
POSSESSÃO
Arcana
Um jogo de Thiago H. Ferri
Livro de Regras Versão 1.00
SHERLOCK S.A.

POSSESSÃO Arcana

POSSESSÃO ARCANA

Primeira Edição
2016
Brasil

SHERLOCK S.A.
Autor: Thiago H. Ferri
Co-Autor: Renato Morroni

ILUSTRAÇÕES
Ulisses Silva de Souza
Bruno Cesar

DESIGN
zippsolucoes.com

FOTO DA CAPA CAIXA E LIVRO DE REGRAS
Benh LIEU SONG

ÍCONES
http://game-icons.com

LIVRO DE REGRAS

TEXTO ORIGINAL
Thiago H. Ferri

REVISÃO E EDIÇÃO
Thiago H. Ferri
Renato Morroni

DIAGRAMAÇÃO
Thiago H. Ferri

AGRADECIMENTOS ESPECIAIS

Aos nossos amigos que passaram horas nos aturando, ouvindo nossas ideias e ajudando nos testes. Em especial a Naiara Dos Santos Corá e Jean Carlos Fontes que estão conosco desde o início, pois graças a cada um de vocês o projeto se tornou realidade.

Um agradecimento especial àqueles que receberam nosso protótipo, e que incansavelmente nos ajudaram a testar o jogo, deixando-o cada vez melhor.

E também aos blogs e canais que receberam Possessão Arcana com carinho e vestiram a camisa para nos ajudar. Não temos mais palavras para agradecer o apoio de cada um de vocês.



SHERLOCK S.A.

Índice Mágico

Um Mundo de Magias e Demônios ---- 4
Componentes ---- 5
Grimório de Regras ---- 6
- Heróis Arcanos (Cooperativo) ---- 6
- Conhecimento Arcano (Setup da Mesa) ---- 8
  - Seleção e Criação de Personagem ---- 8
  - Separação das Áreas ---- 10
  - Separação das Cartas ---- 10
  - Tokens e Ajustes ---- 10
  - Supremacia ---- 11
  - Dados de Combate ---- 11
  - Invasão Arcana ---- 11
- Cosmologia (Regras do Jogo) ---- 13
  - Revelando Áreas ---- 13
  - Rodadas ---- 15
  - Progressão de Personagem ---- 18
  - Familiares ---- 19
  - Supremacia ---- 20
  - Hora do Caos ---- 21
  - Invasão Arcana ---- 21
- Batalha Arcana (Combate e Magias) ---- 22
  - Dados de Combate ---- 22
  - Demônios ---- 22
  - Efeitos de Criatura ---- 23
  - Combate ---- 22
  - Conjurando Magias ---- 25
  - Considerações Gerais de Combate ---- 27
- Domínios Arcanos ---- 28
  - Habilidades ---- 28
  - Tesouros ---- 29

Livro do Desconhecido ---- 30
- Guerreiro Arcano ---- 30
- Mestre da Possessão ---- 31
- Paz Arcana ---- 32
- Treino Mágico ---- 43

Pergunte à Schrondinger (F.A.Q.) ---- 45
Os Conjuradores ---- 46

Um Mundo de Magias e Demônios

Você acha que está sozinho neste mundo? Se você pensa que sim você se enganou. Nosso mundo vive em paralelo a uma outra dimensão feita dos reflexos malignos da humanidade e as criaturas que habitam esse mundo são conhecidas como demônios.

Os demônios estão sempre procurando uma forma de invadir nosso mundo, e recentemente conseguiram dilacerar o véu que separa nossas dimensões, abrindo uma brecha por onde conseguem criar portais muito estreitos. Através desses portais a essência arcana começou a ser emanada para nosso mundo, a qual chamamos de "Poder Arcano", mas são poucos os humanos sensitivos que conseguem utilizá-lo.

A propósito, me chamo Schrondinger e é nesse exato momento em que eu entro! Quando esses incidentes começaram, minhas pesquisas quânticas ficaram instáveis, pois tinha algo a mais envolvendo nosso mundo. Foi aí então que comecei a sentir o Poder Arcano e com muito esforço aprendi a dominá-lo.

Os demônios são caóticos e maus, sem nenhuma piedade. Como somente uma pequena parte dos seres humanos conseguem controlar o Poder Arcano, se mais fendas e portais entre os mundos começarem a surgir, a humanidade será destruída.

Por meio das minhas pesquisas descobri tudo isso que acabei de revelar e por isso preciso da sua ajuda para livrar nosso mundo desses terríveis demônios.

Atualmente, no submundo das cidades, alguns outros como nós lutam para defender nosso lar da invasão. Para combatê-los estamos criando vínculos arcanos, que conecta nossas vidas e eleva ainda mais nossos poderes. O único problema disso é que se um de nós for morto, todos têm o mesmo destino.

Durante minhas pesquisas identifiquei alguns artefatos mágicos que receberam grande carga arcana e foram dotados de poderes incríveis. Com esses artefatos é possível selar de uma vez por todas esses portais e deixar o mundo em paz novamente.

Estou aqui justamente para pedir sua ajuda. Sei que você já aprendeu a usar o Poder Arcano e por isto precisamos que faça parte do nosso vínculo. E aí, vamos em busca dos artefatos para salvar nosso mundo?

Vamos nessa?



Composição Arcana – Componentes



■ 6 Fichas de Personagens



■ 84 Cartas de Magia



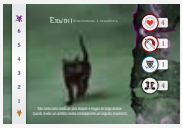
■ 3 Dados de Poder Mágico
3 Dados de Capacidade Física
3 Dados de Defesa
1 Dado de Acerto



■ 1 Dado de Demônios



■ 94 Stands de Personagens e Demônios
30 Bases para Personagens e Demônios



■ 6 Fichas de Familiares



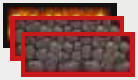
■ 21 Cartas de Lacaios
15 Cartas de Soldados
15 Cartas de Generais



■ 84 Cartas de Evento Primordial



■ 73 Cartas de Tesouro



■ 3 Obstáculos



■ 1 Marcador de Primeiro Jogador



■ 22 Cartas de Possessão



■ 10 Tabelas de Efeito



■ 7 Fichas de Supremacia



■ 60 Marcadores de Efeito



■ 35 Marcadores de Dano



■ 35 Marcadores de Mana



■ 10 Marcadores de Tesouro



■ 23 Marcadores de Artefatos



■ 2 Marcadores de Greminions



■ 35 Marcadores de Acrílico



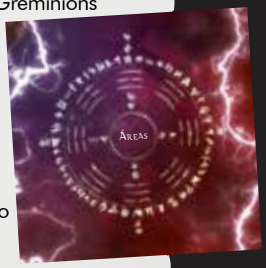
■ 10 Marcadores de Carga



■ 2 Stand de Montaria



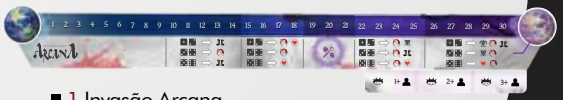
■ 32 Marcadores de Atributo



■ 29 Áreas de Jogo

■ 1 Livro de Regras

■ 1 Guia de Referência



■ 1 Invasão Arcana

Grimório de Regras

Para iniciar o jogo é fundamental entender as regras que compõem Possessão Arcana.

Heróis Arcanos

Cooperativo

Nesse modo de jogo é possível jogar de **1 A 5 JOGADORES** e eles devem juntar forças para cumprirem o objetivo.

Objetivo do Jogo

"O que devo fazer como personagem? Qual minha missão aqui?"

Você deve explorar as áreas do jogo, em busca dos artefatos mágicos para fechar as fendas entre os mundos antes que um personagem seja possuído pelo poder arcano. São três artefatos que devem ser encontrados, o Cajado do Conhecimento, a Pedra Arcana, e o Livro do Aprendizado.



Como vencer?

Quando os personagens encontrarem o terceiro e último artefato, o jogador que o encontrou deve revelar uma ficha de Supremacia desencadeando um evento final.

A ficha de Supremacia traz um **DEMÔNIO SUPREMO** e as condições de vitória. Se todos os personagens chegaram até aqui sem serem possuídos, o Demônio Supremo irá absorver todo nível de possessão gerado pelo uso excessivo da magia, sendo assim, todos os marcadores de possessão voltam a zero.

"Se um jogador for possuído durante o jogo o objetivo do jogo muda."

Possessão



Cada vez que o personagem usar uma magia o nível de possessão aumenta. Se o marcador chegar ao máximo **(A)** o personagem é tomado pelo poder arcano e se torna maligno.

O personagem que for possuído deve virar sua ficha, de seu familiar e as cartas de magias que possui assumindo as habilidades e magias de sua forma possuída. Ele absorve todo nível de possessão dos outros personagens, que devem recuar para 0 o nível de possessão atual.

Também deve comprar uma carta de Possessão, assumindo seus bônus enquanto estiver possuído. O personagem possuído não recebe experiência dos demônios derrotados pelo grupo.


Personagem Lúcido


Personagem Possuído

Ao virar a ficha, os atributos do personagem devem ser mantidos como estavam anteriormente considerando qualquer bônus das cartas de possessão.

Temporariamente o objetivo do jogo é alterado e os personagens devem enfrentar o personagem possuído tentando reverter a possessão, para que possam dar continuidade a aventura. Quem for possuído não é alvo dos demônios e deve tentar derrotar os outros jogadores. Se alguém for derrotado pelo jogador possuído, ele é o vencedor da partida.

"Quando possuído, o jogador deve colocar um marcador na tabela de possessão no número 10. Em partidas com 2 jogadores coloque no 5."

Revertendo a Possessão

Personagens possuídos não sofrem dano de seus adversários, ao invés disso, cada ponto de dano sofrido é reduzido no marcardor de possessão.

Se o marcador for reduzido para "0" a possessão é revertida e o personagem volta à lucidez. Entretanto ele deve reduzir o nível do seu personagem em 1 e sua experiência para 0.

Mas cuidado: Se o dano for acima do valor necessário para reverter a possessão, o dano será causado na vida deste personagem, e se ele morrer é fim de jogo.



"Quando um personagem de nível 6 é possuído ele vira sua ficha e cartas de magias e coloca seu marcador de possessão em 10. Após sofrer diversos ataques seu marcador de possessão está em 2. Nesse momento ele sofre 3 pontos de dano, a possessão é revertida, esse personagem recebe 1 ponto de dano e deve retornar para o nível 5 perdendo qualquer magia, ou atributo ganho quando subiu de nível e reduz sua experiência para 0."

Quando a possessão é revertida, o personagem volta ao normal e a aventura continua em busca dos artefatos.

Anomalia

Concebido da alquimia infernal e construído do lodo combinado com o sangue dos inocentes, esta cria demoníaca obtém prazer somente com o sangue e a carne daqueles que têm a infelicidade de cruzar seu caminho.

Possessões Simultâneas

Se todos os personagens forem possuídos durante o jogo, todos perdem.

Contudo se mais que um personagem for possuído e ainda houver outros lúcidos em jogo, somente o personagem possuído que derrotar um jogador primeiro, vence a partida.

Ainda é possível reverter o personagem à sua versão lúcida.

Como Perder?

- Se qualquer membro do grupo reduzir sua vida à zero, ele está morto e **todos perdem**.

- Quando um personagem possuído derrotar qualquer outro personagem não possuído **ele é o vitorioso** e os outros jogadores perdem.



Conhecimento Arcano
Setup da Mesa

Dividiremos o setup em oito passos para melhor entendimento.

Passo 1 – Seleção e Criação de Personagem

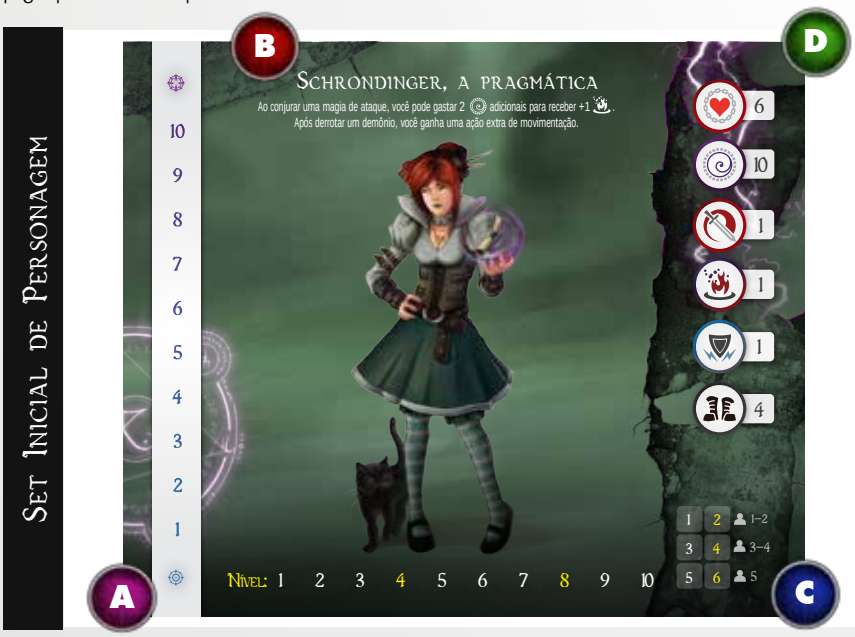
Todos os personagens são compostos por sua ficha, a ficha do familiar e 14 cartas de magias, com a versão lúcida na frente e a possuída no verso.

(A) Use a ficha com o personagem lúcido com a barra de possessão na cor cinza. O marcador de possessão inicia sobre o símbolo de personagem lúcido.

(B) No topo está o nome do personagem e abaixo sua habilidade passiva. Todo personagem tem uma habilidade especial.

(C) No parte inferior tem a tabela de nível do personagem que se inicia em 1 e logo ao lado a tabela de experiência. Com elas você vai controlar a progressão do seu personagem. Comece no nível 1 e experiência em 0.

(D) Ao lado direito tem a tabela de atributos do personagem, que no decorrer do jogo poderá ser aprimorado.



VIDA: Mostra o total de pontos de vida do seu personagem. Se chegar a 0 você está morto, fim de jogo. A cada dano recebido você deve colocar marcadores sobre a ficha para identificar a quantidade de vida perdida.

