



MONKS & NECROMANCERS vs PARAGON

◆ NECROMANTES



Muitas energias fluem pelo mundo natural, mas apenas alguns mortais intrépidos se aventuram a manipular as energias de natureza da vida e da própria morte. Necromantes coletam energia no momento da morte, quando a força vital (ou “alma”) do alvo transita para a energia entrópica da morte. Assim, esses praticantes arcanos potencializam suas próprias habilidades ou até mesmo usam essa energia incalculável para criar servos a seu serviço.

PREPARAÇÃO



Marcador de Vínculo

- Escolha um Talento de nível 1 e coloque-a junto com a Trilha da Alma perto do painel do Herói Necromante. Coloque o marcador da Trilha da Alma no espaço 0 e todos os 4 marcadores de Vínculo ao lado da Trilha da Alma.
- Remova a carta de Turba dos Esqueletos do baralho de Turbas (Níveis 1-2) e coloque-a, junto com as miniaturas da Turba de Esqueletos, perto do painel do Herói. As habilidades do Necromante permitem que seu jogador use esses componentes, como as habilidades Renascimento do Líder e Ressuscitar Esqueletos.

COMO JOGAR

Trilha da Alma: O Necromante precisa de Almas ☠ para se manter forte e usar suas habilidades.

O Necromante ganha Almas:

- Sempre que o Necromante mata uma miniatura inimiga: +1 Alma
- Sempre que um Líder é morto (mesmo que não seja pelo Necromante): +2 Almas
- Sempre que um Monstro Vagante é morto (mesmo que não seja pelo Necromante): +4 Almas
- Outras habilidades e efeitos também podem permitir que o Necromante ganhe Almas

Sempre que o Necromante ganha uma Alma, mova o marcador da Trilha da Alma 1 espaço para a direita para cada Alma ganha.

Sempre que o Necromante gasta Almas através de Talentos ou outros efeitos, mova o marcador da Trilha da Alma 1 espaço para a esquerda para cada Alma gasta.

Existem limiares nos espaços 4, 8 e 14 da Trilha da Alma. Se o marcador da Trilha da Alma estiver nesses espaços ou em qualquer espaço à direita deles, o Necromante ganha os respectivos benefícios listados na Trilha da Alma.

Ygraine acaba de matar um Líder da Máfia e ganha 3 ☠ (1 por matar uma miniatura inimiga mais 2 porque um Líder foi morto). Indo para sua Trilha da Alma, o jogador de Ygraine move o marcador da Trilha da Alma de 1 para 4, desbloqueando o primeiro Limiar!

Ygraine agora pode gastar 1 ☠ para ganhar +1 ⚔ durante um ataque. Ygraine pode usar essa habilidade enquanto tiver pelo menos 4 ☠



• **Servos Esqueletos:** Se o Necromante possuir a habilidade Invocar Esqueletos, ele poderá gastar Almas para invocar Servos Esqueletos em sua Zona. Esses Servos não são considerados Heróis, não podem realizar ações, e não sofrem Dano de Reação. Sempre que o Necromante se move, os Servos Esqueletos também se movem, permanecendo sempre na Zona do Necromante.

• **Líderes:** Se o Necromante possuir o Talento Líder Renascido, ele poderá, como uma ação, gastar Almas para reviver um Líder morto (um Líder cuja carta esteja na pilha de descarte). O Líder Esqueleto é considerado morto para este propósito. Se o Necromante reviver qualquer Líder, coloque um pequeno marcador de Vínculo sob sua base e a carta de Monstro correspondente perto do painel de Herói do Necromante. O Líder ganha 1 das armas do Necromante (seja dentre as que estão equipadas ou em seu Inventário), que pode ser trocada em uma ação de Troca posterior.

Líderes revividos contam como Heróis para o propósito de alvo de miniaturas (mas não para o número de Servos em Turbas, Vida de Monstros Vagantes, etc.), mas não possuem suas Habilidades Especiais. A Vida e a Defesa do Líder são como mostradas em sua carta de Grupo.

Durante o turno do Necromante, ele pode ativar cada Líder revivido uma vez gratuitamente (a primeira ativação não custa uma ação) e pode gastar ações para ativá-los novamente.

Quando ativados, os Líderes podem realizar 1 ação de Ataque ou 1 ação de Movimento. Ao realizar uma ação de Movimento, cada Líder tem 2 PM, assim como qualquer outro Herói.

Os Líderes não podem interagir, abrir portas, recuperar ou carregar quaisquer itens além de sua arma original. Eles também não rolam o dado das Sombras ao atacar nas Sombras. Os Líderes podem usar as habilidades da arma equipada, se possível.

Sempre que um Líder Ressuscitado matar um Inimigo, o Necromante ganha a experiência e as Almas.

Sempre que um Líder Ressuscitado for morto (exceto o Líder Esqueleto), retorne sua carta de Monstro para a pilha de descarte.

Se, a qualquer momento, uma carta de Turba de nível superior de um Turba de Esqueletos ou de qualquer Líder Ressuscitado for comprada, substitua a carta de Monstro atual próxima ao painel do Necromante pela nova. Em seguida, compre uma nova carta para esse evento.

O número de Líderes que o Necromante pode controlar é limitado ao valor mostrado no Talento atual de Líder Renascido, que começa com 1 e pode chegar a 3. Se o Necromante já tiver tantos Líderes quanto o limite permite, ele não poderá reviver outro Líder até que aquele(s) que ele controla seja(m) morto(s).

• **Monstros Vagantes:** Se o Necromante possuir o Talento Monstro Renascido, ele poderá, como uma ação, gastar Almas para reviver um Monstro Vagante morto (um Monstro Vagante cuja carta esteja na pilha de descarte). Se o Necromante reviver um Monstro Vagante, coloque o marcador de Vínculo grande sob sua base e coloque a Carta de Monstro Vagante perto do painel de Herói do Necromante.

