

The cover art depicts a dramatic scene within a dark, gothic-style stone structure. A bright, golden light emanates from a large rectangular opening in the center. In the foreground, several figures are positioned on stone steps leading towards this light. On the left, a large, dark, winged creature with red-tipped wings and glowing red eyes looms. To its right, a figure in a red and blue robe with a skull mask holds a staff. Further up the steps, a knight in full plate armor with a large shield stands. In the lower right, a figure in a dark red hooded cloak is visible. The background is filled with more dark, winged creatures and skeletal figures, some of which are falling or flying through the air. The overall color palette is dominated by dark blues, greys, and browns, with the golden light providing a strong contrast.

MASSIVE DARKNESS

2

HELLSCAPE

LIVRO DE REGRAS E MISSÕES

CAPÍTULOS

COMPONENTES DO JOGO	3	MISSÕES	37
A HISTÓRIA ATÉ AQUI	6	TUTORIAL	37
VISÃO GERAL	7	ESTRADA PARA O INFERNO	38
CONCEITOS BÁSICOS	8	A PASSAGEM	39
DADOS	8	O ARTEFATO DEMONÍACO	40
TABULEIRO DE HERÓI	8	A ESPADA AMALDIÇOADA	41
CARTA DE HERÓI	9	LABIRINTO INFERNAL	42
CARTA DE TALENTO	9	A FERA DO TERROR	43
BOLSA DE TESOUREOS	9	A LIBERTAÇÃO DE MIGUEL	44
CARTAS DE ITEM	10	COLECIONADOR DE ALMAS	46
CARTAS DE INIMIGO	10	AS CHAVES D'ALMA	48
PEÇAS DO JOGO	12	HELLSCAPE	50
CARTAS DE PORTA	12	RESUMO DO JOGO	52
PREPARAÇÃO	13		
COMO JOGAR	16		
1. FASE DOS HERÓIS	16		
2. FASE DOS INIMIGOS	23		
3. FASE DE SUBIR DE NÍVEL	25		
4. FASE DA ESCURIDÃO	26		
REGRAS ADICIONAIS	26		
SOMBRA E LUZ	26		
NÍVEL DA MASMORRA	26		
CHEFES	27		
HABILIDADES ESPECIAIS	28		
MARCADORES DE CONDIÇÃO	28		
MARCADORES E ZONAS ESPECIAIS	29		
REGRAS DO MODO SOLO	29		
DESAFIO INFERNAL	29		
RESOLVER EMPATES	29		
CLASSES DE HERÓI	30		
MAGO	30		
PALADINO	32		
BERSERKER	32		
LADINO	33		
XAMÃ	34		
PATRULHEIRO	35		
VITÓRIA E DERROTA	35		
ÍNDICE	36		

CRÉDITOS

DESIGN DO JOGO: Alex Olteanu (líder) e Marco Portugal • **BASEADO NO DESIGN ORIGINAL DE:** Raphael Guiton, Jean-Baptiste Lullien e Nicolas Raoult • **DESENVOLVIMENTO:** Fábio Cury (líder) • **REGRAS:** Michael John Hurley • **PRODUÇÃO:** Guilherme Goulart (líder), Raquel Fukuda (líder), Thiago Aranha, Marcela Fabreti, Rebecca Ho, Isadora Leite, Shafiq Rizwan, Kenneth Tan, Thiago Meyer e Gregory Varghese • **Direção DE ARTE:** Mathieu Harlaut • **ARTE:** Edouard Guiton (líder), Nollhan Colombani, Nicolas Fructus, Mark Gibbons, Giorgia Lanza, Stefano Moroni, Prosper Tipaldi e Giovanna Guimarães • **DESIGN GRÁFICO:** Louise Combal (líder), Marc Brouillon, Fábio de Castro • **FOTOGRAFIA DAS MINIATURAS:** Jean-Baptiste Guiton • **MODELAGEM:** Juan Navarro, Studio McVey, BigChild Creatives, Aragorn Marks, Thierry Masson, Alejandro Muñoz, Natalia Romero e Raúl Fernandez • **ENGENHARIA DE MODELAGEM:** Vincent Fontaine • **RENDERIZAÇÃO:** Edgar Ramos • **REDAÇÃO:** Eric Kelley • **EDIÇÃO:** David Preti • **REVISÃO:** Jason Koepp e Robert Fulkerson • **TESTES:** Paulo Andrade, Rodrigo Denicol, Felipe Galeno, Remo Turchetti, Euclides Ribeiro, Theresa Smalley, Michael Smalley, Fernando Costa (in memoriam), Chase du Pont, Michael Boone, Caio Quinta, Fabio Bisconsini, Daniel Bischoff, Mark Rupp e João José Gois

GALÁPAGOS

TRADUÇÃO: Bárbara Coelho
REVISÃO: Thiago Cabello
DIAGRAMAÇÃO BR: Fabrizio Baldrati, Felipe Godinho e Tati Hapanchuk

WWW.MUNDOGALAPAGOS.COM.BR

COMPONENTES DO JOGO

6 TABULEIROS DE HERÓI



18 DADOS

Dado de Ataque
amarelo x3

Dado de Defesa
azul x5



Dado da
Sombra x1

Dado de Ataque
laranja x3

Dado de
Inimigo x6

6 BASES PARA OS HERÓIS

18 PINOS DE NÍVEL



6 MINIATURAS DE HERÓI E CARTAS DE HERÓI



Ghet



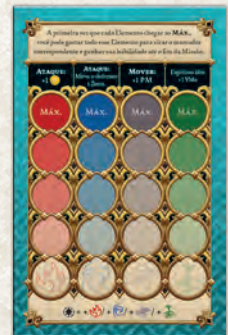
Sir Ronen



Nahias



Tabuleiro do Amuleto Mágico x1



Tabuleiro de
Elementos x1



Marcador de
Espírito de Gelo x1



Marcador de
Elemento x4



Irk



Feydra



Mathrin

Carta de Referência
de Espírito x2



Marcador de
Postura x1



Marcador de
Espírito de Fogo x1



Carta de Efeitos
de Xamã x1



Tabuleiro de Berserker x1



Carta de Flecha do
Patrulheiro x14



Bolsa de
Ferramentas
de Roubo x1



Marcador de
Ladino x24



Carta de Efeitos
de Ladino x2



Tabuleiro de Paladino x1



Marcador de
Consecração x3



8 Peças de Jogo (frente e verso)



Indicador de Ecuridão x1



Marcador de Ecuridão x1



Tabuleiro de Chefe (frente e verso) x1

62 MINIATURAS DE INIMIGO



Servo Anjo
Caído x6



Líder Anjo
Caído x1



Servo
Morto-Vivo x6



Líder
Morto-Vivo x1



Servo
Sátiro x6



Líder
Sátiro x1



Servo
Demônio x6



Líder
Demoníaco x1



Servo Entidade
do Fogo x6



Líder Entidade
do Fogo x1



Servo
Esqueleto x6



Líder
Esqueleto x1



Servos Diabretes
Infernais x6



Líder Diabrete
Infernal x1



Servo
Gárgula x6



Líder
Gárgula x1



O Carniçal



Lyidan, Íncubo
Supremo



Andra



Ytheria,
Rainha Morta-Viva



Arcanjo
Miguel



O Ceifador



78 CARTAS DE TALENTO

13 de Paladino

13 de Ladino

13 de Mago



13 de Berserker

13 de Patrulheiro

13 de Xamã

Carta de Poder de Conjunto da Ruína Sombria x6

Carta de Porta x30

220 CARTAS DE ITEM

Carta de Item (Inicial, Comum, Raro e Épico) x160



Cartas de Item de Turba x60



24 CARTAS DE TURBA



12 CARTAS DE MONSTRO VAGANTE



Marcador de Ponte x2



Painel de Nível x6



Marcador de Vida x58 (4 tipos)



Marcador de Mana x45 (2 tipos)



Marcador de Objetivo x5



Marcadores de Tesouro (Comuns, Raros e Épicos) x54



Marcador de Fonte x4



Marcador de Espólios x28



Marcador de Fogo/Gelo x25



Marcador de Tempo/Corrupção x12



Marcador de Aparecimento de Inimigo x15



Marcador de Portal Normal x3



Marcador de Portal de Monstros Vagantes x1



Marcador de Armadilha de Urso x4



Marcador de Armadilha de Espinhos x6



Marcador de Forja x4



Marcador de Ativação x6



Marcador de Portador da Vida x3



Marcador de Porta x15



Marcador de Baú Normal x15



Marcador de Baú Superior x4



Marcador de Pilar x6



Bolsa de Tesouros x1



◆ A HISTÓRIA ATÉ AQUI ◆

Na década após a última invasão da Escuridão Esmagadora, os Portadores da Luz deixaram de ser um simples grupo de aventureiros. Com os tesouros que acumularam com a vitória sobre a Escuridão Esmagadora, eles fundaram a Companhia dos Portadores da Luz, uma guilda de heróis, aventureiros, artistas, pesquisadores, guerreiros e diplomatas. A missão deles era trazer união ao mundo e recorrer ao uso da força somente em último caso.

Isso foi há dez anos e, nesse meio tempo, a missão do grupo foi muito bem-sucedida, graças, em grande parte, ao apoio de diversas igrejas e da Imperatriz de Crondar. As igrejas haviam falhado miseravelmente em proteger seus fiéis da primeira Escuridão Esmagadora, e estavam ávidas para mostrar serviço outra vez e reconquistar a fé do povo. Crondar já apoiava as causas de justiça e igualdade há muito tempo e, embora seja uma nação pequena, a capital atravessa a hidrovía e rodovia mais movimentadas do mundo.

O nome de Encruzilhada do Mundo não foi dado ao acaso, e não haveria lugar melhor para instalar a sede da Companhia dos Portadores da Luz e sua nova iniciativa.

O Conselho de Crondar é composto pelos chefes de Estado e seus representantes de todas as nações. O objetivo da organização é promover a paz e a compreensão, fornecer assistência e proteger as nações civilizadas de saqueadores, monstros e outros predadores forasteiros que querem destruir tudo com o único propósito de semear o caos.

Por um tempo, eles conseguiram. A paz reinou e, por dois belos anos, as nações deixaram de brigar por território e recursos, não houve déspotas surgindo de reinos ilegítimos e até os monstros dos recônditos pareciam apaziguados.

Então, começaram os sonhos.

Magos, bruxos e feiticeiros... todos que tinham talento para a magia sonhavam com o mundo caindo em um buraco enorme e infernal. O fogo ardia nos oceanos, as cinzas saturavam o ar e todas as raças —



de humanos, elfos e de anões a gnomos, centauros e gigantes — queimavam nas chamas.

Não se tratava de uma fantasia. Não se tratava de uma agitação no éter. Aquilo era uma premonição.

Um aviso.

O Reino Primário, como o chamamos, é apenas um dos vários reinos que vagam pelo éter do multiverso. De vez em quando, esses reinos se cruzam, ocupando o mesmo espaço em um plano diferente. Resumidamente, portais naturais se abrem entre os reinos, muitas vezes causando efeitos catastróficos. Contudo, essas conjunções são raras, os cruzamentos, breves e os portais ficam ativos por, no máximo, alguns dias.

Ou assim costumava ser até então.

Agora, demônios e anjos surgem de fissuras recém-abertas, enfrentando tudo e todos que encontram pela frente.

A Escuridão Esmagadora voltou.



POR QUE TUDO É TÃO ESCURO?

A Escuridão mostrada nas peças pode ser tanto um antagonista misterioso quanto um aliado no ambiente do jogo. A Escuridão tem um papel importante no jogo: mais cedo ou mais tarde, mesmo os Portadores da Luz terão que se esconder nas sombras para um jogo letal de esconde-esconde com seus terríveis oponentes.

VISÃO GERAL

Massive Darkness 2: Hellscape é um jogo cooperativo de hack and slash e dungeon crawl (exploração de masmorras) para 1-6 jogadores acima de 14 anos, no qual os jogadores assumem o papel de Portadores da Luz — heróis escolhidos e treinados para combater a Escuridão crescente. Cada jogador escolhe um herói com componentes únicos e jogabilidade assimétrica.

Massive Darkness 2: Hellscape é uma continuação de Massive Darkness. Desta vez, os corajosos Portadores da Luz terão que ir até o próprio Inferno para encontrar a origem desta Escuridão que está mais intensa do que nunca. Escolha uma Missão, explore Masmorras, enfrente monstros, equipe-se e acabe com a Escuridão de uma vez por todas.

Para vencer o jogo, os jogadores devem concluir o objetivo descrito na Missão. Quando uma condição de vitória é satisfeita, o jogo acaba imediatamente e todos os jogadores vencem a partida. Os jogadores perdem o jogo se qualquer condição de derrota específica da Missão for atendida ou se eles precisarem gastar um Marcador de Portador da Vida e não houver mais marcadores desse tipo disponíveis.

Massive Darkness 2: Hellscape é jogado ao longo de uma série de rodadas compostas de 4 fases cada:

1. FASE DOS HERÓIS

Cada jogador realiza ações com o seu herói, como explorar a Masmorra, enfrentar monstros e trocar itens. Veja mais detalhes sobre a Fase dos Heróis na pág. 16.

2. FASE DOS INIMIGOS

Esta é a oportunidade que os inimigos têm de revidar o ataque dos heróis e derrotá-los! Veja mais detalhes sobre a Fase dos Inimigos na pág. 23.

3. FASE DE SUBIR DE NÍVEL

Os jogadores gastam a experiência que ganharam para subir o nível dos seus heróis, aumentando seus atributos, adquirindo novos talentos e aumentando a chance de encontrar itens melhores. Veja mais detalhes sobre a Fase de Subir de Nível na pág. 25.

4. FASE DA ESCURIDÃO

A Escuridão fica mais forte, podendo trazer mais inimigos para a Masmorra. Veja mais detalhes sobre a Fase da Escuridão na pág. 26.

Após a conclusão de todas as fases, a rodada acaba e outra se inicia. Esse processo se repete até os heróis conseguirem alcançar seu objetivo ou sucumbirem à Escuridão!

CONCEITOS BÁSICOS

DADOS

Há 5 tipos de dados diferentes, classificados por cores distintas:

- : Os dados amarelos e laranjas são Dados de Ataque usados pelos heróis e inimigos. Os Dados de Ataque laranjas tendem a causar mais dano, ao passo que os Dados de Ataque amarelos tendem a gerar mais Mana para o atacante.
- : Os dados azuis são Dados de Defesa usados pelos heróis e inimigos ao se defenderem de ataques.
- : Quando um herói realiza um ataque em uma Zona de Sombra, ele também rola o Dado da Sombra roxo junto com seus Dados de Ataque normais. O Dado da Sombra só é usado pelos heróis e lhes concede bônus adicionais.
- : Dados de Inimigo são usados apenas pelos inimigos em seus ataques e defesas.

RESULTADOS DE DADOS

- : Cada  é 1 dano causado por um ataque. Se o ataque não for bloqueado, ele gera Dano.
- : Cada  restaura 1 Mana do herói atacante.
- : Cada  bloqueia 1 dano de um ataque.
- : Permite que o herói ative sua Habilidade Sombria.
- : Cada  sempre causa 1 Dano ao herói atacante ou defensor.  não pode ser bloqueado.
- : Ativa as habilidades especiais dos inimigos, conforme descrito em suas cartas.

TABULEIRO DE HERÓI

Cada jogador tem seu próprio tabuleiro onde ele pode acompanhar a situação de seu herói, sua experiência, seu nível e seus itens equipados.

Espaço de Herói: Este espaço recebe a Carta do Herói escolhido.

Indicador de Experiência: Os heróis ganham experiência matando inimigos e concluindo objetivos de Missão. Eles gastam a experiência acumulada para subir de nível. Esse indicador registra quanta experiência o herói acumulou.



Espaços de Item: Estes espaços recebem os vários itens que os heróis podem encontrar em suas aventuras. Somente os itens equipados nesses espaços são considerados ativos.

Há 6 espaços: Cabeça , Peito , Pernas ,
Diversos  e 2 espaços para as Mãos .
O espaço  recebe itens de duas mãos.

Indicador de Nível: Todos os heróis começam as Missões no nível 1. Quando um herói acumula experiência suficiente para subir de nível, essa evolução é registrada neste indicador.

CARTA DE HERÓI

Imagem: Cada herói tem uma miniatura correspondente à imagem exibida em sua carta.

Nome

Classe: Cada herói tem uma classe respectiva que afeta a jogabilidade e acrescenta elementos específicos no jogo. Consulte as instruções para cada classe na pág. 30.



Habilidade de Herói: Cada herói tem uma Habilidade de Herói única descrita neste espaço.

Habilidade Sombria: Cada herói tem uma Habilidade Sombria única que só pode ser ativada quando ele rola um

Atributos Iniciais: O limite inicial de Vida e Mana do herói. Os heróis nunca podem ter mais Vida ou Mana do que seus limites, mas é possível aumentá-los quando os heróis sobem de nível.

CARTA DE TALENTO

Nome do Talento: Se o nome incluir um numeral romano, isso significa que o talento tem categorias e pode ser melhorado à medida que o herói subir de nível. Os heróis só podem adquirir categorias superiores de um talento se já tiverem as categorias anteriores.

Exemplo: Fúria Fatal é um talento do Berserker. Ele começa como Fúria Fatal I e, com o avançar da partida, pode ser aprimorado para Fúria Fatal II.



Classe de Herói: Cada classe de herói tem seu próprio conjunto de Cartas de Talento.

Requisito de Nível do Herói: todo talento tem um requisito de nível mínimo para o herói. Se o nível do herói for inferior ao nível indicado no talento, esse herói não pode adquiri-lo.

Efeito: O efeito do talento é descrito aqui. Cada talento tem seu próprio momento de ativação, custo e condição para ser usado (ver pág. 28).