MANA: Sua capacidade de conjurar magias. Cada magia tem um custo de utilização e deve ser descontado da reserva de mana. Coloque marcadores sobre a ficha para identificar a quantidade de mana usada.

CAPACIDADE FÍSICA: Representa sua força física e o número de dados que deve rolar ao fazer um ataque físico ou conjurar uma magia que mostre esse símbolo.

PODER MÁGICO: Seu poder de conjuração. Representa o número de dados que deve rolar ao conjurar uma magia que mostre esse símbolo.

DEFESA: A capacidade defensiva de seu personagem. Representa o número de dados de defesa que deve rolar quando sofrer um ataque.

MOVIMENTAÇÃO: A movimentação do seu personagem. Representa o número de quadrados que seu personagem pode se deslocar.

A esquerda da ficha tem a tabela para marcar o nível de possessão de seu personagem.

Com valor de 1 a 10 seu marcador começa em 0, em cima do símbolo de personagem lúcido. A cada magia usada o personagem deve subir o nível da possessão. Se esse nível ultrapassar 10 o personagem é possuído.



Cada jogador deve escolher um personagem e uma magia própria que não tenha pré-requisitos para iniciar a partida. Agora, separe a ficha do seu personagem, familiar, stands e suas outras cartas de magias.

Cada jogador deve escolher para seu personagem 1 tesouro entre "Poção de Cura", "Poção de Mana" ou "Anti-Possessão".



Após todos os jogadores fazerem suas escolhas separe os marcadores de acrílicos e os coloque sobre sua ficha no local designado.

São 4 marcadores para cada jogador.

1 VERMELHO para marcar o nível;

1 AZUL para marcar sua experiência;

2 ROXOS para marcar o nível de possessão arcana do personagem e do familiar.





"Todos os personagem tem uma árvore de aprendizado. Para aprender algumas magias você já deve ter aprendido seus pré-requisitos. Separe as magias já pensando na forma que quer evoluir seu personagem, isso ajudará na sua performance durante o jogo."



Passo 2 – Separação das Áreas

Coloque na mesa a área inicial 01 **(A)** e a área Dimensão Paralela DP **(B)**.

Cada jogador coloca seu personagem sobre o espaço de um demônio ( ) a sua escolha. O restante das áreas embaralhe e coloque em uma posição que fique de fácil acesso a todos. Ao lado das áreas coloque o dado de demônios.

Todas as áreas têm seu número ou nome identificado em seu canto.



Passo 3 – Separação de Cartas

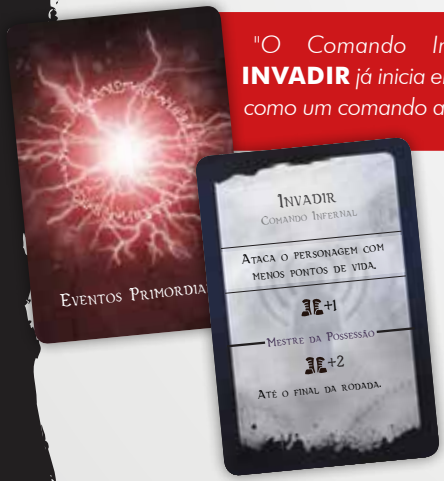
Separe as cartas de demônios e embaralhe cada tipo separadamente:

Lacaios, Soldados e Generais.



Cada demônio tem seu stand para quando entrar em jogo.

Separe e embaralhe as cartas de Eventos Primordiais, Possessão Arcana e Tesouros. Cada uma em sua respectiva pilha; elas serão usadas no decorrer do jogo.



"O Comando Infernal **INVADIR** *já inicia em jogo como um comando ativo."*

Passo 4 – Marcadores e Ajustes

Separe as tabelas de efeitos, marcadores de efeitos, vida, mana, aprimoramento de atributos, tesouros e stands de demônios em posição de fácil acesso a todos.



Se um personagem ou demônio receber um efeito, coloque a tabela ao lado do alvo e o token de efeito sobre a tabela representando o número de turnos que o efeito ficará ativo.



Passo 5 – Artefatos

Separe os três artefatos verdadeiros e adicione artefatos conforme o número de jogadores.

1-2	3-4	5
+11	+13	+15
14	16	18

Cada artefato encontrado ativa um efeito.

CAJADO DO CONHECIMENTO: Diminui em 1 o nível de possessão de todos os personagens.

PEDRA ARCANA: Recupera 1 ponto de vida de todos os personagens e familiares.

LIVRO DO APRENDIZADO: Recupera 1 ponto de mana de todos os personagens.

Efeitos dos artefatos falsos são ativados imediatamente quando um personagem o revela:

- Recupere 1 ponto de vida.
- Perca 1 ponto de vida.
- Receba 1 ponto de mana.
- Perca um ponto de mana.
- Diminui seu nível de possessão em 1.
- Aumenta seu nível de possessão em 1.
- Receba 1 ponto de experiência.
- Perca 1 ponto de experiência (não faz recuar nível).
- Revele imediatamente uma área adjacente.

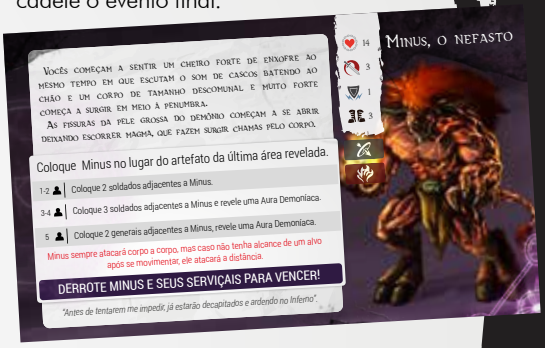
"Os artefatos (falsos e verdadeiros) ficam juntos e embaralhados. Os jogadores irão posicionar 1 artefato por área, para tentar encontrar os três verdadeiros."

Quando um familiar revelar um artefato, e o efeito não puder ser aplicado a ele, é o conjurador quem o recebe.

Passo 6 – Supremacia

O último desafio dos aventureiros! Embaralhe as fichas de Supremacia.

Quando encontrar o terceiro artefato verdadeiro e resolver seu efeito, revele imediatamente uma ficha de Supremacia e desencadeie o evento final.



Passo 7 – Dados de Combate

Separe os dados de combate e os deixe em local de fácil acesso a todos.



Passo 8 – Invasão Arcana

Coloque sobre a mesa a barra de invasão arcana e seus dois marcadores.



Arkana
Arcanos
Escolas
Lacaios
Sicários
Gênicas
DP
Arcanos
Escolas
Sicários
Lacaios
Gênicas
Arkana

Cosmologia Arcana
Regras Do Jogo

É hora de entender o funcionamento das regras de condução do jogo, revelação de áreas, rodadas, combate, usos de magia e tudo que é pertinente para dar início à sua aventura.

Revelando Áreas

Quando o personagem chegar a um quadrado em uma das bordas da área, ele pode optar por revelar uma nova e a encaixar nessa borda.



"Ao revelar uma área, se os personagens ficarem sem opções de caminho, descarte a última área que seria revelada, colocando ela no fundo da pilha de áreas e revele a próxima."



Ao revelar uma nova área você deve seguir os seguintes passos:

MARCADOR DE ARTEFATO



Coloque um marcador de artefato em seu respectivo quadrado, mas não o revele.

MARCADOR DE TESOURO



Coloque um marcador de tesouro em seu respectivo quadrado.

ROLE O DADO DE DEMÔNIO:



Ele define onde os demônios vão aparecer. O demônio deve ser colocado no quadrado conforme o resultado rolado.

A quantidade de demônios que aparecem por área é determinada pelo número de personagens. Em partidas com 3 a 5 jogadores devem aparecer mais demônios no tabuleiro. Preencha a área sempre colocando os demônios em forma crescente a partir do resultado do dado rolado.

1–2 1 | 3–4 2 | 5 3

"Em um jogo com 3 jogadores onde o dado de demônio tem resultado 4, deve ser colocado um demônio no quadrado 4 e outro no 5.

O dado define o local do primeiro, os outros vão seguindo a ordem numérica. S e o resultado for o número 6, seria colocado no espaço 6 e 1. "

O tipo dos demônios que irão aparecer dependem do jogador de maior nível.

Se o maior nível for até 3, Lacaios aparecem, do 4 ao 7, Soldados e do 8 ao 10, Generais.

Nv. 1–3 Lacaios



Nv. 4–7 Soldados



Nv. 8–10 Generais





REVELE UMA CARTA DE EVENTO PRIMORDIAL

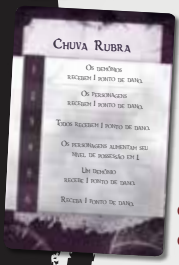
As cartas de eventos primordiais são diferenciadas por quatro tipos:

EXPLOSÃO ARCANA:

A carta de Explosão Arcana traz números de 1 a 6, e o efeito a ser considerado é o número que foi rolado no dado de demônio na abertura da área.

O efeito da explosão arcana ocorre imediatamente.

"Quando o resultado rolado no dado de demônio for 3, o efeito número 3 deve ser considerado."

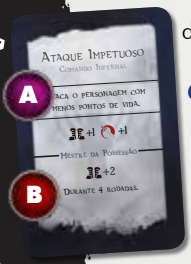


AURA DEMONÍACA:

Ao ser revelada, uma aura permanece em jogo até ser removida ou substituída por outra aura. Todos os demônios (incluindo os Supremos) recebem os bônus descritos na carta da aura atual.

A aura demoníaca pode ser removida através do Vínculo Arcano.





COMANDO INFERNAL:

Define a inteligência artificial e concede bônus aos demônios **(A)**.

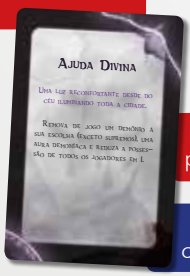
Também traz efeitos para modo mestre da possessão **(B)**.

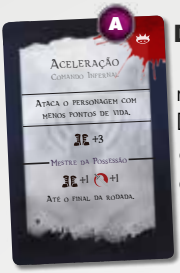
Seu comando deve ser seguido à risca pelos jogadores, priorizando alvos na área do demônio ou em área adjacente. Só pode haver um em jogo, o qual é substituído quando outro é revelado ou trocado através de algum efeito.

"Obrigatoriamente sempre haverá uma carta de comando na mesa."

EVENTO:

São acontecimentos que trazem novos desafios aos nossos personagens, com uma descrição do que está ocorrendo e instruções de jogo que devem ser seguidas imediatamente.





DEMÔNIOS INESPERADOS:

Algumas cartas de Aura e Comando trazem o símbolo de Demônios ou Greminions em seu canto direito superior **(A)**. Quando esse símbolo aparecer coloque na área um Demônio ou Greminion extra, conforme a indicação.

Demônio inesperado nessa área.

Greminion inesperado nessa área.

Componentes de Áreas

DIMENSÃO PARALELA:

Algumas áreas trazem portais que podem ser utilizados para entrar na dimensão paralela. Basta posicionar seu personagem em cima do portal e usar mais um movimento para sair no portal vermelho da **DIMENSÃO PARALELA.**

O personagem pode ir até o portal azul e escolher sair em cima de qualquer outro portal das áreas reveladas.

Cada vez que um personagem entrar na dimensão paralela, deve-se rolar o dado de demônio e colocar um novo demônio na dimensão paralela. Se já tiver um no número rolado, coloque ao lado desse demônio.



Os demônios podem seguir um personagem através dos portais. Todas as áreas com portais são consideradas adjacentes a dimensão paralela.

Qualquer criatura que entrar na dimensão paralela recebe +2 até o final do turno.

"Os demônios usam a dimensão paralela para chegar ao alvo se ela for o caminho mais curto."

RESSONÂNCIA ARCANA:



Ao encontrar áreas com ressonância arcana **(A)** coloque um marcador de mana ou vida conforme o ícone mostrado. Quando um personagem ou familiar passar sobre o marcador, ela recupera 2 pontos de mana ou vida e remove o marcador do tabuleiro.

OBSTÁCULOS:



Linhas Vermelhas

Personagens, familiares, demônios e ataques NÃO podem atravessar as linhas vermelhas.

Linhas Amarelas

Somente magias e ataques de longo alcance PODEM atravessar as linhas amarelas.

Linhas Pretas

O personagem ou familiar que passar por elas recebem 1 ponto de dano. Em quadrados cercados por linhas pretas, no final do turno o personagem ou demônio que estiver dentro, recebe novamente 1 ponto de dano.

Paredes

Impossível atravessar, usar magia e ataque ou revelar área nessa borda.

BARREIRA ARCANA:



Quando um personagem ou familiar atravessar a barreira arcana, ele deve aumentar seu nível de possessão em 1.

Rodadas

Possessão Arcana é dividido em rodadas que são constituídas por: ações dos personagens, ações dos demônios, hora do caos e invasão arcana.

O jogador que conheceu primeiro o Poder Arcano será o primeiro a jogar. Coloque sob sua ficha o marcador de **1º JOGADOR**. A rodada segue no sentido horário até que todos os jogadores e demônios tenham feito suas jogadas. Em seguida, passe o marcador ao jogador da esquerda, que iniciará a próxima rodada.

PERSONAGENS:

O personagem pode executar duas ações por turno, mas não pode fazer dois ataques seguidos, seja ele físico ou mágico.

"No início dessa fase, se todos os jogadores concordarem, uma vez por rodada podem fazer um **VÍNCULO ARCANO**. Todos aumentam seu nível de possessão em 1 para trocar a carta de Comando Infernal ou remover a carta de Aura Demoníaca ativa. O vínculo não gasta **AÇÃO**."

"Ao revelar a ficha de **SUPREMACIA** não é possível o uso do **VÍNCULO ARCANO.**"

DEMÔNIOS:

Cada demônio faz seu movimento e ataque conforme o comando que estiver ativo.

Turno do Personagem

Vamos detalhar o turno do personagem em 3 etapas: aplicação de efeitos, ações e resolução de efeitos.

APLICAÇÃO DE EFEITOS:

Considere os bônus e habilidades.

"Na habilidade Regeneração, a cura é recebida no ínicio de turno."

AÇÕES:

É tudo que o personagem pode fazer. Ele poderá executar duas ações por turno, porém somente executar um ataque ou magia ofensiva.

