

The Elder Scrolls

A TRAIÇÃO DA SEGUNDA ERA



LIVRO DE REGRAS

VERSÃO 1.0

SUMÁRIO

Como Usar este Livro	10	Exemplo de Fases de Novo Dia e de Superfície (Dia 1).....	35
Introdução	10	Exemplo de Fases de Novo Dia e de Superfície (Dia 2).....	36
Visão Geral do Jogo.....	10	Tamanho do Grupo.....	36
Regras Fundamentais.....	10	Fase de Encontro	36
Preparação da Partida	12	Resolvendo Encontros	36
Procedimento de Preparação	12	Anatomia de uma Carta de Superfície	37
Escolhendo uma Missão Inicial	13	Resultados de Encontros	38
Níveis de Dificuldade.....	13	Exemplo de Encontro de Superfície (Dia 2)	38
Diagrama de Preparação	14	Ícones de Tipo de Encontro em Cartas de Superfície.....	38
Exemplo de Missão Inicial	15	Encontros de Cidade	38
Códigos de Província	15	Caravanas Viajantes	38
Regras do Aventureiro.....	18	Efeito de Cidade	39
Anatomia do Tapete de Aventureiro.....	18	Ações de Cidade.....	39
Criação do Aventureiro.....	19	Instalações da Cidade.....	40
Povos de Tamriel.....	19	Exemplo de Encontro de Cidade	41
Atributos	19	Testes de Sociabilidade.....	42
Saúde.....	20	Valor de Dificuldade	42
PS Bônus	20	Sequência do Teste de Sociabilidade	42
Vigor	20	Exemplo de Teste de Sociabilidade	42
Mágicka.....	20	Fase de Recompensas.....	43
Limitação de Componentes.....	21	Exemplo de Fase de Recompensas (Dia 2).....	44
Perícias	21	Fase de Fim de Dia	45
Progressões de Perícia.....	22	Exemplo de Fase de Fim de Dia (Dia 2).....	45
Combate.....	22	Movimento de Superfície de PNJs	46
Dicas para Dados de Perícia	22	Missões.....	46
Trilha de Recarga.....	23	Missões de Guilda.....	46
Atributo de Recarga	23	Carta de Guilda	46
Recuperando Dados.....	23	Etapas da Missão.....	46
Fadiga	23	Etapas Vinculadas	46
Espaços Ativos	24	Anatomia da Etapa de uma Missão de Guilda	47
Dados de Fadiga em Espaços Ativos.....	24	Missões Secundárias.....	48
Guia de Referência de Raça	24	Anatomia de uma Carta de Missão Secundária.....	48
Guia de Referência de Classe	25	Terminando a Sessão	48
Ativando Habilidades de Classe	25	Diário da Campanha	49
Tenacidade	25	Campanhas.....	49
Exemplos de Criação do Aventureiro	26	Concluindo uma Sessão com Sucesso.....	49
Inventário.....	28	Continuando uma Campanha	49
Cartas de Item	28	Preparação da Campanha	49
Subtipos de Item.....	29	Anatomia do Diário da Campanha	50
Características dos Itens	29	Perdendo a Campanha.....	50
Palavras-chave dos Itens	29	Palavras-chave de Missão.....	50
Anatomia de uma Carta de Item.....	30	Palavras-Chave Principais.....	50
Aprimoramentos.....	31	Palavras-Chave Secundárias	50
Aumentar uma Aptidão	31	Assistência da Guilda	51
Aumentar o Atributo de Recarga.....	31	Fim da Partida	51
Aumentar a Tenacidade.....	31	Preparação de Fim da Partida	51
Promover a Sua Classe	31	Fases de Fim da Partida	51
Adicionar uma Progressão de Perícia	31	Encontros de Fim da Partida	51
Adicionar Atributo de Mágicka	31	Vitória e Derrota Finais.....	51
Fases da Partida	34	Regras da Batalha.....	54
Fase de Novo Dia	34	Modos de Batalha.....	54
Fase de Superfície	34	Inimigos	54
Mapa de Superfície	35	Unidades de Missão	54
Marcadores de Superfície	35	Reserva de Inimigos.....	54

Anatomia de uma Ficha de Inimigo.....	55	Exemplo de Preparação de Incursão	74
Dificuldade da RI do Fim da Sessão.....	56	Anatomia de um Mapa de Incursão	75
Preparação da Batalha.....	57	Anatomia de uma Carta de Incursão.....	76
Rodadas da Batalha.....	57	Exploração em Incursões.....	77
Sequência das Rodadas.....	57	Hexágonos Exploráveis.....	77
Definições do Mapa.....	58	Comprando Cartas e Peças.....	77
Adjacente.....	58	Fragmentos Celestiais.....	78
Mais próximo.....	58	Recebendo Fragmentos Celestiais.....	78
Mais distante.....	58	Exemplo de Exploração.....	79
Intransponível.....	58	Dica: Espaço na Mesa e Incursões	80
Ocupado/Desocupado	58	Armadilhas	80
Alcance	58	Sequência da Armadilha.....	80
Visão.....	58	Masmorra.....	80
Alvo	58	Reserva de Inimigos em Masmorras	80
Em direção a	58	Anatomia de um Encontro de Masmorra	81
Recuando de uma Batalha.....	59	Preparação da Masmorra.....	82
Turnos dos Aventureiros	59	Exemplo de Preparação de Masmorra	83
Ações	59	Objetivos de Batalha.....	86
Movimento	59	Fim da Batalha	86
Engajamento.....	59	Limpeza de Fim da Batalha.....	86
Resolvendo Habilidades de Perícia.....	60	Regras Adicionais.....	88
Rolando Dados de Perícia Fora da Batalha	61	Rolando um D6	88
Dicas para Resolver Resultados de Dados	61	Descarte	88
Habilidade de Classe.....	61	Momento de um Efeito	88
Explorar	61	Termos das Habilidades	88
Estilo de Batalha	61	Unidades Derrotadas em Peças.....	88
Exemplo de Turno do Aventureiro	62	Derrotando Unidades	88
Prevenindo Dano.....	63	Limites de Habilidades e Ações (“Gratuitas”)	88
Exemplo de Prevenção de Dano.....	63	Cura	89
Linguagem e Tipos de Dano	63	Recebendo PS Bônus	89
Turnos dos Inimigos	64	Movimentar e Posicionar	89
Sequência do Turno dos Inimigos.....	64	Persistente.....	89
Movimento dos Inimigos	64	Recuperar	89
Perícias dos Inimigos.....	64	Aumentar/Reduzir	89
Exemplo de Turno dos Inimigos	65	Removendo Unidades.....	89
Derrota.....	67	Unidades Alvejáveis	89
Inimigos Derrotados	67	Turno	89
Aventureiros Derrotados	67	Resultados de Tenacidade Fora do Padrão	89
Derrota Completa do Grupo.....	67	Exemplo de Habilidade e de Recebimento de Tenacidade	89
Condições	67	Ajustes Temporários de Atributo.....	90
Fichas de Espólio	68	Recebendo e Perdendo Saúde (PS).....	90
Arrombamento	68	Arredondar.....	90
Códigos de Dificuldade	68	Relações entre as Unidades	90
Sequência de Arrombamento	69	Inimigos	90
Exemplo de Arrombamento de Item Comum.....	69	Grupo.....	90
Exemplo de Arrombamento de Item Lendário	70	Aventureiros.....	90
Obstáculos.....	70	Companheiros	90
Confronto	71	“Você”	90
Reserva de Inimigos em Confrontos.....	71	Turnos dos Companheiros.....	91
Preparação de Confronto	71	Sequência do Turno dos Companheiros	91
Anatomia de um Mapa de Confronto.....	71	Perícias dos Companheiros	91
Anatomia de um Encontro de Confronto	72	Unidades Explicadas	91
Exemplo de Preparação de Confronto.....	73	Encontro Introdutório Fuga da Prisão	92
Incursão.....	74	Créditos	95
Reserva de Inimigos em Incursões.....	74	Índice.....	96
Preparação da Incursão	74		

COMPONENTES



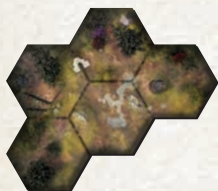
Tapetes de Aventureiro
(x4)



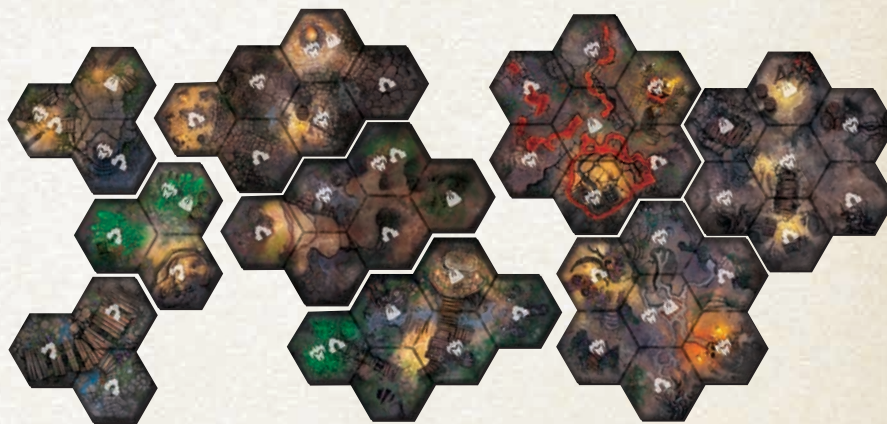
*Peça de Incursão de 19 Hexágonos
(x1)*



Peça de Confronto Dupla-Face
(x1)



Peça de Entrada
(x1)



*Peças de Incursão de 3 Hexágonos, 6 Hexágonos e 7 Hexágonos
(x3 de cada)*



Pinos de Tapete de Aventureiro
(x17)



*Marcadores de Atributo
(x16 em cada cor: vermelho,
verde e azul)*



Mapas de Superfície Dupla-Face
(x3)

[illegible]

*Guias de Referência das
Perícias dos Inimigos
(x2)*



*Fichas de Aventureiro
(x20)*



*Fichas de Inimigo: Nível 1/5
(x25)*



*Fichas de Inimigo: Nível 10/20
(x25)*



*Fichas de Unidade de Missão
(x15)*



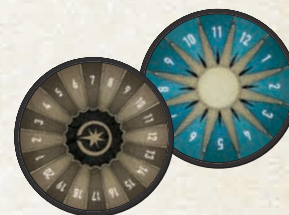
*Fichas de Companheiro
(x2)*



*Marcador de Primeiro Jogador
(x1)*



*Fichas de Espólio
(x6)*



*Fichas de Contadores de Dia e de XP
(x1 cada)*



*Fichas de PS:
Vermelhas (x80)
e Brancas (x10)*



*Marcadores de Aptidão:
Progressão de Perícia (x20)
e Atributos (x16)*



*Marcadores de Superfície
(x8)*



*Dados de Perícia
(x88)*



*Dados de Fadiga
(x20)*



*Dados de Sobrefadiga
(x12)*



*Dados de Perícia de Combate
(x14)*



*Dados de Combate Inimigo
(x6)*



*Dado Contador de Rodadas
(x1)*



*Dados de Condição
(x12)*



*Dados de Arrombamento
(x3)*



*Dado de Instabilidade
(x1)*



**Cartas de Encontro de Superfície:
Gerais
(x20)**



**Cartas de Encontro de Superfície:
Específicas de Província
(x80)**



**Cartas de Incursão:
Gerais
(x7)**



**Cartas de Incursão:
Específicas de Província
(x58)**



**Cartas de Item Comum
(x110)**



**Cartas de Item Lendário
(x50)**



**Cartas de Guilda
(x9)**



**Cartas de Missão Secundária
(x30)**



**Divisores de Cartas
(x5)**



**Guias de Referência de
Progressão de Perícia (x24)**



**Guias de Referência de Raça
(x20)**



**Guias de Referência de Classe
(x15)**



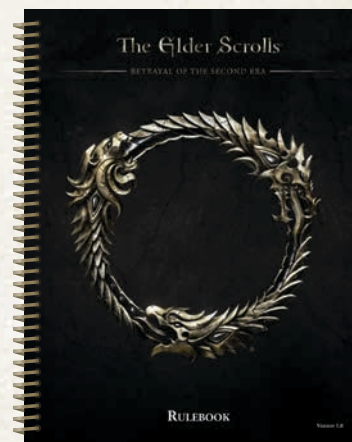
*Compêndios
(x5)*



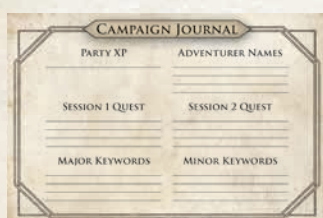
*Referência de Armazenamento do Jogo
(x1)*



*Guia Tutorial
(x1)*



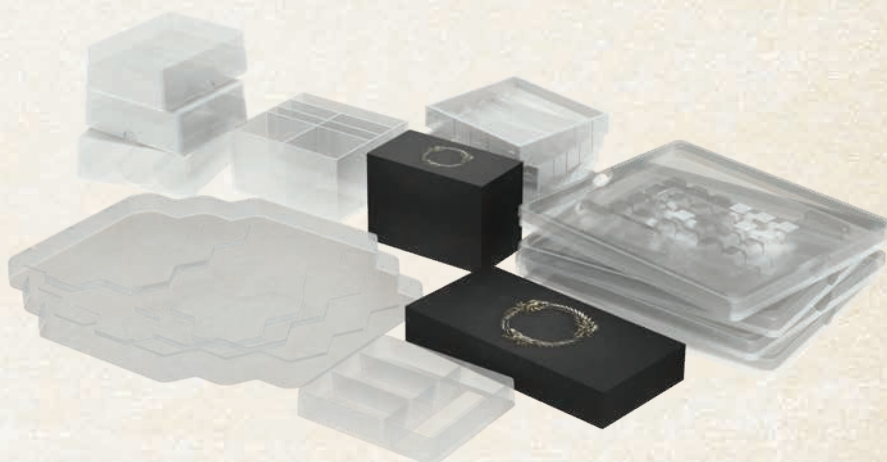
*Livro de Regras
(x1)*



*Bloco de Diário da Campanha
(x1)*



*Suporte para Contadores de Dia e XP (x1)
e Bolsas de Treinador e de Fichas de Inimigo (x3)*



*Recursos para Armazenamento do Jogo:
Bandejas de Fichas (x3), Bandeja de Marcadores (x1), Bandejas de Dados (x5),
Bandejas de Jogo Salvo (x4), Bandeja de Tapetes de Neoprene (x1),
Bandeja de Cartas (x1), Caixa de Cartas de Jogo (x1)
e Caixa de Cartas Grandes (x1)*

COMO USAR ESTE LIVRO E INTRODUÇÃO



Como Usar este Livro	10
Introdução	10

Visão Geral do Jogo.....	10
Regras Fundamentais.....	10

COMO USAR ESTE LIVRO

Este livro apresenta de forma abrangente as regras de *The Elder Scrolls: A Traição da Segunda Era*. Ele foi organizado para ensinar os conceitos do jogo para novos jogadores e ser consultado para responder a questões específicas que surgem durante a partida.

Este livro inclui vários exemplos de jogo. Os exemplos de jogadas são apresentados em caixas vermelhas com quadrados nas bordas de cima e de baixo. As regras em destaque são apresentadas em caixas azuis com triângulos nas partes de cima e de baixo. Dicas adicionais são apresentadas em caixas amarelas com bordas angulares.

INTRODUÇÃO

Seja bem-vindo a Tamriel, um antigo continente no mundo de Nirn, repleto de ricas culturas, povos diversos e civilizações lendárias. É uma terra afamada, cheia de possibilidades, conflitos e maravilhas. Seu passado, presente e futuro são escritos e reescritos nos Pergaminhos Anciãos, misteriosos textos proféticos. Os Pergaminhos Anciãos moldam o seu destino, ou é você quem molda suas profecias?

Pesquisadores e magos debatem esses detalhes. Você prefere a ação. O que os historiadores falarão sobre você?

Sua história começa em um momento conturbado na Segunda Era de Tamriel. A guerra assola todo o continente. Um vácuo no poder, formado após a queda do Segundo Império de Tamriel, levou a um conflito sangrento chamado de a Guerra dos Três Brasões. Três alianças militares — o Pacto de Coração de Ébano, a Aliança de Qued'Adaga e o Domínio Aldmeri — disputam o controle do Trono Rubi. Um culto necromântico chamado de Ordem do Verme Negro está envolvido em um plano para invocar aparatos malignos conhecidos como "Âncoras Sombrias" numa tentativa de ligar Tamriel ao plano Daédrico de Porto Gélido. E, enquanto isso, trabalhando pelos bastidores, uma poderosa Elfa da Floresta trama e conspira. Ela almeja aproveitar este tempo de grandes mudanças e conflitos para remodelar Tamriel para sempre.

O cenário pode parecer desolador, mas a sua coragem pode fazer a diferença. Você sente dentro de si as possibilidades de grandeza. Talvez a sua perícia com a espada ou o talento com feitiços possa transformar o mundo. Cabe a você impedir a traição da Segunda Era.

Visão Geral do Jogo

The Elder Scrolls: A Traição da Segunda Era é um jogo de aventura cooperativo para até quatro jogadores. Ele foi pensado para ser desfrutado em uma campanha jogada ao longo de três sessões, cada uma baseada na anterior. Durante cada sessão, seu grupo realiza uma missão como agentes de uma guilda específica em uma das províncias de Tamriel. Para concluir essa missão, você deve viajar, batalhar e explorar uma província de Tamriel — como o úmido e purulento Black Marsh, que é apresentado no tutorial.

Ao longo de suas sessões, você desenvolverá cada aventureiro ao receber pontos de experiência (XP) através de encontros concluídos. Para finalizar sua campanha, você concluirá uma intensa sessão de fim da partida para derrotar uma ameaça sombria ao continente de Tamriel.

Muitos desses exemplos se baseiam em uma narrativa estendida da primeira sessão de um grupo. Esses exemplos também aparecem no Guia Tutorial, onde eles são organizados em ordem sequencial junto de outros exemplos adicionais. Para a sua primeira partida, é altamente recomendado que você utilize o Guia Tutorial para seguir esses exemplos. Isto o familiarizará com os componentes do jogo e o orientará sobre a preparação, fases e principais mecânicas de uma sessão de jogo.

Um índice conveniente de vários dos conceitos centrais do jogo encontra-se no final deste livro.

Regras Fundamentais

Tal qual as longevas fortificações de Tamriel, *The Elder Scrolls: A Traição da Segunda Era* é sustentado por uma sólida fundação. Todas as regras do jogo foram construídas sobre os seguintes princípios fundamentais:

☞ Este livro de regras e os compêndios que o acompanham são a fonte definitiva de informações sobre as regras de *The Elder Scrolls: A Traição da Segunda Era*. Se as fontes de regras publicadas estiverem em desacordo, a ordem de prioridade é a seguinte:

- ▶ Errata publicada oficialmente.
- ▶ O texto em uma carta ou em outro componente de jogo (como o guia de referência de uma progressão de perícia ou uma carta de item).
- ▶ O compêndio da província atual.
- ▶ Este livro de regras.
- ▶ Tutoriais e vídeos publicados oficialmente.

☞ Se o efeito de um componente usar as palavras “não pode”, esse efeito não pode ser anulado por outro efeito de jogo.

☞ Se os efeitos de uma carta ou outro componente de jogo estiverem em desacordo entre si e nenhum dos dois usar as palavras “não pode”, o grupo poderá decidir qual resolver e qual ignorar.

☞ A palavra “pode” sempre indica uma escolha.

☞ Verifique o FAQ oficial do jogo em www.chiptheorygames.com/support para quaisquer correções das regras ou componentes.

PREPARAÇÃO DA PARTIDA



Preparação da Partida	12
Procedimento de Preparação.....	12
Escolhendo uma Missão Inicial	13
Níveis de Dificuldade	13

Diagrama da Preparação.....	14
Exemplo de Missão Inicial.....	15
Códigos de Província.....	15

PREPARAÇÃO DA PARTIDA

A área recomendada para este jogo é de pelo menos 90 cm x 120 cm.

Procedimento da Preparação

Siga este procedimento para preparar a partida como apresentado no diagrama na pág. 14.

1. Escolha uma província: Selecione uma província para a sua sessão. Cada província é representada por um mapa de superfície e um compêndio. Se estiver continuando uma campanha, você deve escolher a província determinada por sua última sessão (veja na pág. 49). *Nota:* Se esta for a primeira sessão da sua primeira campanha, é altamente recomendado que você escolha Black Marsh como sua província inicial.

▶ **Mapa de Superfície:** Coloque o mapa de superfície da província em um lado na área de jogo. O movimento de superfície do seu grupo é monitorado aqui.

▶ **Compêndio:** Separe o compêndio desta província. Você precisará consultar este livro durante a partida para verificar os efeitos, o mapa de masmorra, os verbetes das cidades e as etapas da missão dessa província.

2. Prepare os dados, fichas, marcadores e pinos: Coloque as bandejas de dados e de fichas próximas à área de jogo, de modo que estejam facilmente acessíveis. Organize os marcadores circulares de aptidão, os marcadores quadrados de atributo e os marcadores circulares de superfície por tipo. Separe os pinos por enquanto até que eles estejam prontos para serem posicionados em um tapete de aventureiro. Coloque todos os marcadores de progressão de perícia na bolsa de treinador. *Nota:* Se estiver jogando sozinho, é recomendável que você remova as cópias duplicadas de cada marcador de progressão de perícia. As progressões de perícia são usadas durante a criação do aventureiro e são melhor explicadas na pág. 22.

▶ **Fichas de Inimigo:** Pegue as fichas dupla-face de inimigo e separe-as em pilhas por nível, que é o número impresso no centro da ficha. Repare que os inimigos de nível 1 e 5 dividem as faces opostas da mesma ficha, e o mesmo acontece com os inimigos de nível 10 e 20. Inimigos com códigos de duas letras sob seus nomes só podem aparecer na província com essas iniciais e são incluídos na pilha apenas se você estiver jogando na província em questão. Coloque as pilhas de fichas de inimigo separadas nas bolsas de inimigos, como descrito abaixo; em seguida coloque as bolsas próximas ao mapa de superfície. *Nota:* Mantenha estas bolsas em uma ordem consistente para que você possa comprar da bolsa correta mais tarde.

★ Inimigos de Nível 1 (borda preta)/Nível 5 (borda verde) são colocados na bolsa de Nível 1/5.

★ Inimigos de Nível 10 (borda roxa)/Nível 20 (borda vermelha) são colocados na bolsa de Nível 10/20.

▶ Para sua primeira partida, é altamente recomendado que você jogue o encontro introdutório Fuga da Prisão para determinar as escolhas de classes de seus aventureiros e aprender as regras da batalha. Se escolher jogá-lo, coloque apenas as fichas de inimigo de Nível 1 indicadas na página 92 na bolsa de inimigos de Nível 1/5 e separe todas as outras fichas de inimigo.

3. Prepare os baralhos de cartas: Coloque todas as guias de progressão de perícia na bandeja de cartas conforme mostrado no diagrama na pág. 14. Em seguida, prepare cada um dos seguintes baralhos de cartas conforme descrito e coloque-os na bandeja de cartas conforme mostrado. Coloque a bandeja de cartas próxima ao mapa de superfície. Devolva para a caixa as cartas não incluídas em um baralho ou separadas para uso posterior.

▶ **Baralho de Missões Secundárias:** Embaralhe todas as cartas de missão secundária.

▶ **Baralhos de Superfície:** Existem 2 baralhos de superfície: Pacífico (☹) e Conflituoso (☹). Cada carta de superfície é marcada pelo ícone do seu tipo e possui um código com as iniciais da sua província ou “GE” para geral. Para preparar cada baralho, embaralhe todas as 10 cartas gerais desse tipo e compre 4. Em seguida, pegue as 8 cartas desse tipo da província onde você está jogando e embaralhe-as junto das 4 cartas gerais que você comprou, de modo que o lado da história de todas as cartas esteja virado para cima.

▶ **Baralho de Incursão:** Cada carta de incursão é marcada com as iniciais da província ou com “GE” para geral. Remova todas as cartas especiais marcadas com “SP” dentre as cartas de incursão associadas à sua província escolhida. Em seguida, embaralhe as cartas de incursão restantes da província com todas as cartas de incursão gerais. Consulte a seção sobre Incursão no compêndio da província em questão para quaisquer instruções adicionais de preparação específicas da província, incluindo instruções sobre o que fazer com cartas especiais — como a carta especial de Black Marsh, Câmara Submersa, que é mantida separada.

▶ **Baralhos de Itens:** Há 2 baralhos de itens no jogo: o Baralho Comum (🎲) e o Lendário (🎲). Embaralhe cada um separadamente.

4. Prepare as peças de mapa, o diário e os contadores: Pegue as peças de mapa em neoprene e organize-as por formato. Separe a peça de confronto (grande e dupla-face) e a peça de entrada (verde claro com 5 hexágonos). As peças restantes são as peças de incursão; embaralhe cada pilha virada para baixo e posicione-as juntas, como mostrado. Essas peças são usadas para construir o mapa durante diferentes tipos de batalhas. Prepare também o diário da campanha e os contadores, conforme descrito abaixo.

▶ **Diário da Campanha:** Se esta for a sua primeira sessão, escolha um líder para o grupo. Ele será responsável por registrar o progresso do grupo no diário da campanha. Se os jogadores quiserem dar nomes a seus aventureiros, o líder do grupo os registra no diário.

▶ **Contadores de XP e de Dias:** O Contador de XP monitora a XP recebida pelo grupo e determina a força dos inimigos comprados em batalha. O Contador de Dias é usado para monitorar os dias que se passaram em missão durante a partida. Coloque as fichas de Contador de XP e de Dias nos encaixes do suporte magnético (à esquerda ou à direita). *Nota:* Se você escolher jogar o encontro introdutório Fuga da Prisão, gire o Contador de XP do grupo de modo que o ponteiro marque 1. Se você escolher não jogar o encontro introdutório Fuga da Prisão, coloque-o em 2. Independentemente disso, o Contador de Dias permanecerá indefinido até mais tarde.

5. **Escolha a dificuldade da partida:** O nível de dificuldade afeta várias partes da partida. Escolha um nível de dificuldade entre as opções nesta página.

6. **Prepare os aventureiros:** Cada jogador pega um tapete de aventureiro e prepara o aventureiro conforme descrito abaixo.

▶ **Primeira Sessão de uma Campanha:** Se esta for a primeira sessão de uma campanha, cada jogador cria um aventureiro conforme descrito na pág. 19. **Nota:** Se esta for a sua primeira partida, é altamente recomendado que você também jogue o encontro introdutório Fuga da Prisão (veja nas págs. 92 a 94) para te ajudar a se acostumar com as mecânicas de batalha e com a história geral de *The Elder Scrolls: A Traição da Segunda Era*. Depois disso, volte aqui para prosseguir para a próxima etapa.

▶ **Continuando uma Campanha:** Prepare o seu aventureiro como ele estava no final da sessão anterior. Veja Continuando uma Campanha na pág. 49.

7. **Prepare a missão da guilda:** Para preparar a sua missão, consulte a primeira etapa dela no compêndio. Separe as fichas de unidade de missão descritas ali. Posicione o marcador de grupo (que possui o ícone ) no local inicial no mapa de superfície. Posicione também quaisquer marcadores de superfície em seus locais iniciais (veja Marcadores de Superfície na pág. 35). As missões de guilda são escolhidas conforme a descrição abaixo:

▶ **Primeira Sessão de uma Campanha:** Embaralhe o Baralho de Guilda e compre 3 cartas dele. Em seguida, escolha 1 destas cartas. Esta carta determina a guilda com a qual você estabeleceu um contrato; cada guilda tem 1 missão em cada província do jogo (veja Escolhendo uma Missão Inicial, abaixo, e Missões de Guilda na pág. 46). Cada carta de guilda contém uma breve descrição da guilda e uma ação especial de cidade que pode ser realizada ao visitar a banca da guilda em uma cidade (veja Encontros de Cidade na pág. 38).

Devolva as cartas de guilda não escolhidas para a caixa e posicione a carta de guilda escolhida com o efeito de banca da guilda virado para cima, próxima ao mapa de superfície.

▶ **Sessões Posteriores de uma Campanha:** Sua próxima missão de guilda é determinada no final da sessão anterior, conforme descrito em Concluindo uma Sessão Com Sucesso (veja na pág. 49).

Após concluir a preparação, prossiga para o primeiro dia e comece a jogar a sua sessão!

Níveis de Dificuldade

O nível de dificuldade é uma escolha importante que afeta vários aspectos da partida. Essas partes são brevemente descritas abaixo, mas serão explicadas com mais detalhes posteriormente.

☞ **Aventureiros Descansam:** Isto ocorre durante a Fase de Fim de Dia em cada dia na partida. Seu nível de dificuldade determina a quantidade de dados que você remove da sua trilha de recarga e de PS que você cura nesse momento (veja Trilha de Recarga na pág. 23 e Fase de Fim de Dia na pág. 45).

