

Slay the Spire



O Jogo de Tabuleiro



Regras

Slay the Spire

O Jogo de Tabuleiro

Visão Geral

Slay the Spire é uma aventura cooperativa no estilo Rogue! Monte um baralho único, encontre criaturas bizarras, descubra relíquias de imenso poder e, por fim, esteja forte o suficiente para derrotar o Chefe no fim do Ato!

Slay the Spire é um jogo de **Construção de Baralho**. Isto significa que cada jogador começa com um baralho de cartas simples que pode ser melhorado adicionando cartas ou removendo-as.

Slay the Spire também faz parte do **estilo Rogue**. Isto significa que, quando você morrer (e vai morrer!), você precisa começar do zero. Aprenda com seus erros e tente novamente!

Sumário

Componentes	3
Preparação	4-5
Sua Área	6
Seu Baralho	7
Recompensas	8
Remover, Aprimorar, Transformar	8
O Mapa	9
Preparação do Combate	10-11
Rodada de Combate	12-13
Ações dos Inimigos	13
Ações & Efeitos	14
Alvejando & Modos	15
Personagens	16-17
Perguntas Frequentes	18-19
Habilidades Ativas	19
Desbloqueios & Ascensão	20
Conquistas & Escalada Diária	21
Ato IV & Regras de Início Rápido	22
Regras Opcionais	23
Créditos	23
Habilidades & Palavras Chave	24

O Aplicativo Auxiliador!

Inclui manual com ferramenta de busca, trilha sonora, biblioteca de cartas, registrador de conquistas, e mais!

(Não é necessário para jogar.)



Tempo de Jogo

Cada Ato leva cerca de 60 a 90 minutos por jogador. Reserve um tempo extra em sua primeira partida. Você pode parar após qualquer Ato e terminar a aventura ali, ou salvar e continuar em outro momento!

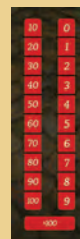
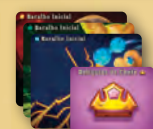
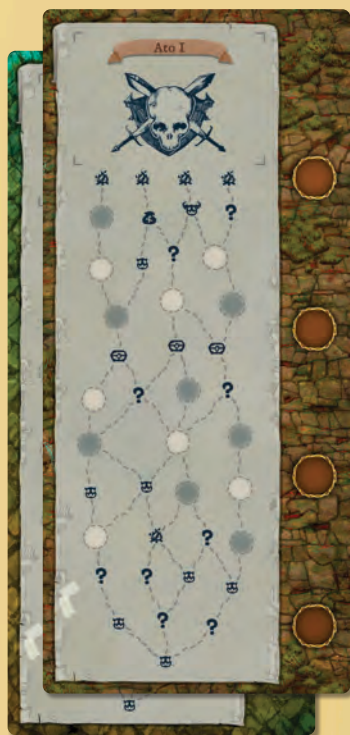
Sua Primeira Partida

O Rígido e a Sorrateira são os personagens mais fáceis de aprender, o Defeituoso é um pouco mais difícil e a Observadora é a mais difícil. Tenha isso em mente ao escolher um personagem!




Vencendo & Perdendo

- **Vitória** - Se os jogadores derrotarem o Chefe final, eles vencem a partida! Qual Chefe será considerado o final, depende do quão longe você deseja ir. Você pode parar de jogar no fim de qualquer Ato!
- **Morte** - Quando os PV de um jogador forem reduzidos a 0, ele morre e a equipe perde a partida.






Componentes



Preparação

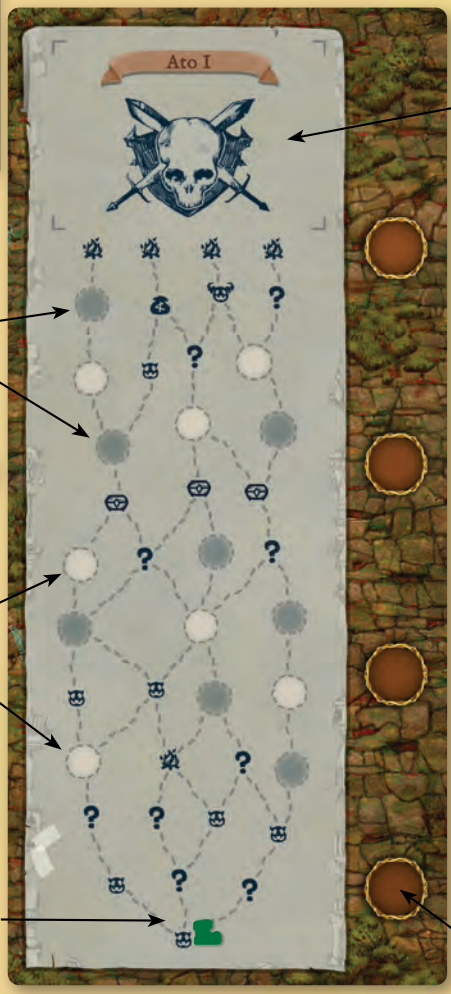
- 1. Escolha um Personagem** - Cada jogador escolhe um personagem e pega o tabuleiro individual, miniatura, baralho inicial, baralho de cartas de recompensa e baralho de recompensas raras correspondentes. Embaralhe os baralhos.
- 2. Bandeja de Marcadores** - Coloque a bandeja de marcadores na mesa.
- 3. Tabuleiro Individual** - Coloque um cubo no espaço 3 da Trilha de Energia, outro no espaço 0 da Trilha de Proteção e outro no número mais alto impresso na Trilha de PV.
- 4. Prepare os Baralhos** - Pegue os seguintes baralhos. Embaralhe cada um deles, exceto as Invocações, Atordoamentos  e Condições  / , e então coloque-os em pilhas separadas. Embaralhe as cartas de "1º Encontro!" separadamente do Baralho de Encontros.
 -  Encontro "1º Encontro!" do Ato I
 -  Encontro do Ato I
 -  Elite do Ato I
 -  Invocação do Ato I : **Não embaralhe!**
 -  Evento do Ato I
 -  Relíquia
 -  Poção
 -  Relíquia de Chefe
 -  Baralho de Atordoamentos
 -  /  Baralho de Condições
 - Baralho de Maldições
- 5. O Tabuleiro** - Pegue o Tabuleiro do Ato I. Escolha aleatoriamente um mapa do Ato I.
- 6. Marcadores do Mapa** - Embaralhe os marcadores de mapa virados para baixo. Coloque os marcadores escuros nos espaços escuros e os marcadores claros nos espaços claros. Então vire-os para cima.
- 7. Miniatura do Personagem** - Os jogadores colocam as miniaturas de seus personagens no espaço vazio mais baixo do tabuleiro.
- 8. Revele o Chefe** - Escolha aleatoriamente um Chefe do Ato I. Você pode rolar o dado  e usar o Chefe cujo verso da carta corresponda ao resultado da rolagem. Coloque o Chefe virado para baixo sobre o ícone  no mapa.
- 9. A Bota** - Coloque o meeple de bota na base do mapa, próximo ao encontro  mais baixo.
- 10. Auxílio ao Jogador / Tabuleiro do Vendedor** - Deixe o Auxílio ao Jogador ao alcance de todos como um guia rápido de referência. Quando você encontrar o Vendedor , vire este tabuleiro e prepare o lado do Vendedor.
- 11. Bênçãos de Neow** - Embaralhe o baralho de Bênçãos de Neow (baleia de três olhos). Cada jogador compra 1 Carta de Bênção de Neow. Ganhe a recompensa em vermelho, e então escolha uma das 3 recompensas em azul. Quando os jogadores terminarem, devolva todas as Cartas de Bênção de Neow para a caixa do jogo. Elas não serão necessárias novamente.
- 12. Solo** - Se estiver jogando sozinho, ganhe também  e a relíquia solo "Dado Carregado".
- 13. 1ºs Encontros** - Prepare os 1ºs Encontros  (veja a Preparação do Combate na página 10). Então comece o combate.

Preparação para os Atos II & III

- A. Baralhos de Atos** - Substitua os baralhos de , ,  e  pelos baralhos do próximo Ato. Embaralhe todos esses baralhos, exceto Invocações . Nota: apenas o Ato I possui um baralho de "1ºs Encontros".
- B. Preparação do Tabuleiro** - Repita as etapas 5 a 9 com o tabuleiro e o Chefe do próximo Ato.
- C. Cura** - Todos os jogadores se curam até seu máximo de PV no começo do Ato II e dos Atos posteriores.
- D. Embaralhar** - Embaralhe seu baralho de cartas de recompensa. Inclua quaisquer cartas que você abdicou. (Não embaralhe as raras.)

