



DESCENT™

LENDAS DA ESCURIDÃO

A GUERRA DO TRAIADOR

EXPANSÃO

O baronato de Forthyn está em chamas, sobrepujado pelas forças da poderosa Senhora Dragão Levirax, que ameaça atacar o sul e subjugar o resto de Terrinoth. As hordas violentas do Uthuk Y'llan dilaceram os campos, deixando um rastro de sangue, e o Conselho dos Barões se fragmenta e sucumbe à guerra civil após a volta dramática do décimo terceiro barão, Waiqar, o Imortal.

Seis heróis intrépidos, atirados nesta conflagração por acaso, escolha ou necessidade, conduzem nesta ocasião uma caravana de refugiados de Forthyn rumo à segurança de Archaut, a sede do Conselho dos Barões. Mas, se Terrinoth não se unir e resistir, os muros da Cidadela terão pouca proteção a oferecer aos desamparados...

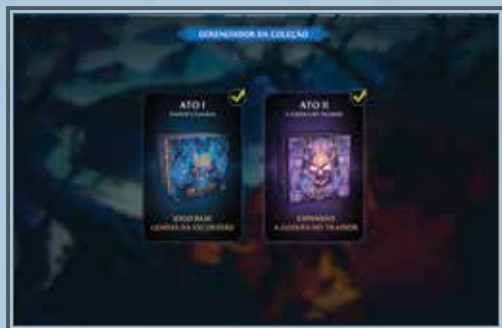
— VISÃO GERAL —

A Guerra do Traidor é uma expansão para **Descent: Lendas da Escuridão** que dá continuidade à narrativa da campanha após os eventos do primeiro ato, **Sangue e Chamas**. Nesta nova série de missões intensas, os heróis são incumbidos de convocar e unir os reinos fragmentários de Terrinoth contra as inúmeras ameaças que os atormentam.

À medida que os heróis continuam a dar forma às lendas iniciadas em **Sangue e Chamas**, suas decisões, seus êxitos e fracassos também vão refazer Terrinoth e reconstruir a Cidadela, criando laços com novos aliados, parceiros e rivais em preparação para um futuro incerto.

+ COMO USAR ESTA EXPANSÃO +

Antes de jogar a primeira missão de **A Guerra do Traidor**, atualize o aplicativo **Descent: Lendas da Escuridão** e acrescente esta expansão à coleção, usando o gerenciador da coleção do aplicativo. Miniaturas, fichas, marcadores e elementos 3D de terreno novos aparecem nas missões de acordo com as instruções do aplicativo e das habilidades das cartas. As cartas novas são desbloqueadas e acrescentadas ao inventário do grupo conforme os heróis avançam na campanha.



Gerenciador da Coleção

— ÍCONE DA EXPANSÃO —

Todas as cartas e peças da expansão **A Guerra do Traidor** são identificadas por um ícone próprio que distingue esses componentes de outras cartas e peças em **Descent: Lendas da Escuridão**.



— COMEÇO DE UM NOVO ATO —

Para dar seguimento à campanha e começar **A Guerra do Traidor**, carregue um jogo salvo do ato **Sangue e Chamas** já completado e selecione o evento “Viajar para Archaut” em Portártico.



Evento de Transição da Campanha

Ao criar uma nova campanha, o aplicativo apresenta a opção de começar com o Ato 1, **Sangue e Chamas**, ou de começar um jogo novo pelo Ato 2, **A Guerra do Traidor**, logo depois de uma breve cena narrativa que introduz os acontecimentos do Ato 1.

— MONTAGEM —

Antes de jogar com esta expansão pela primeira vez, monte os elementos 3D de terreno seguindo as instruções no folheto com esquemas de montagem incluso na caixa do jogo.

— SUMÁRIO —

• Componentes.....	3
• Os Heróis.....	4
• Regras da expansão	6
» Cartas de Herói	6
» Companheiros.....	6
» Derrotar (Palavra-chave).....	7
» Desorientado (Status)	7
» Empilhar (Palavra-chave)	7
» Encoberto (Condição)	7
» Engenhocas	7
» Estressar (Condição)	8
» Lendas	8
» Marcadores de Umbra.....	8
» Resistências.....	8
» Técnica (Palavra-chave).....	9
» Terreno.....	9
• Dúvidas Frequentes	10
• Guia de Referência Rápida.....	12

COMPONENTES



1 folheto com esquemas de montagem



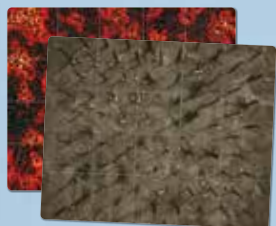
3 peças de mapa



26 miniaturas plásticas
(1 companheiro,
19 inimigos, 6 heróis
e 1 suporte)



34 elementos 3D de terreno



2 subcamadas



6 cartas de herói



24 cartas de perícia e
1 carta de companheiro



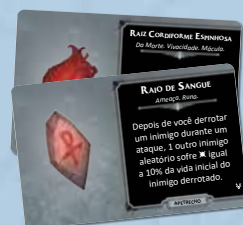
18 cartas de lenda



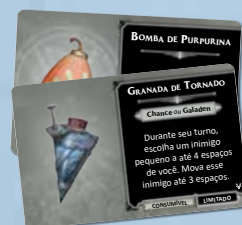
27 cartas de arma



9 cartas de armadura



8 cartas de apetrecho



12 cartas de consumível



1 berço-suporte de
Plataforma/Cripta



60 fichas de condição
(20 de encobrimento,
20 de estresse, 4 de foco,
4 de infecção, 4 de preparar,
4 de marca e 4 de terror)



3 marcadores de umbra



21 fichas de fadiga,
2 marcadores de exploração/vista

O DRAGÃO

Por ser uma miniatura individual, o dragão não utiliza uma base plástica de identificação para distingui-lo de outras miniaturas. No aplicativo, a barra de inimigo emprega uma nova moldura branca no caso de inimigos sem base de identificação.

