



Traduzido para o Português por Wagner (Pardal)

Mapas da expansão Daedalus



Labirinto de Minos

Este tabuleiro possui 4 pontos de entrada e 3 novos tipos de círculos: círculos proibidos, de sentido único e de movimento da plataforma (veja “novos tipos de círculos” nesta página).

Os quatro pontos de entrada permitem que o jogo inicie a poucos metros de um inimigo, mas é impossível vê-lo ou atacá-lo. Poucos metros para dentro do labirinto, isso muda e cada volta ou turno pode ser fatal.

Posto avançado de Gévaudan

Este tabuleiro possui dois pontos de entrada e um novo tipo de círculo: círculo de franco-atirador (descrito na página 3).

Novos tipos de círculos

Os mapas do Labirinto de Minos e do Posto avançado de Gévaudan oferecem os seguintes novos tipos de círculos:



Círculo proibido

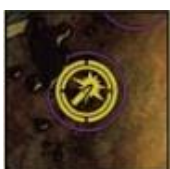
Estes círculos são identificados pela figura **vermelha** no centro dela.

Nenhum personagem pode finalizar o movimento dele em um círculo proibido, mas ele pode mover-se livremente através dele sem nenhuma penalidade. O movimento ocorre normalmente. Também, nenhum token pode ser colocado nesses círculos e nenhum valor (no dado) pode ser tirado nesses círculos.



Círculo de sentido único

Estes círculos são facilmente identificados pela seta **verde**. Eles indicam a única direção a seguir ou o ataque permitido. Personagens podem somente mover-se de um círculo de sentido único para uma direção indicada pela seta.



Círculo de franco-atirador

Estes círculos são identificados pelo ícone de franco-atirador no centro dele. Círculos de franco-atirador podem ser encontrados no mapa do Posto avançado de Gévaudan. Qualquer figura permanecendo em um círculo de franco-atirador pode alvejar qualquer figura permanecendo em um círculo que também tem o mesmo ícone colorido do franco-atirador. Granadas lançadas de um círculo de franco-atirador podem (se jogadas usando o ícone) somente descarregar (aterrar) no círculo alvejado.

Por exemplo, um personagem sobre o círculo de franco-atirador poderia alvejar qualquer outro personagem em um círculo que tem um ícone de franco-atirador **amarelo**, além dos personagens no caminho dele.



Círculo movendo a plataforma

Daedalus inventou um engenhoso sistema móvel de mover plataformas para facilitar a construção do labirinto dele. Mover plataformas permite passar rapidamente de uma extremidade do labirinto à outra. Mesmo após séculos, ela ainda funciona.

Nenhum personagem pode entrar ou mover-se através de um círculo de plataforma, a menos que use um token de plataforma como descrito abaixo.

Configuração do token de plataforma:

No início do jogo, as plataformas são consideradas desativadas. Os tokens das plataformas não são colocados no tabuleiro.

Acionando a plataforma:

Um personagem pode acionar a plataforma gastando a ação dele enquanto ele estiver sobre qualquer círculo adjacente a um círculo de plataforma.

Coloque o token da plataforma sobre o círculo da plataforma. O personagem pode então continuar com a ativação dele normalmente.

Montando a plataforma:



Qualquer personagem adjacente a um token de plataforma pode montar a plataforma para o outro lado do labirinto.

Montar a plataforma não requer uma ação e não custa nenhum movimento. Para indicar que está montando a plataforma, mova o personagem para qualquer círculo adjacente ao círculo da plataforma no lado oposto do mapa. Então, coloque o token da plataforma no círculo da plataforma adjacente ao personagem que foi movido. O personagem pode então continuar com a ativação dele normalmente.

Cenários e campanhas

Os cenários neste livro de regras podem ser jogados normalmente ou jogados como uma campanha. Uma campanha consiste em jogar múltiplos cenários em uma ordem específica.

Há duas campanhas em Daedalus. A primeira, “O filho de Minos” inicia com o cenário A na página 8. A segunda campanha, “A fera”, inicia com o cenário E na página 15.

Se for jogar uma campanha, as seguintes regras são aplicadas adicionalmente às regras do modo de jogo “História”:

- Cada jogador escolhe uma facção, os heróis e as tropas que ele deseja usar no início da campanha. Essas escolhas não podem ser mudadas durante a campanha.
- No início de cada novo cenário de campanha, cada personagem tem a saúde (vitalidade) trazida de volta (mesmo se ele ou ela tenham sido mortos anteriormente).
- Cada cenário tem uma seção rotulada como “condições de campanha”. No final do cenário, esta seção é resolvida a favor da equipe que cumpriu a condição de vitória dele. Por exemplo, se o Reich venceu o cenário, os jogadores irão resolver a seção “condições da campanha” do “Reich”.
- Qualquer equipamento gasto durante um cenário **não** é atualizado no início do próximo cenário. Personagens não podem escolher um novo pack no início de um novo cenário.

