

DESCENTTM

JOURNEYS IN THE DARK

SECOND EDITION



RULES OF PLAY

Introdução

Eles se arrastaram escada abaixo o mais silenciosamente possível, sem se atrever a anunciar a sua presença a qualquer asseclas imundos escondidos nas trevas. O fraco brilho da pedra encantada de Loric pouco fez para iluminar a escuridão crescente. Jain lentamente pegou uma flecha, graciosamente puxando a corda do do arco, a pequena silhueta de Tomble girou suas facas atrás dela. Avric suspirou, “estejam preparados”.

“Saudações, bravos heróis”, uma voz barulhenta foi anunciada das trevas. “Vocês vieram de tão longe! É uma pena que a sua jornada termina aqui...” A medida em que a voz se transformava em uma distante gargalhada, dezenas de formas monstruosas emergiram para cercar os heróis. O local tremeu ao som da batalha.

Visão Geral do Jogo

Descent: Journeys in the Dark Second Edition é um jogo para dois a cinco jogadores em que um deles assume o papel de Overlord, enquanto os outros jogadores assumem os papéis dos heróis. Durante cada partida, os heróis realizam missões se aventurando por cavernas perigosas, ruínas antigas, *dungeons* sombrias e florestas amaldiçoadas. Ao longo do caminho, eles irão batalhar com monstros, ganhar riquezas, e tentarão impedir o Overlord de realizar seu plano maligno.

Objetivo do Jogo

Antes de cada partida, os jogadores irão selecionar uma das missões listadas, no Guia de Missões. Cada missão apresenta aos jogadores objetivos específicos que precisam ser completados para ganhar a partida. Os heróis vão jogar como um time, enquanto o Overlord joga sozinho.

O jogo também pode ser jogado como uma campanha com múltiplas missões unidas para formar uma história épica. Durante uma campanha, os jogadores ganham upgrades e aumentam o poder no curso de várias sessões. A maioria deste livro de regras é escrito assumindo que os jogadores estão jogando um único cenário (e não a campanha). As regras da campanha serão explicadas adiante neste livro de regras (ver “Regras de Campanha” na página 19).



Lista dos componentes

Este jogo inclui o seguinte:

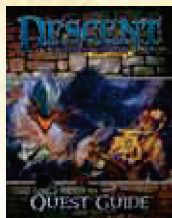
- Este livro de regras
- 1 Guia de Missões
- 8 Miniaturas de Heróis
- 31 Miniaturas de monstros:
 - 5 Zumbis; 4 brancos e 1 vermelho
 - 5 Goblins arqueiros; 4 brancos e 1 vermelho
 - 5 Aranhas de Caverna; 4 brancas e 1 vermelha
 - 4 Flesh Moulders; 3 brancos e 1 vermelho
 - 4 Barghests; 3 brancos and 1 vermelho
 - 2 Ettins; 1 branco and 1 vermelho
 - 2 Elementais; 1 branco and 1 vermelho
 - 2 Merriods; 1 branco and 1 vermelho
 - 2 Dragões das Sombras; 1 branco and 1 vermelho
- 9 dados de seis lados customizados:
 - 1 Dado de Ataque Azul
 - 2 Dados de Poder Vermelho
 - 2 Dados de Poder Amarelo
 - 1 Dado de Defesa Marrom
 - 2 Dados de Defesa Cinzas
 - 1 Dado de Defesa Preto
- 7 Suportes de plástico
- 8 Fichas de Heróis
- 1 Bloco de fichas de campanha
- 152 Pequenas cartas:
 - 84 Cartas de Classe
 - 20 Cartas de itens de venda do Ato I
 - 14 Cartas de itens de venda do Ato II
 - 16 Cartas de Condição
 - 12 Cartas de Pesquisa
 - 6 Cartas de Relíquias
- 84 Cartas de tamanho normal:
 - 40 Cartas de Overlord
 - 18 Cartas de Monstro
 - 12 Cartas de Tenente (Lieutenant)
 - 10 Cartas de Eventos em Viagem
 - 4 Cartas de Ativação
- 205 Marcadores
 - 48 Peças de Mapa
 - 45 Marcadores de Dano
 - 35 Marcadores de Fadiga
 - 7 Portas
 - 16 Marcadores de Herói
 - 9 Marcadores de Procura
 - 6 Marcadores de Tenente
 - 10 Marcadores de Objetivo
 - 8 Marcadores de Aldeões
 - 20 Marcadores de Condição
 - 1 Marcador de reanimação de Familiar

Visão Geral dos Componentes

Esta seção descreve os vários componentes em detalhes.

Guia das Missões

O guia das missões lista todas as missões no jogo, incluindo o setup, regras especiais, e os objetivos para cada missão. Os jogadores irão utilizar este guia como referência para escolher e preparar cada missão.



Miniaturas de Plástico

Os heróis e monstros são representados no tabuleiro como miniaturas de plástico. As miniaturas dos heróis são cinza, enquanto cada monstro pode ser branco ou vermelho. Monstros brancos representam monstros asseclas e vermelhos são monstros mestres, versões mais poderosas que os asseclas.



Dados Customizados

Estes dados são usados para resolver ataques, testes, e outros elementos semelhantes do jogo que dependem de um determinado resultado aleatório.



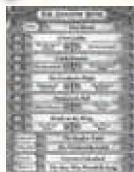
Fichas dos Heróis

Cada ficha de herói contém toda a informação que um jogador necessita para jogar com um herói.



Fichas de Campanha

Estas fichas são usadas durante a campanha. Os jogadores as utilizam para guardar informações importantes entre as sessões de jogo durante a campanha.



Cartas de Classe

Estas cartas são divididas em oito decks separados que representam as oito diferentes classes de heróis no jogo. Cada deck contém todos os talentos e equipamentos iniciais pertencentes a classe.



Cartas de Itens

Estas cartas representam os diferentes itens que os heróis podem encontrar ou comprar no jogo. Eles são divididos em itens do Ato I e do Ato II.



Cartas de Condição

As regras para os diferentes efeitos em curso no jogo estão listadas nestas cartas. Quando uma miniatura é afetada com uma condição, os jogadores usam estas cartas para verificar os seus efeitos.



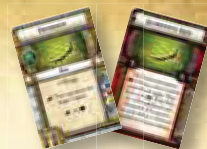
Cartas de Procura

Estas cartas representam itens úteis que os heróis podem descobrir durante uma missão. As cartas de Procura são puxadas quando um herói realiza uma ação de procurar. Durante uma campanha, os heróis também recebem as moedas de ouro listadas na carta.



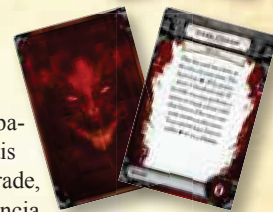
Cartas de Relíquia

As cartas de Relíquia representam itens únicos e poderosos na campanha. Estes itens podem ser adquiridos pelos heróis ou pelo Overlord.



Cartas do Overlord

O jogador Overlord usa estas cartas para executar várias habilidades, tais como beneficiando monstros ou plantando armadilhas para os heróis. Há as cartas básicas, com as quais o Overlord começa o jogo, e as cartas de upgrade, que ele pode adquirir com pontos de experiência quando estiver jogando a campanha.



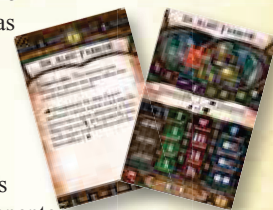
Cartas de Monstro

Estas cartas listam todas as informações para os diferentes monstros do jogo. A frente da carta exibe importantes características e habilidades do monstro, enquanto o verso informa regras detalhadas para todas as habilidades do monstro bem como o número de miniaturas a serem usadas baseado no número de heróis no jogo. Cada monstro possui cartas do Ato I e cartas do Ato II.



Cartas de Tenente

De forma similar as cartas de monstro, estas cartas listam informações sobre os aliados mais poderosos do Overlord, conhecidos como Tenentes. Cada Tenente possui cartas do Ato I e do Ato II.



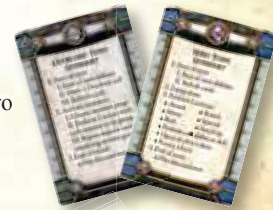
Cartas de Eventos de Viagem

Durante a campanha, estas cartas determinam se irá ocorrer algum evento enquanto os heróis estão viajando.



Cartas de Ativação

Estas cartas possuem um resumo para os turnos dos heróis e do Overlord, e marcam que heróis completaram o seu turno. Há quatro cores diferentes destas cartas e cada cor corresponde a cor do marcador de herói.



Peças dos mapas

estas peças dos mapas representam diferentes locais que os heróis exploram durante o jogo. Cada missão tem um layout único que utiliza diferentes combinações de mapas. Todos os pedaços dos mapas são de face dupla, com um lado exibindo um ambiente interior e o outro exibindo um ambiente externo.



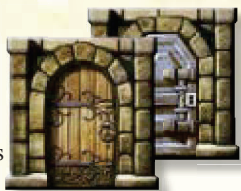
Marcadores de Dano e de Fadiga

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 e tenentes sofrem.



Portas e Suportes de Plástico

Estas portas são colocadas no mapa em algumas missões. Há portas normais e portas trancadas. Antes de jogar o jogo, insira cada marcador de porta em um suporte de plástico.



Marcadores de Heróis

Estes marcadores são utilizados para indicar informações importantes como instruções pelas regras ou efeitos de cartas.



Marcadores de Procura

Estes marcadores marcam os espaços numa missão onde os heróis podem procurar por itens, poções e itens específicos da missão. Um destes marcadores possui um verso único e é apenas utilizado em algumas missões.



Marcadores de Tenente

Estes marcadores representam tenentes no mapa. A arte no marcador coincide com a arte na carta de Tenente correspondente.



Marcadores de Objetivo

Muitas missões no jogo possuem diferentes objetivos para o jogador Overlord e para os heróis. Estes marcadores indicam os locais dos objetivos no mapa. Os marcadores de Objetivo possuem um verso único colorido para uso em missões específicas.



Marcadores de Aldeões

These tokens represent the different characters that heroes can encounter in quests, such as villagers, guards, or other characters important to a particular quest. The Quest Guide lists any special rules regarding these characters.



Marcadores de Condição

Estes marcadores para indicar quando os monstros são afetados por alguns efeitos. Estes marcadores correspondem as várias cartas de Condição.



Marcador de Familiar

Este marcador é usado para representar um familiar controlado por um jogador herói. Neste caso, o Reanimado do Necromante.



Antes do Jogo

Antes de jogar *Descent: Journeys in the Dark Second Edition*, destaque cuidadosamente todos os marcadores e pedaços dos mapas, então, insira os marcadores das portas nos suportes de plástico.

Algumas das miniaturas de monstros maiores podem necessitar de uma montagem básica. Os jogadores devem simplesmente as peças apropriadas das miniatures na figura do monstro correspondente. Se os jogadores quiserem, podem colocar um pouco de cola durante a montagem.

Setup

A preparação de uma partida de *Descent: Journeys of the Dark 2nd Edition* envolve diferentes passos para o jogador Overlord e os jogadores heróis. Certas missões podem ter instruções específicas de preparação listadas no Guia de Missões. As seguintes instruções foram escritas assumindo que os jogadores estão usando o jogo básico. O jogo básico é uma única missão realizada no curso de uma única sessão. Os jogadores também podem jogar missões como parte de uma campanha ou a variação de jogo Épica (ver “Regras de Campanha” e “Jogo Épico” na página 19).

Setup geral

Antes de iniciar, prepare o jogo fazendo o seguinte:

1. **Escolha uma missão:** *Descent: Journeys of the Dark 2nd Edition* inclui 16 missões únicas (juntamente com 4 missões específicas de campanha) com instruções de setup específicas e objetivos para os heróis e o Overlord. Quando estiver escolhendo uma missão para jogar, verifique o Guia de Missões. Para a primeira partida dos jogadores, sugerimos escolher “First Blood”, uma missão introdutória.
2. **Montar o mapa:** Os jogadores devem verificar o diagrama “Encontro 1” da missão escolhida no Guia de Missões para montar o mapa. Coloquem as portas utilizadas na missão como indicado no Guia de Missões.
3. **Escolha dos papéis dos jogadores:** Os jogadores devem decidir quem irá fazer o papel de Overlord. É recomendado que o jogador mais experiente faça este papel. Todos os outros jogadores irão fazer o papel de heróis. Se os jogadores não concordarem, esta decisão deve ser feita aleatoriamente (como por exemplo, através de um dado).
4. **Preparação dos marcadores:** Organize todos os marcadores de dano, fadiga, heróis e condição em pilas por tipo. Coloque cada pilha de marcadores em um local de fácil acesso aos jogadores.
5. **Monte o deck de Pesquisa e as Cartas de Condição:** Pegue todas as cartas de Pesquisa e as embaralhe. Coloque o deck de Pesquisa com a frente para baixo em local de fácil alcance para os jogadores. Coloque as Cartas de Condição em pilhas separadas baseadas pelo tipo, com fácil acesso.

Arquétipos dos Heróis

Todo herói possui um arquétipo que é impresso na sua ficha. Este arquétipo define que classes estão disponíveis para aquele herói. Os arquétipos são:



Guerreiro
(Warrior)



Curandeiro
(Healer)



Mago
(Mage)



Batedor
(Scout)

Setup dos Heróis

Após finalizar o setup geral, os jogadores heróis devem continuar o setup com os passos abaixo. O jogador Overlord então irá realizar o seu setup (ver “Setup do Overlord”).

1. **Pegar as Cartas de Ativação e Marcadores de Heróis:** Cada jogador escolhe uma Carta de Ativação e pega os marcadores de herói da cor correspondente.
2. **Escolher os heróis:** Todos os jogadores devem concordar em qual jogador deve controlar cada herói. Cada jogador pega uma ficha do herói e a miniatura correspondente. Em uma partida de dois jogadores, o jogador herói controla dois personagens diferentes (Ver “Jogo para dois”, p. 18).

3. **Escolher as Classes:** Cada jogador herói deve escolher um deck de classe que corresponda ao ícone de arquétipo do herói escolhido (impresso na ficha de herói). Cada arquétipo possui diferentes classes disponíveis; Há duas classes disponíveis para cada arquétipo no jogo, cada uma definindo que talentos ficarão disponíveis para um herói naquela classe. Todos os decks pertencentes a classes não escolhidas devem retornar para a caixa do jogo.

Quando um jogador escolhe uma classe para o seu herói, ele pega o deck de cartas para esta classe (ver “Anatomia da Carta de Classe”, na página 8). Este deck de classe inclui os equipamentos iniciais para o herói, bem como os talentos associados com a classe. Um jogador não pode escolher uma classe que não corresponda ao ícone de arquétipo exibido na ficha do herói. Além disso, um jogador não pode escolher uma classe que já foi selecionada por outro jogador.