BOLSA DE TESOUROS

No decorrer de suas aventuras, os heróis encontrarão uma variedade de itens, incluindo armas mágicas, armaduras, poções, entre outros. Os textos do jogo se referem a eles com o termo coletivo "Tesouro". Toda vez que as regras do jogo ou da Missão instruírem os jogadores a adicionar Marcadores de Tesouro às peças ou a uma Carta de Inimigo, eles devem comprar o número indicado de Marcadores de Tesouro da Bolsa de Tesouros de forma aleatória, colocando-os no local indicado. Se não houver mais Marcadores de Tesouro para comprar, não coloque nenhum marcador.

Há 3 níveis de raridade de Tesouro em *Massive Darkness 2: Hellscape*, representados por Marcadores de Tesouro:

- **Os Tesouros Comuns** são os mais predominantes no jogo e, embora sejam úteis, eles costumam ter menos valor para os heróis.
- **Os Tesouros Raros** são mais difíceis de encontrar do que os Tesouros Comuns, e tendem a conceder excelentes itens aos heróis.



• **Os Tesouros Épicos** são muito especiais e incluem itens de incrível poder. Sempre que um jogador coleta um Marcador de Tesouro, ele compra uma carta do baralho correspondente de Cartas de Item. Então, o Marcador de Tesouro é devolvido à Bolsa de Tesouros.

No decorrer do jogo, as regras instruirão os jogadores a mudar os componentes da Bolsa de Tesouros, aumentando as chances de encontrar Tesouros de poder superior.



CARTAS DE ITEM

Espaço de Item: O herói deve equipar seus itens para poder usá-los. O espaço de item indica o espaço no Tabuleiro de Herói onde a Carta de Item deve ser colocada para que o herói possa considerar o item equipado. O  indica um item de duas mãos, ocupando ambos os espaços de mão do Tabuleiro de Herói. Consumíveis  não ocupam espaços no Tabuleiro de Herói e não precisam ser equipados para serem usados.

Habilidade: Se um item tiver um efeito especial, ele virá descrito aqui.

Dados de Ataque ou Defesa: Vários itens adicionam dados ao acervo de dados do herói, conforme indicado nesta área. Armas costumam adicionar Dados de Ataque, ao passo que armaduras tendem a adicionar Dados de Defesa.

As Cartas de Item são divididas em 7 baralhos diferentes. O verso de cada carta indica a qual baralho ela pertence. Existe um baralho de itens iniciais, um baralho para cada nível de raridade de Tesouro e três baralhos para níveis diferentes de Itens de Turba, que são vinculados às Turbas e podem ser saqueados após derrotá-las.

Nome do Item

Imagem do Item



Itens não equipados são considerados colocados no inventário do herói. Um herói pode ter quantos itens quiser em seu inventário. Os heróis devem manter as cartas dos seus inventários perto de seus respectivos tabuleiros.

Cor do Fundo: A cor do fundo de uma Carta de Item indica sua raridade e, às vezes, sua usabilidade:

- Cartas verdes são Itens Comuns.
- Cartas azuis são Itens Raros.
- Cartas roxas são Itens Épicos.
- Cartas bege são itens iniciais considerados Comuns.
- Cartas cinzas são itens Consumíveis considerados Comuns (ver pág. 22).
- Itens de Conjunto têm cores únicas e concedem habilidades especiais quando vários itens do mesmo conjunto são equipados (ver pág. 22). A raridade deles é indicada no verso da carta.

CARTAS DE INIMIGO

Ao explorarem as Missões nas profundezas da Masmorra, os heróis enfrentarão 3 tipos de inimigo: Turbas, Monstros Vagantes e Chefes. Turbas são grupos de criaturas compostos de um Líder e um ou mais Servos. Monstros Vagantes são inimigos fortes que vagam sozinhos pelas Masmorras. Chefes têm habilidades únicas e costumam ter alguma relação com o objetivo de uma Missão.

TURBAS

Nome da Turba

Recompensa: A quantidade de Marcadores de Tesouro comprados da Bolsa de Tesouros e colocados na Carta de Turba quando ela aparece. O herói que mata o Líder da Turba recebe os Tesouros colocados na Carta de Turba.

Imagem: a imagem mostra a ilustração do Líder da Turba à esquerda e dos Servos à direita, correspondentes às miniaturas colocadas em jogo quando uma Turba aparece.

Habilidade Especial: A maioria das Turbas tem uma Habilidade Especial que pode ser ativada por resultados de  nos Dados de Inimigo (ver Ataque de Turba na pág. 23).

Vida: A quantidade de Vida de cada miniatura da Turba, incluindo o Líder.



Defesa: Estes ícones representam a quantidade e a cor dos Dados de Defesa que a Turba adiciona à rolagem ao se defender de um ataque.

Nível: As Turbas ficam mais fortes à medida que o nível da Masmorra aumenta. Esta numeração indica em quais níveis da Masmorra a Carta de Turba é usada (ver pág. 26).

MONSTROS VAGANTES

Recompensa: A quantidade de Marcadores de Tesouro comprados aleatoriamente da Bolsa de Tesouros e colocados na Carta do Monstro Vagante quando ele aparece.

Recompensa Fixa: Não é comprada da Bolsa de Tesouros.

Padrão de Ativação: Cada Monstro Vagante tem suas próprias regras que descrevem a forma em que ele é ativado.

Habilidade Especial: Cada Monstro Vagante tem uma Habilidade Especial que pode ser ativada por resultados de nos Dados de Inimigo.

Tesouros colocados em Cartas de Monstro Vagante são coletados pelo herói que matar o monstro. Além da Recompensa Normal, todos os Monstros Vagantes têm um tipo e quantidade específicos de Recompensas Fixas indicadas abaixo da Recompensa Normal. Essas Recompensas não são compradas da Bolsa de Tesouros nem colocadas sobre a carta, mas fazem parte da recompensa concedida pelo inimigo.

CHEFES

Chefes têm regras únicas que serão explicadas mais adiante (ver pág. 27). Cada Chefe vem com as seguintes informações indicadas:

Habilidades Especiais: Cada Chefe tem Habilidades Especiais que podem ser ativadas por resultados de nos Dados de Inimigo.

Ações: O número de ações que o Chefe realiza durante a Fase dos Inimigos.

Dados de Ativação: Número de Dados de Inimigo que o Chefe rola para cada ação.

Dados de Ataque e Defesa: A quantidade e o tipo dos dados que o Chefe rola para seus ataques e defesas.

Vida: A Vida total de um Chefe é determinada com base no número de heróis em jogo.

Habilidades de Combate: Efeitos que o Chefe pode aplicar ao atacar e se defender.

Imagem: Cada Chefe tem uma miniatura correspondente à imagem exibida em sua carta.

Nome do Chefe



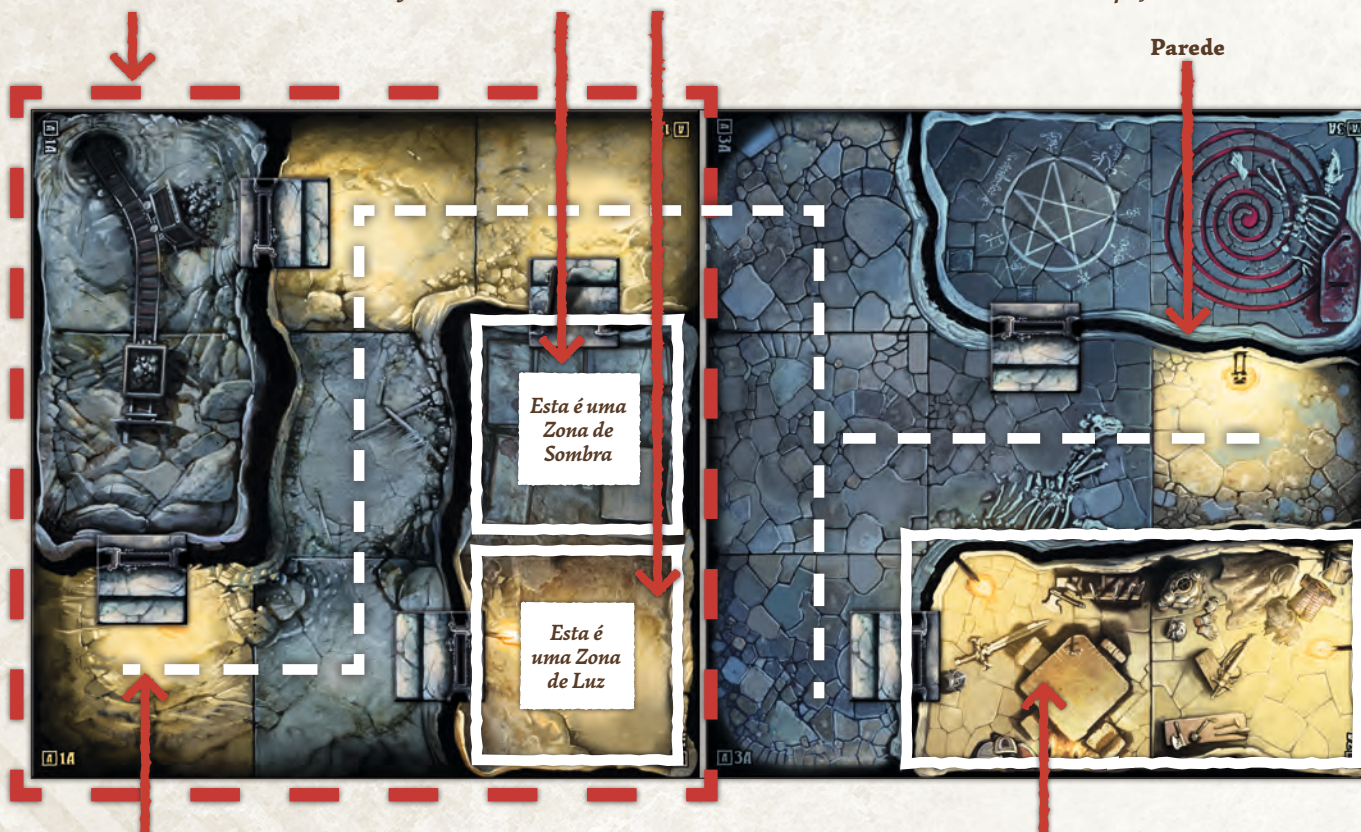
Indicador de Chefe: Este indicador substitui o Indicador de Escuridão no início da luta com o Chefe. Ele avança a cada Fase da Escuridão, geralmente fazendo o Chefe ficar mais forte.

Habilidades Passivas: Cada Chefe tem Habilidades Especiais de efeito constante que costumam ser relacionadas ao Indicador de Chefe.

◆ PEÇAS DO JOGO

Peças: Cada peça do jogo é um tabuleiro amplo dividido em 9 quadrados chamados de Zonas.

Zonas: Cada um dos 9 quadrados de uma peça representa uma Zona. A arte de cada Zona indica se ela está na Luz ou na Sombra. Zonas de aspecto escuro são Zonas de Sombra. Quando estão em uma Zona de Sombra, os heróis são considerados na Sombra e recebem habilidades adicionais. Qualquer Zona que não for de Sombra é considerada uma Zona de Luz. As Zonas não têm limite de ocupação de miniaturas.



Corredores: Cada Zona de uma peça que não faz parte de uma Câmara é considerada um corredor. Não existem regras especiais para corredores.

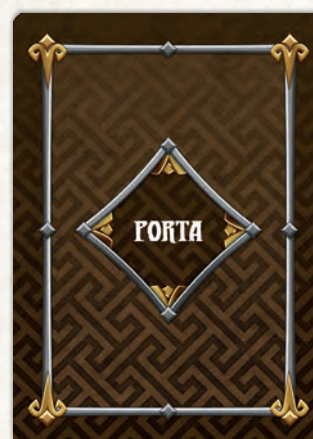
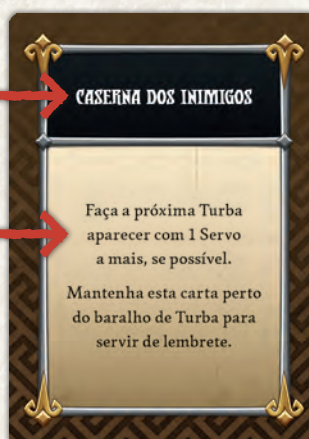
Câmaras: Uma Câmara é um grupo de Zonas cercado de paredes em uma peça. A maioria das Câmaras é composta de 2 ou 3 Zonas, mas existem Câmaras maiores. Os heróis e inimigos podem entrar nas Câmaras pelas portas marcadas por Marcadores de Porta. Marcadores de Porta são colocados durante a preparação de uma Missão.

Duas Zonas são adjacentes se forem perpendiculares uma à outra e não forem separadas por paredes ou portas fechadas.

◆ CARTAS DE PORTA

Toda vez que um herói abre a porta de uma Câmara pela primeira vez, este é o evento que deve ser resolvido imediatamente antes de colocar inimigos e Marcadores de Tesouro na Câmara.

Título da Carta



PREPARAÇÃO



1. Cada jogador escolhe um herói e pega a Carta de Herói e miniatura correspondentes. Cada um pega um Tabuleiro de Herói e coloca sua Carta de Herói no espaço correspondente (A). Então, o jogador pega a base de plástico da cor que desejar e a encaixa na sua miniatura de herói (B). O jogador pega um Painel de Nível e o coloca no espaço de nível do tabuleiro (C). Cada um pega o conjunto de pinos de cor correspondente à sua base de plástico e insere um pino em cada espaço "0" do indicador de experiência e o pino restante no espaço "1" do indicador de nível (D). Cada jogador pega 1 Marcador de Tesouro Raro e 3 Marcadores de Tesouro Épico da caixa e os coloca ao lado do Painel de Nível. O jogador pega um Marcador de Ativação e o coloca perto do seu Tabuleiro de Herói com o lado azul virado para cima. (E). Cada jogador pega Marcadores de Mana e Vida em quantidade equivalente ao número indicado em sua Carta de Herói (F). Por fim, ele reúne todos os outros componentes específicos da classe do seu herói (ver pág. 30).

2. Cada jogador escolhe uma Carta de Talento de nível 1 correspondente à sua classe e a coloca no local adequado conforme a sua classe. As outras Cartas de Talento são reservadas. Elas poderão ser adquiridas posteriormente durante uma Fase de Subir de Nível.



3. Coloque todas as Cartas de Item Inicial viradas para cima sobre a mesa. Cada herói pode escolher 1 arma inicial (Espada Enferrujada, Machado Rudimentar, Arco Curto, Cajado de Madeira, Adaga, Varinha das Cinzas, Lança Tribal e Ocarina Mágica) e pegar 1 Armadura de Couro Surrada e 1 Poção (de Vida ou Mana). Coloque a arma escolhida e a armadura nos espaços adequados do Tabuleiro de Herói. Coloque a Poção escolhida ao lado do Tabuleiro de Herói. Devolva quaisquer Cartas de Item Inicial restantes para a caixa.



OBSERVAÇÃO: a Armadura de Couro Surrada tem um lado especial para partidas com 5-6 heróis.

4. Pegue Marcadores de Portador da Vida em quantidade correspondente ao número de heróis em jogo e coloque-os com o lado azul virado para cima sobre a mesa:

- 1 ou 2 heróis: 1 Marcador de Portador da Vida
 - 3 ou 4 heróis: 2 Marcadores de Portador da Vida
 - 5 ou 6 heróis: 3 Marcadores de Portador da Vida
- Devolva quaisquer Marcadores de Portador da Vida restantes para a caixa do jogo.



5. Organize as Cartas de Turba em baralhos separados de acordo com o verso das cartas e embaralhe cada um.



9. Embaralhe as Cartas de Porta em um baralho virado para baixo.



6. Organize as Cartas de Monstro Vagante em baralhos separados de acordo com o verso das cartas e embaralhe cada um.



10. Coloque todas as miniaturas de inimigo ao lado da área do jogo.

11. Juntos, os jogadores escolhem uma Missão para jogar (ver págs. 37-51). Organize as peças da Missão escolhida de acordo com as instruções da Missão, formando a Masmorra.

12. Coloque portas e outros marcadores conforme instruído pela Missão escolhida. A quantidade de Marcadores de Espólios colocados em cada Zona indicada varia de acordo com o número de heróis:

- 1 ou 2 heróis: 1 marcador
- 3 ou 4 heróis: 2 marcadores
- 5 ou 6 heróis: 3 marcadores

Ao receber a instrução de adicionar Marcadores de Armadilha, Baú e Fonte virados para baixo, não olhe o lado do efeito. Coloque Marcadores de Portal conforme indicado pela Missão em quantidade correspondente ao número de heróis (se aplicável).

7. Organize as Cartas de Item em baralhos separados de acordo com o verso das cartas e embaralhe cada um.

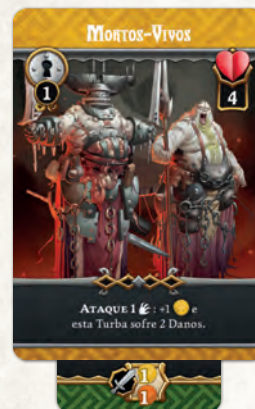


13. Compre uma carta do baralho de Turba de níveis 1-2 para cada herói indicado no mapa da Missão e coloque as miniaturas de Turba correspondentes: 1 miniatura de Líder mais uma quantidade de Servos equivalente ao número de heróis.

8. Organize as Cartas de Item de Turba em baralhos separados de acordo com o verso das cartas e embaralhe cada um.



14. Compre uma carta do baralho de Itens de Turba de níveis 1-2 e coloque-a embaixo de cada Carta de Turba que acabou de aparecer, de forma que apenas a parte inferior do Item de Turba fique à mostra. Compre 1 Marcador de Tesouro da bolsa e coloque-o em cada Carta de Turba revelada.