Novos tokens

Revenants (Fantasmas)

Fantasmas são os guardiões do Labirinto de Minos. Construído pelo próprio Daedalus, essas construções estão sobre o labirinto tentando eliminar todos os intrusos antes que eles possam



saquear os artefatos. Cuidado, essas criaturas são lutadoras mortais de combate corpo-a-corpo. Envolve-se apenas à distância! Veja o cenário "Eu sou um Revenant" na página 10 para obter mais informações sobre os tokens de Revenant.

Tropas



A segurança é uma preocupação para todas as facções na Grande Guerra. Como tal, uma grande quantidade de dinheiro é gasto treinando forças para proteger locais, itens e prisioneiros. Os soldados encarregados da prevenção de invasões indevidas estão geralmente armados com armas mortais e respondem rapidamente. Veja o cenário "O sangramento é um luxo" na página 22 para obter mais informações sobre tokens de tropas.

Camponeses

Quando o último objetivo desta guerra é defender aqueles que não podem defender eles mesmos.



Às vezes, a guerra passa para a vida dessas pessoas. Os tokens de camponeses representam a população civil, uma força de ataque que pode ser encontrada no campo. Mais informação sobre os tokens de camponeses pode ser encontrada na página 18.

Tokens de fogo



Esses tokens são usados no "Auto padrão destrutivo" na página 16 e usam as seguintes regras:

Qualquer personagem que completar um objetivo (de acordo com as regras do objetivo encontradas na página 30 na parte central do livro de regras original) pode mover-se por quatro círculos sem gastar nenhum ponto de movimento. Após este movimento, o fogo é iniciado. Coloque dois tokens de fogo em qualquer círculo de movimento adjacente ao objetivo completado. Em cada passo da "atualização dos tokens", remova um token de fogo desta pilha.

Cada vez que um personagem entrar em um círculo no mesmo caminho de um token de fogo, ele sofre três sucessos automáticos de ataque.

Tokens de caixa



Os tokens de caixa encontrados em Daedalus substituem aqueles encontrados no jogo básico de Tannhauser e na Operação Novgorod.

Tokens de porta secreta

De acordo com as regras encontradas na página 35 do livro de regras original de Tannhauser...



Configuração e colocação das portas secretas

Se ambos os jogadores concordam em usar as portas secretas, os tokens de porta secreta são colocados imediatamente após o tabuleiro ser escolhido durante a configuração geral. Dois ou quatro tokens de porta secreta podem ser usados. Os jogadores devem concordar com a quantidade de portas secretas a serem usadas.

Cada jogador coloca um número igual de tokens de porta secreta. Um dado de rolagem determina qual jogador começa primeiro. Jogadores alternam colocando tokens de porta secreta até a quantidade combinada ter sido colocada. Tokens de porta secreta devem ser colocados sobre os círculos de ação e novos tokens de porta secreta devem ser colocados ao menos seis círculos de distância dos tokens de porta secreta colocados anteriormente.

Caixas não podem ser colocadas sobre um círculo de ação com uma porta secreta.

Usando as portas secretas

Durante o jogo, personagens podem mover-se através das portas secretas para atravessar o tabuleiro rapidamente.

Para um personagem usar portas secretas, o jogador dele deve declarar no início da ativação daquele personagem que ele tem a intenção de fazê-lo. Esta declaração não gasta pontos de movimento ou uma ação, mas faz aquele personagem usar o pior valor da fila de características durante a ativação dele.

É permitido (mas não requerido) a um personagem que fez esta declaração mover-se através de portas secretas durante a ativação dele. Para fazer isso, aquele personagem deve estar adjacente a qualquer token de porta secreta, gastar um ponto de movimento e mover-se para qualquer círculo de movimento adjacente a **qualquer token** de porta secreta. Este movimento não gasta uma ação. Se o círculo de destino é um círculo modificador de movimento, o modificador se aplica

normalmente.

Um personagem pode atravessar portas secretas quantas vezes ele for capaz de fazê-lo em um turno. Por exemplo, um personagem poderia mover-se através de uma porta secreta para surgir em uma segunda, iniciar um ataque, entrar novamente na segunda porta secreta e aparecer em uma terceira porta secreta.