Monstros Vagantes Revividos contam como Heróis para o propósito de alvo de miniaturas (mas não para o número de Servos em Turbas, Vida de Monstros Vagantes, etc.), mas Monstros Vagantes não possuem seu Padrão de Ativação nem suas Habilidades Especiais.

O ataque e a defesa de um Monstro Vagantes são como mostrado em sua carta. Monstros Errantes Revividos têm Vida equivalente a seu Valor de Herói (mesmo se jogando com as regras de Jogador Único).

Durante o turno do Necromante, ele pode ativar o Monstro Vagante revivido uma vez gratuitamente (a primeira ativação não custa uma ação) e pode gastar ações para ativá-lo novamente. Quando ativado, o Monstro Vagante pode realizar 1 Ação de Ataque ou 1 Ação de Movimento. Ao realizar uma ação de Movimento, o Monstro Vagante tem 2 PM, assim como qualquer outro Herói. Monstros Vagantes Revividos não podem Interagir, Abrir Portas, Recuperar ou carregar quaisquer itens. Eles também **não** rolam o dado das Sombras ao atacar nas Sombras.

Sempre que um Monstro Vagante Revivido matar um Inimigo, o Necromante ganha a experiência e Almas. Sempre que um Monstro Vagante Revivido for morto, devolva sua carta para a pilha de descarte.



Em uma rodada anterior, Ygraine gastou 4 para invocar 2 Servos Esqueletos. Enquanto ela tiver esses minions, antes dos ataques de Ygraine, ela rola 2 e causa 1 Dano ao alvo para cada

Se, a qualquer momento, uma carta de nível superior de um Monstro Vagante Revivido for comprada, substitua a carta atual próxima ao painel do Necromante pela nova. Em seguida, compre uma nova carta para esse evento.

Necromantes podem sempre controlar no máximo 1 Monstro Vagante Revivido (independentemente do nível do Talento de Monstro Renascido). Se o Necromante já controlar um Monstro Vagante Revivido, ele não poderá reviver outro Monstro Vagante até que o que ele controla seja morto.



No início da rodada, outro Herói conseguiu matar o Monstro Vagante Andra, dando a Ygraine 4 e um ótimo alvo para seu Talento Monstro Renascido.

Gastando um valor considerável de 6, Ygraine revive a poderosa fera como seu novo Monstro Vagante Revivido. Pegando a miniatura de Andra, o jogador de Ygraine coloca um marcador de Vínculo sob sua base e então pega a carta de Monstro Vagante de Andra e a coloca ao lado de seu painel de Heróis para referência.

MONGES



Os monges invocam sua própria força vital poderosa (ou “chi”) para concentrá-la nos Chakras Espirituais, concedendo a si mesmos habilidades sobre-humanas e incríveis habilidades de luta. Esses Monges Guerreiros juraram proteger os vivos e se uniram aos Portadores da Luz para pôr um fim definitivo às Trevas.

PREPARAÇÃO

Pegue os 4 Chakras Iniciais e coloque-os na sua mão. Escolha um Talento de Nível 1 e adicione o Chakra indicado à sua mão. Mantenha as outras cartas de Chakra perto do painel do Herói. Pegue os 30 marcadores de Monge e coloque-os em uma reserva perto do painel do Herói.

COMO JOGAR

No início do turno do Monge, ele deve jogar 1 de suas cartas de Chakra, colocando-a virada para cima em frente ao seu painel como lembrete. Este é o Chakra Ativo para aquela rodada e os efeitos descritos no Chakra podem ser usados pelo Monge e, em alguns casos, podem ajudar outros Heróis. Alguns Chakras têm efeitos que ocorrem no início do turno quando o Chakra é jogado.

Devido aos Talentos do Monge, pode haver mais de 1 Chakra Ativo.

No início de cada Fase de Herói, coloque todos os Chakras Ativos do Monge com a face para cima em sua própria pilha de descarte. Estes são os Chakras descartados.

Tipos de Chakra: Alguns Talentos podem fazer referência a tipos de Chakra. São eles: **Combate**, **Agilidade** e **Orientação** e são escritos antes do nome de cada Chakra. O Chakra da Meditação não possui um tipo específico.

Marcadores de Monge: Alguns Talentos indicam que Heróis podem ganhar marcadores de ✂, ◇ ou ♣

Quando indicado, pegue 1 dos marcadores correspondentes do conjunto próximo ao painel do Monge e coloque-as sobre a carta do Herói afetado. Se não houver marcadores no conjunto, o Herói não ganha nenhum marcador.

- Ao atacar, os Heróis podem gastar qualquer quantidade de ✂, devolvendo-os à reserva. Para cada marcador gasto, adicione +1 ✂ à rolagem.
- Ao defender, os Heróis podem gastar qualquer quantidade de ◇, devolvendo-os à reserva. Para cada marcador gasto, adicione +1 ◇ à rolagem.
- Em combate, os Heróis podem gastar qualquer quantidade de ♣, devolvendo-os à reserva. Para cada marcador gasto, eles podem rolar novamente qualquer dado da sua reserva de Dados de Combate.



Harin inicia o turno com os Chakras de Meditação, Combate-Agressão e Orientação-Mana na mão. Decidindo focar em combate neste turno, Harin joga o Chakra de Combate-Agressão como seu Chakra Ativo nesta rodada. Harin imediatamente ganha 3 ✂, pois ele tem 2 cartas de Chakra descartadas de turnos anteriores, mais o Chakra Ativo deste turno.

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).