15. Coloque todas as miniaturas de herói na Zona Inicial dos Heróis conforme indicado na Missão.



16. Crie uma reserva de Marcadores de Vida, Mana, Fogo e Gelo. Pegue todos os dados e coloque-os ao alcance de todos os jogadores.



17. Pegue todos os Marcadores de Tesouro e 5 Tesouros e os coloque na Bolsa de Tesouros, embaralhando-os em seguida. Reserve os marcadores restantes em um estoque perto da área de jogo.

18. Coloque o Indicador de Escuridão ao lado da Masmorra com o lado de 9 espaços para cima e o Marcador de Escuridão no 1º espaço.



COMO JOGAR

Massive Darkness 2: Hellscape é jogado ao longo de uma série de rodadas. Cada rodada é composta de 4 fases:

- 1 - Fase dos Heróis
- 2 - Fase dos Inimigos
- 3 - Fase de Subir de Nível
- 4 - Fase da Escuridão

1. FASE DOS HERÓIS

Na Fase dos Heróis, os heróis realizam ações para enfrentar os inimigos, movimentam-se pela Masmorra, ganham itens e concluem objetivos da Missão.

A cada rodada, os jogadores decidem juntos qual será a ordem de ativação dos heróis. Quando um herói é ativado, ele se torna o herói ativo e joga seu turno, realizando 3 ações à sua escolha e virando seu Marcador de Ativação para o lado cinza para indicar que ele já foi ativado na rodada atual. A Fase dos Heróis acaba quando todos os heróis tiverem sido ativados.

Ao ser ativado, o herói pode realizar 3 ações em qualquer combinação. Ele pode escolher realizar a mesma ação mais de uma vez. As ações disponíveis são:

- Mover
- Atacar
- Recuperar
- Trocar e Equipar
- Ação Especial



AÇÃO DE MOVER

Quando um herói realiza uma Ação de Mover, ele ganha 2 Pontos de Movimento (PM). Cada Ponto de Movimento pode ser usado para uma das seguintes opções:

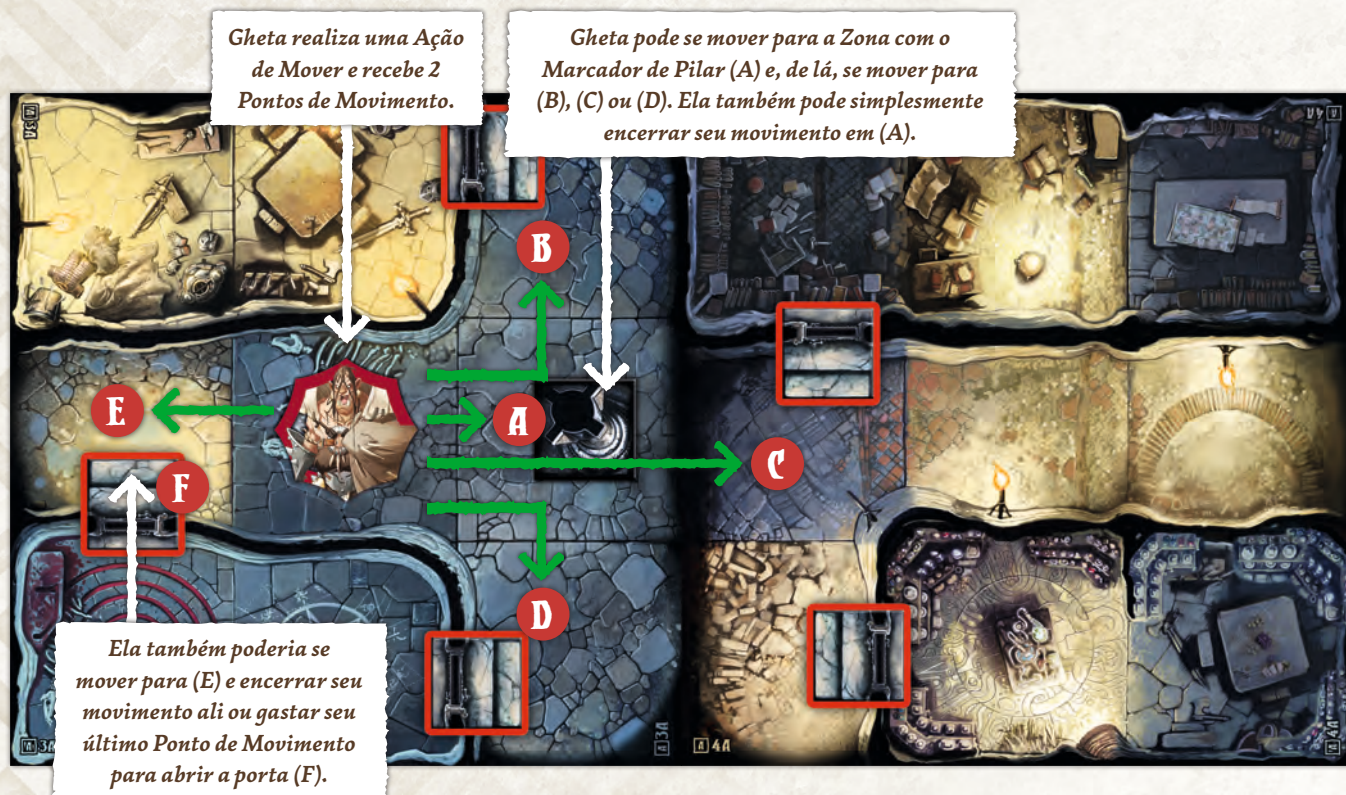
- Mover-se para uma Zona adjacente
- Abrir uma porta em sua Zona atual
- Interagir com objetos em sua Zona atual

Todos os PMs não utilizados são perdidos no fim da Ação de Mover.

MOVER-SE PARA UMA ZONA ADJACENTE

O herói deve gastar 1 Ponto de Movimento para mover sua miniatura para uma Zona adjacente. Os heróis não podem atravessar paredes ou portas fechadas nem se mover na diagonal. Se um herói sair de uma Zona onde há um inimigo, ele sofre **Dano de Reação**: ele sofre 1 Dano por miniatura de inimigo presente na Zona. Algumas Zonas têm Marcadores de Armadilha que são ativados quando um herói entra na Zona (ver Armadilhas na pág. 29).

Não há limite de miniaturas por Zona.





ABRIR UMA PORTA

Câmaras e Corredores são conectados por portas representadas por Marcadores de Porta. A menos que o jogo indique o contrário, no início de cada Missão, todas as portas são consideradas fechadas — lembre-se que heróis e inimigos não podem atravessar portas fechadas. Portas fechadas também bloqueiam o Campo de Visão (ver pág. 19).



Porta fechada



Porta aberta

Um herói em uma Zona com um Marcador de Porta Fechada pode gastar 1 Ponto de Movimento para abrir a porta e virar o marcador para o lado aberto. Os heróis não podem fechar portas abertas. Quando um herói abre a porta de uma Câmara pela primeira vez, a Câmara é **revelada**.

IMPORTANTE: Abrir portas não encerra a Ação de Mover do herói.

REVELAR UMA CÂMARA

Quando uma Câmara for revelada, siga estes passos:

1. Compre e resolva uma Carta de Porta
2. Faça aparecer inimigos
3. Coloque Tesouros

Compre e resolva uma Carta de Porta: Cartas de Porta têm um evento que deve ser resolvido antes de os inimigos aparecerem e os Marcadores de Tesouro serem colocados. A menos que o jogo indique o contrário, descarte a Carta de Porta após resolvê-la.

OBSERVAÇÃO: Se não houver mais Cartas de Porta para comprar, embaralhe as Cartas de Porta descartadas para formar um novo baralho.

Faça aparecer inimigos: Compre Cartas de Turba de acordo com o nível da Masmorra (ver pág. 26) para cada  na Câmara, colocando as miniaturas de Turba correspondentes. Cada Turba aparece com 1 Líder mais um número de Servos equivalente ao número de heróis em jogo. Compre Marcadores de Tesouro da Bolsa de Tesouros em número correspondente ao listado na Carta de Turba, colocando-os sobre a Carta de Turba. Turbas lutam em grupo usando itens próprios. Compre 1 carta do baralho de Itens de Turba correspondente ao nível da Masmorra e coloque-a embaixo da Carta de Turba de forma que apenas a parte inferior do Item de Turba fique à mostra. Considera-se que o Líder da Turba é o monstro que está em posse do item.

OBSERVAÇÃO: Se não houver mais Cartas de Turba ou Cartas de Item de Turba para comprar, embaralhe as cartas descartadas correspondentes ao nível atual da Masmorra para formar um novo baralho. Se não houver Cartas de Turba ou de Item de Turba descartadas disponíveis, compre uma carta de um nível de Masmorra acima do nível atual (se possível).

Remova o marcador de  após fazer aparecer inimigos no local. Ao fazer aparecer uma Turba, se a Carta de Turba comprada for de um inimigo que já está na Masmorra, não faça aparecer outro inimigo desse tipo. Em vez disso, substitua a Carta de Turba atual pela nova versão de nível superior da carta e realize 1 ação com ela (ver Ativação de Turba na pág. 23). Ao substituir Cartas de Inimigo dessa forma, não substitua ou remova Dano, Itens de Turba, Condições ou Marcadores de Tesouro atualmente colocados na Turba.

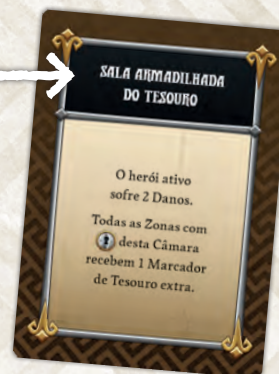
OBSERVAÇÃO: No caso pouco provável de a carta comprada ser de um inimigo de nível inferior que já está na Masmorra, não substitua a carta e apenas descarte-a, realizando a ação.

Coloque Tesouros: Para cada  na Câmara revelada, compre 1 Marcador de Tesouro da Bolsa de Tesouros e coloque-o na Zona. Descarte o marcador de  em seguida. Os heróis podem interagir com os Marcadores de Tesouro para pegá-los (ver pág. 18).

Se o herói tiver Pontos de Movimento restantes, ele pode gastá-los após revelar a Câmara.



Gheta compra uma Carta de Porta e resolve o efeito da carta, que, no caso, é a Sala Armadilhada do Tesouro. Gheta sofre 2 Danos e coloca 1 Marcador de Tesouro extra no local.





Gheta deve fazer aparecer uma Turba no [símbolo].
Como a Masmorra está no nível 3, Gheta compra uma Carta de Turba do baralho de Turba 3-4 e obtém a Turba de Mortos-Vivos. Como a partida está sendo jogada com 3 heróis, a Turba é composta de 1 Líder e 3 Servos.



Ela coloca as miniaturas e remove o marcador.

Então, Gheta compra Marcadores de Tesouro da Bolsa de Tesouros para o [símbolo] na Zona determinada, pegando 3 marcadores desses (1 para cada [símbolo] mais 1 concedido pelo efeito da Carta de Porta). 2 Marcadores de Tesouro Comuns e 1 Raro são comprados e colocados na Zona do [símbolo], e os marcadores de [símbolo] são descartados.



Gheta também compra 1 Marcador de Tesouro e o coloca na carta da Turba, comprando um item do baralho de Itens de Turba de nível 3-4 e atribuindo-a aos Mortos-Vivos.

Gheta usa o PM que lhe restou para entrar na Zona adjacente da Câmara.

INTERAGIR COM OBJETOS

Várias Zonas têm objetos com os quais os heróis podem interagir. Alguns exemplos são: abrir um baú, beber de uma fonte ou pegar itens. Contanto que não haja inimigos em sua Zona atual, um herói pode interagir com 1 objeto da Zona para cada Ponto de Movimento que gastar.

Ao interagir com um Marcador de Tesouro, o herói pega o Tesouro. Compre 1 Carta de Item do baralho de itens correspondente ao Marcador de Tesouro (Comum, Raro ou Épico). Fique com a carta e devolva o Marcador de Tesouro para a Bolsa de Tesouros.

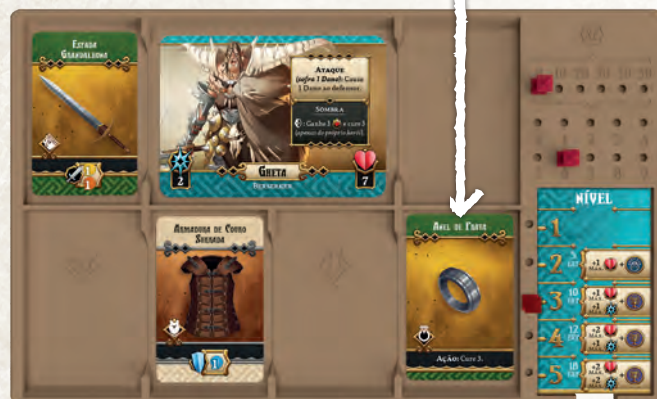
Ao pegar um item, o herói pode equipá-lo imediatamente no espaço correspondente do seu Tabuleiro de Herói (ver Trocar e Equipar na pág. 22). Quaisquer itens não equipados ficam inativos, sendo colocados ao lado do Tabuleiro do Herói e considerados parte do Inventário dele.

Ao pegar itens, o herói pode dá-los a outros heróis que estiverem na mesma Zona que ele. Esses itens podem ser equipados imediatamente (no entanto, nesses casos, os heróis não podem equipar outros itens).



Gheta matou todos os inimigos em sua Zona e quer conseguir mais Tesouros. Ela realiza uma Ação de Mover e gasta 1 PM para interagir com o Marcador de Tesouro em sua Zona, que é um Marcador de Tesouro Comum.

Gheta compra 1 carta do baralho de itens comuns e recebe um Anel de Prata — um item muito útil! Ela equipa o anel imediatamente.



Então, ela devolve o Marcador de Tesouro para a Bolsa de Tesouros. Gheta pode usar o PM que lhe resta para continuar sua Ação de Mover.

AÇÃO DE ATACAR

A Masmorra é habitada por todo tipo de monstros determinados a destruir os heróis. Não existe diálogo com monstros. É preciso matá-los!

O herói que realiza a Ação de Atacar é o **atacante** e seu alvo é o **defensor**. Para os efeitos do jogo, tanto o atacante quanto o defensor são considerados **em combate**.

Para realizar uma Ação de Atacar, um herói precisa de uma arma e de um alvo. Cada arma tem pelo menos um tipo de ataque.



Existem 3 tipos de ataque:

- **Corpo a Corpo** O atacante e o defensor devem estar na mesma Zona.
- **Mágico** O atacante pode estar na mesma Zona que o defensor ou a 1 Zona de distância. Se o defensor estiver a 1 Zona de distância, ele também deve estar dentro do Campo de Visão do atacante (ver abaixo).
- **À Distância** O atacante deve estar a 1 ou mais Zonas de distância do defensor e tê-lo dentro do seu Campo de Visão. Ataques À Distância não podem ser realizados em alvos localizados na mesma Zona do atacante.

Assim como os movimentos, os ataques ocorrem na direção perpendicular. Heróis e inimigos nunca podem atacar na diagonal.

CAMPO DE VISÃO

Os alvos dos atacantes devem estar dentro do seu Campo de Visão (CdV). O defensor só está no Campo de Visão do atacante se não houver paredes ou portas fechadas em uma linha reta entre os dois. Outros heróis e inimigos não bloqueiam o Campo de Visão.

Feydra está usando uma arma à distância e seu Campo de Visão abrange todas as Zonas marcadas com uma linha pontilhada. Sendo assim, ela pode atacar tanto a Turba de Diabretes Infernais como a Turba de Esqueletos. Se ela decidir atacar a Gárgula, o Pilar prejudicará o ataque, mas não o impedirá (ver Pilar na pág. 29).



Depois que o herói atacante verificar se o seu alvo está ao seu alcance e dentro do seu Campo de Visão, ele deve formar seu acervo de dados e resolver o ataque.

MONTAR O ACERVO DE DADOS

Para montar o acervo de dados, siga estes passos:

1. Reúna os dados conforme o número e tipo indicados na arma do atacante e adicione-os ao acervo. Como algumas armas têm mais de um tipo de ataque (À Distância e Corpo a Corpo, por exemplo), os jogadores devem se certificar de estar pegando os dados certos para o tipo do ataque em questão. Se o atacante for um herói com 2 armas que têm o mesmo tipo de ataque, junte os dados das duas armas.
2. Se o atacante for um Herói na Sombra, adicione o Dado da Sombra ao acervo.
3. Junte todos os Dados de Defesa do defensor e adicione-os ao acervo.
4. Se uma Turba estiver no combate, adicione 1 Dado de Inimigo para cada Servo da Turba.
5. Reúna quaisquer dados extras pertinentes e adicione-os ao acervo. Como alguns talentos, habilidades e itens podem adicionar Dados de Ataque em situações específicas que podem ser usados para montar o acervo ou resolver o ataque, é interessante guardar alguns bônus para depois.

IMPORTANTE: Uma rolagem de dados pode incluir até 3 Dados de Ataque de cada cor, 5 Dados de Defesa azuis, 1 Dado da Sombra e 6 Dados de Inimigo. Qualquer quantidade excedente é perdida.



Gheta está atacando uma Turba de Esqueletos (com 1 Líder e 2 Servos) com sua Espada Grandalhona. Como ela não está na Sombra, Gheta não pode usar o Dado da Sombra, mas sua arma lhe concede 1 Dado de Ataque amarelo e 1 Dado de Ataque laranja.



Os Esqueletos se defendem com 1 dado azul e 2 dados pretos (1 para cada Servo).



Gheta também decide usar seu talento Fúria Fatal e gasta 1 dos seus marcadores para adicionar 1 dado amarelo ao acervo.



O Acervo de Dados final fica assim.