Personagens não podem sair do tabuleiro através de portas secretas, isto é, eles não podem permanecer nas “passagens secretas” durante ou após o movimento deles.

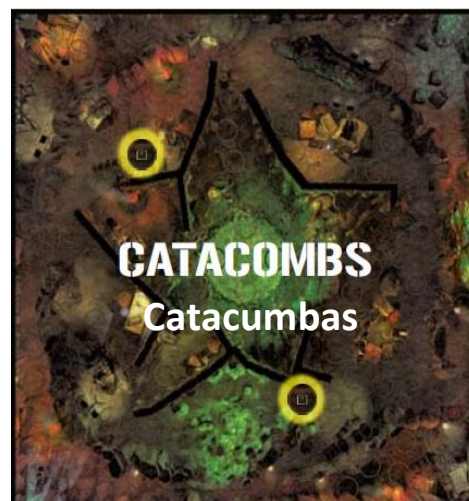
Exemplo: O jogador de Eva Krammer declara, no início da ativação deste personagem, que ela tem a intenção de usar portas secretas durante esta ativação. Como um resultado desta declaração, Eva Krammer usa o menor valor da fila de características dela durante a sua ativação inteira. Eva Krammer gasta três pontos de movimento para completar o movimento exibido no diagrama ao lado. Isso custa a ela um ponto de movimento para mover-se como ela está adjacente à porta secreta “A” (1), um segundo ponto de movimento para mover-se através da “passagem secreta” para estar adjacente à porta secreta “B” (2) e um terceiro ponto de movimento (de acordo com as regras normais de movimento) para a posição final dela (3).



Tokens de pontos de entrada



Estes tokens, opcionalmente, adicionam mais pontos de entrada para os mapas encontrados no jogo básico. Quando jogar com um desses mapas, jogadores podem colocar esses tokens como nas fotos a seguir.



CREDITS

ENGLISH EDITION

Game Development: JR Godwin and Adam Sadler
Creative Consultant: Daniel Lovat Clark
Editing: Mark O'Connor and Mark Pollard with Sam Stewart
Graphic Design: Brian Schomburg
Board Artwork: Didier Poli and Henning Ludvigsen
Playtesters: Brian Schomburg, Scott Clifton, Rick Nauertz, Brady Sadler, Adam Sadler
English Translation: Daniel Lovat Clark
Production Manager: Gabe Laulunen
Producers: JR Godwin and Adam Sadler
FFG Lead Game Designer: Corey Konieczka
FFG Lead Game Producer: Michael Hurley
Publisher: Christian T. Petersen

FRENCH EDITION

Editor: William Grosselin
Art Direction: Didier Poli
Production: Benjamin Maillet
Head of Communication: Pascal Mignot
Head of Production: Viviane Peng
Authors: Pascal Mignot and William Grosselin
Graphics and Illustrations: Didier Poli
Game Board Design: Maxime Deleris
Mock-up: Didier Poli and William Grosselin
Special Thanks to: Pascal Pflugfelder, Olivier Tome, Madeleine Guérif, Dorothée Pollet, Alix Pollet, Romuald Finet, Florian Villette, Sébastien Caretero and all of the members of the Tannhäuser community.

© 2010 Fantasy Flight Publishing, Inc., all rights reserved. No part of this product may be reproduced without specific permission. *Tannhäuser*, *Operation: Novgorod*, *Daedalus*, *Pathfinding System*, *Fantasy Flight Games*, and the FFG logo are trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games is located at 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, USA, and can be reached by telephone at 651-639-1905. Retain this information for your records. Not suitable for children under 36 months due to small parts. Components may vary from those shown. Made in China. THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE OF PERSONS 12 YEARS OF AGE OR YOUNGER.



Cenários

Cenário A: As últimas três letras



Token de guia
de nível

Configuração

Use o mapa do **Labirinto de Mlnos**.

Este cenário coloca o **Reich** contra **qualquer facção**.

Cada jogador recebe **3 pontos de comando** por turno.

Pontos de entrada são escolhidos usando a variante “Rush and go” listada no livro de regras original.

Tokens de objetivo são colocados como no modo de jogo “Objetivo”. Aleatoriamente, coloque um token de caixa em cada círculo de ação. Então, coloque o token de guia de nível sobre o círculo no centro do mapa.

