

# DESCENT:™

JOURNEYS IN THE DARK

SECOND EDITION



## LABYRINTH OF RUIN™

RULES AND QUEST GUIDE

## INTRODUÇÃO

*Uma antiga cidade cheia de perigos e mistério aguarda nas ruínas de Sudanya, uma civilização perdida nas bordas de Terrinoth. Criaturas horríveis assombram cada passo dos heróis, mas aliados poderosos irão guiá-los através do labirinto retorcido da deserta e arruinada cidade.*

*Labyrinth of Ruin é uma expansão para Descent: Journeys in the Dark 2nd Edition, introduzindo uma nova campanha épica aos jogadores. Estão incluídos nesta expansão novos heróis, monstros, classes e muito mais.*

## LISTA DOS COMPONENTES

- Este Livro de Regras/Guia de Missões
- 4 Figuras de Heróis
- 13 Figuras de monstros, consistindo de:
  - 4 Bruxos Goblins; 3 claros e 1 vermelho
  - 4 Volucrix Reavers; 3 claros e 1 vermelho
  - 3 Carrion Drakes; 2 claros and 1 vermelho
  - 2 Arachyura; 1 clara and 1 vermelha
- 2 Dados do poder verdes de 6 lados customizados
- 3 Suportes de plástico
- 4 Fichas de Heróis
- 77 Cartas Pequenas, consistindo de:
  - 43 Cartas de Classe
  - 11 Cartas de itens de venda do Ato I
  - 10 Cartas de itens de venda do Ato II
  - 4 Cartas de Condição
  - 3 Cartas de Relíquias
  - 6 Cartas de Habilidade de Aliados
- 42 Cartas de tamanho normal, consistindo de:
  - 19 Cartas de Overlord
  - 8 Cartas de Monstro
  - 5 Cartas de Tenente
  - 2 Cartas de Aliados
  - 8 Cartas de Eventos em Viagem
- 109 Marcadores, consistindo de:
  - 18 Peças de Mapa
  - 4 Marcadores de Tenente
  - 2 Marcadores de Aliados
  - 8 Marcadores de Elixir
  - 20 Marcadores Hexagonais
  - 1 Marcador de Familiar Lobo
  - 3 Marcadores de Supercrescimento (*Overgrowth*)
  - 5 Marcadores de Condição
  - 7 Marcadores de Objetivo
  - 1 Marcador de Pedra do Sol
  - 20 Marcadores de Dano
  - 20 Marcadores de Fadiga

## VISÃO GERAL DOS COMPONENTES

Esta seção descreve os vários componentes em detalhes.

### FIGURAS DE PLÁSTICO

Os Heróis e monstros incluídos nesta expansão são representados no tabuleiro por figuras de plástico.



### DADOS DE PODER VERDE

Esta expansão adiciona um novo tipo de dado: o dado de poder verde. Estes dados seguem as mesmas regras dos dados de poder vermelhos e amarelos.



### FICHAS DOS HERÓIS

Os heróis nesta expansão tem uma ficha correspondente contendo todas as informações necessárias para jogar com eles.



### CARTAS DE CLASSES

Estas cartas são divididas em quatro decks separados que representam as quatro classes de heróis incluídas nesta expansão: o Apotecário, o Mestre das Feras, Encantador (*Hexer*) e o Caçador de Tesouros. Cada deck contém todos os talentos e equipamentos iniciais pertencentes a cada classe.



### CARTAS DE ITENS

Estas cartas representam os diferentes itens que os heróis podem encontrar ou adquirir no jogo. Elas são divididas em itens do Ato I e itens do Ato II, e são adicionadas aos seus respectivos decks existentes.



### CARTAS DE CONDIÇÃO

Estas cartas descrevem as regras para a nova condição de Amaldiçoado.



### CARTAS DE RELÍQUIA

Estas cartas representam itens únicos e poderosos que podem ser encontrados durante uma campanha.



### CARTAS DE HABILIDADES DE ALIADOS

Estas cartas representam poderosas habilidades que os aliados podem ganhar durante uma campanha.



### CARTAS DE OVERLORD

Estas cartas de Overlord representam um novo deck de cartas de Overlord básicas. Adicionalmente, duas cartas universais estão incluídas, bem como cartas de Recompensa de Missão que ficam disponíveis ao Overlord durante uma campanha.



### CARTAS DE MONSTROS

Cada um dos monstros nesta expansão possuem uma carta de Monstro correspondente do Ato I e Ato II contendo toda a informação pertencente ao monstro.



## CARTAS DE TENENTE

Estas cartas exibem todas as informações para os novos tenentes do Overlord. Alguns tenentes possuem uma carta do Ato I e uma carta do Ato II.