RESOLVER O ATAQUE

Após formar o acervo de dados, o ataque é resolvido conforme os seguintes passos, na ordem. Todos os 3 passos devem ser realizados:

- 1- **Role todos os dados do acervo de dados:** Junte todos os Dados de Ataque do atacante, os Dados de Defesa do defensor e quaisquer Dados de Inimigo, rolando todos juntos. Lembre-se de incluir o Dado da Sombra se o herói atacante estiver na Sombra.
- 2- **Aplique habilidades e efeitos:** Várias habilidades e efeitos podem ser aplicados durante o combate (e costumam vir com essa indicação). Ao aplicar habilidades e efeitos, o jogador que rola os dados deve resolver todos os resultados, mas pode escolher a ordem em que irá resolvê-los. Depois que o jogador decide resolver o efeito de um dado (como , ,  e ) ele não pode rerrolar, modificar ou mudar a face do dado.
- 3- **Some  e subtraia .** Após o jogador aplicar todas as habilidades e efeitos, some todos os . Então, para cada , remova 1 . A quantidade de  restante é o Dano causado ao alvo, além de qualquer Dano gerado por outras habilidades e efeitos. Coloque 1 Marcador de Vida ao lado da miniatura para cada Dano que ela sofrer.

IMPORTANTE: Os heróis sempre sofrem Dano de , mesmo que o inimigo defensor não tenha alcance para atacar o herói.

Após resolver esses passos, se um inimigo tiver sofrido Dano igual à sua Vida, ele é morto e removido da Masmorra. Para cada miniatura de inimigo morta, o herói atacante ganha 1 de experiência. Se a miniatura morta for um Líder de Turba ou Monstro Vagante, **todos os heróis** ganham experiência extra: 2 para Líderes de Turba e 4 para Monstros Vagantes.

Ao atacar Turbas, considere todas as miniaturas da mesma Turba como 1 defensor. Se o ataque resultar em mais Dano que a Vida de 1 Turba, mate 1 miniatura e continue causando Dano à próxima, seguindo esse procedimento até todo o Dano ter sido atribuído. Os Servos sempre protegem seu Líder: O Líder da Turba só pode sofrer Dano depois que todos os Servos da Turba tiverem sido mortos, mesmo que isso aconteça durante o mesmo ataque.

Quando os heróis matam o Líder de uma Turba ou um Monstro Vagante, o herói que causou o golpe fatal verifica os Marcadores de Tesouro na Carta de Inimigo e compra uma Carta de Item do baralho de itens correspondente a cada Marcador de Tesouro (Comum, Raro ou Épico). Para Monstros Vagantes, verifique também as Recompensas Fixas listadas na carta e compre Cartas de Item correspondentes. O herói fica com as cartas e devolve qualquer Marcador de Tesouro para a Bolsa de Tesouros. Se o Líder da Turba tiver sido morto, o herói também ganha o item que ele estava carregando. Descarte a Carta de Inimigo, formando pilhas de descarte separadas para Cartas de Turba e Cartas de Monstro Vagante. A Ação de Atacar acaba após a resolução do ataque, quer o inimigo tenha sido morto ou não.

OBSERVAÇÃO: Se uma miniatura de inimigo for morta por uma habilidade ou efeito que não for um ataque, o herói que ativou a habilidade ou efeito ganha a experiência. Se nenhum herói tiver feito essa ativação, os jogadores podem escolher qual herói ganhará a experiência.

IMPORTANTE: O herói não precisa estar na mesma Zona que o inimigo para receber itens e recompensas. Assim como é feito ao pegar itens, o herói que acabou de receber um item pode equipá-lo imediatamente ou dá-lo a um aliado que estiver na mesma Zona que ele.



Gheta ataca uma Turba de Gárgulas e obtém os resultados de dados mostrados acima.

Ela não tem nenhuma habilidade que lhe conceda mais dados para o ataque. Ela decide resolver o do Dado de Inimigo primeiro, que lhe causa 1 Dano e lhe permite ganhar 1 de Fúria (ver Berserker na pág. 32).



Ela decide gastar a Fúria da sua postura Fúria Sanguinária para poder rerrolar um dado. Como ela não pode rerrolar o Dado de Inimigo com o já resolvido, Gheta decide rerrolar o dado azul, mas o resultado é de outra vez.

Então, Gheta decide resolver o e ganha 1 Mana. Agora, ela deve resolver o que restou, que, no caso das Gárgulas, adiciona um à rolagem. Agora que todas as habilidades e efeitos foram resolvidos, ela contabiliza todo o e com 6 e 2 , ela causou 4 Danos às Gárgulas, concluindo seu ataque.



AÇÃO DE TROCAR E EQUIPAR

Um herói pode gastar 1 ação para ativar sua Zona para trocas. Todos os heróis na Zona de troca podem trocar e equipar itens livremente. Quaisquer itens não equipados são colocados ao lado do Tabuleiro de Herói e considerados parte do Inventário dele. Mesmo que os heróis de uma Zona queiram apenas equipar itens de seus Inventários sem realizar trocas, ainda é necessário que um herói da Zona realize uma Ação de Trocar e Equipar.

AÇÃO DE SE RECUPERAR

Os heróis podem gastar uma ação para se recuperar. Se decidir fazer isso, o herói que estiver realizando a Ação de se Recuperar pode ganhar até 2 Vidas ou Manas em qualquer combinação (2 Vidas, 2 Manas ou 1 de cada).



ITENS DE CONJUNTO

Itens descritos com a palavra "Conjunto" fazem parte de um conjunto de equipamento mágico. Cada peça de um conjunto tem um título em comum indicado na frente da carta, como o "Conjunto da Ruína Sombria". Itens de Conjunto podem ser equipados individualmente como qualquer outro item, mas o conjunto só atinge seu verdadeiro potencial quando várias peças são equipadas simultaneamente. Cada conjunto tem 1 item exclusivo de cada classe, ao passo que o resto do conjunto é composto de cartas de Item que podem ser usadas por qualquer classe. Quando o herói tem pelo menos 2 Itens de Conjunto equipados do mesmo conjunto, ele recebe a Carta de Poder de Conjunto correspondente à sua classe e pode usar o Poder Inferior da carta enquanto mantiver pelo menos 2 Itens de Conjunto equipados. Se o herói tiver 4 ou mais Itens de Conjunto, ele ganha acesso a um Poder Superior indicado na Carta de Poder de Conjunto. Se, a qualquer momento, o herói decidir remover um Item de Conjunto, ficando com uma quantidade equipada menor que a exigida, ele perde o acesso ao Poder de Conjunto correspondente. A Caixa Principal de Hellscape vem com 1 Conjunto de Itens: Ruína Sombria.

Observação: Se o herói comprar um Item de Conjunto de uma classe que não está em jogo, ele deve descartar a carta e comprar outra de mesma categoria.

AÇÕES ESPECIAIS

Alguns talentos, habilidades e itens concedem ações extras aos heróis. Se uma carta tiver a palavra **AÇÃO** escrita nela, isso quer dizer que o herói pode gastar 1 de suas ações para ativar o efeito listado.



Exemplo: Durante seu turno, Mathrin gasta 1 das suas 3 ações para usar a habilidade listada em sua Carta de Herói e ganha 3 Manas. Mathrin também poderia usar a ação listada em sua carta de Anel de Prata para Curar 3.



ITENS CONSUMÍVEIS

Itens Consumíveis, como poções, são indicados pelo fundo cinza das cartas e pelo ícone. Em vez de serem colocados nos espaços de item, eles devem ser colocados ao lado do Tabuleiro do Herói. Consumíveis podem ser usados a qualquer momento antes ou depois de uma ação (inclusive durante a Fase dos Inimigos). Alguns Consumíveis podem adicionar dados durante o combate. Esse tipo de Consumível só pode ser usado durante o combate. Quando um Consumível é usado, ele é descartado.

Os heróis podem remover itens equipados em qualquer espaço de seus tabuleiros e colocá-los em seu inventário sempre que quiserem.

2. FASE DOS INIMIGOS

Cada Turba e Monstro Vagante da Masmorra é ativado separadamente. Os jogadores escolhem a ordem de ativação dos inimigos.

Note que Turbas e Monstros Vagantes agem de formas diferentes, conforme explicado abaixo nas seções correspondentes.



ATIVAÇÃO DE TURBAS

Toda vez que uma Turba é ativada, ela realiza 2 ações. Com cada ação, a Turba ataca um alvo ao seu alcance, se possível. Se ela não puder atacar, ela se move.

ATAQUE DE TURBA

As Turbas tentam atacar os heróis e realizam essa ação sempre que for possível. A Turba ataca o herói mais próximo que estiver ao seu alcance de ataque (e dentro do seu Campo de Visão, se a Turba estiver usando um Ataque À Distância ou Mágico). Se a Turba tiver vários alvos disponíveis na mesma distância da sua posição, os jogadores escolhem quem será o herói defensor.

Turbas carregam armas — conforme indicado na Carta de Item de Turba anexada a elas — que determinam o tipo do seu ataque (Corpo a Corpo, À Distância ou Mágico) e o tipo e a quantidade de dados rolados. Muitos Itens de Turba têm mais de um tipo de ataque (ex.: um Ataque Corpo a Corpo e um Ataque À Distância), e a Turba sempre usa o ataque mais eficiente de acordo com seu alcance atual. Ataques Corpo a Corpo exigem que a Turba esteja na mesma Zona que o herói atacado. Ataques Mágicos exigem que a Turba esteja na mesma Zona que o herói atacado ou em uma Zona adjacente a ele. Ataques À Distância exigem que o herói atacado esteja no Campo de Visão da Turba e não esteja na mesma Zona que ela.

OBSERVAÇÃO: Se qualquer efeito do jogo remover o item do Líder da Turba, considera-se que a Turba tem um Ataque Corpo a Corpo (que rola apenas Dados de Inimigo) e o Líder adiciona +1 a ataque, se possível.

Todas as miniaturas de uma Turba atacam em grupo. Para resolver o ataque, siga os mesmos passos de um ataque de herói, com as seguintes exceções:

- O herói passa a ser o defensor e a Turba passa a ser o atacante.
- Inimigos não ganham .
- Inimigos não rolam o Dado da Sombra.
- Os heróis descartam 1 Marcador de Vida para cada Dano que sofrerem (diferente dos inimigos, que acumulam Marcadores de Vida à medida que sofrem Dano).

A Fase dos Inimigos começa e Gheta está na mesma Zona que uma Turba de Mortos-Vivos. Eles a atacam!

Reúna os Dados de Ataque da Turba: 1 amarelo e 1 laranja mais 2 Dados de Inimigo (1 por Servo). Mesmo estando em uma Zona de Sombra, os inimigos não rolam o Dado da Sombra.

Gheta adiciona o dado azul que sua armadura lhe concede e rola os dados.

Gheta decide resolver o  primeiro, que lhe causa 1 Dano e gera 1 de Fúria (ver Berserker na pág. 32).

Ninguém ganha o  rolado, pois a Turba é o atacante. Agora, Gheta deve resolver os 2 . A habilidade dos Mortos-Vivos a faz sofrer 2 Danos e rolar 2 Dados de Ataque amarelos extras para cada . Um Servo Morto-Vivo tinha 1 Dano e é morto após sofrer 4 Danos. Como os 4 Dados de Ataque amarelos adicionais excedem o limite de Dados de Ataque amarelos, somente 2 dados extras são rolados, resultando em uma face em branco e 1 . Então, Gheta deve contabilizar o  e a : com 4  e 2 , Gheta sofre 2 Danos.





MOVIMENTO DE TURBAS

As Turbas só se movem se não puderem atacar. Elas não têm Pontos de Movimento e só podem se mover para 1 Zona adjacente a cada ação. Quando uma Turba se move, ela pega a rota mais curta possível para chegar a um herói. Se houver vários heróis na mesma distância da Turba, os jogadores escolhem o herói na direção do qual a Turba irá se mover. Turbas não podem abrir portas ou interagir com objetos, e não ativam armadilhas.



ATIVAÇÃO DE MONSTROS VAGANTES



Monstros Vagantes são inimigos poderosos com habilidades únicas geralmente aparecem na Fase da Escuridão (ver pág. 26). No entanto, algumas Cartas de Porta e regras de Missão podem fazê-los aparecer. Quando são ativados, eles seguem uma série de instruções listadas em suas cartas.

- Primeiramente, verifique a primeira condição. Se ela for atendida, realize o primeiro efeito e encerre a ativação do Monstro Vagante em seguida.
- Caso a primeira condição não tenha sido satisfeita, verifique a segunda e, se ela for atendida, realize o segundo efeito. Em seguida, encerre a ativação do Monstro Vagante.

Caso nenhuma das duas condições tiver sido atendida, o Monstro Vagante é ativado como uma Turba normal, recebendo 2 ações.

Os ataques dos Monstros Vagantes são resolvidos da mesma forma que os ataques de Turba, com a exceção de que os Monstros Vagantes não usam Cartas de Item de Turba — os Dados de Ataque e de Inimigo desses monstros são listados em suas cartas.

A Fase dos Inimigos acaba depois que todos os inimigos tiverem sido ativados.

DERRUBADO

Quando um herói sofre Dano suficiente para ficar sem Marcadores de Vida, ele é derrubado. Deite a miniatura dele e descarte todos os Marcadores de Condição. No início de cada rodada, se um herói estiver derrubado, os jogadores devem gastar um Marcador de Portador da Vida, virando-o para o lado cinza, para reerguer o herói derrubado (isso não custa uma ação). O herói é reerguido com 3 Vidas e a quantidade de Mana que ele tinha antes, continuando a Missão normalmente. No entanto, se não houver mais Marcadores de Portador da Vida para gastar, a Missão acaba em derrota imediatamente.

OBSERVAÇÃO: Se um herói sofrer uma quantidade de Dano que o derrubaria durante o seu próprio ataque, o ataque ainda é resolvido completamente antes de o herói ser derrubado.

Um herói derrubado não pode realizar ações ou ser alvo de ataques ou habilidades inimigas até ser reerguido. Se todos os heróis da Masmorra estiverem derrubados, os inimigos não são ativados. Depois que um Marcador de Portador da Vida é gasto, todos os heróis podem se beneficiar do seu efeito até o fim do jogo. Esse efeito é o de **COMBATE**, e ele é cumulativo.



3. FASE DE SUBIR DE NÍVEL

Durante a Fase de Subir de Nível, os heróis **devem** gastar sua experiência acumulada (EXP) para subir de nível quantas vezes for possível. A quantidade de EXP necessária para subir um nível vai aumentando, conforme mostrado abaixo e no Painel de Nível:

NÍVEL	EXP	MANA	VIDA	DEFESA	ATAQUE
1	5	+1 MÁX.	+1 MÁX.	+1 MÁX.	+1 MÁX.
2	10	+1 MÁX.	+1 MÁX.	+1 MÁX.	+1 MÁX.
3	12	+2 MÁX.	+1 MÁX.	+1 MÁX.	+1 MÁX.
4	18	+2 MÁX.	+2 MÁX.	+1 MÁX.	+1 MÁX.
5					

IMPORTANTE: Subir de nível **não** é opcional. Se um herói puder subir de nível, ele **deve** fazê-lo.

- Subir do nível 1 para o nível 2 custa 5 de EXP.
- Subir do nível 2 para o nível 3 custa 10 de EXP.
- Subir do nível 3 para o nível 4 custa 12 de EXP.
- Subir do nível 4 para o nível 5 custa 18 de EXP.

Siga a ordem de passos a seguir quando o seu herói subir de nível:

1. Subtraia a quantidade necessária para subir de nível (ver acima) do total de EXP acumulado.
2. Mova o Pino de Nível para o próximo nível no Tabuleiro de Herói.
3. Aumente o limite de Mana e/ou Vida: O novo limite de Mana ou Vida do herói é igual ao seu limite inicial somado ao número listado no novo nível. Se o limite de Mana e/ou vida do herói tiver aumentado, receba Marcadores de Mana e/ou Vida em quantidade equivalente ao valor aumentado.
4. No Painel de Nível, verifique o tipo e a quantidade de Marcadores de Tesouro indicados, recolhendo-os dos marcadores situados junto ao Painel de Nível e adicionando-os à Bolsa de Tesouros.
5. Ganhe um novo talento.

GANHAR TALENTOS

Toda vez que sobe de nível, o herói escolhe e recebe um dos talentos disponíveis para a sua classe. O novo talento deve ter um pré-requisito de nível igual ou menor ao novo nível do herói.



Muitos talentos têm categorias e ficam mais fortes à medida que o herói sobe de nível. Talentos com categorias são classificados com numerais romanos, como a Forma Sombria I e a Forma Sombria II de Ladino. Talentos com categorias devem ser adquiridos na ordem correta, com cada talento de categoria superior substituindo o talento de categoria anterior (dessa forma, os heróis não podem ter o mesmo talento em categorias diferentes).

Durante a Fase de Subir de Nível, Feydra tem 17 EXP, que é suficiente para aumentar seu nível de 3 para 4. Ela gasta os 12 EXP necessários e reduz sua EXP total para 5.



Ela move seu Pino de Nível de 3 para 4.

O nível 4 aumenta a Vida máxima dela em 1 (de +1 MÁX. para +2 MÁX.), e ela recebe 1 Marcador de Vida do estoque imediatamente. Ela pega um Marcador de Tesouro Épico dos marcadores ao lado do seu tabuleiro e o adiciona à Bolsa de Tesouros.



Por fim, ela ganha um talento e opta por aprimorar seu talento Forma Sombria I para Forma Sombria II.



4. FASE DA ESCURIDÃO

O perigo da Masmorra aumenta a cada rodada. Se os heróis não alcançarem os objetivos de sua Missão, eles acabarão sendo esmagados pelas forças do mal.