- Movimento:

O personagem pode se deslocar o número de quadrados igual ao seu valor em movimento representado em sua ficha. Ele pode se mover usando parcialmente esse valor, fazer outra ação e terminar seu movimento com o que restou.

O personagem pode se mover em linha reta ou na diagonal se não houver nenhum obstáculo adjacente a seu movimento. Demônios, tokens e objetos são considerados obstáculos.



Movimentação Possível

Movimentação Impossível

"Se por algum motivo o personagem perder a habilidade de voar enquanto estiver sobre um obstáculo, o jogador deve colocar seu personagem no local mais próximo permitido e recebe 2 pontos de dano. Os demônios não recebem esse dano, sendo somente colocados ao lado."

- Ataque Físico:

O personagem pode executar um ataque corpo a corpo a um alvo adjacente testando sua capacidade física para calcular o dano.

- Uso de Magia:

Conjurar magia.

- Pegar Tesouro:

Quando adjacente a um marcador de tesouro, o personagem pode usar uma ação para pegar uma carta de tesouro e remover o marcador do tabuleiro. Tesouros recebidos dessa forma não podem ser usados ou equipados imediatamente, somente se for usado uma nova ação para equipá-lo ou usá-lo.

- Usar Tesouro/Item:

Utilizar um tesouro de uso único.

"Tesouros de uso único podem ser utilizados em personagens adjacentes ao usuário."

- Revelar Artefato: Se o personagem estiver adjacente ao marcador de artefato ele pode revelá-lo e resolver seu efeito. Se for um artefato verdadeiro ele o guarda perto de sua ficha.

- Equipar/Desequipar: Equipar e desequipar um tesouro.

- Trocar Tesouro: Trocar um tesouro que não esteja equipado com um aliado adjacente.

- Ação Variável e Não Programada:

Algumas habilidades podem requerer uma ação, quando informado em sua descrição.

Aliados são considerados **obstáculos** para ataques de longo alcance.

É possível usar uma magia para aumentar seu ataque físico e em seguida uma outra para fazer um ataque físico. Mas, não se pode usar um ataque físico e em seguida uma magia de ataque à distância, ou duas magias de ataque (exceto se alguma habilidade permitir).

ADJACENTE: Toda vez que o termo "*adjacente*" aparecer considere somente os quadrados ortogonal ao usuário, quadrados na diagonal não são considerados adjacentes.



RESOLUÇÃO DE EFEITOS:

Resolva o tempo dos efeitos ativos recuando seus marcadores em 1 turno e removendo quando chegarem a 0.



Turno dos Demônios

O turno dos demônios é mais simples: mover e atacar. Eles devem seguir as ordens da **CARTA DE COMANDO**.

Os jogadores devem mover da melhor forma possível seus adversários para que a experiência de jogo seja a melhor possível

.BÔNUS:

Considere todos os bônus que o demônio tem: auras, comandos e qualquer outro que tenha recebido.

MOVIMENTO:

Desloca-se usando sempre o melhor caminho até seu alvo, e caso não haja necessidade de movimento ele ficará parado. Se o demônio possuir longo alcance, ele vai se deslocar o suficiente para atacar seu alvo, não mais.

"Nenhum personagem ou demônio pode terminar seu turno no mesmo quadrado de outra criatura."

"Os demônios podem revelar uma nova área, caso seja necessário para alcançar seu alvo. Considere que o 1º Jogador revelou essa nova área."

ATAQUE:

Ataca o alvo conforme carta de comando. Se não tiver alcance do alvo, ele sempre atacará um personagem que estiver em seu alcance, mesmo que a carta de comando designe outro.

Hora do Caos

Ao final da rodada dos demônios, se não houver mais nenhum demônio em jogo, a Hora do Caos é ativada. (explicação da Hora do Caos mais à frente).

Invasão Arcana

A cada minuto o mundo está recebendo mais carga arcana e o seu poder está ficando fora de controle. No final da rodada, a Invasão Arcana deve ser elevada, deixando os demônios mais fortes. Essa etapa também será detalhada mais a frente.



Promoção do Financiamento Coletivo

Ludostarter Demoniac

Um demônio que elevou seu conhecimento, observando o mundo dos humanos. Trocou de lado e começou a ajudar os conjuradores. Ele acha que invadir o mundo alheio não está correto e procura uma solução para esse paradigma.

Progressão do Personagem

Quando um Demônio é derrotado, todos os jogadores que não estiverem possuídos recebem **1 PONTO DE EXPERIÊNCIA** e o jogador que o derrotou recupera **1 PONTO DE MANA**.

O jogador deve marcar sua expêriencia usando a tabela de progressão de nível conforme o número de jogadores. Quando chegar no último número da tabela de progressão, ele aumenta seu nível e o marcador de expêriencia volta a 0.

Conforme a tabela **(A)**, jogando em 2 jogadores você deve fazer 2 pontos de experiência para subir de nível, em 3 a 4 jogadores, serão 4 pontos de experiência e por último em 5 jogadores 6 pontos de experiência.

Ao avançar de nível **(B)** o personagem DIMINUI seu nível de possessão em 1 e recebe uma nova CARTA DE MAGIA, **EXCETO NO NÍVEL 4 E 8**.

"Ao adquirir uma nova magia, confira se você já tem todos os pré-requisitos que são necessários para aprendê-la".

Nos níveis **4** e **8**, o jogador não recebe uma nova carta de magia mas irá aumentar **UM ATRIBUTO** de seu personagem ou de seu familiar.

Os seguintes atributos podem ser aprimorados nesses níveis:



Ao elevar um atributo coloque um marcador sobre a ficha mostrando essa evolução; esses atributos são limitados ao valor máximo de **3**.



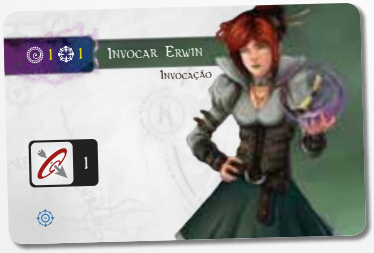
"O valor desses atributos representados na ficha, refere-se ao número de dados rolados para essas ações; qualquer outro bônus recebido deve ser somado ao resultado final da rolagem de dados ao invés de ser acrescido como um dado extra!





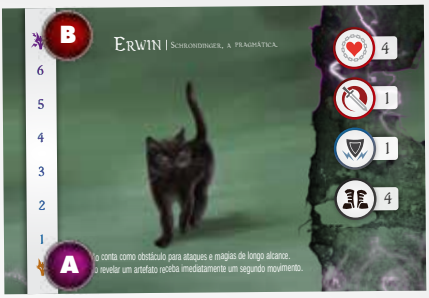
Familiares

Todos os personagens têm a capacidade de invocar um familiar para auxiliá-lo durante sua aventura, utlizando a magia **INVOCAR FAMILIAR**. Os familiares têm duas ações, podendo abrir tesouros, revelar artefatos e combater.



O familiar deve ser controlado no mesmo turno do personagem que o invocou. O jogador pode jogar com o familiar ou com o personagem primeiro, na ordem que preferir.

Usando uma **ação** *os* **familiares** *podem* **pegar tesouros**, *mas* **não podem equipá-los**. *Podem também, passar tesouro para um personagem ou usar poções, sempre ao custo de uma ação.*



O familiar é composto por quatro atributos: Vida, Capacidade Física, Defesa e Movimento.

VIDA: A quantidade de dano que ele pode receber antes de ser derrotado.

"Se o familiar estiver em jogo, o personagem pode optar em usar a magia de invocação novamente para recuperar toda a vida do familiar e reduzindo a possessão dele em 2."

CAPACIDADE FÍSICA: Representa a quantidade de dados que é rolado em seu ataque.

DEFESA: Representa a quantidade de dados que é rolado em sua defesa.

MOVIMENTO: Número de quadrados para se deslocar.

Os familiares podem ser aprimorados conforme o personagem sobe de nível, e seu aprimoramento é considerado uma nova magia recebida pelo personagem.

No aprimoramento de Erwin, Garras Felinas, ele continuará rolando 1 dado no seu ataque, mas somará +1 ao resultado.



POSSESSÃO:

Os familiares têm uma barra individual de Possessão **(A)**. Ao ser invocado coloque o marcador no início desta barra.

Antes do familiar realizar suas ações, o jogador deve elevar em 1 a possessão do familiar.

Efeitos que reduzem **POSSESSÃO** também tem efeito sobre o familiar, exceto quando o personagem sobe de nível.



Quando o marcador chegar no topo da barra **(B)**, seu conjurador deve rolar o dado de demônios. Considere o efeito conforme o resultado rolado:

1-2: Mantenha o marcador no mesmo lugar e jogue com o familiar **mais uma rodada**.

3-4: A mana usada para mantê-lo vivo não é mais suficiente e ele é **dissipado** (remova-o de jogo). Ele poderá ser invocado novamente.

5-6: O poder arcano tomou conta de seu escudeiro e ele ficou **possuído** (vire a ficha do familiar).



Quando o familiar for possuído, ele se volta contra seu conjurador e a carta de Comando Infernal ativa determina suas ações. Neste caso, ele age sempre antes do personagem que o invocou.

Coloque um marcador no início da tabela **(A)**. No início do turno do familiar aumente em 1 o nível da tabela. Ao chegar no topo **(B)**, o familiar é dissipado e removido do jogo, podendo ser invocado novamente.

Ele pode ser derrotado caso sua vida chegue a 0. Quando derrotada dessa forma os personagens recebem 1 ponto de experiência e o personagem que o derrotou recupera 1 ponto de mana.

"Quando o familiar é **DISSIPADO**, *tesouros em sua posse são perdidos. Caso ele seja derrotado por um personagem, o mesmo pode pilhar este tesouro."*

Supremacia

Este é o momento do grande desafio para salvar a humanidade dos demônios supremos, os responsáveis pela invasão ao nosso mundo.

Os jogadores devem revelar uma Ficha de supremacia quando reunirem os 3 artefatos mágicos, com a condição de estarem na rodada 19 ou acima, ou quando a barra da invasão arcana chegar a 31.

A ficha de supremacia é divida em 3 partes: história de entrada, dados de combate e evento do demônio supremo.



HISTÓRIA DE ENTRADA (A):

Traz uma pequena descrição do que aconteceu quando o demônio supremo surgiu.

DADOS DE COMBATE (B):

Como as cartas de demônios a ficha de supremacia traz os dados do demônio supremo com seus atributos e habilidades.

EVENTO (C):

Informações de jogo que devem ocorrer imediatamente. Leia com atenção e prepare o tabuleiro conforme indicado nessa parte. Também traz informações importantes sobre o demônio supremo.

"Essa é a hora de libertar nosso mundo dessa invasão demoníaca."



Invasão Arcana

A cada rodada o mundo começa a receber mais poder arcano, os demônios ficam mais fortes e surgem em maior quantidade.

No início do jogo o marcador roxo deve estar sobre a imagem do mundo **(B)**.

No fim de cada rodada o marcador deve progredir em 1.

Os demônios podem receber alguns bônus dependendo de onde o marcador se encontra na rodada atual.

Até a rodada 9 os demônios não recebem nenhum bônus.

Quando o marcador chegar na casa 10 **(C)** o primeiro jogador deve rolar o dado de demônio. O bônus dos demônios é definido pelo resultado do dado conforme a tabela.

Se o resultado do dado for 3 ou 4 os demônios terão 1 ponto adicional em dano da rodada 10 a 14.

"Use o marcador de seta para marcar o bônus definido pela rolagem."

Na rodada 15 deve ser rolado novamente o dado do demônio, que definirá qual bônus eles receberão da rodada 15 à 18, sempre substituindo o anterior.

Da rodada 19 à 21 os demônios não recebem nenhum bônus.

"A ficha de Supremacia só deve ser revelada a partir da rodada 19, mas somente se os jogadores já tiverem encontrado os três artefatos."

Hora do Caos

Se ao final da rodada dos demônios não houver nenhum deles em jogo, é hora dos Greminions aparecerem em busca de um lugar entre os demônios mais fortes.

Coloque um marcador na primeira marca **(A)** dos Greminions na tabela da Invasão Arcana. Faça aparecer Greminions na área inicial; a quantidade será conforme o local do marcador.

Cada vez que os Greminions aparecerem o marcador deve ir para a próxima marca, e quando chegar na última ele voltará na primeira.

1ª VEZ: 1+ N° de Jogadores;
2ª VEZ: 2+ N° de Jogadores;
3ª VEZ: 3+ N° de Jogadores;
4ª VEZ: Volte para a primeira marca;

Eles entram em jogo na Área inicial a partir do espaço de demônio 1, seguindo a numeração da mesma forma como os demônios. Se já tiver um demônio nesse espaço, coloque-o ao lado.

Os Greminions causam dano direto ao alvo e não é necessário rolar o dado de defesa ao ser atacado por eles. **O alvo sofre 1 ponto de dano imediatamente**.

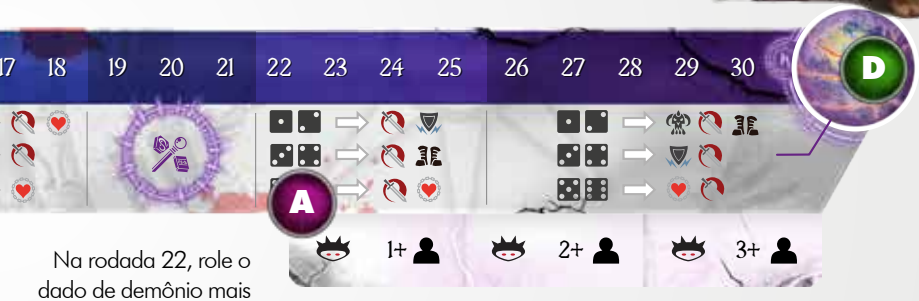
Eles não seguem o Comando Infernal, mas atacam o alvo mais próximo.

"GREMINIONS NÃO CONCEDEM EXPERIÊNCIA E MANA."



Greminion

Um demônio que vive em busca de um lugar entre os mais fortes. Apesar de sua fragilidade, tem a habilidade de sugar a essência vital de seu alvo.



Na rodada 22, role o dado de demônio mais uma vez para definir o bônus que eles receberão da rodada 22 à 25.