## CARTAS DE ALIADOS

Estas cartas exibem todas as informações para os novos aliados. Os aliados são personagens que são únicos para a campanha “Labyrinth of Ruin” e podem se juntar aos heróis durante as suas aventuras.

## CARTAS DE EVENTOS DE VIAGEM

Estas cartas são usadas para determinar se irá ocorrer algum evento enquanto os heróis estão viajando.

## PECAS DE MAPA

Estas peças recortadas como quebra-cabeças representam os diferentes locais que os heróis exploram durante o jogo. Cada missão possui um layout único que usa diferentes combinações de peças de mapa. Todas as peças são de dupla face, com um lado exibindo um ambiente interno e o outro exibindo um ambiente externo.

## MARCADORES DE TENENTE

Estes marcadores representam os tenentes no mapa. A arte no marcador corresponde a arte da respectiva carta de Tenente.

## MARCADORES DE ALIADOS

Estes marcadores representam os aliados no mapa. A arte no marcador corresponde a arte da respectiva carta de Aliado.

## MARCADORES DE CLASSE

Estes marcadores são usados com as novas classes introduzidas nesta expansão, e consistem de marcadores de elixir para o Apotecário, um marcador único de familiar para o Mestre das Feras e marcadores de encanto (*hex*) para o Encantador.

## FOLHAGEM E SUPORTES DE PLASTICO

Estes marcadores são semelhantes as portas, e são inseridos nos suportes de plástico incluídos. Folhagem (*overgrowth*) representa uma barreira que pode ser atravessada, porém bloqueia a linha de visão.

## MARCADORES DE CONDICAO

Estes marcadores correspondem a carta de Condição Amaldiçoado e são usados para marcar quando um monstro está amaldiçoado.

## MARCADORES DE OBJETIVO

Estes marcadores indicam o local dos objetivos no mapa. Os marcadores de objetivo possuem um verso colorido único para uso em missões específicas.

## MARCADOR DA PEDRA DO SOL

Este marcador representa uma relíquia poderosa usada na campanha “Labyrinth of Ruin”.

## MARCADORES DE DANO E FADIGA

Estes marcadores indicam a quantidade de dano ou fadiga que os heróis sofrem durante uma missão. Os marcadores de dano também são usados para indicar o dano que os monstros, tenentes e aliados sofreram.

## SÍMBOLO DA EXPANSÃO LABYRINTH OF RUIN

Todas as cartas e fichas encontradas nesta expansão são marcadas com o símbolo ao lado para distinguir estes componentes daqueles encontrados no jogo base.

## USANDO ESTA EXPANSÃO

Esta seção descreve como incorporar os componentes de *Labyrinth of Ruin* no jogo base de *Descent: Journeys in the Dark 2nd Edition*.

Antes de iniciar um jogo, todos os jogadores devem concordar sobre qual expansão incluir. Ao incluir esta expansão, os jogadores devem usar todos os componentes desta salvo indicação ao contrário. Isto significa que quando utilizar a expansão *Labyrinth of Ruin*, os jogadores tem acesso aos novos heróis, classes, itens, eventos de viagens, monstros e cartas de Overlord. Simplesmente misture todos os componentes encontrados nesta expansão com os componentes correspondentes encontrados no jogo base (ver “Setup da expansão” abaixo).

As novas cartas de Tenente, Relíquias, Aliados e Habilidades de Aliados são **apenas usadas** quando especificadas em uma missão incluída nesta expansão.

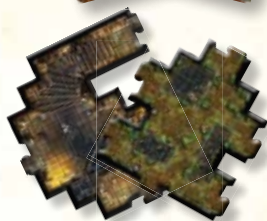
Quando usar várias expansões, simplesmente misture os respectivos componentes. Por exemplo, os jogadores devem misturar as cartas de Itens desta expansão com as cartas de Itens do jogo base, assim como as cartas de Itens de todas as outras expansões que estiverem sendo usadas.

A expansão *Labyrinth of Ruin* inclui uma nova campanha que pode ser jogada ao invés da campanha “The Shadow Rune” encontrada no jogo base de *Descent: Journeys in the Dark 2nd Edition*. Antes de iniciar uma campanha, os jogadores devem concordar em qual campanha jogar, bem como quais expansões incluir. Todos os componentes das expansões escolhidas ficam disponíveis durante toda a campanha.

## SETUP DA EXPANSÃO

Antes de jogar com esta expansão, destaque cuidadosamente todos os marcadores e peças de mapa. A seguir, faça o seguinte:

1. **Incorpore as Novas Cartas:** Adicione todas as cartas de itens de Compra e Eventos de Viagem desta expansão nos seus respectivos decks.  
Pegue as cartas de novas Classes, Condição, Overlord e Monstros e adicione-as a reserva de cartas disponíveis. Estas funcionam da mesma forma que as cartas semelhantes encontradas no jogo base.
2. **Separe as cartas de Campanha:** Coloque as cartas de Tenente, Relíquias, Aliados e Habilidades de Aliados desta expansão separadas. Elas apenas são usadas quando a campanha “Labyrinth of Ruin” for jogada.
3. **Incorpore Outros Componentes:** Adicione o dado de poder verde, as fichas de Herói, as figuras de monstros e heróis, todos os marcadores, e peças de mapa desta expansão aos seus respectivos suprimentos.