Regras especiais

Uma vez que uma equipe tenha concluído os três objetivos, qualquer personagem daquela equipe, incluindo Voivodes, adjacente ao token de guia de nível, pode gastar uma ação para pegá-lo e colocá-lo na ficha do personagem dele. O token não ocupa um espaço de equipamento. O personagem que possui o token de guia de nível tem um valor fixo de movimento igual a 5, mas pode ignorar todos os modificadores de movimento.

Também, cada objetivo completado provê um bônus para o personagem que o completou (veja abaixo). Quando um personagem completa um objetivo, ele é colocado na ficha do personagem dele. Objetivos completados não ocupam um espaço de equipamento.

Bônus de objetivos primários

Para cada objetivo primário completado, adicione +1 a sua rolagem de iniciativa.

Condições de vitória

A primeira equipe a completar três objetivos e ter ao menos um personagem (com o token de guia de nível) fora do tabuleiro através de qualquer ponto de entrada vence!

Condições da campanha

➤ **Reich**

Se o Reich vencer, proceda para o cenário “Eu sou um Revenant” nesta página. Durante o cenário “Eu sou um Revenant”, qualquer personagem do Reich pode gastar 1 ponto de comando para evitar ser atacado por um Revenant. Se o personagem não gastar 1 ponto de comando (ou se ele não tiver nenhum ponto de comando para gastar), ele é atacado normalmente.

➤ **Força oponente**

Se o Reich perder, proceda para o cenário “Fogo negro sobre nós” na página 12. Durante o cenário “Fogo negro sobre nós”, todos os personagens da força oponente ganham um bônus de +2 para a característica mental e um bônus de +1 para a característica movimento deles.

Cenário B: Eu sou um Revenant



Token de
pergaminho



Configuração

Use o mapa do **Labirinto de Minos**.

Este cenário coloca o **Reich** contra **qualquer facção**.

Cada jogador recebe **2 pontos de comando** por turno.

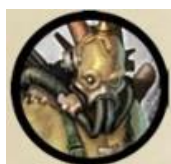
Pontos de entrada são escolhidos usando a variante “Rush and go” listada no livro de regras original.

Iniciando com o jogador que venceu a rolagem de configuração, cada jogador coloca um token de Revenant em um dos círculos indicados, alternando entre os jogadores até 10 terem sido colocados.

Coloque o token de pergaminho sobre o círculo no centro do mapa.

Regras especiais

Revenants marcados com um “**A**” são controlados pelo **Reich**. Revenants marcados com um “**B**” são controlados pela **força oponente**. No fim de cada turno, ambos os jogadores devem mover cada um dos tokens de Revenant deles três círculos em qualquer direção.



Token de Revenant

Se um personagem moveu-se de maneira adjacente a um Revenant (ou se um Revenant moveu-se de forma adjacente a uma figura), a figura recebe três sucessos automáticos de ataque.

Personagens podem atacar os tokens de Revenant como se eles fossem personagens inimigos. O token de Revenant não recebe uma rolagem de defesa e é eliminado se o atacante rolar ao menos dois sucessos na rolagem de ataque.

Somente os personagens do Reich podem tentar reivindicar o token de pergaminho. Para reivindicar o token de pergaminho, qualquer herói adjacente ao token deve gastar uma ação e receber uma única ferida. Se ele não for morto desta maneira, ele pode colocar o token de pergaminho na ficha do personagem dele (isso não ocupa um espaço de equipamento). Esta ação pode ser feita mesmo se um Revenant está parado sobre o token de pergaminho.

Condições de vitória

Se o Reich obtiver um token de pergaminho e sair do mapa através de qualquer ponto de entrada com ele, eles vencem.

Se todos os heróis da equipe do Reich forem eliminados, eles perdem.

Condições da campanha

➤ Reich

Se o Reich vencer, proceda para o cenário “Através do portão de Asteros” na página 13. Durante o cenário “Através do portão de Asteros”, o Reich pode levar um turno inteiro ativando todos os personagens dele, imediatamente antes do primeiro turno do jogo. Após este pré-jogo (pré-rodada), o jogo inicia normalmente com uma rolagem de iniciativa.

➤ Força oponente

Se o Reich perder, proceda para o cenário “Através do portão de Asteros” na página 13. Durante o cenário “Através do portão de Asteros”, cada herói do Reich inicia o cenário com 1 token de equipamento à menos no inventário dele. O jogador do Reich deve selecionar qualquer um dos quatro tokens do pack escolhido de cada um dos heróis dele para ser removido do jogo.

Cenário C: Fogo negro sobre nós

Configuração

Use o mapa do **Labirinto de Mlnos**.

Este cenário coloca o **Reich** contra **qualquer facção**.