NOVAS MINIATURAS DE HERÓI

A *Guerra do Traidor* apresenta novas miniaturas para cada herói: com nova modelagem e armas alternativas. Cada herói tem a opção de usar a miniatura nova ou a miniatura do Ato 1, de acordo com a preferência do jogador.

Além disso, a leal fênix companheira de Syrus, Indris, agora é uma miniatura separada e é capaz de se mover independentemente pelo mapa (consulte "Companheiros" na página 6).

Os Heróis

Os seis heróis disponíveis em **Descent: Lendas da Escuridão** dão continuidade às suas aventuras, agora em versões mais fortes que representam sua evolução constante. Todos os seis heróis estão disponíveis desde o começo de **A Guerra do Traidor**.

—BRYNN, A BARONESA HUMANA—

Brynn já fez parte dos marechais da Cidadela, mas, após a morte de sua tia, ela foi obrigada a assumir, relutantemente, a liderança do baronato de Forthyn. Ela ascende ao poder no momento em que Forthyn passa pela pior das provações, pois o baronato foi conquistado pelos exércitos da Senhora Dragão Levirax e o Uthuk Y'llan.

Brynn tenta usar sua superioridade no campo de batalha para defender os refugiados de Forthyn!

Brynn continua liderando da dianteira, castigando seus inimigos e defendendo seus aliados. Suas habilidades novas empregam a palavra-chave **TÉCNICA** para desencadear efeitos novos e potentes, dependendo do tipo de arma que ela empunha. (Consulte **"TÉCNICA (PALAVRA-CHAVE)"** na página 9.)



+CHANCE, O CAMINHANTE DAS SOMBRAS HYRRINX+

Ladrão reabilitado, Chance escapou de sua miserável condição como servo do vil Príncipe Fora-da-lei para adotar uma vida de aventuras ao lado de seus novos amigos. Mas essas aventuras são perigosas, pois a guerra, a devastação e uma magia sinistra ameaçam destruir a vida nova que Chance tanto quer construir.

Chance deve usar seus talentos de criminoso e dominar novos poderes para proteger a si mesmo e a seus amigos.

Chance é o mestre incomparável da furtividade e da surpresa, e as sombras são suas fiéis aliadas. Suas novas habilidades posicionam e movimentam no mapa marcadores de umbra que ele pode usar para fugir dos inimigos, ajudar seus amigos e atacar do escuro. (Consulte **"MARCADORES DE UMBRA"** na página 8.)



+GALADEN, O EXPLORADOR LONGÍNQUO ÉLFICO+

Após meses de busca incessante, Galaden finalmente descobriu o nome do demônio que matou seus amigos e familiares: Baelziffar. Mas Baelziffar é uma caça perigosa e elusiva, e a ligação do demônio com as hordas do Uthuk que devastam o país é só mais uma peça em suas maquinações de longa data.

Todo o treinamento de Galaden – como caçador e diplomata – será colocado à prova enquanto ele segue no encalço do mais letal de seus adversários.

Galaden se destaca ao usar sua adaptabilidade e engenhosidade tática para ajudar seus aliados com condições úteis e atrapalhar os inimigos com status debilitantes. Ele usa com facilidade a condição encoberto e o status desorientado para controlar e prejudicar os ataques inimigos. (Consulte **"DESORIENTADO (STATUS)"** na página 7 e **"ENCOBERTO (CONDIÇÃO)"** na página 7.)



—KEHLI, A INVENTORA ANÃ—

Hoje expulsa tanto da Guilda dos Ferreiros quanto da Liga dos Alquimistas, Kehli Flamafunda está empenhada em criar a obra-prima de sua vida: sua própria epopeia. Kehli sempre soube que seu destino era heroico e grandioso, e ela não se deixará abater por uma coisinha à toa como uma guerra devastadora que ameaça suas duas pátrias.

Seu martelo, besta e criações engenhosas são exatamente os instrumentos de que Kehli precisa para forjar um futuro melhor.

Kehli amplia seu arsenal de truques e ferramentas para apoiar seus amigos e pressionar os inimigos. Ela usa suas novas perícias para posicionar engenhocas mecânicas e marcar presença por toda a extensão do mapa. (Consulte “**ENGENHOCAS**” na página 7.)



—SYRUS, O ARCANISTA HUMANO—

Conforme Terrinoth se vê ameaçada pela pior crise dos últimos oitocentos anos, Syrus Indahlu se esforça para estar à altura das circunstâncias. O mundo precisa agora de um segundo Timmoran Lokander, um feiticeiro incomparável que, à frente dos Povos Livres, tirou-os da Primeira Escuridão, um legado que se desdobra até hoje. Se Syrus não for capaz de assumir esse papel, quem será então?