4. **Escolher talentos:** Cada herói inicia o jogo com o talento básico (a carta de talento sem ícone de experiência) e equipamento inicial do seu deck de classe.

Quando estiver jogando uma partida básica, todos os outros talentos devem ser colocados na caixa do jogo. Eles devem ser apenas utilizadas se estiver jogando uma campanha ou a opção de jogo Épico (ver pg. 19)

5. **Posicionar os heróis:** Cada jogador coloca a miniatura de seu herói no mapa na área indicada nas regras da missão. Normalmente em uma peça de entrada



Setup do Overlord

O jogador overlord executa os seguintes passos após os heróis terminarem a preparação deles (ver “Setup dos heróis”).

1. **Escolher os monstros:** O Guia das Missões lista as opções de grupos de monstros disponíveis para o Overlord na missão escolhida. Ele pega as cartas de monstros do Ato I e as miniaturas dos grupos de monstros escolhidos e as coloca na sua frente. Ver “Monstros” na página 2 do Guia de Missões para mais regras na escolha dos monstros.

Muitas missões também apresentam um tenente específico que o Overlord utiliza durante a missão. O jogador overlord pega as cartas de Tenente do Ato I e o respectivo marcador e os coloca na sua frente.

2. **Preparar o setup da missão:** O overlord deverá olhar a seção “setup” da missão escolhida e seguir as instruções listadas lá. Isto inclui posicionar as miniaturas dos monstros, os marcadores de objetivo, de pesquisa e de aldeões como indicado no mapa da missão.

3. **Criar o deck do overlord:** O jogador overlord embaralha as 15 cartas básicas para criar seu deck de Overlord.

Quando estiver jogando uma partida básica, todas as outras cartas de Overlord devem ser retornadas a caixa. Estas cartas apenas devem ser usadas na campanha ou na opção de jogo Épico (ver “Regras de campanha” e “Jogo Épico” na página 19).

4. **Puxar as cartas de Overlord:** o jogador overlord puxa um número de cartas de overlord **igual ao número de heróis** para a sua mão (ver “Cartas de Overlord” na página 16).

Após os jogadores terminarem o setup dos heróis e do overlord, eles estão prontos para começar a jogar a partida.

Detalhes de uma Peça de Mapa



1. **Peça do mapa:** Uma peça de mapa é um marcador único largo usado com outras peças para poder montar o mapa da missão.
2. **Espaço:** Cada peça de mapa consiste de vários espaços quadrados (como o marcado em vermelho). Os espaços podem ter regras especiais dependendo do seu conteúdo.
3. **Código da peça:** Todas as peças de mapa possuem um único código para identificá-las facilmente. Cada código consiste de um número e uma letra.
4. **Borda:** Cada peça de mapa apresenta uma borda estilo quebra-cabeças utilizada para ligar as outras peças. As bordas pretas de uma peça representam paredes intraspônáveis que normalmente não podem ser atravessadas. (ver “Saindo do mapa”, p. 9)

Diagrama de Setup (jogo de quatro jogadores)



- Mapa:** O mapa é preparado na área central de jogo com as miniaturas de heróis e monstros, marcadores de pesquisa, marcadores de objetivos colocados nos espaços indicados no Guia de Missões.
- Fichas de Heróis:** Os jogadores heróis colocam as suas fichas com face para cima na frente deles.
- Cartas de Classe:** Os jogadores heróis colocam suas cartas de Classe com face para cima na frente deles, perto das fichas.
- Cartas de Ativação e Marcadores de Herói:** Os jogadores heróis colocam suas cartas de ativação com os marcadores de herói correspondentes na frente deles, para fácil referência.
- Cartas de Overlord:** O jogador Overlord embaralha seu deck de cartas de Overlord e o coloca na sua frente.
- Cartas de Monstro:** O jogador Overlord pega todas as cartas de monstro necessárias para a missão, indicadas no Guia de Missões e os coloca na sua frente;
- Suprimento de marcadores de Dano e Fadiga:** Coloque todos os marcadores de dano e fadiga em pilhas separadas com alcance fácil.
- Cartas de Procura:** Embaralhe o deck de cartas de Procura e o coloque com face para baixo próximo ao mapa.
- Cartas de Condição e Marcadores:** Coloque todas as cartas de condição e marcadores em local de fácil alcance aos jogadores.
- Dados:** Coloque todos os dados próximos à área central do jogo e em local de fácil alcance aos jogadores.

Jogando o Jogo

Descent: Journeys in the Dark Second Edition é jogado em rodadas. Cada rodada consiste de cada jogador realizar um turno, começando com um dos heróis. Cada jogador completa seu turno inteiro antes de outro jogador começar o seu. Em cada rodada, os jogadores heróis decidem como grupo, a ordem em que eles desejam agir. Esta ordem pode ser diferente a cada rodada. Se eles não concordarem, então devem prosseguir em sentido horário, começando com o jogador sentado a esquerda do overlord. Depois que todos os jogadores terminarem seus turnos, o turno do overlord é iniciado. Após o overlord ter terminado, a rodada acaba e uma nova rodada é iniciada.

Anatomia de uma ficha de herói



VERSO DA FICHA

1. **Nome do Herói e Arquétipo:** Esta área exibe o nome do herói e o arquétipo ao qual está associado. Quando escolher uma classe, o símbolo do arquétipo deve coincidir com o deck de Classes correspondente, a fim de que esta classe possa ser escolhida.
2. **Características:** Todas as características do herói são exibidas aqui. As características listadas são, de cima para baixo, **VELOCIDADE** (*Speed*), **SAÚDE** (*Health*), **RESISTÊNCIA** (*Stamina*) e **DEFESA** (*Defence*). A velocidade indica quantos pontos de movimento uma figura recebe quando executar uma ação de mover. A saúde de uma figura é a quantidade de dano que ela pode sofrer antes de ser derrotada, enquanto resistência representa o máximo de fadiga que ela pode sofrer (ver “Dano e Saúde” e “Fadiga e Resistência” na página 13). Um valor de defesa de um herói exibe o tipo de dados de defesa que ele pode rolar quando for atacado.
3. **Habilidade de Herói:** Todos os heróis possuem uma única habilidade que é exibida aqui.
4. **Atributos:** os atributos são exibidos nesta área. Os atributos listados são **PODER** (*Might*) , **CONHECIMENTO** (*Knowledge*) , **FORÇA DE VONTADE** (*WillPower*) , **CONSCIÊNCIA** (*Awareness*) . Estes atributos são frequentemente testados em momentos diferentes, para verificar se o herói é capaz de executar uma habilidade especial, resistir a ataque especial de monstros, ou evitar armadilhas postas pelo Overlord. (p. 15)
5. **Feito Heróico:** Esta área exibe o Feito Heróico do herói. Quando um herói utilizar seu feito heróico, o jogador deve virar sua ficha de herói para indicar que já o usou o seu feito heróico (ver “Feitos heróicos” na página 15).

Resumo do Turno de Herói

Durante cada turno do herói, o jogador ativo executa os seguintes passos nesta ordem:

1. **Início do turno:** Durante este passo, quaisquer efeitos que estiverem afetando o herói que duram “até o início do seu próximo turno” acabam. Além disso, o jogador pode usar quaisquer habilidades que indicam “no início do seu turno”. Em seguida o jogador renova suas cartas exaustas (ver “Utilizando e Renovando cartas” na página 8).
2. **Equipar os itens:** Se o jogador desejar equipar diferentes itens, ele deve fazer neste passo. A seção de equipamento do livro de regras dá detalhes completos sobre as cartas de equipamento e limites do que um herói pode estar equipado (ver “Equipamento” na página 11). Quaisquer itens em excesso devem ser postos com face para baixo e não são usados até equipados.
3. **Executar ações:** Durante o turno do herói, ele recebe duas AÇÕES. Ele pode executá-las na ordem que desejar, e não é necessário executar ambas as ações. A menos que indicado de outra maneira, uma ação deve ser resolvida completamente antes que o herói execute sua próxima ação.

O jogador pode executar qualquer uma das ações resumidas abaixo, e **pode até mesmo executar a mesma ação duas vezes**. Ver “Turno do Herói em Detalhes” na página 8 para mais detalhes destas ações.

- **Mover:** O herói move sua miniatura até o número de espaços igual a velocidade dele. O herói pode interromper seu movimento com outra ação e então completar seu movimento depois que esta ação for resolvida.
- **Atacar:** o herói ataca um monstro.
- **Usar um talento:** O herói utiliza um talento listado em uma das suas cartas de Classe que precisa de uma ação. Indicados com ➡
- **Descansar:** O herói irá recuperar toda sua fadiga no fim do turno.
- **Procurar:** Se o herói estiver adjacente ou em um espaço contendo um marcador de procura, ele pode revelar o marcador.
- **Levantar-se:** Esta é a única ação que um herói nocauteado pode executar no seu turno. Esta ação permite ao herói recuperar o dano e preparar para ser ativado normalmente no próximo turno.
- **Reanimar um herói:** O herói restaura a saúde de outro herói nocauteado em um espaço adjacente.
- **Abrir ou Fechar uma Porta:** O herói abre ou fecha uma porta adjacente.
- **Especial:** Diferentes cartas ou missões podem fornecer aos heróis ações únicas a serem executadas. Estas ações são claramente indicadas “como uma ação” ou anotadas com o ➡

4. **Virar a carta de Ativação:** Após o jogador herói terminar de realizar suas ações, ele deve virar sua carta de Ativação indicando que seu turno foi finalizado.

Após o jogador virar sua carta de Ativação, outro herói deve começar seu turno. Após todas as cartas de Ativação dos heróis estiverem com face para baixo (indicada no resumo do turno do Overlord), prossiga para o turno do Overlord (ver “Resumo do Turno do Overlord” na página 8).

Anatomia de uma Carta de Classe



VERSO DA CARTA DE CLASSE VERSO DA CARTA DE CLASSE

1. **Ícone do Arquétipo:** Este ícone mostra que arquétipo a classe pertence. Um herói deve possuir um ícone de arquétipo coincidente na sua ficha de herói para escolher esta classe (ver “Anatomia da Ficha de Herói” na página 7).
2. **Nome da Classe:** Este é o nome da classe. Todas as cartas de Classe com o nome coincidente pertencem ao mesmo deck de Classe.
3. **Nome do Talento:** O nome do talento é exibido no topo da carta junto com o nome da Classe.
4. **Símbolo de experiência:** Este número mostra quantos pontos de experiência custam para adquirir o talento. Os heróis começam o jogo com as cartas de talentos básicos e equipamento inicial. Estas cartas não possuem o símbolo.
5. **Regras:** Esta área lista as regras para o talento.
6. **Custo de Fadiga:** Alguns talentos necessitam que o herói sofra fadiga para utilizar. A quantidade de fadiga é exibida aqui com o símbolo de fadiga. Qualquer carta de classe sem o custo de fadiga pode ser usada sem sofrer fadiga.

O Turno do Herói em Detalhes

Durante o turno de cada herói, ele pode executar quaisquer duas ações de sua escolha. Esta seção explica as regras detalhadas para as ações.

Mover

Quando um jogador herói executa uma ação de mover, ele recebe um número de PONTOS DE MOVIMENTO igual a velocidade do seu herói (representada pelo símbolo na ficha do herói). Mover para um espaço adjacente custa um ponto de movimento (com a exceção de alguns tipos de terreno; ver “Terreno” na página 18). O jogador pode escolher se mover menos espaços do que a sua velocidade. Um herói pode também decidir executar duas ações de mover consecutivamente, neste caso o herói recebe o dobro de pontos de movimento.

As miniaturas não podem se mover para ou através de espaços contendo figuras ou obstáculos (ver “Terreno” na pag. 18). Estes espaços são conhecidos como ESPAÇOS BLOQUEADOS. Entretanto, as miniaturas podem se mover na diagonal (incluindo em torno dos cantos e entre dois espaços bloqueados) e **através de miniaturas amigas**. Um herói trata todos os outros heróis como amigos, enquanto um monstro trata todos os outros monstros como amigos. Uma figura não pode terminar o seu movimento no mesmo espaço que outra.

Um herói que estiver realizando uma ação de mover pode interromper seu movimento para executar outra ação, como atacar, e continuar o resto do seu movimento após resolver a outra ação. Por exemplo, um herói com velocidade de “4” pode mover 2 espaços, executar um ataque, e então mover os 2 espaços restantes após resolver o ataque.

Os monstros seguem as mesmas regras de movimento dos heróis, exceto que os monstros não podem sofrer fadiga para receber pontos de movimentos adicionais (ver “Movimento Adicional” abaixo).

Movimento Adicional

Um herói pode sofrer fadiga para receber pontos de movimento adicionais durante seu turno. Para cada fadiga sofrida, o herói recebe um ponto de movimento. Se o herói já possui a quantidade de fadiga igual a sua Resistência (*Stamina*), ele não pode sofrer mais fadiga para receber pontos de movimento (ver “Fadiga e Resistência” na pág. 13). Um jogador herói não é obrigado a realizar uma ação de mover, a fim de sofrer fadiga para se mover. Durante seu turno, antes ou após resolver uma ação ou durante a ação de mover, um herói pode sofrer fadiga para ganhar pontos de movimento.

Resumo do Turno do Overlord

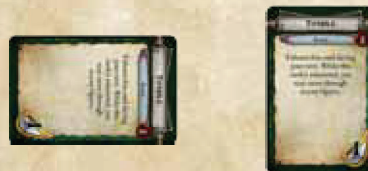
Durante o turno do overlord, o jogador realiza os seguintes passos na ordem abaixo

1. **Início do Turno:** Durante este passo, quaisquer efeitos afetando o overlord que duram “até o início do seu próximo turno” acabam. Em seguida, o overlord puxa uma carta do seu deck, e ele pode jogar qualquer número de cartas que informam especificamente que podem ser usadas “no início do seu turno”. Logo após, o overlord restaura suas cartas exaustas (ver “Utilizando e Renovando Cartas” na página 8).
2. **Ativar os monstros:** O overlord ativa cada um dos seus grupos de monstros, um de cada vez, na ordem que escolher. Os monstros são agrupados por tipo, e um grupo de monstros pode conter asseclas e monstros mestres (ver “Monstros” na página 16).
3. **Fim da Rodada:** Cada herói vira sua carta de Ativação com face para cima. Uma nova rodada do jogo começa, iniciando com o turno dos heróis.

Vencendo o Jogo

Cada missão fornece condições de vitória específicas para o Overlord e para os heróis. **É importante observar que a maioria das missões consiste de duas partes, chamadas ENCONTROS.** Completar o encontro 1 de uma missão de duas partes não determina o vencedor de uma partida inteira. O primeiro lado (heróis ou overlord) que satisfaça as condições de vitória do encontro final ganha o jogo!