Cada jogador recebe **3 pontos de comando** por turno.

Pontos de entrada são escolhidos usando a variante “Rush and go” listada no livro de regras original.

Regras especiais

Cada vez que um objetivo é completado, cada personagem no tabuleiro do jogo que não tem uma habilidade (perícia) listada no objetivo deve rolar 4 dados. Para cada 1 natural, aquele personagem sofre 1 ferida automática. Para cada objetivo completado por uma equipe, os personagens dela rolam 1 dado a menos por personagem.

O token para cada objetivo que um jogador completa é colocado na frente dele.

Tokens de objetivo primário podem ser descartados no início de qualquer ativação para mudar as posições de dois personagens no tabuleiro (pertencentes a qualquer jogador(es)). Isto não evita ou anula tokens colocados em prontidão ou evita que os personagens escolhidos sejam ativados mais tarde no turno.

Objetivos secundários podem ser descartados para adicionar dois sucessos automáticos em qualquer rolagem de ataque antes que a rolagem de defesa seja feita.

Condições de vitória

A primeira equipe a completar os quatro objetivos vence.

Condições da campanha

➤ Reich

Se o Reich vencer, proceda para o cenário “Através do portão de Asteros” abaixo. Durante o cenário “Através do portão de Asteros”, todos os personagens que não são do Reich sofrem uma penalidade de -1 para todas as características deles. Isto inclui qualquer mercenário escolhido.

➤ Força oponente

Se o Reich perder, proceda para o cenário “Através do portão de Asteros” abaixo. Durante o cenário “Através do portão de Asteros”, todos os personagens que não são do Reich podem mudar um único dado, após rola-rem, para um sucesso cada vez que eles forem requeridos a rola-rem o dado. Esta habilidade não pode gerar um 10 natural ou um 1 natural.

Cenário D: Através do portão de Asteros



Token de
Asteros

Configuração

Use o mapa do **Labirinto de Mlnos**.

Este cenário coloca o **Reich** contra **qualquer facção**.

Cada jogador recebe **2 pontos de comando** por turno.

Pontos de entrada são escolhidos usando a variante “Rush and go” listada no livro de regras original.

Coloque o token de Asteros sobre o círculo no centro do mapa.

Regras especiais

Quando um soldado é eliminado neste cenário, ele pode servir de reforço gratuitamente (não requer quaisquer pontos de comando).

Cada anel (como exibido no mapa) tem um diferente efeito sobre os personagens. Enquanto um personagem estiver em um dos anéis indicados, ele sofre os seguintes efeitos:

Anel amarelo: Fadiga – Cada personagem que inicia o turno dele neste anel recebe -1 para a característica de movimento atual dele.

Anel roxo: Trevas – Cada personagem neste anel pode somente alvejar personagens adjacentes. Isto se aplica a todos os personagens, independentemente do equipamento.

Anel azul: Dor – Todos os ataques feitos contra qualquer personagem neste anel ganha 2 sucessos automáticos de ataque.

Anel verde: Horror – A fim de fazer quaisquer ações (além de mover-se) enquanto estiver neste anel, o personagem deve fazer um teste mental e conseguir ao menos três sucessos.

Em seu estado debilitado, Asteros está vulnerável e pode ser derrotado pelos heróis. Qualquer herói em um círculo adjacente ao de Asteros pode gastar uma ação para tentar um teste mental ou de combate (à escolha do jogador). Se este teste gerar ao menos três sucessos, o herói derrota Asteros e coloca o token de Asteros sobre a ficha do personagem do herói. Se o herói falhar neste teste, ele sofre uma ferida automática.

Enquanto o token de Asteros estiver na ficha do personagem do herói, aquele herói pode somente mover-se três círculos no turno dele. O herói pode executar ações normalmente, mas usa a fila inferior das características para quaisquer ataques ou testes. Se o herói é eliminado, coloque o token de Asteros sobre o círculo do herói.

Condições de vitória

Se qualquer herói com o token de Asteros sair do tabuleiro através de qualquer ponto de entrada, a equipe dele vence.

Se todos os heróis forem eliminados antes que Asteros deixe o tabuleiro, ambas as equipes perdem.

Condições da campanha

➤ Reich

Se o Reich vencer, eles vencem a campanha inteira! Eles conseguem os serviços do antigo guardião. Este novo aliado pode trazer devastação para os inimigos do Reich. Resta saber se alguém pode controlar o minotauro sem se tornar a próxima vítima dele...