☞ **Ações de Engajamento:** Você pode realizar ações de engajamento durante uma batalha para rolar dados. Os aventureiros devem receber um dado de fadiga para cada ação de engajamento adicional que realizarem em seus turnos após a primeira. A fadiga desacelera a recuperação dos seus dados de perícia na trilha de recarga (veja Turnos do Aventureiro na pág. 59).

☞ **Batalha Final da Sessão:** Cada sessão termina em um encontro de batalha final. Você enfrentará uma reserva de inimigos menor ou maior nesta batalha dependendo da dificuldade escolhida. A reserva de inimigos (RI) determina a quantidade de inimigos que você enfrenta e os níveis deles (veja Dificuldade da RI no Fim da Sessão na pág. 56).

Há 3 níveis de dificuldade:

☞ **Aprendiz:** Esta é a dificuldade mais fácil. Os aventureiros removem 2 dados de suas trilhas de recarga e curam 2 PS durante a etapa Aventureiros Descansam no final de cada dia. As etapas da missão ocasionalmente também trazem regras modificadas para o nível de dificuldade Aprendiz.

☞ **Adepto:** Esta é a dificuldade média. Os aventureiros removem 1 dado de suas trilhas de recarga e curam 1 PS durante a etapa Aventureiros Descansam no final de cada dia.

☞ **Experiente:** Esta é a dificuldade mais alta. Os aventureiros recebem 2 fadigas para cada ação de engajamento adicional realizada em batalha (veja na pág. 59). Para resolver sua etapa individual de Aventureiros Descansam, um aventureiro deve descartar um item. Os aventureiros removem 1 dado de suas trilhas de recarga e curam 1 PS durante a etapa Aventureiros Descansam no final de cada dia.

Escolhendo uma Missão Inicial

Seu grupo não tem controle sobre quais guildas oferecem trabalho no começo da campanha, mas você pode escolher uma missão entre as oportunidades disponíveis. É recomendável que você leia o resumo de cada missão, que se encontra acima da primeira etapa da missão (marcada com um "A"), no compêndio da província antes de escolher. Enquanto faz isso, analise também o índice de complexidade da missão, que varia em complexidade crescente de 1 a 3 estrelas.

O grupo deve tomar esta decisão em conjunto. Ao escolher sua missão de guilda, você alinha o grupo a essa guilda e se compromete a ter sucesso (ou fracassar) na missão escolhida. Sua escolha de missão inicial também influencia quais missões estarão disponíveis para a segunda sessão desta campanha (veja Continuando uma Campanha na pág. 49).

Diagrama da Preparação



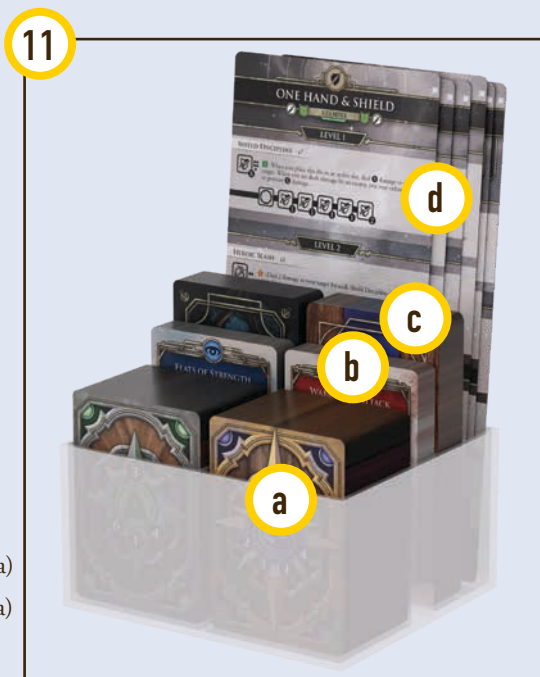
Área de jogo após a preparação dos componentes.

1. Tapetes de Aventuroiro (com os Guias de Ref. de Classe, Raça e Progressão de Perícia)
2. Bandejas de Fichas e Bolsas de Compra de Inimigos
3. Bolsa de Compra de Treinador
4. Marcadores
5. Bandejas de Dados
6. Peças de Mapa
7. Compêndio e Guia de Referência de Perícias dos Inimigos
8. Mapa de Superfície
9. Diário da Campanha e Carta de Guilda
10. Contadores de Dia e de XP
11. Baralhos de Cartas na Bandeja (de frente para trás):
 - a. Fileira 1: Baralhos de Itens Comuns (à esquerda) e Lendários (à direita)
 - b. Fileira 2: Baralhos de Superfície Pacífico (à esquerda) e Conflituoso (à direita)
 - c. Fileira 3: Baralhos de Incursão (à esquerda) e de Missão Secundária (à direita)
 - d. Fileira 4: Guias de Referência de Progressão de Perícia

Nota de Posicionamento de Componentes

Este diagrama mostra o posicionamento recomendado dos componentes.

Fique à vontade para ajustar a sua área de jogo de modo que ela se adapte à sua maneira de jogar.



Exemplo de Missão Inicial

Ryan e Shannon decidem começar sua campanha em Black Marsh. Após preparar os componentes do jogo e seus aventureiros, os jogadores escolhem sua missão inicial. Eles compram 3 cartas de guilda. Cada guilda oferece uma missão diferente, com uma primeira etapa descrita no Compêndio de Black Marsh, como listado abaixo:

Guilda dos Magos: Seleção Antinatural (página 18).

Intrépidos: Curadoria do Caos (página 20).

Ordem Psíquica: Seiva das Eras (página 22).

Observando suas 3 opções, eles decidem que trabalhar para os Intrépidos parece ser o mais divertido pelo nível de complexidade, então eles escolhem Curadoria do Caos como sua missão. Os jogadores consultam a primeira etapa da missão e veem que o local inicial dela é Lilmoth, então eles colocam o marcador de grupo no hexágono dessa cidade.

The image displays three mission cards from the 'Curators of Chaos' guild, each with a yellow arrow pointing to a specific location on the 'Western Black Marsh' map. The 'MAGES GUILD' card points to 'Lilmoth', the 'UNDAUNTED' card points to 'Lilmoth', and the 'PSIIC ORDER' card points to 'Lilmoth'. The map shows a hexagonal grid with various locations and a weather gauge in the bottom right corner.

Escolha de missão e configuração do mapa

Códigos de Província

Cada província tem a seguinte abreviação de 2 letras como código que aparece em cartas e fichas de inimigo.

BM: Black Marsh	HF: Hammerfell (província de expansão)	SK: Skyrim
CY: Cyrodiil	HR: High Rock	SU: Summerset (província da expansão)
EL: Elsweyr (província de expansão)	MW: Morrowind	VW: Valenwood (província da expansão)

REGRAS DO AVENTUREIRO



Regras do Aventureiro..... 18

Anatomia do Tapete de Aventureiro.....	18
Criação do Aventureiro.....	19
Povos de Tamriel	19
Atributos	19
Saúde	20
PS Bônus	20
Vigor.....	20
Mágicka	20
Limitação de Componentes.....	21
Perícias	21
Progressões de Perícia	22
Combate.....	22
Dicas para Dados de Perícia	22
Trilha de Recarga.....	23
Atributo de Recarga	23
Recuperando Dados	23
Fadiga	23
Espaços Ativos.....	24
Dados de Fadiga em Espaços Ativos	24
Guia de Referência de Raça	24

Guia de Referência de Classe..... 25

Ativando Habilidades de Classe.....	25
Tenacidade	25
Exemplos de Criação do Aventureiro	26
Inventário.....	28
Cartas de Item.....	28
Subtipos de Item	29
Características dos Itens	29
Palavras-chave dos Itens.....	29
Anatomia de uma Carta de Item	30
Aprimoramentos	31
Aumentar uma Aptidão.....	31
Aumentar o Atributo de Recarga	31
Aumentar a Tenacidade	31
Promover a Sua Classe.....	31
Adicionar uma Progressão de Perícia.....	31
Adicionar Atributo de Mágicka.....	31

REGRAS DO AVENTUREIRO

Os aventureiros são os personagens dos jogadores na partida. Seu tapete de aventureiro mostra tudo que constitui o seu aventureiro e define as capacidades dele. Cada aventureiro pode ser construído de modo diferente ao longo de uma sessão ou campanha!

Anatomia do Tapete de Aventureiro

O tapete de aventureiro possui as seguintes partes, conforme indicado no diagrama abaixo.

- 1. Guia de Referência de Raça:** Isto mostra a habilidade inata e os atributos iniciais da raça do aventureiro. A ficha do aventureiro é posicionada aqui entre as batalhas.
- 2. Fileiras de Aptidão:** Cada fileira tem 2 espaços circulares de aptidão (1 em cada extremidade) e 6 espaços quadrados entre eles. Os atributos, marcadores de progressão de perícia e dados de perícia são colocados aqui.
- 3. Guias de Referência de Progressão de Perícia:** Eles descrevem as habilidades de cada progressão de perícia em que o aventureiro é treinado.
- 4. Trilha de Recarga:** Dados são colocados aqui conforme o aventureiro esgota seus dados de perícia ou recebe dados de fadiga e de condição.
- 5. Atributo de Recarga:** Esta é a quantidade de dados removidos da trilha de recarga a cada turno. O atributo de Recarga de um aventureiro é marcado ao posicionar um pino no espaço de mesmo valor que o atributo.
- 6. Tenacidade:** Os resultados $\bigcirc$ obtidos são monitorados com um pino aqui conforme são recebidos ou gastos para resolver habilidades de classe.
- 7. Estilos de Batalha:** O estilo de batalha atual é registrado aqui colocando um pino ao lado do ícone dele. Os estilos de batalha determinam os dados que podem ser rolados e os itens que podem ser usados juntos em batalha.
- 8. Espaços Ativos:** Os dados colocados aqui estão ativos e têm efeitos contínuos.
- 9. XP Salva:** A XP individual não utilizada é registrada aqui com um pino.
- 10. Guia de Referência de Classe:** Ele mostra as habilidades inatas de classe e de tenacidade do aventureiro, que podem ser resolvidas gastando tenacidade.
- 11. Espaços de Inventário Prontos para Uso:** O aventureiro pode ter até 4 cartas de item pronto para uso posicionadas aqui. Esses são os únicos itens que podem ser usados em batalha.
- 12. Área de Mochila do Inventário:** O aventureiro pode ter até 8 itens no total (incluindo seus itens prontos para uso). Os itens que não estejam nos espaços prontos para uso são empilhados e posicionados aqui, no guia de referência de raça. Esses itens não podem ser usados em batalha.



Tapete de aventureiro durante a partida.

Criação do Aventureiro

Cada jogador cria um aventureiro único no começo da primeira sessão de uma campanha. Para criar um aventureiro, siga as etapas abaixo. Para um exemplo disto, veja Exemplos de Criação do Aventureiro nas págs. 26 e 27.

1. Escolha uma Raça: Escolha um guia de referência de raça e a ficha de aventureiro correspondente. Posicione o guia à esquerda ou direita do seu tapete de aventureiro (como você preferir) e a ficha na área da ilustração, na parte de cima do guia.

▶ Cada guia e ficha de raça são dupla-face, retratando diferentes indivíduos desse grupo. Há 2 guias para cada raça, permitindo que até 2 jogadores joguem com a mesma raça. Vire os componentes para o lado do personagem que você preferir (as informações são as mesmas em ambos os lados).

2. Adicione os Atributos: Pegue os marcadores circulares de aptidão para os atributos de Saúde, Vigor e Mágicka, indicados no seu guia de referência de raça, e posicione-os nos espaços circulares das fileiras de aptidão do seu tapete. Você pode colocar um marcador de aptidão em qualquer espaço circular disponível. Os atributos são explicados com mais detalhes abaixo. *Nota:* Se você posicionar 2 aptidões em espaços circulares opostos da mesma fileira, os aprimoramentos recebidos por uma aptidão limitarão os potenciais aprimoramentos disponíveis para a outra.

▶ O marcador de Saúde tem um valor numérico; posicione-o de modo que o lado virado para cima corresponda ao valor indicado no seu guia de referência de raça.

▶ Os marcadores de Vigor e Mágicka não têm valores numéricos. Posicione-os em seus espaços; em seguida, nas linhas em que eles foram posicionados e começando pelo espaço mais próximo ao marcador circular correspondente, coloque uma quantidade de marcadores quadrados de atributo, da cor de cada atributo, igual ao valor inicial dele, como indicado no seu guia de referência de raça.

3. Adicione uma Progressão de Perícia de Combate: Pegue o marcador circular desta progressão de perícia e coloque-o em um espaço disponível. Em seguida, adicione a mesma quantidade de dados de perícia de Combate que o indicado no guia de referência de raça aos espaços quadrados dessa fileira e posicione o guia dessa perícia próxima ao seu tapete de aventureiro. As perícias, incluindo Combate, são descritas com mais detalhes a partir da pág. 21.

4. Adicione uma Progressão de Perícia Inicial: Escolha 1 outra progressão de perícia. Posicione o marcador circular dessa progressão de perícia em um espaço de aptidão disponível. Em seguida, adicione 2 dos dados perícia de nível 1 dessa progressão aos espaços quadrados dessa fileira. Posicione o guia dessa progressão de perícia próximo ao seu tapete de aventureiro. Para a sua primeira partida, é recomendável que os jogadores escolham 1 das seguintes progressões de perícia, pois causar dano é crucial em batalhas:

- ▶ Arquearia (estilo de batalha de longo alcance ☒).
- ▶ Cajado da Destruição (estilo de batalha de magia ☒).
- ▶ Uma Mão e Escudo (estilo de batalha com arma leve ☒).
- ▶ Duas Mãos (estilo de batalha com arma pesada ☒).

Os estilos de batalha são explicados na pág. 61.

5. Posicione os Pinos: Posicione um pino no espaço do marcador de estilo de batalha que corresponda à progressão de perícia inicial de sua escolha. Posicione outro no espaço acima da sua trilha de recarga, correspondendo ao atributo de recarga inicial

da sua raça. Por fim, posicione mais 2 nos espaços mais à esquerda dos seus marcadores de tenacidade e de XP Salva.

6. Escolha uma Classe: Escolha um dos seguintes métodos para determinar as classes iniciais disponíveis para você. Qualquer que seja o método escolhido, coloque o seu guia de referência de classe inicial, com o lado de novato para cima, no lado oposto do tapete de aventureiro ao do seu guia de referência de raça. *Importante:* Esta é uma escolha permanente, portanto é recomendável que você adicione uma classe que complemente os atributos do seu aventureiro e que caiba no estilo de jogo que interessa a você.

▶ **Encontro Introdutório Fuga da Prisão:** Se você jogar este encontro, escolha entre as opções de classe disponíveis de acordo com as suas façanhas. Ele é recomendado para a sua primeira campanha, mas o encontro introdutório Fuga da Prisão também pode ser jogado em futuras campanhas quando os jogadores quiserem uma escolha mais temática. O encontro introdutório Fuga da Prisão é descrito nas págs. 92 a 94.

▶ **Escolha Livre:** Escolha 1 dos guias de referência de classe disponíveis e adicione-o ao seu tapete.

Povos de Tamriel

Tamriel é um continente repleto de diversas e antigas culturas. Há civilizações humanas como os Imperiais de Cyrodiil ou os Rubraguarda de Hammerfell, vigorosas nações élficas como os Elfos da Floresta de Valenwood ou os Elfos Sombrios de Morrowind, e regiões de povos bestiais como os reptilianos Argonianos de Black Marsh e os felinos Khajiit de Elsweyr.

A origem cultural do seu aventureiro vem com alguns benefícios de atributo ou perícia. Entretanto, são as escolhas de treinamento que você faz durante a partida que realmente definem as capacidades dele, incluindo o modo como você aprimora e equilibra seus atributos e perícias.

Atributos

Os atributos são as capacidades essenciais do seu aventureiro. O total de cada atributo é o valor de base do seu marcador circular (se houver) mais a quantidade de marcadores quadrados da cor dele em sua fileira de aptidão. Este total é o valor máximo do atributo. Cada atributo é descrito abaixo.

☒ Se um aventureiro tiver apenas o marcador circular de seu atributo (e nenhum marcador quadrado), o valor do atributo será igual ao valor de base em seu marcador. Se o marcador não tiver um valor de base, ele será tratado como “0”.

☒ Os marcadores quadrados de atributo podem ser posicionados de modo que suas setas estejam apontando para o marcador circular deles. Assim, os jogadores poderão determinar quais marcadores estão alinhados a quais atributos, independentemente de percepção de cores ou de atributos opostos em uma fileira de aptidão.



Saúde



Vigor



Mágicka

SAÚDE

O marcador de aptidão deste atributo possui um valor de base que é somado aos seus marcadores vermelhos. As fichas de PS são empilhadas embaixo da ficha de um aventureiro e são removidas para indicar o quanto de dano ele sofreu em relação ao seu atributo de Saúde. O valor total do atributo de Saúde limita a quantidade de fichas de PS que um aventureiro pode ter. As fichas vermelhas representam 1 PS e as fichas brancas representam 5 PS. Você pode ajustar os PS do seu aventureiro com fichas de PS vermelhas e brancas conforme necessário. Um aventureiro é derrotado quando ele perde seu último PS.

☞ Se o valor do seu atributo de Saúde aumentar, o seu aventureiro receberá imediatamente uma quantidade de fichas de PS igual à diferença do valor. Se o valor do seu atributo de Saúde diminuir abaixo da quantidade de fichas de PS que o seu aventureiro tem atualmente, remova fichas PS até ter PS na mesma quantidade que o novo valor máximo.

☞ PS bônus são separados dos seus PS e podem exceder o seu atributo de Saúde (veja abaixo).

☞ Quando fichas de PS são perdidas, elas são removidas uma de cada vez, começando pela ficha mais baixa da sua pilha.



Marcador de Atributo de Saúde

PS Bônus

Algumas habilidades fazem com que um aventureiro receba PS bônus. Estas fichas de PS não são adicionadas à pilha embaixo da ficha do aventureiro, em vez disso elas são posicionadas próximas ao marcador de estilo de batalha no tapete de aventureiro.

Quando um aventureiro com PS bônus sofre dano, as fichas de PS bônus devem ser removidas antes de remover fichas de PS embaixo da ficha de aventureiro. No entanto, se o aventureiro sofrer dano verdadeiro, os PS regulares do aventureiro deverão ser removidos em vez dos PS bônus (veja Linguagem e Tipos de Dano na pág. 63).

☞ PS bônus **não** são contados ao determinar a prioridade de alvo de um inimigo, como a unidade mais forte ou a mais fraca (veja Anatomia de uma Ficha de Inimigo na pág. 55).

☞ PS bônus são mantidos até serem perdidos ou até a próxima vez que uma batalha terminar (veja Limpeza de Fim de Batalha na pág. 86).

VIGOR

Este atributo é monitorado por marcadores quadrados verdes e representa a capacidade de movimento e de rolagem de dados para perícias físicas do aventureiro. O Vigor limita algumas ações do aventureiro durante os turnos de batalha, incluindo a distância de seu movimento e da ação de explorar, assim como o alcance de sua ação de engajamento e a quantidade de dados que ele pode rolar (veja Turnos do Aventureiro na pág. 59).



Marcador de Atributo de Vigor

MÁGICKA

Este atributo é monitorado por marcadores quadrados azuis e representa a capacidade de rolagem de dados para perícias mágicas do aventureiro, assim como o alcance dessas perícias. Nem todos os aventureiros precisam de Mágicka, então, ao contrário de outros atributos, ela pode ser destreinada (veja Fase de Recompensas na pág. 43).

A Mágicka limita o alcance da ação de engajamento do aventureiro e a quantidade de dados que ele pode rolar no estilo de batalha de magia (☸) (veja Estilo de Batalha na pág. 61).



Marcador de Atributo de Mágicka



Limitação de Componentes

Apesar dos componentes físicos do jogo cobrirem uma vasta gama de situações, é possível exceder a seu estoque. Existem 2 categorias de limitação de componentes, cada uma descrita abaixo.

Componentes Limitados

Os seguintes tipos de componentes são intencionalmente limitados para manter o equilíbrio e a jogabilidade. Quando estes componentes acabarem, resolva a situação conforme descrito abaixo:

⚔ Marcadores de Atributo e de Progressão de Perícia:

Se não restarem marcadores não utilizados de um tipo desejado na reserva, esse tipo não poderá ser adicionado a um tapete de aventureiro.

⚔ **Dados de Perícia:** Se não restarem dados não utilizados de um tipo desejado na reserva, esse dado não poderá ser adicionado a um tapete de aventureiro.

⚔ **Dados de Combate Inimigo:** Se não restarem dados não utilizados na reserva, nenhum dado de Combate inimigo adicional poderá ser adicionado a um engajamento.

⚔ **Dados de Fadiga:** Se não restarem dados prateados de fadiga na reserva, dados pretos de sobrefadiga serão usados no lugar. Se não restarem dados pretos de sobrefadiga na reserva, nenhum dado de fadiga será posicionado.

⚔ **Dados de Condição:** Se não restarem dados de condição na reserva, nenhum dado de condição será aplicado à unidade em questão.

⚔ **Unidades:** Se nenhuma unidade de um tipo ou nome específico restar na reserva e a habilidade ou o encontro referenciando-a não especificar como reutilizar essa unidade, ela não poderá ser comprada ou mobilizada por uma habilidade.

⚔ **Fichas de Espólio:** Se nenhuma ficha não utilizada restar na reserva, essa ficha não será posicionada.

⚔ **Guias de Referência de Raça e de Classe e Fichas de Aventureiro:** Se nenhum guia não utilizado de um tipo específico restar na reserva, esse guia (e sua ficha de aventureiro, se houver) não poderá ser adicionado a um tapete de aventureiro.

Componentes Ilimitados

Fichas de PS são consideradas ilimitadas. No raro caso de nenhuma restar na reserva, use outros componentes para monitorar os PS, como você achar melhor.

Perícias

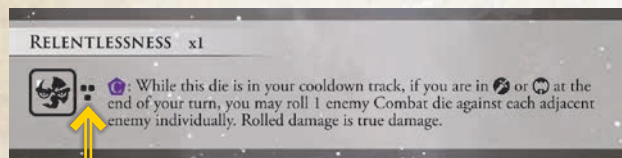
Perícias são os dados que um aventureiro rola durante a batalha. Cada perícia é parte de uma progressão de perícia maior, que é ligada ao seu atributo de Vigor ou de Mágicka. O atributo correspondente à progressão de perícia limita a quantidade de dados de perícia que podem ser rolados durante uma ação de engajamento. Este atributo é indicado em cada guia de referência de progressão de perícia (veja abaixo).



Guia de Referência de Progressão de Perícia

As habilidades do ícone de cada dado de perícia são descritas no guia dessa progressão de perícia. O número à direita do nome da perícia indica quantos dados dessa perícia existem no jogo. A quantidade de quadrados ao lado do ícone de um dado de perícia representa quantas vezes o ícone aparece no dado correspondente. Se um ícone em um dado de perícia tiver variações, por exemplo, um número diferente em lados diferentes, os lados do dado serão mostrados no guia.

A habilidade de cada dado de perícia é precedida por um código que indica como essa habilidade é resolvida; esses códigos são descritos junto da ação de engajamento nas págs. 59 e 60. O lado exibido em um dado de perícia disponível no espaço dele não importa antes de ele ser rolado.



Este ícone aparece em 3 lados do dado.



Este ícone aparece em 5 lados do dado e todos os lados do dado são mostrados, indicando as variações em cada dado.

PROGRESSÕES DE PERÍCIA

Os dados de perícia são agrupados em progressões de perícia e classificados por nível. As progressões de perícia são divididas entre três das maiores constelações de Tamriel, que são indicadas na parte de baixo dos guias de progressão de perícia com o ícone e a cor daquela constelação. A cor da borda e a quantidade de setas no marcador de progressão de perícia também correspondem à constelação.

- 🌀 **Mago** (🌀) azul, 1 seta.
- 🌀 **Ladrão** (🌀) amarelo, 2 setas.
- 🌀 **Guerreiro** (🌀) vermelho, 3 setas.



Constelação de Ladrão

Marcadores de aptidão de progressão de perícia são adicionados ao visitar treinadores durante encontros de cidade (veja na pág. 38). Quando uma progressão de perícia é adicionada, ela se torna treinada. Posicione o novo marcador de progressão de perícia em um espaço circular disponível na extremidade esquerda ou direita de qualquer fileira. Um aventureiro não pode ter mais do que 1 marcador de aptidão de uma mesma progressão de perícia.



Marcador de Cajado da Destruição

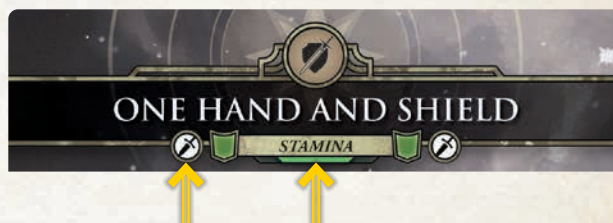


Marcador de Acrobacias



Marcador de Uma Mão e Escudo

Muitas progressões de perícia são associadas a um estilo de batalha específico; o ícone desse estilo de batalha é mostrado no guia da progressão de perícia. Os estilos de batalha determinam o alcance em que um dado pode afetar outras unidades e se uma perícia pode ser combinada com outros dados durante uma ação de engajamento (veja Estilo de Batalha na pág. 61).



É necessário que você esteja no estilo arma leve para usar Uma Mão e Escudo. Uma Mão e Escudo está ligada ao seu atributo de Vigor.

Progressões e dados de perícia adicionais podem ambos serem adicionados ao tapete de um aventureiro como aprimoramentos (veja na pág. 31).

Combate

Esta progressão de perícia especial representa a habilidade de luta inata de um aventureiro. O Combate é diferente de outras progressões de perícia, pois tem apenas 1 tipo de dado de perícia. Os dados de Combate são flexíveis o bastante para serem rolados em qualquer estilo de batalha, exceto de magia (🌀), e podem ser rolados no estilo de batalha defensivo (🛡) para prevenir danos. *Nota:* Embora o Combate apareça junto das aptidões iniciais de uma raça, ele é uma progressão de perícia e não um atributo.



Marcador de Combate

Dicas para Dados de Perícia

Os dados de perícia podem funcionar de formas variadas. Alguns são resolvidos imediatamente, enquanto outros são colocados nos seus espaços ativos (veja na pág. 24) ou trilha de recarga (veja na pág. 23), esperando para serem ativados.

Preste atenção nesses requisitos para que você possa cadenciar suas ações efetivamente.

Para saber mais sobre como cada perícia funciona, leia-as nos guias de referência de suas progressões de perícia.

Trilha de Recarga

Os dados de perícia esgotados, dados de fadiga e dados de condição são colocados nesta trilha (veja Resolvendo Habilidades de Perícia na pág. 60). Aprender a administrar a sua trilha de recarga é crucial, pois ela determina o quão rápido os dados de perícia podem ser rolados novamente e por quanto tempo uma condição afetará o seu aventureiro

☞ Os dados adicionados à trilha são posicionados um de cada vez no espaço disponível mais à esquerda da trilha (à direita de todos os dados restantes nela). Enquanto um dado de perícia estiver na trilha de recarga, ele não estará disponível.

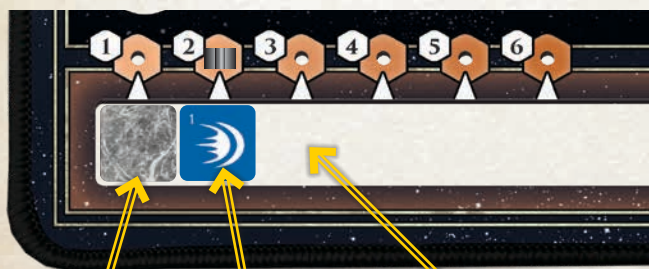
▶ Se vários dados tiverem que ser posicionados na trilha de recarga ao mesmo tempo, você poderá posicionar esses dados na ordem que preferir (incluindo os dados de perícia esgotados).

☞ Sempre que um dado é removido da trilha de recarga, deslize todos os dados restantes para a esquerda para remover quaisquer lacunas.

☞ A trilha de recarga pode conter até 13 dados. Se a trilha estiver **cheia** e um dado tiver que ser posicionado nela, esse dado deverá ser drenado (se for um dado de perícia) ou devolvido para a reserva (se for um dado de fadiga ou condição) — os dados drenados são explicados na pág. 60. Em seguida, substitua o dado mais à direita (que não seja de sobrefadiga) da trilha por um dado de sobrefadiga. O dado substituído também deve ser drenado ou devolvido à reserva, dependendo do tipo dele.

☞ Os dados posicionados a qualquer momento na trilha de recarga permanecerão nela até serem removidos durante a sua etapa de Recuperação em batalha, na etapa Aventureiros Descansam ou em uma ação de pousada em uma cidade.

☞ Se um aventureiro for receber um dado de condição com um lado que já possui na própria trilha de recarga, o dado na trilha de recarga será removido da posição atual dele e colocado de volta no espaço disponível mais à esquerda.