Utilizando e Renovando as Cartas



CARTA EXAUSTA

CARTA RENOVADA

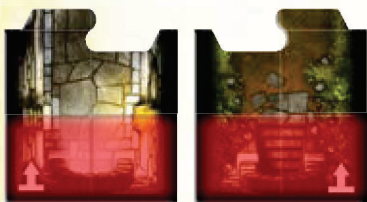
Algumas cartas precisam que jogador EXAUSTE-as quando forem usadas. Quando um jogador exausta uma carta, ele simplesmente coloca ela de lado para indicar que ele utilizou sua habilidade. No início do turno do jogador, ele **RENOVA** todas as cartas exaustas colocando-as nas sua posição original. Um jogador não pode usar uma carta exausta até ela ser renovada.

Espaços Vazios

Alguns efeitos de cartas e habilidades se referem a espaços vazios. Um espaço vazio é definido como um espaço que não contém miniaturas e que não bloqueia a linha de visão nem movimento. A menos que seja observado de outra forma, os espaços contendo marcadores também são considerados vazios para os propósitos destes efeitos.

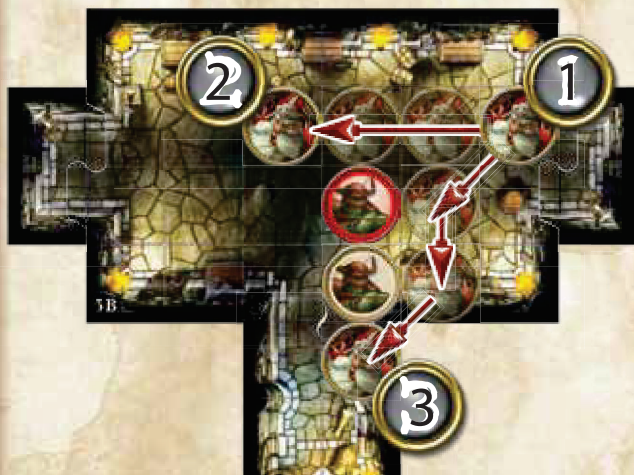
Saindo do Mapa

Normalmente as miniaturas não podem se mover através das paredes ao longo da borda de uma peça de mapa. Algumas missões permitem que as miniaturas possam sair do mapa. Isto normalmente exige a existência de uma peça de entrada ou de saída (ver abaixo). Para sair do mapa, a miniatura deve se mover para um dos espaços na borda (marcados abaixo em vermelho) na peça de entrada ou saída e então gastar um ponto de movimento. Exceto nestas peças de entrada ou saída, as miniaturas não podem passar através das bordas pretas da peça de mapa, que representam paredes intrasponeíveis. O Guia de Missões define qual é a peça de entrada ou de saída (se existir).



ESPAÇOS NAS BORDAS DE PEÇAS DE ENTRADA E SAÍDA

Exemplo de Movimento



1. Grisban, o sedento, necessita se mover além dos arqueiros goblins nesta sala, mas as miniaturas dos monstros bloqueiam os movimentos dos heróis, então ele deve encontrar uma forma de contorná-los.
2. Sua Velocidade é “3”, logo ele poderia se mover em frente, mas este movimento não o deixaria próximo ao corredor que ele quer ir.
3. Ele pode se mover na diagonal para cobrir mais terreno. Os jogadores devem observar que a borda preta da peça do mapa **não bloqueia o movimento na diagonal nos cantos.**

Ataque

Quando um jogador herói executa uma ação de ataque, ele pode usar uma de suas armas equipadas para atacar um espaço contendo um monstro. A arma equipada do herói determina que espaços o herói pode alcançar com o ataque. Uma arma com o símbolo de *Melee* (corpo a corpo) pode apenas alcançar espaços **adjacentes** (ver “Espaços Adjacentes” na pág. 10). Uma arma com o símbolo *Ranged* (A distância) pode alcançar qualquer espaço na linha de visão do herói (ver “Combate” na pág. 12).



CORPO A CORPO A DISTÂNCIA

Os ataques dos monstros seguem as mesmas regras dos ataques dos heróis, exceto que os monstros não possuem armas equipadas. Em vez disso, o tipo de ataque (*corpo a corpo* ou *a distância*) é indicado na carta do monstro (junto com os dados a serem utilizados no ataque).

O combate é resolvido utilizando os seguintes passos na ordem abaixo. Cada passo é detalhado numa seção posterior (ver “Combate” na pág. 12).

1. **Declarar Arma e Alvo:** O jogador atacante escolhe qual das suas armas equipadas irá utilizar no seu ataque e declara o alvo (um espaço contendo uma miniatura inimiga). O jogador então junta a sua reserva de dados de ataque.
2. **Rolar os Dados:** O jogador atacante rola sua reserva de dados enquanto o jogador defensor rola os dados de defesa necessários. Se um ataque afeta várias miniaturas, cada uma delas rola seus dados de defesa.
3. **Verificar Distância:** Quando estiver executando um ataque a distância, o jogador atacante deve rolar distância suficiente para alcançar o alvo.
4. **Gastar as Surges (raios):** Após a rolagem dos dados, o jogador atacante pode gastar quaisquer resultados de *Surges* para executar habilidades especiais.
5. **Aplicar Danos:** Qualquer dano que não foi cancelado pelos dados de defesa ou outros efeitos deve ser aplicado a miniatura.

Usar um Talento

Quando um herói executa uma ação de usar um talento, ele pode usar um talento que tem o símbolo  na sua carta de Classe. O jogador então resolve a habilidade seguindo as regras indicadas na carta. Se a habilidade permitir ao herói um ataque, as regras normais de ataque devem ser aplicadas.

Muitos talentos também exibem um custo de fadiga na carta. O herói deve sofrer a quantidade de fadiga indicada para executar a  listada na carta ou disparar uma habilidade que precisa que o jogador “exauste a carta”, ou “usar esta carta”. Ver “Fadiga e Resistência” na página 13 para mais informações.

Quando utilizar um talento, um herói não pode sofrer fadiga que exceda sua Resistência (*stamina*). Se um herói já sofreu uma quantidade de fadiga igual a sua Resistência, ou se o talento iria levá-lo a sofrer mais fadiga do que a sua Resistência permite, ele não pode usar o talento até recuperar sua fadiga.

Descansar

Quando um herói executa uma ação de descanso, ele irá recuperar toda fadiga ao final do turno. Para lembrar que ele descansou durante o turno, ele deve colocar um marcador de herói na sua carta de Ativação. No fim do turno, após o herói virar sua carta de ativação, ele descarta o marcador de herói e toda a fadiga da sua ficha de herói.

Procurar

Se um herói estiver adjacente ou em um espaço que contém um marcador de pesquisa, ele pode executar a ação de procura. O jogador herói vira o marcador com a face para cima e o descarta. Se o marcador não é único, o jogador puxa a carta do topo do deck de Procura. Algumas missões utilizam o marcador único para representar itens únicos naquela missão. Se o herói revelar o marcador único, não deve puxar uma carta de Procura. Em vez disso, deve verificar no guia o que ele descobriu.

Algumas cartas de Procura podem ser usadas com efeito de uma única utilização (como listado na carta). Após utilizar uma carta de Procura, o jogador vira a carta para baixo e a coloca na sua área de jogo (pag. 10)



MARCADOR
DE PROCURA ÚNICO



MARCADOR DE PROCURA

Levantar-se

Quando um herói é nocauteado, ele só pode executar a ação de levantar-se (ver “Nocauteado” na pág. 15). Além disso, esta ação só pode ser executada por um herói nocauteado. Para levantar-se, o jogador rola dois dados de poder vermelhos, recupera o dano igual a quantidade de ♥ rolados, recupera a fadiga igual a quantidade de ♣ rolados, substitui o seu marcador de herói pela sua miniatura, e então vira a sua carta de Ativação para indicar que seu turno acabou (ele não pode realizar mais ações). Se outra miniatura estiver ocupando o espaço contendo o marcador do herói, a miniatura é colocada no espaço vazio mais próximo escolhido pelo jogador.

Reanimar um herói

Quando um herói executa uma ação de reanimar um herói, ele pode reanimar um herói nocauteado (ver “Nocauteado” a pág. 15) cujo marcador de herói estiver num espaço adjacente. O herói nocauteado rola dois dados de poder vermelhos, recupera o dano igual a quantidade de ♥ rolados, recupera a fadiga igual a quantidade de ♣ rolados, e substitui seu marcador pela sua miniatura. Se outra miniatura estiver ocupando este espaço, a miniatura é colocada no espaço vazio mais próximo escolhido pelo jogador.

Anatomia de uma Carta de Procura



1. **Nome:** Esta área exibe o nome da carta de Procura.
2. **Características:** Esta área exibe as características do item. As características não possuem quaisquer regras em si, mas outras regras ou habilidades podem se referir a elas.
3. **Habilidade:** Esta seção exibe regras ou habilidades.
4. **Ouro:** Quando estiver jogando em uma campanha, este número mostra quanto ouro os jogadores receberam, além das habilidades listadas na carta.

Espaços Adjacentes



Qualquer espaço que compartilha uma borda ou um canto com outro espaço é definido como adjacente a este espaço. No Exemplo acima, todos os espaços vermelhos são adjacentes a Avric Albright. Todos os espaços adjacentes a uma figura também estão na linha de visão dela (ver “Linha de Visão” na pág. 12).

Abrir ou Fechar uma Porta

Quando um herói ou monstro executa uma ação de abrir ou fechar portas, ele pode abrir ou fechar uma porta adjacente. Algumas portas são trancadas ou seladas de uma forma única e não podem ser abertas normalmente. Verifique no Guia de Missões para instruções especiais nestes casos. Quando uma porta for aberta, remova-a do mapa e a coloque em um local próximo a sua posição original. Se for fechada mais tarde, retorne a porta para sua posição original. Miniaturas não podem se mover ou traçar a linha de visão através das portas. Os espaços separados por uma porta não são considerados adjacentes.

Especial

Durante as missões ou campanhas, os heróis podem adquirir cartas de Pesquisa, Comprar cartas de Itens, ou cartas de Relíquias que podem conter ações com o símbolo ➡. Estas ações podem ser executadas da mesma maneira que utilizar um talento numa carta de Classe. Alguns feitos heróicos também são indicados com o ➡ e requerem uma ação para serem executados (ver “Feitos Heróicos” na pág. 15).

Certas regras das missões também possuem ações específicas que podem ser executadas pelos heróis durante a missão. Verifique no Guia das Missões para as ações disponíveis para os heróis.

O Turno do Overlord em Detalhes

O jogador overlord inicia seu turno após todos os heróis completarem seus turnos. No começo do seu turno, o overlord puxa uma carta do topo do deck do Overlord. Após puxar uma carta, o jogador overlord pode jogar qualquer número de cartas que tem indicado que são jogadas “No início do seu turno”, incluindo a carta que ele acabou de puxar. Todas as cartas do overlord especificam em que momento elas podem ser jogadas (ver “Cartas do Overlord” na página 16).

A maior parte do turno do overlord é utilizada ativando seus monstros. O jogador overlord pode ativar cada um de seus monstros no mapa uma vez durante o seu turno. Ele pode executar até duas ações com cada monstro que ele ativa. Cada monstro pode executar apenas um ataque por ativação.

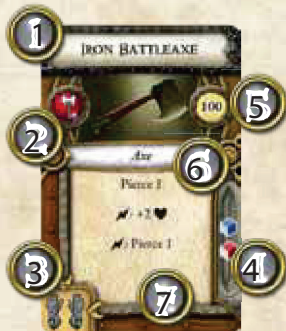
Os monstros são ativados em grupos. Em outras palavras, todos os monstros do mesmo tipo devem ser ativados antes de passar para outro grupo. **O overlord deve ativar todos os grupos de monstros durante seu turno, até se os monstros ativados não fizerem ações.**

Exemplo: o jogador overlord tem um grupo de zumbis e um grupo de flesh moulders no mapa. Ele decide ativar seus zumbis primeiro. O jogador overlord deve ativar todos os seus zumbis antes de passar para o grupo de flesh moulders.

Os monstros podem executar as seguintes ações, que são semelhantes as ações dos heróis (ver “Turno dos heróis em Detalhe” na pág. 8).

- **Mover:** O monstro se move o número de espaços até a sua Velocidade (ver “Mover” na página 8).
- **Ataque:** O monstro ataca um herói (ver “Ataque” na página 9). **Diferente dos heróis, monstros podem atacar só uma vez durante sua ativação.**
- **Ação do Monstro:** Alguns monstros possuem ações únicas listadas na carta de Monstro com um ➡. Se qualquer ação especial permitir ao monstro executar um ataque, **ela conta como o único ataque do monstro para aquela ativação.**
- **Abrir ou Fechar uma Porta:** O monstro abre ou fecha uma porta adjacente (ver “Abrir ou Fechar uma Porta” na página 10).
- **Especial:** Diferentes cartas ou missões podem dar aos monstros ações únicas para executar. Estas ações são informadas claramente com a expressão “Como uma ação” ou exibidas com um ➡.

Anatomia de uma Carta de Item de Compra



1. **Nome:** Esta área mostra o nome do item.
2. **Tipo de Ataque:** Este símbolo define se o item é uma arma corpo a corpo (*Melee*) ou uma arma a distância (*ranged*) (ver “Ataque” na pág. 9). Cartas sem nenhum destes símbolos não são consideradas armas.
3. **Símbolo de equipar:** Este símbolo limita quantos itens um herói pode equipar (ver “Equipamento” na página 11).
4. **Símbolos de Dados:** Esta área lista os dados associados com o item. Se o item é uma arma, estes dados são utilizados quando estiver atacando. Se o item é uma *armadura*, eles são adicionados a reserva de dados da defesa do jogador.
5. **Custo:** Este número informa quanto ouro o item custa quando for comercializado.
6. **Características (traits):** Esta área exibe as características do item. As características não possuem regras em si, mas outras regras podem se referir a elas.
7. **Regras:** Esta seção lista regras especiais ou habilidades.

Regras fundamentais

Esta seção descreve conceitos fundamentais e mecânicas, incluindo combate, utilização de itens, figuras nocauteadas e mais.

Os Dados

Muitas situações durante o jogo - tais como combate ou testes de atributos - necessitam de rolagens de dados para serem resolvidas. Há três tipos de dados diferentes no jogo: dado de ataque, dados de poder e dados de defesa. Alguns tipos de dados vem em diferentes variedades (como os dados de poder vermelho e amarelo). Normalmente estes dados são misturados e rolados juntos como uma reserva comum de dados. Os jogadores não são limitados ao número de dados incluídos no jogo. Se mais dados são necessários para uma rolagem, o jogador simplesmente rola todos os dados que ele pode, guarda os resultados, e rerola quaisquer dados necessários. Abaixo estão os símbolos dos vários dados disponíveis no jogo.



DADO DE ATAQUE



DADOS DE PODER



DADOS DE DEFESA



♥ : Este símbolo representa os danos aplicados em um ataque, ou o dano sendo recuperados.

⚡ : Este símbolo, chamado *surge*, permite aos jogadores executarem poderosas habilidades, ou recuperar fadiga (ver “4. Gastar Surges” na pág. 13).