➤ **Força oponente**

Se o Reich perder, a força oponente vence a campanha inteira! O Reich perde a chance de recuperar este poderoso e perigoso aliado. Talvez, este monstro poderia ter sido de alguma ajuda na guerra para o Reich...

➤ **O labirinto**

Se ambas as facções perderem, elas perdem a campanha inteira! O guardião de Minos permanece bloqueado, afastado do mundo...

Cenário E: Grito rebelde



Token do
manuscrito

Configuração

Use o mapa do **Posto avançado de Gévaudan**.

Este cenário coloca a **União** contra **qualquer facção**.

Cada jogador recebe **3 pontos de comando** por turno.

Pontos de entrada são escolhidos como no modo de jogo "Extermínio".

Tokens de objetivo são colocados como no modo de jogo "Objetivo". Aleatoriamente, coloque um token de caixa sobre cada círculo de ação. Coloque o token de manuscrito sobre o círculo de objetivo primário como exibido.

Regras especiais

A União deve obter o manuscrito a todo custo. Cada turno que eles **não** têm o token do manuscrito, a União somente recebe dois pontos de comando por turno (ao invés de recarregar para três como indicados na **configuração** acima).

Após a equipe dele ter completado os dois objetivos, qualquer personagem que não é um Voivode pode gastar a ação dele para pegar o token do manuscrito de um círculo adjacente. O token não ocupa um espaço de equipamento e não pode ser perdido. O token pode ser dado para um personagem adjacente como se ele fosse uma peça de equipamento.

Se o personagem que carrega o manuscrito é morto, o token é colocado no círculo dele como se fosse uma peça de equipamento descartável. Qualquer personagem pode pegar o token do manuscrito independentemente da quantidade de objetivos que a equipe dele tenha completado.

Enquanto um personagem possuir o token do manuscrito, ele não sofre penalidades nos dados (no sentido de “valores”) de qualquer origem e pode mover-se três círculos no fim do turno após todas as ativações. Este movimento não pode ser um Bull Rush (passagem forçada). O personagem não pode executar qualquer ação ou usar quaisquer token de habilidades durante este movimento. Este movimento **pode** acionar ataques em prontidão.

Condições de vitória

No final de cada turno, se um personagem possuir o manuscrito, coloque um token de bandeira na ficha dele. Este token de bandeira não ocupa um espaço de equipamento. A primeira equipe a ter três desses tokens de bandeira é declarada o vencedor.

Condições da campanha

➤ União

Se a União vencer, proceda para o cenário “Auto padrão destrutivo” nesta página. Durante o cenário “Auto padrão destrutivo”, cada personagem da União pode mudar o pack dele antes do cenário.

➤ Força oponente

Se a União perder, proceda para o cenário “Nós temos que saber” na página 18. Durante o cenário “Nós temos que saber”, cada personagem da força oponente pode trocar uma simples peça do pack de equipamento por qualquer caixa ou token bônus que ele poderia normalmente pegar.

Cenário F: Auto padrão destrutivo

Configuração

Use o mapa do **Posto avançado de Gévaudan**.

Este cenário coloca a **União** contra **qualquer facção**.

Cada jogador recebe **3 pontos de comando** por turno.

Pontos de entrada são escolhidos como no modo de jogo “Extermínio”.

O jogador da União coloca objetivos em cada círculo de objetivo primário e secundário. A força oponente não coloca nenhum objetivo neste cenário. Aleatoriamente, coloque um token de caixa em cada círculo de ação.

A União está tentando descobrir o covil da fera completando uma arcaica convocação para ritual. A fim de induzir a fera para fora antes que a força oponente possa interferir, a União deve completar os objetivos dela tão rápido como possível. Se eles fracassarem na missão deles, as forças da União podem encontrar face a face com um enfurecido monstro e nenhum caminho para escapar.

Regras especiais

Cada vez que um personagem da União completar um objetivo, ao invés de remover o objetivo, coloque um token de bandeira no objetivo. Este objetivo pode ainda ser posto no fogo em uma ativação posterior (mas não pode ser concluído de novo).

A força oponente deve incendiar os objetivos da União. Qualquer personagem da força oponente que completar um objetivo (de acordo com as regras de objetivo encontradas na página 30 do manual original) pode mover-se quatro círculos sem gastar qualquer ponto de movimento. Após este movimento, um fogo tem sido iniciado com sucesso. Coloque dois tokens de fogo em qualquer círculo de movimento adjacente ao objetivo completado. Em cada passo da “atualização dos tokens” remova um token de fogo deste ataque.