Entre a rodada 26 e 30 os demônios não receberão nenhum bônus.

O mundo em possessão é o auge da Invasão Arcana. Role um dado e defina o bônus que os demônios vão receber até o final do jogo.

Quando o marcador chegar ao final da barra de Invasão Arcana **(D)**, **REVELE** a ficha de supremacia imediatamente, mesmo que não tenha encontrado os 3 artefatos.

"Essa é a barra de Invasão Arcana para modo normal, utilize o outro lado para aumentar o desafio, se desejar."

Bônus da Tabela

Ao revelar uma área, coloque um demônio a mais em jogo.

1 ponto adicional de vida para os demônios.

1 ponto adicional de dano para os demônios.

1 ponto adicional de defesa para os demônios.

1 ponto adicional de movimento para os demônios.

Batalha Arcana
Combate e Magias

Durante sua jornada os aventureiros vão confrontar criaturas malignas.

Dados de Combate

São quatro tipos de dados de combate: defesa, capacidade física, poder mágico e acerto.

O máximo de dados que um jogador irá rolar para testar um atributo é 3.

DADOS DE DEFESA



As faces vazias representam um zero, e as que têm o símbolo de defesa representa sucesso (valores de 1 ou 2 sucessos).

DADOS DE CAPACIDADE FÍSICA



A face com símbolo de possessão ( ) representa um zero, as que têm o símbolo de capacidade física representa sucesso (valores de 1 ou 2 sucessos).

DADOS DE PODER MÁGICO



A face com símbolo de possessão ( ) sozinha representa um zero, as que têm o símbolo de poder mágico representa sucesso (valores de 1 ou 3 sucessos).

"Em um teste de poder mágico ou capacidade física, se o resultado for 2 desses símbolos ( ), aumente seu nível de possessão em 1. Se no resultado sair 3 desses símbolos ( ), aumente seu nível de possessão em 2".

DADO DE ACERTO



Usado quando alguma magia ou habilidade necessita de um teste de acerto. Se o resultado rolado for sua face vazia a ação não teve êxito.

Demônios

Utilizaremos como exemplo o demônio Chama Oculta, do tipo Soldado. Desta forma, durante a aventura ele poderá aparecer para os personagens de nível 4 ao 7.



Como na ficha do personagem, os demônios têm seus atributos de Vida, Capacidade Física, Defesa e Movimentação. Mas diferente dos personagens, os demônios não rolam dados para definir ataque e defesa.

"Perceba que a Chama Oculta tem dois símbolos de habilidade: Imolação e Voar."



"Os demônios com habilidades especiais terão elas listadas logo abaixo de seus atributos."

Eles podem ter suas habilidades aumentadas por meio de Aura Demoníaca, Comando Infernal ou bônus de outra fonte. Na hora de calcular sua vida, dano, defesa ou movimentação tenha em mente sempre levar em conta esses bônus.

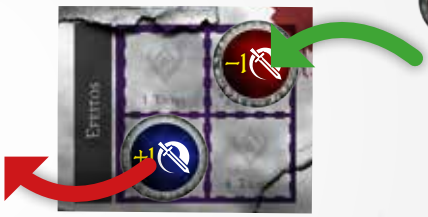
Efeitos de Criaturas

Todos os personagens, familiares e demônios podem receber efeitos positivos ou negativos. Para seu controle, use a tabela de Efeitos e os marcadores.



A tabela serve para marcar quanto tempo o efeito ficará ativo, reduzindo em um turno o efeito ao final do turno da criatura.

Efeitos negativos lançados em cima de efeitos positivos, os sobrepõe indiferente do tempo que ainda ficará ativo. Efeitos positivos em cima dos negativos funcionam da mesma forma.



"Um personagem tem bônus em capacidade física por 3 turnos. Ao receber um efeito que reduz a capacidade física por 2 turnos, o bônus positivo é removido e o negativo é considerado ativo. Se recebesse um outro efeito que não fosse de capacidade fisíca, os dois ficariam ativos."

Habilidades temporárias são administradas usando os marcadores de efeito.



Aumenta ou reduz o dano causado por ataques e magias que usam Capacidade Física em 1.



Aumenta ou reduz o dano causado por ataques e magias que usam Poder Mágico em 1.



Aumenta ou reduz o resultado da defesa em 1.



Aumenta ou reduz o movimento em 1 quadrado.



Receba a habilidade indicada pelo símbolo no marcador.



Combate

Os personagens rolam o número de dados igual ao seu atributo chave da ação e soma ao resultado os demais bônus que possuir.

Já os demônios têm seus atributos fixos, sendo considerado o valor da carta e qualquer bônus de outra fonte.

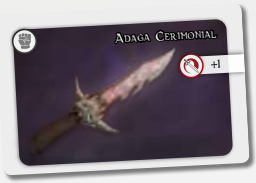
Observe o combate de Schrondinger contra o demônio Anomalia.



Ela está adjacente ao demônio Anomalia e sua Capacidade Física é igual a 1. Ela não quer usar magia pois teme ser possuída, então usará seu ataque físico.



Ela está equipada com a "Adaga Cerimonial" que concede +1 de Capacidade Física. Schrondinger irá rolar 1 dado de ação referente à sua "Capacidade Física" e somar +1 ao resultado devido ao bônus de seu equipamento.





Schrondinger rola o dado de Capacidade Física e tem como resultado "2".

Somando com o bônus de sua Adaga Cerimonial, ela causará 3 pontos de dano à Anomalia, pois Anomalia tem 0 pontos em defesa.

Coloque o marcador de vida sobre a carta de Anomalia representando seus 3 pontos de vida perdidos.



"Se Anomalia possuísse 1 ponto em defesa devido a algum bônus, seja ele de efeito, carta de comando, aura ou outra fonte, esse dano seria absorvido e ele receberia somente 2 pontos de dano. "

Antes do alvo receber dano ele é absorvido pela sua defesa ( ).

Conjurando Magias

É de fundamental importância ler a descrição da magia, pois ela traz informações importantes para seu uso.

Veja os símbolos que você irá encontrar.



O custo de mana para conjurar a magia.



O valor que você deve elevar em possessão para conjurar essa magia. Personagens possuídos não tem esse custo.



Poder Mágico. Você deve rolar o número de dados de seu Poder Mágico, e somar ao resultado os seus bônus, inclusive o da carta de magia, se houver, para definir o dano mágico.



Capacidade Física. Você deve rolar o número de dados de sua Capacidade Física, e somar ao resultado todos os seus bônus, inclusive o da carta de magia se houver, para definir o dano físico.



Alcance. O número de quadrados que a magia pode alcançar.



Número de turnos que o efeito fica ativo.



Role o dado de acerto para confirmar o efeito.



A magia só pode seguir uma linha reta até o alvo.



Desconsidera obstáculos em seu caminho.



Não recebe qualquer bônus proveniente de equipamentos.



Aumente um atributo em 1 ponto.



Algumas magias criam obstáculos no mapa, e nunca devem ser colocados sobre um obstáculo já existente. Esse símbolo mostra quantos obstáculos é possível criar com essa magia.

"O personagem pode desfazer seus obstáculos em qualquer momento sem custo de ação, podendo invocar novos. Nenhum obstáculo pode bloquear totalmente o caminho."

Magias em Área

Algumas magias têm seu efeito em uma determinada área.

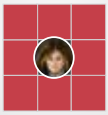
"Quando usar uma magia que causa dano em área ela também causará dano a seus aliados."

Área de Impacto



Quando a magia tiver efeito em área, o quadro acima será apresentado na carta. O quadrado preto representa onde será o impacto inicial da magia, e os vermelhos os locais secundários que também receberão dano.

Área de Impacto



Quando o rosto do personagem aparecer na tabela de área da magia, significa que ela se inicia do personagem, como a magia "Giro Retaliatório" da Crowley, que afeta todos os quadrados a sua volta.

Conhecendo as Magias

As magias são divididas em 5 tipos, indicados no canto direito superior: **OFENSIVA**, **SUPORTE**, **CONTROLE DE CAMPO, INVOCAÇÃO E APRIMORAMENTO**.

Toda carta de magia tem dois lados, um para o lado lúcido ( ) do personagem representado pelo símbolo no canto esquerdo inferior **(A)** e o outro lado para a versão possuída ( ).

As magias têm um custo de mana e de possessão representados no canto esquerdo superior **(B)**, e em sua versão possuída elas não tem custo de possessão.



OFENSIVAS:

Com o objetivo principal de causar danos aos inimigos, confira como exemplo a magia Esfera de Gravidade.

O primeiro ícone é o de **PODER MÁGICO** ou **CAPACIDADE FÍSICA**, que é o bônus que deve ser somado ao resultado final do teste realizado para conjurar a magia, com um desses atributos. Lembre-se de somar ao resultado final, bônus proveniente de qualquer outra fonte.

O segundo representa **ALCANCE**. No exemplo ao lado, Schrondinger está a 3 quadrados de distância do demônio. Tanto para magia quanto para movimentação considere a diagonal. As magias também podem ser de efeito em área ou causar efeitos temporários. Lembrando que magias ofensivas contam como **UM** ataque, que é o limite de ataques por turno.



Crowley têm uma magia que transforma seu familiar em sua montaria. Utilize o Stand de Montaria para representar que ela está montada!



SUPORTE:

São magias que têm como objetivo conceder bônus e habilidades especiais ou reduzir poderes de um alvo.

O primeiro ícone representa que um teste de **ACERTO** deve ser realizado, por isso **ROLE O DADO DE ACERTO** para confirmar se a magia foi bem executada ou não.

O segundo ícone representa o bônus que vai ficar ativo no alvo, seja bônus em um atributo ou habilidade.



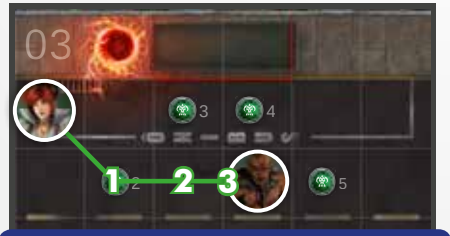
Em algumas situações dois símbolos podem aparecer divididos com uma barra, nesse caso escolha de qual dos atributos será o bônus.

O terceiro símbolo representa o número de turnos que o efeito ficará ativo

Por último, o símbolo de **ALCANCE** que representa quantos quadrados de distância a magia pode chegar (considere as diagonais).

A magia amplificar peso, reduz em 1 quadrado a movimentação de dois alvos, por isso se deve rolar duas vezes o dado de **ACERTO**, uma para cada alvo.

"Quando não conter o símbolo de alcance, ela só pode ser usada no próprio usuário."



Para calcular o alcance das **MAGIAS** e **ATAQUES DE LONGO ALCANCE**, considere os quadrados a partir do usuário. Diagonais também são válidas.

Veja o exemplo para uma magia que tem **ALCANCE 3**.



CONTROLE DE CAMPO:

As magias de controle de campo são magias utilizadas para controlar situações de batalha.

Como têm função de controle de campo, podem fazer o alvo se mover sem consentimento, colocar obstáculos em jogo, causar dano diretos ou gerar efeitos.

A defesa do alvo não reduz o dano causado de forma condicional. Sendo assim, um alvo que recebe 1 ponto de dano direto, mesmo que tenha 1 ponto em defesa, sofrerá 1 ponto de dano.

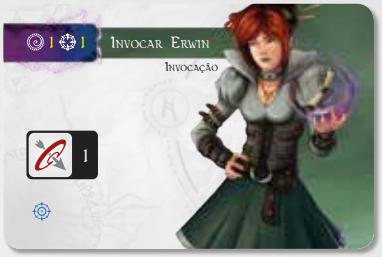
Assim como as magias de suporte, as magias de controle de campo também podem ter como requisito, o teste do **DADO DE ACERTO**.

Algumas magias de controle de campo não têm um alvo, mas podem criar outros efeitos. Veja a magia Barreira de Fogo, que cria uma barreira feita de chamas e causa dano aos personagens e demônios que passarem por ela. O conjurador não precisa lançar o dado de acerto para confirmar sua conjuração.

Perceba que ela traz um novo símbolo,



esse símbolo mostra o número total de obstáculos que poderá ser criado por essa magia, quando um novo for criado outro pode ser removido.



INVOCAÇÃO:

Algumas magias são utilizadas para invocar o familiar do conjurador, ou, como a personagem Tesla, fazer uma cópia sua.

A magia de invocação tem seu custo e a distância máxima permitida a qual o familiar aparece do seu conjurador.



APRIMORAMENTO:

Ampliam as habilidades do conjurador automaticamente. Elas podem ser identificadas pelo símbolo no canto esquerdo superior.

Na mágica Física Quântica, Schrondinger recebe +1 no resultado de suas habilidades que usam poder mágico, automaticamente.

Algumas magias podem aprimorar o personagem e outras o seu familiar. Essas magias são anexadas ao personagem ou ao familiar

O símbolo azul com um raio é relacionado ao aprimoramento de personagens, e o símbolo laranja é para seu familiares.

Aprimoramentos nunca são perdidos mesmo se o familiar for derrotado.

O Personagem "Tesla" tem uma magia que cria um clone. Seu clone tem um stand representativo e uma ficha própria.

Ele tem um tempo pré determinado que inicia em 4, mas pode ser aprimorado. Após o clone agir recue o marcador de tempo.



Considerações Gerais

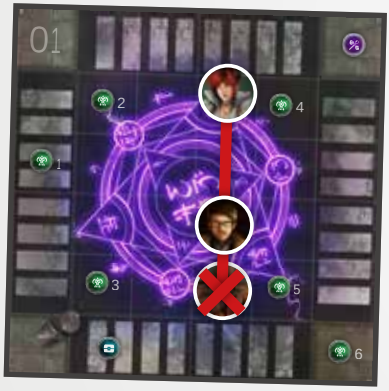
LINHA RETA:

Quando uma habilidade ou magia trouxer a indicação Linha Reta, ela pode acertar alvos que estejam em uma linha reta ortogonal ou diagonal ao conjurador.



OBSTÁCULOS:

As áreas do jogo trazem obstáculos que são representados por linhas vermelhas. Magias e ataques à distância não passam por esses obstáculos. Personagens, familiares e demônios também são considerados obstáculos.



