



BARDS & TINKERS vs METAL ANGEL

BARDOS



Arte e artesanato andam de mãos dadas, cada um exigindo inspiração, inteligência e criatividade. Os bardos trazem não apenas entretenimento que eleva o espírito do grupo, mas também um considerável apoio mágico. Sua música pode semear pavor e desespero até mesmo entre os inimigos mais temíveis, e inspirar aliados a atos de grande heroísmo em meio ao combate.

PREPARAÇÃO

• Escolha uma carta de Talento de Nível 1 e coloque-a com o Tabuleiro de controle Musical do Bardo, próximo ao painel de controle do Herói. Coloque os 3 marcadores de Acorde nos 3 espaços mais à esquerda da primeira linha do Tabuleiro de controle Musical do Bardo. Em seguida, pegue todas os 5 marcadores de Nota e mantenha-as próximas ao Tabuleiro de controle Musical do Bardo.

• Remova as seguintes cartas de seus respectivos baralhos de Tesouro e coloque-as perto do painel musical do Bardo: Alaúde (Comum), Tambores Inspiradores (Raro) e Flauta Angelical (Épica). Elas não são consideradas como estando no Inventário do Bardo.

COMO JOGAR

Notas e Acorde: O Bardo começa o jogo sem marcadores de Nota em seu Tabuleiro. Durante seu turno, ele pode gastar 3 para colocar um marcador de Nota em qualquer espaço de Nota em seu Tabuleiro, desde que não haja outro marcador de Nota já colocado na mesma coluna. Um marcador de Nota é um Sol, Si ou Mi, de acordo com a linha onde foi colocada no Tabuleiro musical do Bardo.

Se o Bardo tiver todos os marcadores de Nota colocados em seu Tabuleiro e quiser mover algum deles de um espaço para outro, ele pode gastar 3 para mover cada marcador de Nota, desde que, após mover os marcadores de Nota, não haja 2 marcadores na mesma coluna. Os Bardos podem colocar e mover Notas dessa maneira várias vezes durante seu turno.



EXEMPLO: Dylan está jogando há um tempo e já tem 4 marcadores de Nota colocadas em seu painel. Gastando 3, Dylan coloca o último marcador de Nota em Si, na coluna vazia. Dylan não pode colocar a nota em outra coluna pois ele já tem 1 nota em cada uma.

No início do turno do Bardo, ele deve mover todos os marcadores de Acorde 1 espaço para a direita. Se um marcador de Acorde estiver no espaço mais à direita, mova-o para o espaço mais à esquerda.

Quaisquer marcadores de Nota colocadas em colunas abaixo de um marcador de Acorde são consideradas **Notas Ativas**, desde que o Bardo tenha um **Instrumento** equipado em seu painel (veja abaixo).

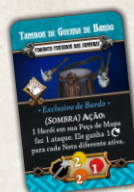


EXEMPLO: No início da rodada, Dylan move cada um dos marcadores de Acorde 1 espaço para a direita. Agora, Dylan não tem mais uma nota Sol ativa. Gastando 3, Dylan move seu marcador de Nota de Si para Sol para que ele possa continuar tocando uma música específica durante sua rodada. Como todas as colunas de Dylan estavam cheias, ele só pôde mover um marcador de Nota para outra nota na mesma coluna.

Alguns dos Talentos do Bardo representam músicas que eles estão tocando, como as 2 Músicas Iniciais no Tabuleiro Musical do Bardo. Esses Talentos exigem **Notas Ativas** (em qualquer ordem) e um Instrumento equipado para terem efeito.

Instrumentos: Alguns itens e armas são Instrumentos.

São elas especificamente listadas:



- Ocarina Mágica;
- Alaúde;
- Tambores Inspiradores;
- Flauta Angelical;
- Qualquer carta **exclusiva de Bardo**.

Durante o turno do Bardo, ele pode descartar 2 itens do mesmo nível para obter e equipar o Instrumento daquele nível correspondente (dentre os Instrumentos separados durante o turno).

ARTIFICES



A engenhosidade dos Artífices não conhece limites, permitindo-lhes montar armas e dispositivos para todas as ocasiões, muitas vezes em meio à batalha. Com mais tempo, eles podem até construir dispositivos personalizados e melhorias para seus companheiros, aprimorando seus próprios Talentos e capacidades de combate. Embora os Artífices geralmente não consigam vencer batalhas sozinhos, sua mera presença em um grupo aumenta o potencial do grupo dez vezes!