Cada vez que um personagem entra em um círculo no mesmo caminho de um token de fogo, ele sofre três sucessos de ataque automáticos. Um objetivo que foi incendiado pode ainda ser completado pela União e ter uma bandeira plantada nele em uma ativação posterior.

Condições de vitória

Se a União plantar quatro tokens de bandeira, eles vencem imediatamente.

Se a força oponente iniciar quatro fogos, eles imediatamente vencem (esses fogos não precisam estar no jogo ao mesmo tempo).

Condições da campanha

➤ União

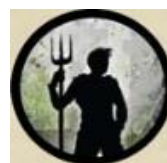
Se a União vencer, proceda para o cenário “Rio que corre vermelho” na página 19. Durante o cenário “Rio que corre vermelho”, a União é capaz de rolar novamente todos os dados que não resultaram em sucessos na rolagem de defesa deles. O novo resultado é o que vale, mesmo se for pior.

➤ Força oponente

Se a União perder, proceda para o cenário “Rio que corre vermelho” na página 19. Durante o cenário “Rio que corre vermelho”, a força oponente pode, no final de cada turno, sacrificar (no sentido de “fazer nela mesma”) duas feridas de qualquer personagem para mover imediatamente a fera por quatro círculos em qualquer direção que ela poderia se

mover legalmente. Este movimento está além de qualquer movimento que a fera faria normalmente e pode ser feito antes ou depois do movimento normal da fera.

Cenário G: Nós temos que saber



Token de
camponês

Configuração

Use o mapa do **Posto avançado de Gévaudan**.

Este cenário coloca a **União** contra **qualquer facção**.

Cada jogador recebe **2 pontos de comando** por turno.

Pontos de entrada são escolhidos como no modo de jogo “Extermínio”.

Regras especiais

Camponeses marcados com “**A**” são controlados pela União. Camponeses marcados com “**B**” são controlados pela força oponente. No final de cada turno, ambos os jogadores devem mover cada token de camponês deles por três círculos em qualquer direção.

A União deve interrogar as pessoas da vila para localizar a fera mencionada nas notas de Janus. Toda vez que um personagem da União estiver adjacente a um token de camponês, ele pode gastar uma ação para interrogar o camponês. Toda vez que um personagem interrogar um camponês, coloque o token de camponês sobre a ficha dele. Se aquele personagem já foi eliminado, coloque o token de camponês sobre o círculo dele. O camponês ainda conta como tendo sido interrogado.

Enquanto a União está tentando rastrear a localização da fera, forças oponentes estão conspirando para impedi-los de aprender sobre o poder do mito. Toda vez que um personagem que não é da

União estiver adjacente a um token de camponês, ele pode atacá-lo como se fosse um personagem oponente. Desde que ele gere ao menos um sucesso, o camponês é morto e o token é colocado na frente do jogador.

Condições de vitória

Se a União for capaz de interrogar três camponeses e tiver um personagem (com um ou mais tokens de camponeses na ficha dele) deixando o tabuleiro através de qualquer ponto de entrada, eles vencem imediatamente.

Se a força oponente eliminar cinco camponeses, eles vencem imediatamente.

Condições da campanha

➤ **União**

Se a União vencer, proceda para o cenário “Rio que corre vermelho” na página 20. Durante o cenário “Rio que corre vermelho”, todos os personagens da União recebem um bônus de +2 para o valor de estamina (resistência) deles e uma penalidade de -2 para o valor mental deles.

➤ **Força oponente**

Se a União perder, proceda para o cenário “Rio que corre vermelho” na página 20. Durante o cenário “Rio que corre vermelho”, qualquer personagem desta força oponente pode “sacrificar” duas feridas quando “negociam” uma ou mais feridas para adicionar mais duas feridas automáticas para o ataque, ou seja, qualquer personagem da força oponente pode sacrificar dois pontos de vida de sua linha de vitalidade se conseguir infligir uma ou mais feridas no inimigo. Este sacrifício permite adicionar dois sucessos automáticos ao ataque. Se você rolar ao menos um sucesso, você pode sacrificar dois pontos de vida de sua linha de vitalidade e transformar este único sucesso em três sucessos.

Cenário H: Rio que corre vermelho



Token da fera

Configuração

Use o mapa do **Posto avançado de Gévaudan**.

Este cenário coloca a **União** contra **qualquer facção**.

Cada jogador recebe **2 pontos de comando** por turno.

Pontos de entrada são escolhidos como no modo de jogo “Extermínio”.

Tokens de objetivo são colocados como no modo de jogo “Objetivo”. Também, coloque o token da fera no círculo de objetivo exibido no mapa (em cima do token de objetivo). Aleatoriamente, coloque um token de caixa em cada círculo de ação.