Não use este marcador até que seja instruído a fazer isso.

5



8



11



12



10



6

9

Comece aqui

2



13



7



Baralho de Maldições

Baralho de Condições

Baralho de Atordoamentos

Recompensas Raras (borda amarela)

Cartas de Recompensa (borda preta)

Baralho Inicial (borda cinza)



1

Coloque os cubos aqui

3



Sua Área de Jogo

Abaixo está uma sugestão de organização para sua área de jogo. Faça da maneira que funcionar melhor para você!

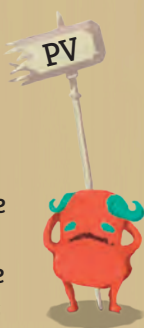
- **Pilha de Compra** - Embaralhe seu baralho antes que o combate se inicie para criar sua pilha de compra.
- **Pilha de Descarte** - Após jogar uma carta, ela vai para sua pilha de descarte.
- **Pilha de Exaustão** - Quando você Exaurir uma carta, coloque-a na pilha de exaustão. Você não poderá usá-la novamente neste combate.
- **Área de Itens** - Os itens são cartas pequenas. Mantenha os itens que você ganhar à sua frente.
- **Área de Poderes** - Quando você jogar um Poder, ele permanece em jogo até o fim do combate. Mantenha os Poderes à sua frente. No fim do combate, eles voltam para seu baralho.



Pontos de Vida (PV)

Quando seu personagem receber dano ou perder PV, seu marcador de PV se move para a esquerda. Quando você se curar, seu marcador se move para a direita. Mantenha um cubo vermelho em sua trilha de PV para acompanhar isso. Seus PV começam no maior número de seu tabuleiro individual.

Dano pode ser prevenido com Proteção (veja o verso deste manual).



Habilidade Inicial

Cada jogador possui uma habilidade inicial única em seu tabuleiro individual.



Marcadores

Mantenha os marcadores do seu personagem em seu tabuleiro individual. Registre sua quantidade de ouro e quaisquer fortalecimentos/enfraquecimentos desta maneira. Você pode preferir manter os marcadores de (ícone de espada) (ícone de coração) próximo à miniatura do seu personagem.

Seu Baralho



Tipos de Carta

- **Ataque** - Ataques causam dano aos inimigos.
- **Técnica** - Técnicas protegem contra dano e possuem outras habilidades úteis.
- **Poder** - Poderes fornecem habilidades que persistem por todo o combate. Poderes permanecem à frente do jogador na mesa.
- **Maldição** - Maldições são cartas ruins que podem ser adicionadas ao seu baralho. Maldições não podem ser Transformadas. Ao ganhar uma Maldição, adicione a Carta de Maldição do topo ao seu baralho.
- **Condição** - Inimigos poderosos podem enfraquecer seu baralho adicionando Cartas de Condição (🌀) / (🔥) e Atordoamento (🌀) a ele. Remova estas cartas do seu baralho no fim de cada confronto.

Energia 🟡🟢🔵🟣

Energia é usada para jogar cartas. Você pode ter um máximo de 6 de Energia de uma vez. Cada personagem possui seu próprio ícone de Energia, mas todos significam a mesma coisa. Você pode ganhar Energia de fontes com ícones que não correspondem ao seu personagem. Você normalmente verá um "🟡" sendo usado para representar Energia em itens e regras.

Cartas de Custo X - Você pode pagar qualquer quantidade de Energia para jogar uma carta de custo X, incluindo 0. Seu efeito será baseado em quanta Energia você gastou. O texto indicará o efeito por gastar X de Energia.

Faixa & Raridade - As cartas possuem diferentes raridades, as quais são indicadas pela cor da faixa atrás de seu nome. Faixas cinzas são comuns, faixas azuis são incomuns e faixas amarelas são raras. Existem 2 cópias de todas as cartas comuns. As cartas dos baralhos iniciais possuem faixas cinzas e bordas cinzas. Cada personagem possui 4 ou 5 cópias das cartas iniciais "Golpe" e "Defender".



Itens



Itens são cartas pequenas que você coletará durante sua aventura. Eles são Relíquias (🏠), Relíquias de Chefe (👑) e Poções (🧪). Há também a relíquia solo "Dado Carregado" (veja abaixo). Mantenha seus itens à sua frente.

Custo em Ouro - Este é o custo para comprar o item do Vendedor (👤). Nem todos os itens possuem um custo em ouro.



Dado Carregado - Quando jogar solo, comece com o Dado Carregado. Em um (🎲), ele pode ativar sua própria habilidade (🎲🎲), ou uma habilidade de dado de outra relíquia.

Recompensas

Existem diversos tipos de recompensa mostradas abaixo... mas primeiro, vamos a algumas regras gerais sobre recompensas!

- **Escolher a ordem** - Ganhe as recompensas na ordem que preferir!
- **Abdicar** - Você pode abdicar de quaisquer recompensas abaixo. Você também pode abdicar da compra ou da revelação de quaisquer cartas dos baralhos de recompensas.
- **Conhecimento Completo** - Após revelar cartas ou itens, você pode verificar quais são as outras recompensas desse combate antes de tomar quaisquer decisões finais sobre o que escolher ou pular. Você pode conferir os aprimoramentos. Se você não tiver certeza se poderá ver outra recompensa do combate de sua sala atual antes de finalizar uma escolha, a resposta é sim.
- **Trocando** - Você pode dar poções para os outros jogadores fora do combate. Nada mais pode ser trocado entre os jogadores.



Carta de Recompensa - Revele 3 cartas do seu baralho de cartas de recompensa e coloque-as à sua frente. Você pode adicionar uma delas ao seu baralho ou abdicar. Devolva as cartas que não foram escolhidas para o fundo do baralho de cartas de recompensa.

Bilhete Dourado - Sempre que você revelar um Bilhete Dourado, revele a carta do topo do seu baralho de recompensas raras e adicione-a às suas opções de escolha. Cartas Raras que não foram escolhidas são devolvidas para o fundo do seu baralho de recompensas raras. Coloque o Bilhete Dourado no fundo do seu baralho de cartas de recompensa.



Carta de Recompensa Aprimorada - Isto é como uma "Carta de Recompensa" (veja acima), mas a carta que você escolher é aprimorada imediatamente (veja abaixo, em Aprimorar). Você sempre pode conferir o que um aprimoramento faz antes de escolher.



Recompensa Rara - Revele 3 cartas do seu baralho de recompensas raras e coloque-as à sua frente. Você pode adicionar uma delas ao seu baralho ou abdicar. Devolva as cartas que não foram escolhidas para o fundo do seu baralho de recompensas raras.



Poção - Compre uma carta do baralho de poções. Você pode ganhar essa poção ou abdicar. Mantenha ela virada para cima à sua frente até usá-la. Você não pode ter mais de 3 poções. Todas as poções são itens de uso único. Quando uma poção for usada, descartada ou abdicada, coloque-a no fundo do baralho de poções. Se você ganhar uma poção mas estiver em seu limite, você deve: abdicar da poção, passar a poção para outro jogador que esteja abaixo do limite, descartar uma poção ou usar uma poção para então ganhar a nova poção. Poção do Apostador, Poção Entrópica, Poção de Sangue e Fada na Garrafa podem ser usadas fora do combate, se aplicável.



Relíquia - Compre uma carta do baralho de relíquias. Você pode ganhar essa relíquia ou abdicar. Mantenha suas relíquias viradas para cima à sua frente. Quando relíquias forem descartadas ou abdicadas, coloque-as no fundo do baralho de relíquias.



Relíquia de Chefe - Revele 1 relíquia de Chefe por jogador + 1. Se estiver jogando solo, em vez disso, revele 3. Cada jogador pode ganhar uma relíquia ou abdicar. Mantenha suas relíquias de Chefe viradas para cima à sua frente. Quando relíquias de Chefe forem descartadas ou abdicadas, coloque-as no fundo do baralho de relíquias de Chefe.