X : O dado de ataque possui um “X” em um lado, o que resulta em um erro no ataque (ver “2. Rolar os dados” na página 12).

2-6 : Alguns dados possuem um número neles, o que determina a distância em um ataque (ver “3. Verificar Distância” na pág. 12).

🛡 : Este símbolo aparece nos dados de defesa e permite ao jogador rolar os dados para cancelar os danos (ver “5. Aplicar Danos” na pág. 13).

Equipamento

Cada herói pode carregar qualquer quantidade de cartas de itens, de Classe, e de Pesquisa que ele quiser. Entretanto, o número de cartas que um herói pode equipar é limitado. Os jogadores heróis indicam que itens não estão equipados virando-os com face para baixo ou colocando-os na sua ficha de herói. Qualquer carta de item ou de Classe (como os equipamentos iniciais) apenas pode ser utilizada se estiver equipada pelo herói.

LIMITES DE EQUIPAMENTO

Estes símbolos representam certas restrições de equipamento.



MÃOS



ARMADURA



OUTROS

- Os heróis tem duas mãos. A combinação dos itens que eles equipam não pode ter mais do que duas mãos no total.
- Um herói pode equipar-se apenas com 1 item de armadura.
- Um herói pode equipar-se com até 2 Outros itens.

Cartas que não contém pelo menos um destes símbolos podem ser equipadas sem restrições. Estas cartas permanecem com a face para cima próximas a ficha do Herói e podem ser usadas como especificadas na carta.

Combate

Listadas abaixo estão as regras extendidas para o combate. Estas regras explicam com maiores detalhes os passos de ataque explicados antes.

1. DECLARAR ARMAS E ALVO

O jogador atacante declara que **espaço** sua miniatura está atacando. O espaço alvo deve conter uma miniatura inimiga como alvo do ataque. Quando os heróis atacam monstros largos (figuras de monstro que ocupam mais do que um espaço), é importante que o jogador declare que espaço específico ele está mirando devido aos ataques com a palavra chave Explosão (*Blast*). Uma miniatura pode apenas atacar alvos na sua linha de visão (ver “Linha de Visão” na pág. 12). Uma miniatura realizando um ataque corpo a corpo (*melee*) pode apenas atacar em espaços adjacentes. Uma miniatura atacando a distância pode apenas mirar em figuras na sua linha de visão (incluindo espaços adjacentes).

O jogador deve também declarar que armas equipadas seu herói está usando. Os heróis podem atacar com armas equipadas ou com as próprias mãos.

Um herói atacando com suas próprias mãos pode apenas atacar em espaços adjacentes e rola apenas um dado azul de ataque. Apenas habilidades na arma escolhida podem ser usadas; se estiver equipado com duas armas, habilidades na outra arma são ignoradas no ataque. Se um herói desejar fazer um ataque a distância, ele deve estar equipado com uma arma apropriada.

Os monstros não podem equipar-se com armas. Os dados rolados para o ataque bem como o seu tipo, são informados na carta do Monstro.

Exemplo: Jain Fairwood está equipada com seu Arco Yew, e dois arqueiros goblins estão na sua linha de visão - um está adjacente e o outro está a dois espaços. Como ela possui uma arma a distância, ela pode escolher qual goblin deseja atacar.

Exemplo de Linha de Visão



1. Leoric of the Book está equipado com uma arma a distância e quer executar um ataque. Ele escolhe mirar no zumbi assecla. Ao traçar a linha de visão, a linha toca apenas um dos cantos dos espaços bloqueados e não passa através deles. Leoric tem a uma linha de visão para o espaço do zumbi.
2. Jain Fairwood está também equipada com uma arma a distância e também quer atacar o mesmo zumbi. Entretanto, ao traçar a linha de visão de qualquer canto do seu espaço, a linha passa através ou ao longo da borda de um espaço bloqueador. Lembre que ao traçar uma linha ao longo da borda de um espaço bloqueado, o alvo não está na linha de visão. O zumbi não está na linha de visão de Jain e ela não pode mirar nele para atacá-lo.

LINHA DE VISÃO

Para uma miniatura ter uma linha de visão para um espaço, o jogador deve ser capaz de traçar uma linha reta e ininterrupta para **qualquer canto** do espaço da miniatura para **qualquer canto** do espaço alvo.

Se a linha **passar através** da borda de uma peça de mapa, uma porta, ou um espaço bloqueado (um espaço contendo uma miniatura ou obstáculo), o espaço alvo **não** está na linha de visão (ver “Linha de Visão” na pág. 12).

Se a linha **passar ao longo da borda** de um espaço bloqueado (ver “Exemplo da Linha de Visão” na pág. 12), o espaço alvo não está na linha de visão. Entretanto, se a linha apenas toca o canto de um espaço bloqueado (sem passar através do espaço), o espaço alvo está na linha de visão.

Uma vez que os espaços adjacentes sempre compartilham no mínimo uma borda ou canto comum, não há necessidade de traçar a linha de visão entre espaços adjacentes. Um espaço adjacente sempre está na linha de visão.

2. ROLAR OS DADOS

O jogador atacante cria sua RESERVA DE ATAQUE reunindo todos os dados listados na sua arma equipada ou na carta de Monstro, e então os rola para o seu ataque. Se uma habilidade permitir ao jogador adicionar mais dados a sua reserva, ele deve fazer antes de rolar os dados.

Se um “X” for rolado no dado de ataque azul, o ataque é considerado falho e todos os outros resultados são ignorados. Se um “X” não é rolado, o jogador atacante adiciona todos os resultados ♥ nos dados para determinar quanto dano foi conseguido com o seu ataque.

O jogador defensor - qualquer jogador controlando uma figura afetada pelo ataque - cria sua RESERVA DE DEFESA reunindo todos os dados de defesa listados na sua Ficha de Herói (além de quaisquer dados providos pelos equipamentos ou efeitos das cartas) ou carta do Monstro e os rola para sua rolagem de defesa. Se uma habilidade permitir ao jogador adicionar dados a sua rolagem, ele deve fazer antes de rolar os dados. O jogador defensor adiciona todos os resultados ♠ nos dados para determinar o quanto de dano foi cancelado no ataque. Se várias figuras são afetadas pelo ataque, cada uma delas deve rolar seus dados de defesa separadamente, guardando seus resultados.

Após todos os dados de defesa e ataque forem rolados, os jogadores podem usar quaisquer habilidades que os permitam rolar novamente os dados. Os jogadores devem observar que algumas cartas e habilidades se referem especificamente aos dados de defesa. Salvo expressamente declarado de outro modo, estas referências são aplicáveis apenas aos dados de defesa rolados como parte de um ataque. Por exemplo, um jogador não pode usar a carta “Escudo de Ferro” para permiti-lo rolar novamente um teste de atributos.

Exemplo: O arco Yew de Jain usa o dado azul de ataque e um dado de poder amarelo. O jogador controlando Jain reúne estes dados enquanto o jogador overlord pega um dado de defesa cinza disponível para os arqueiros goblins. Ambos os jogadores rolam suas reservas de dados.

3. VERIFICAR A DISTÂNCIA

Apesar de ataques a distância poderem atingir qualquer espaço na linha de visão do atacante, ele deverá rolar alcance suficiente na sua rolagem de ataque a fim de causar dano ao alvo. Começando com o espaço adjacente ao atacante (sua escolha), conte o número de espaços até o espaço alvo. Este número é a distância entre os espaços. Os números rolados nos dados são o alcance máximo do ataque. Se o total de alcance obtido na rolagem não for igual ou exceder a distância entre os espaços, o ataque é considerado falho, a menos que o alcance possa ser aumentado (ver “4. Gastar Surges” na página 13).

Exemplo: Jain rola alcance “3” no seu dado de ataque azul e alcance “2” no seu dado de poder amarelo, para um total de alcance “5”. Uma vez que o arqueiro goblin está apenas a 2 espaços, há bastante alcance para atingi-lo.

CONTANDO OS ESPAÇOS

Algumas habilidades necessitam que os jogadores contem os espaços de uma figura para o alvo da habilidade. Quando estiverem contando os espaços para os ataques e habilidades, os jogadores devem ignorar os terrenos que não são obstáculos nestes espaços (ver “Terreno” na pág. 18). O jogador apenas deve verificar que seu alvo está no alcance da habilidade para atingir o alvo. Se uma habilidade afeta figuras dentro de um número de espaços especificado, a linha de visão não é necessária a menos que seja especificamente observada. Entretanto, ao contar os espaços para uma habilidade, os jogadores não podem contá-los através de uma porta porque estes espaços não são considerados adjacentes.

4. USAR AS SURGES

Se nos resultados obtidos durante a rolagem de ataque aparecerem (🔪), o jogador atacante pode gastá-las em diferentes situações. Armas, talentos, habilidades dos heróis e itens podem conter opções para o jogador escolher. Um monstro atacante também pode gastar as surges para utilizar certas habilidades informadas na sua carta (ver “Anatomia da Carta de Monstro” na pág. 16).

Cada 🔪 individual obtida durante o ataque pode ser utilizada **uma vez** para disparar estas habilidades. Cada habilidade de surge apenas pode ser disparada uma vez por ataque. Entretanto, se o atacante tiver acesso a duas habilidades diferentes com efeitos idênticos, ele pode utilizar ambos efeitos se obter resultados suficientes de 🔪.

Até uma 🔪 não utilizada pode ser usada pelo herói atacante para recuperar uma fadiga. Os monstros não podem usar 🔪 para recuperar fadiga.

Nota: as habilidades de surge podem apenas ser utilizadas durante os ataques, a menos que especificado o contrário.

Exemplo: Grisban the Thirsty obtém duas 🔪 da sua rolagem de ataque. Seu Machado Grande Lascado possui duas habilidades de surge que tem o mesmo efeito (“🔪: +1 ❤️”). Ele decide gastar uma 🔪 da sua rolagem de ataque para utilizar uma das habilidades de seu Machado. Ele poderia utilizar a segunda habilidade para adicionar outro “+1 ❤️” para o seu ataque, mas ele preferiria recuperar fadiga. Então ele decide gastar seu 🔪 remanescente para recuperar uma fadiga.

5. CAUSAR DANO

O alvo de um ataque tem a chance de cancelar algum ou todos os danos do ataque. O jogador defensor adicionar todos os resultados 🛡 da sua reserva de defesa. Cada resultado 🛡 cancela um dano (❤️) do ataque. Qualquer dano não cancelado por um 🛡 é sofrido pela miniatura defensora. Ignore os resultados 🛡 excedentes.

O jogador defensor marca o dano colocando os marcadores de dano na sua ficha de Herói (no caso dos heróis) ou perto das figuras dos monstros (no caso do overlord). Se o dano for igual ou exceder a saúde da figura, esta é derrotada (ver “Derrotado” na página 15).

Exemplo: Avric Albright ataca um arqueiro goblin em seu turno, obtendo três resultados ❤️ na sua rolagem de ataque. O overlord rola a sua reserva de defesa para o arqueiro goblin, obtendo dois resultados 🛡. Uma vez que 2 resultados ❤️ são cancelados, o arqueiro goblin sofre um dano. O overlord pega um marcador de dano do suprimento e o coloca perto da figura do arqueiro goblin.

Nota: os dados de defesa são utilizados para cancelar o dano apenas durante um ataque. Se uma habilidade causar a uma figura dano por qualquer outra razão, esta figura não pode rolar os dados de defesa para cancelar o dano.

PALAVRAS CHAVES DE ATAQUE

Algumas habilidades são abreviadas nas cartas através do uso de palavras chave, que são explicadas abaixo.

EXPLOSIVO (Blast)

Em um ataque explosivo, todos os espaços adjacentes ao espaço alvo também são afetados pelo ataque. O atacante rola sua reserva de ataque e aplica os resultados para cada figura afetada, mas cada uma delas individualmente rola sua reserva de defesa separadamente. Apenas o espaço mirado necessita estar no alcance e na linha de visão do atacante. Os ataques explosivos afetam unidades amigas e inimigas, e uma figura só pode ser afetada uma vez por ataque

PERFURANTE

Em um ataque perfurante, o ataque ignora um número de resultados 🛡 gerados pelo jogador defensor (através de sua rolagem de defesa ou outras habilidades) iguais a classificação de perfuração. Perfurações de múltiplas fontes são adicionadas juntas, o que significa que um ataque com “Perfuração 1” e “Perfuração 2” ignora até 3 🛡.

ALCANCE (Reach)

A palavra chave Alcance (reach) permite a uma unidade usar um ataque corpo a corpo para atingir outra unidade até a 2 espaços de distância, em vez de apenas espaços adjacentes. O alvo ainda precisa estar na linha de visão.

Dano e Saúde

Ataques, talentos e habilidades podem causar dano (❤️) aos heróis e monstros. A quantidade total de dano que um herói ou monstro pode sofrer é igual a sua **Saúde** (listada na ficha do Herói ou carta de Monstro). Quando um herói ou monstro sofrer um dano igual ou superior a sua saúde, a figura é imediatamente derrotada (ver “Derrotado” na pág. 15). Ignore qualquer dano que exceder a saúde do personagem.

Fadiga e Resistência

Os heróis voluntariamente podem sofrer fadiga (🥱) para utilizar talentos ou mover por espaços adicionais. Para sofrer fadiga, o jogador pega a quantidade de marcadores de fadiga igual ao custo e os coloca na sua ficha de herói. Ao utilizar talentos ou se mover, um herói pode sofrer uma quantidade de fadiga até no máximo a sua **Resistência** (Stamina). Se qualquer outro efeito do jogo forçar o herói a sofrer fadiga acima da sua Resistência, ele irá sofrer danos iguais ao excesso de fadiga que ele sofreria.

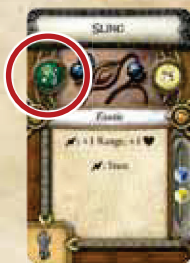
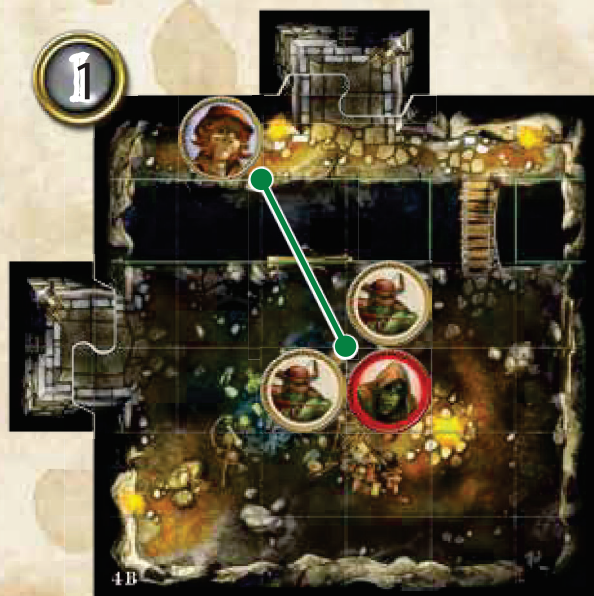
Como os monstros não possuem valor de Resistência, se um monstro sofrer qualquer quantidade de fadiga, será sofrida na sua saúde.