IGNORA OBSTÁCULOS:

Se a magia trouxer em sua descrição Ignora Obstáculos, ela poderá ser lançada desconsiderando qualquer obstáculo à sua frente.

DANO DIRETO:

Quando essa denominação aparecer ou a carta trouxer - x (❤) é considerado dano direto, ou seja, não considere a defesa do alvo.

Domínios Arcanos

Habilidades

Personagens, familiares e demônios podem ter habilidades especiais.

"Demônios não precisam rolar dados para confirmar o acerto de habilidades."

BRADO DEMÔNIACO: Quem derrotar um demônio que possua esta habilidade deve revelar uma área adjacente ao demônio derrotado.

CONTAMINADOR: O alvo que receber dano de um demônio com essa habilidade deve aumentar seu nível de possessão em 1.

IMOLAÇÃO: Ao terminar seu turno adjacente a um adversário, receba 1 ponto de dano, mas confirme o dano rolando o **DADO DE ACERTO**.

IMÓVEL: Perca sua ação e seu movimento.

LONGO ALCANCE: Com essa habilidade, pode-se usar seu ataque físico em até 3 quadrados de distância do alvo.

REFLETIVO: Ao receber ataques que usam Capacidade Física, cause 1 ponto de dano ao atacante, mas confirme o dano rolando o **DADO DE ACERTO**.

REGENERAÇÃO: Recupera 1 ponto de vida no início do turno.

RICOCHETEAR: Em ataques físicos acerta um segundo alvo em até 2 quadrados de distância do alvo primário.

VAMPIRISMO: Recupera 1 ponto de vida cada vez que causar danos físicos.

VOAR: Seu movimento, ataques e magias ignoram obstáculos.

Tesouros

Os tesouros são divididos em três categorias: **EQUIPAMENTO**, **USO ÚNICO** e **ARMADILHAS**.

Seu tipo pode ser identificado pelo símbolo encontrado no canto superior esquerdo da carta.

Equipamentos

São tesouros que dão bônus aos personagens, sendo divididos em quatro sub-categorias.

CHAPÉU **ARMAMENTO**

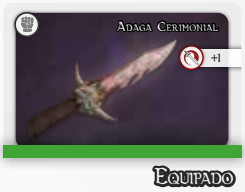
CALÇADO **VESTIMENTA**

Quando um equipamento é encontrado ele vai para mochila do personagem. Ele precisa usar uma ação para equipar, desequipar ou usar tesouros.

Organize seus equipamentos como equipados ou não pela posição da carta.



Não Equipado



Equipado

"Em nenhum momento o personagem pode equipar dois equipamentos do mesmo tipo."

ITEM MÁGICO

São equipamentos raros. Cada personagem só pode ter um equipado, pois seu poder é muito grande e eles não suportariam um segundo.

Abaixo do nome do tesouro é possível ver se o equipamento é um Item Mágico **(A)**.

CARGA

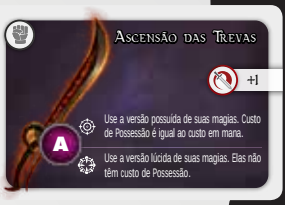
Quando houver círculos **(B)** em sua carta, o usuário deve colocar 1 marcador para cada círculo sobre ela. Esses equipamentos têm habilidades que envolve o descarte destes marcadores.



"Se os marcadores acabarem, o tesouro deve ser descartado."

Equipamentos Com Duplo Efeito

Determinados equipamentos tem dois efeito, um para o personagem em seu modo lúcido e outro para seu modo possuído, representados pelos símbolos **(A)**.

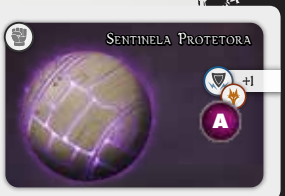


Lúcido ( ) ou Possuído ( ).

Somente considere o efeito da situação do personagem equipado.

Bônus aos Familiares

Alguns equipamentos podem gerar bônus ao familiar do usuário.



Se o símbolo de familiar ( ) **(A)** estiver junto com o bônus concedido pelo tesouro, esse bônus é para o familiar e não para o personagem.

Em alguns casos a indicação que o Bônus é para o familiar virá escrito na carta do tesouro.

Uso Único

Ao serem usados devem ser descartados.

POÇÃO

PERGAMINHO



"Pergaminhos que causam dano, são considerados como uso de tesouro e não como um ataque."

Armadilha

As armadilhas trazem efeitos negativos para o personagem que o revelou ou para seu grupo.



"O efeito deve ocorrer imediatamente, quando a armadilha é revelada."

Livro do Desconhecido

Destinado àqueles que já estão familiarizados com o mundo de Possessão Arcana, e querem testar seu limites.

Guerreiro Arcano

Modo Solo – 1 Jogador

O modo solo progride da mesma forma que o modo Heróis Arcanos porém com algumas pequenas mudanças.

Existem **duas formas** para jogar:

O JOGADOR ESCOLHE 2 PERSONAGENS

- Você deve controlar os dois personagens respeitando o turno de cada um.



O JOGADOR ESCOLHE 1 ÚNICO PERSONAGEM

- O jogador escolhe um único personagem e inicia o jogo com uma magia à sua escolha sem pré-requisitos, e a magia "Invocar Familiar";

- Seu familiar começa invocado ao seu lado;



- Ao subir de nível, receba uma magia para seu personagem e um aprimoramento adicional para seu familiar.

- No nível 4 ou 8 aumente um atributo de seu personagem e um de seu familiar.

- O nível de Possessão do familiar não é mais elevado no início do turno do personagem.

POSSESSÃO

Se qualquer personagem for possuído no modo solo, o jogo termina imediatamente. **Você perdeu!**

Mestre da Possessão

Cooperativo Vs Jogador
1 à 6 Jogadores

O modo mestre pode ser jogado com até 6 jogadores, onde um jogador será o mestre da possessão controlando demônios, comandos e auras. Confira algumas mudanças para jogar com um mestre.

PREPARAÇÃO

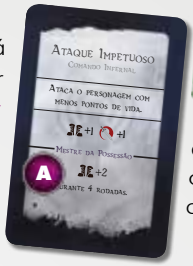
A carta Comando Infernal não começa ativa. Ao invés disso, o mestre começa com o marcador Invadir, e compra 1 carta do topo do baralho de Eventos Primordiais.

Cartas de Evento e de Explosão Arcana compradas dessa forma devem ser descartadas.

"O mestre não precisa mostrar as cartas que pegou e poderá usá-las no momento que achar melhor."



COMANDO



Essa carta será de uso único e terá como alvo um demônio, e ao usar considere o efeito na parte inferior da carta **(A)**. O mestre pode usá-la em qualquer momento, mas depois do uso ela é descartada. Cada demônio só pode receber no máximo **dois comandos simultâneos**.

AURA



Auras só podem ser usadas na rodada dos Demônios.

Anexe a carta ao demônio alvo. Quando o demônio for derrotado a aura é destruída com ele. Cada demônio pode receber no máximo **uma carta de aura**.

DEMÔNIOS

Os demônios não têm mais comando ativo e não recebem os bônus passivos do comando, mas o mestre passa a controlá-los e fazer o movimento e ataque que ache mais conveniente.

A barra de Invasão Arcana continua funcionando da mesma forma, concedendo bônus aos demônios conforme o tempo passa.

ABERTURA DE ÁREAS

Quando um jogador revelar uma nova área, o mestre deve comprar uma carta de **EVENTOS PRIMORDIAIS**. Se for um **EVENTO** ou **EXPLOSÃO ARCANA** a carta deve ser revelada imediatamente, mas se for um **COMANDO INFERNAL** ou **AURA DEMONÍACA** ele deve segurar em sua mão e usar no momento que achar mais oportuno.

Para invocar os demônios o mestre deve comprar um número de cartas de demônio, conforme o número de personagens (pag. 13) e uma, escolhe uma para colocar no fundo da pilha de demônios daquele tipo, e invoca o restante.

O tipo dos demônios segue a regra do jogador de maior nível.



O dado de demônios continua sendo rolado para mostrar onde o primeiro demônio deve surgir, mas agora cabe ao mestre decidir se os próximos vão seguir em ordem crescente ou decrescente.

PODERES DO MESTRE

O mestre têm 3 habilidades que podem ser usadas no início da rodada, antes dos personagens.

- Descarte 1 Carta e recupera 1 ponto de vida de um demônio.

- Descarte 2 Cartas e invoque um novo demônio no local que desejar, sempre sobre o símbolo de demônio na área.

- Descarte 2 Cartas e aumente o nível de possessão de um personagem em 1.

POSSESSÃO

Caso um personagem seja possuído e derrote outro personagem, o personagem possuído vence o jogo, e o mestre junto com os outros jogadores perdem a partida. O mestre pode usar os demônios para atacar o jogador possuído e diminuir sua possessão.

Se estiver jogando sozinho contra o mestre, e um personagem for possuído é fim de jogo, vitória do mestre.

Dificuldade

Existem três dificuldades para o jogo.

FÁCIL:

Não utilize a barra de **INVASÃO ARCANA**.

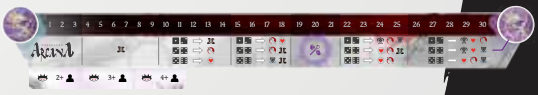
NORMAL:

Utilize a barra de **INVASÃO ARCANA** com o marcador no início, sobre a ilustração do Mundo sem poder arcano.



DIFÍCIL:

Utilize o verso da barra de **INVASÃO ARCANA**.



Paz Arcana

Campanha – 1 à 6 jogadores

Conheça um pouco da história de Possessão Arcana jogando seu modo campanha, enfrentando os seres supremos na busca de salvar o mundo. Nesse modo também é possível jogar com um Mestre da Possessão, obedecendo as regras da missão

Diferente do modo principal de jogo, onde você deve encontrar os três artefatos mágicos, aqui você terá o tabuleiro montado para cumprir os objetivos definidos.

As áreas do jogo devem ser montadas conforme apresentadas na missão e viradas para baixo; quando reveladas devem ser preenchidas, exceto com os artefatos, que só aparecerão em jogo quando solicitados.



Os heróis iniciam na área com o símbolo de primeiro jogador. Essa área não é preenchida com tesouros demônios ou ressonância arcana.

Leia o texto na caixa azul antes de iniciar a missão e o texto na caixa vermelha somente após concluir a missão.

Os personagens começam as missões somente com suas poções iniciais, e no nível 1, exceto se a missão dizer ao contrário.

É possível levar de uma missão para outra o personagem com seu nível e tesouros, nesse caso, quando a barra de invasão arcana chegar a 31, vire e use o lado difícil iniciando em 0; vire também a carta do o Greminion e use o lado difícil.

Um Brilho na Escuridão

Missão 01 – Tutorial

Schrondinger descobre os mistérios da magia e boatos da aparição de demônios começam a surgir. Depois de convocar um grupo de companheiros que compartilham da mesma habilidade de conjuração, eles saem para investigar os acontecimentos

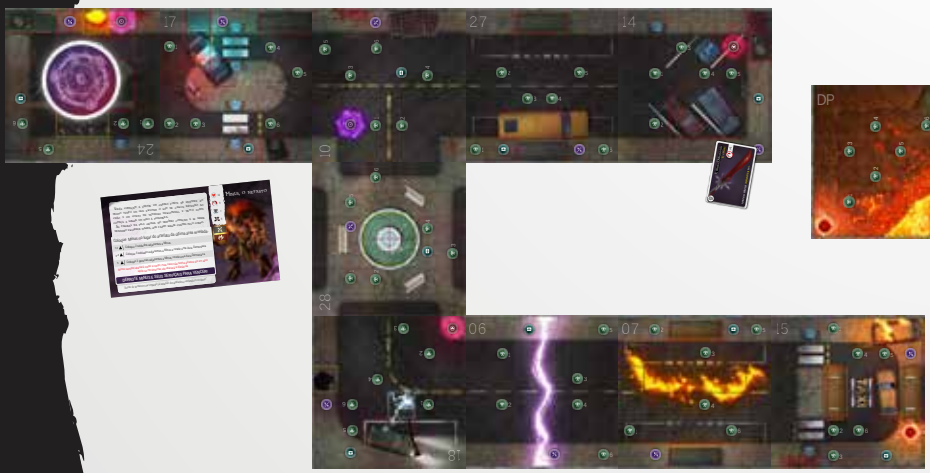
OBJETIVO: Chegar na área 15 e entrar na Dimensão Paralela para derrotar Minus. Desconsidere o evento da ficha de Supremacia e use somente os dados de combate de Minus.

PREPARAÇÃO: Separe a ficha de Supremacia de Minus, o Nefasto e coloque seu Stand no espaço 6 de demônios na Dimensão Paralela. Separe o tesouro Espada Demoníaca, e coloque ao lado da área 14. Ele será a recompensa para quem pegar o tesouro dessa área.

ÁREAS UTILIZADAS: 06, 07, 10, 14, 15, 17, 18, 24, 27, 28 e Dimensão Paralela.

OBS. ESPECIAL: Não usar a invasão arcana.

Muito machucado, Minus saiu correndo da Dimensão Paralela gritando por vingança. Obviamente que ele não ficou satisfeito com o resultado, mas nós estamos!



Procurando Problema

Missão 02



Minus fugiu e isso não é muito bom. Podemos sentir um forte poder arcano emanando pela cidade. Vamos conferir o que é esse poder, ir em busca do paradeiro de Minus e acabar com isso de uma vez por todas. Nossa cidade está em perigo!