PREPARAÇÃO

- Coloque os 6 marcadores de Bomba (3 pequenos e 3 grandes) em uma área próxima ao painel do Herói Artífice. Escolha um Talento de Nível 1 e coloque-a junto com o cartão de Regras de dupla face (Bombas e Engenhocas) próximo ao painel do Herói Artífice.

- Coloque os 4 painéis de Exo-Armadura de dupla face o marcador de Exo-Armadura, os 6 cartões de Construtos e os 3 marcadores de Construtos próximo ao painel do Herói Artífice.

COMO JOGAR

BOMBA

Alguns Talentos permitem ao Artífice colocar marcadores de Bomba na Masmorra durante seu turno, gastando Mana ou descartando itens. Isso não é uma ação. O Artífice não pode usar Engenhocas como item descartado (*veja a frente*).

As bombas explodem no início da Fase Inimiga. Seu efeito é descrito na carta de Regras. Os jogadores podem escolher a ordem em que as Bombas são resolvidas na mesma Zona, contanto que resolvam todas as Bombas naquela Zona antes de passar para a próxima.



EXEMPLO: Kaylee adquire a habilidade Bombas I no início do jogo. Ela pode gastar 3 ou descartar 1 item para colocar uma pequena Bomba dentro do alcance. No início da Fase Inimiga, a Bomba explode. Ela rola um causando 1 Dano para cada dos Inimigos naquela Zona. Depois disso, cada Inimigo na Zona é movido até a Zona 1.

ENGENHOCAS

Algumas Talentos podem fazer referência a Engenhocas, representadas por marcadores de Tesouro que o Artífice retira da bolsa através das habilidades de Engenhocas. As Engenhocas podem ser usadas como itens de seu nível para serem trocadas na Forja, assim como um item normal (*retornando-as à bolsa de Tesouros*). Elas também podem ser gastas para cumprir 1 dos efeitos de Engenhoca correspondentes na carta de Regras.

Após serem gastas, elas retornam à bolsa de Tesouros. Cada Efeito só pode ser usado uma vez por rodada.

REGRAS DAS ENGENHOCAS

As Engenhocas contam como itens de sua raridade que podem ser trocados. Eles são usados como consumíveis pelo Artífice, que os retorna à bolsa de Tesouros para usar 1 dos efeitos correspondentes, de acordo com sua raridade. Cada efeito só pode ser usado uma vez por rodada.

• **BOMBA DE FUMAÇA**: COMBATE: 2

• **ASAS EMPEDRADAS**: MOVER: +1 PM

• **DRONE CARREGADO**: TROCA: Você também pode trocar com 1 Herói em qualquer Zona.

• **MÃO SAGRADA EXPLOSIVA**: Adicione 1 a 1 Inimigo no alcance e resolva imediatamente todos os dos inimigos usando em vez disso.

• **DISPOSITIVO REPLICADOR**: Retorne 1 consumível descartado para seu inventário.

• **ORB DAS TREVAS**: ATAQUE: +1

• **MOEDA DA SORTE**: +1 ação.

• **DISPOSITIVO CONGELANTE**: Adicione 2 a 1 inimigo no alcance

• **POÇÃO DO PORTADOR DA LUZ**: Todos os Heróis em sua Zona se curam e recuperam completamente.

• **APRIMORADORES DE LÂMINA**: ATAQUE: +2

• **ESCUDO DESCARTÁVEL**: DEFESA: +2

• **CAIXA DE PRESENTE**: Retire 2 marcadores de Tesouro da Bolsa como Engenhoca.

EXEMPLO: Após subir de nível, Kaylee adquire o Talento Engenhocas I. No início do seu próximo turno, ela compra 1 marcador da bolsa de Tesouro e pode usá-lo como uma Engenhoca. Ao comprar um, ela pode trocá-lo na Forja ou gastá-lo para usar os efeitos da Bomba de Fumaça, da Asa Improvisada ou do Drone Transportador durante o jogo.