# LABYRINTH OF RUIN

## REGRAS DA EXPANSÃO

Esta seção descreve como incorporar as regras e componentes desta expansão no jogo *Descent: Journeys in the Dark 2nd Edition*. É importante observar que todas as regras desta seção devem sempre ser usadas quando estiver jogando esta expansão.

## NOVO DADO DE PODER

O dado de poder verde incluído nesta expansão funciona de forma semelhante aos dados de poder vermelhos e amarelos. Algumas armas e habilidades específicas irão utilizar este dado de poder verde.

## MISSOES

Esta expansão adiciona 19 novas missões, encontradas no Guia de Missões no final deste livro de regras. Durante o passo 1 do Setup geral, estas missões são adicionadas para seleção de missões disponíveis. Estas missões possuem um ou dois encontros e podem ser conectadas para montar uma campanha (ver “Regras da Campanha Labyrinth of Ruin” na página 5).

Se for jogar uma missão do Ato II desta expansão fora da campanha “Labyrinth of Ruin”, os jogadores devem usar as regras de jogo Épico listadas na página 19 do livro de regras do jogo base. Estas missões devem ser jogadas no Nível de Expert.

## NOVAS CLASSES

Esta expansão adiciona quatro novas classes às encontradas no jogo base (uma para cada arquétipo). Estas classes incluem o Apotecário (Curandeiro), Mestre das Feras (Guerreiro), Encantador (Mago) e Caçador de Tesouros (Batedor). Os jogadores heróis podem escolher entre estas classes durante o passo de escolha de classes do Setup do Herói.

## MARCADORES DE ELIXIR

A classe Apotecário possui várias habilidades que interagem com os marcadores de elixir. Estes marcadores são usados especificamente com a classe Apotecário. Quando um jogador escolhe a classe Apotecário durante o Setup dos Heróis, ele coloca os marcadores de elixir em um monte próximo a sua área de jogo.

Cada vez que um jogador é instruído a ganhar um marcador de elixir, ele pega um marcador do suprimento e o coloca em sua ficha de Herói. Cada vez que um jogador descarta um marcador de elixir, ele o remove da sua ficha de herói e o coloca de volta no suprimento. Os marcadores de elixir permanecem nas fichas de Herói entre encontros mas são descartados no final de uma missão. O número de marcadores de elixir que um herói pode ter em sua ficha de Herói é limitado apenas pelo suprimento.

Qualquer herói com um marcador de elixir tem a opção de descartá-lo a qualquer momento durante o seu turno para recuperar dano. Esta habilidade é impressa na carta de Classe do Apotecário “Misturar Elixir” como um lembrete. Quando um herói descarta um marcador de elixir, ele rola um dado de poder vermelho e recupera um dano igual ao número de ♥ rolados no dado. Um herói nocauteado não pode descartar um marcador de elixir durante o seu turno.

Os heróis podem trocar marcadores de elixir seguindo as regras de trocas na página 15 do livro de regras do jogo base.

## MARCADORES DE ENCANTO

A classe encantador tem vários talentos que interagem com os marcadores de encanto. Estes marcadores são usados especificamente com a classe Encantador. Quando um jogador escolhe a classe Encantador durante o Setup dos Heróis, ele coloca os marcadores de encanto em um monte próximo a sua área de jogo.



Quando um monstro é encantado através do uso de uma carta da Classe de Encantador, o jogador herói coloca um marcador de encanto próximo ao monstro como um lembrete. Um monstro com pelo menos um marcador de encanto é conhecido agora como um MONSTRO ENCANTADO. O número de marcadores de encanto que um monstro pode ter é limitado apenas pelo suprimento.

Um herói que estiver atacando um monstro encantado pode descartar um ou mais marcadores de encanto do monstro alvo, após rolar os dados. Para cada marcador de encanto descartado, o ataque causa um dano adicional ao monstro. Esta habilidade está impressa na carta de Classe do Encantador “Encanto enfraquecedor” como um lembrete.

## NOVO DECK DO OVERLORD

Algumas das cartas de Overlord incluídas em *Labyrinth of Ruin* compõem um deck alternativo de 15 cartas básicas. Estas cartas alternativas básicas de Overlord são identificadas pelo símbolo da expansão e são nomeadas como “Básica II”. Este deck alternativo de Overlord pode substituir o deck básico encontrado no jogo base.