Com o apoio de seus amigos e do espírito-fênix Indris, Syrus aprimora seus poderes mágicos e busca seguir o legado de Timmorran.

Syrus ampliou seu domínio da magia elemental e, da mesma maneira, fortaleceu seu vínculo com Indris, sua companheira fênix. Indris agora pode se mover independentemente pelo mapa, colaborando com Syrus para realizar façanhas extraordinárias. (Consulte “**COMPANHEIROS**” na página 6.)

—VAERIX, PROFETA DOS SERES HÍBRIDOS DE DRAGÃO—

Certas feridas levam muito tempo para cicatrizar, e as chagas de Vaerix são profundas. Apesar de seu sofrimento, Vaerix encontrou alguns híbridos de dragão dispostos a escutar sua mensagem de que é preciso achar um novo caminho para seu povo. Agora Vaerix abriu seu íntimo para o potencial das Palavras da Criação, e essa trilha nunca esteve tão recheada de possibilidades.

O velho mundo sucumbe, e a sabedoria e o poder de Vaerix estão a postos para trazer o futuro.

Vaerix mostrou-se capaz de pronunciar as Palavras da Criação, manifestações poderosas de pura magia dracônica. Suas novas perícias de *Palavra* apresentam efeitos potentes, mas de alto custo, pois acrescentam estresse a outras cartas depois de usadas. (Consulte “**ESTRESSAR (CONDIÇÃO)**” na página 8.)



REGRAS DA EXPANSÃO

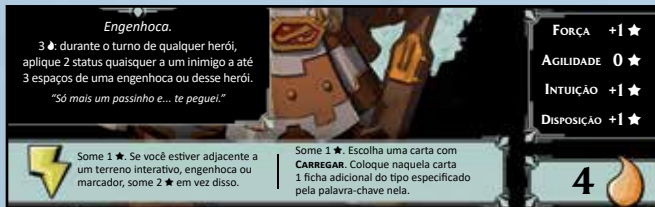
As seções a seguir descrevem regras novas para o material desta expansão, apresentadas em ordem alfabética.

CARTAS DE HERÓI

Ao jogar **A Guerra do Traidor**, os heróis usam suas cartas de herói do Ato 2, que apresentam novas habilidades, vida maior e status melhorados. Os heróis devem usar as cartas de herói do Ato 2, mas podem continuar usando quaisquer outras cartas (de perícia e arma, por exemplo) que eles tenham desbloqueado na campanha anterior.

HABILIDADE DE PULSO ADICIONAL

As cartas de herói do Ato 2 dão a cada herói uma **HABILIDADE DE PULSO** adicional. Um herói pode gastar resultados de pulso (⚡) durante qualquer uma de suas rolagens para ativar habilidades de sua carta de herói que exigem pulso. Um herói pode ativar uma habilidade de pulso para cada resultado de pulso que gastar dessa maneira. Cada habilidade de pulso pode ser usada apenas uma vez por rolagem.



A carta de herói de Kehli tem duas habilidades de pulso diferentes. Ao gastar um pulso durante uma rolagem de dados, ela pode usar esse pulso para ativar uma das duas habilidades.

COMPANHEIROS

Um **COMPANHEIRO** é um personagem aliado e controlado por um herói, representado tanto por uma miniatura quanto por uma carta com dois lados. Os companheiros não são inimigos nem heróis, e sim um tipo de miniatura à parte. Indris é a única companheira que aparece no Ato 2.

Depois de posicionado o herói no mapa, se ele tiver uma carta de companheiro equipada, o personagem pode colocar a miniatura do companheiro em questão em um espaço vazio adjacente. Quando o herói for removido do mapa, ele deve remover também a miniatura de seu companheiro.



As cartas de companheiro têm dois lados, com habilidades e status diferentes em cada lado. Os heróis podem colocar fadiga e condições em suas cartas de companheiro. Quando um companheiro ganhar uma condição (ao se mover para um espaço de brasas, por exemplo), o herói que o controla coloca a ficha de condição na carta desse companheiro, se possível. Caso contrário, então o herói pode colocá-la em qualquer uma de suas cartas.

Um herói pode usar a ação de preparação ou uma ficha de preparar para virar uma carta de companheiro. Quando virar uma carta de companheiro, o herói descarta todas as fichas nela.

MOVIMENTAÇÃO DE COMPANHEIROS

Um companheiro pode gastar um ponto de movimento para se mover para um espaço adjacente. Quando um herói realiza uma ação de manobra, cada um de seus companheiros ganha uma quantidade de pontos de movimento equivalente ao deslocamento (👤) indicado na carta de companheiro.

EXEMPLO DE ATAQUE A UM COMPANHEIRO

1. Durante sua ativação, o mercenário laranja não consegue chegar a Syrus nem Galaden porque Indris o deixaria em situação de impedimento. Visto que não tem como alcançar um herói, o mercenário se move para um espaço adjacente a Indris e a ataca.