Exemplo: Tomble possui uma Resistência de “5” e já sofreu 4 de fadiga devido a vários efeitos do jogo. Ele gostaria de utilizar seu talento “Unseen” (Despercebido), mas este talento possui um custo de fadiga de “2”, o que o levaria a ultrapassar a sua Resistência. Logo, ele não pode utilizar este talento. Mais tarde, ele é atingido pelo efeito “Wither” (murchar) de Lord Merick, que causa 2 fadigas. Ele sofre uma fadiga e um dano, já que a segunda fadiga iria ultrapassar a sua Resistência.

Recuperando o Dano e a Fadiga

Quando um herói sofre dano ou fadiga, o herói coloca o número apropriado de marcadores de dano ou fadiga na sua ficha de Herói. Se um herói posteriormente recuperar dano ou fadiga, ele então descarta o apropriado número de marcadores de dano ou fadiga da sua ficha de herói e os coloca novamente no suprimento.

Exemplo de Combate



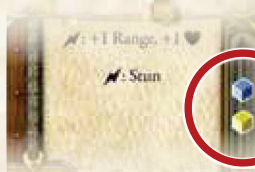
1. Declarar Arma e Alvo: Tomble decide executar um ataque. Ele declara sua arma equipada, que é uma arma a distância, como exibido no símbolo da carta. Já que é um ataque a distância, Tomble pode atingir qualquer espaço na sua linha de visão (ver "Linha de Visão" na pág. 12). Ele declara seu alvo como o Zumbi mestre.

2

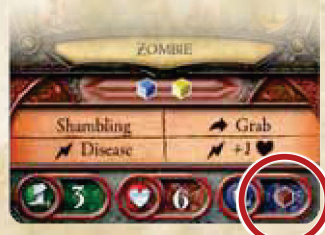


ATTACK POOL

DEFENSE POOL



2. Rolar os Dados: Após declarar sua arma e alvo, Tomble cria sua reserva de ataque. Os dados usados para o ataque são listados na carta da arma escolhida. O jogador overlord cria a sua reserva de defesa. Como o Zumbi é um monstro mestre, ele checa a seção de mestre (inferior) da carta de monstro. Ambos os jogadores rolam simultaneamente seus dados.



4



5



3. Verificar alcance: Como este é um ataque a distância, Tomble deve rolar alcance suficiente para não errar seu alvo. Iniciando com um espaço adjacente da sua escolha, Tomble conta os espaços para o seu alvo. Seu alvo está a 3 espaços de distância. Ele então soma todos os alcances na sua rolagem, que é 4. Tomble possui alcance suficiente para atingir seu alvo.

4. Gastar Surges: Tomble agora tem a chance de gastar quaisquer roladas no ataque para usar as habilidades que ele possa ter. Sua carta de arma tem 2 habilidades listadas: " +1 Alcance, +1 " e " : Atordoar (Stun). Ele rolou 1 no seu ataque e decide gastá-lo para causar +1 no ataque.

5. Causar Dano: Tomble agora conta todos os rolados no ataque, incluindo quaisquer habilidades que tenham somados adicionais no ataque. Tomble rolou 3 na sua rolagem de ataque e gastou 1 para usar uma habilidade que adicionou +1 para o ataque, dando um total de 4 para este ataque. O overlord conta todos os da sua rolagem de defesa, cancelando 1 do ataque. O zumbi mestre sofre 3 . Como ele possui 6 de Saúde, ele não é derrotado no ataque. O overlord coloca 3 marcadores de dano próximos a miniatura.

Derrotado

Quando um herói ou monstro sofre dano igual ou maior do que a sua Saúde, ele é derrotado. A menos que seja especificado diferentemente em uma missão, quando um monstro é derrotado, ele é removido do mapa e não está mais em jogo. Quando um herói é derrotado, fica nocauteado.

NOCAUTEADO

Quando um herói é derrotado, ele sofre imediatamente fadiga até a sua Resistência e dano até a sua Saúde (se derrotado por outros efeitos), e o jogador que o controla remove a sua miniatura do mapa, substituindo-a com um dos seus marcadores de herói. O jogador herói descarta quaisquer cartas de Condição que ele tenha e o jogador overlord pode puxar uma nova carta do deck de overlord imediatamente. Um herói não pode usar seus talentos ou habilidades enquanto nocauteado, a menos que um efeito específico o permita.

Os heróis não podem sofrer fadiga acima do seu valor de Resistência, nem danos acima do seu valor de Saúde - até quando nocauteados. Um herói nocauteado não pode receber cartas de Condição e é imune a todos os ataques e maioria das habilidades dos heróis.

Um espaço contendo um herói nocauteado (representado por um marcador de herói) é considerado vazio para outras miniaturas para efeitos de movimento. Em outras palavras, qualquer figura pode passar por ele e terminar seu movimento neste espaço. Os heróis nocauteados também não bloqueiam a linha de visão.

A menos que seja reanimado por outro herói, um herói nocauteado apenas pode executar uma ação no seu próximo turno, que é Levantar-se. (ver “Levantar-se” na pág. 10).

Um herói nocauteado ainda pode recuperar danos de outros heróis através do uso de talentos, poções, e sendo reanimado (ver “Reanimar um herói” na pág. 10). Se um herói nocauteado recuperar pelo menos um dano, ele imediatamente substitui seu marcador de herói e pode executar as outras ações normalmente no seu próximo turno.

Condições

Algumas habilidades e efeitos possuem alguma chance de infligir condições, como Envenenado, sobre heróis e monstros. Além disso, alguns ataques possuem uma habilidade , com uma condição (como doença, imobilização, envenenamento ou atordoamento(*Stun*)). Se o ataque causar pelo menos 1  (depois de rolar os dados de defesa), o alvo sofre a condição listada.

Quando o herói é afetado por uma condição, o jogador pega a carta de condição correspondente e a coloca perto da sua ficha de herói. Se um monstro é afetado por uma condição, o overlord coloca um marcador de condição próximo a figura do monstro. Consulte as regras da carta de Condição para os efeitos específicos dela. Uma figura não pode ser afetada pela mesma condição mais de uma vez em qualquer dado momento.

Atributos

: Poder é a medida da força do personagem, robustez e sua habilidade para superar obstáculos físicos.

: Conhecimento é a medida da educação de um personagem, experiência e inteligência em geral.

: Força de Vontade é a medida da constituição mental do personagem, devoção e disciplina.

: Consciência é a medida da destreza do personagem, vigilância e percepção.

Heróis Nocauteados

Enquanto os ataques dos monstros **não podem** atingir ou afetar um herói nocauteado, os jogadores heróis **apenas** podem atingir um herói nocauteado com uma habilidade que o permita a recuperar alguma quantidade de dano. Para esta exceção, o marcador do herói é considerado como um herói **até se** outra figura estiver ocupando seu espaço.

Trocando itens

Os heróis podem dar ou receber cartas de itens de Compra, cartas de Relíquia, e cartas de Procura entre eles durante uma ação de mover. Durante qualquer momento da sua ação de mover, um herói pode trocar qualquer número destas cartas com um **herói adjacente**. A troca não necessita de uma ação adicional ou a utilização de pontos de movimento.

Um herói ainda deve esperar para equipar quaisquer cartas que ele receba até o início do seu próximo turno. Os heróis não podem trocar cartas de Classe (incluindo seu equipamento inicial) entre eles. Um herói pode dar ao outro uma carta sem receber outra carta de volta; do mesmo modo, um herói pode receber uma carta sem dar outra de volta.

Carregando Marcadores de Objetivo

Certas missões permitem aos heróis ou monstros carregar marcadores de objetivos. As figuras podem pegar estes marcadores executando uma ação especial quando estiver adjacente ou no mesmo espaço do marcador de objetivo. O marcador é então colocado na ficha do herói (se carregado por um herói) ou na base da figura do monstro (se carregada por um monstro). Enquanto uma figura estiver carregando um marcador de objetivo, nenhuma outra pode pegá-lo. Uma figura pode soltar um marcador de objetivo em espaço adjacente executando uma ação. Quando uma figura carregando um marcador de objetivo é derrotada, coloque o marcador no espaço da figura. Ele agora pode ser carregado por qualquer outra figura.

Feitos Heróicos

Cada jogador herói tem acesso a um feito heróico listado na sua ficha de Herói. Estas são poderosas habilidades, usadas uma vez por encontro, que o permitem aos heróis realizarem algo espetacular. Alguns feitos heróicos necessitam uma ação para serem executados e são marcados com um . Independentemente de quando for executado, um feito heróico apenas pode ser realizado **uma vez por encontro**. Após o herói executar o seu feito heróico, ele vira sua ficha de Herói para baixo para indicar que já o utilizou durante este encontro. No início do próximo encontro, o jogador vira sua ficha de herói de forma que seu feito heróico está disponível novamente.

Testes de Atributos

Os heróis geralmente são solicitados a testar os atributos em diversos pontos do jogo. Todos os heróis possuem 4 atributos listados nas suas fichas de Herói (ver “Anatomia da ficha de Herói” na pág. 7). Para testar um atributo, o jogador herói deve rolar **um dado de defesa cinza e um dado de defesa preto juntos**. Ele deve rolar um número de  **igual ou menor** do que seu atributo de herói para PASSAR o teste. Caso contrário, ele FALHA no teste. A carta ou habilidade que precisa do teste de atributos irá especificar um resultado dependendo se o teste FALHOU ou PASSOU.



Tenentes possuem atributos e também fazem testes de atributos, como os heróis. Entretanto, monstros mestres e asseclas não possuem atributos. Se um monstro mestre ou assecla tiver que fazer um teste de atributo, ele automaticamente falha no teste. Lembre-se, cartas ou habilidades que se referem aos dados de defesa **não se aplicam** nos testes a menos que indicado.

Cartas do Overlord

As cartas do overlord representam os diferentes poderes do overlord e proveem um elemento de surpresa para os heróis. O deck do overlord consiste de 15 cartas básicas. Se os jogadores utilizarem o jogo épico ou as regras de campanha, o jogador overlord pode modificar o seu deck com cartas melhores (ver “Usando pontos de experiência: Overlord” na página 20).

No início do seu turno, o overlord puxa uma carta de Overlord. Ele adiciona esta carta a sua mão, que não é mostrada aos heróis. Não há custo para jogar uma carta de Overlord e não há limite em quantas cartas o overlord pode jogar durante seu turno.

Cada carta informa quando pode ser jogada. Duas cartas de overlord com o mesmo nome não podem ser jogadas no mesmo alvo em resposta a mesma condição de ativação. Após resolver os efeitos de uma carta de overlord, coloque-a com face para cima na pilha de descarte.

Exemplo: Durante o seu turno, o overlord decide ativar seu grupo de monstros zumbi. Após mover uma das figuras de zumbi, ele joga “Frenesi” (Frenzy) na figura, que informa “Jogue esta carta em um monstro durante o seu turno.” O jogador overlord não pode jogar outra carta “Frenesi” no mesmo zumbi durante este turno. Entretanto, ele pode jogar outra carta “Frenesi” em outro zumbi durante este mesmo turno.

Em certas missões, o overlord pode descartar cartas de Overlord para ativar habilidades especiais. Consulte o texto no Guia de Missões para quaisquer habilidades especiais relacionadas a missão.

O jogador overlord não tem um limite para o número de cartas de Overlord. Quando ele puxa a última carta do seu deck, ele simplesmente embaralha a pilha de descarte para criar um novo deck.

Monstros

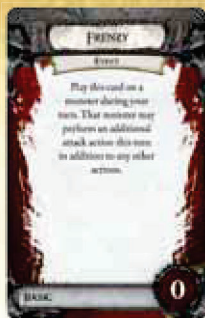
Os monstros são a principal arma do Overlord contra os heróis e as ferramentas utilizadas para completar seu objetivo. Cada tipo de monstro tem uma carta de Monstro associada com o tipo dele. Os monstros são colocados e ativados em GRUPOS. O tamanho do grupo de monstros é determinado pelo número de heróis no jogo. Cada carta de Monstro lista o número de monstros no grupo baseado no número de heróis. **Todos os monstros de determinado tipo são considerados como parte do mesmo grupo de monstros.** Qualquer efeito do jogo que afeta um grupo de monstros afeta cada monstro dentro do grupo.

Para cada tipo de monstro no jogo, há duas variedades diferentes: asseclas e mestres. Os asseclas são representadas por miniaturas brancas e são os monstros básicos. Os monstros mestres são representados por miniaturas vermelhas e são mais poderosos que os asseclas. As cartas de monstro possuem informações para ambas as variedades de monstros do mesmo tipo.

A menos que esteja jogando uma campanha ou Jogo Épico, use cartas de de Monstros do Ato I.

Monstros Grandes

Algumas miniaturas de monstros ocupam mais de um espaço no mapa. São conhecidos como MONSTROS GRANDES. Quando for determinar o movimento para monstros grandes, o jogador overlord escolhe um dos espaços que o monstro ocupa e conta o movimento a partir do espaço escolhido como se a figura ocupasse um espaço. Quando o monstro finaliza (ou interrompe) seu movimento, o jogador overlord coloca a figura do monstro grande de forma que um dos espaços que sua base ocupe inclua o espaço onde o monstro terminou seu movimento. O monstro pode mudar a orientação da sua base relativa a sua posição inicial, mas se a base do monstro não couber no mapa, então ele não pode terminar (ou interromper) seu movimento no espaço desejado.



O monstro apenas é considerado ter entrado no espaço em que ele terminou seu movimento. Em outras palavras, os monstros grandes “encolhem” para se mover como se eles fossem de tamanho normal, então “expandem” novamente quando terminam o movimento.

Quando os monstros grandes entram em um espaço contendo terreno, eles são afetados como se fossem uma figura menor. Quando os monstros largos terminam seu movimento e suas bases são colocadas num terreno que eles não passaram por ele, consulte as regras de terreno para verificar quais efeitos, se existirem, se aplicam ao monstro grande.

Para um exemplo de movimento de monstros grandes, veja “Movimento de de Monstros Grandes na página 17.