Ouro - Ganhe marcadores de ouro igual ao valor mostrado. Ouro pode ser gasto no Vendedor ou em certos eventos. Você pode usar seu ouro para pagar por qualquer quantia nas compras dos outros jogadores em um Vendedor ou evento.

Remover, Aprimorar, Transformar

Abaixo estão os 3 tipos de recompensas que podem modificar seu baralho.

- **Remover uma carta** - Remova uma carta do seu baralho. Coloque-a em uma pilha de cartas removidas separada do seu baralho.
- **Aprimorar** - Tire do sleeve uma das cartas do seu baralho e vire-a para o lado Aprimorado (com o texto verde). Você pode verificar qual é o aprimoramento de uma carta a qualquer momento tirando ela do sleeve ou conferindo a referência de aprimoramentos.
- **Transformar** - Remova uma carta do seu baralho, exceto uma Maldição. Coloque-a em uma pilha de cartas removidas separada do seu baralho. Adicione a carta do topo do seu baralho de cartas de recompensa ao seu baralho pessoal (ela deve ser aleatória). Se ela for um Bilhete Dourado, em vez disso, adicione a carta do topo do baralho de recompensas raras ao seu baralho pessoal, e depois coloque o Bilhete Dourado no fundo do seu baralho de cartas de recompensa.

O Mapa

Você começa no encontro  na base do mapa. Quando você concluir uma sala, mova sua miniatura para a próxima sala seguindo um dos caminhos do mapa. Veja abaixo as regras sobre cada tipo de sala:

Encontro

1º Encontro! - Se este for o primeiro encontro, coloque uma Carta de "1º Encontro!" na linha de cada jogador (veja a Preparação do Combate na página 10). Após o combate, deixe as cartas de 1º Encontro de lado (elas não serão mais necessárias).

Outros Encontros - Compre uma Carta de Encontro por jogador (veja a Preparação do Combate na página 10).

Elite

Compre uma carta do baralho de Elite (veja a Preparação do Combate na página 10).

Evento ?

Compre uma carta do **baralho de eventos**.


Se houver um texto entre **[colchetes amarelos]**, cada jogador deve escolher uma dessas opções. Cada jogador faz sua própria escolha. Alguns eventos funcionam de maneira diferente, como descrito em seu texto. Para escolher uma opção de "Pagar" ou "Dar", você precisa possuir o que ela exige que você pague ou dê. Quando todos os jogadores terminarem, coloque o evento no fundo do baralho de eventos.

Acampamento



Cada jogador escolhe uma entre duas ações, Descansar ou Forjar:










- **Descansar** - Cure 3 PV.
- **Forjar** - Aprimore uma carta.

Tesouro

Cada jogador ganha uma relíquia .

Vendedor

Coloque 3 relíquias  e 3 poções  nos espaços indicados do tabuleiro do vendedor. Cada jogador revela as 3 cartas do topo do seu baralho de recompensas. **Você pode usar seu ouro para pagar por qualquer quantia nas compras dos outros jogadores em um Vendedor ou evento.** Os jogadores podem...

- **Comprar itens** - Compre  ou  pelo custo em ouro indicado no canto inferior direito do item. A relíquia no topo esquerdo está à venda por 1 ouro a menos.
- **Comprar cartas** - Compre cartas que você revelou por , , ou  com base em sua raridade (veja o tabuleiro do vendedor). Cartas de faixa cinza são comuns , faixas azuis são incomuns  e faixas amarelas são raras .
- **Remover uma carta** - Pague  para remover uma carta do seu baralho. Cada jogador só pode fazer isso uma vez por Vendedor.

Quando você terminar, devolva quaisquer cartas não compradas para o fundo do baralho de onde elas vieram, em qualquer ordem.

Chefe

Quando alcançar o Chefe, comece o combate contra a Carta de Chefe no topo do mapa (veja a Preparação do Combate na página 10). Se o Chefe for derrotado, você venceu o Ato! Após ganhar as recompensas, você pode salvar e continuar depois, prosseguir para o próximo Ato (veja a Preparação na pág. 4) ou terminar a partida aqui.



Carta de Evento

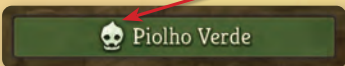


Texto
Ilustrativo

Preparação do Combate



Linhas - Cada jogador tem uma linha. Inimigos são colocados em linhas, exceto pelos Chefes.

Invocações  - Alguns inimigos invocarão mais inimigos. Se você vir uma barra verde e este ícone , procure por esse inimigo no baralho de invocações e coloque-o em jogo no início do combate. Algumas ações dos inimigos ou habilidades especiais também podem invocar.



Invocações Aleatórias - Quando múltiplas invocações tiverem o mesmo nome, escolha aleatoriamente. Você pode fazer isso escolhendo uma delas sem ler suas habilidades, ou embaralhando as invocações de mesmo nome em uma pequena pilha virada para baixo e comprando uma delas. "Gremlins" possuem um ícone de Gremlin no verso para você escolhê-los aleatoriamente.

Preparação do Encontro

Encontros  - Coloque um inimigo na linha de cada jogador. Se houver Invocações , elas são colocadas à direita do inimigo que o invocou, em sua linha.



  Invocações

Cartas de Inimigo

Recompensas Nome



PV iniciais - Coloque um cubo nos números com contornos amarelos.

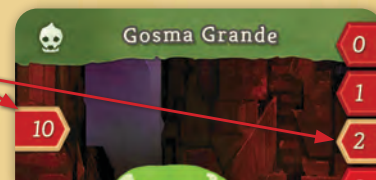
Ação do Inimigo

Habilidade Especial

Caixa de Invocação

11+ PV

Alguns monstros possuem mais de 10 PV. Use 2 cubos.



Habilidades Especiais


Habilidades especiais aparecem em **Amarelo**. Normalmente, elas estão sempre ativas, mas algumas têm gatilhos ou não possuem efeito até posteriormente no combate.

Por exemplo, a habilidade **Nuvem de Esporos** da Besta Fungo é ativada quando ela morre.

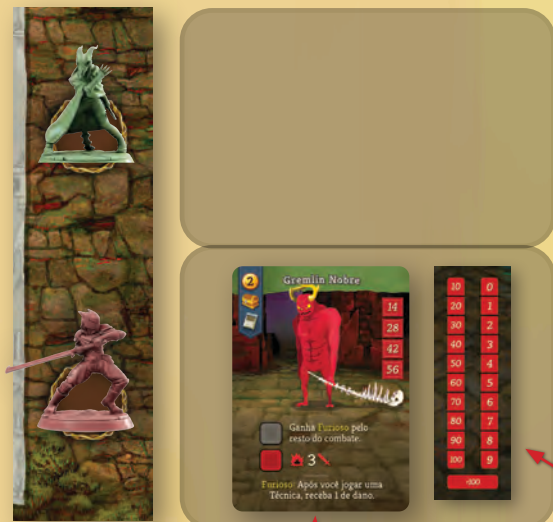
A habilidade **Furioso** do Gremlin Nobre não começa até o segundo turno do combate.



Preparação dos Elites

Elites  - Coloque um Elite na linha de baixo. Se houver invocações, coloque-as na linha de cada jogador, com o Elite à direita delas.

Elite



Elite

Elite com Invocações



Elite

Preparação do Chefe

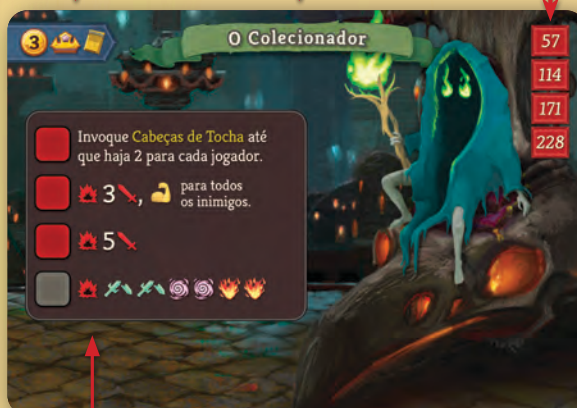
Os chefes são tratados como se estivessem em todas as linhas. Os Chefes são colocados à direita do tabuleiro, com quaisquer invocações em linhas entre eles e o tabuleiro



Recompensas

Nome

PV iniciais



Ações do Inimigo

Tabuleiro de PV

Alguns inimigos usam o Tabuleiro de PV. Seus PV possuem o seguinte formato. O número do topo representa seus PV iniciais para 1 jogador, o próximo número é para 2 jogadores, etc. Prepare seus PV usando cubos.