A cada Fase da Ecuridão, o Indicador de Ecuridão avança 1 espaço. Quando o indicador chegar a , faça aparecer uma Turba (ver pág. 17) em cada Zona em que houver *qualquer Portal*. Quando o Indicador de Ecuridão chegar a , faça aparecer um Monstro Vagante *na Zona do Portal de Monstros Vagantes*. Quando o indicador chegar a  ou , coloque 1 Marcador de Tesouro de tipo correspondente na Bolsa de Tesouros.

Quando o Marcador de Ecuridão ultrapassar o espaço 9, vire o Indicador de Ecuridão para o outro lado e coloque o Marcador de Ecuridão no primeiro espaço. O Indicador de Ecuridão permanecerá desse lado até o fim do jogo. Quando ele ultrapassar o espaço 4, coloque o Marcador de Ecuridão de volta no primeiro espaço desse mesmo lado do indicador.

FAZER APARECER MONSTROS VAGANTES

- Compre uma Carta de Monstro Vagante correspondente ao nível da Masmorra (ver pág. 26).
- Compre Marcadores de Tesouro da Bolsa de Tesouros em número correspondente ao indicado na Carta de Monstro Vagante e coloque-os sobre a carta (não compre marcadores para as Recompensas Fixas).
- Então, coloque o inimigo correspondente na Zona do Portal de Monstros Vagantes.
- Assim como é feito para as Turbas, se precisar fazer aparecer um Monstro Vagante e não houver mais cartas no baralho, embaralhe as cartas descartadas do nível atual da Masmorra para formar um novo baralho. Se não houver Cartas de Monstro Vagante descartadas disponíveis, compre uma carta de um nível acima do nível atual da Masmorra (se possível). Se a Carta de Monstro Vagante comprada for de um inimigo que já está na Masmorra, não faça aparecer outro inimigo desse tipo. Em vez disso, substitua a Carta de Monstro Vagante atual pela nova versão de nível superior e realize 1 ação com ela (ver Ativação de Monstros Vagantes na pág. 24). Ao substituir Cartas de Inimigo dessa forma, não substitua ou remova Dano, Condições ou Marcadores de Tesouro atualmente colocados no inimigo.

Quando a Fase da Ecuridão acabar, vire o Marcador de Ativação de todos os heróis para o lado azul.



REGRAS ADICIONAIS

SOMBRA E LUZ

Qualquer miniatura que estiver em uma Zona de Sombra é considerada na Sombra. Alguns talentos e habilidades só podem ser usados na Sombra. Além disso, estar na Sombra pode ser vantajoso para os heróis.

Portadores da Luz são aventureiros com treinamento específico para lutar na Ecuridão. Ao atacar na Sombra, adicione o Dado da Sombra ao acervo. O Dado da Sombra é uma fonte de  ou , mas a maior vantagem é que ele ativa a Habilidade Sombria do herói sempre que um resultado de  é rolando.

Qualquer miniatura que estiver em uma Zona de Luz é considerada na Luz. Alguns talentos e habilidades só podem ser usados na Luz.

NÍVEL DA MASMORRA

O nível da Masmorra influencia os tipos de inimigos e itens que aparecem durante uma Missão. O nível da Masmorra é igual ao nível do herói de nível mais alto. Por exemplo, se 3 heróis forem de nível 2 e um 4º herói for de nível 3, o nível da Masmorra será 3.

CHEFES



Chefes são inimigos únicos que aparecem em algumas Missões, nas quais matá-los costuma ser a condição de vitória. As Missões indicam uma Câmara onde o Chefe é colocado durante a preparação — essa será a Câmara do Chefe. Os Chefes não se movem, são ativados ou têm efeitos enquanto não começar a Luta de Chefe, que ocorre quando algumas condições específicas da Missão são atendidas.

Quando a Luta de Chefe começar, siga estes passos:

- Todos os heróis são movidos para a Câmara do Chefe e colocados nas Zonas indicadas pela Missão. Se houver mais de 1 Zona indicada, os jogadores podem escolher para qual delas desejam se mover.
- Os heróis recuperam toda a Vida e Mana, que voltam aos seus valores máximos.
- Realize uma Fase de Subir de Nível.
- Remova todas as peças que não fizerem parte da Câmara do Chefe, inclusive todos os componentes nelas presentes.
- Remova o Indicador de Escuridão e coloque o Tabuleiro do Chefe ao lado da Masmorra, colocando o Marcador de Escuridão no espaço da extrema esquerda do Indicador do Chefe.
- Inicie uma nova Fase dos Heróis.

Lutas de Chefe têm regras específicas que devem ser seguidas. Os Chefes alteram o funcionamento da Fase dos Inimigos. A Fase dos Inimigos do Chefe acontece **após o turno** de cada herói em vez de ocorrer depois da Fase dos Heróis. Para cada ação do Chefe, role os dados da ativação dele e resolva a Habilidade Especial listada no Tabuleiro do Chefe correspondente à **quantidade exata** de resultados de (ignore nesta rolagem). Os Chefes resolvem uma única Habilidade Especial com essa ação.

Durante a Fase da Escuridão, avance 1 espaço no Indicador do Chefe. O chefe é ativado assim que o marcador chegar a um espaço com um efeito. Se o Indicador do Chefe não puder mais avançar, não avance-o na Fase da Escuridão.

OBSERVAÇÃO: Algumas Missões fazem aparecer inimigos vinculados aos Objetivos da Missão. Ao fazer aparecer um inimigo dessa forma, se a carta comprada for de um inimigo que já está na Masmorra, substitua a carta atual do inimigo pela nova versão de nível superior e realize 1 ação com ela normalmente. No entanto, após resolver a carta, compre uma nova carta para o aparecimento. Repita esse processo conforme necessário até um aparecer um inimigo. No caso pouco provável de não haver mais inimigos para aparecer nesse objetivo, o jogo acaba em derrota imediatamente.





HABILIDADES ESPECIAIS

Heróis, inimigos, itens e talentos podem ter Habilidades Especiais que incluem uma variedade de efeitos. Para facilitar a compreensão dos jogadores, todas essas habilidades têm o mesmo formato. O formato básico é o seguinte:

[TIPO/MOMENTO DE ATIVAÇÃO/CONDIÇÃO/CUSTO/REQUISITOS]: [EFEITO]

Existem habilidades com e sem condições de momento de ativação. A maioria delas tem algum tipo de custo, como gastar  ou certos resultados de dado. Veja abaixo a descrição das condições de momento de ativação, custos, requisitos e efeitos mais comuns das cartas.

IMPORTANTE: *A menos que uma condição de momento de ativação indique o contrário, as habilidades podem ser usadas a qualquer momento no turno de um herói, antes ou depois de uma ação.*

CONDIÇÕES DE MOMENTO DE ATIVAÇÃO

- **ATAQUE:** A habilidade só pode ser ativada uma vez por combate pelo atacante.
- **(TIPO) ATAQUE:** Esta habilidade só pode ser ativada uma vez por combate pelo atacante, com um ataque do tipo indicado.
- **DEFESA:** A habilidade só pode ser ativada uma vez por combate pelo defensor.
- **COMBATE:** A habilidade só pode ser ativada uma vez por combate pelo atacante ou defensor.
- **MOVIMENTO:** A habilidade só pode ser ativada uma vez por Ação de Mover.
- **A QUALQUER MOMENTO:** A habilidade pode ser ativada mesmo que não seja o turno do herói, ou antes ou depois de uma ação.

CUSTOS OU REQUISITOS

- **AÇÃO:** O herói deve gastar 1 das suas ações para ativar a habilidade.
- **SOMBRA:** A habilidade só pode ser ativada quando o herói ou inimigo estiver na Sombra.
- **LUZ:** A habilidade só pode ser ativada quando o herói ou inimigo estiver na Luz.
- **X **: O herói deve descartar x Marcadores de Mana para ativar a habilidade.
- **(Sofra X Danos):** O herói deve sofrer X Danos para ativar a habilidade. O herói deve ter pelo menos X Marcadores de Vida para ativar a habilidade.
- **(Ferido X):** O herói deve ter sofrido X Danos para ativar esta habilidade.
- **(Duas Armas):** Esta habilidade só pode ser ativada quando um herói estiver usando 2 armas para atacar.
- **X **: O inimigo deve ter X  nos seus resultados de dados para ativar a habilidade de combate.

IMPORTANTE: *Ao contrário das habilidades dos heróis,  habilidades de combate podem ser ativadas várias vezes em uma única rolagem.*

EFEITOS

- **+X **: Adiciona X resultados de  ao total do herói ou do inimigo para o ataque.
- **+X **: Adiciona X resultados de  ao total do herói ou do inimigo para a defesa.
- **+X **: O herói ganha x marcadores de , respeitando seu limite específico.
- **+X  /  / **: Adiciona X dados do tipo indicado ao acervo de dados.
- **+X **: Adiciona X marcadores de  ao lado da miniatura do alvo.
- **+X **: Adiciona X marcadores de  ao lado da miniatura do alvo.
- **X **: Permite rerrolar X dados. Cada rerrolagem deve ser resolvida separadamente e pode ser aplicada ao mesmo dado mais de uma vez. É permitido rerrolar qualquer dado do acervo atual, mesmo que ele tenha sido adicionado por um inimigo.
- **X **: Permite rerrolar X Dados de Inimigo. Cada rerrolagem deve ser resolvida separadamente e pode ser aplicada ao mesmo dado mais de uma vez.
- **+X PM:** Concede Pontos de Movimento extras ao herói quando ele realiza uma Ação de Mover.
- **-X **: Remove X resultados de  do total do herói ou do inimigo para a defesa.
- **Ignore X:** Ignora X dados ou resultados de dado correspondentes da rolagem.
- **Cure X:** O inimigo ou herói recupera Vida em quantidade equivalente ao valor indicado. Quando esta habilidade é ativada por um herói, ele pode optar por aplicar o efeito em outro herói que estiver na mesma Zona que ele. Ao se curar, o herói pode optar por remover 1 marcador de  para cada ponto curado em vez de recuperar Dano. Quando esta habilidade é ativada por uma Turba, ela não pode reviver Servos mortos.
- **(∞):** Permite que uma habilidade seja ativada mais de uma vez durante a mesma ação.
- **(uma vez por rodada) / (uma vez por combate):** A habilidade só pode ser ativada uma vez a cada rodada/combate, respectivamente.

MARCADORES DE CONDIÇÃO

Algumas habilidades e ataques colocam Marcadores de Condição em um alvo que pode ser um herói ou inimigo.



- **Fogo:** Se um herói ou inimigo tiver 1 ou mais marcadores de , remova 1 marcador e role 1  assim que ele for ativado. O herói ou inimigo sofre 1 Dano para cada resultado de . Repita esses passos até não haver mais marcadores de  no herói ou inimigo. O Dano causado a ele pode vir de vários  e deve ser sofrido de uma vez só. Se uma miniatura de inimigo for morta por fogo, os jogadores podem escolher 1 herói para receber a experiência e quaisquer outras recompensas.



- **Gelo:** Se um herói ou Turba for realizar uma ação e tiver um marcador de , ele perde 1 marcador de  em vez de realizar a ação. Se um Monstro Vagante for ser ativado e tiver 2 ou mais marcadores de , ele perde 2 marcadores de  em vez de ser ativado e perde toda a sua ativação. Se um Monstro Vagante for ativado e tiver apenas 1 marcador de , remova o marcador sem aplicar efeitos. Chefes recebem marcadores de , mas todos os  são removidos sem efeito quando o chefe é ativado.

LIMITE DE COMPONENTES

O limite de componentes que os jogadores podem ter é o número de componentes desta caixa. Se não houver marcadores suficientes (ou outros componentes), não adicione substitutos para os componentes que estão faltando. Não há limite de Vida e Mana, então, neste caso, os jogadores podem usar substitutos caso seja necessário.





◆ MARCADORES E ZONAS ESPECIAIS

As Missões podem colocar marcadores nas Zonas que podem ser ativados em momentos específicos ou serem alvos de interação.

ARMADILHA DE ESPINHOS



A menos que o jogo indique o contrário, as Armadilhas de Espinhos devem sempre ser colocadas viradas para baixo (com o lado azul para cima). Quando um herói entra em uma Zona onde há um Marcador de Armadilha de Espinhos, ele vira o marcador imediatamente e sofre a quantidade de Dano indicada. Caso esse valor esteja em branco, o herói não sofre Dano. Remova o marcador depois que ele for revelado.

ARMADILHA DE URSO



A menos que o jogo indique o contrário, as Armadilhas de Urso devem sempre ser colocadas viradas para baixo (com o lado azul para cima). Quando um herói entra em uma Zona onde há um Marcador de Armadilha de Urso, ele vira o marcador imediatamente e sofre a quantidade de Dano indicada. Se a instrução "Perca 1 ação" for indicada, o herói encerra sua Ação de Mover atual e perde 1 ação nesse turno. Caso a instrução esteja em branco, o herói não sofre consequências. Remova o marcador depois que ele for revelado.

PILARES



Pilares não bloqueiam o CdV, mas prejudicam Ataques Mágicos e À Distância. Se o atacante estiver em uma Zona e atacar outra Zona onde há um Marcador de Pilar ou se o seu ataque atravessar uma Zona com um marcador desses, ele rola 1 a menos (se o ataque não tiver , não acontece nada).

FONTE



Marcadores de Fonte devem sempre ser colocados virados para baixo (com o lado do efeito para baixo). Os heróis podem interagir com um Marcador de Fonte (gastando 1 PM normalmente) para virar o marcador e imediatamente curar sua Vida no valor indicado. Remova o marcador depois que ele for revelado.

BAÚS

Marcadores de Baú devem sempre ser colocados virados para baixo (com o lado do ícone para baixo).



Os heróis podem interagir com um **Marcador de Baú Normal** (gastando 1 PM normalmente) para virar o marcador e ganhar 2 itens da raridade indicada. Remova o marcador depois que ele for revelado.



Os heróis podem interagir com um **Marcador de Baú Superior** (gastando 1 PM normalmente) para virar o marcador e imediatamente ganhar 3 itens da raridade indicada. Remova o marcador depois que ele for revelado.



FORJA

Os heróis podem interagir com um Marcador de Forja (gastando 1 PM normalmente) para fabricar um item na Forja: Ele pode descartar 3 Cartas de Item e comprar 1 Carta de Item de 1 raridade acima da raridade mais baixa das cartas descartadas (Comum > Raro > Épico). Por exemplo, se um Herói descarta 1 carta Épica e 2 Raras, ele compra uma carta Épica. Para fins de jogabilidade na Forja, Itens Iniciais e Consumíveis são considerados Comuns. Os heróis podem gastar mais de um Ponto de Movimento em 1 ação para fabricar mais de um item.



PONTES

Pontes são marcadores que funcionam como uma Zona adicional. As Pontes são colocadas em posição adjacente a uma das Zonas da peça, conforme indicado na preparação de cada Missão. Pontes são Zonas de Sombra e contam como uma peça separada para os efeitos do jogo.

ABISMO

Algumas Zonas não têm chão: estas são as Zonas de Abismo. Zonas de Abismo são intransponíveis — nem heróis nem inimigos podem entrar nelas.



◆ REGRAS DO MODO SOLO

Se for jogar uma partida solo, o jogador escolherá um só herói, mas seguirá todas as outras regras como se houvesse 2 heróis em jogo (ex.: as regras de Vida de Monstros Vagantes e a quantidade de Servos das Turbas). O herói tem 4 ações por turno em vez de 3.

◆ DESAFIO INFERNAL

Os jogadores podem optar por aumentar a dificuldade de qualquer Missão. Para isso, eles reduzem o número de Marcadores de Portador da Vida em 1.

◆ RESOLVER EMPATES

A menos que o jogo indique o contrário, quando existe mais de uma opção válida para um efeito do jogo, os jogadores podem escolher qual opção resolver.



CLASSES DE HERÓI

Cada classe vem com um conjunto de componentes únicos que muda a jogabilidade e proporciona uma experiência exclusiva. Cada classe tem 13 Cartas de Talento. Durante a preparação, pegue todas as Carta de Talento correspondentes à sua classe e coloque-as ao lado do seu Tabuleiro de Herói.

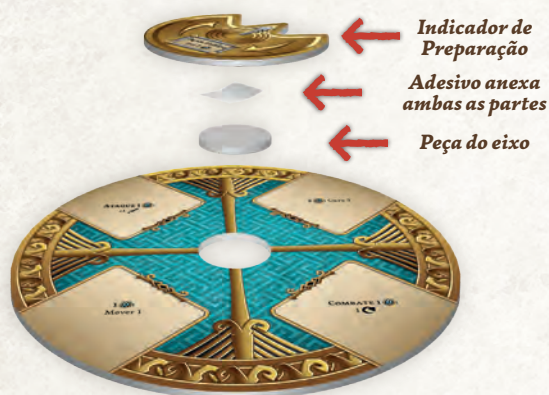


MAGO

Magos são feiticeiros poderosos capazes de aumentar sua defesa, distorcer o fluxo da magia para assolar os inimigos com fogo ou gelo e até alterar a trama do tempo e espaço a seu favor.

O Mago usa um Amuleto Mágico para lançar seus feitiços. O Amuleto é dividido em 4 quadrantes, cada um representando um feitiço básico diferente. As Cartas de Talento do Mago são feitiços que o herói coloca no Amuleto para aprimorar feitiços anteriores à medida que ele sobe de nível.

Preparação: Pegue o Amuleto Mágico e coloque-o perto do Tabuleiro de Herói. Certifique-se de que o Indicador de Preparação está fixado no Amuleto Mágico pelo conector de plástico. Gire o Indicador de Preparação até ele ficar apontado para o quadrante escolhido pelo Mago. Escolha uma Carta de Talento de Mago de nível 1 e coloque-a em um dos quadrantes do Amuleto Mágico (substituindo um feitiço básico).