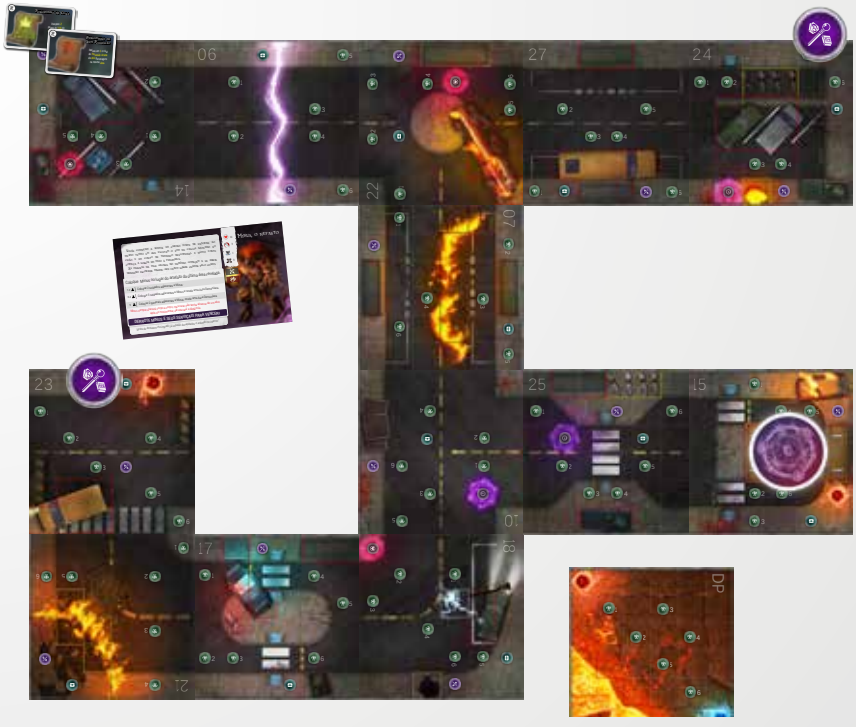
OBJETIVO: Encontrar a Pedra Arcana e derrotar Minus, o Nefasto. Ao encontrar a Pedra Arcana, resolva seus efeitos, revele a ficha de **Supremacia de Minus** e siga suas instruções.

PREPARAÇÃO: Separe o Artefato Pedra Arcana e um Artefato Falso que aumenta Possessão, vire os dois para baixo e embaralhe. Coloque um sobre a Área 24 e outro sobre a Área 23. Separe os tesouros, Pergaminho de Cura e Pergaminho de Anti-Possessão, e coloque próximo da Área 14. Estas serão as recompensas para quem pegar o tesouro dessa área.

ÁREAS UTILIZADAS: 06, 07, 10, 14, 15, 17, 18, 21, 22, 23, 24, 25, 27 e Dimensão Paralela.

Antes de ser derrotado de uma vez por todas, Minus nos surpreendeu com uma investida final pegando a Pedra Arcana da minha mão. Consumindo sua última gota de poder, ele criou um pequeno portal por onde atirou a pedra. Exausto, ele caiu em seu leito de morte resmungando suas últimas palavras...

- Isso ainda não terminou, eu não sou o primeiro e nem o último, só queremos o que é nosso por direito. Vocês humanos imundos roubaram de nós! Sem os artefatos vocês nunca vão impedir a invasão.



Agora está, Agora não está

Missão 03

Enigma, o Sereno surge na nossa frente mesmo antes do corpo de Minus se dissolver por completo no asfalto.

- Era de se esperar que Minus não teria capacidade de enfrentar vocês. Ele era tão fraco que vocês deveriam ter vergonha do que fizeram com ele. E podem apostar que todos vocês pagarão por isso.

Enigma desaparece na escuridão com um sorriso maligno estampado no rosto.

OBJETIVO: Encontre o Artefato Livro do Aprendizado. Assim que encontra-lo revele a ficha de **Supremacia de Enigma** e siga suas instruções.

ÁREAS UTILIZADAS: 02, 06, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 21, 22, 23, 24, 25, 27 e Dimensão Paralela.

PREPARAÇÃO: Separe o Artefato Livro do Aprendizado e mais um Artefato Falso aleatório. Deixe-os virados enquanto os coloca aleatoriamente nas áreas 24 e 15.

Separe a carta Bastão das Almas e coloque próximo da Área 23. Separe também o tesouro Tênis Escarlate e coloque na Área 14. Estas são as recompensas dos tesouros das respectivas áreas.

Separe a ficha de supremacia de Enigma, o Sereno.

Enigma com uma expressão serena diz:

- Como pode tanta petulância? Dessa vez vocês conseguiram, mas ainda precisam de mais dois artefatos. Sem eles nada farão.

Enigma se transforma em matéria arcana e se dissipa no ar.



Perigo Eminente

Missão 04

Em sua busca pelos artefatos mágicos, você encontra um rastro de sangue e destruição pela cidade. A onda de demônios só está aumentando e isso só tende a piorar.

Vocês decidem seguir o rastro de destruição na busca de encontrar seu criador.

OBJETIVO: Chegar na área 24. Assim que chegar revele a ficha de **Supremacia de Abaddon** e siga suas instruções. Se a Invasão Arcana chegar a 31, a missão falhou.

PREPARAÇÃO: Separe dois artefatos falsos que aumentam a Experiência em +1 e dois artefatos falsos que reduzem a Experiência em -1. Aleatoriamente, coloque eles virados nas Áreas 08, 16, 19 e 27.

Separe a ficha de Supremacia de Abaddon, o Defensor.





OBS. ESPECIAL: Ao revelar a Área 16, todos os personagens aumentam 1 nível imediatamente.

ÁREAS UTILIZADAS: 03, 04, 07, 08, 13, 16, 17, 18, 19, 21, 23, 24 e 27.

Abaddon cai de joelhos e esmurra o chão:

- Não consegui vencê-los, mas a destruição virá pelas mãos de meus companheiros.

Ele começa a se fundir com o asfalto e você sente um tremor sob seus pés.

O chão começa se abrir e a cratera fica cada vez maior. É possível ver ao fundo um portal se abrindo. De repente, uma lufada de vento empurra todos para dentro da cratera.



Traidor?

Missão 05

Ao cair no portal o grupo fica inconsciente. Com dores pelo corpo, arranhões e esgotados, o grupo acorda num beco sujo e estreito.

Assim que todos se recompõe, percebem que um deles sumiu. Sem hesitar, todos saem desesperados à procura do companheiro perdido.

OBJETIVO: Encontrar o personagem perdido e reverter sua possessão.

PREPARAÇÃO: Separe os tesouros Traje de Vigor e Sábia Cartola e coloque-os aleatoriamente na Área 23 e 24. Ao pegar o tesouro nessa área receba a respectiva recompensa.

ÁREAS UTILIZADAS: 01, 03, 04, 06, 07, 08, 10, 14, 15, 18, 19, 21, 22, 23, 24, 25, 28 e Dimensão Paralela.

OBS. ESPECIAL:

* Deve ser jogada com no mínimo 2 Jogadores;
* Um dos jogadores inicia com seu personagem Possuído, com marcador de Possessão em 10, no espaço 4 de Demônios na Dimensão Paralela e pega uma carta de Possessão.
* A Área 15 começa revelada.
* Os demônios podem atacar o personagem possuído, e o dano causado é subtraído de sua vida, podendo o levar à derrota.

O personagem possuído também pode atacar e derrotar os demônios. Para todos os efeitos, a recompensa de experiência e os demônios que devem aparecer ao revelar área para o personagem possuído conta como se fosse para 2 jogadores.

Assim que conseguem reverter a possessão do companheiro perdido, ele diz:

- Desculpem-me amigos, mas eu fiz tudo o que podia. Depois que caímos pelo portal, me lembro de estar em uma sala escura e pequena, onde uma grande força me atraia para perto dessa pedra.

Ele retira a Pedra Arcana do bolso e entrega aos seus companheiros. Este é o segundo artefato que procuravam.



Represália

Missão 06

Após caminharem algumas quadras, um espectro fantasmagórico montado num cavalo surge à frente do grupo. Um sussurro ecoa pelo ar.

- A morte está espreitando, se quiserem o terceiro artefato, estarei esperando.

O sussurro era do demônio Prinny, o Justo, que repentinamente cria um Minus feito de Poder Arcano. Eles seguem em direção a Dimensão Paralela, deixando rastros de uma chama verde pelo caminho.

OBJETIVO: Chegar na área 04. Assim que chegar revele a ficha de **Supremacia de Prinny** e siga suas instruções.

ÁREAS UTILIZADAS: 01, 02, 04, 06, 07, 08, 14, 15, 17, 18, 19, 21, 24, 25 e Dimensão Paralela.

PREPARAÇÃO: Separe dois tesouros Pergaminho de Cura e coloque-os na área 24 e 19. Ao pegar o tesouro nessa área receba a respectiva recompensa.

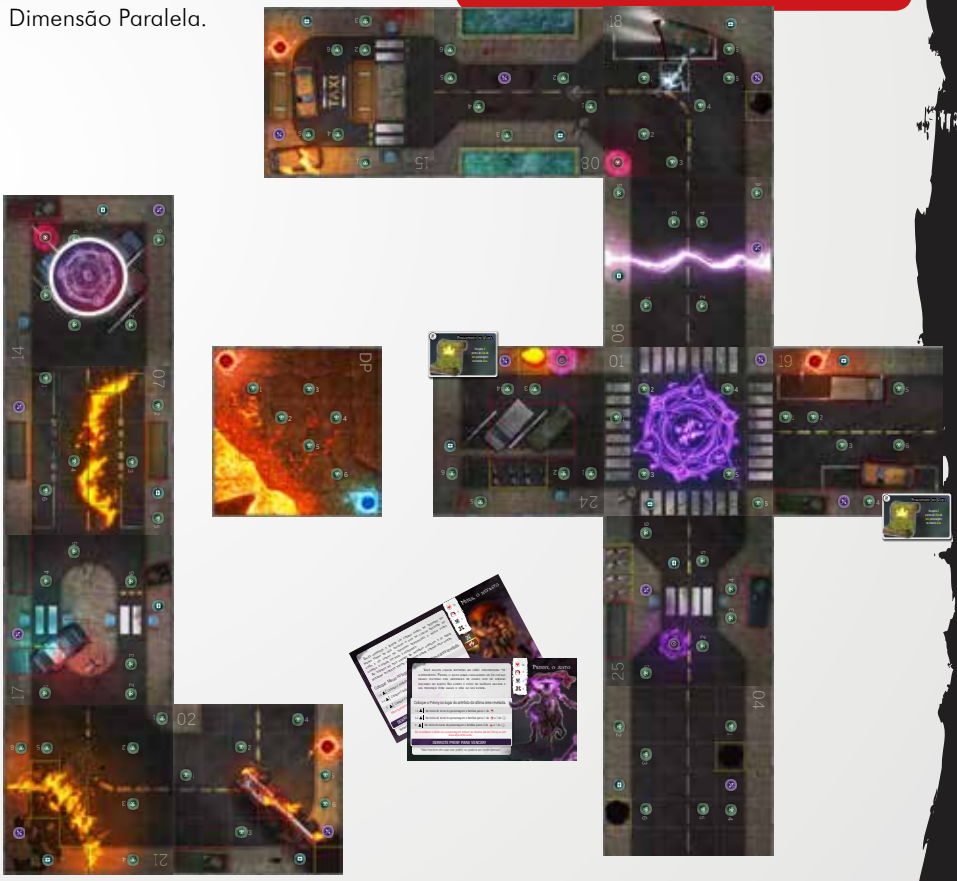
Separe a Ficha de Supremacia de Minus, o Nefasto e Prinny, o Justo. Coloque Minus no espaço 1 da Dimensão Paralela com 8 pontos de dano, (desconsidere o evento da ficha de Supremacia de Minus, use somente os dados de combate).

A Área 15 já inicia revelada.

Prinny começa a desaparecer.

- Quem diria que eu seria derrotado por um grupo como o de vocês? Mas sou Justo e cumprirei minha parte do trato.

Infelizmente não sei onde está o último artefato, pois sou apenas um peão na batalha por algo maior. De qualquer forma procure pelos Ortros, eles sabem onde está. Porém, não esperem justiça por parte deles, na verdade, vocês estão indo de encontro a morte.



Em Busca da Solução

Missão 07

Prinny concedeu informações valiosas ao grupo, então não é hora de desistir.

- Vamos procurar esses tais Ortros, se conseguimos tirar dele a informação que precisamos poderemos salvar nossa cidade.

Com as informações dadas por Prinny a busca começa. Está tão perto de terminar!

OBJETIVO: Revelar dois artefatos falsos.

Quando o segundo artefato falso for revelado, revele a área onde ficou o último artefato, e revele-o também (o efeito acontece ao último personagem que fez sua jogada). Por fim, revele a ficha de **Supremacia de Ortros** e siga suas instruções.

PREPARAÇÃO: Separe os tesouros Jaqueta Sobrenatural, Pergaminho de Cura e Explosão, e coloque-os aleatoriamente na Área 14, 23 e 24. Ao pegar tesouro nessas áreas receba a respectiva recompensa.

Separe a Ficha de Supremacia de Ortros, o Parcial e seu respectivo stand.

Selecione aleatoriamente 3 Artefatos Falsos e coloque-os virados nas áreas 10, 15 e 18.

ÁREAS UTILIZADAS: 01, 04, 05, 06, 07, 08, 10, 14, 15, 17, 18, 19, 22, 23, 24, 25, 27 e Dimensão Paralela.

OBS. ESPECIAL: Ortros pode ficar em uma área que não tem acesso aos heróis. Nesse caso ele ficará parado até que tenha uma área de acesso.



- Vocês me derrotaram, mas não posso entregar o que querem.

Com um movimento de seu punho o cajado do conhecimento voa de encontro as suas mãos.

- Tenho certeza que Nay, a Dominadora manterá o cajado longe de vocês. Além disso, ela vai adorar o fato de eu ter enviado novos escravos, o cajado desaparece.

Sigam o rastro Arcano que a encontrarão, junto com sua morte.

Ortros cai no chão soltando sua última gargalhada de triunfo!