Dado de
Fadiga

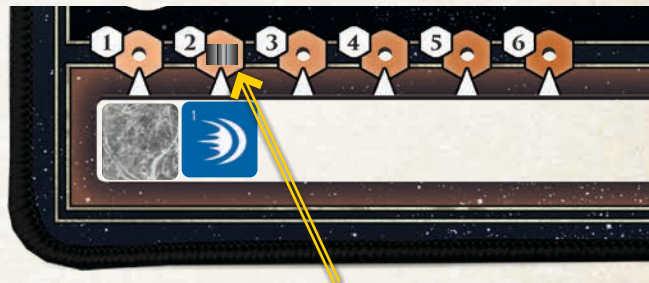
Dado de
Perícia

Os dados novos são
posicionados aqui.



ATRIBUTO DE RECARGA

O valor no espaço onde o seu pino está posicionado, acima da trilha de recarga, é o seu atributo de Recarga. Esta é a quantidade de dados removidos da sua trilha de recarga durante a etapa de Recuperação em cada um dos seus turnos em batalha. Comece da esquerda e remova a mesma quantidade de dados que o valor do seu atributo. Deslize os dados restantes o mais para a esquerda possível em direção à borda da trilha.



Atributo de Recarga

Recuperando Dados

Quando um dado de perícia esgotado é removido da trilha de recarga pela sua etapa de Recuperação ou outro efeito, você recupera esse dado. Coloque-o no espaço correto nas suas fileiras de aptidão. Esse dado está imediatamente disponível para uso. Quando um dado de condição é removido da trilha de recarga, devolva-o para a reserva.

Um dado drenado só pode ser recuperado por um efeito que especificamente recupere dados drenados, ao visitar uma pousada durante um encontro de cidade ou durante a etapa Aventureiros Descansam na Fase de Fim de Dia. Os dados drenados são explicados com mais detalhes em Resolvendo Habilidades de Perícia (pág. 60).

FADIGA

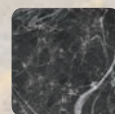
Estes dados são colocados na trilha de recarga do seu aventureiro quando eles recebem fadiga. Existem 2 tipos de fadiga. Se um efeito do jogo se referir à fadiga sem especificar o seu tipo, esse efeito pode ser aplicado a ambos os tipos.

☞ **Fadiga Leve:** Estes são prateados. Quando um dado de fadiga leve é removido da trilha de recarga, esse dado é devolvido para a reserva. Se não houver dados prateados na reserva quando uma fadiga leve for recebida, receba uma sobrefadiga em vez disso.

☞ **Sobrefadiga:** Estes são pretos. Quando um dado de sobrefadiga for removido da trilha de recarga durante a etapa de Recuperação, em vez disso ele será colocado no espaço disponível mais à esquerda da trilha. A sobrefadiga na trilha de recarga causa dano ao aventureiro durante as rodadas de fadiga em batalha (veja Rodadas da Batalha na pág. 57). Ele só pode ser removido durante a etapa Aventureiros Descansam, ao realizar uma ação de pousada em uma cidade, por um efeito de jogo ou por uma habilidade especial.



Fadiga Leve



Sobrefadiga

Espaços Ativos

Habilidades de perícia com código de ativo (A) são usadas ao posicionar o dado de perícia rolado em um dos 4 espaços quadrados na parte de cima do tapete de aventureiro (veja Resolvendo Habilidades de Perícia na pág. 60). Algumas dessas habilidades permitem que os aventureiros posicionem dados nos espaços ativos de outros aventureiros. Os dados posicionados em espaços ativos são referenciados como dados ativos. Um dado ativo permanece em seu espaço até que você o remova, conforme descrito no guia de referência de progressão de perícia dele, ou no final da batalha. Você não pode ter mais do que 4 dados nos seus espaços ativos ao mesmo tempo.

Para liberar espaço, você pode remover um dado ativo de um de seus espaços a qualquer momento durante o seu turno sem resolver a habilidade desse dado. Certos efeitos também podem fazer com que você remova um dado do espaço dele. Quando um dado de perícia ativo é removido do espaço dele sem resolver sua habilidade, esse dado é esgotado e colocado na trilha de recarga do aventureiro que o posicionou.

Os dados ativos **devem** ser removidos no final da batalha ou se o seu aventureiro for derrotado. Os dados removidos desta maneira devem ser esgotados.

DADOS DE FADIGA EM ESPAÇOS ATIVOS

Algumas habilidades podem posicionar um dado de fadiga em um espaço ativo. Enquanto esse dado estiver ocupando um espaço ativo, ele será considerado um dado de perícia e permanecerá lá até ser removido, após isso, ele será colocado na trilha de recarga. Assim como em um dado de perícia ativo, isso acontece no momento descrito na habilidade da perícia, quando você escolhe remover esse dado sem resolver uma habilidade, quando você é derrotado, ou quando a batalha termina.



Guia de Referência de Raça

Além de representar o seu aventureiro e definir os valores iniciais de seus atributos, este guia também descreve a habilidade inata da sua raça. Uma vez por batalha, você pode resolver essa habilidade no momento especificado por ela.

Vários componentes também são posicionados aqui. Sua ficha de aventureiro é posicionada aqui entre as batalhas. Os itens na sua mochila são posicionados aqui (veja Inventário na pág. 28). Por fim, os dados drenados também são posicionados aqui durante a batalha e permanecerão até que ela termine (veja Resolvendo Habilidades de Perícia na pág. 60).

DARK ELF

DYNAMIC
Once per battle, during your turn, recover any 4 skill dice from your cooldown track, replacing each with light fatigue.

4

HEALTH

2

STAMINA

3

MAGICKA

2

COMBAT

2

COOLDOWN

Guia de Referência de Raça

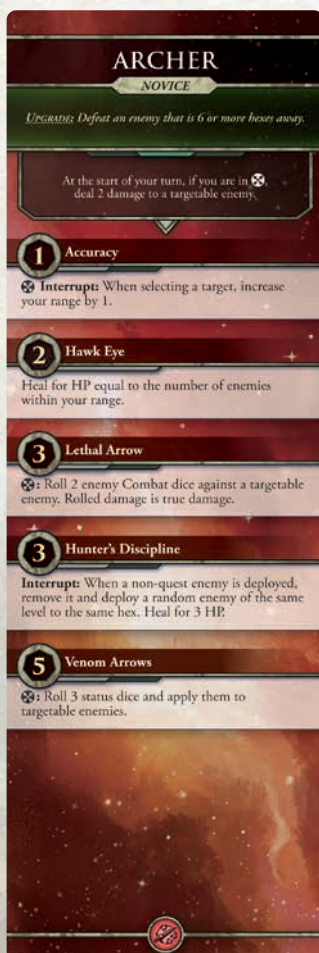
Guia de Referência de Classe

A classe do seu aventureiro adiciona habilidades especiais de classe que você pode usar, normalmente ao gastar um recurso chamado tenacidade (geralmente representado pelo ícone ○) que você acumula ao longo da partida. Um aventureiro pode ter apenas 1 guia de referência de classe durante uma campanha, mas cada guia possui dois lados. A classe de um aventureiro começa com o lado novato para cima. Quando o seu aventureiro cumpre os requisitos de promoção no lado novato do guia, você pode virá-lo para o lado mestre. Este aprimoramento de promoção pode acontecer a qualquer momento e é permanente pelo restante da campanha (veja Aprimoramentos na pág. 31). Quando você promove a sua classe para o lado mestre, várias de suas habilidades de classe melhoram. Cada habilidade de tenacidade que pode melhorar (veja abaixo) tem uma pequena barra embaixo do seu nome no lado novato do guia e uma barra listrada no lado mestre.

As classes têm 2 tipos de habilidades, cada uma descrita por seu texto:

○ Uma habilidade inata única, indicada na parte de cima do guia de referência de classe, fornece um bônus passivo e contínuo que pode ser ativado no momento especificado por ela. Essa habilidade não tem custo de tenacidade (○).

○ Várias habilidades de classe que podem ser ativadas ao gastar ou reter tenacidade. Cada habilidade tem a quantidade necessária de ○ ao lado dela.



Guia de Referência de Classe

ATIVANDO HABILIDADES DE CLASSE

Cada habilidade de classe tem um momento em que ela pode ser ativada. Você ativará a maioria das habilidades de classe durante o seu turno em batalha, mas outras podem ser ativadas fora de batalha. Algumas habilidades de classe têm uma palavra-chave em destaque indicando o momento de sua ativação, que seguem as regras abaixo.

○ **Contínua:** Esta habilidade de classe não requer gasto de tenacidade. Em vez disso, ela estará ativa enquanto a sua tenacidade for igual ou superior ao valor requisitado. A habilidade não estará mais ativa se a sua tenacidade cair para menos do que este número.

○ **Interrupção:** Esta habilidade de classe pode ser ativada de acordo com o momento no texto dela, durante o turno de uma unidade ou fora de batalha. Se outra habilidade ou efeito de jogo for ser resolvido, a habilidade de interrupção será resolvida primeiro. Se 2 habilidades de interrupção forem ser resolvidas ao mesmo tempo, o grupo decide qual habilidade é resolvida primeiro.

Quando tenacidade for gasta para ativar uma habilidade, mova o pino na sua trilha de tenacidade para o espaço de mesmo valor que a sua tenacidade restante. Você pode ativar várias habilidades de classe diferentes durante o turno de uma batalha se tiver tenacidade suficiente para gastar, mas você só pode ativar cada habilidade específica que requer o gasto de tenacidade uma vez durante aquele turno. Uma habilidade inata ou contínua pode ser ativada várias vezes por turno se o texto da habilidade permitir.

Algumas habilidades de classe podem ser usadas apenas em estilos de batalha específicos. O ícone do estilo de batalha é indicado ao lado da habilidade nestes casos. Quando a habilidade de classe que custa tenacidade de um aventureiro é ativada, ele pode mudar o estilo de batalha antes de resolvê-la, independentemente de quando isso ocorre, recebendo 1 fadiga leve para fazer isso (veja Habilidade de Classe na pág. 61).



Habilidades de Classe com Custo em ○

Tenacidade

Quando você recebe tenacidade (○), você a monitora usando os espaços de pino no lado inferior direito do seu tapete de aventureiro. A tenacidade acumulada permanece até ser gasta para ativar uma habilidade de classe ou ser reduzida por outro efeito. Se você aumentar a sua tenacidade até o valor máximo, você não poderá aumentá-la novamente até gastar (ou perder) um pouco dela.

Tenacidade é normalmente recebida ao resolver resultados de dados com o ícone ○, mas também pode ser recebida por outras habilidades de dados ou efeitos específicos (veja Resolvendo Habilidades de Perícia na pág. 60).

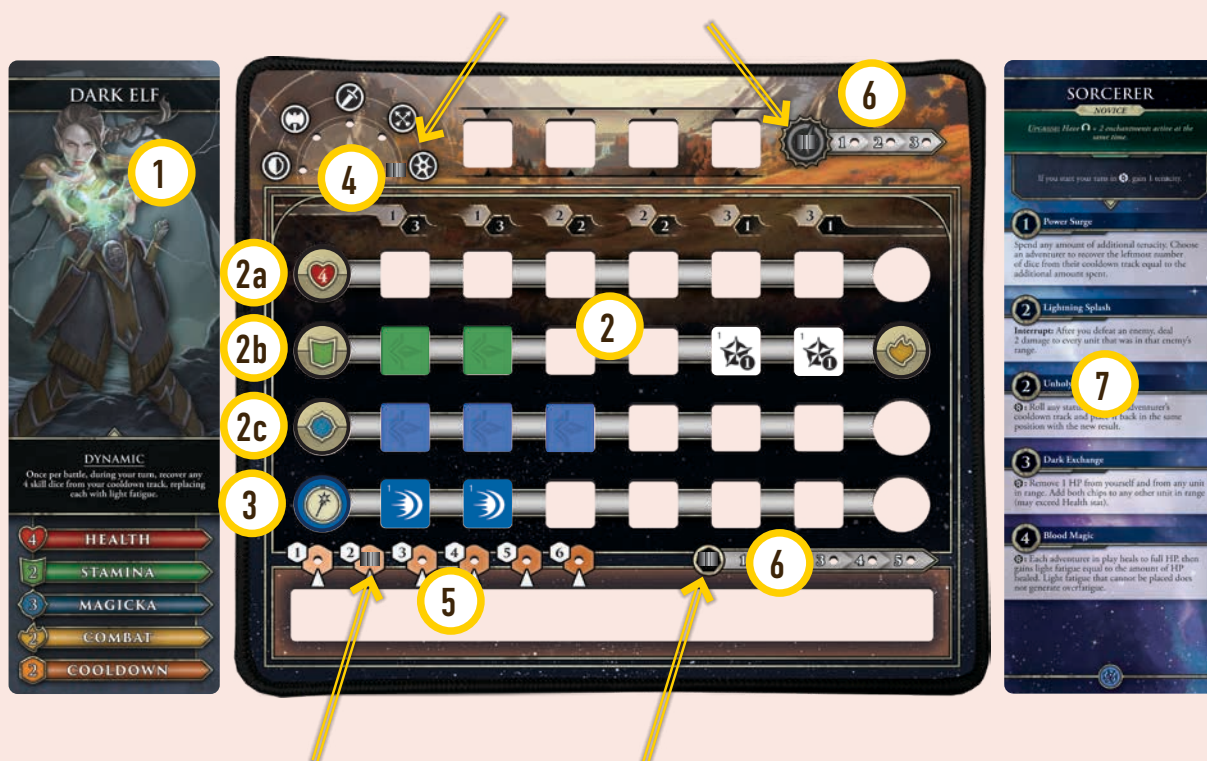
Exemplos de Criação do Aventureiro

O jogador 1 (Ryan) e a jogadora 2 (Shannon) criam um aventureiro cada para sua primeira partida.

Ryan

1. Ryan decide jogar como Elfo Sombrio, então ele pega o guia de referência dessa raça e o posiciona ao lado esquerdo do tapete de aventureiro dele. Em seguida, ele observa os valores de aptidão iniciais do Elfo Sombrio. Seus atributos são 4 de Saúde, 2 de Vigor e 3 de Mágicka. Ele também possui 2 dados de perícia de Combate.
2. Para priorizar os espaços para Mágicka e as progressões de perícia baseadas nesse atributo, Ryan decide posicionar seus marcadores circulares de aptidão nas fileiras de aptidão da seguinte maneira:
 - a. **Primeira fileira:** 4 de Saúde no espaço esquerdo. Os marcadores de Saúde possuem valores, então Ryan vira o marcador de aptidão de Saúde para o lado 4 antes de posicioná-lo.
 - b. **Segunda fileira:** 2 de Vigor no espaço esquerdo em frente a 2 dados de Combate no espaço direito. O marcador de Vigor não possui um valor, então Ryan coloca 2 marcadores verdes nos espaços quadrados mais à esquerda da fileira. Combate é uma progressão de perícia, então o seu marcador também não possui um valor. Ryan posiciona 2 dados de Combate nos espaços mais à direita da fileira.
 - c. **Terceira fileira:** 3 de Mágicka no espaço esquerdo. O marcador de Mágicka não possui um valor, então Ryan coloca 3 marcadores azuis nos espaços quadrados mais à esquerda da fileira.
3. Ryan escolhe Cajado da Destruição como sua outra progressão de perícia inicial. Ele posiciona o marcador de aptidão de Cajado da Destruição no lado esquerdo de sua quarta fileira. Em seguida, Ryan adiciona 2 dados de Choque de Força — perícia de nível 1 de Cajado da Destruição — aos espaços quadrados mais à esquerda dessa fileira.
4. Ryan coloca um pino na posição de magia (⚡) de seu estilo de batalha, pois este é o estilo da progressão Cajado da Destruição.
5. Ryan coloca um pino no espaço 2 acima da trilha de recarga para indicar seu atributo de Recarga.
6. Ele também coloca pinos nas posições à esquerda das trilhas de tenacidade e de XP para indicar que ele não tem nenhuma tenacidade inicial ou XP salva.
7. Ryan pensa sobre a classe que gostaria de escolher. Ele quer uma classe que seja compatível com progressões de perícia ⚡, como Cajado da Destruição. Como esta é a primeira partida dele, jogar o encontro introdutório Fuga da Prisão parece uma boa maneira de aprender um pouco mais antes de se comprometer.

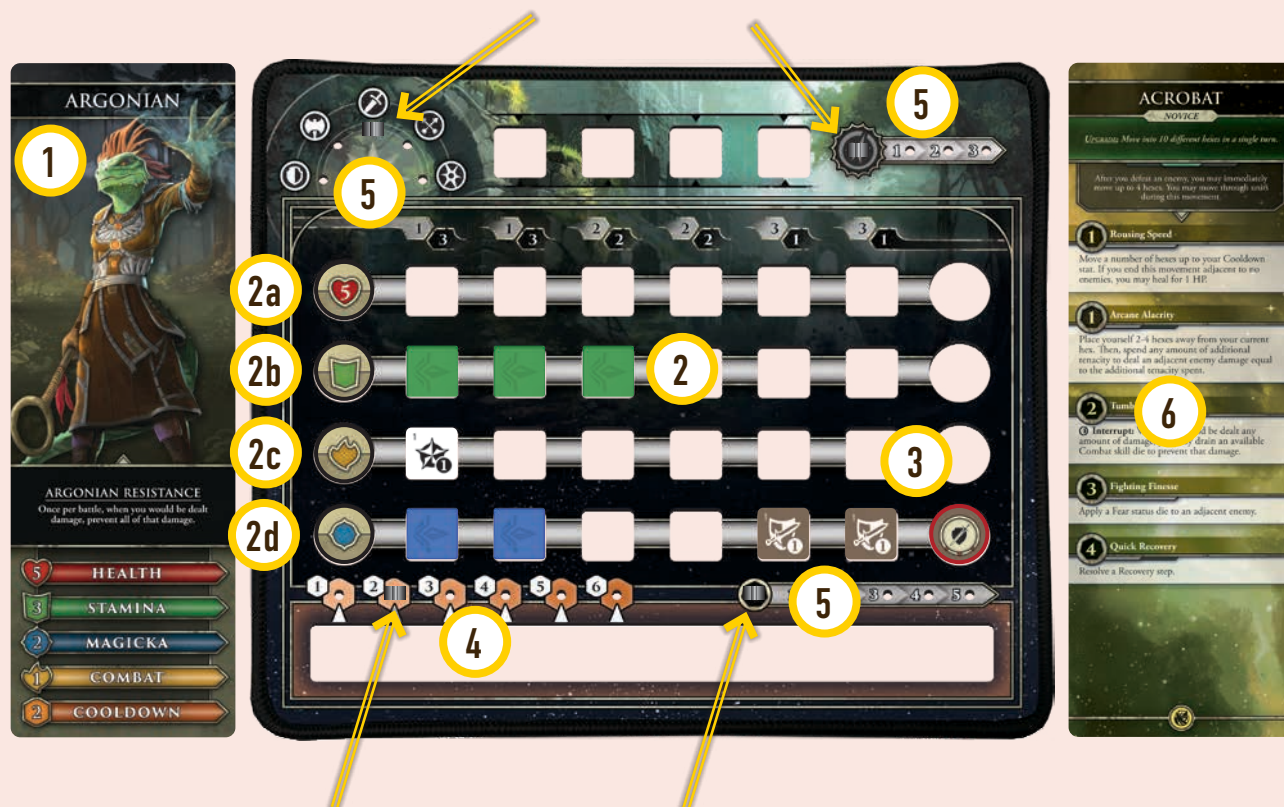
Nota: Se você estiver seguindo este exemplo e quiser pular o encontro introdutório Fuga da Prisão, use o método de escolha livre para escolha de classe. Ryan escolhe a classe de Feiticeiro e a coloca ao lado de seu tapete de aventureiro, com o lado de novato para cima.



Shannon

- Shannon decide jogar como Argoniana, então ela pega o guia e a ficha dessa raça. Em seguida, ela observa os valores iniciais de aptidão de Argoniano. Seus atributos são 5 de Saúde, 3 de Vigor e 2 de Mágicka. Ela também possui 1 dado de perícia de Combate.
- Shannon decide posicionar todos os marcadores circulares dessas aptidões no lado esquerdo de suas fileiras de aptidão, dando a ela bastante espaço para futuras progressões de perícia.
 - Primeira fileira:** 5 de Saúde. Ela vira o marcador para o lado 5.
 - Segunda fileira:** 3 de Vigor. Shannon coloca 3 marcadores verdes nos espaços quadrados mais à esquerda dessa fileira.
 - Terceira fileira:** Progressão de perícia de Combate. Shannon coloca 1 dado de Combate no espaço mais à esquerda.
 - Quarta fileira:** 2 de Mágicka. Shannon coloca 2 marcadores azuis nos espaços mais à esquerda.
- Shannon escolhe Uma Mão e Escudo como sua outra progressão de perícia inicial. Em seguida, ela posiciona essa aptidão no lado direito de sua quarta fileira (em oposição à Mágicka). Depois, ela adiciona 2 dados de Disciplina de Escudo — a perícia de nível 1 de Uma Mão e Escudo — aos espaços mais à direita dessa fileira.
- Shannon coloca um pino no espaço 2 acima da trilha de recarga para indicar seu atributo de Recarga.
- Shannon coloca um pino na posição de arma leve (🔪) de seu estilo de batalha, correspondendo à progressão de perícia Uma Mão e Escudo. Ela também coloca pinos nas posições à esquerda nas trilhas de tenacidade e de XP para indicar que ela não tem nenhuma tenacidade inicial ou XP salva.
- Shannon pensa sobre a classe que gostaria de escolher. Ela quer uma classe que seja compatível com a mobilidade natural de Argoniano (seu atributo de Vigor) e a progressão de perícia Uma Mão e Escudo escolhida por ela. Como esta é a primeira partida dela, ela concorda em jogar o encontro introdutório Fuga da Prisão.

Nota: Se você estiver seguindo este exemplo e quiser pular o encontro introdutório Fuga da Prisão, use o método de escolha livre para escolha de classe. Shannon escolhe a classe de Acrobata e a coloca ao lado de seu tapete de aventureiro, com o lado novato para cima.



Inventário

Quando o seu aventureiro receber uma carta de item, posicione-a no seu inventário. Os itens são explicados nesta seção (veja Cartas de Item, abaixo). O seu inventário não pode ter mais do que 8 cartas no total. Se ele estiver cheio e você receber mais cartas, você deverá escolher quais cartas manter e descartar quaisquer cartas excedentes.

☞ O seu inventário tem 4 espaços prontos para uso para cartas de item. Essas cartas são posicionadas ao lado do guia de referência de classe do seu aventureiro. Os itens prontos para uso podem ser usados dentro ou fora da batalha.

☞ Os itens que não estão prontos para uso são mantidos na sua área de mochila. Essas cartas são posicionadas sobre a imagem na parte de cima do seu guia de referência de raça. Durante uma batalha, os itens na mochila não podem ser usados e devem ser empilhados (fora da batalha, os itens podem ser usados a qualquer momento, a menos que seja especificado o contrário). Você pode mover os itens entre a sua mochila e os espaços prontos para uso quando você é mobilizado no começo de uma batalha ou durante a Fase de Fim de Dia (veja na pág. 45).

☞ Quando você recebe uma carta de item (inclusive em uma batalha), você pode escolher posicioná-la em um espaço pronto para uso ou na sua mochila. Se você quiser colocar o item em um espaço pronto para uso e eles já estiverem cheios, você deverá, em vez disso, remover uma carta de um espaço e posicioná-la na sua área de mochila ou descartá-la.

☞ Algumas missões especificam que você recebe cartas de item adicionais que não são posicionadas no seu inventário. Se isso acontecer, posicione essas cartas próximas ao seu tapete, separadas das cartas no seu inventário.

Cartas de Item

Os aventureiros podem receber itens úteis ao longo de sua jornada. Cada carta de item ocupa 1 espaço no inventário de um aventureiro, seja em um espaço pronto para uso ou na área de mochila. Existem 2 tipos de cartas de item: comum (☞) e lendária (☞). Os itens comuns estão amplamente disponíveis, mas têm efeitos relativamente mundanos, enquanto os itens lendários são mais raros, mas têm efeitos mais poderosos.

Durante uma batalha, a habilidade de um item pode ser usada no momento descrito nela. Alguns itens podem ser usados durante o turno de outra unidade — como armaduras (☞), que podem ser usadas durante a etapa de Engajamento de um inimigo (veja Subtipos de Item na pág. 29). Se uma habilidade não especificar um momento, esse item pode ser usado durante a etapa Mobilizar Aventureiros da preparação ou durante o turno desse aventureiro nas rodadas da batalha (veja Regras da Batalha, começando na pág. 54). Lembre-se de que, durante uma batalha, apenas os itens nos 4 espaços prontos para uso de um aventureiro podem ser usados!

Fora da batalha, um item pode ser usado a qualquer momento que o aventureiro quiser, a menos que a habilidade do item especifique o contrário. Itens não são descartados após serem usados, a menos que seja exigido pela habilidade desse item.

Quando os Baralhos de Itens Comuns ou Lendários são esvaziados, a pilha de descarte desse baralho deve ser reembalhada e posicionada novamente na bandeja de cartas.



SUBTIPOS DE ITEM

O jogo inclui 8 subtipos diferentes de item. Cada um destes subtipos tem suas próprias regras, conforme descrito aqui.

🛡️ **Armadura (🛡️):** Os itens de armadura fornecem benefícios enquanto seus usuários estão engajados. Cada 🛡️ tem uma habilidade padrão que é resolvida quando um inimigo engaja contra o aventureiro. No entanto, cada 🛡️ também possui uma habilidade secundária, com a palavra-chave “sobrecarregar”, que pode ser ativada durante este engajamento paralelamente à habilidade padrão do item (veja Palavras-chave dos Itens abaixo). O aventureiro deve escolher se quer usar uma habilidade de 🛡️, incluindo sua habilidade de sobrecarregar, antes do dano ser causado. A característica de cada item de 🛡️ é o local do corpo onde ele é vestido; um aventureiro pode ter apenas 1 🛡️ com cada característica em seus espaços prontos para uso.

🔪 **Armas (🔪):** Os itens de arma fornecem vantagens em batalha, geralmente interagindo com perícias. Cada 🔪 tem uma habilidade padrão que é resolvida como parte do engajamento de um aventureiro. No entanto, cada 🔪 também possui uma habilidade secundária, com a palavra-chave “sobrecarregar”, que pode ser ativada paralelamente à habilidade padrão do item ao usar a 🔪 para engajar (veja Palavras-chave dos Itens abaixo). O aventureiro pode usar apenas 1 🔪 por engajamento e deve escolher se quer usar um efeito da 🔪, inclusive seu efeito de sobrecarregar, antes dos dados serem rolados.

🔮 **Encantamentos (🔮):** Os itens de encantamento podem expandir ou remodelar as regras do jogo. Cada 🔮 descreve o componente do jogo que ele afeta, como “Encante um aventureiro” ou “Encante a peça de confronto”. Quando sua habilidade é ativada, a carta de 🔮 é posicionada próxima ou parcialmente inserida por baixo do componente afetado. A habilidade de 🔮, então, afeta esse componente até que a carta de 🔮 seja descartada, conforme descrito pelo efeito dela, ou que a sessão termine (veja Concluindo uma Sessão Com Sucesso na pág. 49). Enquanto uma habilidade de 🔮 estiver ativa, a carta não estará mais no inventário do aventureiro e será, em vez disso, considerada como parte do componente que ela afeta.

🍷 **Consumíveis (🍷):** Os itens consumíveis representam uma variedade de alimentos e bebidas. Cada 🍷 pode ser usado uma vez e deve ser descartado em seguida. Entretanto, 🍷 geralmente têm efeitos que podem beneficiar vários membros do grupo. Se um 🍷 for descartado durante a etapa Aventureiros Descansam da Fase de Fim de Dia (o que é exigido ao jogar no Modo Experiente, veja na pág. 45), o aventureiro também poderá resolver os efeitos desse item (se aplicável). A Fase de Fim de Dia é descrita na pág. 45.

🧪 **Poções (🧪):** Os itens de poção representam poderosos elixires de alteração de habilidades. Cada 🧪 tem uma habilidade com a palavra-chave “consumir” que permite que ela seja usada várias vezes. No entanto, cada vez que esta carta é usada, ela é consumida (virada de lado) e deve ser reabastecida antes de ser usada novamente (veja Palavras-chave dos Itens abaixo).

👕 **Vestimenta (👕):** Os itens de vestimenta fornecem utilidade e flexibilidade adicionais. Cada item de 👕 proporciona uma habilidade de classe adicional (veja Guia de Referência de Classe na pág. 25). As habilidades de classe podem ser ativadas como uma ação em batalha ao gastar tenacidade.

🗝️ **Diversos (🗝️):** Os itens diversos englobam uma ampla variedade de habilidades que não usam as mecânicas dos outros subtipos. A habilidade de cada item 🗝️ funciona como sua descrição.

🐾 **Mascotes (🐾):** Os mascotes protegem os aventureiros de vários efeitos nocivos em Tamriel. Entretanto, cada vez que um aventureiro resolve uma habilidade de 🐾, ele deve adicionar uma ficha de PS acima da carta de 🐾. Um 🐾 com fichas de PS nele deve ser descartado após seu limite de PS ser alcançado ou ao final da sessão. Essas fichas não podem ser removidas, a menos que uma habilidade se refira especificamente a elas. Um 🐾 pode ser posicionado na sua mochila quando recebido, mas uma vez que seja posicionado em um espaço pronto para uso, ele não pode voltar para a sua mochila.