No início de uma campanha, o jogador overlord pode escolher com qual deck básico ele deseja usar. O jogador Overlord não pode misturar as cartas básicas entre os decks. Após escolher seu deck básico, ele devolve todas as outras cartas básicas de Overlord de volta para a caixa do jogo, e embaralha todas as cartas pertencentes ao deck escolhido.

Muitas destas cartas de Overlord possuem um efeito adicional se jogadas no arquétipo de herói apropriado. Estas cartas exibem o arquétipo correspondente na própria carta. Quando uma carta é jogada em um herói que corresponde ao arquétipo listado, o efeito descrito na carta é aplicado **em adição** ao efeito normal da carta.

Algumas cartas de Overlord não possuem um custo de experiência e são nomeadas como “Recompensa de Missão”. Estas cartas estão disponíveis apenas como uma recompensa para missões específicas. Quando o Overlord recebe uma destas cartas, ele a embaralha dentro do seu deck de Overlord como se ela fosse uma carta comprada.

## NOVAS CARTAS DE EVENTOS DE VIAGEM

Algumas das novas cartas de Eventos de Viagem incluídas nesta expansão permitem aos heróis escolherem um herói pertencente a um arquétipo específico para manter a carta de Evento em sua área de jogo. Se não houver heróis pertencentes ao arquétipo listado, a carta é descartada e os jogadores continuam até o próximo símbolo de viagem. Se houver um herói pertencente ao arquétipo listado, a carta é colocada em sua área de jogo e pode ser descartada para disparar seu evento. Se uma carta de Evento de Viagem ainda estiver em uma área de jogo de algum jogador no final da missão, a carta é embaralhada de volta no deck de Eventos de Viagem.



## ELEVACAO

Elevação é representada por uma linha vermelha pontilhada ao longo da borda de certos espaços. Estas linhas, também conhecidas como linhas de elevação, bloqueiam movimento mas não a linha de visão. Uma figura não pode mover através de uma linha de elevação, mas ela pode traçar uma linha de visão através dela.



Espaços adjacentes separados por uma linha de elevação ainda são considerados adjacentes. Porém, quando uma figura declara um ataque *corpo a corpo* escolhendo uma figura do lado oposto de uma linha de elevação, a **figura escolhida adiciona um dado de defesa preto para a sua reserva de defesa**. Se o ataque da figura atacante possui a palavra chave **Alcance** (*Reach*), o alvo não adiciona o dado de defesa preto a sua reserva de defesa.

Quando determinar o movimento para monstros grandes, as linhas de elevação bloqueiam o movimento. Porém, quando terminar ou interromper o movimento para monstros grandes, a figura do monstro pode ser colocada em espaços contendo linhas de elevação, contanto que estes espaços estejam vazios. Por exemplo, um monstro grande pode ocupar dois espaços vazios separados por uma linha de elevação. Uma figura com a habilidade “Voar” pode se mover através de linhas de elevação.

## FOLHAGEM

Esta expansão inclui uma nova característica chamada de FOLHAGEM. As folhagens são preparadas de forma semelhante as portas em uma missão e são mostradas como portas verdes no Guia de Missões de Labyrinth of Ruin. As figuras não podem traçar uma linha de visão através de uma folhagem.



Espaços separados por uma folhagem ainda são considerados adjacentes, as figuras não podem atacar através de uma folhagem. Entretanto, as figuras podem se mover através delas. Adicionalmente, quando contar os espaços para uma habilidade, os jogadores podem contar os espaços através da folhagem. Os monstros largos não podem ocupar dois espaços que são separados por uma folhagem.

Uma figura pode executar uma ação de abrir ou fechar uma porta para remover uma folhagem adjacente do mapa e devolvê-la para a caixa do jogo. Quando uma figura faz isto, é para ser considerado que uma porta foi aberta.



## LABYRINTH OF RUIN REGRAS DE CAMPANHA

*Sonhos de fortuna e glória, terras indomadas e mistérios antigos lhe trouxeram para as bordas de Terrinoth, próximo da cidade em ruínas de Sudanya. Pouco se sabe sobre este lugar e seu povo, mas contos e lendas trazem grande fascínio para o aventureiro experiente.*

*Um presságio negro encobre os seus passos quando você descobre os restos espalhados de uma expedição Dunwar a estas terras. Mortos e queimados, os corpos destes exploradores transformam em precaução o que antes era um sentimento de excitação. A caravana de Pylia, seu destino, formado em um acampamento durante várias semanas de comércio local, encontra-se não muito longe na estrada.*

*O destino da expedição o obriga a recordar muitos boatos sombrios sobre a cidade misteriosa. Forças sinistras, magial terrível e um profunda semento do mal levaram à queda de Sudanya, assim é dito. Você vai desvendar os segredos da cidade esquecida, ou será que esta cena horrível irá provar um mau sinal das coisas por vir...?*

**Labyrinth of Ruin** introduz uma nova campanha para **Descent: Journeys in the Dark 2nd Edition** chamada de “The Labyrinth of Ruin”. Esta nova campanha segue muitas das regras para a campanha “The Shadow Rune” encontrada no jogo base. As seguintes regras listam quaisquer mudanças nas regras de campanha encontradas nas páginas 19-22 do livro de regras do jogo base.