Rodada de Combate - Turno dos Jogadores

Uma rodada de combate consiste em um Turno dos Jogadores seguido por um Turno dos Inimigos. As rodadas se repetem até o combate terminar.


Turno dos Jogadores

Embaralhe seu baralho antes do combate começar. Existe um **Turno dos Jogadores** compartilhado que é dividido nas fases abaixo: Começo do Turno, Jogar, Fim do Turno. Todos os jogadores realizam estas etapas simultaneamente.


• Começo do Turno

1. **Reiniciar** - Ajuste sua Energia  para 3 e sua Proteção  para 0.
2. **Comprar** - Compre 5 cartas. Não existe um máximo de cartas na mão.

Pilha de Compras Vazia - Quando sua pilha de compra se esgotar e você precisar comprar cartas, sua pilha de descarte se torna a pilha de compra. Embaralhe-a. Se você acabou de jogar uma carta que o fez comprar cartas, essa carta é colocada de lado enquanto você embaralha e, em seguida, é adicionada à nova pilha de descarte.

3. **Rolar** - Role o dado . Se quaisquer habilidades puderem mudar o resultado do dado, elas devem ser usadas agora, antes de resolver as outras habilidades. O resultado do dado diz a você qual ação alguns monstros realizarão posteriormente durante o turno dos inimigos e quais habilidades de relíquia serão ativadas (veja a próxima etapa). Um resultado de dado determina todos os efeitos de dado para a rodada! Não role novamente até a próxima rodada!



4. **Habilidades de começo do turno** - As seguintes habilidades são ativadas na ordem que os jogadores preferirem:

- **Começo do turno** - Habilidades que possuem "Começo do turno" ou "Começo da rodada" em seu texto.
- **Começo do combate** - Estas habilidades são ativadas somente no primeiro turno do combate.
- **Habilidades de Dado das Relíquias** - Habilidades que são ativadas no resultado indicado do dado .








• Jogar

Os jogadores podem jogar, usar poções e cartas e ativar habilidades em qualquer ordem que desejarem.

- **Conversar** - Os jogadores podem discutir estratégias, como qual inimigo atacar e quais jogadores precisam de ajuda. É recomendável anunciar se você tem os efeitos  (fraqueza) ou  (vulnerabilidade) no início do turno, assim como fazer perguntas do tipo: "Quantos danos você tem?" ou "Você tem proteções suficientes?" em vez de olhar a mão de um jogador.

Para jogar uma carta:

- **Pague** - Pague o custo em energia  mostrado no canto superior esquerdo da carta. Use seu tabuleiro para acompanhar sua quantidade de energia.
- **Escolha** - Faça suas decisões e escolha os alvos da carta. Você pode alvejar qualquer inimigo com seus efeitos. Efeitos com um símbolo  afetam todos os inimigos em uma linha e sempre afetam o Chefe.
- **Sendo Jogada** - Enquanto a carta estiver sendo jogada, ela não está na sua mão ou na sua pilha de descarte.
- **Resolva** - Execute os efeitos impressos da carta de cima para baixo. Quaisquer habilidades ativadas pela carta não possuem efeito até que a carta tenha terminado a resolução de todo o seu texto.
- **Limpeza** - A carta vai para sua pilha de descarte. Se ela for um Poder, em vez disso, coloque-a virada para cima à sua frente. Se for Exaurida, ela vai para sua pilha de exaustão. (Nota: cartas , ,  são Exauridas para o baralho de onde vieram.)

• Fim do Turno



Quando todos os jogadores terminarem de jogar cartas, os seguintes efeitos ocorrem:

1. **Habilidades de fim do turno** - Habilidades que possuem "Fim do turno" em seu texto são ativadas na ordem que os jogadores preferirem. A frase "Fim do turno" só é usada para se referir ao fim do Turno dos Jogadores (nunca ao Turno dos Inimigos).
2. **Descarte** - Descarte todas as cartas em sua mão, em qualquer ordem.


Rodada de Combate - Turno dos Inimigos

Turno dos Inimigos

O Turno dos Inimigos é dividido em fases: Remover as Proteções dos Inimigos, Ações dos Inimigos, Mudar as Ações de Cubo.

- 1. Remover as Proteções dos Inimigos**  - Inimigos perdem todos os seus Marcadores de Proteção  restantes.
- 2. Ações dos Inimigos** - Começando pela linha mais alta, os inimigos agem da esquerda para a direita, realizando uma ação cada um. Então os inimigos da próxima linha agem da esquerda para a direita. Isso continua até que todos os inimigos em todas as linhas tenham agido uma vez. Os Chefes sempre agem por último. Veja abaixo os tipos de ações dos inimigos.
- 3. Mudar as Ações de Cubo** - Se um inimigo utiliza **Ações de Cubo** (veja abaixo), deslize seu cubo para baixo na trilha. Então a rodada de combate se repete.

Tipos de Ações dos Inimigos

Inimigos alvejam o jogador em sua linha. Ações com um símbolo  alvejam todos os jogadores. Existem 3 tipos de padrões de comportamento dos inimigos:

- **Ação Única** - O inimigo realiza a ação listada todo turno.
- **Ação de Dado** - O inimigo realiza a ação à direita do resultado do dado.
- **Ação de Cubo** - No começo do combate, coloque um cubo no espaço de cubo mais acima. O inimigo realiza a ação à direita do cubo durante a Fase de Ações dos Inimigos. Durante a fase de Mudar as Ações de Cubo, deslize o cubo para baixo na trilha. Quando ele alcançar o fundo da trilha, mova o cubo para o espaço vermelho de cubo mais acima. Ações cinzas de cubo não se repetem.












Os Mortos

Quando os PV de um inimigo forem reduzidos a 0, ele morre e perde todos os seus marcadores. Vire-o para o outro lado até o fim do combate. Quando um jogador morrer, a partida acaba imediatamente em derrota

Fim do Combate

O combate termina imediatamente quando todos os monstros forem mortos ou abandonarem o combate, a menos que um inimigo tenha uma habilidade "ao morrer" que invoque um inimigo. No fim do combate:

- 1. Habilidades de Fim do Combate** - Habilidades que dizem "Fim do combate" são ativadas agora.
- 2. Recompensas** - Os jogadores ganham as recompensas mostradas no canto superior esquerdo da carta do inimigo (veja a página 8). Em encontros, ganhe recompensas pelos inimigos na linha onde você terminou o combate. Em lutas contra Chefes e Elites, todos os jogadores ganham as recompensas.
- 3. Reiniciar Seu Baralho** - Devolva seus Poderes, pilha de descarte e cartas Exauridas para seu baralho. Remova quaisquer cartas ,  e  do seu baralho e devolva-as para o baralho de onde vieram.
- 4. Reiniciar os Tabuleiros Individuais** - Reinicie as Proteções  e trilhas de Energia. Perca todos os marcadores (, , ) exceto ouro. O Defeituoso remove todos os Orbes. A Observadora entra em Postura Neutra.
- 5. Limpeza dos Inimigos** - Coloque  e  no fundo de seus respectivos baralhos. Invocações são devolvidas para o baralho de invocações.
- 6. Trocar Linhas** - Os jogadores podem trocar de linha a qualquer momento entre agora e antes da próxima sala de combate.

Ações & Efeitos

A maioria dos ícones são explicados no verso deste manual ou no auxílio ao jogador. Abaixo estão exemplos do que esses símbolos significam quando usados nas cartas dos jogadores ou ações dos inimigos.

Exemplos de Efeitos dos Jogadores

- 1 - Cause 1 de dano a qualquer inimigo.
- 1 1 - Cause 1 de dano a qualquer inimigo. Cause 1 de dano ao mesmo inimigo.
- 2 - Cause 2 de dano a qualquer inimigo. Dê um marcador de ao inimigo.
- 3 - Cause 3 de dano a todos os inimigos em uma linha (e ao Chefe, se houver).
- Coloque um marcador de em todos os inimigos em uma linha (e ao Chefe, se houver).

Ícones no Verso

A maioria dos ícones são explicados no verso deste manual. Estes ícones são explicados na página 17.

Exemplos das Ações dos Inimigos

Nota: quando um inimigo ganhar **Força** ou **Proteção** , ela sempre é colocada no inimigo, nunca em você.