2. O ataque do mercenário causa 7 de dano (X) e, assim, Syrus rola dois dados laranja como a defesa de Indris.
3. Syrus coloca 1 fadiga (🔥) para converter a vantagem (⬆️) em um sucesso (★), então, gasta o pulso (⚡) para usar a habilidade de pulso em sua carta de herói e somar 1 ★. O resultado total da defesa é 5 ★ e reduz o dano de 7 para 2.
4. A vida de Indris (♥️) é maior que o dano sofrido e, assim, a fênix não é derrotada.



Um companheiro não pode se mover para um espaço que contenha um inimigo ou um elemento 3D de terreno, mas pode se mover para um espaço que contenha um herói ou outro companheiro caso ele possa sair imediatamente do espaço em questão. Um companheiro fica em situação de **IMPEDIMENTO** quando está adjacente a um inimigo. Os companheiros obedecem a todas as regras de terreno e elevação que se aplicam aos heróis.

—COMPANHEIROS E INIMIGOS—

Quando um inimigo está adjacente a um companheiro, esse inimigo fica em situação de **IMPEDIMENTO**. Um inimigo não pode se mover para um espaço que contenha um companheiro, nem atravessar esse espaço. Quando um inimigo é ativado, ele só escolhe um companheiro como alvo se não tiver como atacar um herói com sua ativação. Se a ativação de um inimigo incluir vários alvos, ele só inclui companheiros como alvos se não tiver como atacar heróis.

Quando um inimigo ataca o companheiro de um herói, esse herói rola o dado de defesa indicado ao lado do ícone de defesa na carta de companheiro. Para cada sucesso (★) obtido, o dano do ataque é reduzido em 1. O herói pode gastar resultados de pulso (⚡) obtidos nessa rolagem para resolver habilidades que exigem pulso em suas outras cartas. Depois da rolagem de defesa, compara-se o dano reduzido do ataque à vida do companheiro (♥).

Se o dano reduzido for igual ou superior à vida do companheiro, resolve-se a palavra-chave **DERROTAR** na carta de companheiro. Se não for derrotado pelo ataque dessa maneira, o companheiro não sofre dano algum.

Os companheiros não contabilizam nem sofrem dano de fonte alguma. Eles só podem ser derrotados por ataques inimigos da maneira descrita nesta seção.

+—DERROTAR (PALAVRA-CHAVE)—+

Quando um único ataque causar dano suficiente a um companheiro para igualar ou exceder sua vida (depois da rolagem de defesa), o herói que o controla resolve o texto de habilidade precedido pela palavra-chave **DERROTAR** na carta de companheiro em questão. Consulte “Companheiros” na página 6.

+—DESORIENTADO (STATUS)—+

Desorientado é um novo status que pode ser aplicado aos inimigos por ataques e habilidades. Se desorientar um inimigo, o herói atribui o status ao inimigo no aplicativo. Quando um inimigo desorientado é ativado, ele faz uma ativação especial que talvez o impeça de atacar ou até mesmo o obrigue a atacar um outro inimigo.



Este aaruto da ruína está desorientado. Quando ele for ativado, ele realiza a ativação exibida na tela, e não sua ativação normal.

+—EMPILHAR (PALAVRA-CHAVE)—+

As ações especiais nas novas cartas de perícia de Kehli instruem a personagem a **EMPILHAR** suas engenhocas, se possível. Se já houver uma engenhoca em jogo, em vez de colocar uma segunda em um novo espaço, Kehli resolve a palavra-chave **EMPILHAR** e coloca a nova engenhoca em cima da outra que já está no mapa. Até a remoção de um ou mais desses componentes **EMPILHADOS**, todos eles serão tratados como um componente só.



Engenhoca



Engenhocas empilhadas

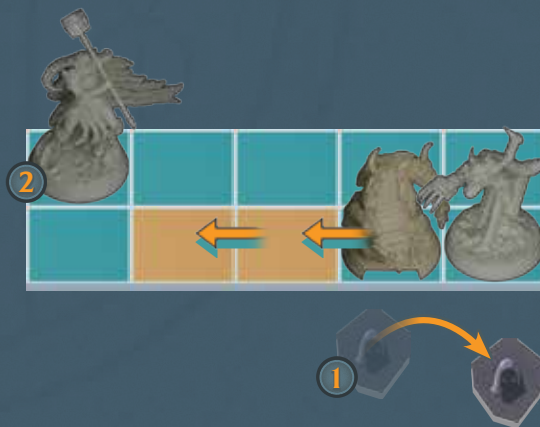
+—ENCOBERTO (CONDIÇÃO)—+

As fichas de encobrimento representam um tipo de condição de herói que pode ser colocada nas cartas por efeitos variados que instruem o herói a “encobrir” uma carta.



Quando um inimigo é ativado, cada herói pode descartar uma ficha de encobrimento. Para cada herói que o fizer, até o fim da ativação, o inimigo em questão não pode escolher o herói como alvo e não fica **IMPEDIDO** por esse herói.

◇—EXEMPLO DE ENCOBRIMENTO—◇



Quando a salamandra é ativada, Chance descarta uma ficha de encobrimento (1). Sendo assim, a salamandra escolhe Brynn como alvo e não está mais em situação de **IMPEDIMENTO** por Chance. A salamandra move-se dois espaços para longe de Chance e ataca Brynn (2).