## VIAGEM

A campanha “Labyrinth of Ruin” usa um novo mapa de campanha. Todas as viagens são realizadas referenciando o mapa da campanha na contracapa deste livro de regras. Quando jogar esta campanha, **os heróis sempre iniciam a viagem no Pylia Camp** e devem seguir um caminho contínuo para o local da missão escolhida mostrado no mapa.

## ESCOLHENDO AS MISSOES

Os jogadores irão jogar um total de nove missões durante a campanha “Labyrinth of Ruin”. A campanha começa com a missão introdutória chamada “Ruinous Whispers”. As missões remanescentes são escolhidas usando o log da campanha na página 8 deste livro de regras. Os jogadores devem xerografar o log de campanha ou efetuar o download e imprimir uma cópia no site da FFG.

## ATO I

Os jogadores estão restritos a que missões eles podem escolher durante o Ato I da campanha “Labyrinth of Ruin”. Após completar a missão introdutória, o vencedor da missão escolhe “Gathering Forefold” ou “Honor Among Thieves” como a próxima missão a ser jogada. Isto é indicado pelas setas que conectam as missões a missão introdutória. Após completar uma missão do Ato I, o vencedor desta missão escolhe entre as duas missões disponíveis listadas abaixo dela no log da campanha. As missões disponíveis são conectadas pela missão completada por uma seta.

Os jogadores devem observar que duas missões do Ato I são repetidas no log de missões. As missões “Fury of the tempest” e “Back from the Dead” está sempre disponíveis durante o Ato I da campanha, independente de qual missão foi escolhida após completar a missão introdutória.

## INTERLÚDIO

O Interlúdio é uma missão especial que marca a transição do Ato I para o Ato II da campanha. Após completar três missões do Ato I, o Interlúdio deve ser escolhido como a próxima missão. Há duas missões diferentes de Interlúdio e a missão de Interlúdio a ser jogada deve ser escolhida pelo vencedor da última missão do Ato I. O Interlúdio é considerado como uma missão do Ato I.

## ATO II

Após completar o Interlúdio, a campanha muda para o Ato II. Imediatamente faça os passos do Ato II listados na página 22 do livro de regras do jogo básico. O vencedor do Interlúdio escolhe que missão do Ato II será jogada primeiro. Após cada missão do Ato II, o vencedor desta missão escolhe qual a próxima missão do Ato II que será jogada. Quando escolherem missões do Ato II, os jogadores são livres para escolher qualquer missão do Ato II que ainda precisa ser jogada durante a campanha. Após completar três missões do Ato II, é o momento para o Final. Os jogadores resolvem a fase de campanha de forma normal e então os heróis viajam para a missão Final para determinar o grande vencedor da campanha.

## FINAL

A campanha termina com uma emocionante missão conhecida com grande Final. Semelhante ao Interlúdio, há duas missões Finais diferentes. Se os heróis venceram “Tipping the Scales” durante o Ato II, os jogadores devem escolher “A Glimmer of Hope” como missão final. Caso contrário, os jogadores devem escolher “Endless Night” como a missão final. A missão final é considerada como missão do Ato II.

## ESCOLHENDO MISSÕES DO ATO I



Após vencer a missão introdutória, os jogadores heróis podem escolher qual missão do Ato I será jogada depois. Olhando para as missões ligadas à missão de introdução por setas, eles veem que podem escolher entre “Gathering Foretold” ou “Honor Among Thieves” como a próxima missão da campanha.

Os heróis escolhem “Gathering Foretold” como a próxima missão. Após completá-la, o vencedor da missão pode escolher entre “Reclamation” e “Fury of the Tempest” como a próxima missão a ser jogada. Estas missões estão disponíveis porque elas são conectadas por uma seta com a missão completada.

“Barrow of Barri” e “Secrets in Stone” não são conectadas com a missão completada e não ficam mais disponíveis durante a campanha. Estas missões correspondem a história de Raythen, que os jogadores não irão experimentar completamente durante esta campanha. Uma vez que os heróis decidiram seguir a história de Serena, os jogadores terão que jogar outra campanha para experimentar a história do outro aliado.