Como Jogar: Os feitiços do Mago não podem ser lançados sucessivamente sem gastar uma grande quantidade de Mana. O Mago só pode lançar o feitiço para o qual o Indicador de Preparação do seu Amuleto está apontado. Assim que o feitiço é lançado, o Indicador de Preparação é girado para o quadrante seguinte no sentido horário. Se assim desejar, o Mago pode forçar o Indicador de Preparação a girar, gastando 1 Mana para cada rotação de quadrante (que também deve ocorrer no sentido horário).

Todos os talentos do Mago são aprimoramentos de um dos seus 4 feitiços básicos. Toda vez que o Mago ganhar um novo talento, coloque a Carta de Talento no quadrante escolhido por ele, substituindo o feitiço que estava lá anteriormente.

Feitiços de Ataque: Feitiços ativados durante um ataque são chamados de Feitiços de Ataque. Para se beneficiar de um Feitiço de Ataque, o Mago deve estar com uma arma equipada que tenha um Ataque Mágico.



PASSO 1

No início do turno de Mathrin, seu Indicador de Preparação está apontando para o Fluxo do Fogo I (A). Ele usa sua primeira ação para atacar uma Turba de Mortos-Vivos e gasta 2 para ativar o feitiço de ataque, que adiciona 2 aos resultados de dado e coloca um marcador de fogo no alvo.



PASSO 2

Depois disso, Mathrin deve girar o Indicador de Preparação para o próximo quadrante no sentido horário, deixando-o apontado para o feitiço Magia Sombria I (B).



PASSO 3

Depois do ataque, Mathrin lança o feitiço Magia Sombria em si mesmo, sofrendo 2 Danos e gastando 1 para causar 3 Danos a outro inimigo. Isso não conta como uma ação. Ele volta a girar o Indicador de Preparação para o próximo quadrante no sentido horário, deixando-o apontado para o seu feitiço de combate básico (C).



PASSO 4

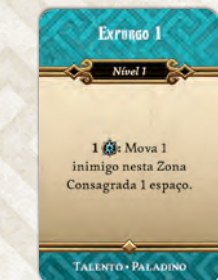
Como Mathrin deseja atacar a Turba de Mortos-Vivos outra vez, ele gasta 2 antes de sua próxima ação para girar 2 quadrantes com o Indicador de Preparação e deixá-lo apontado para seu feitiço de ataque (D). Então, ele gasta sua segunda ação no ataque e usa 2 para ativar o Fluxo do Fogo I durante o ataque.

◆ PALADINO



Paladinos são guerreiros sagrados capazes de dar reforço aos aliados e a si mesmo ao consagrar as Zonas e conceder bênçãos. Esses heróis são flexíveis e servem tanto para a linha de frente como para o papel de suporte.

Preparação: Pegue o Tabuleiro de Paladino e os 3 Marcadores de Consagração, colocando-os nos espaços designados. Escolha um talento de nível 1 e coloque-o embaixo de qualquer coluna do Tabuleiro de Paladino.



Como Jogar: Todos os 3 Marcadores de Consagração têm uma habilidade inicial descrita no tabuleiro. Sempre que ganha um novo talento, o Paladino pode colocá-la embaixo de uma das colunas de Consagração do tabuleiro. Esses efeitos são adicionados aos efeitos de Consagração ali presentes. O Paladino pode ter mais de um talento atribuído à mesma coluna de Consagração.

Durante o turno dele, antes ou depois de uma ação, o Paladino pode gastar 1 ⚔ para colocar um Marcador de Consagração em qualquer Zona dentro do seu Campo de Visão. Isso não lhe custa uma ação.

Os heróis que estiverem na Zona Consagrada recebem todos os benefícios dos talentos associados àquele marcador. Uma Zona só pode ter 1 Consagração de cada vez. O Paladino pode remover um Marcador de Consagração de uma Zona a qualquer momento e sem custos, bastando devolvê-lo ao seu tabuleiro.



No início de cada rodada, o Paladino também pode virar 1 das suas Cartas de Talento para abençoar seus talentos e aumentar seu poder temporariamente. O Paladino só pode ter 1 talento abençoado por vez, e as cartas devem ser viradas novamente no fim da rodada.

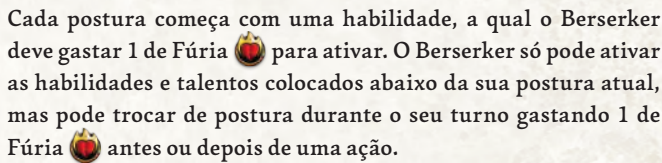
◆ BERSERKER



Berserkers são guerreiros que usam sua Fúria a seu favor, sem se importar com a própria segurança. Eles ganham benefícios ao se ferirem e, quanto mais dano sofrem, mais poderosos ficam. O Berserker tem 3 posturas diferentes que ele pode alternar para obter benefícios diferentes. A postura Fúria Sanguinária aumenta o poder de ataque, ao passo que a postura Destemor aumenta sua mobilidade e a postura Provocação pune os inimigos que o atacarem. A maioria dos talentos do Berserker melhoram os benefícios recebidos de uma postura específica.

Preparação: Coloque o Tabuleiro de Berserker ao lado do Tabuleiro de Herói do jogador, posicionando o Marcador de Postura sobre a postura na qual ele deseja começar. Após escolher seu talento de nível 1, coloque a carta abaixo da postura correspondente. Note de que alguns talentos podem ser colocados sob qualquer postura.

Como Jogar: Toda vez que sofre Dano, o Berserker pode mover quaisquer Marcadores de Vida perdidos para a sua Reserva de Fúria no Tabuleiro de Berserker. Marcadores de Vida na Reserva de Fúria representam a Fúria ⚔. A Reserva de Fúria pode conter até 7 marcadores (qualquer marcador excedente é descartado). O uso de algumas habilidades custa Fúria ⚔. Para ativá-las, o Berserker deve pagar cada custo separadamente.



OBSERVAÇÃO: alguns efeitos do jogo permitem que o Berserker adicione marcadores à Reserva de Fúria sem sofrer Dano. Nesses casos, pegue Marcadores de Vida do estoque geral e adicione-as à Reserva de Fúria.



No início do seu turno, Gheata tem 4 marcadores em sua Reserva de Fúria e está na sua postura Fúria Sanguinária. Ela gasta 1 marcador da sua Reserva de Fúria para trocar sua postura para Destemor (A). Então, ela realiza uma Ação de Mover e gasta outro marcador para ganhar +1 Ponto de Movimento (B).



Ela se move um total de 3 Zonas até um grupo de inimigos. Antes de realizar a próxima ação, ela gasta um 3° marcador da sua Reserva de Fúria para trocar sua postura de volta para Fúria Sanguinária (C). Então, ela realiza uma Ação de Atacar e gasta seu 4° e último marcador da sua Reserva de Fúria para ativar a Fúria Fatal I e ganhar +1  nesse ataque (D).

Ladinos são combatentes sagazes literalmente equipados com uma bolsa de ferramentas e truques que podem lhe conceder diversos bônus. Eles podem ser muito poderosos, mas também são imprevisíveis.

Preparação: Pegue as Cartas de Efeito de Ladino e a Bolsa de Ferramentas de Roubo, adicionando 9 Marcadores de Ladino à bolsa (os Marcadores de Ladino iniciais têm fundo preto). Escolha um talento de nível 1 e coloque os Marcadores de Ladino indicados na bolsa. Reserve os outros Marcadores de Ladino. Dependendo dos talentos selecionados, eles poderão ser adicionados à Bolsa de Ferramentas de Roubo posteriormente.



Como Jogar: Ações de Ladino são relacionadas aos Marcadores de Ladino. A quantidade de ações que ele tem depende do número de marcadores comprados. No início de cada rodada, compre 3 marcadores da Bolsa de Ferramentas de Roubo e coloque-os virados para cima sobre a mesa (com o lado de usado para baixo). Toda vez que o Ladino realizar uma ação, ele **deve** selecionar 1 marcador e virá-lo para o lado de usado. Marcadores vermelhos são relacionados às Ações de Atacar, ao passo que marcadores azuis são ligados às Ações de Mover e os verdes, a todas as ações. Se o marcador for **correspondente** à ação sendo realizada atualmente, o Ladino recebe um benefício para a ação (*como +1 PM para uma Ação de Mover ou dados extras para Ações de Atacar*). Se o marcador **não for correspondente** à ação atual, ela ainda deve ocorrer normalmente (sem benefícios do marcador). Se o Ladino comprar mais marcadores durante o seu turno, ele poderá continuar realizando ações até usar todos os seus marcadores. Marcadores de Ladino não utilizados são virados para o lado de usado no fim do turno. Se perder uma ação, o Ladino deve virar um marcador não usado para o lado de usado. Se o Ladino ganhar uma ação por outro meio, ele poderá realizá-la sem precisar virar um marcador.

OBSERVAÇÃO: No Modo Solo, o Ladino compra 4 marcadores da bolsa a cada rodada em vez de 3.



No fim do turno, junte todos os marcadores virados em uma pilha de descarte perto da Bolsa de Ferramentas de Roubo. Se o Ladino tiver que comprar marcadores e não houver marcadores suficientes na bolsa, devolva todos os Marcadores de Ladino descartados para a bolsa e continue comprando normalmente. No caso pouco provável de não haver mais marcadores nem na bolsa nem na pilha de descarte, não compre mais marcadores.

- **Marcadores de Veneno:** Quando um Marcador de Veneno for usado para realizar um ataque, coloque o Marcador de Veneno ao lado do inimigo atacado. Toda vez que um inimigo envenenado iniciar sua ativação, ele sofrerá os efeitos do veneno (indicados nas Cartas de Talento do Ladino). Quando um inimigo envenenado for morto, devolva o Marcador de Veneno à Bolsa de Ferramentas de Roubo. Um inimigo só pode ter 1 Marcador de Veneno de cada vez.
- **Marcador de Sombra:** Quando um Marcador de Sombra é usado para realizar um ataque, o Ladino é considerado na Sombra para aquela ação, mesmo que ele esteja em uma Zona de Luz.

No início de uma nova rodada, Feydra compra 3 Marcadores de Ladino da sua Bolsa de Ferramentas de Roubo e obtém:



Ela opta por realizar uma Ação de Mover e vira 1 dos seus Marcadores de +1 PM para receber um total de 3 PMs para essa ação.



Então, ela escolhe uma Ação de Atacar e vira o marcador que lhe concede +1 para o ataque. Ela rola todos os dados que rolaria normalmente para o ataque somados a um adicional que seu Marcador de Ladino lhe concedeu.



Feydra decide usar sua 3ª ação para atacar outra vez, mas, como seu Marcador de Ladino não está vinculado a uma Ação de Atacar, ela não recebe nenhum benefício do marcador. Ela ainda deve virar o marcador para realizar a ação.



◆ XAMÃ

Xamãs são profundamente sintonizados com a natureza e, quanto mais se conectam com cada elemento básico, mais perto eles ficam de aproveitar ao máximo as possibilidades.

Preparação: Pegue a Carta de Efeitos de Xamã, o Tabuleiro de Elementos e os 4 Marcadores de Elemento, colocando cada marcador virado para cima (com o lado bege para cima) no espaço inicial correspondente (na extremidade inferior). Escolha um talento de nível 1 e o coloque ao lado do Tabuleiro de Elementos.

Como Jogar: Sempre que um Xamã for ganhar , ele pode abrir mão desse efeito para avançar 1 espaço em qualquer Indicador de Elemento para cada  que teria ganhado. Note que os Xamãs não podem gastar  que já estão em seu acervo para avançar Indicadores de Elemento.



Elementos são gastos para ativar as habilidades do Xamã. Para fazer isso, mova o Marcador de Elemento correspondente para baixo conforme a quantidade de espaços indicada. Quando um Elemento chega ao espaço "MÁX." do seu indicador, o Xamã pode gastar todo o Elemento para virar esse Marcador de Elemento e obter a habilidade passiva indicada no topo do indicador até o fim da Missão (isso só pode ser feito uma vez por marcador a cada Missão).



Espíritos de Fogo e Gelo: Os Espíritos de Fogo e Gelo são aliados que o Xamã pode conjurar usando as Cartas de Talento de Espírito. Cada um tem suas próprias características, que são indicadas em suas cartas de referência. O Xamã pode ter 1 Espírito de cada tipo na Masmorra, representados pelos seus marcadores. Para determinar as miniaturas que serão alvos de ataque na Masmorra, os Espíritos de Fogo e Gelo contam como Heróis (mas não para qualquer outro propósito, como o número de Servos em Turbas, Vida de Monstros Vagantes etc.).

Em seu turno, o Xamã pode ativar cada Espírito uma vez (a primeira ativação não custa uma ação), e pode gastar ações para ativá-los mais vezes. Ao serem ativados, os Espíritos podem realizar Ações de Atacar e Mover. Quando realiza uma Ação de Mover, cada Espírito tem 2 Pontos de Movimento, assim como os Heróis. No entanto, os Espíritos não podem interagir, abrir portas, recuperar-se ou carregar itens. Eles também não rolam o Dado da Sombra ao atacarem na Sombra. Sempre que um Espírito mata um inimigo, o Xamã ganha a experiência correspondente.

Para atacar ou defender, consulte as informações indicadas na Carta de Referência de Espírito. Quando o Espírito de Fogo ou Gelo for morto, devolva o marcador para o Xamã (ele pode pagar o custo para invocar o Espírito novamente).



PATRULHEIRO



Patrulheiros são guerreiros especialmente treinados para derrubar inimigos com precisão e sagacidade. Esses sobreviventes são letais com armas à distância e deixam os agentes da Escuridão apavorados. Eles ponderam as chances de cada disparo que executam.

Preparação: Pegue 14 Cartas de Flecha de Patrulheiro, embaralhe-as e coloque-as viradas para baixo para formar o baralho de Flechas ao lado do Tabuleiro do Herói. Escolha um talento de nível 1 e coloque sua carta perto do Tabuleiro do Herói.



Como Jogar: O baralho de Cartas de Flechas do Patrulheiro representa a mira minuciosa do Patrulheiro e sua habilidade de calcular seus disparos. Sempre que realiza um Ataque À Distância, o Patrulheiro revela cartas do baralho de Flecha, uma a uma, formando uma fileira ao lado do baralho até decidir parar ou até que haja 7 ou mais nas cartas reveladas.

Após parar de revelar cartas, o Patrulheiro aplica efeitos ao ataque com base na quantidade de presentes nas cartas reveladas:

- **Se forem menos de 7:** Rápido no gatilho, o Patrulheiro decidiu parar de revelar cartas e deve aplicar o efeito central de todas as cartas reveladas, indicado nas barras beges.
- **Se forem mais de 7:** **SOBRECARGA!** O Patrulheiro demorou demais ou abusou da sorte e deve aplicar o efeito de todas as cartas reveladas, indicado nas barras vermelhas.
- **Se forem exatamente 7:** **NA MOSCA!** O Patrulheiro acertou exatamente onde mirou e aplica o efeito de todas as cartas reveladas, indicado nas barras brancas.

Após resolver o ataque, descarte todas as Cartas de Flecha reveladas. Se o baralho de Flechas ficar sem cartas, embaralhe as Cartas de Flecha descartadas para formar um novo baralho. Ao fim do seu turno, o Patrulheiro deve embaralhar todas as Cartas de Flecha descartadas junto com o baralho de Flechas.

VITÓRIA E DERROTA

Para vencer o jogo, os jogadores devem concluir o objetivo descrito em cada Missão. Quando as condições de vitória são satisfeitas, o jogo acaba imediatamente e os jogadores vencem a partida.

Os jogadores perdem se qualquer condição de derrota for satisfeita ou se tiverem que gastar um Marcador de Portador da Vida e não houver mais nenhum disponível (ver Derrubado na pág. 24).



ÍNDICE

Termo	Página(s)		Página(s)
À Distância.....	19	Líder.....	17, 20
A Qualquer Momento.....	28	Luz.....	26, 28
Ação.....	16, 28	Magia.....	19
Atacar.....	19	Mago.....	30
Especial.....	22	Mana.....	9
Mover.....	16	Marcador de Condição.....	28
Recuperar.....	22	Marcador de Espólios.....	17
Trocar e Equipar.....	22	Marcador de Portador da Vida.....	24
Acervo de Dados.....	20	Marcador de Portal.....	26
Adjacente.....	12	Missão.....	37-51
Alcance (Corpo a Corpo, Mágico, À Distância).....	19	Monstro Vagante.....	11, 24, 26
Alvo.....	19	Nível da Masmorra.....	26
Aparecimento.....	17, 26	Nível do Herói.....	25
Armadilha (de Urso, de Espinhos).....	29	Paladino.....	32
Ativação.....	16, 23, 24, 27	Patrulheiro.....	35
Baú.....	29	Peça.....	12
Berserker.....	32	Pilar.....	29
Câmara.....	12, 17, 27	Ponto de Movimento (PM).....	16
Campo de Visão (CdV).....	19	Portas.....	17
Chefe.....	11, 27	Rerrolagem.....	28
Combate.....	19, 28	Rodada.....	16
Consumível.....	10, 22	Servo.....	10, 17
Corpo a Corpo.....	19	Sombra.....	26, 28
Cura.....	28	Talento.....	9, 25
Dados de Ativação (Chefe).....	27	Tesouro (Comum, Raro, Épico).....	9, 11, 18
Dados, Resultados de Dado.....	8, 28	Turba.....	10, 17, 23
Dano de Reação.....	16	Turno.....	16
Dano.....	8, 20	Vida.....	9, 10, 11, 13
Defesa.....	28	Xamã.....	34
Derrubado.....	24	Zona (Sombra, Luz).....	12, 26
Experiência (EXP).....	20		
Fase da Escuridão.....	26, 27		
Fase de Subir de Nível.....	25		
Fase dos Heróis.....	16		
Fase dos Inimigos.....	23		
Fogo.....	28		
Fonte.....	29		
Forja.....	29		
Gelo.....	28		
Habilidades.....	20, 28		
Herói Ativo.....	16		
Heróis.....	8, 9		
Ignorar.....	28		
Indicador de Escuridão.....	26		
Inimigo.....	10		
Interagir.....	18		
Inventário.....	10		
Item de Conjunto.....	22		
Item de Turba.....	10		
Item.....	10		
Ladino.....	33		



MISSÕES TUTORIAL

Boas-vindas a Massive Darkness 2! Esta Missão permite que os novatos tenham uma noção da Ecuridão que está por vir.