CARACTERÍSTICAS DOS ITENS

As características não têm uma regra específica (exceto as características do subtipo 🛡️) e só podem interagir com habilidades que se refiram a elas pelo nome.

PALAVRAS-CHAVE DOS ITENS

Além das regras de seus subtipos, muitas cartas de item também possuem palavras-chave que controlam como suas habilidades podem ser usadas. Cada palavra-chave é descrita abaixo.

🔄 **Consumir:** Isso significa que o item é reutilizável, mas deve ser reabastecido após cada uso. Quando a habilidade de consumir de um item é usada, essa carta é virada de lado para indicar que ela foi consumida. Um item consumido ainda ocupa um espaço no seu inventário, mas seu efeito não pode mais ser usado até que ele seja reabastecido. Uma 🧪 consumida pode ser reabastecida e virada para cima ao se visitar uma estação alquímica em uma cidade (veja Instalações da Cidade na pág. 40).

🔄 **Sobrecarregar:** Isso aparece como um subtítulo na habilidade secundária de um item, geralmente em itens de 🛡️ ou de 🔪. Quando você ativa a habilidade padrão de um item, você também pode escolher ativar sua habilidade de sobrecarga (mas não pode ativar a habilidade de sobrecarga sem ativar a habilidade padrão do item). Se o fizer, após o engajamento e ambas as habilidades do item serem resolvidas, esse item deverá ser descartado.



Anatomia de uma Carta de Item

Frente

1. **Ícone de Subtipo:** Isso indica o subtipo do item. Os subtipos têm suas próprias regras que são explicadas com mais detalhes na pág. 29.
2. **Ícone de Estilo De Batalha:** O aventureiro deve estar neste estilo de batalha para usar a habilidade do item. Quando não há uma exigência de estilo de batalha, nenhum ícone é mostrado.
3. **Nome.**
4. **Características:** Essas palavras são as características do item; elas se tornam relevantes quando referidas por outros efeitos de jogo.
5. **Texto do Efeito:** Isso descreve as habilidades do item e, se necessário, o momento em que essas habilidades são ativadas.
6. **Palavra-chave:** Isso descreve como as habilidades do item podem ser ativadas.
7. **Código e Número da Carta:** Este código indica o conjunto ao qual esta carta pertence e a sua numeração dentro desse conjunto.



Comum

Lendário

Verso

1. **Tipo da Carta:** Cada um dos 2 tipos de carta tem um verso diferente.
2. **Tentativas de Arrombamento:** Essa é a quantidade de vezes que um aventureiro pode rolar os dados de arrombamento para o teste de arrombamento dessa carta quando ela está em um espólio ou, de algum outro modo, é considerada trancada.
3. **Código de Dificuldade:** Esse é o código usado para destrancar esse item se ele for recebido através de um teste de arrombamento. Cada número nas molduras circulares abaixo do ícone do item é um dígito do código de dificuldade. O aventureiro que for comprar essa carta deve ter sucesso em um teste de arrombamento contra o código de dificuldade (veja Arrombamento na pág. 68).



Comum

Lendário

Aprimoramentos

Quando um aventureiro aumenta seus atributos ou perícias, isso é um aprimoramento. Alguns destes aprimoramentos exigem o gasto de XP durante a etapa Obter Aprimoramentos da Fase de Recompensas (veja na pág. 43). Alguns efeitos de jogo também ativam oportunidades de aprimoramento.

AUMENTAR UMA APTIDÃO

Você pode aumentar uma aptidão ao gastar o custo de XP necessário para adicionar um marcador de atributo ou dado de perícia a um espaço quadrado disponível na fileira dessa aptidão. Cada marcador ou dado adicional deve ser colocado no espaço quadrado disponível que esteja mais próximo do lado da fileira com o marcador circular dessa aptidão. O custo de aptidão para um espaço disponível é indicado no topo da coluna desse espaço. Ao aumentar uma aptidão do lado esquerdo da fileira, use o custo de aptidão na caixa branca. Ao aumentar uma aptidão do lado direito da fileira, use o custo de aptidão na caixa preta. Se qualquer um dos dados dessa progressão de perícia estiver na trilha de recarga (ou drenado), o custo é igual ao do espaço disponível mais à direita (ou à esquerda) onde o novo dado seria posicionado se todos os dados dessa fileira estivessem disponíveis.

☞ Para adicionar um dado de perícia, você deve ter treinado essa progressão de perícia no momento da criação do seu aventureiro ou visitando um treinador como uma ação de cidade. Para adicionar um dado de perícia de níveis 2-4, você **também** deve ter pelo menos 1 outro dado de perícia na mesma fileira que seja do mesmo nível ou 1 nível abaixo do novo dado de perícia. Por exemplo, para adicionar um dado de perícia de Arquearia de nível 3, você também deve ter pelo menos um dado de perícia de Arquearia de nível 2 ou de nível 3 posicionado atualmente no seu tapete de aventureiro. Se você adicionou um dado de perícia às suas fileiras de aptidão, esse dado é referido agora como treinado.

AUMENTAR O ATRIBUTO DE RECARGA

Você pode aumentar o seu atributo de Recarga ao mover o seu pino para o próximo espaço disponível na sua trilha de recarga. Para fazer isso, você deve gastar uma quantidade de XP igual ao seu novo valor de atributo de Recarga, que é indicado acima do próximo espaço. Por exemplo, para aumentar o seu atributo de Recarga para 3, você deve gastar 3 XP. Você deve aumentar o seu atributo de Recarga um espaço de cada vez, mas pode aumentá-lo várias vezes durante a mesma Fase de Recompensas se tiver XP suficiente.

AUMENTAR A TENACIDADE

Você pode aumentar a sua tenacidade atual. Para fazer isso, você deve gastar 1 XP. **Nota:** Isso aumenta a tenacidade disponível para uso e não é um aumento permanente. Se sua XP não gasta exceder 3 ao final da etapa Obter Aprimoramentos da Fase de Recompensas, esse excesso de XP deverá ser gasto para aumentar a tenacidade (se possível) ou será perdido (veja Fase de Recompensas na pág. 43).

PROMOVER A SUA CLASSE

Você pode virar o seu guia de referência de classe para o seu lado mestre; este aprimoramento é chamado de promoção. Para fazer isso, você deve cumprir o requisito no lado novato do guia, que é geralmente uma façanha que acontece durante uma batalha. Quando isso acontece, você **imediatamente** recebe esse aprimoramento e pode virar o seu guia de referência de classe.

ADICIONAR UMA PROGRESSÃO DE PERÍCIA

Você pode adicionar uma nova progressão de perícia a um espaço circular disponível em um dos lados de suas fileiras de aptidão. Para fazer isso, você deve visitar um treinador durante um encontro de cidade e escolher um marcador de progressão de perícia virado para cima lá. A nova progressão de perícia deve ser posicionada em um espaço circular disponível à esquerda ou à direita de uma fileira.

Adicionar Atributo de Mágicka

Ao contrário de seus outros marcadores circulares de atributo, você pode destreinar seu atributo de Mágicka. Se você tiver destreinado o seu atributo de Mágicka, você também poderá adicioná-lo novamente como se fosse uma progressão de perícia ao visitar qualquer treinador.



FASES DA PARTIDA

Fases da Partida34

Fase de Novo Dia	34
Fase de Superfície	34
Mapa de Superfície.....	35
Marcadores de Superfície.....	35
Exemplo de Fases de Novo Dia e de Superfície (Dia 1) ..	35
Exemplo de Fases de Novo Dia e de Superfície (Dia 2) ..	36
Tamanho do Grupo.....	36
Fase de Encontro.....	36
Resolvendo Encontros.....	36
Anatomia de uma Carta de Superfície.....	37
Resultados de Encontros.....	38
Exemplo de Encontro de Superfície (Dia 2)	38
Ícones de Tipo de Encontro em Cartas de Superfície ..	38
Encontros de Cidade.....	38
Caravanas Viajantes	38
Efeito de Cidade.....	39
Ações de Cidade	39
Instalações da Cidade	40
Exemplo de Encontro de Cidade.....	41
Testes de Sociabilidade	42
Valor de Dificuldade.....	42
Sequência do Teste de Sociabilidade.....	42
Exemplo de Teste de Sociabilidade.....	42
Fase de Recompensas.....	43
Exemplo de Fase de Recompensas (Dia 2)	44
Fase de Fim de Dia	45
Exemplo de Fase de Fim de Dia (Dia 2)	45
Movimento de Superfície de PNJs.....	46

Missões.....46

Missões de Guilda	46
Carta de Guilda	46
Etapas da Missão	46
Etapas Vinculadas	46
Anatomia da Etapa de uma Missão de Guilda.....	47
Missões Secundárias	48
Anatomia de uma Carta de Missão Secundária	48
Terminando a Sessão	48
Diário da Campanha.....	49
Campanhas	49
Concluindo uma Sessão com Sucesso	49
Continuando uma Campanha.....	49
Preparação da Campanha	49
Anatomia do Diário da Campanha.....	50
Perdendo a Campanha	50
Palavras-chave de Missão	50
Palavras-Chave Principais	50
Palavras-Chave Secundárias	50
Assistência da Guilda.....	51
Fim da Partida.....	51
Preparação de Fim da Partida.....	51
Fases de Fim da Partida.....	51
Encontros de Fim da Partida.....	51
Vitória e Derrota Finais	51

FASES DA PARTIDA

Cada sessão de jogo é jogada ao longo de várias rodadas chamadas de dias. Cada dia é dividido nas cinco fases descritas abaixo.

Fase de Novo Dia

Durante esta fase, aumente o Contador de Dias em 1 dia. O grupo começa a sessão no dia 1, portanto, se este for o primeiro dia, ajuste o Contador de Dias de modo que o entalhe na ficha aponte para 1.

Nenhuma missão pode se estender por mais de 12 dias, portanto, se o contador estiver em 12, essa missão estará fracassada ao final deste dia se não for concluída (veja Missões na pág. 46 e Campanhas na pág. 49).

Fase de Superfície

O grupo planeja seu movimento pelo mapa de superfície e verifica se há encontros ou eventos na seguinte ordem.

1. **Começo da Fase:** Ative quaisquer efeitos com este momento.

2. **Mova o Grupo:** O seu grupo tem um movimento de superfície base de 3, o que significa que o grupo pode mover seu marcador até 3 hexágonos adjacentes. Note que os efeitos de algumas províncias — como o de Black Marsh — podem modificar o movimento de superfície base do grupo.

► **Dia 1:** Se este for o primeiro dia da sua sessão, o grupo **deverá** permanecer em seu local inicial e resolver um encontro de cidade. Isto não se aplica durante uma sessão de fim da partida.

► **Movimento de Fadiga:** Após usar seu movimento de superfície base, o grupo pode continuar a se mover recebendo fadiga para cada hexágono adicional de movimento. Para cada hexágono de movimento adicional, cada aventureiro deve receber 1 fadiga leve. Se não houver dados de fadiga leve disponíveis, eles recebem 1 sobrefadiga em vez disso. A quantidade de hexágonos adicionais movidos não pode exceder a quantidade de movimento base do grupo. O grupo deverá parar se a trilha de recarga de 1 ou mais aventureiros estiver cheia.

3. **Ativar um Encontro:** Ao terminar seu movimento em hexágonos específicos do mapa, o grupo ativa 1 dos seguintes tipos de encontro, em ordem de prioridade decrescente abaixo. O grupo não resolve este encontro até a próxima fase, a Fase de Encontro.

► **Encontro de Missão:** Esses são ativados conforme descrito pela etapa da missão atual do grupo no compêndio da província ou por uma carta de missão secundária. Isso geralmente acontece quando o grupo se move para um hexágono específico ou conclui algum outro requisito (veja Etapas da Missão na pág. 46). Os encontros de missão têm prioridade sobre encontros de cidade ou de superfície, o que significa que você deve resolver o encontro de missão nesse dia em vez de um encontro de cidade ou de superfície. Se vários encontros de missão forem ativados ao mesmo tempo, os encontros de missão de guilda terão prioridade sobre os encontros de missão secundária.

► **Encontro de Cidade (🏰):** Esses são ativados quando o grupo termina o seu movimento no hexágono de uma cidade no mapa de superfície. Cada cidade é descrita por seu próprio verbete no compêndio. Durante o encontro, cada aventureiro pode realizar 2 ações de cidade para usar as instalações da cidade, como o treinador ou a loja dela (veja Encontros de Cidade na pág. 38).

► **Encontro de Superfície:** Esses são ativados quando o grupo se move para um hexágono com um ponto de referência. Nesse caso, o grupo deve comprar uma carta de superfície que descreve um encontro que ocorre nos ermos de Tamriel (veja Anatomia de uma Carta de Superfície na pág. 37). O ponto de referência nesse local determina o tipo de carta de superfície que o grupo compra, conforme descrito abaixo.

★ **Ponto de referência pacífico (☺):** Compre uma carta de encontro pacífico.

★ **Ponto de referência conflituoso (☹):** Compre uma carta de encontro conflituoso.

★ **Ponto de referência instável (★):** Role o dado de instabilidade e compre o tipo de carta de superfície correspondente ao ícone do resultado. Em vez disso, se o resultado for 🎲, ative um encontro de cidade com uma caravana viajante. (veja Caravanas Viajantes na pág. 38).

Se o ícone de uma opção no verso da carta de superfície for a versão “instável” dele mesmo (com o ícone dentro de uma borda vermelha), essa será uma opção instável. Se o grupo estiver em um ponto de referência instável, eles **deverão** resolver essa opção (essa opção é facultativa se não estiver em um ponto de referência instável). Após o grupo concluir um encontro em um ponto de referência instável, cada aventureiro recebe 2 de tenacidade durante a Fase de Recompensas (veja na pág. 43).



Dado de Instabilidade

Note que é possível que o grupo termine o seu movimento em um hexágono vazio e não ative um encontro; esses hexágonos sem ícones não possuem efeitos de jogo.

Após o grupo resolver uma carta de encontro **pacífico**, deixe essa carta separada até o fim do dia de modo que o seu ícone possa ser verificado quando ativar o efeito da província (veja Fase de Fim de Dia na pág. 45).

MAPA DE SUPERFÍCIE

Cada mapa é dividido em hexágonos que contêm os vários elementos de terreno com os quais o grupo interage, tendo cada um o seu próprio ícone de mapa, conforme descrito na seção acima. O mapa também inclui uma bússola que indica os pontos cardeais, assim como as direções associadas a resultados específicos dos dados. Alguns compêndios e missões orientam o grupo ou marcadores de PNJ a se moverem de formas específicas sobre o mapa de superfície (veja Movimento de Superfície de PNJs na pág. 46 e Definições do Mapa na pág. 58).



Rosa dos ventos no mapa

MARCADORES DE SUPERFÍCIE

O mapa de superfície usa vários tipos de minifichas como marcadores para indicar a posição do grupo, de PNJs e de locais importantes, assim como para monitorar o estado dos efeitos de província. Cada efeito e missão de província descreve quais marcadores de superfície específicos são posicionados durante a preparação, como marcadores de PNJ e de monitoramento se movem durante a partida e quando eles são removidos. Alguns encontros também usam esses marcadores no mapa de batalha.



Marcador do Grupo: Indica a localização do grupo no mapa de superfície.



Marcador de Objetivo: Indica a localização de objetivos importantes no mapa de superfície ou no mapa de batalha.



Marcador de PNJ: Indica a localização de PNJs no mapa de superfície.



Marcador de Controle 1: Indica o estágio nas trilhas dos mapas de superfície (como o clima em Black Marsh).

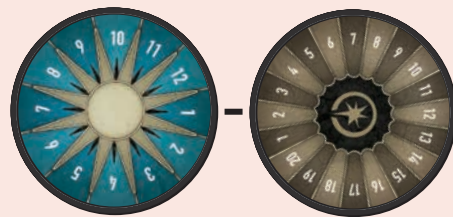


Marcador de Controle 2: Indica o estágio nas trilhas dos mapas de superfície além de [ícone de controle 1].

Exemplo de Fases de Novo Dia e de Superfície (Dia 1)

Uma campanha começa com a primeira Fase de Novo Dia. Os jogadores não ajustaram o Contador de Dias durante a preparação, então eles o ajustam para 1 agora. Além disso, o efeito de província de Black Marsh diz que, no começo do seu primeiro dia em Black Marsh, os jogadores devem colocar um marcador de superfície [ícone de controle 1] no espaço de clima Ensolarado [ícone de sol] do indicador de clima que fica na borda do mapa de superfície de Black Marsh. Eles fazem isso e depois seguem para a Fase de Superfície.

Os aventureiros devem passar seu primeiro dia na cidade inicial, então o grupo permanece em Lilmoth durante sua primeira Fase de Superfície, o que ativa um encontro de cidade que deve ser resolvido na Fase de Encontro.

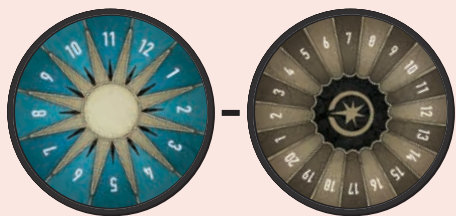


Exemplo de Fases de Novo Dia e de Superfície (Dia 2)

Conforme o dia 2 começa, o grupo avança o Contador de Dias para 2. A etapa de missão atual deles diz que ela será concluída ao viajar para a Fortaleza da Tempestade, no extremo norte do mapa, ou para o Baldio de Pedras, que está mais próximo.

Durante a Fase de Superfície, eles decidem mover o marcador do grupo 3 hexágonos a noroeste de Lilmoth, em direção ao Baldio de Pedras. Como o clima agora é Chuvoso (ele mudou durante a última Fase de Fim de Dia), o movimento base do grupo é 2. O grupo precisa usar um movimento de fadiga para se mover um último hexágono, o que significa que cada aventureiro adiciona 1 fadiga leve à própria trilha de recarga.

O grupo para em um ponto de referência instável (★) em um hexágono a sudeste da Vila Água-Morta. O grupo não ativa um encontro de missão nesse local e não está em uma cidade. Como o grupo está em um hexágono ★, um jogador deve rolar o dado de instabilidade para determinar que tipo de encontro será ativado. Ele rola um resultado 6, o que significa que eles devem comprar a carta no topo do Baralho de Superfície Pacífico. Eles compram a carta Consertando Cercas e depois seguem para Fase de Encontro para resolver esse encontro.



Tamanho do Grupo

Ao longo da sua partida, você frequentemente verá textos de efeitos e de encontros se referindo ao ícone de tamanho do grupo (👤). Esse ícone é uma variável que representa um número igual à quantidade de aventureiros no grupo (derrotados ou não). Os companheiros não são contados ao determinar esse número (veja “Aventureiros” em Grupo na pág. 90).

Esse ícone é utilizado para balancear os efeitos de jogo com a quantidade de jogadores. Quando ele aparecer, você será frequentemente solicitado a somar, subtrair ou multiplicar 👤 por outro valor.

Fase de Encontro

O grupo resolve o encontro que ativou durante a fase anterior. Os encontros de cidade são resolvidos ao realizar ações nessa cidade (veja Encontros de Cidade na pág. 38). Outros encontros são resolvidos conforme descrito em seus textos, no compêndio ou na carta de superfície.

Após resolver o encontro, determine o sucesso dele antes de prosseguir para a Fase de Recompensas (veja Resultados de Encontros na pág. 38).

Se o grupo não ativou um encontro, ele **pula** esta fase.

RESOLVENDO ENCONTROS

Os encontros de missão e de superfície devem ser concluídos com sucesso para obter XP e outras recompensas deles. Se um encontro permitir que o grupo escolha como concluí-lo, o grupo **deverá** escolher 1 opção. Se o grupo não puder cumprir os requisitos de uma opção, ele não poderá escolhê-la.

Os encontros têm 2 tipos de desfecho: pacífico ou de batalha. Quando um encontro aparece em uma carta de superfície, seus desfechos são indicados por um ícone (veja abaixo):

🕒 Um desfecho pacífico (🕒) resolve o encontro sem que os jogadores entrem em uma batalha.

🔪 Um desfecho de batalha é resolvido no mapa de batalha. Há 3 modos de batalha: confrontos (⚔️), incursões (🏹) e masmorras (que não aparecem em cartas de superfície e não têm um ícone).

Os encontros de missão são descritos no compêndio de suas províncias ou em uma carta de missão secundária e são ativados e resolvidos conforme seus textos especificam. As missões de guilda e as secundárias são descritas com mais detalhes nas pág. 46 a 48.

Os encontros de superfície são descritos em cartas de superfície e resolvidos conforme explicado em Anatomia de uma Carta de Superfície na pág. 37.

Anatomia de uma Carta de Superfície

Frente (Lado da História)

- Tipo:** Esse é o tipo da carta de superfície. As cartas de encontro pacífico mostram o ícone ; as cartas de encontro conflituoso mostram o ícone .
- Título.**
- Texto da História:** Isso explica o mais recente dilema de seus aventureiros.
- Código da Província e Número da Carta.**

Verso (Lado das Opções)

- Desfecho:** Este ícone indica o tipo de desfecho que os jogadores devem resolver. Um ícone de opção que esteja dentro de uma borda vermelha é a versão “instável” dele mesmo. Se o grupo estiver um ponto de referência instável, eles **deverão** resolver essa opção.
 - Opções de Confronto () são resolvidas como uma batalha de confronto.
 - Opções de incursão () são resolvidas como uma batalha de incursão.
 - Opções Pacíficas () são resolvidas seguindo as instruções na carta.
- Título da Opção.**
- XP de Recompensa:** Isso indica a XP () que o grupo recebe por concluir esta opção com sucesso. O grupo aumenta seu Contador de XP nessa quantidade durante a Fase de Recompensas, e cada aventureiro receberá essa XP para gastar (veja na pág. 43).
- Texto de Instruções:** Isso descreve quaisquer instruções específicas para essa opção, como regras adicionais para uma batalha, consequências para uma opção que seus aventureiros tenham feito ou recompensas adicionais que o grupo pode obter além da XP.
- Opções Adicionais:** Cada outra opção de encontro é mostrada abaixo da primeira, com seus próprios elementos conforme descrito acima.
- Informações da Batalha:** Se esta opção resultar em uma batalha, isso descreve a batalha.
 - Diagrama da Preparação do Confronto:** Se alguma das opções da carta resultar em um confronto, o diagrama da preparação será mostrado acima das informações da batalha. O diagrama da preparação é aplicado a todas as opções na carta com um desfecho .
 - Caixa Informativa:** Isso inclui o objetivo da batalha, condições adicionais e modificador de desafio (se houver).
- Ícones de Superfície:** Esses ícones aparecem em cartas de encontro pacífico. Durante cada Fase de Fim de Dia (veja na pág. 45), compare o(s) ícone(s) de superfície na carta atual com o efeito da província na frente do compêndio e/ou nas instruções específicas da sua missão.



Exemplo de Encontro de Superfície (Dia 2)

Durante a Fase de Encontro, os jogadores leem a narrativa na carta Consertando Cercas e depois a viram para descobrir que ela possui 2 opções de encontro pacífico (🔥). Eles devem resolver o encontro fazendo uma escolha, então eles leem as opções na carta.

A primeira opção permitiria que eles passassem direto e viajassem 3 hexágonos adicionais no seu próximo dia, mas eles receberiam apenas 1 XP de recompensa. A segunda opção permitiria que eles parassem para ajudar e recebessem 2 XP de recompensa, mas também exigiria que cada um deles sofresse 2 de dano verdadeiro ou adicionasse 3 fadigas à própria trilha de recarga, e depois que pulassem a etapa Aventureiros Descansam da Fase de Fim de Dia. No entanto, o ícone da segunda opção é apresentado em uma borda vermelha, o que significa que ela é instável (★). Como o grupo está em um ponto de referência instável (★), os jogadores **devem** resolver a opção instável. Além disso, Consertando Cercas afirma que se o grupo estiver em um ponto de referência instável ao resolver a segunda opção, cada aventureiro deverá escolher resolvê-la sofrendo 2 de dano verdadeiro. Esse dano não derrotará nenhum dos aventureiros, então ambos devem resolver essa opção. Nenhum dos aventureiros pode reduzir esse dano, então cada um remove 2 fichas de PS da própria pilha. O encontro é, então, resolvido com sucesso, e os jogadores passam para a Fase de Recompensas.



Frete



Verso

Ícones de Tipo de Encontro em Cartas de Superfície

	Normal	Instável
Pacífico	🔥	🔥
Confronto	⚔️	⚔️
Incursão	🔥	🔥

Resultados de Encontros

Um encontro pacífico é bem-sucedido automaticamente, a menos que seja dito o contrário. Um encontro de batalha é bem-sucedido se pelo menos 1 aventureiro restar no mapa de batalha e o grupo alcançar o objetivo desse encontro. Os objetivos de batalha são descritos na pág. 86. Se o grupo não cumprir os requisitos de um encontro pacífico ou não alcançar o objetivo de uma batalha, o encontro fracassa.

ENCONTROS DE CIDADE

Esses encontros são descritos no compêndio da província e são ativados quando o grupo termina o seu movimento de superfície em uma cidade ou rola um resultado 🎲 no dado de instabilidade enquanto está em um ponto de referência instável (veja Caravanas Viajantes abaixo).

Algumas cidades podem ficar fechadas como resultado de encontros ou missões. Quando isso acontece, o grupo deve registrar no diário da campanha. Enquanto uma cidade estiver fechada, o grupo não poderá se mover para o hexágono dessa cidade.

Para resolver um encontro de cidade, consulte o verbete da cidade no compêndio e siga estas etapas:

- 1. Verifique o Efeito da Cidade:** Resolva este efeito se ele for ativado no começo do encontro.
- 2. Revele o Treinador e a Loja:** A maioria das cidades tem uma loja e um treinador, e cada um deles possui componentes que devem ser revelados.

▶ **Loja:** Compre uma quantidade de itens comuns (📦) e lendários (📦) igual aos valores da loja para cada tipo e coloque essas cartas viradas para cima. Os itens que não forem pegos da loja serão descartados ao final do encontro de cidade.

▶ **Treinador:** Compre, da bolsa de treinador, a quantidade de marcadores de progressão de perícia especificada no verbete do compêndio e coloque-os ao alcance de todos os jogadores. Se o ícone de constelação de um treinador estiver apagado, separe qualquer marcador de progressão de perícia dessa constelação que for comprado e compre outro, devolvendo os marcadores separados para a bolsa quando tiver terminado. Os marcadores que não forem pegos do treinador serão devolvidos para a bolsa de treinador ao final do encontro de cidade.

- 3. Conclua Missões Secundárias:** Se o grupo tiver cartas de missão secundária que podem ser concluídas durante um encontro de cidade, receba as recompensas dessas missões e descarte essas cartas agora.

- 4. Ações de Cidade:** Cada aventureiro pode realizar até 2 ações de cidade para usar as instalações da cidade ou ações fornecidas por suas habilidades (veja na pág. 39).

Caravanas Viajantes

Os aventureiros podem de vez em quando encontrar caravanas viajantes nos ermos de Tamriel, especialmente em pontos de referência instáveis (★).

Cada província possui um verbete sobre a caravana em seu compêndio. Quando o grupo encontra uma caravana, isso é resolvido como um encontro de cidade usando esse verbete.

Efeito de Cidade

Alguns encontros de cidade têm uma seção de efeito que pode ativar um evento antes de os aventureiros realizarem suas ações individuais. Esta seção do verbete da cidade descreve como ele é ativado.

Alguns efeitos de cidade podem ser resolvidos apenas uma vez durante uma sessão. Se este for o caso, esse encontro instruirá o grupo a registrar os efeitos no diário.

Alguns efeitos de cidade oferecem várias escolhas. Se for o caso, o grupo deve escolher **apenas 1** ao resolver esse evento.

Ações de Cidade

Cada aventureiro pode realizar até 2 ações durante um encontro de cidade — representando os recursos fornecidos por sua guilda para comprar suprimentos e pagar por serviços nas cidades. Para cada ação, os aventureiros podem usar 1 das instalações da cidade, que são indicadas no compêndio (veja na pág. 40), ou usar a ação de cidade da guilda na carta de guilda do grupo.

Existem 2 tipos de ações:

☞ **Ações Individuais:** Essas ações são escolhidas individualmente e podem ser resolvidas ao mesmo tempo que as de outros aventureiros. Usar uma instalação da cidade é uma ação pessoal, a menos que seja dito o contrário. Os aventureiros podem gastar várias ações para usar a mesma instalação da cidade durante um encontro, exceto a praça da cidade, que cada aventureiro pode escolher apenas uma vez por encontro de cidade.

☞ **Ações em Grupo:** Essas ações devem ser realizadas em conjunto e aparecem com a palavra “grupo” após o nome delas (algumas etapas da missão também exigem que o grupo realize uma ação de cidade em grupo). Cada aventureiro deve contribuir com 1 de suas ações de cidade para realizar uma ação em grupo.