## ALIADOS

*Labyrinth of Ruin* introduz um novo tipo de personagem que pode se juntar aos heróis durante as suas aventuras chamados ALIADOS. Estes personagens são específicos para a campanha “Labyrinth of Ruin” e apenas aparecem no jogo em algumas missões específicas. Semelhantes aos Tenentes, os aliados são representados no mapa por marcadores de aliados, mas são tratados como figuras de heróis para os propósitos das habilidades dos heróis, habilidades dos monstros, ataques e as cartas do Overlord. Os aliados são tratados como figuras amigas dos heróis e inimigas dos monstros. As cartas de Aliados listam os seus atributos, habilidades, características e os dados usados quando atacam ou defendem.

## CONSEGUINDO ALIADOS

Os jogadores heróis podem receber um aliado como recompensas de certas missões. Quando os jogadores heróis recebem um aliado, eles pegam a carta correspondente e o marcador do Aliado e os colocam na sua área de jogo. Os jogadores heróis devem armazenar os componentes dos aliados com os seus heróis entre as sessões durante uma campanha como lembrete de quais aliados eles possuem.

## HABILIDADES DE ALIADOS

Durante o curso da campanha de *Labyrinth of Ruin*, os heróis terão a chance de atualizar os seus aliados através do uso de habilidades de aliados. Quando os heróis recebem uma habilidade de aliado como recompensa de uma missão, os heróis pegam a carta de Habilidade de Aliado correspondente com o seu Aliado atual. As cartas de Habilidade de Aliado funcionam de forma semelhante as cartas de Classe e listam talentos especiais e ações disponíveis agora para o aliado.



Carta de Habilidade de Aliado

## CONTROLANDO ALIADOS

Certas missões nesta expansão permitem aos heróis controlar um aliado durante a missão. Isto é informado na seção de preparação da missão. Algumas missões indicam especificamente qual aliado é controlado pelos heróis. Outras missões informam “Os heróis controlam seus aliados”, significando que os heróis controlam o aliado recebido durante a campanha. Se estiver jogando uma missão fora da campanha, os heróis podem escolher qual aliados eles controlam. O marcador do aliado deve ser colocado adjacente a um herói no início da missão.

Durante uma missão na qual os jogadores heróis controlam um aliado, os jogadores heróis podem ativar o aliado uma vez a cada turno antes do turno do Overlord. O aliado deve ser ativado antes ou depois que um herói completou seu turno. O aliado não pode ser ativado durante o turno de um herói. Após ativar o aliado, os heróis viram a carta do Aliado para indicar que o Aliado já foi ativado neste turno.

Quando ativar um aliado, este pode executar duas ações. **Apenas uma destas ações pode ser uma ação de ataque.** Os aliados podem realizar as seguintes ações:

- **Mover:** O aliado move um número de espaços igual a sua velocidade.
- **Atacar:** O aliado ataca um monstro. **Semelhantemente aos monstros, um aliado pode atacar apenas uma vez durante a sua ativação.**
- **Reviver um herói:** O aliado revive um herói nocauteado cujo marcador de herói estiver em um espaço adjacente.
- **Ação do Aliado:** Os aliados possuem ações únicas listadas nas suas cartas de aliados ou cartas de Habilidades de Aliados com um . Se uma ação especial permitir ao aliado atacar, **ela conta como a ação de ataque do aliado para a sua ativação.**
- **Abrir ou Fechar uma Porta:** O aliado abre ou fecha uma porta adjacente.
- **Especial:** Algumas missões fornecem aliados com ações únicas para executar. Estas ações são claramente informadas “Como uma ação”.

Os aliados podem sofrer dano e serem afetados por condições. Quando um aliado é derrotado, remova o marcador do aliado do mapa. Um aliado derrotado está essencialmente fora do jogo pelo resto do encontro. Os aliados recuperam todo o dano no final do encontro.

## O MARCADOR DA PEDRA DO SOL

A pedra do sol é uma poderosa relíquia para esta expansão. Além da sua carta de relíquia, a pedra do sol também é representada pelo marcador de perda do sol. Enquanto um herói estiver equipado com a relíquia da "Pedra do sol", ele coloca o marcador de pedra do sol na sua ficha de herói. Se este herói for derrotado, ele deve colocar o marcador da pedra do sol no seu espaço e colocar a sua carta de Relíquia card ao lado.



Como uma ação, um herói ou monstro pode pegar o marcador de pedra do sol. No caso de um herói, coloque o marcador na sua ficha de Herói e este herói recebe a sua carta de Relíquia. No caso de um monstro, coloque o marcador na base do monstro. Se o monstro que estiver carregando a pedra do sol for derrotado, coloque o marcador no espaço do monstro.

Se um monstro está carregando o marcador da pedra do sol no final de qualquer encontro, o marcador é devolvido a caixa do jogo e o Overlord recebe a carta de Relíquia "Sun's Fury" (Fúria do Sol). Qualquer tenente pode usar a relíquia "Sun's Fury" além de qualquer outra relíquia que ele estiver usando mas ele não derruba o marcador de pedra do sol quando é derrotado. Esta é uma exceção as regras normais de relíquia que limitam aos tenentes empunhar apenas uma relíquia de cada vez.