Regras especiais

Após um jogador ter ativado o último personagem dele no turno, ele deve imediatamente mover a fera três círculos em qualquer direção. Isto significa que a fera será movida duas vezes por turno, uma vez por cada jogador. A fera pode ocupar o mesmo círculo que um personagem. Se a fera estiver adjacente ou compartilhar um círculo com um personagem, no **início da ativação** de qualquer personagem, ele (personagem) sofre imediatamente cinco sucessos automáticos de ataque.

Após a equipe dele ter completado três objetivos, qualquer personagem que não é um voivode pode tentar capturar a fera. Enquanto estiver adjacente ao token da fera, ele pode gastar uma ação para tentar um teste de estamina (resistência). Se ele gerar ao menos três sucessos no teste de estamina dele, ele pode colocar o token da fera na ficha do personagem dele. O token não ocupa um espaço de equipamento. Se o personagem falhar no teste de estamina, a fera faz 1 ferimento automático no personagem.

O token da fera pode ser passado para qualquer personagem adjacente, como se ele fosse uma peça de equipamento. Se o personagem que possui a fera é eliminado, coloque o token da fera no círculo do personagem. A fera inicia o movimento normalmente até que ela seja recapturada por outro personagem.

Condições de vitória

Qualquer equipe que capturar a fera e tiver um personagem (com o token da fera) que saiu do tabuleiro através de qualquer ponto de entrada, vence!

Se a fera eliminar três heróis, ambas as equipes perdem!

Condições da campanha

➤ **União**

Se a União vencer, eles vencem a campanha inteira! Eles capturaram a temida Fera de Gévaudan e podem adicionar o token dela para a sepultura deles. Com esta criatura nas mãos, eles são capazes de incorporar a fera dentro da estratégia de guerra deles. Muitas pesquisas deverão ser feitas, mas as respostas chegarão...

➤ **Força oponente**

Se a União perder, a força oponente vence a campanha inteira! Eles foram bem sucedidos em permitir que a fera retorne ao status de mito e lenda e podem adicionar o token dela ao arsenal deles como uma história para ser contada de geração em geração. Sem os materiais necessários para invocar a fera novamente, ninguém será capaz de estudá-la ou ganhar o incrível poder dela... por enquanto.

➤ **A fera**

Se a fera não conseguir fugir, ela massacra toda a equipe de busca e ambas as equipes perdem a campanha. Quando um soldado não retorna ao posto dele, quando a desgraça atinge uma equipe e quando acidentes mancham uma operação, superstição correrá solta com rumores da fera...

Cenário individual: O sangramento é um luxo

Um cenário individual permite um único jogador colocar ele mesmo contra uma onda de soldados enquanto infiltra-se em uma fortificação inimiga.



Configuração

Use o mapa do **Castelo de Ksiaz**.

Este cenário coloca os **tokens dos soldados** contra **qualquer facção**.

O jogador recebe **3 pontos de comando** por turno.

O jogador pode usar ambos os pontos de entrada.

Objetivos são colocados como no modo de jogo "Objetivo".

O jogador que controla a equipe é a força de ataque e pode ser constituída por dois heróis que devem trabalhar juntos.

Os tokens dos soldados representam a força de segurança e são colocados nos círculos contendo pontas de setas **amarelas** (veja mapa acima).

Regras especiais

No final de cada turno, cada token de soldado move-se três círculos, ignorando os modificadores de movimento, nas rotas exibidas na direção indicada pela seta. Soldados podem compartilhar um círculo com um herói. Se um soldado finalizar o movimento dele em um caminho compartilhado com um herói inimigo, o soldado imediatamente sofre quatro sucessos automáticos de ataque daquele herói.

Se um herói usa uma arma da classe **pistola, automática** ou **pesada**, todos os tokens dos soldados avançam três círculos na rota deles, após o ataque ser resolvido.

Um herói pode atacar um soldado como se ele fosse uma figura. Para eliminá-lo, deve rolar dois ou mais sucessos.

No início de cada turno, cada token de soldado eliminado é colocado no círculo que ele iniciou o jogo. Se este círculo está ocupado, o token do soldado é colocado no círculo vazio mais próximo, seguindo a rota indicada no mapa.

Condições de vitória

Se o jogador humano completar todos os objetivos dele, ele vence!

Se ambos os heróis do jogador forem eliminados, ele perde o jogo.

Mapas táticos

Labirinto de Minos



Posto avançado de Gévaudan