Instalações da Cidade

As instalações a seguir podem aparecer em cidades. Se uma instalação de cidade estiver apagada e/ou marcada como fechada, ela não está presente e as ações relacionadas não podem ser realizadas. Os aventureiros podem interagir com as instalações de acordo com as regras abaixo:

- Loja:** Esta instalação oferece uma seleção de itens que os aventureiros podem adicionar a seus inventários (veja Cartas de Item na pág. 28). A seção da loja de uma cidade lista a quantidade total de cartas comuns e lendárias que são compradas dos baralhos e ficam disponíveis durante esse encontro. Quando um aventureiro visita a loja, ele pega 1 das cartas compradas. Após o fim do encontro de cidade, quaisquer cartas de item viradas para cima restantes são descartadas.
- Treinador:** O treinador permite que os aventureiros adicionem progressões de perícia disponíveis. Se uma cidade tiver treinadores, o compêndio especificará quantos marcadores de progressão de perícia estarão disponíveis. Alguns treinadores só disponibilizam progressões de perícia de 1 ou 2 constelações (veja Progressões de Perícia na pág. 22).
- Pousada:** Quando um aventureiro usa uma pousada, ele é curado até o máximo de seus PS. Ele deve remover todos os dados de fadiga leve, de sobrefadiga e de condição da própria trilha de recarga e deve recuperar todos os dados de perícia esgotados e drenados.
- Quadro de Missões:** Um aventureiro compra 2 missões secundárias e decide se aceita 1 delas em nome do grupo. As cartas de missão secundária não escolhidas são descartadas; se nenhuma missão for aceita, ambas as cartas serão descartadas. As missões secundárias são descritas na pág. 48.
- Banca da Guilda:** Isso permite que um aventureiro use a ação de cidade especial de sua guilda. Cada ação de guilda é descrita na carta de guilda escolhida durante a preparação.
- Praça da Cidade:** O aventureiro que usa a praça da cidade pode ativar a habilidade descrita nela. Cada aventureiro pode visitar a praça da cidade uma vez durante um encontro de cidade. Note que algumas habilidades podem ser ações em grupo que envolvem todos os aventureiros.
- Estação Alquímica:** Um aventureiro pode reabastecer 1 consumida aqui. As poções e os outros subtipos de item são descritos na pág. 29.



Página de Lilmoth no Compêndio de Black Marsh

Exemplo de Encontro de Cidade

O grupo resolve seu encontro de cidade em Lilmoth, então Ryan e Shannon checam o verbete de Lilmoth no compêndio.

1. Não há um efeito de cidade para ativar no começo do encontro. Em vez disso, a habilidade Junta Comercial da Baía de Oliis de Lilmoth afeta o aventureiro que visitar a loja da cidade (veja abaixo).
2. Os jogadores revelam as cartas de item da loja e as progressões de perícia do treinador.
 - a. A loja de Lilmoth tem 6 itens comuns e nenhum item lendário. Os jogadores compram 6 cartas do baralho de itens comuns: Cajado de Carvalho de Relâmpagos (⚡), Salada de Melão de Bravil (🍈), Marreta de Aço (🔨), Velho Mingau dos Órfãos Aldmeri (👴), Tônico de Falo-Impudico (🍷) e Alce Branco da Geada (❄️).
 - b. O treinador de Lilmoth tem 5 progressões de perícia, então os jogadores compram 5 marcadores da bolsa de treinador e os colocam ao lado do compêndio: Acrobacias, Invocação Daédrica, Armadura Pesada, Luz Restauradora e Sombra.
3. Nesse momento, o grupo resolveria missões secundárias que poderia concluir, mas o grupo ainda não tem missões secundárias para resolver.

Após preparar o encontro, cada aventureiro tem 2 ações de cidade.

- ▶ Nenhum dos aventureiros gasta uma ação individual para visitar a pousada.
- ▶ A carta da guilda dos Intrépidos, que o grupo possui, oferece a cada um deles a ação de cidade Caçadores de Tesouros, que fornece a cada um deles a opção de descartar todos os itens da loja, renová-los e pegar qualquer 1 item da nova seleção. Os aventureiros, no entanto, gostam da seleção atual, então nenhum deles decide usar esta ação.
- ▶ Ryan quer ter acesso a habilidades de cura no futuro, então ele usa sua primeira ação para visitar o treinador e pegar o marcador de progressão de perícia de Luz Restauradora. Em seguida, ele o adiciona ao espaço no lado direito de sua quarta fileira de aptidão.
- ▶ Shannon considera que a progressão de perícia de Sombra combinará bem com a de Uma Mão e Escudo e com seu Vigor relativamente alto, então ela também visita o treinador e adiciona esse marcador ao espaço no lado direito de sua terceira fileira de aptidão.
- ▶ Ryan usa sua segunda ação para visitar a loja. A loja tem várias cartas comuns para escolher; felizmente, o efeito da Junta Comercial da Baía de Oliis diz que quando um aventureiro for comprar itens, ele pode pegar 2 cartas em vez de 1. Ryan pega o Cajado de Carvalho de Relâmpagos e a Salada de Melão de Bravil. Como seus espaços prontos para uso não estão cheios, ele decide adicionar as duas cartas de item a eles.
- ▶ Shannon decide visitar o quadro de missões, o que permite que ela compre uma carta de missão secundária. Ela compra as 2 cartas do topo do Baralho de Missões Secundárias, que são As Forças Sombrias da Ganância e O Bandido Pródigo. Os jogadores leem ambas as cartas; eles concordam que a carta As Forças Sombrias da Ganância parece mais fácil de cumprir, pois eles já estão próximos ao ponto de referência conflituoso (👊) mais ao sul de Black Marsh. Shannon pega essa carta, aceitando-a como uma missão secundária para o grupo. Depois disso, os dois aventureiros usaram suas ações de cidade, então a Fase de Encontro está concluída. Os jogadores seguem para a Fase de Recompensas.

TESTES DE SOCIABILIDADE

Alguns encontros dão ao grupo a oportunidade de resolver um teste de sociabilidade para acessar opções que de outra forma estariam indisponíveis e receber recompensas adicionais. Se o grupo for bem-sucedido no teste de sociabilidade, ele recebe o benefício descrito. Se o grupo falhar, a opção correspondente não pode ser selecionada ou a recompensa adicional não é recebida. Cada teste de sociabilidade pode ser tentado apenas uma vez.

Valor de Dificuldade

Um teste de sociabilidade pode ser feito apenas durante um encontro que especificamente ofereça a opção de realizar um e inclua seu valor de dificuldade em parêntesis dentro do texto dessa opção. Um valor de dificuldade é geralmente baseado em um valor fixo que é somado ou multiplicado pela quantidade de aventureiros (○).

Sequência do Teste de Sociabilidade

Para fazer um teste de sociabilidade contra um valor de dificuldade estabelecido, siga este procedimento:

- 1. Reúna e Role Dados:** Os aventureiros com dados de perícia relevantes, geralmente dados de Lábia, podem escolher reunir e rolar dados disponíveis que os ajudariam em um teste de sociabilidade.
- 2. Gaste Tenacidade:** Cada aventureiro pode escolher gastar qualquer quantidade de tenacidade. O grupo pode discutir essas opções em conjunto, mas cada aventureiro deve se comprometer a utilizar sua própria tenacidade.
- 3. Resolva a Tentativa:** Compare a soma do resultado dos dados e da tenacidade gasta pelo grupo ao valor de dificuldade. Se o total combinado igualar ou exceder a dificuldade do teste de sociabilidade, você será bem-sucedido no teste e receberá o benefício descrito além do desfecho da opção. Se o total for menor do que a dificuldade, você falhará no teste, mas resolverá o desfecho da opção conforme descrito. Independentemente do sucesso, todos os dados de perícia rolados no teste de sociabilidade são esgotados.

Exemplo de Teste de Sociabilidade

O grupo ativa o encontro da missão secundária As Forças Sombrias da Ganância e é bem-sucedido na batalha de confronto resultante. Posteriormente, o grupo decide tentar ludibriar o mago. Essa escolha também inclui um teste de sociabilidade que, se for bem-sucedido, permite que 1 aventureiro receba o item ✦ Glifo do Vigor (além da recompensa da opção).

1. O grupo decide tentar o teste de sociabilidade. Ele tem um valor de dificuldade de ○ + 3. Há 2 aventureiros no grupo, então o valor de dificuldade é 5. Ryan tem 3 de tenacidade para gastar e Shannon tem 1, então juntos eles não podem ser bem-sucedidos apenas gastando tenacidade.
2. No entanto, Shannon tem a progressão de perícia de Lábia treinada e tem 1 dado de Presença Intimidadora disponível. A habilidade da progressão de Lábia permite que qualquer dado dessa progressão seja usado durante um teste de sociabilidade para adicionar o seu valor numérico ao total do grupo para o teste. Ela decide rolar o dado — o que deve ser feito antes dos aventureiros gastarem tenacidade — resultando em 1 de seus resultados ①.
3. Após verificar o resultado, cada aventureiro decide gastar toda a tenacidade disponível de cada um para um total de 4 de tenacidade gasta. Somando ao resultado do dado de Shannon, o total do grupo é 5, o que iguala o valor de dificuldade do teste de sociabilidade, portanto o teste é bem-sucedido. Shannon deve esgotar seu dado rolado, como diz a regra para os testes de sociabilidade. A tentativa é resolvida, e o grupo também resolve a opção do encontro, então o grupo escolhe Ryan para receber o Glifo do Vigor.



Fase de Recompensas

O grupo recebe quaisquer recompensas do encontro que resolveu durante a fase anterior. Em seguida, os membros do grupo atualizam seus aventureiros, seguindo as etapas abaixo em ordem.

Se um encontro tiver uma recompensa, ela será indicada como um ícone (✳) ao lado do encontro ou descrita em seu texto.

1. Receba as Recompensas: Receba toda a XP ou outras recompensas por ser bem-sucedido no encontro. Se você fracassou, não receba as recompensas do encontro. O líder do grupo aumenta a XP total recebida pelo grupo no contador de acordo com o valor ao lado do ícone (✳). Cada jogador também adiciona esse valor ao saldo atual de XP não gasta no seu tapete de aventureiro. Esse valor não gasto pode exceder 3 até o final da Fase de Recompensas. Se exceder, o próprio jogador monitora o total. Os jogadores podem gastar XP na etapa de Obter Aprimoramentos (veja a etapa 3 abaixo).

▶ Alguns encontros mencionam o recebimento de XP bônus. Essa XP não é adicionada ao Contador de XP do grupo, mas deve, em vez disso, ser monitorada pelos aventureiros individualmente. Fora isso, ela é gasta e tratada como XP normal.

▶ As recompensas em XP de Fragmento Celestial em incursões são recebidas após um encontro com um objetivo de Descoberta mesmo que o encontro fracasse, contanto que o grupo não tenha sido derrotado. Os Fragmentos Celestiais são explicados junto das incursões na pág. 78.

▶ Se outras recompensas forem obtidas — como cartas de item ou aprimoramentos — faça como o encontro instruir. Se um aprimoramento for obtido, adicione-o ao tapete de cada aventureiro afetado durante essa etapa.

▶ Se o marcador de superfície do grupo estiver em um ponto de referência instável (✳) e o grupo concluir um encontro de superfície pacífico ou conflituoso ou um encontro de cidade de caravana viajante, cada aventureiro receberá 2 de tenacidade, independentemente do encontro ter sido bem-sucedido ou não.

▶ Se o grupo obtiver uma façanha especial — como uma palavra-chave de missão ou acesso a uma cidade fechada — anote-a no diário da campanha.

2. Destreinar: Cada aventureiro pode destreinar e remover (sem custo de XP) quaisquer progressões de perícia, dados de perícia ou marcadores de atributo para abrir espaço para outros aprimoramentos.

▶ Progressões de perícia podem ser destreinadas. Se uma progressão de perícia for destreinada, todos os dados dessa progressão deverão ser removidos. A XP gasta nesses aprimoramentos **não** é recuperada. Progressões de perícia e dados que foram destreinados anteriormente podem ser adicionados de volta treinando e gastando XP.

▶ Se dados de perícia forem destreinados, deslize os dados restantes pela fileira em direção ao marcador de progressão de perícia para preencher quaisquer lacunas entre os dados dessa fileira, de modo que os espaços mais distantes dessa fileira estejam vazios e não haja lacunas entre os dados dessa fileira.

▶ Os atributos de Saúde e Vigor, assim como a progressão de perícia de Combate, não podem ser destreinados, mas seus marcadores quadrados ou dados podem. O atributo de Mágicka pode ser destreinado.

3. Obter Aprimoramentos: Cada aventureiro pode gastar XP em aprimoramentos (veja na pág. 31). A XP salva de um aventureiro não pode exceder 3. No final da Fase de Recompensas, cada XP não gasta além de 3 aumenta o seu medidor de tenacidade em 1, até o máximo desse medidor (veja Tenacidade na pág. 25). Cada aventureiro pode gastar XP em aprimoramentos ou completar quaisquer outros aprimoramentos obtidos nas recompensas do encontro. A XP salva pode ser gasta, seja ela recebida deste encontro ou não gasta de encontros anteriores.

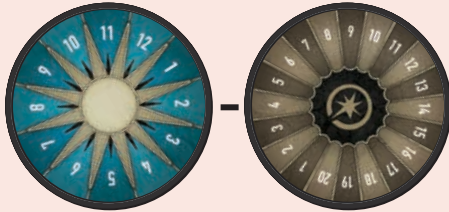
4. Monitore as Missões: Registre qualquer progresso feito nas missões do grupo que precise ser anotado no diário do grupo, como a contagem de encontros.



Exemplo de Fase de Recompensas (Dia 2)

Após resolver o encontro do dia 2, os aventureiros concluem a Fase de Recompensas.

1. Primeiro, o grupo recebe sua recompensa por ter sido bem-sucedido no encontro. A opção de encontro do grupo rendeu uma recompensa de 2 XP, então o grupo aumenta seu Contador de XP de 2 para 4. Cada aventureiro também ajusta o próprio contador de XP individual para mostrar que tem 2 XP disponíveis.



A XP do grupo é aumentada de 2 para 4.

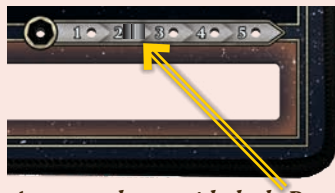


Aumento de XP de Ryan



Aumento de XP de Shannon

2. O grupo resolveu o encontro em um local instável (★) no mapa de superfície. Por causa disso, cada aventureiro recebe 2 de tenacidade por resolver o encontro. Cada um ajusta o próprio pino de tenacidade para indicar isso.



Aumento de tenacidade de Ryan Aumento de tenacidade de Shannon

3. Em seguida, cada um dos aventureiros decide se deseja destreinar algum de seus atributos ou perícias. Neste ponto da partida, nenhum dos dois deseja fazer isso.

4. Depois disso, os aventureiros obtêm seus aprimoramentos e gastam XP individualmente.

a. Ryan gasta 1 XP para adicionar 1 dado da perícia Expurgar (uma perícia de nível 1) à progressão de perícia dele, Luz Restauradora. O marcador circular dessa progressão de perícia está no lado direito de sua fileira, então o custo de XP para adicionar esse dado é definido pelo número na caixa preta acima da coluna mais à direita, onde o dado será posicionado. Ele também gasta mais 1 XP para adicionar um dado da perícia Prece Apressada, que é a outra perícia de nível 1 de Luz Restauradora. Ryan gastou toda a XP do contador individual dele e o ajusta para a posição 0.

b. Shannon gasta 2 XP para adicionar 1 dado da perícia Manto das Sombras e 1 dado da perícia Sombras Revitalizantes à progressão de perícia dela, Sombra; ambas estas perícias são de nível 1. Como acima, cada um desses aprimoramentos custa 1 XP, conforme definido pelos números acima da coluna onde cada dado é posicionado. Shannon, em seguida, ajusta o contador individual dela de XP para 0.



Tapete de aventureiro de Ryan após as recompensas



Tapete de aventureiro de Shannon após as recompensas

5. Por fim, se a etapa de missão atual do grupo pedir aos jogadores que anotem o progresso da missão resultante do encontro, eles o farão agora. A etapa não requer isso, então o grupo pula esta etapa. Então, a Fase de Recompensas termina.

Fase de Fim de Dia

Esta fase é dividida em 2 partes. Primeiro, a ativação de qualquer efeito de província no mapa de superfície é resolvida. Em seguida, o grupo descansa e pode trocar itens.

1. Ativar o Efeito da Província: As províncias têm efeitos de província que são resolvidos durante a Fase de Fim de Dia. Você pode entender melhor o efeito de cada província procurando essa informação no compêndio correspondente. Se o efeito for monitorado utilizando marcadores nos hexágonos do mapa ou um indicador ao longo de sua borda, verifique se esses marcadores são ativados. Para fazer isso siga as subetapas abaixo em ordem:

► Consulte o ícone de superfície na carta de superfície **pacífica** atual. Se o grupo comprou uma carta de encontro pacífico durante a **Fase de Superfície**, verifique o ícone dessa carta. Se o grupo não comprou uma carta de superfície pacífica, compre 1 agora. Em seguida, compare o ícone de superfície à legenda na frente do compêndio para determinar se o efeito da província é ativado. Se for, siga as regras da província para resolver a ativação. Algumas cartas não têm um ícone, e o efeito disto também é explicado nas regras da província. Se a carta tiver vários ícones, resolva cada ícone na ordem em que eles aparecem, da esquerda para a direita.

► Descarte ou recicle a(s) carta(s) de superfície atual(is). Se o grupo resolveu o encontro de uma carta durante a **Fase de Encontro**, descarte-a. Se o grupo comprou uma carta de superfície pacífica separada para esta fase (para resolver o ícone de superfície dela), recicle-a para o fundo do baralho.

2. Aventureiros Descansam: Durante esta etapa, os aventureiros são curados, removem dados de suas trilhas de recarga e trocam itens uns com os outros. **Importante:** Ao jogar na dificuldade Experiente, os aventureiros devem descartar um item para resolver esta etapa. Se o item descartado for um 🍎, o aventureiro poderá resolver os efeitos desse item antes de descartá-lo (se for possível).

► Cada aventureiro cura uma quantidade de PS de acordo com a dificuldade da partida — inclusive aventureiros derrotados, que são revividos quando seus PS são curados acima de 0 (veja Níveis de Dificuldade na pág. 13 e Aventureiros Derrotados na pág. 67).

☆ **Aprendiz:** Cure 2 PS.

☆ **Adepto e Experiente:** Cure 1 PS.

► Cada aventureiro escolhe e remove uma quantidade de dados da trilha de recarga dele de acordo com a dificuldade da partida. Os dados podem ser de qualquer tipo e estar em qualquer posição nas trilhas de recarga deles, ou seja, esta não é uma etapa de Recuperação e não é impactada pelo atributo de Recarga deles.

☆ **Aprendiz:** Remova 2 dados.

☆ **Adepto e Experiente:** Remova 1 dado. A trilha de recarga e o atributo de Recarga são discutidos em detalhe na pág. 23.

► Cada aventureiro pode trocar qualquer quantidade de cartas de item com outros aventureiros, mover itens livremente entre seus espaços prontos para uso e sua mochila e descartar itens.

► Ative quaisquer efeitos com o momento “fim do dia”, como a habilidade de assistência da guilda do grupo (veja Assistência da Guilda na pág. 51).

Isso conclui o seu dia! Comece novamente pela Fase de Novo Dia.

Exemplo de Fase de Fim de Dia (Dia 2)

Após a Fase de Recompensas, os jogadores concluem o dia 2.

1. No começo da Fase de Fim de Dia do dia 2, o grupo deve mais uma vez ativar o efeito da província. Como os aventureiros tiveram um encontro de superfície pacífico, eles consultam a carta Consertando Cercas que compraram, que mostra um 🡙. O grupo ajusta o indicador de clima de Black Marsh para Ensolarado, o que fornece a eles um movimento de superfície base de 3 hexágonos no próximo dia. O grupo resolveu sua carta de superfície, então, após ajustar o indicador de clima, eles descartam essa carta em uma pilha de descarte separada (em vez de reciclá-la de volta para o baralho).

2. Depois disso, o grupo normalmente seguiria para a etapa de Aventureiros Descansam, mas sua opção no encontro anterior exige que essa etapa seja pulada. No nível de dificuldade Adepto, cada aventureiro curaria 1 PS e também removeria 1 dado qualquer, à escolha deles, da trilha de recarga, mas neste dia eles não fazem isso.

a. Ryan agora tem 2 PS restantes. Ele mantém o dado de fadiga leve que recebeu pelo movimento de superfície com fadiga nesse dia.

b. Shannon tem 3 PS restantes. Ela também mantém o dado de fadiga leve que recebeu.

Como eles pularam a etapa Aventureiros Descansam, nenhum deles pode trocar itens, então o dia 2 acaba.



O símbolo na carta indica que o clima muda para Ensolarado.

MOVIMENTO DE SUPERFÍCIE DE PNJs

Algumas mecânicas ou missões de província adicionam marcadores de PNJ ao mapa de superfície (veja Marcadores de Superfície na pág. 35). Os marcadores de PNJ são normalmente instruídos a se moverem em uma direção específica ou em direção a um elemento específico no mapa (veja Definições do Mapa na pág. 58). Quando um marcador se move, ele deve se mover uma quantidade de hexágonos adjacentes, conforme especificado, pela rota mais curta disponível (veja Definições do Mapa na pág. 58). Ele usará seu movimento completo, a menos que possa alcançar a destinação instruída usando menos movimentos. Se houver várias rotas possíveis, o grupo escolherá qual rota esse marcador utilizará.

❖ Se não houver uma rota possível para um marcador de PNJ se mover quando instruído, ele não se moverá. Se o marcador for instruído a se mover em uma direção específica e não houver hexágonos adjacentes nessa direção (como na borda do mapa), o marcador terminará seu movimento atual.

❖ Se a regra ou missão que posicionar um marcador de PNJ no mapa não especificar um hexágono onde posicionar-lo (ou existem vários hexágonos possíveis), o grupo escolherá o hexágono.

Missões

As missões são os objetivos que o seu grupo é incumbido de concluir. As missões que o seu grupo aceitou, mas que não concluiu ou descartou, são missões ativas.

Existem 2 tipos de missões: missões de guilda e missões secundárias.

Carta de Guilda



Carta da guilda dos Intrépidos com a descrição da guilda (frente) e habilidade de banca da guilda que pode ser realizada como uma ação de cidade (verso). As ações de Cidade são descritas na pág. 39.

MISSÕES DE GUILDA

Seu grupo pode ter apenas 1 missão de guilda ativa por vez, o que define a missão principal do grupo para essa sessão. Se o grupo não conseguir concluir sua missão de guilda até o fim do dia 12 ou fracassar em qualquer uma das etapas dessa missão (veja abaixo), ele fracassou no objetivo da sessão, o que encerra tanto a sessão quanto a campanha (veja Campanhas na pág. 49).

As missões de guilda são específicas de cada província de Tamriel. Elas, geralmente, também identificam 1 ou mais unidades de missão — unidades poderosas e únicas que precisam ser localizadas e derrotadas ou ajudadas para concluir essa missão e a sessão (veja Unidades de Missão na pág. 54).

As etapas da missão da guilda aparecem no compêndio da província atual. A guilda do seu grupo é representada pela carta de guilda, que mostra o ícone da guilda. Cada carta de guilda também descreve uma habilidade que os aventureiros do grupo podem usar como uma ação durante encontros de cidade (veja Carta de Guilda acima e Ações de Cidade na pág. 39).

Uma vez por campanha, o grupo pode pedir ajuda à sua guilda para uma assistência dramática e repentina, seja durante uma batalha ou para se mover mais rapidamente pelo mapa de superfície. Isso é chamado de assistência da guilda e é descrito na pág. 51.

Etapas da Missão

As missões de guilda são divididas em várias etapas no compêndio que devem ser concluídas uma de cada vez seguindo instruções específicas. Não é permitido que os jogadores leiam as etapas de missões futuras, a menos que isso seja especificamente instruído. Cada etapa possui um código com uma letra e um número, identificando sua ordem dentro da missão e seu número dentro do compêndio. As etapas dentro de uma missão são resolvidas em ordem alfabética, começando pela Etapa A. O grupo conclui sua etapa de missão no **final de uma Fase de Encontro** em que os requisitos do objetivo dessa etapa foram alcançados (a menos que a missão especifique um momento diferente).

Quando a etapa atual é concluída, prossiga para a próxima conforme a orientação; em seguida, leia as instruções dessa etapa. A etapa final de uma missão é o epílogo. Isso não ativa um encontro, mas, em vez disso, conclui a história da missão e fornece ao grupo uma palavra-chave de missão que pode ser útil em uma sessão futura. As palavras-chave de missão não têm regras específicas, mas podem afetar as escolhas disponíveis em missões futuras e as condições para a sessão final da campanha. As etapas de epílogo também controlam as escolhas disponíveis ao grupo para sua próxima missão de guilda. As campanhas são explicadas nas págs. 49 e 50.

O grupo fracassa na sua etapa de missão se fracassar no encontro de missão dessa etapa, a menos que essa etapa de missão diga o contrário, independentemente de ser um encontro pacífico ou de batalha. A etapa de missão descreve se um encontro de missão pacífico pode fracassar, ou se um encontro de batalha pode fracassar sem que essa missão também fracasse. Se o grupo fracassar na sua etapa de missão, sua sessão e campanha terminam (veja Terminando a Sessão na pág. 48 e Perdendo a Campanha na pág. 50). Enquanto uma missão de guilda permanecer ativa, deixe o compêndio aberto na etapa atual, ou marque a página para que ela esteja sempre pronta para ser consultada.

ETAPAS VINCULADAS

Algumas etapas de missões estão diretamente vinculadas à etapa anterior e devem ser concluídas durante o mesmo dia. Se uma etapa estiver vinculada dessa maneira, suas instruções indicarão que seu encontro deve ser ativado imediatamente após concluir a etapa atual e explicarão como isto afeta as fases do dia atual (como o adiamento da Fase de Recompensas).

Anatomia da Etapa de uma Missão de Guilda

- Código da Etapa:** Este código é composto por uma letra e um número de 2 dígitos. A letra é a ordem alfabética da etapa dentro da missão. O número é o identificador exclusivo da etapa dentro do compêndio. O primeiro código de etapa de cada missão também inclui uma classificação numérica de complexidade.
- Título da Missão.**
- Guilda:** Este é o nome da guilda à qual a missão pertence.
- Panorama da Sessão:** Isto aparece na primeira etapa de uma missão e resume brevemente o que os jogadores podem esperar.
- Texto da História:** Isto descreve os personagens e a situação envolvidos nesta etapa.
- Local Inicial:** Isto aparece na primeira etapa. O marcador do grupo é posicionado no hexágono desta cidade no mapa de superfície após a missão ser escolhida.
- Instruções Especiais de Preparação:** Isto descreve qualquer preparação adicional para a etapa da missão, incluindo a localização de marcadores de PNJ no mapa e quaisquer unidades de missão, cartas de item ou outros componentes específicos que são separados.
- Objetivo da Missão:** Esta seção descreve quaisquer instruções específicas ou escolhas que podem ser feitas para concluir a etapa atual. Ela também descreve quaisquer regras adicionais ou consequências para esta etapa. Se o texto se referir a qualquer um dos 3 modos de batalha do jogo (confronto, incursão ou masmorra), este encontro de missão será resolvido seguindo as regras desse tipo de batalha (veja na pág. 54). **Nota:** A seção de objetivo da missão também inclui uma recomendação sobre até que dia o objetivo deve ser concluído. Isso não é uma exigência, mas se o grupo concluir o objetivo após o dia recomendado, isso pode colocar o sucesso geral da missão em risco.
- Efeitos Contínuos da Etapa:** Esta seção descreve quaisquer regras ou efeitos contínuos que estão ativos enquanto o grupo se encarrega de concluir a etapa atual. Estes efeitos estão ativos mesmo fora de encontros de missão e só serão desativados quando o grupo concluir a etapa e seguir para a próxima.
- Recompensas:** Isto indica qualquer XP (☼) de recompensa que o grupo recebe por concluir a etapa com sucesso.
- Diagrama da Preparação do Mapa de Batalha:** Se a etapa resultar em uma batalha de confronto, o diagrama da preparação será mostrado aqui (veja Preparação de Confronto na pág. 71). Se houver várias opções com um desfecho de confronto para esta etapa, o diagrama da preparação será aplicado a todas elas.
- Informações da Batalha:** Se a etapa incluir uma batalha, isto descreve o objetivo, assim como o modificador de desafio da batalha, se houver (veja Preparação de Confronto na pág. 71 e Objetivos de Batalha na pág. 86).

1 **A01** **UNNATURAL SELECTION**
Mages Guild

Session Snapshot: Chase down three different packs of beasts, fighting a clash against each.

4

The Mages Guild requires bold and hardy adventurers to travel Black Marsh and take down dangerous beasts, and you have answered the call. Over the last few weeks, strange animals with glowing eyes, fluttering manes, and alien, extra appendages have been sighted all over the region. Even normally docile beasts have been making unpleasant sounds on the populace.

The Mages Guild suspects the anomalous creatures are magically modified in some way, and its membership has tasked you with tracking down some of the beasts to restore samples for analysis.

Reports indicate that the beasts appear to be related by a combination of rare Black Marsh plant elements. Perhaps the construction of an arena house among these regions might make sample collection simpler.