EXO-ARMADURA

Se o Artífice escolher o Talento Exo-Armadura, ele poderá, durante seu turno, descartar itens conforme indicado na habilidade para obter e equipar a parte superior ou inferior da Exo-Armadura. Isso não é uma ação. O Artífice não pode usar Engenhocas como o item descartado. As partes da Exo-Armadura contam como itens com estas regras adicionais:

- As partes da Exo-Armadura não possuem nível de item.
- As partes da Exo-Armadura não podem ser trocadas com outros Heróis.
- As partes da Exo-Armadura não podem ser descartadas a menos que seja especificado o contrário.

EQUIPANDO A EXO-ARMADURA

• **Parte superior:** Remova quaisquer itens de mão equipados e coloque-os no Inventário do Artífice. Em seguida, coloque a Parte Superior da Exo-Armadura sobre as mãos e os espaços para cartas de Herói.

• **Parte inferior:** Remova quaisquer itens de Cabeça, Torso, Pernas e itens Diversos equipados e coloque-os no Inventário do Artífice. Em seguida, coloque a Parte Inferior da Exo-Armadura sobre esses espaços.

• **Parte inferior:** Remova quaisquer itens de Cabeça, Torso, Pernas e itens Diversos equipados e coloque-os no Inventário do Artífice. Em seguida, coloque a Parte Inferior da Exo-Armadura sobre esses espaços.

Sempre que o Artífice tiver pelo menos 1 parte da Exo-Armadura equipada, coloque o marcador de Exo-Armadura ativa ao lado de sua miniatura como um lembrete.



EXEMPLO: *Jebediah decide adquirir o Talento Exo-Armadura I. Durante seu turno, Jebediah descarta 3 de seus itens para obter a parte inferior da Exo-Armadura. Primeiro, ele move quaisquer itens de Cabeça, Torso, Perna ou Diversos que ele tinha equipado de volta para seu Inventário. Em seguida, ele coloca a parte inferior da Exo-Armadura sobre esses espaços e coloca o marcador de Exo-Armadura ativa ao lado de sua miniatura.*

• **Construtos:** Os Construtos (Guarda, Sentinela e Batedor) são aliados que o Artífice pode criar desbloqueando certas cartas de Talento. Cada um tem suas próprias características, listadas em sua carta.

O Artífice é limitado à quantidade de Construtos que pode ter de acordo com seu nível atual do Talento de **Construtos**. Além disso, existe apenas 1 Construto de cada tipo. Enquanto estiverem na Masmorra, os Construtos contam como um Herói para o propósito de Heróis e Inimigos alvejarem (mas não para o número de Servos em Turbas, Vida de Monstros Vagantes, etc.).

Durante o turno do Artífice, ele pode ativar cada Construto uma vez (a primeira ativação não custa uma ação) e pode gastar ações para ativá-las novamente.

Quando ativados, os Construtos podem realizar ações de Ataque ou Movimento. Ao realizar uma ação de Movimento, cada Construto possui 2 PM, assim como qualquer outro Herói. Os Construtos não podem Interagir, Abrir Portas, Recuperar ou carregar quaisquer itens, a menos que seja especificado o contrário em suas respectivas cartas. Eles também não rolam o dado das Sombras ao atacar nas Sombras.

Para atacar ou defender, consulte as informações listadas na respectiva carta de Construto. Sempre que um Construto matar um Inimigo, o Artífice ganha a experiência. Quando um Construto for morto, devolva o marcador à reserva (eles podem ser criados novamente pagando seu custo).



EXEMPLO: *Jebediah adquire o Talento Construções I ao subir de nível. Descartando 2 itens, Jebediah cria uma construção de Guarda em sua Zona.*

REGRAS ESPECIAIS DE CAMPANHA

Ao jogar com um Artífice no Modo Campanha, algumas exceções se aplicam:

- Antes da Fase da Cidade, se o Artífice possuir qualquer marcador de Tesouro como Engenhoca, elas serão devolvidas à bolsa de Tesouros.
- Os Talentos de **Ferreiro II e III**: Ao jogar no Modo Campanha, seu Herói nunca poderá ser considerado uma Forja (esta parte dessas 2 habilidades não tem efeito).

ADICIONANDO ESTA EXPANSÃO

Esta expansão contém 1 Monstro Vagante adicional e novos itens. Para incluí-los no jogo, basta embaralhar essas cartas em seus respectivos baralhos. Esta expansão apresenta componentes de níveis 6 a 10 e cartas de Tesouro Lendárias que são usadas apenas no Modo Campanha (*disponível na expansão Heavenfall*).