## ANATOMIA DA CARTA DE ALIADO



FRENTE DA CARTA DE ALIADO VERSO DA CARTA DE ALIADO

- 1. Name:** Esta área exibe o nome do aliado.
- 2. Attributes:** Esta área exibe todos os atributos para o aliado (Poder, Conhecimento, Força de Vontade e Consciência).
- 3. Habilidades:** Esta área exibe todas as habilidades para o aliado.
- 4. Características:** Esta área exibe as características (Velocidade, Saúde e Defesa) do aliado. As características do aliado diferem dependendo da quantidade de heróis que estiverem jogando.
- 5. Símbolo de Tipo de Ataque:** Este símbolo mostra o tipo de ataque (*corpo a corpo* ou *a distância*) que o aliado possui.
- 6. Dados:** Esta área informa os dados usados pelo aliado quando estiver executando um ataque.
- 7. Regras da habilidade:** Esta área possui os detalhes completos das habilidades do aliado.

## CREDITS

**Expansion Design:** Adam Sadler

**Creative Content Development:** Rob Kouba, Daniel Lovat Clark, Justin Kemppainen, Alex Davy, Brady Sadler, and Tim Uren

**Editing & Proofreading:** Brendan Weiskotten

**Expansion Graphic Design:** Dallas Mehlhoff and Wil Springer

**Descent: Journeys in the Dark Second Edition Graphic Design:** Dallas Mehlhoff

**Graphic Design Manager:** Brian Schomburg

**Art Director:** Andrew Navaro

**Cover Art:** Alex Aparin

**Map Art:** Henning Ludvigsen

**Interior Art:** Yoann Boissonnet, Simon Eckert, David Griffith, Johannes Holm, Charlene Le Scanff, and Christina Vela

**Production Manager:** Eric Knight

**Executive Game Designer:** Corey Konieczka

**Executive Game Producer:** Michael Hurley

**Publisher:** Christian T. Petersen

**Playtesters:** Kaitlyn Bendt, Laura Bowman, Rachele Brown, Rom Brown, Ben Burch, Jhonn Clements, Michael Combellick, Marcel Cwertetschka, Chris J Davis, Christopher Estelberger, Simon Forsbrook, Sean Joesbury, Stephen Kalmas, James Kniffen, Alena Koliander, Josh Lewis, Scott Lewis, Mai-Li Le, Jed McDonald, Isabella Mattasits, Darren Nakamura, Olivier Namet, Michael Powell, Ian Tollen, Chad Valente, James Voelker, Jason Walden, Collin Webster, Daryl Wilson, Galen Woltkamp-Moon, Stuart Woltkamp-Moon, Donnie Wood, Patrick Wood, Shannon Wood, and Jamie Zephyr

© 2013 Fantasy Flight Publishing, Inc., all rights reserved. No part of this product may be reproduced without specific permission. *Descent: Journeys in the Dark, Labyrinth of Ruin*, Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply, and the FFG logo are ™ or ® of Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games is located at 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, USA, and can be reached by telephone at 651-639-1905. Retain this information for your records. Warning! Not suitable for children under 3 years due to small parts. Choking hazard. Actual components may vary from those shown. Made in China. THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE OF PERSONS 13 YEARS OF AGE OR YOUNGER.

**Visit Us on the Web**

**WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM**



## LABYRINTH OF RUIN

### CAMPAIGN LOG

#### INTRODUCAO

Ruinous Whispers

Gathering Foretold

Honor Among Thieves

Reclamation

Fury of the Tempest

Barrow of Barris

Fury of the Tempest

Through the Mist

Back from the Dead

Secrets in Stone

Back from the Dead

#### INTERLUDIO 1

Pilgrimage

#### INTERLUDIO 2

Fortune and Glory

Heart of the Wilds

Fountain of Insight

Web of Power

Let the Truth be Buried

Fire and Brimstone

Tipping the Scales

#### FINAL 1

Endless Night

#### FINAL 2

A Glimmer of Hope

XP do Herói

XP

Ouro dos Heróis

Overlord  
XP

XP

## DESCRIÇÕES DOS MONSTROS



**Volucrix Reaver:** A origem destas criaturas aterradoras é um grande mistério, e nenhum estudioso no seu perfeito juízo se atreveria para que ele não descubra mais intimamente do que elas são capazes. Com nenhuma intenção ou objetivo além da carnificina irracional, estes seres com lâminas são quase invencíveis, especialmente quando encontrados em grandes números.