Peças necessárias: [A]1A, [A]4A.

OBJETIVOS DA MISSÃO

Conclua os objetivos nesta ordem:

- 1- **Pergaminho de Ritual:** Obtenha o Pergaminho
- 2- **Feche a Fissura:** Destrua a Fissura

REGRAS ESPECIAIS DA MISSÃO

- **O Pergaminho:** Para fechar a Fissura, os heróis precisarão do Pergaminho, representado pelo Marcador de Objetivo com o lado colorido virado para cima. Qualquer herói que estiver na Zona do Marcador de Objetivo pode gastar 1 PM para pegar o Pergaminho (pegue o marcador para representar essa ação). **Todos os heróis** ganham 5 EXP.
- **Feche a Fissura:** Qualquer herói em posse do Pergaminho que estiver na Zona do Marcador de Objetivo cinza pode gastar 1 ação para destruir a Fissura.



1A

4A


Zona Inicial
dos Heróis


Marcador
de Porta
Fechada x2


Marcador
de Objetivo
cinza x1


Marcador de
Objetivo com
lado colorido
para cima x1


Marcador de
Aparecimento x1


Marcador
de Espólios*


Marcador
de Portal x1


Ponte x1

*Marcadores de Espólios são colocados de acordo com o número de heróis:

1-2  → 

3-4  → 

5-6  → 



ESTRADA PARA O INFERNO

A proliferação de portais na região de Crondar é um indício de algum tipo de sacrifício horrendo. Não há nada que possamos fazer a esse respeito, mas podemos muito bem tirar proveito da situação. Este lugar pode ter alguma coisa que nos indique o caminho para o Reino Infernal. Por mais que isso pareça loucura, vamos levar a batalha até eles desta vez.

Peças necessárias: [A]1A, [A]3A, [A]5A.

OBJETIVOS DA MISSÃO

Conclua os objetivos nesta ordem:

- 1- **Abra o Portão:** Pressione ambos os botões
- 2- **Entre no Inferno:** Escape pelo altar

REGRAS ESPECIAIS DA MISSÃO

• **O Portão:** O Portão (porta com contorno branco) permite a passagem de criaturas da Escuridão: os inimigos podem se mover livremente por esta porta. Para o infortúnio dos Portadores da Luz, ela não pode ser aberta por meios convencionais. Para abrir o Portão, os heróis devem ativar ambos os botões. O Portão bloqueia o Campo de Visão.

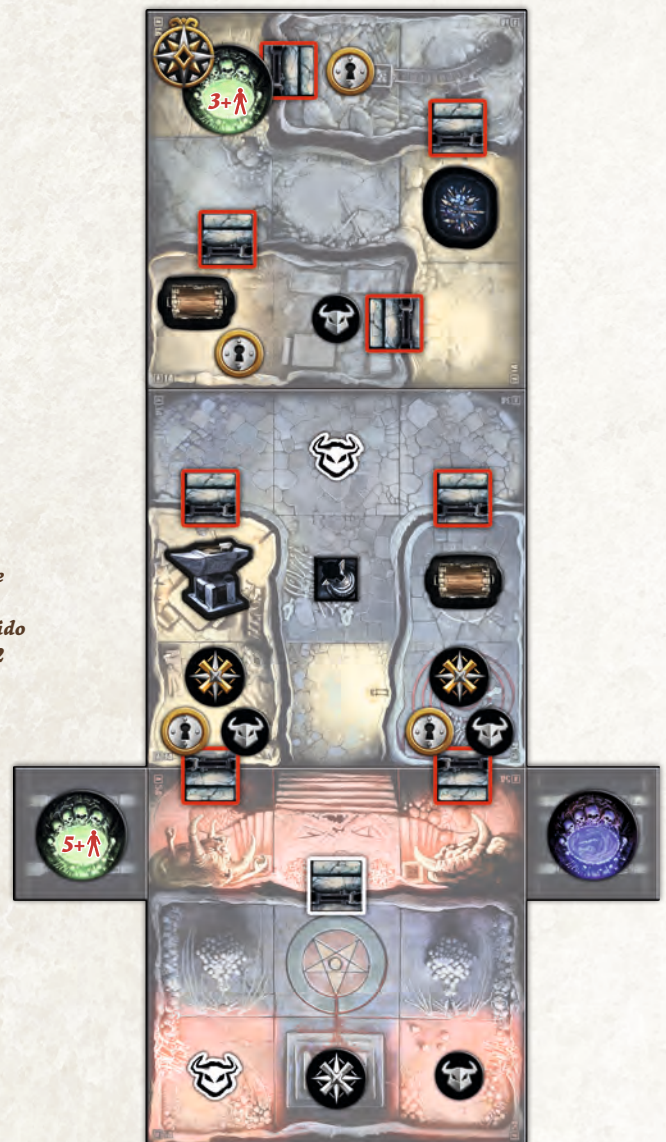
• **Abra o Portão:** Os botões são representados pelos Marcadores de Objetivo. Qualquer herói que estiver em uma Zona com um desses Marcadores de Objetivo pode gastar 1 PM para interagir com o marcador e removê-lo da Masmorra. O herói que fizer isso ganha 3 EXP.

• **Revelação Infernal:** Assim que os Marcadores de Objetivo forem removidos, o Portão se abrirá. Vire o Marcador de Porta indicado por um contorno branco para o lado de aberto e revele a Câmara normalmente.

• **Entre no Inferno:** Qualquer herói que estiver na Zona do altar (indicada pelo Marcador de Objetivo cinza) pode gastar 1 PM para sair da Masmorra. A Missão termina em vitória quando todos os heróis tiverem saído.



*Marcadores de Espólios são colocados de acordo com o número de heróis:



A PASSAGEM

Para a nossa surpresa, o portal secreto que encontramos no altar não nos levou diretamente para o Reino Infernal. Felizmente, chegamos sãos e salvos a uma área próxima a outra câmara ritualística. Um invocador que encontramos no local ofereceu nos levar até a câmara e usar a energia do portal para nos mandar para o nosso destino final. Tudo o que precisamos fazer é proteger a vida do invocador no caminho até lá...

Peças necessárias: [A]2A, [A]4A, [A]5A.

OBJETIVOS DA MISSÃO

Conclua os objetivos nesta ordem:

- 1- Proteja o Invocador:** Proteja a vida do Invocador até ele chegar à Fissura
- 2- Entre no Inferno:** Entre no Inferno pela Fissura

REGRAS ESPECIAIS DA MISSÃO

• Quem é?

Durante a preparação, pegue uma miniatura de herói que não estiver sendo utilizada para representar o Invocador e coloque-a na Zona Inicial dos Heróis (não encaixe-a em uma base). Se não houver mais miniaturas de herói, use um Marcador de Objetivo cinza para representar o Invocador.

• O Invocador

A partir da 2ª rodada, no início de cada Fase dos Heróis, o Invocador se move 2 Zonas na direção da porta de contorno branco, sempre pegando o caminho mais curto.

O Invocador não pode abrir portas.

O Invocador nunca pode sair de uma Zona onde há inimigos.

Ao determinar as miniaturas atacadas por inimigos e heróis, o Invocador é considerado um herói, mas ele não pode realizar ações além do movimento descrito acima. Ele não pode ter itens.

• **A Fissura:** Se o Invocador chegar à Zona em que fica a porta de contorno branco e ela estiver fechada, ele encerra seu movimento e abre a porta imediatamente. Revele a Câmara normalmente. Se a porta estiver aberta, o Invocador continua seu movimento na direção da Fissura, representada pelo Marcador de Objetivo.

• **Entre no Inferno:** O Invocador canaliza a energia da Fissura assim que chega à Zona onde ela está. Vire o Marcador de Objetivo e remova o Invocador da Masmorra. Depois disso, qualquer herói pode gastar 1 PM dentro da Zona da Fissura para sair da Masmorra. A Missão acaba em vitória quando todos os heróis entrarem na Fissura.

ATRIBUTOS DO INVOCADOR: Vida 8, Defesa: 2



*Marcadores de Espólios são colocados de acordo com o número de heróis:



O ARTEFATO DEMONÍACO

O Reino Infernal é cheio de artefatos ocultos ricos em poderes sombrios do submundo. O portador dessas relíquias dominará poderes demoníacos incalculáveis, mas correrá o risco de se transformar lentamente em um demônio!

Peças necessárias: [A]1B, [A]3B, [A]5B, [A]7B.

OBJETIVOS DA MISSÃO

Conclua os objetivos nesta ordem:

- 1- Obtenha os Fragmentos:** Obtenha todos os 3 Fragmentos na Masmorra
- 2- Forje com Fogo do Inferno:** Use os 3 Fragmentos para forjar o Artefato na Forja Demoníaca

REGRAS ESPECIAIS DA MISSÃO

• **Obtenha os Fragmentos:** Os Fragmentos são representados pelos Marcadores de Objetivo com o lado colorido virado para cima. Qualquer herói pode interagir com um Marcador de Objetivo com o lado colorido virado para cima para coletá-lo. O herói que fizer isso ganha 5 EXP.

• **Forje com Fogo do Inferno:** Quando todos os Fragmentos tiverem sido obtidos e se todos os heróis em posse de pelo menos 1 Fragmento estiverem na Zona da Forja Demoníaca (representada pelo Marcador de Objetivo cinza), qualquer herói que estiver na mesma Zona pode gastar 1 ação para forjar o Artefato.



Marcador de
Objetivo
com lado colorido
para cima x3

Zona
Inicial dos
Heróis

Marcador
de Objetivo
Cinza x1

Marcador
de Baú x1

Marcador de
Baú Superior x1

Marcador
de Fonte x1

Marcador
de Forja x2

Marcador
de Espólios*

Zona
Inicial de
Turba x2

Marcador de
Aparecimento x5

Porta
Fechada x7

Marcador de
Portal (até x2)

Marcador de
Portal de Monstros
Vagantes x1

Marcador de
Armadilha
de Urso x1

Marcador de
Armadilha de
Espinhos x2

*Marcadores de Espólios são colocados de acordo com o número de heróis:

1-2 →

3-4 →

5-6 →

A ESPADA AMALDIÇOADA

Destruir os Cristais do Pecado enfraquecerá a conexão entre o Reino Infernal e o nosso mundo. Somente um artefato é capaz de lhes causar dano, e o objeto é amaldiçoado. Quem ficar em posse do artefato por muito tempo sucumbirá!

Peças necessárias: [A]1B, [A]2B, [A]5B, [A]6A.

OBJETIVOS DA MISSÃO

- **Destrua os Cristais do Pecado:** Use a Espada Amaldiçoada para destruir os 5 Cristais do Pecado
- **Divida o Fardo:** Não deixe a Espada Amaldiçoada derrotar nenhum herói

REGRAS ESPECIAIS DA MISSÃO

- **A Espada Amaldiçoada:** Durante a preparação, procure a Espada Grandalhona no baralho de Tesouros Comuns e escolha um herói para pegar o item e assumi-lo como arma inicial no lugar de uma arma comum: Esta será a Espada Amaldiçoada.
- **Divida o Fardo:** O herói que tiver a Espada Amaldiçoada sofrerá Dano no início de cada Fase dos Heróis. A quantidade de Dano sofrida dependerá do tempo em que ele ficar com a espada.

Esse Dano é aplicado antes de qualquer efeito de Marcador de Portador da Vida:

- **1ª rodada** – 1 Dano
- **2ª rodada consecutiva** – 2 Danos
- **3ª rodada consecutiva** – 3 Danos
- **4ª rodada consecutiva** – **DERROTA!** Se um herói iniciar sua 4ª rodada consecutiva em posse da Espada Amaldiçoada, ele perde sua alma para a Escuridão e a Missão termina em derrota.

Use Marcadores de Corrupção para registrar as rodadas nas quais um herói ficar em posse da Espada Amaldiçoada. Assim que esse herói passar a Espada Amaldiçoada para outro herói por meio da Ação de Trocar, descarte os marcadores e comece a contagem do zero. A Espada Amaldiçoada não pode ser guardada no Inventário do herói.

• **Destrua os Cristais do Pecado:** Os Cristais do Pecado são representados por Marcadores de Objetivo. Se o herói em posse da Espada Amaldiçoada estiver na mesma Zona que um Marcador de Objetivo, ele pode gastar 1 ação para destruir um Cristal do Pecado, removendo-o da Masmorra e ganhando 5 EXP. A Missão termina em vitória quando todos os marcadores forem removidos.

• **O Poder da Destruição:** A Espada Amaldiçoada ficará mais forte a cada Cristal do Pecado destruído. A Espada Amaldiçoada ganha Dados de Ataque com base no número de Marcadores de Objetivo removidos da Masmorra, conforme indicado a seguir:

- **1 marcador:** +1
- **2 marcadores:** +2
- **3 marcadores:** +2 +1
- **4 marcadores:** +2 +2



Zona Inicial dos Heróis



*Marcadores de Espólios são colocados de acordo com o número de heróis:



• **Modo Solo:** O herói não sofre Dano cumulativo (sofra 1 Dano por rodada). O herói não é derrotado por ficar com a Espada Amaldiçoada por 4 rodadas consecutivas e pode optar por usar qualquer arma inicial para ser a "Arma Amaldiçoada".



LABIRINTO INFERNAL

Reza a lenda que as Quatro Bestas Infernais vagam por um canto obscuro do Reino Infernal. Dizem que quem conseguir derrotar todas as quatro receberá um poder supremo. Mas nós estamos no Inferno, e nada é o que parece...

Peças necessárias: [A]3B, [A]4B, [A]5B, [A]6A.

OBJETIVO DA MISSÃO

Mate as Bestas Vagantes: Mate os 4 Monstros Vagantes Especiais

REGRAS ESPECIAIS DA MISSÃO

• **Preparação Especial:** Coloque 1 Marcador de Corrupção em cada uma das 4 Zonas indicadas.

• **As Bestas Vagantes:** Toda vez que uma das Câmaras com um Marcador de Corrupção for revelada, além de seguir os passos normais da revelação de uma Câmara, faça aparecer um Monstro Vagante na Zona indicada pelo Marcador de Corrupção presente nessa Câmara. Esse Monstro Vagante será uma das Bestas Vagantes. A Missão termina em vitória quando todas as 4 Bestas Vagantes forem eliminadas.

• **O Labirinto:** Nesta Missão, as peças não são conectadas e só podem ser acessadas usando passagens mágicas representadas por Marcadores de Objetivo. Qualquer herói que estiver em uma Zona com um Marcador de Objetivo pode gastar 1 PM para se mover para qualquer outra Zona na qual também houver um Marcador de Objetivo.

• **Monstros e Magia:** As Turbas e Monstros Vagantes também podem usar as passagens mágicas. Durante a Fase dos Inimigos, se não houver heróis em uma peça, todas as Turbas e Monstros Vagantes nela presentes se movem na direção da Zona mais próxima em que houver um Marcador de Objetivo. Para Turbas e Monstros Vagantes, todas as Zonas com Marcadores de Objetivo são consideradas adjacentes (mas não concedem Campo de Visão umas às outras).



*Marcadores de Espólios são colocados de acordo com o número de heróis:



A FERA DO TERROR

Diz a lenda que existe uma Grande Fera vagando pelos recônditos do Inferno, e que nenhum método mortal é capaz de matá-la. Por sorte, existem áreas desse domínio em que a Fera evita entrar. Ao investigarmos, descobrimos que há penas de anjo espalhadas por todos esses lugares! Embora não tenhamos tempo para resolver o enigma da presença dessas penas, talvez possamos usá-las para enfraquecer a criatura vil.

Peças necessárias: [A]1B, [A]4B, [A]5B, [A]7B.



OBJETIVO DA MISSÃO

Derrote a Fera: Use as Penas de Anjo para deixar a Fera vulnerável. Então, mate-a.

REGRAS ESPECIAIS DA MISSÃO

• **A Fera:** Durante a preparação, faça aparecer um Monstro Vagante aleatório de nível 5 na Zona indicada: Esta será a Fera. A Fera é ativada normalmente durante cada Fase dos Inimigos, mas ela é invulnerável: isso significa que ela não pode ser alvo de nenhum ataque, talento, habilidade ou Dano.

• **Penas de Anjo:** As Penas de Anjo são representadas pelos Marcadores de Objetivo. Qualquer herói que estiver em uma Zona com um Marcador de Objetivo pode gastar 1 PM para interagir com o marcador e pegá-lo (é permitido carregar mais de um). Se um herói em posse de uma Pena de Anjo estiver na Zona da Fera, ele pode gastar 1 PM para colocar 1 Pena de Anjo na Fera. Enquanto houver uma Pena de Anjo nela, a Fera fica vulnerável: os heróis podem atacar e usar talentos e habilidades para causar Dano à Fera. No início de cada rodada, remova todas as Penas de Anjo da Fera: ela volta a ficar invulnerável.

• **Derrote a Fera:** A Missão acaba em vitória assim que a Fera é eliminada.