- 2 1 - Cause 2 de dano ao jogador nesta linha. Este inimigo ganha 1 marcador de proteção .
- 1 - Cause 1 de dano ao jogador nesta linha. Este inimigo ganha um marcador de .
- 2 - Cause 2 de dano ao jogador nesta linha. Dê um marcador de a esse jogador.
- 2 2 - Cause 2 de dano a todos os jogadores duas vezes. Dê um marcador de a todos os jogadores.
- O jogador nesta linha coloca uma Carta de no topo do seu baralho.
- Todos os jogadores colocam 2 Cartas de / em sua pilha de descarte. Elas são tratadas como neste combate.
- O jogador nesta linha coloca uma Carta de / no topo do seu baralho. Ela é tratada como neste combate.

Acertos-múltiplos

Alguns Ataques possuem acertos-múltiplos na mesma carta, como "Golpe Duplo". Algumas cartas dizem para causar "X por cada...", como Finalizador ou Barragem. Algumas ações de inimigos possuem acertos-múltiplos em uma ação. Todos esses são exemplos de um **acerto-múltiplo**.

- Todos os em um acerto-múltiplo possuem o mesmo alvo (a menos que seja indicado o contrário).
- Todos os em um acerto-múltiplo são afetados igualmente por quaisquer danos bônus, como aqueles gerados por .
- Todos os em um acerto-múltiplo são afetados igualmente por ou . Remova um marcador de / quando o acerto-múltiplo for totalmente concluído. Com fraqueza , cada tem seu dano reduzido.

Exemplo de Acerto-Múltiplo



VS

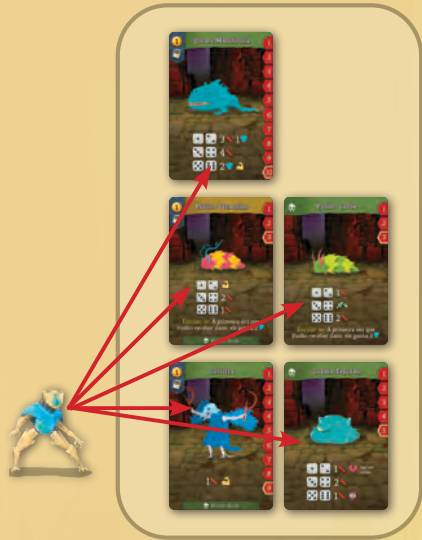



O Rígido joga o **Golpe Duplo** contra um Cultista com um marcador de vulnerabilidade . O Golpe Duplo causa o dobro de dano, 2 2 , totalizando 4 de dano. Então o marcador de vulnerabilidade é removido.

Marcador de Vulnerabilidade

Alvos para os Jogadores

Os jogadores podem alvejar qualquer inimigo.




Efeitos com o ícone  ou que dizem "qualquer linha" alvejam todos os inimigos em uma única linha. Eles sempre afetam o Chefe também.



Alvos para os Inimigos

Inimigos alvejam o jogador em sua linha.



Ações  dos Inimigo alvejam todos os jogadores.



Modos

Alguns Chefes possuem diferentes "Modos", como O Guardião. O inimigo só pode usar ações e habilidades do modo em que ele está. O Guardião começa no Modo de Ataque.

Quando O Guardião entrar em **Modo Defensivo**, mova o cubo para a primeira ação do novo modo.



O Rígido

O soldado remanescente dos Rígidos. Vendeu sua alma para se aproveitar de energias demoníacas.



Força (máx. 8)

O Rígido possui diversas maneiras de ganhar Força 🍷. Um jogador não pode ter mais do que 8 🍷. Você causa +1 de dano em cada acerto ✖ por cada marcador de 🍷 que você tiver.

Exaurir

O Rígido possui diversas maneiras de Exaurir cartas e possui sinergia com o ato de Exaurir. Veja o verso deste manual para mais informações sobre Exaurir.

PV Extra

O Rígido começa com mais PV do que os outros personagens.

O Defeituoso

Um Autômato de combate que se tornou autoconsciente. Tecnologia ancestral permite a manipulação de Orbes.

Canalizar

Quando o Defeituoso Canalizar um Orbe, coloque um Orbe desse tipo em um espaço de Orbe vazio no tabuleiro individual. Use cubos amarelos para Relâmpago, cubos azuis para Gelo e cubos roxos para Trevas. Se uma carta Canalizar múltiplos Orbes, Canalice-os um por vez. Se você Canalizar um Orbe e não tiver mais cubos, ignore o efeito.

Fim do Turno

No fim do turno, ganhe o efeito de "fim do turno" de cada Orbe de Relâmpago e Gelo, como mostrado no tabuleiro individual do Defeituoso. Escolha alvos para os Orbes de Relâmpago. Cada um pode ter um alvo diferente.

Evocar

Quando um efeito Evocar um Orbe, remova um Orbe à sua escolha de um espaço e aplique o efeito de Evocar correspondente a esse tipo de Orbe, como escrito no tabuleiro individual do Defeituoso. Se você jogar "Invocação Dupla", Evoque um Orbe duas vezes. Cada efeito de Evocar um Orbe de Relâmpago e Trevas pode ter um alvo diferente.

Os espaços de Orbe estão cheios - Se você Canalizar um Orbe e todos os espaços de Orbe estiverem ocupados, Evoque qualquer Orbe, e então coloque o Orbe Canalizado nesse espaço. Quando múltiplos Orbes forem Canalizados de uma vez, resolva este efeito em um Orbe por vez.

Como os Orbes se diferem do video game?

Eu preciso Evocar o Orbe da frente, como no video game? Os Orbes rotacionam como no video game? Eu preciso Canalizar Orbes em um determinado espaço?

Não, não e não. Você pode Canalizar um Orbe em *qualquer* espaço de Orbe vazio e você pode Evocar *qualquer* Orbe que você possui. Todos os Orbes são tratados da mesma maneira.



A Sorrateira

Uma caçadora mortal das terras nebulosas. Elimina adversários com adagas e venenos.



Veneno (máx. 30)

Coloque um marcador de Veneno 🐍 em um alvo para cada ícone 🐍 no efeito. No fim do turno, os inimigos com 🐍 perdem 1 PV por cada marcador de 🐍 que tiverem. "Perder PV" ignora proteção 🛡️ (Veneno 🐍 não causa dano). Não remova os marcadores de Veneno 🐍 de um inimigo até que ele esteja morto. Não pode haver mais de 30 Venenos 🐍 no total em todos os inimigos combinados.

Estoques (máx. 5)

Estoques 🗡️ são marcadores que podem ser usados a qualquer momento em que você poderia jogar uma carta para causar 1 🗡️. Cada 🗡️ é tratado como um Ataque separado e é afetado por Força 💪, Vulnerabilidade 🩸 e Fraqueza 🏹 separadamente. Você começa o combate com 0 marcadores de estoque e ganha marcadores de estoque das cartas com o ícone de estoque 🗡️. Eles ficam com você até serem usados ou até o fim do combate. Você pode usá-los imediatamente ou guardá-los para um combo!

Nota: se não houver mais marcadores de estoque restantes e você ganhar um estoque 🗡️, você pode causar dano de estoque imediatamente ou abdicar do estoque. Estoques não contam como cartas.

A Observadora

Uma ascética cega que chegou para "Avaliar" o Pináculo. Mestra das Posturas Divinas.

Milagres (máx. 5)

Marcadores de milagre 🙏 podem ser usados a qualquer momento para ganhar 1 de Energia 💜. Você não pode ter mais de 5 🙏 ao mesmo tempo. Ganhe marcadores de milagre das cartas e habilidades com o ícone 🙏. Sua habilidade inicial fornece um 🙏. Você pode usar Milagres para ultrapassar o limite de Energia (máx. 6), contanto que utilize-as imediatamente para pagar por uma carta.

Reter & Vidência - Veja o verso deste manual para as descrições de Reter e Vidência.

Posturas

Comece cada combate na Postura Neutra. A Observadora pode entrar e sair de Posturas para ganhar diversas habilidades. Quando você entrar em uma Postura, mova o cubo para a nova Postura. Você não pode entrar na Postura em que você já está (o efeito é ignorado).











Neutra - Comece cada combate na Postura Neutra. A Postura Neutra não fornece nenhuma habilidade.

Calma - Quando você sair da Postura Calma, ganhe 2 de Energia 💜.