Anatomia de uma Carta de Monstro



FRENTE DA CARTA DE MONSTRO VERSO DA CARTA DE MONSTRO

1. **Características:** O topo da carta lista as características (velocidade, Saúde e Defesa) do monstro assecla. A parte inferior da carta lista a mesma informação para o monstro mestre.
2. **Habilidades:** Esta área lista as habilidades que o monstro tem. As habilidades do monstro assecla são listadas na caixa amarela próxima ao topo da carta e as habilidades do monstro mestre são listadas na caixa vermelha na parte inferior.
3. **Dados:** Esta área exhibe os tipos de dados usados quando o monstro faz um ataque. Os dados para o monstro assecla são listados acima da arte e os dados para o monstro mestre são informados abaixo do nome do monstro.
4. **Símbolo do Tipo de Ataque:** Este símbolo informa o tipo de ataque (*corpo a corpo* ou a *distância*) que monstro tem.
5. **Nome do Monstro:** Esta área exhibe o nome do monstro.
6. **Símbolo do Ato:** Este ícone exhibe o Ato (I ou II) no qual a carta de Monstro é utilizada.
7. **Símbolos de Traços (Trait):** Esta área nos cantos superiores do verso da carta listam os símbolos de Traços dos monstros.
8. **Regras das Habilidades:** Esta área explica os detalhes completos das habilidades dos monstros.
9. **Grupo de Monstros:** Esta seção exhibe o limite de grupo de monstros, dependendo do número de heróis jogando (ver o Guia de Missões). O número de heróis é representado pelas silhuetas cinzas. A caixa amarela informa o número de monstros asseclas no grupo, e caixa laranja informa o número de monstros mestres.



Movimento de Monstros Grandes

1. O jogador overlord acabou de atacar Widow Tarha com seu etnin mestre. Ele então decide mover o etnin.
2. O etnin possui uma velocidade de “3”, então o overlord escolhe um espaço ocupado pelo etnin para contar o movimento e conta três espaços. Com o etnin fora do caminho, o overlord pode agora mover seu dragão das sombras em um espaço adjacente a Tarha.
3. O dragão das sombras também possui uma velocidade de “3”, então o overlord conta três espaços de um dos espaços que o dragão das sombras ocupa (de sua escolha) e, com o etnin agora no canto da peça do mapa, há espaços livres suficientes para o dragão das sombras terminar seu movimento adjacente a Widow Tarha.

Tenentes

Os tenentes são personagens poderosos controlados pelo jogador overlord. O Guia de Missões especifica qual, se algum, tenente usar e quaisquer regras especiais relativas aos tenentes durante a missão. Tenentes são representados no mapa por marcadores de Tenente, mas eles são considerados como figuras dos monstros para todos os efeitos - incluindo ativações, a menos que seja especificado o contrário. Os tenentes tem atributos e fazem testes de atributos, como os heróis. Da mesma forma que as cartas de monstro, as cartas de tenente também listam os dados usados quando eles atacam ou defendem. Cada tenente é tratado como seu próprio grupo de monstro.

Familiares

Algumas habilidades dos heróis e talentos das classes dão aos heróis o controle sobre criaturas conhecidas como FAMILIARES. Estes familiares são representados por um marcador no mapa e não podem ser atingidos ou afetados por qualquer ataque (salvo indicação ao contrário, ver “Familiares tratados como figuras” na página 18).



MARCADOR DE FAMILIAR

Um jogador herói pode ativar cada familiar que seu herói controla **uma vez** durante seu turno (antes ou após resolver todas as ações de seu herói). Ativar um familiar **não** requer uma ação, mas não pode interromper qualquer outra ação. Essencialmente, um jogador herói com um familiar deve escolher se ativa seu herói primeiro ou seu familiar primeiro. Independentemente disso, ambos podem ser ativados durante seu turno.

Quando ativado, um familiar pode executar uma ação de mover seguindo as mesmas regras dos heróis. O familiar trata qualquer terreno especial (que não obstáculos) como água durante seu movimento. O familiar pode executar tipos de ações adicionais durante sua ativação, como indicado na sua carta de Familiar. Estas ações adicionais, a menos que indicado de outra forma, podem ser realizadas em complemento a ação de mover e podem interromper esta ação de forma similar as ações de mover dos heróis. Se não forem indicadas outras ações, então tudo que o familiar pode fazer no seu turno é mover-se até o seu valor de velocidade.

Normalmente, um espaço contendo um familiar não bloqueia a linha de visão ou movimento, salvo indicado ao contrário na sua carta de Familiar. Qualquer figura pode terminar seu movimento em um espaço contendo um familiar. Da mesma forma, um familiar pode terminar seu movimento em um espaço contendo outra figura.

Exemplo: Durante seu turno, Widow Tarha decide ativar seu Reanimado antes da sua ativação. Tarha move o Reanimado até a sua velocidade de “3”, ataca um barguest, e então procede com a sua ativação.

Anatomia da Carta de Tenente



FRENTE DA CARTA DE TENENTE VERSO DA CARTA DE TENENTE

1. **Nome:** Esta área exibe o nome do tenente.
2. **Atributos:** Esta área lista todos os atributos para o tenente (Poder, Conhecimento, Força de Vontade e Consciência).
3. **Habilidades:** Esta área lista todas as habilidades para o Tenente.
4. **Características:** Esta área lista as características (Velocidade, Saúde e Defesa) do tenente. As características do tenente são diferentes dependendo do número de heróis jogando representados pelas silhuetas cinzas.
5. **Símbolo do tipo de ataque:** Este ícone exibe o tipo de ataque (*corpo a corpo* ou *à distância*) do tenente.
6. **Dados:** Esta área lista os dados usados pelo tenente quando estiver atacando.
7. **Símbolo do Ato:** Este símbolo mostra o Ato (I ou II) no qual a carta de Tenente é usada.
8. **Regras das Habilidades:** Esta área explica os detalhes completos das habilidades dos tenentes.

Familiars tratados como figuras

Alguns familiares, como o Reanimado, são tratados como figuras (como indicado na sua carta de Familiar). Estes familiares bloqueiam a linha de visão e movimento, mas são considerados figuras amigas para o movimento dos heróis. Eles podem ser atingidos e afetados pelos ataques dos monstros, habilidades dos heróis e cartas de Overlord que atinjam um herói. Da mesma forma que os monstros, se for necessário que eles façam um teste de atributos, eles automaticamente falham. Diferente de familiares normais, estes tipos de familiares são suscetíveis aos efeitos de terreno durante seu movimento e podem ser afetados pelas condições. Quando um familiar é derrotado, remova-o do mapa.

Terreno

Alguns espaços no mapa tem um tipo de terreno definido pela cor da linha em torno do espaço ou espaços. Estes espaços causam efeitos no jogo listados abaixo. As vezes uma linha colorida contornará vários espaços. Todos os espaços cercados por uma linha colorida seguem as regras para aquele tipo de terreno. Exemplos artísticos também são listados abaixo. Muitas peças de mapa também apresentam imagens de arte que não afetam diretamente o jogo. Todos os espaços na peça de mapa que não são cercados por uma linha colorida específica como listada aqui são tratados como normais.

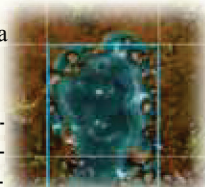
Obstáculos

Os obstáculos são definidos por uma linha vermelha cercando seus espaços. Estes espaços são tratados como bloqueados; eles bloqueiam a linha de visão e o movimento.



Água

Os espaços com água são definidos por uma linha azul cercando-os. Um espaço contendo água custa 2 pontos de movimento para entrar (ao invés do custo normal de um). Qualquer figura entrando em um espaço com água deve gastar 2 pontos de movimento para entrar ou não poderá entrar neste espaço. Quando um monstro grande termina seu movimento adjacente a um espaço com água, ele pode colocar sua base livremente nos espaços com água sem sofrer penalidade.



Fossos

Espaços em fossos são definidos por uma linha verde cercando-os. Se uma figura entrar num espaço contendo um fosso, ela irá cair nele. Sofrer 2 danos, e terminar sua ação de mover. Uma figura em um fosso tem a linha de visão apenas para as figuras adjacentes, e apenas as figuras adjacentes tem uma linha de visão para a figura no fosso. Enquanto estiver no fosso, a única ação que a figura pode executar é uma ação especial para sair dele. Após realizar esta ação, coloque a figura no espaço disponível mais perto conforme escolha do jogador que a controla. As figuras não podem pular por sobre um fosso.

Os monstros largos apenas são afetados pelos fossos se eles terminarem seus movimentos e todos os espaços que eles ocupam estão em fossos.



Lava

Os espaços com lava são definidos por uma linha amarela os contornando. Uma figura ao entrar num espaço contendo lava imediatamente sofre um dano. Qualquer figura que terminar seu turno num espaço com lava é imediatamente derrotada. Heróis que são derrotados desta forma colocam seu marcador de herói no espaço vazio mais próximo (de onde eles foram derrotados) que não contenha lava. Um monstro grande é imediatamente derrotado se todos os espaços que ele ocupe sejam espaços com lava.



Missões

O Guia de Missões contém 20 missões únicas. Dezesesseis destas missões podem ser jogadas individualmente, cada uma numa sessão única de jogo. As missões especiais **Interlúdio** e **Final** no Guia de Missões apenas podem ser jogadas como parte de uma campanha (ver “Regras de Campanha” na pág. 19) e não se destinam a serem jogadas como sessões de jogo únicas.

Cada missão tem um único mapa, bem como regras específicas para ela. A maioria das missões incluem múltiplas partes conhecidas como ENCONTROS. Cada encontro em uma missão tem seu próprio layout de mapa, regras e objetivos. O Guia de Missões lista os objetivos para os heróis e para o overlord. Quando um lado completa o seu objetivo, a missão imediatamente passa para o próximo encontro, ou termina se os jogadores já estiverem jogando o último encontro.

Quando os jogadores passam de um encontro de uma missão para outro, eles executam os seguintes passos.

- Os heróis continuam com os danos sofridos durante o Encontro 1.
- Os heróis recuperam toda a fadiga sofrida durante o Encontro 1.
- Os heróis continuam com as condições que eles tinham no Encontro 1.
- Cada herói vira a sua ficha de herói com face para cima.
- Os heróis continuam com as cartas de Procura. Qualquer carta virada continua virada.
- Todos heróis nocauteados podem se levantar sem custo de ações.
- O jogador overlord continua com a sua mão de cartas de Overlord.
- Os jogadores desmontam o mapa do Encontro 1 e consultam o Guia de Missões para montar o mapa para o Encontro 2.

O último encontro de uma missão termina quando um lado completa a condição de vitória.

Jogo para dois jogadores

Em um jogo para dois jogadores, o jogador herói controla dois heróis. Cada herói realiza seu turno independentemente e é considerado como se fosse um herói individual controlado por um jogador diferente. A única diferença é que o mesmo jogador toma todas as decisões para todos os heróis.

As Regras de Ouro

Há algumas regras muito importantes que os jogadores devem sempre ter em mente quando jogar *Descent: Journeys in the Dark Second Edition*.

- Muitas regras das missões listadas no Guia de Missões entram em conflito com as regras encontradas neste livro de regras. As regras listadas no Guia possuem precedência sobre as regras deste livro. Além disso, algumas cartas e habilidades entrarão em conflito direto com as regras encontradas neste livro de regras e no Guia de Missões. As Cartas e habilidades tem precedência sobre o livre e também sobre o Guia de Missões
- Conflitos de timing podem surgir quando um ou mais jogadores desejem utilizar uma habilidade com a mesma condição de ativação. Nestas situações, o jogador atual (o jogador que está atualmente jogando o turno) decide a ordem em que as habilidades devem ser resolvidas.
- Os jogadores não são limitados pelo número de marcadores de dano, fadiga ou condições encontrados no jogo. Se eles acabarem, podem ser usadas moedas, pecinhas ou quaisquer itens adequados.

Regras Avançadas

Os jogadores agora tem um entendimento básico de como jogar **Descent: Journeys in The Dark Second Edition** e podem começar a jogá-lo. As seções seguintes contem regras avançadas como o Jogo Épico e as regras de campanha para incrementar o jogo.

Jogo Épico

Esta regra opcional é para os jogadores que desejam acessar níveis altos de Classe, Itens de Compra e cartas de Overlord fora da campanha. Quando estiver usando esta opção, todos os participantes devem concordar com um NÍVEL DE PODER (listado abaixo) após escolher uma missão. Para regras em como gastar os pontos de experiência, veja “Gastar pontos de experiência” na página 20.

Nível Básico: siga o setup normal.

Nível Avançado: Cada herói recebe 3 pontos de experiência nas cartas de classe e 150 de ouro para usar em cartas de Itens de Compra do Ato I (de sua escolha - heróis podem compartilhar o ouro). O overlord recebe 4 pontos de experiência em cartas de Overlord.

Nível Especialista: Cada herói recebe 6 pontos de experiência nas cartas de classe e 250 de ouro para usar em cartas de Itens de Compra do Ato I ou II (de sua escolha - heróis podem compartilhar o ouro). O overlord recebe 8 pontos de experiência em cartas de Overlord. O overlord usa as cartas de monstro e de Tenente de Ato II.

Regras de Campanha

Esta seção descreve as regras para jogar as missões em série como parte de uma campanha maior.

Visão Geral da Campanha

Os feudos gêmeos de Rhynn e Carthridge ficam nos arredores de Terrinorth, longe das Cidades Livres. O barão Greigory hospeda frequentemente seu amigo e aliado, o barão Zachareth, em sua na capital de Arhynn, e, ao longo dos anos, os dois feudos tem se ajudado em tempos de guerra e paz. Mas agora, ambos os feudos estão em perigo. Monstros andam em suas florestas e montanhas, movendo-se com mais propósito e coordenação do que nunca. Um novo Overlord está aparecendo, um inimigo perverso e poderoso, escondido nas sombras, manipulando os eventos de acordo com seu plano mestre. Se o Overlord não for interrompido, Rhynn e Carthridge irão cair nas trevas, e o resto do Terrinorth também em breve. Felizmente, um pequeno grupo de heróis estão na estrada para Arhynn.

Descent: Journeys in the Dark Second Edition é desenhado para ser jogado através do curso de uma campanha em várias sessões. A campanha segue as aventuras de um grupo dedicado de heróis que se opõem ao malévolo overlord através de uma série de missões. Após cada missão, os heróis e o overlord recebem recompensas (como talentos, itens, cartas de Overlord ou relíquias) com base no seu desempenho durante a missão, o que pode ajudá-los em futuras missões. A campanha inteira é jogada sobre dois Atos e constrói um final dramático e emocionante onde o vencedor final é determinado!

Este conjunto de Descent: Journeys in the Dark Second Edition apresenta uma campanha intitulada “The Shadow Rune” (A Runa da Sombra), que é descrita em detalhes no Guia de Missões. A campanha completa de “The Shadow Rune” é jogada em 9 missões separadas e irá levar aproximadamente 20 horas para completar.

Iniciando uma nova Campanha

Para iniciar uma nova campanha, os jogadores devem atribuir os papéis para a campanha. Um jogador será o overlord. Os outros jogadores serão os heróis. Este processo é idêntico ao das regras descritas no “Setup” na pág. 4, com as exceções observadas aqui. É importante observar que as escolhas que os jogadores fazem agora são permanentes durante a campanha. Tenha certeza que cada jogador está satisfeito com a sua escolha antes de prosseguir, pois a escolha dos heróis e das classes é apenas realizada no início da campanha. Se os jogadores não concordarem com seus papéis, faça um sorteio para determinar o papel de cada um.