6 **Starting Location:** Lillmoth

8 **Special Setup Instructions:**
Place a ☼ token in Stonevates. This represents the tainted animals. Set aside quest unit: *Corrupted Creature*.

9 **Quest Objective:**
Travel to the tainted animals and initiate the following clash (recommended by day 4).
The first enemy deployed must be ☼. After deploying all units, roll 1 D6. If there is a Mage (SU), Ranger (VW), or Warden (adventurer) in the party, you may choose the result instead of rolling.

11 **Battle Map Setup:**

1-4 Enemies deploy with +2 HP.
+5s Enemies increase their Combat stat by 1.
+6s Enemies increase their defense stat by 1.
☼ Before the clash, if an adventurer has 4 Bright-Throat Puddles, they may die.
If they do so, this encounter is automatically successful.

12 **Ongoing Step Effects:**
During the Activate Province Effect step, roll 1 D6 to determine the direction the tainted animals move (the number of hexes they move is outlined in the Overland Mechanics section). Match the rolled result with the map's compass. The tainted animals and party token may occupy the same hex.

10 **Rewards:** 2 ☼

BATTLE OBJECTIVE: CONQUER

When completed, go to entry: B02 (pg. 24)

2 **THIEF AMONG THIEVES**
Thieves Guild

3 **A05** **Complete**

Session Snapshot: Intercept the messenger heading to Blackrose Prison and free a prisoner from the dungeon.

Following your guild letter instruction, you find yourself on the outskirts of Leyawiin. As you look around for a contact, a well-dressed Argonian catches one from behind a boulder and pulls you close.

"Thieves Guild send you?" he asks, snipping the letter from your hand to study the details. He lets out a relieved sigh before introducing himself as Socke-the-Deaf, a fellow member of the guild.

"One of our men, Zerk, has been captured on a job and is now being held in an old Imperial prison. Wretched place," he mutters. "It's not a real prison anymore. It's run by a gang called the Blackroze, who are being paid to keep him there. Zerk's a friend, and I need someone to break him out. Only thing is, the prison word of some sort of conspiracy involving Zerk's incarceration. My contact is in Aleno Courtroom. We'll need to head there first."

7 **Starting Location:** Leyawiin

Special Setup Instructions:
Set aside quest unit: Zerk.

Quest Objective:
Travel to Aleno Courtroom and complete a town encounter (recommended by day 5).

Rewards: 1 ☼

When completed, go to entry: B06 (pg. 24)

5 **BLACKROSE BRIGADE**
Fighters Guild

A12 **Complete**

Session Snapshot: Race a group of outlaws to Blackrose Prison and keep a prisoner inside the dungeon.

"Blackrose Prison..." Lament Haggren. "On any other day, we might be out there to meet out the criminals who have turned it into their fortress."

The Nord pauses, choosing his next words deliberately as an official representative of the Stormhold Fighters Guild. "But today, there's an even greater threat hidden within their walls, and they have means to believe a rescue attempt will be made. While the Blackroze who run this old prison are no allies to the guild or to any self-respecting resident of Black Marsh, our contact tells us things will only get worse if Zerk escapes. They have sent an enemy who awaits your arrival in Aleno Courtroom. He should be able to tell you in on the details."

Starting Location: Stormhold

Special Setup Instructions:
Set aside quest unit: Zerk.

Quest Objective:
Travel to Aleno Courtroom and complete a town encounter (recommended by day 5).

Rewards: 1 ☼

When completed, go to entry: B13 (pg. 25)

MISSÕES SECUNDÁRIAS

Essas missões são normalmente escolhidas no quadro de missões das cidades. As missões secundárias são oportunidades opcionais para recompensas que são independentes da missão de guilda do grupo. Cada missão secundária tem seus próprios requisitos para ser concluída. O grupo conclui sua missão secundária no final de uma Fase de Encontro em que os requisitos dessa missão são alcançados (a menos que a missão especifique um momento diferente).

Apesar de os aventureiros poderem escolher individualmente quais missões secundárias obter, as missões secundárias ativas são compartilhadas pelo grupo inteiro. Seu grupo pode ter até 4 missões secundárias ativas por vez. Se o grupo obtiver uma missão secundária que exceda esse limite, ele deverá descartar 1 de suas missões secundárias atuais ou a missão secundária que iria obter. O grupo também pode escolher descartar 1 ou mais missões secundárias a qualquer momento.

Não há nenhuma penalidade inerente por abandonar uma missão secundária ativa sem conclusão, a menos que a carta dessa missão diga o contrário. Se você não puder alcançar os requisitos para concluir uma missão secundária, você não poderá concluí-la, mas poderá manter a carta até o final da sessão.

As missões secundárias não são específicas a uma única província. Em vez disso, elas geralmente se referem a elementos do mapa, como pontos de referência, que são encontrados por toda Tamriel (veja Mapa de Superfície na pág. 35).

Terminando a Sessão

Uma sessão de jogo termina após o grupo concluir com sucesso ou fracassar na sua missão de guilda. Se você for bem-sucedido, conclua a Fase de Recompensas desse dia, mas pule a Fase de Fim de Dia. Em vez disso, siga as etapas em Concluindo uma Sessão Com Sucesso para salvar o seu jogo para a próxima sessão da campanha (veja na pág. 49).

Se você for bem-sucedido na missão de guilda da sua segunda sessão, você poderá prosseguir para o fim da partida no começo da sua próxima sessão. Você deve ser bem-sucedido na missão dessa sessão para vencer a campanha (veja Campanhas na pág. 49 e Fim da Partida na pág. 51).

Se você fracassar em qualquer uma das etapas da sua missão de guilda ou não for bem-sucedido na sua missão de guilda no fim do limite de 12 dias da sessão, você fracassará nessa missão. Isso termina a sessão de jogo e a campanha.

Anatomia de uma Carta de Missão Secundária

1. **Título.**
2. **Texto da História:** Isto descreve os personagens e a situação envolvidos nesta missão.
3. **Texto de Instruções:** Isto descreve quaisquer instruções específicas para a missão, como a preparação e ativação de encontro.
4. **Diagrama da Preparação do Confronto:** Se a missão resultar em uma batalha de confronto, o diagrama da preparação será mostrado aqui (veja Preparação de Confronto na pág. 71).
5. **Informações da Batalha:** Se esta missão resultar em uma batalha, isto descreve o objetivo da batalha e quaisquer outras condições específicas (veja Objetivos de Batalha na pág. 86).
6. **Texto de Conclusão e de Recompensas:** Isto descreve quaisquer opções separadas para concluir a missão e quaisquer recompensas obtidas. Repare que isso nem sempre é separado do texto de instruções.
7. **Número da Carta.**



Diário da Campanha

Conforme o grupo avança na campanha, ele usa o diário da campanha para anotar informações que não podem ser monitoradas nos tapetes dos aventureiros. O diário registra os eventos de cada sessão em uma única folha para ser consultado mais tarde, especialmente no começo de futuras sessões. Folhas de diário são fornecidas pelo bloco incluído ou podem ser imprimidas no site da Chip Theory Games (<https://chiptheorygames.com/support>).

Campanhas

The Elder Scrolls: A Traição da Segunda Era é melhor jogado como uma campanha que transcorre por 3 sessões de jogo. Uma sessão termina após o grupo concluir com sucesso ou fracassar na sua missão de guilda. As regras para conectar essas sessões são explicadas abaixo.

CONCLUINDO UMA SESSÃO COM SUCESSO

No dia em que o grupo é bem-sucedido em sua missão de guilda, os jogadores concluem a Fase de Recompensas, mas pulam a Fase de Fim de Dia. Em seguida, a sessão termina.

Quando o seu grupo conclui uma sessão da campanha, os jogadores precisam registrar o progresso deles e guardar seus aventureiros seguindo os passos abaixo. Faça isso antes de guardar os outros componentes. Siga estas instruções mesmo se for avançar direto para a próxima sessão de jogo.

1. O grupo lê o epílogo da sua missão de guilda. Essa etapa finaliza a história da missão da sessão atual e fornece ao grupo as instruções de escolha para a província e a missão da próxima sessão. Essas instruções variam de acordo com a sessão que o grupo acabou de concluir.

▶ **Sessão 1:** Escolha 1 das opções de missão de guilda disponíveis no epílogo dessa sessão. Anote essa escolha no diário de campanha do grupo, na seção da Missão da Sessão 2; isso determinará o mapa de província e o compêndio a ser usado na próxima sessão.

▶ **Sessão 2:** Leia o texto de história específico da Sessão 2 que introduzirá o fim da partida na Sessão 3. O fim da partida sempre se passa na mesma província que a Sessão 2.

2. O líder do grupo registra quaisquer outras informações relevantes da sessão, incluindo o valor no Contador de XP do grupo, no diário da campanha.

▶ Todas as missões secundárias não concluídas do grupo devem ser descartadas.

▶ Descarte todas as cartas separadas com efeitos persistentes nelas (como cartas de superfície) e risque todos os efeitos persistentes anotados no diário da campanha. Os efeitos persistentes duram apenas a sessão em que foram obtidos, a menos que seja especificado o contrário.

3. Cada aventureiro faz o seguinte:

▶ Devolve todas as fichas de PS de seu aventureiro, incluindo PS bônus, para a reserva. Os aventureiros começarão a próxima sessão com seus PS completos e sem PS bônus. Recupera todos os dados de perícia e descarta todos os dados de fadiga e de condição de sua trilha de recarga.

▶ Mantém sua XP salva e seu atributo de Recarga nos valores atuais. Redefine sua tenacidade para 0.

▶ Mantém seu guia de referência de classe no lado atual (se você promoveu a sua classe, ela permanece assim). Descarta quaisquer efeitos adicionais ou componentes relacionados à classe, como a Pilha de Necrose do Necromante ou os companheiros do Guardião.

▶ Descarta todos os itens consumidos e qualquer item com fichas de PS. Descarta quaisquer cartas de item ativas. Você fica com suas outras cartas de item.

4. Cada jogador coloca seus guias e cartas em cima do próprio tapete de aventureiro e o coloca em sua bandeja de armazenamento individual.

▶ Cada jogador que tenha um acessório de inventário do aventureiro de luxo pode armazenar seus guias e cartas no acessório, acima do tapete de aventureiro dele.

▶ O líder do grupo guarda o diário da campanha junto do aventureiro dele.

5. Desmonte os outros componentes e coloque-os de volta em suas bandejas de armazenamento, separando os componentes específicos de províncias ou de missões dos gerais.

CONTINUANDO UMA CAMPANHA

A experiência da campanha foi elaborada de modo que você possa propriamente registrar seu progresso e guardar os componentes entre as sessões, retomando-a facilmente quando estiver pronto.

Preparação da Campanha

Para continuar uma campanha, siga estes passos:

1. **Escolha a Dificuldade:** É possível escolher um nível de dificuldade diferente das sessões anteriores (veja Procedimento da Preparação na pág. 13).

2. **Prepare os Aventureiros:** Cada jogador pega seu tapete de aventureiro e suas cartas da bandeja de armazenamento e prepara seu aventureiro. Cada aventureiro começa com seus PS completos, com sua XP salva, sem tenacidade e com todos os seus dados de perícia em suas fileiras de aptidão. Se o aventureiro tiver promovido a sua classe, ele posiciona seu guia de referência de classe com o lado mestre para cima.

▶ O líder do grupo na sessão anterior posiciona o diário da campanha e ajusta o Contador de XP para a posição correta.

3. **Prepare os Componentes:** Consulte o diário da última sessão do grupo para determinar a província e a missão para esta sessão. Consulte o compêndio da província para o restante deste procedimento, começando por sua página no compêndio (veja Preparação na pág. 12). Siga quaisquer instruções adicionais de preparação para a missão escolhida ou para o fim da partida. Em seguida, siga o procedimento normal de preparação, mas deixe o Contador de XP do grupo ajustado na mesma posição que a da sessão anterior (o Contador de Dias é reiniciado para 1). Escolha o líder do grupo para preencher o diário desta sessão. Esse jogador utilizará a mesma página do diário da campanha que foi usada na sessão anterior e adicionará as novas informações conforme necessário.

Anatomia do Diário da Campanha

Este formulário inclui espaços para todas as informações relevantes ao grupo para cada sessão da campanha.

Frente

- 1. XP do Grupo:** Este é o valor no Contador de XP do grupo após o final da sessão anterior.
- 2. Nomes dos Aventureiros:** Cada espaço é para o nome de um aventureiro (e o nome do jogador, se desejar).
- 3. Missões da Sessão:** Estas áreas disponibilizam espaço para registrar a missão de guilda de uma sessão e outras anotações referentes a missões.
- 4. Palavras-Chave Principais:** Isto é para palavras-chave obtidas por concluir missões de guilda (veja Palavras-Chave de Missão abaixo).
- 5. Palavras-Chave Secundárias:** Isto é para palavras-chave obtidas por concluir missões secundárias ou de outras fontes.

CAMPAIGN JOURNAL	
1 PARTY XP	2 ADVENTURER NAMES
3 SESSION 1 QUEST	3 SESSION 2 QUEST
4 MAJOR KEYWORDS	5 MINOR KEYWORDS

Diário da Campanha: frente da folha

Verso

- 1. Nota:** O verso do diário é para quaisquer anotações específicas da província, como cidades fechadas ou efeitos especiais de jogo. Ele também pode incluir anotações sobre a missão da sessão atual ou sobre as opções de missão ou de província da próxima sessão, de acordo com a missão concluída nesta sessão.

NOTES
1

Diário da Campanha: verso da folha

PERDENDO A CAMPANHA

Fracassar na missão de guilda de uma sessão (ou no fim da partida da campanha) significa que o seu grupo perdeu tanto a sessão quanto a campanha. Para evitar este destino, seu grupo pode usar a habilidade de assistência da sua guilda uma vez por campanha. Esta poderosa habilidade pode recuperar os aventureiros durante uma batalha ou mover o grupo rapidamente pelo mapa de superfície a tempo de um encontro crucial (veja Assistência da Guilda na pág. 51).

Se você realmente perder a campanha, desmonte os componentes e guarde-os conforme descrito em Concluindo uma Sessão com Sucesso na pág. 49. E, antes de desanimar, lembre-se: os maiores heróis são forjados pela adversidade, e você sempre pode começar uma nova campanha quando estiver preparado! *The Elder Scrolls: A Traição da Segunda Era* apresenta várias possibilidades de missões de guilda através das províncias de Tamriel, então novas aventuras estão sempre à espera!

PALAVRAS-CHAVE DE MISSÃO

Cada missão de guilda, assim como várias missões secundárias e encontros, permitem que o grupo obtenha uma palavra-chave de missão após a conclusão. Essas palavras-chave não têm regras por si mesmas, mas podem ser referenciadas por outras missões ou encontros. Mais importante, elas podem modificar a dificuldade do fim da partida (veja abaixo). Durante o fim da partida, a preparação de cada encontro descreve quais palavras-chave o afeta e como. O grupo compara suas palavras-chave com as indicadas na preparação do encontro e resolve os efeitos relevantes.

Há 2 tipos de palavras-chave, cada uma é descrita abaixo.

Palavras-Chave Principais

Estas são obtidas ao concluir uma missão de guilda e fornecem um benefício para o fim da partida da sua campanha. Você obtém apenas 1 palavra-chave principal durante uma sessão.

Importante: Se o seu grupo usar a habilidade de assistência da guilda durante uma sessão, ele **deverá** registrar isso no campo de Palavra-chave Principal no diário e **não poderá** obter uma palavra-chave principal por sua missão de guilda nessa sessão.

Palavras-Chave Secundárias

Estas são obtidas em missões secundárias ou outros encontros. Elas podem ter um impacto positivo ou negativo no seu fim de partida, mas não é garantido que apareçam. Os jogadores devem ter isso em mente quando decidirem procurar palavras-chave secundárias ou não. Não há um limite para a quantidade de palavras-chave secundárias que você pode obter durante uma sessão. Note que se uma palavra-chave secundária for obtida várias vezes, você deverá anotá-la no diário da campanha cada vez que ela for obtida.

Assistência da Guilda

Quando a situação estiver desesperadora, o grupo pode recorrer aos recursos de sua guilda para uma poderosa assistência.

Uma vez por campanha, o grupo pode ativar a assistência de sua guilda, seja durante uma batalha ao final de uma rodada ou durante a etapa Aventureiros Descansam da Fase de Fim de Dia. Uma assistência de guilda pode ser ativada apenas durante as Sessões 1 ou 2 e **não pode** ser ativada durante a missão de fim da partida da Sessão 3.

Quando esta habilidade é ativada, cada aventureiro (incluindo aventureiros derrotados) é curado imediatamente até seus PS completos. Em seguida, eles também removem todos os dados de fadiga leve, de sobrefadiga e de condição de suas trilhas de recarga e podem recuperar qualquer quantidade de dados de perícia esgotados e drenados. Cada aventureiro também compra 1  e 1 , obtendo ambos (seguindo as restrições normais de inventário). Além disso, o grupo recebe os benefícios abaixo dependendo do momento em que ativaram sua assistência da guilda.

🔮 **Batalha:** O grupo pode ajustar o Contador de Rodadas para qualquer número que desejar, e os aventureiros derrotados que são revividos são mobilizados para qualquer hexágono desocupado.

🔮 **Fim de Dia:** O grupo pode imediatamente mover seu marcador de grupo até 6 hexágonos no mapa de superfície.

Após a habilidade ser resolvida, o grupo deve adicionar a palavra-chave “Assistência da Guilda” no campo de Palavras-Chave Principais desta sessão no diário da campanha. Após fazer isso, o grupo não pode obter a palavra-chave da missão de guilda desta sessão.

FIM DA PARTIDA

A crise que atualmente afeta Tamriel é muito mais vasta do que uma única sessão pode revelar. Seu grupo pode seguir para o fim da partida da campanha apenas depois de concluir 2 sessões de jogo, após as quais terá recebido sucesso e experiência suficientes para (quem sabe) deter uma grande ameaça a Tamriel.

Cada província tem suas próprias regras de fim da partida, que são descritas em seu compêndio. As missões de fim da partida são diferentes em vários aspectos importantes. Cada uma tem um limite de dias mais curto do que uma sessão de missão de guilda, o que é dito em suas regras. As missões de fim da partida representam um sessão mais intensa que submete o grupo a um encontro após o outro. Por este motivo, as missões de fim da partida não usam o movimento de superfície para o grupo.

Preparação de Fim da Partida

Siga estas etapas para iniciar o fim da partida:

1. Leia as regras de fim da partida da sua província e reajuste o Contador de Dias para 1 (ou para um valor designado pelas regras de fim da partida).
2. Prepare o mapa da província e siga quaisquer instruções de preparação adicionais. Posicione os marcadores em cada indicador dessa província — como o indicador de clima de Black Marsh. **Não** posicione um marcador de grupo no mapa de superfície.
3. Consulte a seção de fim da partida para encontrar sua primeira etapa.

Fases de Fim da Partida

Durante cada dia da missão de fim da partida, os jogadores concluem cada uma das fases da partida com as seguintes exceções.

🔮 **Fase de Novo Dia:** O grupo ainda avança o Contador de Dias, mas ele não precisa ser comparado ao limite de dias.

🔮 **Fase de Superfície:** Pule a etapa Mova o Grupo; a localização do grupo não é representada por um marcador no mapa, e as habilidades relacionadas ao movimento de superfície são ignoradas. Durante a etapa Ativar um Encontro, o grupo automaticamente ativa o próximo encontro do fim da partida, em ordem.

🔮 **Fase de Fim de Dia:** Pule a etapa Ativar o Efeito da Província, a menos que seja instruído. As Cartas de Superfície não são compradas durante o fim da partida.

Encontros de Fim da Partida

Cada encontro de fim da partida é identificado com o dia quando é resolvido. O grupo conclui cada encontro em ordem.

Leia o encontro de fim da partida e complete qualquer preparação descrita. Em seguida, consulte a seção de palavras-chave do encontro desse dia e resolva quaisquer efeitos das palavras-chave do seu grupo antes ou durante o encontro.

Vitória e Derrota Final

Se o seu grupo concluir com sucesso o fim da partida, você vence a campanha! Você pôs fim à crise e salvou Tamriel do absoluto desastre — pelo menos por enquanto. Se o seu grupo fracassar no fim da partida, sendo derrotados ou falhando em concluir com sucesso o objetivo de uma etapa de fim da partida, sua campanha termina em fracasso.

REGRAS DA BATALHA

Regras da Batalha.....54

Modos de Batalha.....54

Inimigos.....54

 Unidades de Missão54

Reserva de Inimigos.....54

Anatomia de uma Ficha de Inimigo.....55

Dificuldade da RI do Fim da Sessão56

Preparação da Batalha.....57

Rodadas da Batalha57

 Sequência das Rodadas.....57

 Definições do Mapa58

 Adjacente.....58

 Mais próximo58

 Mais distante58

 Intransponível58

 Ocupado/Desocupado58

 Alcance.....58

 Visão58

 Alvo.....58

 Em direção a.....58

Recuando de uma Batalha.....59

Turnos dos Aventureiros.....59

Ações.....59

 Movimento.....59

 Engajamento59

 Resolvendo Habilidades de Perícia60

 Rolando Dados de Perícia Fora da Batalha ..61

 Dicas para Resolver Resultados de Dados....61

 Habilidade de Classe61

 Explorar.....61

Estilo de Batalha61

Exemplo de Turno do Aventureiro.....62

Prevenindo Dano63

Exemplo de Prevenção de Dano63

Linguagem e Tipos de Dano.....63

Turnos dos Inimigos.....64

 Sequência do Turno dos Inimigos64

 Movimento dos Inimigos.....64

 Perícias dos Inimigos64

Exemplo de Turno dos Inimigos.....65

Derrota67

 Inimigos Derrotados67

 Aventureiros Derrotados.....67

 Derrota Completa do Grupo67

Condições67

Fichas de Espólio.....68

Arrombamento.....68

 Códigos de Dificuldade.....68

 Sequência de Arrombamento69

 Exemplo de Arrombamento de Item Comum69

 Exemplo de Arrombamento de Item Lendário.....70

Obstáculos70

Confronto71

 Reserva de Inimigos em Confrontos.....71

 Preparação de Confronto.....71

 Anatomia de um Mapa de Confronto71

 Anatomia de um Encontro de Confronto.....72

 Exemplo de Preparação de Confronto73

Incursão74

 Reserva de Inimigos em Incursões74

 Preparação da Incursão.....74

 Exemplo de Preparação de Incursão.....74

 Anatomia de um Mapa de Incursão.....75

 Anatomia de uma Carta de Incursão76

 Exploração em Incursões77

 Hexágonos Exploráveis77

 Comprando Cartas e Peças77

Fragmentos Celestiais.....78

 Recebendo Fragmentos Celestiais78

Exemplo de Exploração79

Dica: Espaço na Mesa e Incursões80

Armadilhas.....80

 Sequência da Armadilha80

Masmorra.....80

 Reserva de Inimigos em Masmorra.....80

 Anatomia de um Encontro de Masmorra81

 Preparação da Masmorra82

 Exemplo de Preparação de Masmorra.....83

Objetivos de Batalha86

Fim da Batalha86

 Limpeza de Fim da Batalha86

REGRAS DA BATALHA

Esta seção descreve as regras usadas em batalha. Quando um encontro resulta em uma batalha, ela é jogada no mapa de batalha. Ao longo de uma sessão, as peças do mapa de batalha são montadas e desmontadas para várias batalhas diferentes. Por este motivo, é fortemente recomendado deixar o espaço central da área de jogo desocupado.

Modos de Batalha

Há 3 modos de uso para o mapa de batalha, cada um representando um tipo de batalha diferente. O modo é especificado no texto do encontro. Alguns modos usam os ícones mostrados abaixo.

☞ **Confronto (X):** Esta é uma batalha repentina que se passa em uma única peça de confronto para um encontro curto e direto. Os confrontos são descritos na pág. 71.

☞ **Incursão (♣):** Esta é uma batalha de exploração, em que o grupo revela e conecta peças adicionais de mapa ao comprar cartas de incursão. As incursões e a exploração em incursão são descritas nas págs. 74 a 79.

☞ **Masmorra:** Esta é uma batalha dentro de uma das fortalezas de Tamriel e usa um diagrama para montar um mapa com várias peças e regras especiais. As masmorras são descritas na pág. 80.

Cada modo tem suas próprias regras de preparação, mas todos usam as mesmas regras para inimigos e a reserva de inimigos (veja abaixo), assim como as rodadas da batalha (veja na pág. 57).

Inimigos

Em batalha, os inimigos do grupo são representados por fichas com dois lados, com cada lado mostrando um inimigo de um nível diferente. Os inimigos de nível 1 e nível 5 estão no verso um do outro e compartilham uma bolsa de compra, assim como os inimigos de nível 10 e nível 20. Quanto maior o nível, maior a dificuldade do inimigo.

As fichas de inimigo possuem os elementos indicados no diagrama na pág. 55.

UNIDADES DE MISSÃO

As fichas de unidade brancas com uma borda marrom são unidades de missão, que aparecem apenas em batalhas relacionadas a missões ou a regras especiais de uma província. As unidades de missão não são misturadas nas bolsas de compra na preparação ou depois das batalhas.

As unidades de missão não podem receber condições de habilidades ou regras, a menos que isso seja dito explicitamente (veja Condições na pág. 67).

Reserva de Inimigos

Todas as batalhas usam uma reserva de inimigos (RI) numérica para ajustar os níveis das fichas de inimigo que são compradas e mobilizadas no mapa de batalha, a menos que seja especificado o contrário. A RI é calculada primeiro, e o valor do nível de cada inimigo comprado (1, 5, 10 ou 20) é subtraído dos pontos da RI. Quando não restam pontos na RI, nenhum inimigo a mais é comprado. Para calcular o valor da RI, multiplique o total de XP do grupo, conforme indicado no Contador de XP, pela quantidade de aventureiros. A RI deve ser gasta do modo mais eficiente possível — independentemente do modo de batalha — para que cada inimigo comprado tenha o maior nível possível. Não é necessário preencher todos os hexágonos de inimigo disponíveis.

Por exemplo, o grupo tem 2 aventureiros e seu Contador de XP está em 4, então, a RI calculada atual do grupo é de 8. Em uma batalha de confronto, o grupo compraria e mobilizaria um inimigo de nível 5, seguido por 3 inimigos de nível 1.

☞ Quaisquer pontos restantes na RI após todos os hexágonos de inimigo serem ocupados não serão usados.

☞ Os inimigos devem ser comprados um de cada vez da bolsa correspondente ao nível deles e em seguida mobilizados com o lado do nível correto virado para cima.

☞ Inimigos são mobilizados de diferentes maneiras em cada modo de batalha. Siga as regras para cada modo (veja Preparação de Confronto na pág. 71; Exploração em Incursões na pág. 77 e Preparação de Masmorras na pág. 82).

☞ Algumas batalhas especificam que um certo tipo de inimigo ou um inimigo com um nome específico deve ser comprado. Se uma ficha comprada não atender à exigência, separe-a e compre novamente até que as fichas exigidas sejam compradas. Após todos os inimigos serem mobilizados, devolva os inimigos separados para a bolsa. Se não houver unidades suficientes de um tipo específico disponíveis para compra, devolva as fichas separadas para sua bolsa e continue comprando inimigos aleatórios normalmente até que todos os inimigos exigidos sejam mobilizados.

☞ Alguns encontros indicam inimigos específicos que são adicionados à reserva de inimigos e mobilizados. Os níveis desses inimigos **não** são subtraídos do valor da RI, e eles deverão ser mobilizados mesmo se seus níveis ultrapassarem o valor restante na RI. Se um inimigo especificado não estiver disponível, compre um inimigo aleatório do mesmo nível em vez disso (se essa for uma unidade de missão, compre um inimigo de nível 20 no lugar dela).

Importante: Se a batalha for parte da etapa final da missão da sessão, em vez de calcular a RI normalmente, a etapa da missão especificará que você use a dificuldade da RI do fim de sessão (veja na pág. 56).

Anatomia de uma Ficha de Inimigo

1. Imagem do Inimigo.

2. Nível: Este é o valor numérico do nível do inimigo, o que determina seu valor na reserva de inimigos e ordem de turno (veja Turnos dos Inimigos na pág. 64). Isso também é indicado pela cor na borda da ficha de inimigo.

▶ Preta: nível 1 / Verde: nível 5.

▶ Roxa: nível 10 / Vermelha: nível 20.

▶ Marrom: unidade de missão; elas não possuem um valor de nível, mas são consideradas como de nível mais alto do que todos os outros níveis ao determinar a ordem de turno dos inimigos (veja Sequência das Rodadas na pág. 57). As fichas dessas unidades são brancas em vez de pretas.

3. Nome.

4. Tipo: Este ícone é o tipo do inimigo, o que pode ser referenciado por alguns encontros.

▶ Humanoide (☠)

▶ Criatura (☼)

▶ Daedra (♥)

5. Província: Este código de duas letras é a província onde o inimigo pode aparecer. Durante a preparação, você incluirá nas bolsas de compra de inimigo apenas os inimigos com o código da província atual e os inimigos sem códigos. Os inimigos sem códigos podem aparecer em qualquer província.