+—ENGENHOCAS—+

Uma engenhoca é um tipo especial de elemento 3D de terreno que não é acompanhado pelo aplicativo. Várias das perícias novas de Kehli permitem que ela posicione engenhocas no mapa, e essas perícias definem os efeitos e as habilidades que essas engenhocas apresentam, além das propriedades definidas nesta seção.

Como as engenhocas são consideradas terrenos, elas não podem dividir espaços com miniaturas, marcadores ou outros elementos 3D de terreno. As engenhocas bloqueiam a movimentação, mas não bloqueiam a linha de visão. Se for preciso posicionar uma miniatura no espaço ocupado por uma engenhoca, os heróis moverão a engenhoca para o espaço vazio mais próximo à escolha deles.

Consulte também “Empilhar (Palavra-chave)” na página 7.

— ESTRESSAR (CONDIÇÃO) —

As fichas de estresse representam um tipo de condição de herói que pode ser colocada nas cartas por efeitos variados que instruem o herói a “estressar” uma carta.



Antes de descartar uma ou mais fichas de condição de uma carta com uma ficha de estresse, o herói deve sofrer uma fadiga (●). Essa fadiga por ser colocada em qualquer uma das cartas do herói. (Como normalmente ocorre, o herói sofre 1 de dano para cada ficha de fadiga que ele não puder colocar dessa maneira.)

— LENDAS —

As lendas são um novo tipo de carta introduzido em *A Guerra do Traidor*. Essas cartas têm dois lados, mas, ao contrário de muitas outras cartas no jogo, não podem ser viradas durante o jogo.

— DESBLOQUEIO DAS LENDAS —

Durante a campanha, cada herói pode desbloquear até três lendas exclusivas de acordo com suas decisões ou seu desempenho na missão. Os heróis podem desbloquear apenas um lado de cada carta de lenda para usar na campanha. O outro lado não pode ser equipado nem usado durante a campanha.

— USANDO AS LENDAS —

Durante uma missão, as lendas proporcionam diversas habilidades passivas e contínuas. As habilidades das lendas não custam fadiga e continuam disponíveis enquanto a carta estiver equipada. Ao contrário das perícias, não se pode virar nem colocar fichas em lendas.

Cada lenda tem um custo em Experiência (XP). Durante a preparação para uma missão, cada herói pode escolher equipar uma combinação de cartas desbloqueadas com custo total em XP igual à sua Experiência atual. Companheiros, lendas, perícias e armas: todas essas cartas podem ter custo em XP.



A aba dos heróis mostra quais companheiros, lendas e perícias cada um deles desbloqueou e pode equipar no início de uma missão.

— MARCADORES DE UMBRA —

Várias habilidades de Chance permitem que ele posicione e mova os **MARCADORES DE UMBRA** no mapa. A habilidade em sua carta de herói permite que ele coloque no mapa no máximo um marcador de umbra. Além disso, algumas de suas cartas de perícia novas aumentam o número de marcadores de umbra que ele pode manter simultaneamente no mapa. Antes de Chance usar uma habilidade para colocar um marcador de umbra, se por acaso não houver marcadores disponíveis, ele pode descartar um marcador de umbra já em jogo no mapa para posicionar o novo.



Quando uma habilidade permitir a um marcador de umbra **DESLOCAR-SE X**, este se move, no máximo, a quantidade de espaços especificada. Durante sua movimentação, os marcadores de umbra obedecem a todas as regras de terreno e elevação que se aplicam aos heróis. Marcadores não ficam em situação de **IMPEDIMENTO** e, ao se moverem, podem se mover de e para espaços contendo miniaturas, mas não elementos 3D de terreno. Da mesma maneira, um marcador de umbra pode ser colocado em um espaço ocupado por uma miniatura, e as miniaturas podem ser colocadas em ou movidas para um espaço contendo um marcador de umbra.

— RESISTÊNCIAS —

Os inimigos podem ganhar resistência a um ou mais tipos de dano. Durante o ataque de um herói, cada sucesso gasto causa um ponto de dano a menos para cada tipo de dano da arma que corresponda a uma resistência do inimigo. Isso é calculado pelo aplicativo.

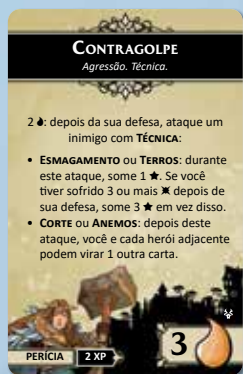
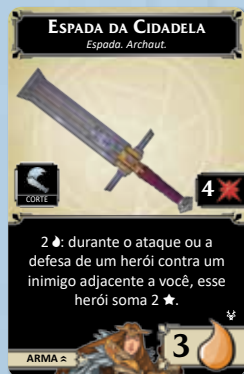
O tipo de dano ao qual o inimigo é resistente aparecerá como “?” até que a resistência seja descoberta. A primeira vez que um inimigo sofrer dano de um tipo ao qual é resistente, essa resistência será revelada e permanecerá visível até o fim da campanha.



Este inimigo é fraco diante das armas que causam dano do tipo esmagamento e resistente diante das armas que causam dano do tipo mortos.