Fúria - Enquanto você estiver na Postura de Fúria, você causa +1 de dano em todos os acertos 🗡️. Isto é efetivamente o mesmo que ter 1 de Força 💪. Este bônus só permanece até você sair da Postura de Fúria.

Se você terminar seu turno em Fúria, receba 1 de dano. (Lembre-se: dano pode ser bloqueado.)

Dúvidas Gerais & Regras Aleatórias

- **Existe um máximo de cartas na mão?** Não existe um máximo de cartas na mão.
- **A Proteção  previne um efeito que diga "perca X PV"?** Não. Proteção só bloqueia dano. Dano se origina de acertos  e efeitos de "dano".
- **O que acontece se os marcadores acabarem?** Se algum marcador acabar, você não pode ganhar ou aplicar mais marcadores desse tipo. O efeito é ignorado. Isto é verdade mesmo se você estiver ganhando ouro, Força  ou aplicando Veneno . Mas tenha em mente que Estoques  podem ser usados imediatamente para causar dano (veja "Estoques" na página anterior). Portanto um Estoque nunca é desperdiçado, a menos que você queira.
- **As cartas têm memória?** As cartas não têm memória uma vez que saíram da sua mão. Uma vez que deixarem sua mão, as cartas não sabem mais se foram Retidas no último turno, se seu custo mudou, etc. Porém, as cartas com uma habilidade que muda seu próprio custo ainda possuem efeito mesmo quando estiverem na pilha de descarte. Então, por exemplo: enquanto Linha de Fluxo estiver na pilha de descarte com 2 Poderes em jogo, ela é tratada como se tivesse custo 0.
- **Golpe Inicial vs "contém Golpe": o que isto significa?** Um "Golpe inicial" é uma das cartas "Golpe" do seu baralho inicial. Uma carta que "contém Golpe" possui a palavra "Golpe" em alguma parte do seu nome.
- **O que acontece se eu Transformar uma carta Incolor?** A carta adicionada vem do seu baralho de cartas de recompensa.
- **Eu removo quaisquer marcadores de fraqueza , vulnerabilidade  ou veneno  no fim da rodada?** Não. Veja o verso deste manual de regras para detalhes.
- **As invocações deixam o combate quando todos os outros inimigos são mortos?** Não. Diferentemente do video game, as invocações não "fogem" do combate quando o inimigo que as invocou é morto.

Interações Entre Cartas Específicas

- **Buffer previne toda a perda de PV de um acerto-múltiplo?** A perda de PV provocada por cada acerto  em um acerto-múltiplo pode ativar Buffer separadamente.
- **Como efeitos de "jogue" (ex., Caos Destilado e Desordem) funcionam com cartas quando elas não podem ser jogadas (ex., Embate, Marca Registrada e Estrategista)?** Se um efeito tentar jogar uma carta que não pode ser jogada, ignore o efeito e, em vez disso, descarte a carta.
- **Eu joguei Explosão de Cadáveres duas vezes. O que acontece?** O efeito "ao morrer" só acontece uma vez.
- **Como Enlace Sombrio funciona com a habilidade "Etéreo"?** Quando uma carta com a habilidade "Etéreo" for Exaurida no fim do turno, ela ativa o Enlace Sombrio e você compra uma carta. Ignore habilidades de "fim do turno" e "Etéreo" das cartas compradas desta maneira neste turno. Não descarte nenhuma carta que você comprar desta maneira durante a etapa de descartar.
- **Como os Orbes Sombrios funcionam em cartas como Consumir?** Consumir melhora o dano dos Orbes de Trevas em 2 (1 devido ao efeito da carta e 1 por ser um Poder). O "+1 de dano por cada Poder que você possui em jogo" do Orbe de Trevas não é afetado por habilidades ou cartas como Consumir ou Amplificar.
- **Posso usar a Ficha de Apostas, O Ábaco, ou a Caixa de Ferramentas em Eventos?** Sim. Habilidades "uma vez por sala" podem ser usadas em eventos, se aplicável.
- **O que acontece se eu jogar  com Devastar, Desordem ou Caos Destilado?** O  é Exaurido.
- **O que acontece se a Cortixa mudar o custo de Energia de uma carta, e isso entrar em conflito com outras mudanças de custo?** Sua próxima carta é jogada pelo custo da Cortixa, independentemente de outros efeitos de mudança de custo.
- **Birra funciona com Agressivar?** Quaisquer habilidades ativadas por uma carta não possuem efeito até que a carta tenha terminado a resolução de todo o seu texto (veja "Para jogar uma carta", na página 12). Então Birra vai para o topo do seu baralho, Agressivar é ativada e você compra Birra novamente.
- **Lâmina de Pulso funciona com cartas que custam 0 de Energia temporariamente?** Sim, mas ela só funciona com cópias se a carta original também foi jogada por 0 de Energia (veja "Jogando Cópias" na próxima página).
- **Durante o combate contra Elite no Ato IV, posso trocar para uma linha vazia?** Sim.

Cartas de Outros Personagens

- **Marcadores** - Você pode usar marcadores de outros personagens da mesma maneira que eles fariam. O limite de marcadores permanece o mesmo, mas ele é compartilhado entre todos os jogadores.
- **Transformar** - Quando você Transformar uma carta de outro personagem ou uma carta incolor, adicione a nova carta do topo do baralho de cartas de recompensa do seu personagem.
- **Posturas e Orbes** - Se você ganhar a habilidade de entrar em uma Postura ou usar Orbes de outro personagem, ganhe a relíquia especial Estilhaço de Prisma. Comece cada combate na Postura Neutra. O Defeituoso não ganha mais espaços de Orbe através disto. A Observadora não pode entrar em uma Postura no Estilhaço de Prisma.



Jogando Cartas Duas Vezes

Quando uma carta for jogada múltiplas vezes, cada cópia é tratada como uma carta separada. Cópias não custam Energia para serem jogadas. Se uma carta tiver um custo de Energia X, a cópia utiliza o mesmo valor X da original. Cada cópia pode ter diferentes alvos e é afetada separadamente por Vulnerabilidade , Fraqueza e bônus de uso único. Cópias não podem ser copiadas.

Uma carta só pode ser afetada por um único efeito que jogue cartas múltiplas vezes. Quaisquer efeitos adicionais que jogariam uma carta múltiplas vezes esperam pela próxima carta válida. Por exemplo: se você usar duas Poções de Técnica, e então jogar uma Técnica, ela é jogada duas vezes. A 2ª Poção de Técnica não tem efeito até que você jogue outra Técnica.

As cópias são jogadas primeiro. Enquanto as cópias estiverem sendo jogadas, a carta original não está na sua mão ou na sua pilha de descarte. Quando a carta original for resolvida, ela vai para sua pilha de descarte.

Habilidades Ativadas

Algumas habilidades não tem efeito até que suas condições de ativação sejam alcançadas. Alguns exemplos são:

Ao Morrer - Quando um inimigo com esta habilidade morrer, a habilidade é ativada.

Começo do turno - Relíquias e Poderes com esta frase são ativados no começo do Turno dos Jogadores (veja Rodada do Combate, página 12). Note que o Turno dos Inimigos não tem uma fase de "Começo do turno".

Começo do combate - Estas habilidades são como habilidades de "Começo do turno", mas são ativadas apenas no primeiro turno do combate.

Começo da próxima rodada - Isto se refere à fase de "Começo do turno" durante o próximo Turno dos Jogadores. (veja Rodada de Combate, página 12.) Esta ativação é encontrada em alguns Chefes.

Fim do turno - Relíquias e Poderes com esta frase são ativados no fim do Turno dos Jogadores (veja Rodada do Combate, página 12). Note que o Turno dos Inimigos não tem uma fase de "Fim do turno".

Fim do combate - Estas habilidades são ativadas no "Fim do combate" (veja Rodada de Combate, página 13).




Uma vez por combate - Estas habilidades só podem ser usadas uma vez por combate. Use-as a qualquer momento durante o Turno dos Jogadores. Vire a ficha para baixo quando usá-la. Vire-a para cima após o combate.

Uma vez por sala - Esta habilidade é encontrada em itens que só podem ser usados uma vez por combate ou Evento. Ela geralmente altera o resultado do dado e, portanto, podem afetar Eventos que usam o dado. Uma vez que for usada, vire o item para baixo. Vire-o para cima após o combate ou quando a equipe terminar de resolver o Evento.