6. Saúde: Este é o número de fichas de PS que são colocadas embaixo do inimigo quando ele é mobilizado para o mapa. Este número também é o máximo de PS dele. Quando um inimigo sofre dano, suas fichas de PS são removidas uma de cada vez, começando pela ficha mais abaixo na pilha da unidade. Quando um inimigo perde todas as suas fichas de PS, ele é derrotado (veja Derrota na pág. 67).

7. Alcance: Este valor determina o alcance do engajamento do inimigo, que é a distância máxima em que ele pode engajar contra uma unidade adversária (veja na pág. 58).

8. Combate: Esta é a quantidade de dados de Combate inimigo que o inimigo rola durante o turno dele e que depois resolve contra cada alvo. O valor combinado do resultado de todos os dados de Combate inimigo é a quantidade de dano causado a cada alvo.

9. Defesa: Esta é a quantidade de dano prevenido cada vez que um engajamento ou habilidade causa dano ao inimigo.

10. Alvos: A quantidade de unidades que o inimigo pode engajar contra durante o turno dele é igual à das figuras neste ícone. Por exemplo, um ☼☼ indica que um inimigo pode engajar contra 2 alvos (veja Turnos dos Inimigos na pág. 64).

▶ Um inimigo não pode engajar contra a mesma unidade mais do que uma vez por turno.

▶ Um inimigo com vários alvos rola seus dados de Combate uma vez e causa o dano rolado a todos os seus alvos.

▶ Se o inimigo tiver ícone de alvo “todos” (∞), ele engaja contra todos os alvos possíveis dentro do alcance.

11. Prioridade: Isto determina qual unidade o inimigo escolhe como alvo e engaja durante o turno dele se houver várias opções. Isto também pode influenciar como o inimigo se move.

▶ **Mais Forte** (↗): A unidade adversária com mais PS (não incluindo PS bônus).

▶ **Mais Fraca** (↘): A unidade adversária com menos PS (não incluindo PS bônus).

▶ Se vários alvos possíveis tiverem a mesma força, o grupo escolhe qual unidade será alvejada.

12. Perícias: Estas são as perícias do inimigo. Cada uma é descrita no Guia de Referência das Perícias dos Inimigos.



Uma ficha de inimigo de nível 1 Uma ficha de inimigo de nível 5 Uma ficha de inimigo de nível 10 Uma ficha de inimigo de nível 20

Dificuldade da RI do Fim da Sessão

Cada etapa final de uma missão de guilda resulta em um encontro de batalha. Para essa batalha, a reserva de inimigos é calculada usando uma meta de XP estabelecida pelo nível de dificuldade escolhido, em vez do Contador de XP do seu grupo. Para encontrar o valor de RI correto, verifique abaixo, na tabela que corresponde à sessão dentro da sua campanha; em seguida consulte a fileira do seu nível de dificuldade e a coluna com a quantidade de jogadores. A dificuldade de XP, em que cada valor de RI se baseia, é mostrada abaixo dela em parêntesis.

Exemplo: Ryan e Shannon ativam o último encontro da missão da segunda sessão deles, o que resulta em uma batalha de confronto. Ao calcular a reserva de inimigos para a preparação, apesar do Contador de XP deles estar em 25, o valor de RI deles **não** é 50. Em vez disso, eles precisam encontrar a dificuldade da RI de fim de sessão, então eles verificam a tabela da Sessão 2. Eles estão jogando na dificuldade Adepto e há 2 jogadores, então a dificuldade da RI de fim da sessão é 58. Isso foi calculado multiplicando a meta de XP em parêntesis de 29 por 2 aventureiros.

Valores de Dificuldade da RI na Sessão 1				
Nível de Dificuldade	1 Jogador	2 Jogadores	3 Jogadores	4 Jogadores
Aprendiz	13 (13 XP)	26 (13 XP)	42 (14 XP)	56 (14 XP)
Adepto	16 (16 XP)	32 (16 XP)	48 (16 XP)	64 (16 XP)
Experiente	18 (18 XP)	36 (18 XP)	54 (18 XP)	72 (18 XP)

Valores de Dificuldade da RI na Sessão 2				
Nível de Dificuldade	1 Jogador	2 Jogadores	3 Jogadores	4 Jogadores
Aprendiz	27 (27 XP)	52 (26 XP)	90 (30 XP)	120 (30 XP)
Adepto	29 (29 XP)	58 (29 XP)	96 (32 XP)	128 (32 XP)
Experiente	33 (33 XP)	64 (32 XP)	102 (34 XP)	132 (33 XP)

Valores de Dificuldade da RI na Sessão 3				
Nível de Dificuldade	1 Jogador	2 Jogadores	3 Jogadores	4 Jogadores
Aprendiz	32 (32 XP)	62 (31 XP)	96 (32 XP)	128 (32 XP)
Adepto	34 (34 XP)	68 (34 XP)	102 (34 XP)	136 (34 XP)
Experiente	37 (37 XP)	74 (37 XP)	111 (37 XP)	152 (38 XP)

Preparação da Batalha

Cada batalha é preparada posicionando peças para criar o mapa dessa batalha, posicionando fichas de espólio, mobilizando inimigos e depois aventureiros. Cada modo de batalha posiciona as peças de um jeito diferente e mobiliza inimigos à sua própria maneira, mas todas as batalhas seguem as etapas gerais de preparação abaixo.

1. Monte o Mapa de Batalha: Consulte as regras do modo de batalha para montar o mapa de batalha inicial. Depois de montar o mapa, ative perícias e outras habilidades com o momento “antes da batalha”.

▶ **Confronto** (veja na pág. 71): Posicione a peça de confronto na área de jogo e conecte a peça de entrada, conforme indicado pelo encontro. Ambos os lados do tapete de confronto podem ser usados.

▶ **Incursão** (veja na pág. 74): Posicione a peça de entrada na área de jogo (deixando bastante espaço para expandir o mapa). O mapa inicial de uma incursão inclui apenas a peça de entrada.

▶ **Masmorra** (veja na pág. 82): Monte o mapa da masmorra, conforme indicado no diagrama de preparação da masmorra, até que todas as peças estejam posicionadas na área de jogo. Conecte a peça de entrada ao mapa conforme indicado.

2. Posicione as Fichas de Espólio: Em um confronto ou masmorra, posicione cada ficha de espólio  ou  nos hexágonos indicados no diagrama da preparação até que todas as fichas de espólio estejam posicionadas para esse encontro. No modo de incursão, as fichas de espólio **não** são posicionadas durante a preparação.

3. Mobilize os Inimigos: Em um confronto ou masmorra, consulte as etapas desse modo para calcular uma reserva de inimigos e mobilizar inimigos. No modo de incursão, os inimigos **não** são mobilizados durante a preparação.

▶ Confronto (veja na pág. 71):

▶ Masmorra (veja na pág. 82):

4. Mobilize os Aventureiros: Mobilize cada aventureiro para a peça de entrada. Comece escolhendo um aventureiro para pegar o marcador de primeiro jogador e mobilize a ficha dele de modo que ele ocupe um único hexágono qualquer. Em seguida, prossiga mobilizando cada um dos outros aventureiros em sentido horário ao redor da mesa. Esta se torna a ordem de turno **permanente** para o restante da batalha. Cada aventureiro pode ajustar o seu estilo de batalha quando é mobilizado e escolher quais cartas de item colocar em seus espaços prontos para uso.

▶ Em um confronto ou masmorra, ignore o ícone  nos hexágonos da peça de entrada. Em uma batalha de incursão, um aventureiro em qualquer um destes hexágonos pode explorar e conectar a próxima peça no começo de seu primeiro turno (veja Exploração em Incursões na pág. 77).

5. Mobilize Companheiros: Se os aventureiros tiverem unidades de companheiros que são mobilizadas durante a preparação da batalha, mobilize esses companheiros para a peça de entrada, se possível (veja Companheiros na pág. 90). Se vários jogadores tiverem companheiros para mobilizar, mobilize-os na ordem de turno dos jogadores.

▶ Se não restarem hexágonos desocupados na peça de entrada, posicione os companheiros não mobilizados ao

lado da peça de entrada. Eles poderão entrar no mapa de batalha durante as rodadas posteriores (veja Sequência das Rodadas abaixo).

6. Ajuste o Contador de Rodadas: Ajuste o dado Contador de Rodadas do grupo para 1 e posicione-o no espaço quadrado do suporte para Contadores de Dia e XP. Em seguida, comece as rodadas da batalha. Ative perícias e outras habilidades com o momento “começo da batalha” agora.

Rodadas da Batalha

As batalhas são divididas em rodadas. Durante uma rodada, cada aventureiro joga um turno. Após o seu grupo finalizar seus turnos, cada inimigo joga seu próprio turno. Após todas as unidades concluírem um único turno, a rodada termina. As rodadas continuam até que o seu grupo tenha alcançado seu objetivo, recuado ou sido derrotado. Os objetivos de batalha são explicados na pág. 86.

SEQUÊNCIA DAS RODADAS

1. Começo da Rodada: Aumente o dado Contador de Rodadas em 1 (**Importante:** pule isso na primeira rodada de uma batalha) e ative quaisquer habilidades com esse momento. Após a Rodada 5, ajuste o Contador de Rodadas para o ícone de rodada de fadiga . Esta é uma rodada de fadiga; a menos que o Contador de Rodadas seja reduzido para 5 ou menos, cada rodada subsequente será uma rodada de fadiga até o fim da batalha. Para qualquer efeito que dependa do número da rodada, todas as rodadas de fadiga são consideradas a Rodada 6.

▶ **Dano de Fadiga:** No começo de cada rodada de fadiga, cada aventureiro recebe 1 dado de sobrefadiga. Em seguida, cada aventureiro sofre dano verdadeiro igual à quantidade de dados de sobrefadiga na trilha de recarga dele (veja Linguagem e Tipos de Dano na pág. 63).

2. Turnos dos Aventureiros: Cada aventureiro joga seu turno, começando pelo primeiro jogador e seguindo em sentido horário ao redor da mesa até que cada aventureiro tenha jogado 1 turno (veja Turnos dos Aventureiros na pág. 59).

3. Turnos dos Companheiros: Se o grupo tiver unidades de companheiro, cada companheiro joga um turno na ordem que o grupo escolher (veja Turnos de Companheiros na pág. 91).

▶ **Companheiros Não Mobilizados:** Se um companheiro não foi mobilizado no começo de uma batalha e houver um hexágono desocupado na peça de entrada, mobilize esse companheiro quando ele for jogar o turno dele (ele pode, então, jogar o turno dele normalmente).

4. Turnos dos Inimigos: Cada inimigo no mapa de batalha joga um turno, começando pelo inimigo de maior nível e seguindo em ordem decrescente de nível até que todos os inimigos tenham jogado um turno (veja Sequência de Turno dos Inimigos na pág. 64). Se vários inimigos tiverem o mesmo nível, o grupo decide em qual ordem esses inimigos jogam seus turnos.

5. Fim da Rodada: Ative quaisquer efeitos que ocorram neste momento.

▶ Determine se o encontro foi concluído; se for, a batalha termina (veja Fim de Batalha na pág. 86).

▶ O grupo pode recuar e terminar o encontro neste momento (veja Recuando de uma Batalha na pág. 59).

Definições do Mapa

Os marcadores no mapa de superfície e as unidades no mapa de batalha devem seguir estas regras:

Adjacente

Os hexágonos são adjacentes entre si quando compartilham uma borda em comum. As unidades (ou marcadores de superfície), fichas ou elementos em hexágonos adjacentes são adjacentes entre si. As peças de mapa de batalha são adjacentes quando pelo menos 1 hexágono em uma peça é adjacente a pelo menos 1 hexágono na outra peça.

Mais próximo

Quando uma regra ou efeito se referir ao hexágono, elemento ou marcador mais próximo, isso significa que a rota para esse elemento ou marcador consiste na menor quantidade de hexágonos entre esse elemento e o componente que está sendo medido (ou seu local).

Mais distante

Quando uma regra ou efeito se referir ao hexágono, elemento ou marcador mais distante, isso significa que a rota para esse elemento ou marcador consiste na maior quantidade de hexágonos entre esse elemento e o componente que está sendo medido (ou seu local).

Intransponível

O hexágono de um mapa de batalha é intransponível quando uma regra especifica que ele é ou quando ele contém um obstáculo que é intransponível, como uma outra peça usada como obstáculo (veja Obstáculos na pág. 70). Os hexágonos indicados em vermelho em diagramas da preparação de confronto ou de masmorra são hexágonos intransponíveis. Posicione, virada para baixo, uma peça do mesmo formato que a área vermelha sobre estes hexágonos durante a preparação para indicar isso. Hexágonos intransponíveis não podem conter fichas. Se um hexágono que contém uma ficha se tornar intransponível, remova essa ficha e coloque-a no hexágono desocupado mais próximo.

- ☞ Uma unidade não pode se mover através de um hexágono que seja intransponível.
- ☞ Distância e alcance não podem ser medidos através de hexágonos intransponíveis.
- ☞ Hexágonos intransponíveis não podem ser afetados ou alvejados por outras habilidades.

Ocupado / Desocupado

Um hexágono está ocupado quando contém uma unidade (ou um marcador de superfície) e desocupado quando está vazio. Uma unidade não pode ser mobilizada para ou se mover por um hexágono que esteja ocupado por outra unidade. Os hexágonos no mapa de batalha que não contêm unidades, mas contêm fichas de espólio, estão desocupados.

- ☞ Um marcador pode se mover para ou através de um hexágono no mapa de superfície que esteja ocupado por outro marcador. Note que isso é diferente das unidades no mapa de batalha.
- ☞ Algumas habilidades permitem que uma unidade se mova por hexágonos ocupados. Uma unidade não pode escolher terminar seu movimento em um hexágono ocupado. Se uma unidade for forçada a terminar seu movimento em um hexágono ocupado, a unidade que se moveu é, em vez disso, posicionada no hexágono desocupado mais próximo (se houver vários hexágonos mais próximos, o grupo escolhe o hexágono).

Alcance

O alcance (ou distância) entre um hexágono e outro é medido contando a quantidade de hexágonos entre eles, incluindo o hexágono de destino, independentemente desses hexágonos estarem ocupados ou não. O alcance ou a distância é medida para determinar o quanto uma unidade (ou marcador de superfície) pode se mover, se um inimigo está dentro do alcance para engajar os aventureiros ou se um aventureiro pode afetar outra unidade com um dado de perícia rolado. Uma unidade está sempre dentro do alcance de si mesma. Veja também “Alcance” dentro de Anatomia de uma Ficha de Inimigo na pág. 55 e Estilo de Batalha na pág. 61.

- ☞ O alcance de um aventureiro é definido pelo estilo de batalha atual dele. Alguns estilos de batalha (como ☒ ou ☓) têm um alcance igual ao atributo de Vigor ou de Mágicka de um aventureiro, enquanto outros permitem que apenas unidades adjacentes estejam dentro do alcance.
- ☞ O alcance de um inimigo é igual ao atributo de alcance dele.

Visão

Algumas ações e habilidades exigem que a unidade que as resolve tenha visão sobre a outra unidade ou hexágono no mapa de batalha. Uma unidade tem visão sobre outra unidade (ou hexágono) se ambas as unidades estiverem em hexágonos na mesma peça ou em uma peça adjacente. Por exemplo, em uma batalha de confronto, um aventureiro na peça de entrada tem visão sobre um inimigo na peça de confronto ou na peça de entrada. Uma unidade está sempre sob a visão de si mesma.

Alvo

Uma unidade pode ser declarada como um alvo da ação ou habilidade de uma outra unidade se ela for adversária e estiver sob a visão e dentro do alcance da outra unidade (veja “Alvos” e “Prioridade” em Anatomia de uma Ficha de Inimigo na pág. 55 e Estilo de Batalha na pág. 61).

Em direção a

Quando uma regra ou efeito determina que uma unidade (ou marcador de superfície) se mova em direção a outra unidade ou componente, essa unidade deve se mover o mais próximo possível a esse componente pela rota mais curta possível entre os hexágonos. Se várias rotas forem possíveis, o grupo escolhe a rota.

Recuando de uma Batalha

O grupo pode concordar em recuar ao final de qualquer rodada. Se o grupo recuar, o encontro termina imediatamente. Isso pode ser útil para economizar tempo e recursos, evitando que aventureiros sejam derrotados, mas isso significa que o encontro fracassou (veja Resultados de Encontros na pág. 38), e o grupo não recebe as recompensas por concluí-lo. *Nota:* A exceção são as batalhas de incursão com o objetivo de Descobrir, quando o grupo deve recuar após obter os fragmentos celestiais exigidos para ser bem-sucedido.

TURNOS DOS AVENTUREIROS

Durante o seu turno, você pode realizar uma série de ações, incluindo se mover, engajar, resolver habilidades de classe ou explorar à distância. Quando for a vez do seu aventureiro, siga as etapas abaixo.

1. **Começo do Turno:** Ative quaisquer habilidades com este momento.
2. **Recuperação:** Remova uma quantidade de dados da sua tilha de recarga igual ao seu atributo de Recarga, começando pelo dado mais à esquerda na trilha. Conforme você os remove, deslize os dados restantes na trilha para a esquerda para fechar quaisquer espaços vazios. Cada tipo de dado é tratado conforme a descrição abaixo.
 - ▶ **Perícias:** Recupere e posicione os dados de perícia nos espaços corretos em suas fileiras de aptidão.
 - ▶ **Fadiga:** Descarte a fadiga leve. Remova a sobrefadiga e reposicione-a no espaço aberto mais à esquerda da trilha.
 - ▶ **Condições:** Descarte os dados de condição.
3. **Ações de Aventureiro:** Seu aventureiro pode realizar 1 ou mais das ações abaixo, na ordem que você escolher. Você deve resolver cada ação antes de realizar outra ação. Note que algumas ações impedem um aventureiro de realizar outras, mas não há um limite rígido para a quantidade de ações que um aventureiro pode realizar no turno dele.

- ▶ **Movimento:** Mova-se uma quantidade de hexágonos adjacentes até o valor do seu atributo de Vigor (veja abaixo).
- ▶ **Engajamento:** Quantas vezes quiser por turno, role uma quantidade de dados de perícia disponíveis até o valor do seu atributo de Vigor ou de Mágicka, como for apropriado para cada perícia.
 - ★ Depois da sua primeira ação de engajamento em cada turno, você deve receber 1 fadiga leve cada vez que realizar uma ação de engajamento adicional (se estiver jogando na dificuldade Experiente, receba 2 fadigas leves em vez disso). Fora isso, não há um limite para a quantidade de ações de engajamento que você pode realizar.
- ▶ **Habilidade de Classe:** Quantas vezes quiser por turno, gaste a quantidade exigida de tenacidade para ativar uma habilidade de classe (veja na pág. 61).

★ Cada habilidade de classe não contínua deve ser ativada no seu momento correto e pode ser ativada apenas uma vez por turno.

▶ **Explorar (apenas em incursões):** Uma vez por turno, explore um hexágono a uma distância até o seu atributo de Vigor (veja Explorar na pág. 53 e Exploração em Incursões na pág. 77).

4. **Fim de Turno:** Ative quaisquer habilidades com este momento. Em seguida, prossiga para o próximo aventureiro ou inimigo na ordem de turno.

AÇÕES

Os aventureiros realizam ações seguindo as regras abaixo.

Movimento

Quando o seu aventureiro realiza uma ação de movimento, ele se move uma quantidade de hexágonos até o valor do Vigor dele. Uma habilidade que forneça hexágonos adicionais de movimento gratuitos a um aventureiro fora da ação de movimento dele não é considerada uma ação de movimento.

Para cada hexágono de movimento que é permitido ao seu aventureiro, você pode se mover para 1 hexágono adjacente desocupado.

Uma ação (ou habilidade) de movimento termina quando você não pode ou escolhe não se mover hexágonos adicionais. Você pode realizar até duas ações de movimento por turno, mas há limitações a essa ação de movimento.

☞ Se você não realizar ações de engajamento no seu turno atual, você poderá realizar uma segunda ação de movimento. Se você realizou uma segunda ação de movimento em um turno, você não poderá realizar quaisquer ações de engajamento nesse turno (veja Engajamento abaixo).

☞ Você não pode realizar uma ação de movimento se tiver realizado uma ação de explorar nesse turno; você também não pode realizar uma ação de explorar se tiver realizado uma ação de movimento (veja Explorar na pág. 53).

☞ O movimento do seu aventureiro não pode ser interrompido por outras ações, mas pode ser interrompido por habilidades ou eventos; se isso acontecer, a interrupção será resolvida após o aventureiro se mover para o hexágono onde a interrupção é ativada. Por exemplo, se você se mover para um hexágono e ativar uma exploração ou um teste de arrombamento, você deve resolver esse evento antes de continuar o seu movimento. A Exploração é explicada nas págs. 77 e 78, e o Arrombamento é explicado nas págs. 68 a 70.

Engajamento

Esta ação representa o seu aventureiro usando suas perícias em batalha. Os aventureiros podem engajar várias vezes por turno, mas são limitados pelos dados que podem rolar e pela fadiga que podem receber. Você pode realizar uma ação de movimento antes ou depois de realizar uma ação de engajamento, mas não ambos.

Para realizar uma ação de engajamento, siga as etapas abaixo. Uma habilidade que instrui um aventureiro a engajar fora de uma ação de engajamento também é resolvida usando estas etapas.

1. **Receba Fadiga:** Se esta for a sua primeira ação de engajamento neste turno, pule essa etapa. Para cada ação de engajamento adicional, receba 1 fadiga leve. Se estiver jogando na dificuldade Experiente, você deverá receber 2 fadigas leves em vez de 1.
2. **Escolha um Estilo de Batalha:** Declare o estilo de batalha que irá usar. Você pode mudar para outro estilo marcando o novo estilo no seu tapete de aventureiro. Seu estilo de batalha determina o seu alcance e os dados que podem ser rolados (veja Estilo de Batalha na pág. 61).

3. Declare um Alvo: Os dados de perícia que causam dano ao alvo de um engajamento exigem que você escolha um alvo. Você pode escolher apenas 1 unidade alvo por engajamento (a menos que uma habilidade especifique), e o alvo deve estar sob a sua visão e dentro do alcance do seu estilo de batalha atual (veja Unidades Alvejáveis na pág. 89). As habilidades e os efeitos que se refiram a um alvo só podem ser resolvidos nessa unidade na etapa 5 (veja abaixo). Escolher um alvo durante o seu engajamento é opcional. Se um aventureiro declara um alvo durante o engajamento, a unidade alvo está sendo engajada por esse aventureiro.

4. Reúna e Role Dados: Reúna uma quantidade de dados para rolar. Esta quantidade é limitada por seus atributos de Vigor e de Mágicka (o atributo ao qual a progressão de perícia está ligada é indicado no guia dessa progressão de perícia). Cada vez que engajar, você pode rolar uma quantidade de dados que usam Vigor até o valor do seu atributo de Vigor, o mesmo vale para o seu atributo de Mágicka. Se você tiver 1 ou mais itens  prontos para uso com uma habilidade que corresponda o seu estilo de batalha atual, você poderá agora escolher a habilidade de 1 item  para resolver (veja Armas e Estilo de Batalha na pág. 61). Em seguida, role todos os dados juntos.

▶ Você pode reunir dados de perícia apenas se eles estiverem disponíveis nas suas fileiras de aptidão e se não tiverem um ícone de estilo de batalha ou se tiverem um ícone que corresponda ao seu estilo atual.

▶ Dados de Combate podem ser reunidos e rolados com qualquer estilo de batalha exceto .

▶ Você também pode reunir dados com base em diferentes atributos. Se o fizer, cada dado é contado de acordo com o limite do seu próprio atributo. Por exemplo, é possível rolar dados de Cajado da Destruição (que são baseados no atributo de Mágicka e usam o estilo de batalha ) junto com dados de Acrobacias (que são baseados no atributo de Vigor e não têm um ícone de estilo de batalha).

▶ Se uma habilidade adicionar dados de Combate gratuitos, os dados de Combate inimigo serão usados em vez dos dados da perícia de Combate. Esses dados **não** contam para o limite do atributo de Vigor ou de Mágicka, mas são considerados dados de Combate para outros efeitos — como itens  (veja Subtipos de Item na pág. 29).

▶ Se você não reunir dados nessa etapa, as etapas da ação de engajamento ainda serão concluídas no intuito de ativar outras habilidades.

5. Resolva a Rolagem: Verifique os resultados obtidos. Em seguida, siga as etapas abaixo em ordem.

a. Determine os resultados a resolver. Você não é obrigado a resolver o resultado de um dado. Algumas habilidades permitem que resultados sejam modificados rerolando-os ou trocando-os por outro resultado; isso deve ser feito antes de resolver outras habilidades.

b. Resolva as habilidades. As habilidades são resolvidas uma de cada vez na ordem que o jogador escolher.

★ Se uma habilidade causar dano, some todo o dano causado a cada unidade por essa habilidade e cause-o a uma unidade afetada por vez, na ordem que o jogador escolher. **Importante:** Monitore o total de dano causado a uma unidade durante esse engajamento pois ele reduz

a defesa dessa unidade, que não é restaurada até depois do fim desta ação (veja Linguagem e Tipos de Dano na pág. 63)

★ Para resolver um dado de perícia com um resultado , esgote esse dado e aumente a sua tenacidade em 1.

★ Os dados de Combate inimigo adicionados à rolagem como dados gratuitos devem ser descartados após seus resultados serem resolvidos. Esses dados não podem ser posicionados em um espaço ativo enquanto estiver no estilo de batalha defensivo (). Note também que estes dados não têm ícones de , portanto eles não podem ser resolvidos para adicionar tenacidade.

★ Qualquer dado com um resultado que você escolhe não resolver deve ser esgotado.

6. Reação das Unidades: Inimigos, aventureiros ou companheiros podem resolver habilidades que são ativadas após esse engajamento. Os inimigos devem resolver essas habilidades, se possível.

RESOLVENDO HABILIDADES DE PERÍCIA

Cada habilidade de dado de perícia possui pelo menos 1 dos seguintes códigos que determinam como ela é resolvida e onde o dado deve ser posicionado posteriormente. Algumas perícias têm textos que podem afetar unidade que não sejam o alvo. Se uma habilidade exigir que um dado seja esgotado, esse dado deve ser posicionado no espaço disponível mais à esquerda da trilha de recarga.

 **Espaço Ativo (A):** Esse dado de perícia deve ser posicionado em 1 dos seus espaços ativos (ou, se especificado pela perícia, no espaço ativo de outro aventureiro). A habilidade do dado é resolvida conforme descrito em seu texto, normalmente reduzindo o valor do dado ou removendo-o do espaço. Quando um dado é removido de um espaço ativo, ele é esgotado, a menos que sua habilidade especifique o contrário.

 **Trilha de Recarga (C):** Esse dado de perícia é esgotado. A habilidade do dado é resolvida conforme descrito no seu texto e é normalmente contínua até ele ser removido da trilha de recarga. Se por qualquer razão você decidir não resolver um resultado , posicione-o na sua trilha de recarga com o resultado  virado para cima (sem receber tenacidade).

 **Drenado (D):** A habilidade do dado de perícia é resolvida instantaneamente, conforme descrito em seu texto. Em seguida, esse dado é posicionado no guia de referência de raça do aventureiro. Ele estará indisponível pelo restante da batalha e é considerado drenado (veja Limpeza de Fim de Batalha na pág. 86).

 **Instantânea (I):** A habilidade do dado de perícia é resolvida instantaneamente, conforme descrito em seu texto. Em seguida, esse dado é esgotado.

 **Condição (S):** Esse dado de perícia é posicionado de uma forma diferente (por exemplo, em um inimigo ou em um hexágono), e sua habilidade é resolvida conforme descrito em seu texto. Quando um dado de perícia de condição é removido da sua posição atual, esse dado é esgotado, a menos que sua habilidade especifique o contrário. Note que unidades de missão não podem receber condições de habilidades de aventureiro (veja Condições na pág. 67).

ROLANDO DADOS DE PERÍCIA FORA DA BATALHA

Algumas habilidades de dado de perícia permitem que dados de perícia sejam rolados durante encontros sem batalha ou até fora da Fase de Encontro. Se 1 ou mais dados de perícia puderem ser rolados dessa maneira, siga a sequência da ação de engajamento nas págs. 59 e 60 para resolver essa rolagem, com as seguintes exceções:

- ☞ Ignore as etapas Reciba Fadiga, Declare um Alvo e Escolha um Estilo de Batalha, a menos que seja especificado o contrário.
- ☞ Resolva quaisquer efeitos que ocorram em resposta à sua rolagem durante a etapa Reação das Unidades.

Dicas para Resolver Resultados de Dados

Você não é obrigado a resolver resultados de dados que você rolou, a menos que o ícone de uma habilidade diga o contrário. Por exemplo, se você rolar um dado da perícia Golpe Avassalador (nível 1 de Duas Mãos) e o resultado for 2 de dano, mas em seguida perceber que seu inimigo alvo tem Ripostar e você prefere não causar dano a ele, você não precisa resolver esse resultado. Ou, se você rolar um dado de Sopro de Vida (nível 2 de Luz Restauradora) e o resultado for uma cura de 2 dados em vez de 4 dados, você pode escolher não curar.