Novas campanhas começam com o nível básico. Os heróis possuem apenas os talentos básicos e equipamento inicial para suas classes, e o overlord possui apenas o seu deck básico de cartas. Observe que durante o passo de escolha dos Talentos do setup, os jogadores heróis não retornam seu deck de Classes para a caixa do jogo. Cada herói deve manter seu deck de classes com face para baixo na sua área de jogo; ele irá continuar a escolher novos talentos do seu deck a medida em que a campanha progride.

O Deck de Itens de Compra

No início de uma nova campanha, separe o deck de Itens de Compra em duas pilhas: Ato I e Ato II. Coloque as cartas de Ato II de volta a caixa. Elas não serão necessárias até a campanha ir para o Ato II (ver “Ato II” na pág. 22).

Monstros e Tenentes

No início de uma nova campanha, separe as cartas de Monstro e Tenente em duas pilhas: Ato I e Ato II. Coloque as cartas de Ato II de volta a caixa; elas não serão necessárias até a campanha ir para o Ato II (ver “Ato II” na pág. 22).

Mapa da Campanha

A última página do Guia de Missões apresenta um mapa da região onde ocorre a campanha. Cada local de missão é informado no mapa conectado por caminhos que os heróis usam para viajar. Cada caminho possui um símbolo representando que tipo de evento de viagem pode acontecer enquanto estiver viajando por este caminho (ver “Viajar” na pág. 22).

Missões em uma Campanha

Após os papéis, heróis e classes forem selecionadas, os jogadores preparam a primeira missão, chamada de “First Blood” (Primeiro Sangue) no Guia de Missões. A missão introdutória é curta, relativamente simples, e é uma forma ideal para novos jogadores aprenderem o jogo. A primeira missão, e cada missão subsequente, é jogada exatamente como o jogo normal com algumas exceções. Entretanto, após cada missão, os jogadores são recompensados de forma que eles podem usá-las para customizar ou modificar os seus heróis ou seu deck.

Terminando uma Sessão

Já que uma campanha pode levar até 20 horas para terminar, é indicado que seja jogada no curso de várias sessões de jogo. Quando a sessão atual for finalizada, os jogadores devem guardar todas as informações importantes na ficha de Campanha (ver “Guardando informações” na pág. 21). Uma boa hora para fechar uma sessão é após o passo de compras da fase de Campanha (ver “Fase de Campanha” na página 20).

A Fase de Campanha

Após cada missão em uma campanha, há uma fase de campanha na qual os heróis tomar decisões em como atualizar seus heróis e se prepararem para a próxima missão. É importante observar que a maioria das missões tem dois encontros e a fase de campanha não ocorre até a missão inteira for finalizada. Durante a fase de campanha, todos os jogadores podem usar os pontos de experiência para melhorar suas habilidades. Os heróis podem visitar a loja em Arhynn para adquirir novos equipamentos. Os seguintes passos são executados durante cada fase de campanha.

1. **Receber Ouro das Cartas de Procura:** Anote o total de ouro de cada carta de Procura que os heróis adquiriram durante o curso da sua missão na ficha de Campanha (até se a carta de Procura foi utilizada durante a missão). Então **retorne todas as cartas de Procura para o deck** (até se os heróis não utilizaram suas habilidades). É assumido que os heróis vendem seus tesouros recém descobertos em Arhynn.
2. **Limpeza:** Todos os heróis recuperam todos os danos e fadiga. O overlord combina suas cartas puxadas e pilha de descarte em um deck. Todas as cartas de Condição são descartadas, todos os efeitos terminam e o mapa é desmontado.
3. **Receber Recompensas:** O jogador overlord e cada um dos jogadores heróis recebem um ponto de experiência, independentemente de quem venceu a missão (como informado no Guia de Missões). Guarde isto na ficha de Campanha. O vencedor da missão recebe recompensas adicionais como observado no Guia de Missões.
4. **Gastar Pontos de Experiência:** Os jogadores podem usar quaisquer pontos de experiência que eles receberam neste hora. Estes pontos são usados em novos talentos para os heróis e novas cartas para o overlord.
5. **Compras:** Os jogadores heróis podem gastar o ouro que possuem para comprar novos itens de Compra (ver “Compras” na página 20).
6. **Escolher a próxima missão:** O vencedor da missão escolhe a próxima missão, daquelas disponíveis, será jogada em seguida (ver “Escolher a Próxima Missão na página 21).
7. **Preparar a Missão:** Os jogadores preparam a próxima missão seguindo as regras padrão. O jogador overlord deve se lembrar de embaralhar seu deck de Overlord, incluindo novas cartas recém adquiridas, para criar um novo deck antes de puxar sua mão inicial de cartas.
8. **Viajar:** Os heróis viajam para o local da próxima missão e então jogam a próxima missão (ver “Viagem” na página 22).

Usar pontos de Experiência

A medida em que os heróis completam missões, eles adquirem pontos de experiência (XP), que são uma medida do que eles aprenderam durante as suas viagens. A medida em que acumulam experiência, os heróis se tornam mais poderosos obtendo acesso a novos (e mais potentes) talentos. O overlord, também, aumenta seu poder negro a medida em que aprende de suas próprias experiências, descobrindo novos e mortíferos feitiços e desenvolvendo novos truques e armadilhas perigosas.

Todo jogador ganha um ponto de experiência no fim de cada missão, como detalhado no passo “Receber Recompensas”. Durante a fase de campanha, cada jogador **pode** escolher usar os pontos de experiência para adquirir upgrades (atualizações). Os detalhes deste processo variam dependendo se o jogador é um herói ou o overlord. Os pontos de experiência não são transferíveis - os jogadores não podem agrupar os seus recursos para adquirir um talento muito dispendioso.

USANDO OS PONTOS DE EXPERIÊNCIA: HERÓIS

Um herói pode usar pontos de experiência para adquirir novos talentos do seu deck de Classe. Seu primeiro talento do deck, o talento básico da classe, é sempre gratuito. Outros talentos tem o seu custo de pontos de experiência listado na carta de Classe no símbolo de experiência no canto superior direito. Quando um personagem adquire um novo talento, ele deduz a quantidade de pontos de experiência (como informado na carta de Classe) do seu total, anota na ficha de campanha, e coloca a carta de classe próxima a sua ficha de herói. Ele pode usar este talento em todas as futuras missões no curso da campanha.

Os jogadores não são obrigados a usar todos (ou qualquer) dos seus pontos de experiência durante a fase de Campanha. Eles podem salvar pontos de experiência para poder adquirir talentos mais caros durante uma futura fase de Campanha. Um herói pode adquirir qualquer número de talentos durante esta fase, desde que ele tenha pontos de experiência suficientes.

USANDO OS PONTOS DE EXPERIÊNCIA: OVERLORD

Da mesma forma que os heróis, o overlord pode usar pontos de experiência para adquirir novas habilidades. No caso do overlord, ele pode adquirir novas cartas para o seu deck de Overlord. Quando ele adquire uma nova carta, ela é adicionada ao seu deck e o overlord anota os pontos de experiência que ele usou na ficha de Campanha. As cartas que ele não adquiriu são devolvidas a caixa do jogo para evitar confundir o suprimento de cartas de Overlord disponíveis com deck atual do Overlord.

Há três diferentes classes de cartas de Overlord atualizadas; Comandante Militar (*Warlord*), Sabotador (*saboteur*) e Mago (*Magus*). Em cada classe, há três níveis de cartas disponíveis para o overlord (Como “Warlord 1” ou “Magus 3”). As cartas de nível 1 custam um ponto de experiência, nível 2 custam 2 pontos e nível 3 custam três pontos. As cartas de nível 1 estão sempre disponíveis para o overlord adquirir. Para adquirir uma carta da nível 2, o overlord atualmente deve ter primeiro cartas de nível 1 **daquela classe no seu deck**. Ele deve ter três cartas de uma classe no seu deck (que pode ser uma combinação de cartas de nível 1 e nível 3) antes de adquirir uma carta de nível 3 para aquela classe. Diferente dos heróis, o overlord pode adquirir cartas de múltiplas classes. As cartas universais estão sempre disponíveis para serem adquiridas.

O overlord não é obrigado a usar todos (ou qualquer) dos seus pontos de experiência durante a fase de Campanha. Ele pode salvar pontos de experiência e usá-los durante uma fase de Campanha futura. O overlord pode adquirir qualquer número de cartas de Overlord durante esta fase, desde que possua pontos de experiência suficientes.

Antes de cada missão (mas não cada encontro), o jogador overlord pode escolher remover temporariamente algumas cartas do seu deck para poder otimizar a sua estratégia para a missão. Isto é feito secretamente de forma que os heróis não sabem que cartas o overlord removeu. Ele deve manter no mínimo 15 cartas de Overlord para cada missão. Quaisquer cartas removidas são postas de lado durante a missão. Após a missão terminar, devolva quaisquer cartas removidas para o deck do Overlord.

COMPRAS

Além dos pontos de experiência, ouro é outra forma para que os heróis melhorem suas capacidades. Os heróis recebem ouro das cartas de Procura durante as missões, e eles também podem receber ouro como recompensa em certas missões.

Os heróis compartilha o ouro, significando que eles possuem uma reserva única de ouro coletiva para poder comprar novos equipamentos. Os jogadores heróis podem distribuir seus equipamentos entre eles da forma que desejarem. Os heróis não são obrigados a usar todo o seu ouro durante a fase de Campanha; eles podem guardar qualquer quantidade de ouro e gastá-lo em uma fase de Campanha futura.

Após cada missão, os heróis visitam a loja em Arhynn para ver o que há no estoque. Embaralhe as cartas de Itens de Compra e revele **uma carta de Item de Compra por herói, mais uma carta adicional** (ver “Anatomia de uma Carta de Item de Compra” na pág. 11). O deck de Compra é determinado pelo Ato atual. As cartas do Ato I são usadas até os jogadores completarem o Interlúdio, onde neste ponto os jogadores trocam para as cartas de Ato II (ver “Ato II” na pág. 22).

Os heróis podem escolher adquirir quantos itens quiserem e puderem pagar (ou nenhum deles, se eles não puderem pagar ou não quiserem as cartas que foram reveladas desta forma.

As cartas de Itens de Compra que os heróis comprem são removidas da área de jogo comum e adicionadas as cartas carregadas pelos heróis. Os jogadores heróis devem então subtrair o ouro utilizada na ficha de Campanha. Após os heróis terminarem suas compras, embaralhe as cartas não compradas de volta no deck de Itens de Compra.

Exemplo: Andrew, Beth, Colin e Daphne são jogadores heróis. Durante a fase de Campanha, eles decidem ir as compras. Eles embaralham o deck de Itens de Compra do Ato I e tiram 5 itens. Armadura de Couro, Atiradeira, Machado de Batalha de Ferro e Amuleto da Sorte. Eles Coletivamente decidem comprar o Machado de Batalha de Ferro (por 100 ouros), a Armadura de Couro (por 75 ouros) e o Amuleto da Sorte (por 100 ouros). Eles subtraem 275 ouros do seu suprimento na ficha de Campanha, pegam estes itens e os distribuem entre si.

VENDENDO DE VOLTA AS CARTAS DE ITENS

No momento das compras, os heróis podem vender itens de Compra de volta para a loja. Os heróis recebem metade do valor de qualquer Item vendido em ouro, arredondando para baixo no valor mais próximo múltiplo de 25 ouros. O equipamento inicial pode ser vendido por 25 ouros cada.

Um item de Compra que é vendido de volta é embaralhado em seu deck correspondente. Retorne os equipamentos iniciais vendidos de volta para a caixa do jogo já que eles não serão mais utilizados na campanha. Os não podem vender as relíquias na loja.

TROCANDO OS ITENS

Durante a fase de Campanha, os heróis podem trocar livremente suas cartas de Itens de Compra entre eles. Eles podem fazer isto a qualquer momento até a próxima fase começar, exceto durante as viagens.

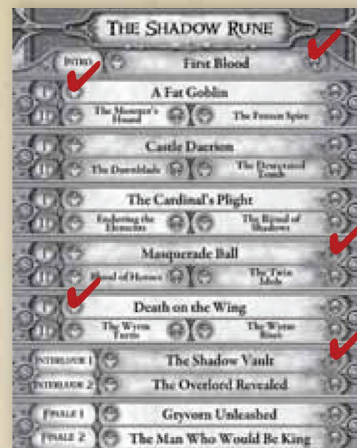
Nota: Os heróis não podem trocar seus equipamentos iniciais. Entretanto, eles podem vender estas cartas, como explicado acima.

ESCOLHA DA PRÓXIMA MISSÃO

Após usar os pontos de experiência e realizar as compras, os jogadores agora devem selecionar a próxima missão. Na maioria dos casos, o vencedor da missão anterior irá escolher a próxima missão entre as disponíveis. (ver “Guardando Informações” na pág. 21). As missões são divididas em Ato I e Ato II, e os jogadores devem escolher uma missão do Ato atual. Uma campanha única consiste de nove missões:

- A Introdução
- Três missões do Ato I
- O Interlúdio
- Três missões do Ato II
- O Final

Guardando informações



O LOG DE MISSÕES DA SHADOW RUNE

Incluído no jogo está um bloco de fichas de campanha no qual você pode salvar os resultados da Campanha “The Shadow Rune”

A medida em que os jogadores completam as missões, eles marcam quem venceu cada missão no lado do log de missões na ficha de Campanha. Todas as missões do Ato I correspondem com certas missões do Ato II, e o vencedor da missão do Ato I irá determinar que missões do Ato II estarão disponíveis para os jogadores escolherem durante o Ato II da campanha. As missões do Ato II listadas no lado **esquerdo** do log de missões estão disponíveis se os **heróis ganharam** a missão correspondente no Ato I. As missões do Ato II listadas no lado **direito** estão disponíveis se o Overlord venceu a missão do Ato I. Se uma certa missão do Ato I não foi jogada durante a campanha, é considerada que **foi vencida pelo Overlord** para os efeitos de escolha da missão correspondente do Ato II.

Exemplo: O log de missões acima exhibe uma campanha em progresso, que está agora no Ato II. O jogador overlord está escolhendo uma missão na fase de Campanha. Uma vez que os heróis venceram “Um Goblin Gordo” (A fat goblin) durante o Ato I, “O Tesouro do Monstro” (The Monster’s Hoard) está disponível para escolha durante o Ato II. “A Espira Congelada” (The Frozen Spire) não está disponível durante o Ato II.

As missões de Interlúdio e Final são determinadas pela quantidade de missões que os heróis e o overlord venceram durante o Ato I e II (ver “Interlúdio” na pág. 22 e “Final” na pág. 22).

Entre as sessões, os jogadores devem usar sacos plásticos para guardar seus componentes organizados e separados. Desta forma irá ajudar aos jogadores lembrarem que cartas estão em jogo, ou foram adquiridas por cada herói e o overlord.