7B

5B

4B

1B

Zona Inicial dos Heróis

Porta Fechada x12

Marcador de Objetivo x5

Zona Inicial de Turba x1

Marcador de Aparência x6

Marcador de Armadilha de Espinhos x3

Marcador de Baú x2

Marcador de Espólios*

Marcador de Baú Superior x1

Marcador de Armadilha de Urso x1

Marcador de Fonte x2

Zona de Aparência da Fera x1

Marcador de Forja x1

Marcador de Portal de Monstros Vagantes x1

Marcador de Portal (até x2)

Ponte x1

*Marcadores de Espólios são colocados de acordo com o número de heróis:

1-2 heróis →

3-4 heróis →

5-6 heróis →



◆ A LIBERTAÇÃO DE MIGUEL ◆

Quando a Escuridão ressurgiu após a conjunção dos reinos, o Arcanjo Miguel marchou para o Inferno com a intenção de cortar o mal pela raiz antes que ele pudesse se espalhar. Infelizmente, o Arcanjo ficou preso em um Inferno que ele mesmo criou. Lá, ele vê tudo e todos como uma ameaça, enfrentando uma onda infinita de inimigos pelo resto da eternidade. Os Portadores da Luz devem libertá-lo dessa corrupção sem se tornarem as próximas vítimas de Miguel!

Peças necessárias: [A]2B, [A]4B, [A]8A.

◆ OBJETIVOS DA MISSÃO

Conclua os objetivos nesta ordem:

- 1- **Acesse a Câmara Corrompida:** Rompa todos os Selos de Corrupção da Masmorra para chegar até Miguel
- 2- **Liberte Miguel:** Liberte Miguel da Corrupção



◆ REGRAS ESPECIAIS DA MISSÃO

- **Câmara Corrompida de Miguel:** Miguel foi preso pela Escuridão em uma Câmara Corrompida, representada pela peça 8A (esta é a Câmara do Chefe). A Câmara Corrompida só pode ser acessada pela porta de contorno branco. Essa porta só pode ser aberta quando todos os Selos de Corrupção forem rompidos. Quando a Câmara Corrompida for aberta, não revele uma Carta de Porta. A Luta de Chefe começa assim que um herói entrar na Câmara Corrompida.
- **Selos de Corrupção:** Cada Selo de Corrupção é representado por um Marcador de Corrupção. Assim que todos forem rompidos, qualquer herói pode gastar 1 PM para abrir a porta da Câmara Corrompida. Para romper um Selo de Corrupção, o herói deve estar na Zona do marcador correspondente e gastar 1 ação. Toda vez que um Selo de Corrupção é rompido, o marcador é removido e cada herói ganha 5 EXP.

8A
4B 2B



LUTA DE CHEFE DO ARCANJO MIGUEL

Assim que um herói entrar na Câmara Corrompida, coloque todos os heróis na Zona Inicial da Luta de Chefe. Remova todas as peças que não fizerem parte da Câmara do Chefe, inclusive todos os componentes colocados nelas. Remova o Indicador de Escuridão e coloque o Tabuleiro de Chefe do Arcanjo Miguel ao lado da Masmorra, colocando o Marcador de Escuridão no espaço da extrema esquerda do Indicador de Chefe. Os heróis recuperam toda a Vida e Mana, voltando aos seus valores máximos.

Para cada herói em jogo, coloque 2 Marcadores de Corrupção nas Zonas de Pedra de Corrupção (Zonas de Sombra). Os jogadores podem escolher as Zonas, mas devem distribuir os marcadores entre elas da forma mais uniforme possível. Então, realize uma Fase de Subir de Nível e inicie uma nova Fase dos Heróis imediatamente. O Arcanjo Miguel não pode ser alvo de nenhum ataque, talento, habilidade ou Dano até que não haja mais Marcadores de Corrupção em toda a peça.

Quando não houver mais Marcadores de Corrupção na peça, o Arcanjo Miguel fica vulnerável e pode sofrer Dano normalmente. Se qualquer efeito adicionar Marcadores de Corrupção à peça, o Arcanjo Miguel volta a ficar invulnerável. Qualquer herói que estiver em uma Zona com um Marcador de Corrupção pode gastar 1 ação para removê-lo. Toda vez que um herói remover um Marcador de Corrupção de uma Zona, ele deve rolar 1 . Se , o herói sofre 1 Dano. Se , o herói coloca 1 Marcador de Corrupção no seu tabuleiro. Se , o herói sofre 1 Dano e coloca 1 Marcador de Corrupção no seu tabuleiro.

Se os heróis conseguirem derrotar o Arcanjo Miguel, ele se liberta da Corrupção e a Missão termina em vitória.

Zona Inicial dos Heróis

Zona Inicial de Luta de Chefe

Marcador de Baú x1

Marcador de Baú Superior x2

Zona do Arcanjo Miguel

Marcador de Espólios*

Marcador de Portal de Monstros Vagantes x1

Marcadores de Portal (até x2)

Marcador de Porta Fechada x4

Marcador de Aparecimento x5

Zona Inicial de Turba x1

Marcador de Corrupção x4

Ponte x1

Marcador de Armadilha de Espinhos x1

Marcador de Forja x1

Marcador de Fonte x2

*Marcadores de Espólios são colocados de acordo com o número de heróis:

1-2 →

3-4 →

5-6 →



◆ COLECIONADOR DE ALMAS ◆

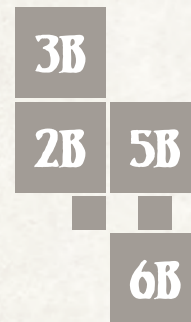
Os portões que dão no Vale das Almas estão bloqueados por uma Barreira Demoníaca. Para passar pelos portões, a Barreira deve ser desarmada com uma oferenda de Almas. No entanto, capturar algo tão efêmero quanto uma alma é uma tarefa complicada...

Peças necessárias: [A]2B, [A]3B, [A]5B, [A]6B.

◆ OBJETIVOS DA MISSÃO

Conclua os objetivos nesta ordem:

- 1- **Colete as Almas:** Colete 10 Almas por herói
- 2- **Entre no Vale das Almas:** os heróis devem sair da Masmorra pelo Portão



◆ REGRAS ESPECIAIS DA MISSÃO

- **Colete as Almas:** As Almas são obtidas ao matar inimigos e destruir Marcadores de Objetivo. Os heróis coletam 1 Alma para cada Servo ou Líder que um herói matar. Cada Monstro Vagante concede 3 Almas ao ser eliminado. Marcadores de Objetivo representam Prisões D'Alma e concedem 5 Almas ao serem destruídos. Coloque Marcadores de Vida na Zona do Portão (indicada pelo Marcador de Objetivo cinza) para registrar as Almas coletadas.

- **Prisões D'Alma:** Marcadores de Objetivo com o lado colorido virado para cima representam Prisões D'Alma. Qualquer herói que estiver na mesma Zona que um Marcador de Objetivo pode gastar 1 ação para destruí-lo. Remova o marcador da Masmorra. O herói que destruiu o marcador ganha 5 EXP e os heróis como um todo coletam 5 Almas.

- **Entre no Vale das Almas:** Assim que cada herói tiver 10 Almas, os heróis podem sair da Masmorra pelo Portão: um herói que estiver na Zona do Portão pode gastar 1 PM para sair da Masmorra. A Missão acaba em vitória quando todos os heróis saírem da Masmorra.





**Marcador de
Aparecimento x5**

***Marcadores de Espólios são colocados de acordo com o número de heróis:**



AS CHAVES D'ALMA

Parece que a própria Morte é a responsável por esta nova Esecuridão. Mas será que a Morte pode ser morta? Só existe uma forma de descobrir.

Peças necessárias: [A]6B, [A]7A, [A]8B.

7A

6B

8B



OBJETIVOS DA MISSÃO

Conclua os objetivos nesta ordem:

- 1- **Colete as Chaves d'Alma:** Colete as Chaves antes que sumam
- 2- **Derrote o Ceifador:** Mate o Ceifador

REGRAS ESPECIAIS DA MISSÃO

• **Câmara do Tempo:** O Ceifador está à sua espera na Câmara do Tempo, representada pela peça 8B (esta é a Câmara do Chefe). A Câmara do Tempo só pode ser acessada pela porta de contorno branco. Essa porta está trancada e só pode ser aberta quando os heróis conseguirem as 3 Chaves D'Alma da Câmara. Quando a Câmara do Tempo for aberta, não revele uma Carta de Porta. A Luta de Chefe começa assim que um herói entrar na Câmara do Tempo.

• **O Tempo Está Passando:** Durante a preparação, coloque Marcadores de Tempo em cada Marcador de Objetivo de acordo com o número indicado no mapa. Durante cada Fase da Escuridão, remova 1 Marcador de Tempo de cada Marcador de Objetivo. Se os jogadores precisarem remover um marcador de um Marcador de Objetivo e não houver mais nenhum, ele desaparece e a Missão acaba em derrota.

• **Colecione as Chaves D'Alma:** Cada Marcador de Objetivo representa uma Chave D'Alma. Qualquer herói que estiver na mesma Zona que uma Chave D'Alma pode gastar 1 ação para pegá-la. Toda vez que uma Chave D'Alma é coletada, cada herói ganha 8 EXP. Lembre-se de que as Chaves D'Alma desaparecem: O desaparecimento de uma única Chave é suficiente para que a Missão termine em derrota.

• **Planos Etéreos:** Os inimigos podem se mover livremente pelas portas, mesmo que elas estejam fechadas. Portas fechadas ainda bloqueiam o Campo de Visão.



LUTA DE CHEFE DO CEIFADOR

Assim que um herói entrar na Câmara do Tempo, coloque todos os heróis na Zona Inicial da Luta de Chefe. Remova todas as peças que não fizerem parte da Câmara do Chefe, inclusive todos os componentes colocados nelas. Remova o Indicador de Escuridão e coloque o Tabuleiro de Chefe do Ceifador ao lado da Masmorra, colocando o Marcador de Escuridão no espaço da extrema esquerda do Indicador de Chefe. Os heróis recuperam toda a Vida e Mana, voltando aos seus valores máximos.

Coloque 2 Marcadores de Tempo em cada Zona de Ampulheta. Então, realize uma Fase de Subir de Nível e inicie uma nova Fase dos Heróis imediatamente. Um herói que estiver na Zona da Ampulheta pode gastar 1 ação para adicionar 1 Marcador de Tempo à Zona. As habilidades do Ceifador removem Marcadores de Tempo. Se um Marcador de Tempo tiver que ser removido e não houver mais nenhum na Zona de Ampulheta indicada, a Missão acaba em derrota. Se os heróis matarem o Ceifador, a Missão termina em vitória.

*Marcadores de Espólios são colocados de acordo com o número de heróis:

1-2 →

3-4 →

5-6 →



FUGA DO INFERNO

Alguma coisa deu errado naquele último portal! Estamos perdidos e separados uns dos outros. Há um Monstro Vagante vigiando a única saída e não podemos arriscar permitir que ele nos siga até o Reino Primário. Temos que nos encontrar e dar um fim no Monstro para voltarmos para casa!

Peças necessárias: [A]2B, [A]3A, [A]5A, [A]6A, [A]7A.

OBJETIVOS DA MISSÃO

Conclua os objetivos nesta ordem:

- 1- **A Reunião:** Todos os heróis devem chegar à peça 5A
- 2- **Derrote o Monstro:** Derrote o Monstro Vagante Final

REGRAS ESPECIAIS DA MISSÃO

• **Separados:** Nesta Missão, os heróis começam separados e devem colocar suas miniaturas em Zonas Iniciais diferentes. Se estiver jogando uma partida com 5 ou 6 jogadores, 1 ou 2 Zonas Iniciais podem conter até 2 heróis. Para todos os fins desta Missão, considere que há apenas 2 heróis jogando, exceto no que tange ao Monstro Vagante Final.

Se estiver jogando com menos de 4 heróis, remova peças suficientes para que reste apenas a peça central mais 1 peça por herói. Não remova a peça 6A.

OBSERVAÇÃO: As Turbas aparecem com apenas 2 Servos e seu Líder, e os Monstros Vagantes têm Vida equivalente a apenas 2 heróis.

7A

3A

5A

2B

6A





Zonas Iniciais dos Heróis



Marcador de Porta Fechada x15



Marcador de Aparecimento x10



Marcador de Espólios*



Marcador de Baú x5



Marcador de Baú Superior x2









Marcador de Armadilha de Espinhos x2



Marcador de Armadilha de Urso x2



Marcador de Portal (até x3)



Marcador de Fonte x4



Marcador de Forja x4



Marcador de Portal de Monstros Vagantes x1

*Marcadores de Espólios são colocados de acordo com o número de heróis:

1-6  → 



• **Portais Dimensionais:** A peça central (5A) só pode ser acessada pelos Portais Dimensionais (portas com contorno branco), mas eles estão trancados. Um Portal Dimensional se abre imediatamente quando sua peça correspondente fica sem inimigos e todas as Câmaras são reveladas. Não revele Cartas de Porta ao abrir portas na peça 5A.

Quando um herói abre um Portal Dimensional, ele pode se mover por todos os outros Portais Dimensionais fechados sem precisar abri-los. Portais fechados bloqueiam o Campo de Visão.

• **Interferência Demoníaca:** Quando todas as 5 portas da peça 5A forem abertas, faça aparecer um Monstro Vagante de nível 5 na Zona central.

Compre cartas do baralho de Itens de Turba de nível 5 até revelar uma arma com o mesmo tipo de ataque do Monstro Vagante. Anexe essa arma ao Monstro Vagante, adicionando seus dados ao acervo de Dados de Ataque do Monstro Vagante.

IMPORTANTE: Ao contrário dos outros Monstros Vagantes desta Missão, o Monstro Vagante Final tem Vida equivalente ao número de heróis. A Missão acaba em vitória quando esse Monstro Vagante é eliminado.



RESUMO DO JOGO

RODADA

1. FASE DOS HERÓIS:

Cada herói tem 3 ações para gastar durante a sua ativação:

- Mover: Ganhe 2 PMs. Cada PM pode ser usado para:
 - Mover-se para uma Zona adjacente.
 - Abrir uma porta em sua Zona atual. Compre uma Carta de Porta para a Câmara assim que ela for revelada.
 - Interagir com 1 objeto em sua Zona atual.
- Atacar: Selecione armas e um alvo válido. Existem 3 tipos de ataque:
 -  Corpo a Corpo: Alcance 0
 -  Mágico: Alcance 0-1
 -  À Distância: Alcance +1
- Trocar e Equipar: Ative a Zona do herói para que todos os heróis no local possam trocar e equipar itens livremente.
- Recuperar: Ganhe até 2 Vidas ou Manas em qualquer combinação.
- Ações Especiais: Alguns talentos, habilidades e itens concedem ações extras aos heróis. Se um componente tiver a palavra AÇÃO escrita nele, o herói pode gastar 1 de suas ações para ativar o efeito listado.

2. FASE DOS INIMIGOS:

Ative cada Turba e Monstro Vagante da Masmorra separadamente.

- Ativação de Turba: Realize 2 ações. Com cada ação, a Turba ataca um alvo ao seu alcance, se possível. Se ela não puder atacar, ela se move 1 Zona em direção ao seu alvo.

Alvos: O alvo da Turba é o herói mais próximo a ela.

- Ativação de Monstro Vagante: Siga as instruções indicadas na carta do monstro. A ativação acaba após a realização da primeira ação elegível. Se nenhuma condição puder ser satisfeita, o Monstro Vagante é ativado como uma Turba.

Chefes: A Fase dos Inimigos do Chefe acontece após o turno de cada herói em vez de ocorrer depois da Fase dos Heróis. Para cada ação do Chefe, role os dados da ativação dele e siga as instruções da habilidade correspondente.

3. FASE DE SUBIR DE NÍVEL:

Os heróis devem gastar sua EXP acumulada para subir de nível quantas vezes for possível.

4. FASE DA ESCURIDÃO:

Avance 1 espaço no Indicador de Ecuridão. Se o indicador chegar a:

-  : Faça aparecer uma Turba em cada Zona onde houver um Marcador de Portal.
-  : Faça aparecer um Monstro Vagante na Zona onde está o Portal de Monstros Vagantes.
-  /  : Coloque 1 Marcador de Tesouro de tipo correspondente na Bolsa de Tesouros.

COMBATE

Montar o acervo de dados: Após o atacante determinar o tipo do seu ataque, se seu alvo estiver ao seu alcance e dentro do seu Campo de Visão:

- Reúna os dados conforme o número e tipo indicados na arma do atacante e adicione-os ao acervo.
- Se o atacante for um herói na Sombra, adicione o Dado da Sombra ao acervo.
- Junte todos os Dados de Defesa do defensor e adicione-os ao acervo.
- Se uma Turba estiver em combate, adicione 1 Dado de Inimigo para cada Servo da Turba.
- Reúna quaisquer dados bônus pertinentes e adicione-os ao acervo.

Resolver o ataque:

- Role todos os dados do acervo de dados.
- Aplique as habilidades e efeitos ( e  devem ser resolvidos).
- Some os  e subtraia a  para causar Dano ao defensor.

Ganhar EXP:

- Cada miniatura de inimigo: 1 EXP para o herói que o matou
- Líder da Turba: +2 EXP para todos os heróis
- Monstro Vagante: +4 EXP para todos os heróis

- **Nível da Masmorra:** Influencia os inimigos e itens que aparecem durante uma Missão. O nível da Masmorra é igual ao nível do herói de nível mais alto.
-  **Fogo:** Assim que esta miniatura ou Turba for ativada, role 1  para cada Marcador de Fogo que houver nela. A miniatura ou Turba sofre 1 Dano para cada resultado de  . Então, remova todos os  .
-  **Gelo:** Sempre que uma miniatura ou Turba for realizar uma ação, remova um Marcador de Gelo dela em vez de realizar a ação. Monstros Vagantes requerem 2 Marcadores de Gelo para perder toda a sua ativação. Chefes recebem Marcadores de Gelo, mas todos eles são removidos sem efeitos quando o Chefe é ativado.

