartas de Iniciativa de Monstro no Baralho de Iniciativa.

Ações por rodada:

As ações do Barão por rodada são iguais a 4 menos o número de outros Monstros em jogo. Isso significa que, se o Barão estiver sozinho, ele agirá 4 vezes; se um Monstro for invocado, ele agirá 3 vezes, e assim por diante. Ovos Pulsantes não contam como Monstros.

Quando o Barão for derrotado, remova todos os Ovos e Monstros do jogo.



CRÉDITOS



UM JOGO DE TABULEIRO BASEADO NO VÍDEO
JOGO DA RED HOOK STUDIOS

Diretor de Design: Tyler Sigman

Diretor de Criação: Chris Bourassa

O TRIBUNAL CARMESIM

Designers de jogos: Nick Niotis, Argyris Pougouras

Líder do projeto: Nick Niotis

Desenvolvedores de jogos: Nick Niotis, Argyris Pougouras

Testadores de jogo: Anastasios Grigoriadis, Konstantinos Lekkas

e os testadores de jogo do Dracon Rules Design Studio, Marc

Lagroy, Jean-Baptiste Gaillet, Vassilis Milingos, Thomas

Mastakouris, Sokratis Goundanas, Dimitris Tavoularis,

Isidoros Davazoglou, Thanos Konstantinidis, Konstantinos

Rentas, Stavros Tsiakalos, Christos Tsoukalas

Criador da narrativa: Babis Giannios, Red Hook Studios

Diretores de Arte: Stéphane Gantiez, Christophe Madura

Artista de azulejos: Leni Sheider

Escultores de miniaturas: Edgar Skomorowski, Arnaud Boudoiron

Designers gráficos e editoração eletrônica: Stéphane Gantiez, Sandra

Fournel, Panagiota Tsibalidi

Gerente de Marca: Helena Tzioti

Gerentes de Projeto: Konstantinos Lekkas, Helena Tzioti,

Stephanie Berri

TRADUÇÃO

Gerente de Localização e Linguística: Anne Vétillard

Revisores: Ella Colles, Alfred Moragas Segura, Mari

Schmidt, Anne Vétillard

, Heidi Lajos, Ben Clapperton e

Charles Elliott

VENDAS E COMUNICAÇÃO

Direção de Arte e Comunicação: Christophe Madura

Criadores de conteúdo: Mathieu Rivero, Helena Tzioti

Designers gráficos, Comunicação: Christophe Madura,

Panagiota Tsibalidi, Louis Guillon, Arnaud Marchand,

Laurent Lucchini

Diretor da Comunidade: Sam Healey

Gerente de Comunicações: David "R'Lyeh" Hannoun

Produtor do trailer: Fabien Delarue

Especialista em Vendas: Anna Mentzelopoulou

Diretora de Vendas e Marketing: Helena Tzioti

ATENDIMENTO AO CLIENTE

Chefe de Ciência da Computação: Marco Cervone

Agente de Atendimento ao Cliente: Chris Marra

PRODUÇÃO

Gerente de Produção: Erwann Le Torrivelec, Mike Monnier

Editores: Benoît Vogt, Léonidas Vesperini

Um agradecimento especial aos nossos embaixadores por demonstrarem o jogo durante as convenções!