— TÉCNICA (PALAVRA-CHAVE) —

Uma habilidade que tiver a palavra-chave **TÉCNICA** ganha um efeito adicional se a carta de ataque do herói tiver o tipo de dano correspondente. Se a carta de ataque do herói apresentar vários tipos de dano que possam ser usados para ativar mais de um efeito adicional de **TÉCNICA**, o herói escolhe um desses efeitos para ativar.



Brynn usa a perícia Contragolpe para atacar um inimigo. Como a Espada da Cidadela tem dano do tipo corte, depois de atacar, Brynn e cada herói adjacente podem, cada um deles, virar uma carta à escolha.

— TERRENO —

A **Guerra do Traidor** apresenta vários tipos novos de elementos 3D de terreno. Se for possível interagir com um elemento 3D de terreno no aplicativo, os heróis poderão realizar uma ação de exploração para interagir com esse elemento. Além disso, alguns tipos de elemento 3D de terreno têm habilidades especiais que não exigem que os heróis interajam com eles no aplicativo.

Os heróis podem selecionar um elemento 3D de terreno no aplicativo para ver as informações sobre ele.

— BLOQUEADORES DE TERRENO —

Os elementos 3D de terreno mostrados abaixo são **BLOQUEADORES DE TERRENO**. Este terreno bloqueia a linha de visão, e os heróis não podem contar o alcance através de bloqueadores de terreno.



Sino



Altar



Pilar-mor



Estátua

— ESCADAS —

As miniaturas podem usar escadas para se mover de um nível de elevação para outro. Ao se mover, a miniatura pode usar dois pontos de movimento para passar de um espaço adjacente a uma escada para outro espaço adjacente à mesma escada, ignorando a elevação. Ao se **DESLOCAR**, a miniatura pode gastar dois espaços dessa movimentação para usar uma escada.

— EXEMPLO DE ESCADA —

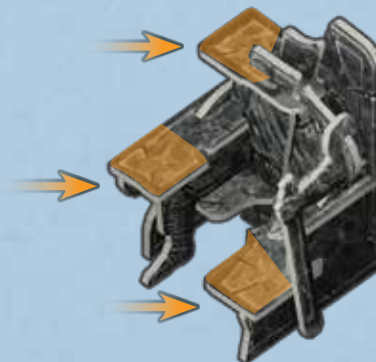


Vaerix realiza uma ação de manobra e ganha 3 pontos de movimento, como dita seu deslocamento (♣). Então, move-se 2 espaços e agora está adjacente à escada (1).

Já que lhe resta apenas 1 ponto, Vaerix não tem pontos de movimento o suficiente para usar a escada. Vaerix realiza mais uma ação de manobra e ganha outros 3 pontos de movimento. Em seguida, usa 2 pontos de movimento para subir pela escada (2). Como lhe restam 2 pontos de movimento, Vaerix pode continuar se movendo.

— A ESTÁTUA —

A estátua possui três espaços em sua superfície. As miniaturas pequenas podem se mover para esses espaços a partir de espaços adjacentes de elevação igual ou superior, mas não podem se mover para esses espaços a partir de um nível mais baixo. Uma miniatura pode se mover normalmente de um espaço na estátua para qualquer espaço adjacente de elevação igual ou inferior. As miniaturas pequenas que ignoram a elevação ao se moverem (como Indris ou Os Feéricos) podem entrar nesses espaços a partir de quaisquer espaços adjacentes. As miniaturas grandes não podem entrar nos espaços da estátua.



Miniaturas pequenas podem ser colocadas nestes espaços da estátua.

Quando um herói interage com uma estátua, é possível posicioná-lo em um dos espaços dessa estátua. Consideram-se adjacentes à estátua os espaços em suas superfícies e, sendo assim, o herói que já estiver sobre uma estátua pode interagir com ela.

—FOGO—

Heróis e inimigos podem usar o fogo para aumentar a potência de seus ataques.

Se um herói adjacente ao fogo atacar um inimigo, esse herói acrescenta um sucesso (★) ao seu ataque.

Se um inimigo adjacente ao fogo atacar um herói, esse inimigo acrescenta um de dano (✖) ao ataque dele.

Além disso, o número de elementos de fogo no mapa pode aumentar a quantidade de dano que os inimigos atormentados sofrem durante a fase da escuridão. Isso é calculado pelo aplicativo.



Uma barricada em chamas

Os elementos de fogo podem ser posicionados no mapa durante a missão ou acrescentados a outros elementos 3D de terreno, criando terrenos em chamas (por exemplo, uma barricada com fogo anexado torna-se uma “barricada em chamas”). Ao receber instruções do aplicativo para acrescentar fogo ao terreno, anexe um elemento de fogo ao terreno indicado. Os elementos de terreno em chamas possibilitam novas interações e contam como fogo para todos os efeitos, entre os quais se incluem os descritos nesta seção.

—A PLATAFORMA E A CRIPTA—

O organizador inferior da caixa de jogo é usado como um elemento 3D de terreno em algumas missões e pode ser posicionado como uma plataforma ou cripta, dependendo de sua posição. Miniaturas, marcadores e outros elementos 3D de terreno podem ser colocados ou movidos para os espaços da plataforma ou cripta.