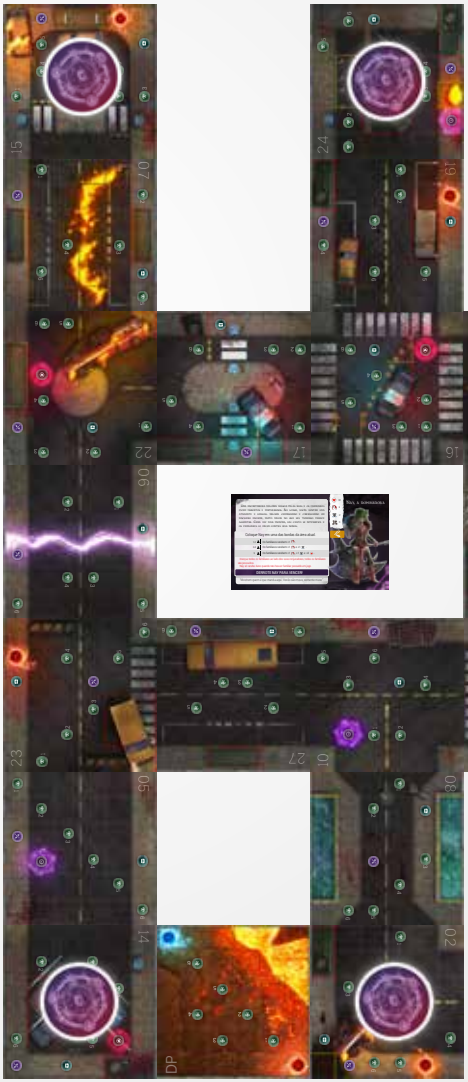
Acerto de Contas

Missão 08

- Chegamos ao local que Ortros nos designou, vamos nos separar e procurar a tal Nay. Mas cuidado, essa batalha será muito perigosa!

O grupo se separa a fim de cobrir o maior número de locais possíveis. Falta pouco para terminar com essa confusão.

ÁREAS UTILIZADAS: 01, 02, 05, 06, 07, 08, 10, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 21, 22, 23, 24, 25, 27, 28 e Dimensão Paralela.



OBJETIVO: Revelar 10 áreas. Ao revelar a última área necessária role o dado de demônio e coloque o Cajado do Conhecimento na área conforme o resultado no dado. Ao revelar esse Artefato revele a ficha de **Supremacia de Nay** e siga suas instruções.

28 | 15 24 | 14 02 | Dimensão Paralela

PREPARAÇÃO: Separe a Ficha de Supremacia de Nay, a Dominadora, seu stand e o artefato Cajado do Conhecimento.

OBS. ESPECIAL: As áreas 02, 14, 15, 24 e 28 começam reveladas e não contam para o objetivo. Cada personagem deve começar sozinho em uma dessas áreas.

Para subir de nível considere a tabela de experiência para 2 jogadores.

Ao revelar uma área, o número de demônios que aparecem é igual ao número de personagens adjacentes a área revelada.

Quando os Greminions aparecerem, considere a Dimensão Paralela como área inicial.

Após uma batalha sangrenta, Nay derruba seu Machado a sua frente.

- Chega! Vocês venceram dessa vez. Talvez esse domínio não possa ser meu.

Ela joga um pequeno pergaminho a sua frente, vira as costas e sai andando deixando um rastro de sangue e desaparece...

Fim da Guerra

Missão 09

Após algumas pesquisas, Schrondinger revela os segredos ocultos no pergaminho que Nay deixou.
Ele traz o local e o ritual para usar os artefatos e fechar os portais demoníacos.
- Finalmente vamos ficar livre desse inferno!

OBJETIVO: Com uma ação posicione os artefatos na área 01, assim que posicionados, coloque o marcador da Invasão Arcana no 10 e dê inícios as ondas demoníacas. Resista às ondas demoníacas até que a última seja derrotada (invasão 30).

PREPARAÇÃO: Separe os tesouros, Espinhos Arcanos, Pergaminho de Cura e Mimic, e coloque-os aleatoriamente na Área 14, 15 e 24. Ao pegar o tesouro dessas áreas receba a respectiva recompensa. Cada personagem pega um tesouro adicional (descarte e pegue outro no caso de armadilha).

Embaralhe todas as fichas de supremacias juntas e coloque-as viradas perto do mapa.

As áreas 14, 15 e 24 não podem ser acessadas até as ondas começarem.

Greminions só aparecem na Hora do Caos após a rodada 11, e aparecem se não houver demônios em jogo antes das ondas de demônios.



ÁREAS UTILIZADAS: 01, 04, 06, 14, 15, 17, 24, 25 e 27.

OBS. ESPECIAL: Os personagens já iniciam a missão no Nível 3.

As áreas começam reveladas e o número de demônios que devem aparecer é conforme o número de jogadores, assim como é feito ao abrir áreas.

A tabela ao lado representa o que deve surgir na rodada conforme o número da barra de invasão. A primeira onda demoníaca aparece na rodada 11, e aparecem no final da rodada dos personagens.

AOS BRAVOS AVENTUREIROS, QUE QUEREM CONTINUAR ESSE DESAFIO E TESTAR SEUS LIMITES.

Na primeira vez que o Supremo revelado na rodada 30 é derrotado, vire a barra de invasão arcana para o modo difícil e coloque o marcador na rodada 10. Vire também a carta do Greminion para o modo difícil.

Para as próximas vezes que derrotar os Supremos da rodada 30:

- Recue o marcador da Invasão Arcana para 10;
- Coloque uma Aura Demoníaca em jogo (as auras colocadas dessa forma não podem ser substituídas, sendo um evento permanente).
- Ao colocar demônios ou supremos em jogo, coloque um adicional.

Até onde pode aguentar?

Invasão	Ação
11	Demônios na área 24, tesouro na área 25.
13	Demônios na área 15, tesouro na área 06.
14	Revele uma Aura Demoníaca.
15	Demônios na área 14, tesouro na área 17.
17	Demônios na área 24.
18	Revele um Comando Infernal.
19	Demônios na área 15.
20	Revele uma Aura Demoníaca.
21	Demônios na área 14.
22	Demônios na área 04, tesouro na área 27.
24	Demônios na área 27, tesouro na área 04.
27	Supremo na área 24, tesouro na área 25.
28	Demônios na área 15 e na Área 06.
29	Revele uma Explosão Arcana.
30	Revele um Comando Infernal.
	Supremo na área 04, tesouro na área 01.

Vitoriosos, todos os conjuradores caem esgotados. Foi uma longa batalha contra muitos demônios, e o cheiro de sangue exala por toda a rua.

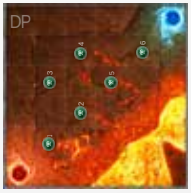
Após o último demônio dar seu último suspiro, um clarão vindo dos artefatos sobe ao céu, iluminando toda a cidade;

- Olhem! O ritual parece ter funcionado.

De repente um Greminion ainda vivo surge entre as carcaças mortas na rua e corre em direção a luz.

Uma enorme explosão acontece. Os artefatos são atirados para longe e mais uma vez os artefatos se dispersam.

- Estávamos tão perto, não pode ser...







A Magia Nunca Termina

Missão 10

Promoção do Financiamento Coletivo

Os artefatos se espalharam e devemos ir em busca deles novamente.

Durante as buscas ouvimos rumores de crianças desaparecendo pela cidade, e a cada dia só aumentava.

- Vamos investigar, isso é muito grave!

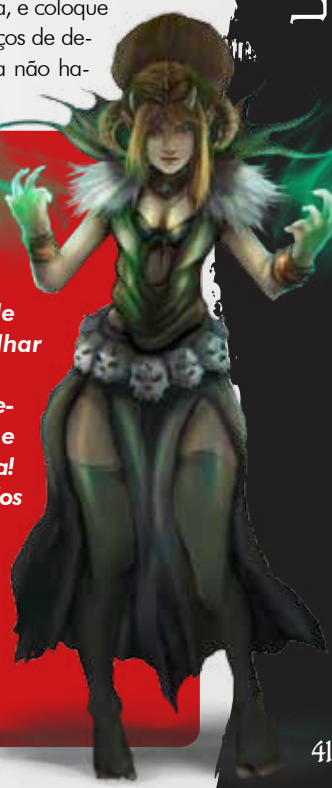
OBJETIVO: Encontrar o Covil da Annie. Quando encontrada, revele a ficha de **Supremacia de Annie** e siga suas instruções.

PREPARAÇÃO: Separe a Ficha de Supremacia Annie, a Insana e a área Covil da Annie.

Embaralhe aleatoriamente 18 Áreas, e coloque aleatoriamente entre as 4 últimas Áreas o Covil da Annie **"CA"**.

ÁREAS UTILIZADAS: 18 Aleatórias, Covil da Annie e Dimensão Paralela.

OBS. ESPECIAL: Para dar início a missão, revele a primeira área, e coloque os personagens nos espaços de demônios. Na primeira área não haverá demônios e tesouros.



Annie é derrotada e seu poder armazenado explode emanando por toda cidade.

Schrondinger cai de joelhos, com um olhar de desespero.

- Muitas crianças tiveram suas vidas tomadas e não pudemos fazer nada!

Após alguns segundos de silêncio, ela se levanta decididamente.

- Não posso me deixar abater, não salvamos essas, mas ainda podemos salvar muitas outras.

O Viajante Sem Mundo

Missão 11

Exclusivo do Financiamento Coletivo

Explosões e gritos podem ser ouvidos, algumas pessoas passam correndo ao seu lado e atrás dela uma horda de Greminions.

Vocês os combatem, mas parece vir mais de onde esses vieram!

OBJETIVO: Encontrar o Greminion Líder. Assim que encontrar, revele a ficha de **Supremacia de Tobias** e siga suas instruções.

PREPARAÇÃO: Embaralhe os 2 marcadores de Greminions e coloque 1 em cada área conforme mostra a ilustração do tabuleiro (marcadores do Tobias).

Separe a ficha de supremacia de Tobias, o estrategista, e embaralhe as restantes.

ÁREAS UTILIZADAS: 04, 06, 07, 08, 10, 11, 14, 15, 17, 24, 27, 28 e Dimensão Paralela.

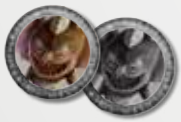


MARCADOR DE GREMINION

Existem dois marcadores de Greminions, representado de um lado pela face de Tobias e o outro lado Greminion.

O marcador falso está em preto e branco e o marcador verdadeiro está colorido.

Você deve encontrar o marcador colorido!



OBS. ESPECIAL:

Os personagens já iniciam a missão no Nível 4.

Quando um aliado acessar a área **28**, revela uma ficha de supremacia e ignore seu evento. Ao derrotar o demônio Supremo revelado, todos os personagens recebem 2 níveis.

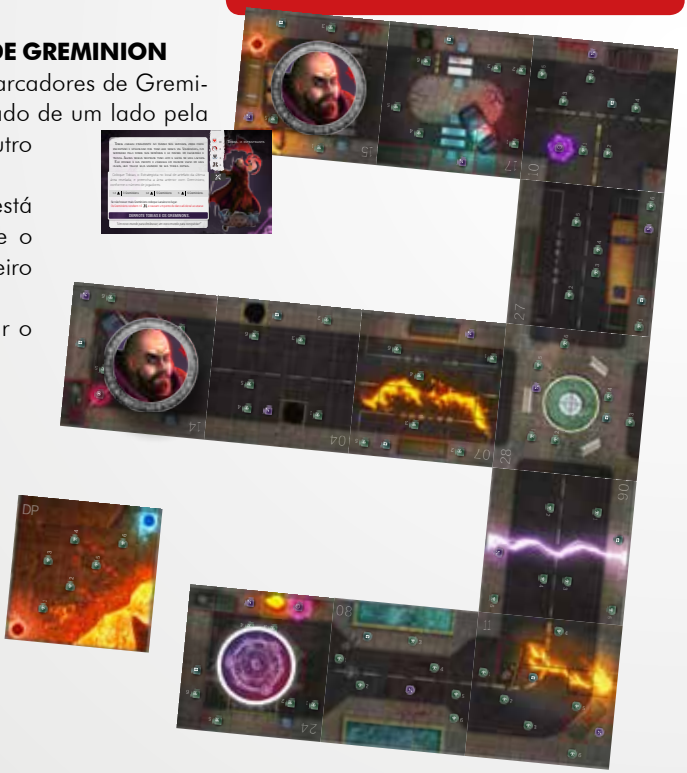
Em cada área revelada deve ser adicionada um Greminion após os demônios.

O olhar profundo e triste de Tobias comovem seus sentimentos e vocês ficam imóveis pela tamanha tristeza.

Virando as costas para ele, e torcendo para que ele encontre esperança em sua vida, vocês escutam um grito. É Tobias agonizando de dor, com uma faca cravada no meio do peito.

- Esse não é meu mundo, se não posso voltar para minha vida, não tenho motivo para continuar aqui.

O corpo cai ao chão, e você se pergunta: "Será que os demônios não procuram transformar nosso planeta num habitat ideal para eles?" A dúvida te corrói.



Treino Mágico

Versus – 2 à 6 jogadores

Após meses a batalha ainda continua. Precisamos ficar mais fortes!

Criamos um método de treino de batalha para forçar nossos poderes além do limite. Construímos cópias artificias de demônios para testarmos suas forças e entramos nessa arena para testar nosso vigor.

Esse é um modo de jogo que pode ser jogado de jogador contra jogador ou equipe contra equipe.

OBJETIVO

Acumular maior número de pontos de batalha. Em equipe soma-se os pontos de todos da equipe.

FIM DE JOGO

A partida termina nas seguintes situações:

- Todos os artefatos foram coletados;
- A barra de invasão arcana chegar a 31;
- Um personagem for derrotado pela segunda vez.

Revele os **artefatos** que coletou, some sua pontuação com a dos **marcadores** e seu **nível**.

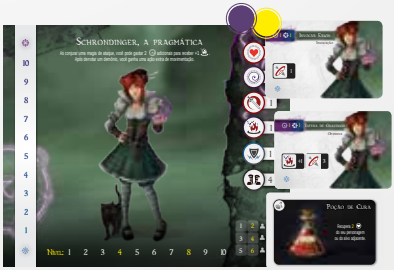
Que vença o melhor.

Preparação

Separe todos os componentes como no modo de jogo Heróis Arcanos, removendo a carta de Greminions e as Cartas de Possessão.

PERSONAGENS

Cada jogador seleciona um personagem, mas deve seguir as regras do modo Guerreiro Arcano "Modo Solo", com 2 cartas de magias inicias (1 a sua escolha sem pré-requisito e outra de invocação do familiar), e com seu familiar invocado ao seu lado. Além dos marcadores convencionais, coloque 2 marcadores sobre sua ficha, 1 amarelo e 1 roxo.