Habilidades de Dado das Relíquias - Estas habilidades são ativadas em um resultado do dado no começo do turno (veja a página 12). Estas habilidades são encontradas apenas em Relíquias e Relíquias de Chefe .



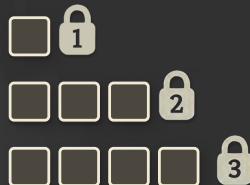
Desbloqueios

Quando você terminar uma partida, cada jogador marca um quadrado por Ato concluído, mais 1 quadrado extra cada um. Você deve marcar quadrados pelo seu personagem até que todos estejam marcados, somente após isso você pode marcar os quadrados das Cartas Incolores ou do Ato IV. Quando você marcar todos os quadrados ao lado de um cadeado, adicione as cartas bloqueadas com o número correspondente    aos baralhos apropriados.

Rígido



Sorradeira



Defeituoso




Observadora

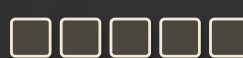





Cartas Incolores





Quando for desbloqueado, pegue o baralho de recompensas incolores durante a preparação e embaralhe-o. A equipe revela 3 cartas incolores durante o Vendedor. Seu custo é baseado em sua raridade. Adicione as cartas  de evento e bênção de Neow aos baralhos apropriados.





























Ato IV



Quando for desbloqueado, após você vencer o Ato III, você pode continuar para o Ato IV se você coletou todas as 3 Chaves   . Veja a página 22 para as regras do Ato IV e das Chaves.

Ascensão

Após você derrotar um Chefe do Ato II (Ato III se estiver jogando solo), desbloqueie a Ascensão 1. Para desbloquear Ascensões  maiores, você deve estar jogando com os modificadores de todos os níveis de Ascensão anteriores e derrotar um Chefe do Ato II (Ato III se estiver jogando solo). Você não precisa jogar no maior nível de Ascensão que você alcançou, porém, pode ser necessário que você retroceda as mudanças em alguns baralhos para jogar em uma Ascensão menor.







-  1. Elites mais Difíceis - Abra o pacote de Ascensão. Substitua os Elites  dos Atos I a III pelos Elites  1.
-  2. Seu máx. de PV diminui 1 - Seu máximo de PV é 1 a menos. Coloque um cubo preto em seu espaço de PV mais alto.
-  3. Eventos mais Difíceis - Abra o pacote de Ascensão. Adicione as cartas 3 aos baralhos apropriados.
-  4. O Limite de Poções é 2 - Você está limitado a 2 poções (em vez de 3).
-  5. Início Amaldiçoado - Durante a preparação, adicione a Ruína do Ascensor ao seu baralho inicial.
-  6. Cure 4 PV após o Chefe - Você cura 4 PV em vez de voltar para seu máx. de PV no começo dos Atos II & posteriores.
-  7. Encontros Mais Difíceis - Substitua 2  em cada Ato pelos Encontros  7 com o mesmo nome.
-  8. Remover Cartas Custa 4 - Remover Cartas custa 4 ouros no Vendedor .
-  9. Início Danificado - Perca 1 PV no começo da partida (após perder 1 do seu máx. de PV devido à 2).
-  10. Chefes Mais Difíceis - Use apenas o baralho de Chefes 9.
-  11. Ato IV Mais Difícil - Use o Coração Corrupto 11. Enfrente os Elites 11 no Ato IV.
-  12. Elites Mais Difíceis - Substitua os Elites  dos Atos I a III pelos Elites  12.
-  13. Chefe Duplo do Ato III - Após derrotar o Chefe do Ato III, lute contra outro Chefe aleatório do Ato III.

Conquistas

- Bombado** - Atinja o limite de Força (8).
- Catalizador** - Atinja o limite de Veneno.
- Ninja** - Jogue 7 Estoques em um turno.
- Poderoso** - Tenha 7 Poderes em jogo ao mesmo tempo.
- Barricado** - Atinja o limite de Proteção (20).
- Você não é de Nada** - Derrote um Chefe no turno 1.
- Todos por Um** - Vença um Chefe do Ato III com 4 jogadores.
- Perfeito** - Termine uma luta contra Chefe com todos os jogadores com o máx. de PV.
- Minimalista** - Vença a partida com um baralho de 5 cartas ou menos.
- O Transitório** - Mate O Transitório antes que ele se mate.
- Senso Comum** - Vença a partida usando um baralho sem nenhuma carta incomum ou rara.
- Colecionador** - Vença a partida com um total combinado de 12 relíquias e relíquias de Chefe por jogador.
- Rubi** - Vença um Chefe do Ato III com o Rígido.
- Esmeralda** - Vença um Chefe do Ato III com a Sorrateira.
- Safira** - Vença um Chefe do Ato III com o Defeituoso.
- Ametista** - Vença um Chefe do Ato III com a Observadora.
- Meu Dia de Sorte** - Vença uma Escalada Diária.
- Infinito** - Crie um combo de cartas infinito.

Escalada Diária

Como um modo de jogo opcional, você pode jogar uma Escalada Diária. Role o dado duas vezes e ganhe um modificador aleatório de cada seção abaixo. Todos os jogadores são afetados.

- Astro** - Comece com 5 cartas incolores aleatórias.
- Brilhante** - Comece com 5 cartas raras aleatórias.
- Herança** - Comece com 1 relíquia de Chefe aleatória.
- Transformado** - Todos os  passam a ser "Transforme uma carta".
- Vintage** - Os  de encontros  passam a ser .
- Estilhaço de Prisma** - Comece com a relíquia especial "Fragmento de Prisma" (veja a página 19). Além disso, quando você ganhar , cada carta revelada deve vir de um baralho de cartas de recompensa diferente à sua escolha. Isto pode incluir recompensas incolores. Quando você ganhar , cada carta revelada deve vir do baralho de cartas de recompensas raras de um personagem diferente à sua escolha. (Você ainda revela 3 cartas no total).
- Terminal** - Perca 1 PV no fim do combate.
- Insanidade** - A qualquer momento durante o fim do combate, você deve Transformar uma carta aleatória do seu baralho.
- Futuro Incerto** - Não vire os marcadores durante a preparação. Vire-os quando você chegar em suas salas.
- Amaldiçoado** - Comece com 2 Maldições aleatórias.
- Eventos Mortais** - Perca 2 PV após cada Evento.
- Terror Noturno** - Você não pode Descansar.

Partida Customizada

Para jogar uma partida customizada, em vez de rolar para determinar os modificadores da partida, escolha os modificadores que preferir desta lista.



Ato IV

Os jogadores se curam no início do Ato IV, assim como fariam no início dos Atos II e III.

O Ato IV deve ser desbloqueado (veja a página 20). Para entrar no Ato IV, você deve obter todas as 3 Chaves até o fim do Ato III. O mapa do Ato IV está no verso da carta do Chefe do Ato IV. Para obter uma chave...

- Chave Rubi** - Todos os jogadores devem ficar sem realizar uma ação simultaneamente em uma sala (não podem descansar ou forjar).
- Chave Safira** - Todos os jogadores devem abdicar de ganhar uma relíquia simultaneamente em uma sala de ou . Os jogadores podem revelar as antes de decidir. Descarte as reveladas se você ganhar a chave.
- Chave Esmeralda** - Os jogadores devem derrotar um Elite Flamejante (veja abaixo). Ao enfrentar o Elite Flamejante cada jogador embaralha em seu baralho.

Elite Flamejante - Antes da preparação do mapa, substitua um Marcador de Encontro com um verso escuro pelo marcador de Elite Flamejante . Quando você ganhar a Chave Verde, substitua o marcador pelo marcador para os Atos futuros.



Regras de Início Rápido

Para começar uma partida no Ato II ou posteriores, use a tabela abaixo. Ganhe todas as recompensas da linha do topo do Ato inicial, então prossiga para a próxima linha abaixo, repetindo este processo até chegar na última linha. Ganhe as recompensas uma por vez, sem ver a próxima recompensa.

O ouro é uma adição ao ouro de Neow. "Role o Dado" uma vez por ícone de dado e ganhe as recompensas correspondentes ao resultado da tabela à direita. Cada jogador rola separadamente. Relíquias de Chefe são recebidas pelos jogadores em grupo, assim como ao derrotar um Chefe. A equipe vai junta a um Vendedor como uma última etapa.