Plataforma



Cripta

A superfície da plataforma e as paredes da cripta são espaços de nível 3 no que diz respeito à elevação (a mesma altura de uma peça de mapa encaixada no segundo conjunto de entalhes de um pilar). Pode-se traçar o alcance ou a linha de visão entre o topo da plataforma ou parede e algum outro ponto do mapa.

—DÚVIDAS FREQUENTES—

“O que acontece quando eu ganho um consumível durante uma missão?”

Ao ganhar um consumível durante uma missão, o herói coloca a carta em sua área de jogo, mesmo que já tenha ali os três consumíveis equipados na preparação da partida. O herói pode usar esse consumível no decorrer da missão. Todos os consumíveis equipados desaparecem ao fim de cada missão, mas os heróis podem reequipar aqueles para os quais tiverem as receitas para criação quando escolherem os equipamentos no início de uma nova missão.

“Quando encontro uma nova carta de arma durante uma missão, posso equipá-la imediatamente?”

Não. Depois de acrescentada ao inventário do grupo, a carta (como uma arma ou um apetrecho) só pode ser equipada na próxima vez que os heróis fizerem os preparativos para uma missão. Ao “ganhar” uma carta (um consumível, por exemplo), o herói a coloca diretamente em sua área de jogo.

“Posso descartar uma ficha de preparar para virar minha carta de ataque durante um ataque?”

Não. Os efeitos que ocorrem “durante” um evento não podem ser resolvidos enquanto outro efeito de jogo estiver acontecendo. Neste caso, a rolagem de ataque é um efeito de jogo que está em resolução no momento (gastando-se os resultados obtidos nos dados), portanto o herói só pode ativar habilidades que ocorram “durante seu turno” quando terminar de resolver o efeito da rolagem de ataque (o que inclui causar dano).

“O que acontece quando eu viro uma carta contendo várias fichas de condição, entre elas uma de estresse? Sofro 1 de fadiga para cada ficha de condição descartada?”

Quando vários efeitos acontecem simultaneamente, os heróis podem escolher a ordem na qual vão resolvê-los. Portanto, ao descartar várias condições, entre elas uma ficha de estresse, eles podem optar por resolver primeiro o efeito de descartar a ficha de estresse, para sofrer apenas 1 de fadiga. A carta que está prestes a ser virada pode sofrer essa fadiga (desde que não tenha ainda atingido seu limite) e, nesse caso, a ficha nova é descartada imediatamente, ou então uma outra carta pode receber a ficha de fadiga. Como sempre, se não tiver cartas que possam receber mais fadiga sem exceder seus respectivos limites, o herói deve sofrer 1 de dano.

CRÉDITOS

Design e Desenvolvimento da Expansão: Philip D. Henry, Brooks Flugaur-Leavitt e Aaron Haltom

Desenvolvimento Adicional: Brandon Perdue

Produção: Jason Walden

Ficção: Daniel Lovat Clark e Nicholas Kory

Edição: Justin Hoeger e Chris Meyer

Revisão: Jeremy Gustafson

Especialista nas Regras de Jogo: Alex Werner

Gerência de Design de Jogo: Chris Winebrenner-Palo

Revisão da História (Descent): Kara Centell-Dunk

Revisão de Temas Culturais e Sensíveis: James Mendez Hodes e os integrantes do FFG Cultural Sensitivity Panel

Direção Executiva de História e Ambientação: Katrina Ostrander

Design Gráfico da Expansão: Christopher Hosch e Laurence Smith

Engenharia de Peças: Joseph D. Olson

Gerência de Design Gráfico: Mercedes Opheim

Arte da Caixa: David Auden Nash

Arte do Interior: Francesca Baerald, Yoann Boissonnet, Tatsiana Maksimuk e Andrew Shapochkin

Direção de Arte: Jeff Lee Johnson e Kate Swazee

Gerência de Direção de Arte: Tony Bradt

Modelagem: David Ferreira, Rowena Frenzel, Gael Goumon e Luigi Terzi

Modelista Sênior: Adam Martin

Técnico de Design de Peças Plásticas: Kevin Van Sloun

Desenvolvimento de Software: Michael Carney, Samm Jinks, Xavier Marleau e Storm Otis

Arte Digital: Gary Storkamp

Coordenação de Operações Digitais: Emma Hunt

Gerência de Interatividade: Paul Klecker

Especialista em Controle de Qualidade: Zach Tewalthomas

Gerência de Produção: Justin Anger e Austin Litzler

Direção de Criatividade Visual: Brian Schomburg

Direção Operacional do Estúdio: John Franz-Wichlacz

Direção Estratégica do Produto: Jim Cartwright

Design Executivo do Jogo: Nate French

Direção do Estúdio: Chris Gerber

PLAYTESTERS:

Samuel Benies, Gregory Burbidge, Crista Burgoyne, Eddie "Flip" Burgoyne, Paulo Castanho, Christina Conroy, Benjamin Cummins, Brandon "Biff" Denzer, Colin Denzer, Owen Denzer, Sam Fuhrman, Veronica Gatica Wiermann, Jeff Gum, Jesse R. Hairston, Jeanette Jewell, Thorsten Lach, Micah Leininger, Luke Muench, Rusty Patterson, Derek Redford, Phil Schadt, Jessica Souder e Charles Williams

Agradecimento especial aos nossos betatesters.