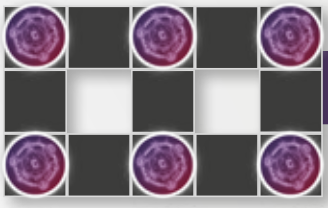


CENÁRIO

Para montar o cenário cada jogador deve colocar 1 área de jogo até que o cenário seja formado. Todas as áreas devem se encaixar.

As áreas com o símbolo de primeiro jogador é onde cada personagem pode começar. Lembrando que esse posicionamento tem limite de um personagem (acompanhado de seu familiar) por área.

Não fique preso aos exemplos abaixo, crie seus próprios cenários.



Para 2 à 4 jogadores.



Para 4 à 6 jogadores.

ARTEFATOS

Separe o número de artefatos igual ao número de áreas que formam o cenário.

Quando um personagem coletar um artefato, ele não deve ser revelado, nem mesmo para quem o pegou. O jogador simplesmente deixa à sua frente sem revelar.

ABERTURA DE ÁREAS

Ao abrir uma área o número de demônios que deve surgir é baseada no número de aliados na área atual. As cartas dos demônios que são revelados ficam sobre a mesa em posse do jogador do lado esquerda àquele que revelou.

O jogador em posse das cartas será o controlador desses demônios.

TURNOS DOS DEMÔNIOS

Os demônios serão controlados pelo jogador que possui sua carta. O último jogador da rodada é o primeiro a controlar seus demônios, seguindo em sentido anti-horário até que todos tenham controlado seus demônios.

O primeiro jogador a controlar os demônios, pode invocar um conforme seu nível, em qualquer área em espaço de demônios, mas só poderá controlar ele no próximo turno.

Demônios não podem atacar seus controladores, e nem seus controladores podem atacar seus demônios.



PONTUAÇÃO

Cada artefato coletado concede uma pontuação diferente:

- *Falsos (Efeitos Negativos)*: **1 Ponto**;
- *Falsos (Efeitos Positivos)*: **2 Pontos**;
- *Verdadeiros*: **3 Pontos**.

O Nível que seu personagem se encontra no final da partida também conta pontos.

Exemplo: Nível 6 = **6 Pontos**.

Os marcadores adicionais colocados sobre sua ficha do personagem contam pontos.

2 Pontos **3 Pontos**

PERSONAGEM EM POSSESSÃO

Quando um personagem é possuído pela ação de um jogador adversário, o jogador que causou a possessão recebe o **marcador amarelo** desse personagem e um artefato dele aleatório.

O personagem que for possuído retorna à sua área inicial, vira sua ficha, aumenta em 1 seu nível e recupera toda sua mana e vida.

DERROTANDO UM PERSONAGEM

Se um jogador for derrotado por perder toda sua vida, ele deve passar um marcador ao adversário que causou sua derrota, um artefato aletório que possui e virar sua ficha assumindo sua outra forma.

O personagem deve voltar para área inicial, elevar seu nível em 1 e recupera sua mana e vida.

Quando o personagem possuído for derrotado, ele deve passar seu **MARCADOR ROXO** para o outro personagem.

Quando um personagem lúcido for possuído ou for derrotado ele deve passar seu **MARCADOR AMARELO** ao jogador causador.

Se um personagem for derrotado ou possuído sem interveção de outro jogador, considere o primeiro jogador à esquerda como causador.

EXPERIÊNCIA

Para elevar o nível do personagem, considere a tabela de experiência de 2 jogadores.

Para partidas em equipe, a experiência ganha ao derrotar demônios somente é recebida pelo personagem que o derrotou.

INICIANDO

Antes de dar início, todos os jogadores jogam o dado de demônio e somam o resultado ao valor de movimento de seu personagem. O jogador com maior resultado é o primeiro jogador; em caso de empate role novamente.

Em partidas em equipe, a posição dos jogadores na mesa é muito importante. Evite de ficar dois jogadores da mesma equipe lado a lado, pois isso pode contar como uma vantagem.

E que os jogos comecem!

Pergunte a Schrondinger (F.A.Q.)

Sra. Schrondinger a Crowley tem uma magia de montaria, como represento em jogo ela montada?

O jogo traz um stand de acrílico com a imagem de Aliester o familiar de Crowley. Coloque o stand em jogo e Crowley sobre ele representando que está montada.

Schrondinger a Crowley tem uma habilidade para montar em seu familiar. Os equipamentos continuam concedendo bônus a ela?

Caro feiticeiro, como a carta de montaria diz somente use a Capacidade Física e Poder Mágico da Crowley enquanto estiver montado, o mesmo vale para seus equipamentos e bônus.

Querida Schrondinger, o familiar não pode equipar um tesouro, mas ele pode carregá-lo? Tipo usar uma ação para segurar e o movimento para levar até meu personagem?

Sim caro amigo, ele pode segurar e levar o tesouro até o personagem mas irá usar uma ação para passar ao personagem, não necessariamente para seu invocador.

Schrondinger, o familiar pode revelar o artefato? Ele pode pegá-lo e o efeito vir para meu personagem?

Mestre feiticeiro, seu familiar pode revelar o artefato, mas quem sofre as consequências é quem revelou. Se foi o familiar, o efeito ocorre nele, exceto quando for mana ou expêriencia, pois elas estão ligadas diretamente ao conjurador.

Mestra! Posso me mover pela área de um aliado durante meu movimento?

Sim jovem aprendiz, seu aliado concederá espaço para você passar.

Sábia conjuradora, ao usar a habilidade passiva do Arquim terei o custo em mana e possessão. Tenho que usar a mesma magia?

Sim você terá que gastar sua preciosa mana, e elevar sua possessão, mas não há necessidade de usar a mesma magia, porém precisa ser uma magia do tipo ofensiva.

Em minhas duas ações posso atacar fisicamente e lançar uma magia? Pode lançar duas magias?

Não é possível fazer um ataque físico e lançar uma magia ofensiva, mas você pode lançar duas magias respeitando o limite de um ataque por turno.

Algumas magias reduzem atributos dos demônios, empurram ou criam obstáculos, elas não são consideradas ataque.

O que significa o marcador de caveira?

Das profundezas do mundo paralelo uma bruxa guardas crânios infantis para seus rituais. Essas caveiras são usadas junto com a Ficha de Supremacia da Annie, a Insana. Essa ficha é promoção do financiamento coletivo.

Conjuradora suprema, para que serve os marcadores de fogo e muro de pedras?

Arquim e Flamel tem magias que criam obstáculos. Arquim cria obstáculos de fogo e Flamel de terra. Use esses marcadores para identificar os locais onde o obstáculo é conjurado.

Ao continuar o desafio da missão 9, toda Aura revelada fica ativa para sempre? E os demônios, simplesmente coloco mais um no início?

Não, depois de completar a tabela pela segunda vez, somente as auras reveladas dessa forma são fixas.

Caso tenha revelado uma outra aura fixa que já esteja em jogo, descarte e revele uma nova.

Sobre os demônios, você deve colocar um adicional para cada aparição de demônios no mapa. O mesmo vale aos Supremos.

Os Conjuradores

Nosso agradecimento à todos os conjuradores que tornaram esse sonho realidade.

Ace Barros
Adalto Picotti Junior
Agamenon Lapa
Agamenon Lapa
Alan Belart
Alan Mc Comb
Alan Patric Camilo Barizon
Alexandre Gama
André Luiz Girol
Angela Yumi Nakamura
Ângelo Gabriel Mikarin
Antônio Henrique Botticelli
Antonio Zanatto Junior
Arnoldinho Hehr
Arthur Franca
Artur Felipe B. de Carvalho Fonseca
Bernardo Antonio Gasparotto
BG Express
Bruno Bacelar
Bruno Machado
Bruno Teixeira
Bruno Verderame
Carlos Bergonzini
Carlos Botelho da Costa
Carolina de Castro
Cassiano Sobiray
Chris Jenkins
Christopher Mamed
Cícero Kreusch Jr.
Cleiton Carlos De Sousa Duarte
Contribuidor
Daniel Pitta
Daniel Silva Kantor
Deivson T da Costa
Demian Machado
Diego Bianchini Martins
Diego de Souza concer
Diego Loz
Digo & Tathi Gozzi de Lima
Diogo Lima
Douglas Ayres
Edimar Mensor Bento
Eduardo Feitoza
Eduardo Gehrt Duarte
Eduardo Maciel Ribeiro
Emmanoel Tolentino
Empório Jogos
Equipe Ludo Starter
Eraldo Portugal Wille Junior
Erik Soares
Evanio Bauer
Fábio Fabene
Fábio Santos
Fabrício Costa
Fabricio Delgado
Fabrício dos Santos
Felipe Almeida
Felipe Antonialli
Felipe Rodrigues de Oliveira
Felipe Grisi
Felipe Heck Soares
Felipe Migoto de Almeida
Felipe Sewaybricker
Felipe Wawruk Viana
Fernando Couso Correa
Fernando Simoni Espindola
Filipe Soares Viana
Flavio Carvalho de Luca
Francis Weslen R. Longo
Francisco Duarte Ferreira
Francisco Edilvo Nunes Lima Filho
Francisco F. de Queiroz Martins
Gabriel Almeida E Silva
Gabriel Escobar
Gabriel Godoy
Gabriel Guedes Souto
Gabriel Refundini de Oliveira
Gebson Mendes
Giovanni Diniz Frois
Glauco Batista Pereira
Guilherme Carrion
Guilherme Otávio
Guilherme Shiba Goto
Guilherme Trolly de Brito Lopes
Guilherme Vasconcelos
Gustavo De Paula
Gustavo Dias
Gustavo Enrique Mariano
Gustavo Lyra
Hands Board Games BAR
Helio Góes
Henrique Capela Alves
Hugo Câmara
Ighor Pozzer
Jaderson Eduardo Soares
Jardanes Carrara Monfardini
Jardel Ludostarter
Jefferson Pimentel
Jhony Kennyth Viebrantz
João José Gois
João Luiz Alves Nunes
João Menezes
João Roberto Pereira Jr
João Santaroza
João Victor Cunha Oliveira Gomes
Joaquim Brito Fernandes
Jogi Sato
Jonataslima.com :)
Jonathan Sampaio
Jorge Alberto Mota Neves
José Augusto Pereira Rabello
José Carlos N Medeiros
Joshua Kritz
Juhan Scardelato
Juliana Nieto
Julio César Campos
Kassio Felipe Braga
Kauê Rodrigues
Leandro Cezar Cordeiro
Leandro Fernandes
Leandro Fonseca
Leandro Pedroso
Leandro Queiroz Trepador
Leonardo Andrade
Leonardo Carvalho
Leonardo Goulart
Lucas G.H. Silva
Lucas Lopes Moreira
Lucas Loureiro
Lucas Spanghero
Luis Brueh
Luis Guilherme B G Ruas
Luiz Arnaldo Menezes
Luiz Feitosa
Luiz Pinheiro
Lysandro Luiz
Ly Pucca
Malcom Robert Teodoro
Manuel Gomes
Marcel Bonifacio
Marcelo Bongiorno
Marcelo Portes
Márcio Fernandes
Marcio Jose Baldo
Marco Antônio Nogueira
Marcos Barreto
Marcos F de G Trova
Marcos Teixeira Magalhães Lima
Marcosvinicius Alves Fernandes
Marcus Martins
Mateus Andrade
Matheus Despessiani Kunz
Mauri Borges de Carvalho
Michael Carreri Alves
Miguel D Lisboa
Monica da Costa
Naiara Corá
Nanci Bonfim
Newton Monteiro
Norman Sa
Otto Araujo
Pâmela Inácio
Patric Castanha Maffi
Paul e Priscila Schmitz

Paulinho Vicentin
Paulo Dihl
Paulo Henrique Francio Knabben
Paulo Nesello Künzel
Pedro Gonçalves
Pedro Neves
Pierry Rodriguez
Rafa Almeida (LdG Studios)
Rafael Ferreira
Rafael Gobis
Rafael Vasconcelos Silva
Ralph Gomes
Raphael Carmo
Raphael Furlan Grivol
Reider Fávero
Reinaldo Fróes
Renato José Lopes
Renato Morroni
Renato Nardelli
Ricardo de Abreu Lessi
Roberto Frederico De Almeida Lima
Roberto Silva Levita
Rodolfo Araujo Rodrigues
Rodrigo Silva
Rodrigo Soares
Roger Franco Santana Ramos
Rogerio Ap. de A. Lopes
Ronald Siqueira
Ruan Lima de Alencar
Rubens Martins Lopes Neto
Samuel Paiva
Sanderson Gomes Virgolino
Sandro Carlos Silva
Sergio Ferreira Martins Garcia
Sergio Lourenço
Silvani Neri da Silva
Thiago da Silva
Thiago Seghatti de Paula Magalhães
Thiago Sena Dantas de Oliveira
Thiago Shigueo Kachiwasaki
Thiago Soares Leite
Tiago Oliveira
Tiago Souza Araujo
Tony Thiago
Ulisses Silva de Sousa
Uriel Furtado
Vially Israel Lopes Aragão
Victo Alexsandro
Victor José
Vinícius Brandão
Vinicius Chacon
Vinicius Guerreiro Vieira
Vinicius Rodrigues dos Santos
Vinicius Sant Ana
Vitor Iago Pereira Dias
Vitor O Ruivo
Wagner Bastos
Wagner Santos
Walace Lucca
Walter Ribeiro Feliz
Wellington de Souza Mitrut
Wesley Mauricio Silva
William Barbosa de Souza

bgexpress.com.br
atendimento@bgexpress.com.br

facebook.com/groups/igrejota

pittasstore.com.br
pittasboardgames@gmail.com

boardup.com.br
contato@boardup.com.br

gameofboards.com.br
gameofboards@yahoo.com.br

shogunlivraria.com.br
shogunlivraria@hotmail.com

facebook.com/covildalua
covildalua@gmail.com

tabulaquadrada.com.br
contato@tabulaquadrada.com.br

emporiojogos.com.br
emporiojogos@gmail.com

manticoregamestore.com.br
contato@manticoregamestore.com.br

tocadoruivo.com.br
facebook.com/TocaDoRuivo
tocadoruivo@gmail.com

POSSESSÃO Arcana

SHERLOCK S.A.

Livro de Regras V. 1.00