**Bruxo Goblin:** Nada está certo de como a estúpida raça Goblin conseguiu descobrir como usar magia, mas ninguém pode questionar o resultado. Embora cegos, brutais e inegavelmente maus, estes feiticeiros Goblins provaram-se igualmente viciosos e eficazes, possuindo um poder que muitos acreditam ser muito além do seu intelecto.



**Arachyura:** Levam muitos anos na mais profunda das cavernas para que uma aranha simples se transforme para um tamanho absurdo, mas, até agora, a sua natureza reclusa faz com que sejam raramente encontradas. O motivo pelo qual estas criaturas emergiram de suas tocas escuras é desconhecido, mas é um sinal de más notícias a todos povos que habitam a superfície.



**Carrion drakes:** Como devoradores de carniça, eles subsistem sobre a doença e a decadência. Frequentemente encontrados perto de áreas com água e mantendo uma tendência de atividade noturna, estas criaturas vis podem ajustar seus hábitos quando há algo por perto para devorar, mesmo se ainda houver um pouco de vida restante na pobre alma...



# DESCRIÇÕES DOS PERSONAGENS

## HERÓIS

**Ulma Grimstone:** Sendo uma anã com décadas de experimentação alquímica, Ulma Grimstone é duramente pressionada para lembrar a última vez que teve descanso. Ultimamente, no entanto, ela passa a maior parte do seu tempo no campo, em busca de estranhos, novos componentes, e suas habilidades continuam a melhorar a cada dia. Melhor ainda, como ela entende, as suas primeiras cobiças estão finalmente começando a voltar a crescer as suas unhas e dentes.

**Logan lashley:** Nunca se voluntariou através da bondade do seu coração, Logan lashley trabalha para o maior lance e conhece uma boa oportunidade quando aparece. Hábil o suficiente para ter acumulado bastante riqueza para viver o resto de seus dias, ele continua a exercer o seu ofício por pura diversão. Embora a lealdade não esteja em posição tão alta na sua lista de características pessoais, ele conhece o valor de um bom aliado, bucha de canhão ou bode expiatório...

**Dezra a Vil:** Um fascínio profundo e aptidão com a magia negra fez de Dezra uma pessoa excluída durante toda a sua vida, mas isso nunca a incomodou. Seus trejeitos e hábito de olhar para as pessoas como se as tivessem dissecando deu a ela o título de “Vil”, e suas tendências estranhas levaram frequentemente aos habitantes das cidades a solicitar a sua partida a força. Isso também não a incomodava. Para Dezra, descobrir os segredos da carne e da magia sempre foi mais importante do que as armadilhas mesquinhas da sociedade educada, e não há força no mundo para impedi-la de satisfazer a sua curiosidade mórbida.

**Pioneiro Durik:** Desde os primeiros momentos de sua vida, Durik se sente mais confortável nas florestas do que em qualquer cidade ou vila. Para ele, nada pode superar a sensação da grama macia sob os pés e uma brisa fresca olhando um céu noturno estrelado. Como tal, ele tem provado ser vez ou outra um rastreador valioso e guia, facilmente capaz de encontrar abrigo e sustento nos lugares menos hospitaleiros, para descobrir um caminho de viagem seguro na noite mais escura, e defender a si mesmo e seus companheiros contra os perigos mortais das florestas.

## TENENTE

**Ariad:** Um feiticeira hedionda e profundamente inteligente, Ariad não vai parar até trazer a escuridão total para o mundo e seus habitantes. Apesar de seus motivos não serem claros, ela continua a ser uma inimiga poderosa que não pode ser subestimada.

## ALIADOS

**Raythen:** Sobrevivente do massacre da expedição Dunwarr, este esperto ladino entende uma coisa simples: quanto maior a aposta, maior a recompensa. Não se assusta facilmente, ele sabe que há algo valioso em Sudanya para criar este tipo de resposta brutal. Quaisquer que sejam as riquezas que podem ser encontradas, Raythen apenas precisa encontrar um outro grupo de heróis que possam auxiliá-lo a procurá-las.

**Serena:** Esta sacerdotisa pacífica de tradição Sudanyana viveu sozinha no deserto por muitos anos, seus dias eram preenchidos com a busca das necessidades de sobrevivência e meditação interminável. Linda e poderosa, ela sabe que o momento em que será chamada a servir a cidade anitga se aproxima, e ela não tem a intenção de fugir de seu dever.



# Labyrinth of Ruin

GATHERING FORETOLD

BACK FROM THE DEAD

FURY OF THE TEMPEST

THROUGH THE MIST

SECRETS IN STONE

BARROW OF BARNIS

PYLIA CAMP

RECLAMATION

INTERLUDE

HEART OF THE WILDS

FIRE AND BRIMSTONE

HONOR AMONG THIEVES

FOUNTAIN OF INSIGHT

TIPPING THE SCALES

WEB OF POWER

FINALE

LET THE TRUTH BE BURIED