Ajuste de Recuperação - Estas regras podem ser usadas para se ajustar a uma partida em progresso. Apenas os jogadores usando as regras de recuperação utilizam a tabela e visitam o Vendedor. Revele relíquias de Chefe com base no número de jogadores realizando a recuperação.

	Ato II	Ato III	Ato IV
Bônus de Neow	1	1	1
Ouro			
Cartas de Recompensa			
Transforme	1	1	1
Role o Dado			
Poção			
Relíquias			
Recompensas Raras			
Relíquias de Chefe			
Cartas de Recompensa	-		
Remoção de Cartas	-	1	2
Aprimore	2	4	6
Vendedor			

Role o Dado

	Transforme
	Aprimore
	Remoção de Carta

Regras de Ouro

Sempre que o texto de uma carta contradisser as regras, o texto da carta prevalece.

Regras Opcionais

A Última Resistência

Quando um jogador morrer em um confronto contra Chefe, os outros jogadores podem continuar lutando. Os inimigos na linha do jogador morto passam a alvejar a linha abaixo mais próxima com um jogador. Se não houver nenhum jogador abaixo deles, eles alvejam a linha acima mais próxima com um jogador.

Se um jogador morrer, vocês não podem avançar para o próximo Ato. Trate isto como vencer esse Ato (ou a partida, se este for seu Ato final).

Turnos Sequenciais




Caso turnos simultâneos não funcionem para seu grupo, os jogadores podem realizar seus turnos sequencialmente.

Ordem de turno - O jogador na linha mais baixa (Linha 1) realiza seu turno, seguido pelo jogador à sua esquerda. Isto continua até que todos os jogadores tenham realizado um turno. Após todos os jogadores realizarem um turno, o Turno dos Inimigos começa. As rodadas se repetem desta maneira até o fim do combate.

O Dado - O dado só é rolado durante o turno do primeiro jogador da rodada.

Seus Efeitos no Seu Turno - Suas habilidades, seus efeitos de começo do turno, fim do turno e ativados pelo dado, etc. só acontecem durante o seu turno. Isto inclui as etapas de comprar de cartas no começo do seu turno, reiniciar sua energia e descartar sua mão.

Escolher Sua Relíquia

Em partidas para múltiplos jogadores, quando sua equipe ganhar uma relíquia  de um Elite  ou sala de Tesouro , revele uma quantidade de relíquias igual ao número de jogadores. Cada jogador escolhe uma relíquia revelada.

Créditos

Design do Jogo por
Gary Dworetsky
Anthony Giovannetti
Casey Yano

Baseado no video game "Slay the
Spire" por **Mega Crit**

Desenvolvido por
Penny Rose Feldman
Arjun Krishna
Andrew Narzynski
Joseph Johnston

Arte da Capa & Mapa por **Bruce
Brenneise**

Arte por **Anailis Dorta, Casey
Yano**

Design Gráfico por **Casey Yano, Gary
Dworetsky, David Lanza**

Miniaturas por **TytanTroll Miniatures**
Editor do Manual **C. "Sable" Voyles**
Carta Bot por **Rodskin**






Agradecimentos Especiais para:
os Apoiadores! por tornar isto
possível
Jorbs por nos inspirar
John Clair pelas cartas dupla face
Anna Dworetsky pelo Assassinato
(Slaying)
Clemens Lohmann pelo indicador
"Não está a Venda"
Jeremy Howard pelas cartas de
Monstro




Liderança nos Playtestes
**Andrew Narzynski, Arjun Krishna,
Joseph Johnston**



Playtestado por
**Karsten Kutterer, Robin
Hassgård, Adam, Tyler Leonard,
Amanda Shagoury, Nicholas
Denny, Michael Wright, Calli
Wright, Anna Dworetsky, Jack
Cumpsty, Michael Habib, Ethan
Sams, Nikki Liu**




Localização para o Português por
**Pedro Vinicius, Lucas Castanho,
Barbara Peres**






Habilidades & Palavras Chave

Acerto  - Acertos  causam dano igual ao número à sua frente. Acertos são afetados por Vulnerabilidade , Fraqueza , e Força . Veja "Ataques de Acertos-Múltiplos", página 14.




Área de Efeito  - Para os jogadores, tudo o que estiver após este símbolo afeta todos os inimigos em uma única linha e sempre inclui o Chefe. Para inimigos, tudo o que estiver após este símbolo afeta todos os jogadores, a menos que o inimigo esteja ganhando Força  ou Proteção . (Veja "Alvos" na página 15.)





Atordoamento  - Coloque uma carta  no topo da sua pilha de compra. Elas são devolvidas ao Baralho de Atordoamento quando forem Exauridas.













Condição  /  - Cartas de Condição usam o efeito de cima ou de baixo, dependendo do ícone no inimigo que deu ela para você. O outro efeito é ignorado neste combate. Coloque a Carta de Condição no topo da sua Pilha de Descarte.  tem um custo de 1 de Energia. Elas são devolvidas ao Baralho de Condições quando forem Exauridas.



Energia     (máx. 6) - Energia é usada para jogar cartas. Cada personagem possui seu próprio símbolo de energia, porém, todos são equivalentes e usáveis por qualquer personagem. O símbolo  é usado nos itens e nas regras para representar "Energia".

Etéreo - No fim do turno, se esta carta estiver na sua mão, ela é Exaurida. (Veja "Perguntas Frequentes" para a interação com o Enlace Sombrio.)


Exaurir - Uma carta Exaurida é removida do seu baralho. Mantenha as cartas Exauridas em uma pilha separada e devolva-as para seu baralho no fim do combate. Cartas de Atordoamento  e Condição  /  são devolvidas para suas respectivas pilhas quando são Exauridas.

Força  (máx. 8) - Você causa +1 de dano em cada acerto  por cada marcador de  que você tiver. Inimigos também podem ganhar .

Fraqueza  (máx. 3) - Adicione um marcador de  ao alvo, até um limite de 3  por jogador ou inimigo. Quando um jogador ou inimigo com um marcador de  atacar, cada  no Ataque ou ação de inimigo causa -1 de dano, então um marcador de  é removido. Ataques  (ex. " 2 ") ou ataques de acertos-múltiplos (ex. "1  1 ") só perdem um único .

Fraqueza vs Vulnerabilidade - Se um jogador (ou inimigo) com fraqueza  atacar um alvo com vulnerabilidade , o ataque não sofre o efeito da fraqueza e nem da vulnerabilidade. Após o ataque, remova um marcador de fraqueza do atacante, e remova um marcador de vulnerabilidade de todos os alvos afetados.








Injogável - Cartas com Injogável não podem ser jogadas e não tem um custo de Energia. Se um efeito tentar jogar uma carta Injogável (como Caos Destilado), essa carta não tem efeito e é descartada.

Proteção  (máx. 20) - Cada ponto de Proteção que um jogador ou inimigo possuir previne o próximo 1 de dano que ele receberia. Após o dano ser prevenido, remova essa mesma quantidade de Proteção. Os jogadores utilizam seus tabuleiros individuais para acompanhar suas Proteções, enquanto os inimigos utilizam marcadores. Proteções não previnem efeitos de "Perca X PV". As Proteções dos jogadores são removidas no começo do Turno dos Jogadores. As Proteções dos inimigos são removidas no começo do Turno dos Inimigos.

Reter - Cartas Retidas não são descartadas no fim do Turno dos Jogadores. Algumas cartas possuem um bônus se você Retê-las. Após essas cartas deixarem sua mão, elas "esquecem" que foram Retidas.

TODOS os Inimigos - O efeito tem como alvo TODOS os inimigos em TODAS as linhas e sempre inclui o Chefe.

Vidência X - Olhe as X cartas do topo do seu baralho. Você pode descartar qualquer quantidade delas. Então coloque quaisquer cartas restantes de volta no topo do seu baralho na mesma ordem. Você não pode usar Vidência em mais cartas do que você possui na sua pilha de compra. Vidência não tem efeito se sua pilha de compra estiver vazia.

Vulnerabilidade  (máx. 3) - Adicione um marcador de  ao alvo, até um limite de 3  por jogador ou inimigo. Quando um jogador ou inimigo com um marcador de  for atacado, o dano de cada acerto  no Ataque ou ação de inimigo é dobrado, então o alvo perde um marcador de . Adicione os bônus de dano, como Força , antes de dobrar.