GALÁPAGOS

Tradução: Maria do Carmo

Revisão: Camila Loricchio e Felipe Ramos

Diagramação BR: Tati Hapanchuk

www.mundogalapagos.com.br



TM/® & © 2023 Fantasy Flight Games. Gamegenic e sua logo marca são TM/® de Gamegenic GmbH, Alemanha. Fantasy Flight Games situa-se em 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 651-639-1905. Os componentes reais podem variar em relação ao apresentado.

As imagens do aplicativo podem variar sem aviso prévio.

v1.0

STATUS DOS INIMIGOS

- **Atormentado:** Durante a fase da escuridão, cada inimigo atormentado sofre quatro ou mais de dano.
- **Atrasado:** O deslocamento de um inimigo atrasado é reduzido para um.
- **Condenado:** Ao final da rodada, o status de “condenado” de um inimigo é removido, mas todos os seus outros status permanecem nele por mais uma rodada.
- **Confuso:** Quando um herói ataca um inimigo confuso, a probabilidade das habilidades secundárias da arma do herói serem ativadas aumenta em 10%.
- **Desorientado:** Quando um inimigo desorientado é ativado, ele realiza uma ativação alternativa.
- **Exposto:** Um inimigo exposto sofre um dano 20% maior de ataques.
- **Febril:** O dano do ataque de um inimigo febril é reduzido em 20%.

CONDIÇÕES DE HERÓI



Aterrorizado: Quando o tempo passa durante a fase da escuridão, o herói sofre um de fadiga em cada uma de suas cartas contendo uma ficha de terror. (Como normalmente ocorre, para cada ficha de fadiga que um herói não puder colocar em uma carta dessa maneira, em vez disso, ele sofre um de dano.)



Estressado: Antes de descartar uma ou mais fichas de condição de uma carta que contenha uma ficha de estresse, o herói é obrigado a sofrer um de fadiga. (Como normalmente ocorre, para cada ficha de fadiga que um herói não puder colocar em uma carta dessa maneira, em vez disso, ele sofre um de dano.)



Infectado: Quando o tempo passa durante a fase da escuridão, o herói sofre dano igual ao número de fichas de infecção em suas cartas.



Marcado: Quando um herói virar uma carta com uma ficha de marca nela, esse herói sofre dois de dano.



Encoberto: Quando um inimigo é ativado, cada herói pode descartar uma ficha de encobrimento. Para cada herói que o fizer, até o fim da ativação, o inimigo em questão não pode escolher o herói como alvo e não fica em situação de impedimento por esse herói.



Focado: Durante um ataque, uma defesa ou um teste, um herói pode descartar uma ficha de foco de uma carta para rerolar um de seus dados.



Preparado: Durante seu turno, um herói pode descartar uma ficha de preparar de uma de suas cartas para virar essa carta sem realizar uma ação de preparação.

AÇÕES

Durante o turno de um herói, ele pode realizar uma ação de manobra e duas ações adicionais. Um herói pode realizar a mesma ação várias vezes (inclusive múltiplas ações de manobra).

- **Manobra:** O herói ganha uma quantidade de pontos de movimento igual ao seu deslocamento.
- **Combate:** O herói ataca um inimigo.
- **Exploração:** O herói interage com um marcador de exploração ou com um elemento 3D de terreno.
- **Preparação:** O herói vira uma de suas cartas.
- **Especial:** O herói resolve qualquer habilidade que seja precedida pelo ícone de ação (♦).

PALAVRAS-CHAVE

- **Alcance:** Uma arma com esta palavra-chave pode ser usada para atacar uma miniatura que esteja a até dois espaços de distância (se a linha de visão não estiver bloqueada).
- **Carregar:** Depois que uma carta é virada (inclusive quando ela é colocada na área de jogo de um herói no início da missão), se o lado virado para cima dessa carta tiver a palavra-chave “**CARREGAR**”, o número indicado de fichas do tipo especificado pela palavra-chave é colocado na carta. Quando não houver mais fichas desse tipo nessa carta, a carta é virada.
- **Derrotar:** Quando um mesmo ataque causa dano suficiente a um companheiro para igualar ou exceder sua vida (depois de rolado o dado de defesa), o herói que o controla resolve o texto de habilidade precedido pela palavra-chave “**DERROTAR**” na carta do companheiro em questão.
- **Deslocar:** Esta palavra-chave permite que uma miniatura se mova até o número de espaços especificado. Quando uma miniatura se move dessa maneira, ela ignora as regras de impedimento, mas ela ainda obedece a todas as outras regras de terreno.
- **Empilhar:** Ao ser instruído a **EMPILHAR** um componente, o herói o coloca em cima de outro componente do mesmo tipo. Até a remoção de um ou mais desses componentes, todos eles são tratados como um componente só.
- **Revelar:** Depois que uma carta é virada (inclusive quando ela é colocada na área de jogo de um herói no início da missão), se o lado virado para cima dessa carta tiver a palavra-chave “**REVELAR**”, o efeito que acompanha a palavra-chave deve ser resolvido imediatamente.
- **Técnica:** Ao resolver uma habilidade com a palavra-chave “**TÉCNICA**”, o herói pode resolver um efeito adicional se sua carta de ataque tiver o tipo de dano indicado.