Após escolher a missão, prepare-a e jogue conforme descrito no Guia de Missões. Que é seguida por outra fase de Campanha, e depois os jogadores escolhem a próxima missão.

Na campanha “The Shadow Rune”, há o dobro de missões no Ato II correspondentes as missões do Ato I. O vencedor de cada missão do Ato I determina qual das duas missões correspondentes do Ato II ficará disponível (ver “Guardando Informações” na pág. 21). É importante observar que, para efeitos de determinação de que missão do Ato II está disponível, **qualquer missão do Ato I que os heróis não tentaram é assumido que foi vencida pelo overlord.**

VIAGENS

Os heróis devem viajar para novos locais para realizar as missões. Toda viagem é feita utilizando como referência o mapa da campanha na última página do Guia de Missões. Após escolher e preparar a próxima missão, os jogadores realizam a etapa de viagem. **Os heróis sempre começam a etapa de viagem em Arhynn** e devem seguir um caminho contínuo para o local da missão escolhida mostrado no mapa da campanha. Após finalizar a missão, é assumido que os heróis retornam a Arhynn com mais cautela e menos pressa, logo não é necessária a etapa de viagem.

Antes da viagem começar, o jogador overlord pode customizar seu deck. Ele então puxa sua mão inicial de cartas de Overlord - uma carta por herói. Estas cartas não são jogadas durante a etapa de viagem, mas podem ser afetadas por certos eventos. Estas cartas de Overlord são as cartas da mão inicial da missão a ser realizada, logo ele não puxa cartas adicionais no início da missão.

Cada local de missão é rotulado pelo nome no mapa da campanha e é conectado por caminhos com símbolos de viagem neles. Ao viajar ao longo de um caminho, os jogadores devem parar em cada símbolo de viagem. Para cada símbolo, o overlord deve puxar uma carta de Evento de Viagem. Ele verifica o símbolo de evento correspondente e resolve o evento. Se o símbolo de evento que corresponde ao símbolo do mapa não possui evento, a carta é descartada, e os heróis continuam viajando. Se o símbolo de evento correspondente tem um evento listado, os heróis devem resolver o evento antes de prosseguir para o próximo local. Alguns eventos incluem escolhas para os heróis decidirem. Todos os jogadores heróis devem concordar quando decidirem as escolhas da carta. Qualquer dano, fadiga ou condição que os heróis sofrerem é transportado para a missão.

Exemplo: Os heróis estão viajando para a missão do Castelo Daerion. O primeiro símbolo no seu caminho é o símbolo de estrada. O overlord puxa uma carta de Evento de Viagem e lê o evento correspondente ao símbolo da estrada. Após resolver o evento, a carta de Evento é descartada e outra carta de Evento de Viagem é puxada. Olhando o mapa, os heróis observam que o próximo símbolo no seu caminho é outra estrada. O overlord lê e resolve o evento correspondente ao símbolo da estrada na nova carta de Evento puxada. Após resolver a segunda carta de Evento de Viagem, os heróis alcançam o local da missão, e a etapa de viagem está completa.

Relíquias

Relíquias são um tipo especial de item que são únicos na campanha. Exceto como observado aqui, as relíquias seguem todas as regras normais para os itens. As relíquias não são itens de Compra e nunca podem ser compradas ou vendidas; Elas são somente dadas como recompensas da missão ou por regras especiais para uma missão.

As cartas de relíquias são de dupla face com diferentes versões da relíquia em cada lado; Há uma versão da relíquia para os heróis usarem e outra para o overlord. Se os heróis tem uma relíquia, é colocada com seu lado herói com face para cima e funciona como uma carta de item de Compra. Se o overlord possui a relíquia, é colocada com o seu lado para cima.

A versão do overlord da relíquia pode ser exercida por um tenente, e este é a única forma que as habilidades da relíquia podem ser usadas pelo overlord. Se o overlord não possui o tenente para uma determinada missão, ou se ele opta por deixar sua relíquia para trás (ver abaixo), ele não recebe benefício das habilidades da relíquia. Cada tenente pode usar apenas uma relíquia.

Durante o passo de preparação de cada missão, o overlord escolhe qual relíquia (se tiver) cada um dos seus tenentes irá usar na missão. Coloque a relíquia escolhida próxima a carta do tenente. Se a relíquia não for utilizada por um tenente, o overlord coloca suas sua carta próxima ao seu deck de Overlord e suas habilidades são ignoradas na missão. Se um tenente usando uma relíquia for derrotado durante uma missão, as habilidades da relíquia são ignoradas para o restante da missão, mas ela ainda fica com o overlord

Interlúdio

O interlúdio é uma missão especial que marca a transição do Ato I para o Ato II da campanha. É considerada uma missão do Ato I. Após completar três missões do Ato I, o Interlúdio deve ser escolhido como próxima missão.

Há duas missões diferentes para o Interlúdio. Se os heróis venceram **pelo menos duas** das missões do Ato I (não incluindo a introdução), então os jogadores devem escolher “A cúpula da Sombra” (The Shadow Vault) como missão do Interlúdio. Se o overlord venceu pelo menos duas das missões do Ato I, então os jogadores devem escolher “O Overlord Revelado” (The Overlord Revealed) como missão do Interlúdio. Consultem o Guia de Missões para instruções detalhadas.

Exceto como observado aqui e no Guia de Missões, o Interlúdio é uma missão normal e é jogada como qualquer outra missão. Alguns Interlúdios possuem apenas um encontro, em vez dos dois encontros típicos.

Ato II

Após completar o Interlúdio, a campanha prossegue para o Ato II. A partir de agora, os jogadores escolhem as missões entre as opções do Ato II e se preparam para o Final.

Imediatamente após completar o Interlúdio, siga estes passos:

1. Devolva as cartas de Monstros e Tenentes do Ato I para a caixa do jogo, e pegue as cartas de Monstros e Tenentes do Ato II. A partir de agora, todos os monstros e tenentes usam suas características do Ato II.
2. Os jogadores heróis agora possuem uma chance de visitar a loja e adquirir quaisquer cartas de Itens de Compra do Ato I. Ponha todas as cartas restantes do Ato I com face para cima. Os heróis podem comprar qualquer número de cartas de Itens do Ato I que puderem adquirir.
3. Devolva todas as cartas de Itens do Ato I não compradas para a caixa do jogo e pegue as cartas de Compra do Ato II. A partir de agora, use as cartas de Itens do Ato II. As cartas de Itens do Ato I em posse dos heróis não são afetadas. Qualquer carta de Item do Ato I vendida pelos heróis durante o Ato II deve ser retornada a caixa do jogo.

Após completar três missões do Ato II, é o momento para o Final. Os jogadores resolvem uma fase de Campanha normalmente e então os heróis viajam para a última missão para determinar o vencedor final da campanha!

Final

A campanha termina em uma excitante missão conhecida como O Final. Ela é jogada após completar três missões do Ato II. De forma similar ao Interlúdio, há duas missões finais diferentes. Se os heróis venceram pelo menos duas das missões do Ato II, então os jogadores devem escolher “Gryvorn Liberado” (Gryvorn Unleashed) como missão final. Se o overlord venceu pelo menos duas das missões do Ato II, então os jogadores devem escolher “O Homem Que Queria ser Rei” (The Man Who Would be King) como missão final.

Preste atenção nas instruções de preparação para o Final; geralmente há referências para cada uma das missões do Ato II completadas e pode também ter referências a vários estados do jogo que são uma extensão para a campanha em geral - tais como qual lado controla uma certa relíquia - e não o resultado de uma missão individual. Qualquer missão do Ato II que os heróis não tentaram é assumida que terminou com uma vitória do Overlord para os efeitos de determinação da preparação para a missão final.

É aconselhado as heróis e o overlord a gastar a maior quantidade de ouro e pontos de experiência possível durante a fase de Campanha antes de iniciar a missão Final. Eles não terão outra chance de fazer isto.

Quem ganhar a missão final vence a campanha!

Índice

Espaços Adjacentes	10
Regras Avançadas	19
Ataque.....	9
Palavras chaves de Ataque	13
Atributos	15
Testes de Atributos	15
Fase de Campanha	20
Escolher a próxima missão	21
Compras	20
Usar Pontos de Experiência	20
Viagem	22
Regras de Campanha	19
Ato II	22
Terminando uma sessão	19
Final	22
Interlúdio.....	22
Guardando Informações	21
Relíquias	22
Anatomia de carta de Classe.....	8
Combate.....	12
1.Declarar arma e Alvo	12
2. Rolar Dados	12
3. Verificar Alcance	12
4. Usar Surges	13
5. Causar Dano.....	13

Exemplo de Combate	14
Condições	15
Dano e Saúde	13
Derrotado	15
Nocauteado	15
Dados	11
Espaços Vazios	9
Jogo Épico	19
Equipamento	11
Familiars	17
Fadiga e Resistência	13
Arquétipos dos Heróis	4
Anatomia da Ficha de Herói	7
Turno do Herói em Detalhes	8
Anatomia da Carta de Tenente	17
Tenentes	17
Linha de Visão	12
Anatomia de Carta de Monstro	16
Monstros	16
Movimento de Monstros Grandes ...	17
Monstros Grandes.....	16
Mover	8
Exemplo de Movimento	9
Abrir ou Fechar Portas	10
Cartas de Overlord	16
Turno do Overlord em Detalhes....	10

Jogando o Jogo	7
Resumo do Turno do Herói	7
Resumo do Turno do Overlord....	8
Vencendo o Jogo	8
Missões	18
Recuperando Dano e Fadiga	13
Descansar	9
Reanimar um herói	10
Procurar	10
Anatomia de carta de Procura	10
Setup.....	4
Setup Geral	4
Setup do Herói	5
Setup do Overlord	5
Diagrama do Setup.....	6
Anatomia de carta de Item de Compra	11
Levantar-se	10
Terreno	18
Jogo para dois jogadores.....	18
Usar um talento	9

Créditos

Game Design: Adam Sadler and Corey Konieczka with Daniel Lovat Clark

Game Design for Descent: Journeys in the Dark First Edition: Kevin Wilson

Producer: Adam Sadler

Creative Content Development: Daniel Lovat Clark, Brady Sadler, and Andrew Meredith

Editing and Proofreading: Steven Kimball, Scott Lewis, Mark Pollard, Brady Sadler, and Sarah Sadler

Graphic Design: Dallas Mehlhoff with Chris Beck, Shaun Boyke, Brian Schomburg, Michael Silsby, Wil Springer, and Adam Taubenheim

Cover Art: Alex Aparin

Map Tile Art: Henning Ludvigsen

Interior Art: Devon Cady-Lee, Sylvain Deceaux, Tod Gelle, Charlene Le Scanff, Allison Theus, and Sandra Tang

Managing Art Director: Andrew Navaro

Art Direction: Zoë Robinson with Kyle Hough

Production Management: Laura Creighton and Eric Knight

Executive Game Producer: Michael Hurley

Publisher: Christian T. Petersen

Playtesters: Alan Alexander, Brad Andres, Justin Ankeney, Tanner Bain, Jaffer Batica, Andrew Baussan, Deb Beck, Andy Blakemore, Pedar Brown, Ryan Cruz, Dana Childress, Kat Clark, Jeannine Duncan, Andrew Fischer, Michaela Fischer, David Gagner, Chris Gerber, Jared Gilbert, Molly Glover, John Goodenough, Scott Hankins, Eric Hanson, Eric Harshbarger, Dave Hensley, Mark Herscher, Jesse Hickle, Michael Hollingsworth, Heath Hopkins, Sally Hopper, Chris Hosch, Kyle Hough, Ben Hutching, Thom Jackson, Stephen Kalmas, Jeff Koenig, Rob Kouba, Alex Langer, Andrew Liberko, Lukas Litzsinger, Martin Lux, Mike Marcotte, Mack Martin, Tom Mason, Chris Mayfield, Jason McCord, Nicholas Mendez, Timo Meyer, Dan Millard, Becky Millard, Brian Mola, Raimund Ruppel, Jay Paul, Mark Pollard, Thaad Powell, Amanda Rasinski, Zoë Robinson, Matt Running, Sarah Sadler, Johnathon Sanders, Christoph Schnorpfeil, Brian Schomburg, Christopher Seefeld, Robert Shirah, Doug Simon, Dan Slotman, William Stephens, Charlie Stephenson, Sam Stewart, Mark Tanis, Adam Taubenheim, Aubrey Tauer, Dominic Tauer, Mason Thornberg, Jenna Thomlinson, Matthew Troxel, John Van Geest, Zach Wageman, Ross Watson, Christian Williams, Lynell Williams, Tim Williamson, Nik Wilson, Amanda Yackel, Steven Yackel

© 2012 Fantasy Flight Publishing, Inc., all rights reserved. No part of this product may be reproduced without specific permission. Descent: Journeys in the Dark, Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply, and the FFG logo are trademarks 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. Not suitable for children under 36 months due to small parts. 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

Preparação Geral

1. Escolher Missão
2. Montar o Mapa
3. Escolher os papéis dos jogadores
4. Preparar os marcadores
5. Montar deck de Procura e cartas de Condição

Setup do Herói

1. Pegar cartas de Ativação e Marcadores de Heróis
2. Escolher Heróis
3. Escolher Classes
4. Escolher Talentos
5. Posicionar heróis

Setup do Overlord

1. Escolher Monstros
2. Realizar o setup da missão
3. Criar o deck do Overlord
4. Puxar cartas do Overlord

Combate

1. Declarar arma e alvo
2. Rolar os dados
3. Verificar o Alcance
4. Usar as Surges
5. Causar danos

Attack Keywords

Explosivo (blast): Em um ataque explosivo, todos os espaços adjacentes ao espaço atingido também são afetados pelo ataque. Apenas 1 rolagem de ataque é feita, mas todas as figuras afetadas devem fazer rolagens de defesa separadas.

Perfurante (Pierce): em um ataque perfurante, o ataque ignora um número de  gerados pelo defensor (através dos dados de defesa ou outras habilidades) igual a classificação do ataque.

Alcance (reach): a palavra chave Alcance permite ao jogador atacante atingir alvos até 2 espaços de distância, em vez de apenas o adjacente. O atacante deve ter linha de visão para o alvo.

Condições

Qualquer ataque com uma habilidade  apresentando doença, imobilização, envenenamento ou atordoamento segue estas regras:

Se o ataque causar pelo menos 1  (após a rolagem de defesa), o alvo sofre a condição listada.

A Fase de Campanha

Após cada missão durante a campanha, os jogadores fazem os seguintes passos:

1. Receber ouro das cartas de Procura
2. Limpeza
3. Receber Recompensas
4. Usar os pontos de experiência
5. Realizar compras
6. Escolher a próxima missão
7. Preparar a missão
8. Viajar

Visão Geral da Campanha

Uma campanha consiste de:

- A Introdução
- Três missões do Ato I
- O Interlúdio
- Três missões do Ato II
- O Final