Se escolher não utilizar um dado de perícia dessa maneira, ele ainda é esgotado, mesmo se o seu uso normalmente faria com que ele fosse drenado ou posicionado em outro lugar.

Habilidade de Classe

Quando um aventureiro realiza esta ação, ele gasta a quantidade exigida de tenacidade para ativar uma habilidade de classe. Você pode receber 1 fadiga leve para trocar de estilo de batalha antes de resolver a habilidade. Você só pode ativar cada habilidade de classe que não seja contínua uma vez durante cada turno, no momento correto especificado no seu texto de habilidade.

Note que algumas habilidades de classe não são ações. Essas habilidades de classe têm a palavra-chave contínua e são constantes ou têm a palavra-chave interrupção e devem ser ativadas no momento especificado no texto da habilidade (veja Ativando Habilidades de Classe na pág. 25).

Explorar

Esta ação está disponível apenas durante incursões. Ao realizar esta ação, você conta a distância até um hexágono explorável sob a sua visão. Se for igual ou menor que o seu Vigor, você ativa uma exploração nesse hexágono. A visão é explicada na pág. 58; a exploração em incursões é explicada nas págs. 77 e 78.

Nota: A ação de explorar e a exploração são conceitos relacionados mas não são termos idênticos. A ação de explorar ativa uma exploração, mas a exploração também pode ser ativada de outras maneiras, como ao se mover para um hexágono .

Você não pode realizar uma ação de explorar se já tiver realizado uma ação de movimento; você também não pode realizar uma ação de movimento se tiver realizado uma ação de explorar.

Estilo de Batalha

Ícones de estilo de batalha aparecem em progressões de perícia, habilidades e itens de arma (). Durante uma ação de engajamento, o estilo de batalha do aventureiro limita os dados que podem ser rolados juntos e ajusta o alcance do aventureiro (veja Definições de Mapa na pág. 58).

☞ **Arma Leve** (): *Adjacente apenas.* Este estilo representa engajamentos corpo-a-corpo usando perícias de uma mão como Uma Mão e Escudo.

☞ **Arma Pesada** (): *Adjacente apenas.* Este estilo representa engajamentos corpo-a-corpo usando perícias de duas mãos como Duas Mãos.

☞ **Defensivo** (): *Sem alcance.* Este estilo representa o uso da perícia de Combate para prevenir dano em vez de causá-lo, ou a preparação de outras perícias de defensivas como Armadura Pesada.

☞ **Arma de Longo Alcance** (): *Não adjacente até o Máximo do Atributo de Vigor.* Isso representa engajamentos de longo alcance usando perícias como a Arquearia. As unidades adjacentes não podem ser alvejadas neste estilo, mas o alcance é contado normalmente (veja Definições de Mapa na pág. 58). Por exemplo, um aventureiro em  com 3 de Vigor pode declarar como alvo unidades a 2 ou 3 hexágonos de distância, mas não unidades adjacentes.

☞ **Magia** (): *Até o Máximo do Atributo de Mágicka.* Isso representa engajamentos usando Mágicka, como Cajado da Destruição. Dados de Combate não podem ser reunidos para rolagem neste estilo.

Nota: Quando dados de progressões de perícia sem nenhum estilo de batalha são rolados, o alcance deles é especificado pelo texto de cada habilidade ou, se não for especificado, deve seguir o alcance do seu estilo de batalha atual.

Armas e Estilo de Batalha

Armas () são um subtipo de carta de item com 1 ou mais ícones de estilo de batalha e textos de habilidades. Você pode usar **apenas** 1 item de  durante cada ação de engajamento. Para fazer isso:

☞ O ícone de estilo de batalha da habilidade dela deve corresponder ao seu estilo de batalha atual.

☞ Você deve escolher essa habilidade (e se deseja ativar sua habilidade de sobrecarregar) durante a Etapa Reúna e Role Dados, antes de rolar os dados (veja Palavras-chave dos Itens na pág. 29).

Exemplo de Turno do Aventureiro

Após Ryan e Shannon prepararem a batalha de confronto do encontro introdutório Fuga da Prisão, a primeira rodada de batalha começa. Não há habilidades para ativar e esta não é uma rodada de fadiga, então nenhum dos aventureiros recebe sobrefadiga ou sofre dano de fadiga (mesmo se eles tivessem dados de sobrefadiga em suas trilhas de recarga). É hora dos aventureiros jogarem seus turnos individuais.

TURNO DA SHANNON

Shannon (a aventureira Argoniana) pegou o marcador de primeiro jogador durante a preparação da batalha, então ela é a primeira na ordem de turno.

Etapas de Recuperação

Antes de Shannon realizar suas ações, ela deve resolver sua etapa de Recuperação. Ela tem um atributo de Recarga de 2, o que significa que ela recuperaria 2 dos dados mais à esquerda na trilha de recarga dela, mas ela está atualmente vazia.

Ação de Movimento

Shannon realiza uma ação de movimento. Seu atributo de Vigor com valor 3 permite que ela se mova 3 hexágonos em direção ao Bandido Alto Elfo, parando em um hexágono adjacente ao inimigo (no lado nordeste do hexágono) e a 4 hexágonos do Bandido Argoniano.

Ação de Engajamento

Shannon realiza uma ação de engajamento.

1. Ela está no estilo de batalha e decide não o trocar. Como seu estilo de batalha permite que ela declare como alvo apenas unidades adjacentes, ela pode declarar apenas o Bandido Alto Elfo como seu alvo, e assim o faz.
2. Shannon pode reunir um máximo de 3 dados de perícia com seu Vigor de valor 3, mas todos os dados que ela reúne devem ser de progressões de perícia que tenham o ícone ou nenhum ícone. Ela reúne 2 dados de Disciplina de Escudo, que são dados de nível 1 de Uma Mão e Escudo. Ela pega também seu dado de Combate disponível, pois ela pode usar esse dado com qualquer estilo de batalha não .
3. Shannon obtém 2 resultados de Disciplina de Escudo, que podem causar 1 de dano cada ao alvo dela, assim como um resultado no dado de Combate dela. Ela resolve ambos os resultados de Disciplina de Escudo para causar um total de 2 de dano ao Bandido Alto Elfo.
4. O Bandido Alto Elfo tem 0 de defesa para prevenir os 2 de dano. No entanto, a perícia Esquivar do Bandido reduz o dano causado pela quantidade de dados de perícia rolados durante o engajamento que não causaram dano. Como o dado de Combate de Shannon não causou dano, o Bandido recebe apenas 1 de dano e seu PS é reduzido a 2. Shannon coloca ambos os dados de Disciplina de Escudo em seus espaços ativos, o que contribuirá para sua defesa mais tarde.
5. Em seguida, Shannon esgota o dado de Combate para resolver seu resultado . Ela posiciona esse dado na sua trilha de recarga e move seu pino de tenacidade para indicar que ela tem 1 de tenacidade.

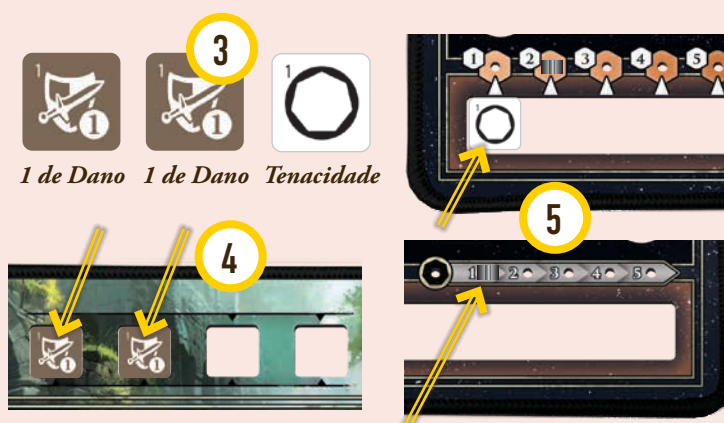
Fim de Turno

Shannon não tem mais nenhum outro dado de perícia para rolar. Como ela está jogando o encontro introdutório Fuga da Prisão, ela também não tem uma classe ainda, então ela não pode gastar seu 1 de tenacidade para realizar uma habilidade de classe. Sem mais ações para realizar, Shannon termina seu turno.

Projetando o próximo turno de Shannon, ela começará recuperando o dado de Combate esgotado na trilha de recarga dela, posicionando-o de volta na fileira de aptidão dele. Se ela esgotar 1 de seus dados ativos de Disciplina de Escudo para prevenir dano causado a ela antes do turno dela, ela também recuperará esse dado (mas ela pode recuperar apenas 2 dados no total por turno, pois o seu atributo de Recarga é de 2).



Ação de movimento



PREVENINDO DANO

As unidades podem usar várias perícias diferentes ou outras habilidades para prevenir danos causados a elas. Essas habilidades variam bastante e são descritas cada uma por seus textos específicos. No entanto, essas habilidades usam os termos comuns abaixo e devem seguir essas regras.

- ☞ Se uma habilidade previne uma quantidade de dano, essa quantidade é subtraída da quantidade causada, 1 ponto de dano por vez. Qualquer dano restante é, então, sofrido pela unidade afetada e reduz o PS dela.
- ☞ O dano que foi prevenido ainda foi causado, mas ele não pode ativar habilidades que exigem que o dano tenha sido sofrido.
- ☞ Habilidades que previnem dano só podem ser ativadas em batalha, a menos que o seu texto especifique o contrário.
- ☞ Se várias habilidades puderem ser ativadas para prevenir dano, o controlador da unidade escolhe a ordem em que elas são ativadas.

Exemplo de Prevenção de Dano

Durante o encontro de batalha de uma outra sessão, Shannon tem perícias de Uma Mão e Escudo e de Armadura Pesada para usar. Ela tem 1 dado de Disciplina de Escudo com o lado 2 (veja abaixo) em seu espaço ativo. Ela também tem 1 dado de Determinação com 2 em sua trilha de recarga. Um inimigo adjacente causa 3 de dano a Shannon. Shannon usa seus dados de perícia para se proteger contra os 3 de dano dessa maneira:

1. Primeiro, Shannon escolhe seu dado 2 de Determinação para prevenir 2 de dano. Como é uma habilidade 1, ele permanece na trilha de recarga de Shannon.
2. Em seguida, Shannon usa o dado 2 de Disciplina de Escudo ativo para prevenir o 1 de dano restante. Ela deve remover esse dado de seu espaço ativo e esgotá-lo.
3. Todo o dano foi prevenido, portanto, não há nenhum dano restante para reduzir o PS de Shannon. Para fins de efeitos de jogo, o inimigo ainda causa 3 de dano, mas Shannon sofre 0 de dano.



Disciplina de Escudo 2



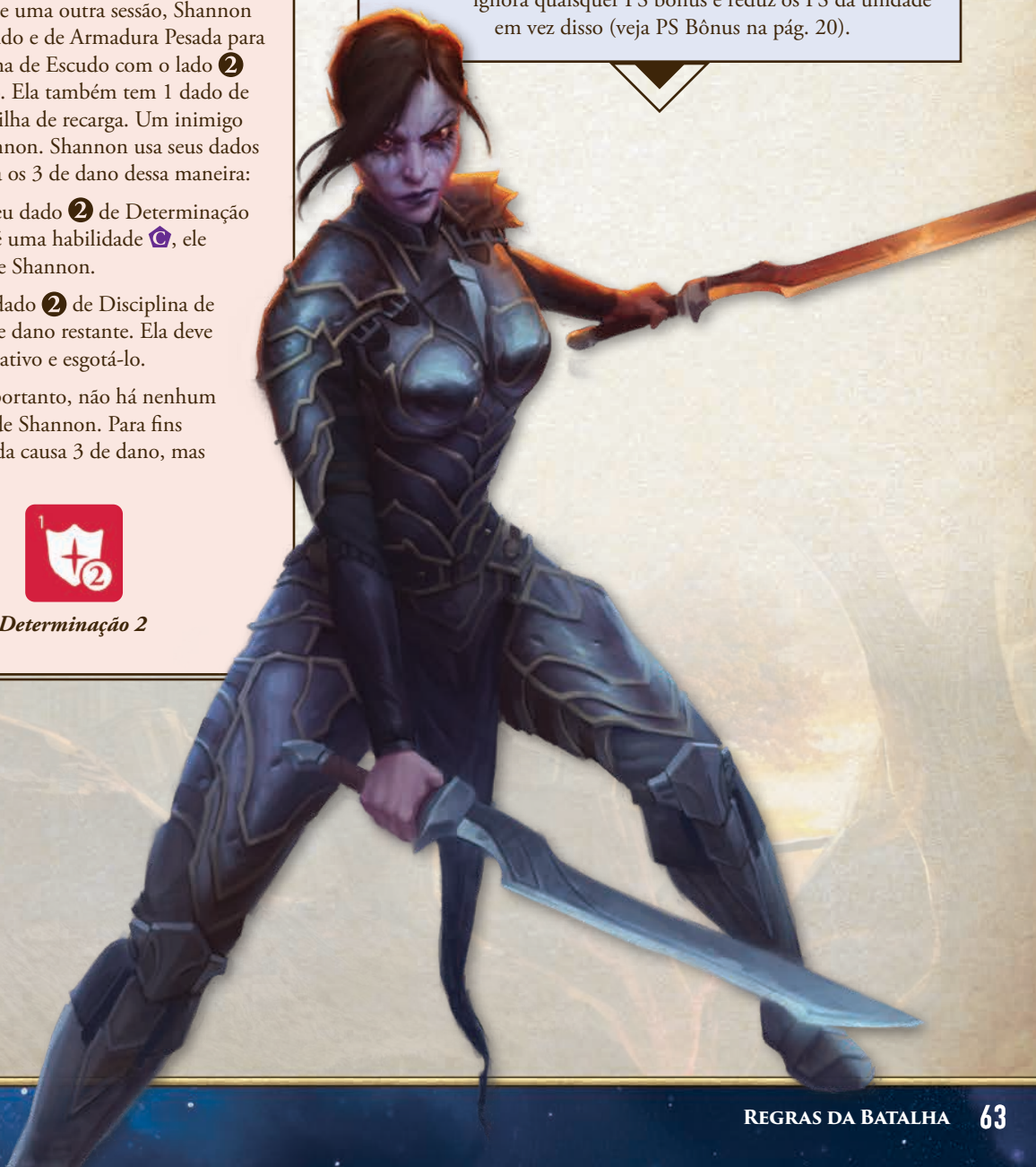
Determinação 2

Linguagem e Tipos de Dano

Unidades e alguns efeitos de carta **causam** dano a outras unidades ao ativar habilidades e aplicar dados. Quando uma unidade sofre dano, ela **sofre** a quantidade de dano que não foi prevenida, e os PS da unidade são reduzidos pela quantidade de dano que ela recebeu. Todo o dano causado a uma unidade durante uma ação é uma única ocorrência para fins de resolução de regras ou habilidades, como a prevenção de dano.

Existem 2 tipos de dano:

- ☞ **Dano Físico:** Isso é referido apenas como “dano” e é o tipo mais comum do jogo. Dano é físico, a menos que seja especificado o contrário.
- ☞ **Dano Verdadeiro:** Esse tipo de dano é causado apenas por efeitos específicos, como o dano de sobrefadiga (veja Sequência das Rodadas na pág. 57). Dano verdadeiro não pode ser prevenido ou reduzido por habilidades, a menos que elas afetem especificamente o dano verdadeiro. Dano verdadeiro ignora quaisquer PS bônus e reduz os PS da unidade em vez disso (veja PS Bônus na pág. 20).



TURNOS DOS INIMIGOS

Após os turnos de todos os aventureiros (e quaisquer turnos de companheiros), cada inimigo joga um turno em ordem, começando pelo de maior nível até o de menor. As unidades de missão são consideradas como tendo o maior nível em qualquer encontro. Se vários inimigos tiverem o mesmo nível, o grupo decide em qual ordem esses inimigos agem em cada rodada.

Sequência do Turno dos Inimigos

Os turnos dos inimigos são jogados seguindo as etapas abaixo.

- 1. Começo do Turno:** Ative quaisquer habilidades com este momento, como condições na ficha de inimigo.
- 2. Movimento:** Mova o inimigo até 2 hexágonos. O inimigo se move apenas se não houver unidades alvejáveis dentro do alcance dele. Se o inimigo tiver que se mover, ele se moverá em direção ao hexágono mais próximo onde pelo menos 1 unidade alvejável esteja dentro do alcance e na visão dele (na mesma peça ou em uma peça adjacente). Para uma descrição mais detalhada, veja Movimento dos Inimigos, abaixo.
- 3. Engajamento:** O inimigo engaja contra unidades adversárias, se possível, seguindo estas subetapas na ordem abaixo.
 - a. Determine o(s) Alvo(s):** O inimigo escolhe uma quantidade de unidades adversárias até o seu valor de alvo, que estejam dentro do alcance e na visão dele, na ordem que seu ícone de prioridade determinar (veja Anatomia de uma Ficha de Inimigo na pág. 55). Se várias unidades tiverem a mesma prioridade, o grupo escolhe o alvo.
 - b. Reúna e Role Dados:** Role todos os dados de Combate do inimigo. Se o inimigo puder engajar contra vários alvos dentro do alcance dele, ele rola os dados de Combate dele uma vez e resolve a rolagem para cada alvo durante a próxima etapa. As unidades que foram alvejadas durante o engajamento do inimigo estão engajadas contra esse inimigo. Se o inimigo não reunir dados durante esta etapa (por exemplo se ele tiver um valor de Combate de 0), esta etapa ainda é concluída para fins de ativação de outras habilidades.
 - c. Resolva a Rolagem:** Resolva o valor total de dados de Combate rolados contra o alvo para causar a quantidade de dano rolado. Se houver vários alvos, resolva a rolagem contra cada um, começando pela unidade de prioridade mais alta do inimigo e continuando em ordem decrescente (por exemplo, a unidade mais forte, depois a segunda mais forte). Se as unidades alvo tiverem o mesmo valor de PS, o grupo decide para qual resolver a rolagem primeiro.
 - d. Reação das Unidades:** Aventureiros, companheiros ou inimigos podem resolver habilidades que são ativadas após este engajamento. Os inimigos devem resolver essas habilidades, se possível.
- 4. Fim de Turno:** Ative quaisquer habilidades com este momento. Em seguida, o próximo inimigo em ordem de nível joga o turno dele.

Movimento dos Inimigos

Se um inimigo tiver que se mover, ele primeiro determina um hexágono de destino para onde se mover. O destino deve ser o hexágono mais próximo onde pelo menos 1 unidade alvejável estaria dentro do alcance e na visão desse inimigo. Para ser um hexágono de destino possível, cada hexágono entre o inimigo e seu destino deve estar desocupado. Após o inimigo determinar seu hexágono de destino, ele se move por esses hexágonos. Ele se move mesmo que não possa alcançar o hexágono de destino com o movimento dele neste turno.

Quando o inimigo se move, ele para seu movimento imediatamente após se mover para o hexágono de destino dele — mesmo que ele pudesse se mover por hexágonos adicionais para colocar mais unidades dentro do alcance dele.

Se houver vários hexágonos de destino possíveis (ou se não houver um hexágono de destino válido disponível), o inimigo, em vez disso, se move em direção à unidade adversária mais próxima, mesmo se ela não puder alvejada. Se houver várias unidades mais próximas, o inimigo se move em direção à unidade prioritária dele (veja Anatomia de uma Ficha de Inimigo na pág. 55). Se houver um empate entre as unidades prioritárias, o grupo decide.

Perícias dos Inimigos

A maioria dos inimigos tem 1 ou mais perícias, que são habilidades que ativam conforme descrito no Guia de Referência das Perícias dos Inimigos. É recomendado que os jogadores revisem as perícias de um inimigo assim que sua ficha é mobilizada para o mapa. Se um inimigo engajar contra vários alvos, cada alvo é afetado por cada uma das perícias relevantes do inimigo.



Exemplo de Turno dos Inimigos

Continuando o Exemplo de Turno do Aventureiro (veja na pág. 62), após ambos os aventureiros jogarem seus turnos, resta apenas 1 inimigo. Se houvesse mais inimigos de nível 1, os jogadores decidiriam a ordem dos turnos desses inimigos. Em vez disso, o Bandido Argoniano joga o turno dele.

1. Não há efeitos de começo do turno para resolver, então, o Bandido Argoniano segue diretamente para a etapa de Movimento dele. Apesar do alcance dele ser 3, nenhum dos aventureiros está dentro do alcance, então o Bandido deve se mover.

- a. Primeiro, o Bandido Argoniano determina um hexágono de destino para onde se mover. O hexágono de destino deve ser o hexágono mais próximo onde pelo menos 1 unidade alvejável estaria dentro do alcance. Se isso ainda não for possível, o inimigo se moverá o máximo possível em direção à unidade adversária mais próxima.
- b. Os inimigos podem se mover até 2 hexágonos. Há 2 hexágonos de destino possíveis que colocam uma unidade adversária dentro do alcance do Bandido Argoniano: os hexágonos ao norte e ao nordeste do hexágono atual do Bandido.
- c. Como ambos os hexágonos de destino estão a uma mesma distância do Bandido, ele deve se mover em direção à sua unidade prioritária, que é a unidade adversária mais forte (aquela com mais PS). Entretanto, no momento, os dois aventureiros têm 4 PS, então os jogadores decidem que o Bandido se move em direção a Shannon (a ficha da aventureira Argoniana). Os dois hexágonos de destino estão a uma distância igual de Shannon, então os jogadores decidem que o Bandido se moverá 1 hexágono para o norte. O Bandido para ali porque pelo menos 1 unidade alvejável está dentro do alcance agora.



2. O Bandido Argoniano resolve a etapa de engajamento dele.

- a. O Bandido Argoniano determina o alvo dele. Ele tem 2 ícones de alvo e a prioridade dele é a unidade adversária mais forte. No entanto, ambos os aventureiros estão dentro do alcance 3 dele, então o Bandido declara os dois como alvo.



b. Ryan pega e rola 1 dado de Combate inimigo do Bandido, para um resultado 2, que é resolvido contra ambos os aventureiros. Em seguida, os jogadores resolvem a rolagem contra seus aventureiros na ordem da prioridade do Bandido, começando pelo aventureiro mais forte. Como os aventureiros neste momento estão empatados na prioridade, os jogadores decidem que Shannon resolverá a rolagem contra o aventureiro dela primeiro.

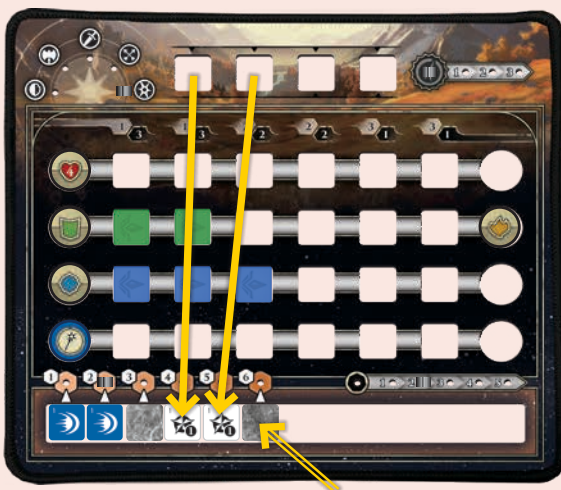


Resultado no dado de Combate Inimigo

c. Shannon esgota 1 de seus dados de Disciplina de Escudo nos espaços ativos dela para prevenir 1 de dano. Shannon sofre o 1 de dano restante e deve perder 1 PS, reduzindo seus PS a 3. Shannon posiciona o dado de Disciplina de Escudo esgotado na trilha de recarga dela. Além disso, ela adiciona 1 dado de fadiga leve à trilha de recarga dela porque a perícia Debilitar 1 do Bandido é resolvida após o engajamento.



d. Ryan esgota os dois dados de Combate nos espaços ativos dele para prevenir 2 de dano, então ele não perde PS. Ryan posiciona os dois dados de Combate esgotados na trilha de recarga dele. Em seguida, ele também adiciona 1 dado de fadiga leve à trilha de recarga dele por causa da perícia Debilitar 1 do Bandido.



3. O Bandido Argoniano realizou o engajamento dele, e os aventureiros não têm habilidades ou perícias para ativar em reação, portanto o turno dele acaba.

Os aventureiros e os inimigos jogaram seus turnos. Este é o momento para ativar quaisquer efeitos de fim da rodada, mas não há nenhum para ativar. O encontro não foi concluído, então a primeira rodada termina e a segunda começa.

Derrota

Uma unidade é derrotada quando perde sua última ficha de PS ou quando um efeito diz que ela foi derrotada. A unidade derrotada é removida do mapa e posicionada conforme descrito abaixo para seu tipo de unidade. Uma unidade derrotada não pode jogar turnos.

INIMIGOS DERROTADOS

Quando um inimigo derrotado é removido do mapa de batalha, posicione-o no topo da pilha de inimigos derrotados, próximo ao mapa de batalha. Se for o primeiro inimigo derrotado durante uma batalha, use-o para criar a pilha de inimigos derrotados. Se o inimigo for uma unidade de missão ou uma unidade de objetivo, não o posicione na pilha de inimigos derrotados, em vez disso deixe-o separado.

AVENTUREIROS DERROTADOS

Quando um aventureiro derrotado é removido do mapa de batalha, posicione a ficha no guia de referência de raça dele. Quaisquer dados nos espaços ativos do aventureiro devem ser removidos e esgotados. Os dados na trilha de recarga do aventureiro derrotado permanecem lá. Enquanto está derrotado, o aventureiro não pode jogar turnos ou receber fadiga ou sobrefadiga (inclusive durante rodadas de fadiga).

As cartas de item permanecem nos espaços prontos para uso e na mochila do aventureiro, mas não podem ser usadas enquanto o aventureiro está derrotado.

Em batalha, um aventureiro derrotado pode ser afetado apenas por habilidades benéficas que se aplicam especificamente a um aventureiro derrotado. Quando os PS desse aventureiro são recuperados acima de 0, ele é revivido e não está mais derrotado. Se isso acontecer em batalha, o aventureiro revivido será mobilizado para um hexágono desocupado, conforme descrito pela habilidade que o reviveu.

Derrota Completa do Grupo

Se todo o seu grupo for derrotado, o encontro terminará após a rodada atual, a menos que o grupo ative sua Assistência da Guilda (veja na pág. 51). Considere a derrota completa do grupo como um encontro fracassado (veja Resultados de Encontros na pág. 38) e siga as etapas abaixo:

1. Posicione o marcador do grupo na cidade mais próxima ao local atual do grupo no mapa de superfície.
2. Resolva a Fase de Recompensas.
3. Resolva a etapa Aventureiros Descansam da Fase de Fim de Dia normalmente. Se estiver jogando na dificuldade Experiente e o grupo for derrotado completamente, os aventureiros curam 1 PS mesmo se não descartarem um item (mas ainda precisam descartar um item para recuperar um dado da trilha de recarga deles).

Condições

Condições são circunstâncias temporárias que as unidades podem receber durante qualquer tipo de encontro. Cada condição é representada por um ícone em um dado de condição, e seus efeitos específicos são descritos na sua entrada no Guia de Referência das Perícias dos Inimigos.

Quando um aventureiro recebe uma condição, o dado correspondente é colocado na posição mais à esquerda disponível na trilha de recarga dele (veja na pág. 23). A condição é aplicada ao aventureiro até o dado de condição ser recuperado ou removido de algum modo da trilha de recarga. Se um aventureiro for receber um dado de condição que ele já possui na trilha de recarga dele, em vez disso, o dado na trilha de recarga dele é removido da sua posição atual e posicionado de volta no espaço disponível mais à direita.

Quando um inimigo ou unidade de companheiro recebe uma condição, o dado correspondente é colocado na ficha dessa unidade. As unidades não aventureiras não podem receber várias cópias de uma mesma condição. Note que as unidades de missão não podem receber condições, a menos que seja explicitamente dito (veja Unidades de Missão na pág. 54). A condição permanece aplicada à unidade não aventureira pelo restante da batalha (a menos que uma habilidade ou efeito possa remover o dado) ou até a unidade ser derrotada.



Dados de Condição

STATUS EFFECT REFERENCE



BANE: This unit is dealt 1 true damage at the start of each of its turns.



BLIND: This unit considers all units to be opposing units. If this unit engages, it can only target the strongest adjacent unit.



DAZE: This unit cannot roll dice on the same turn it moves, and it cannot move on the same turn it rolls dice. At the end of this unit's turn, remove this die.



FEAR: The effects of this unit's non-Combat skills are ignored. This effect does not apply to skill dice already in active slots or the cooldown track.



MAIM: When this unit rolls Combat skill dice, the total damage rolled is reduced by half, then rounded down. This effect does not apply to true damage.



STEALTH: This unit can only be targeted by opposing units that were adjacent to it at the start of the current turn. After this unit deals damage, this die is removed.

Fichas de Espólio

Os espólios são recipientes trancados encontrados no mapa de batalha que os aventureiros podem abrir para obter cartas de item. Cada ficha de  contém 1 carta de item comum. Cada ficha de  contém 1 carta de item lendário.

Durante o turno dele, quando um aventureiro se move para ou é posicionado em um hexágono com uma ficha de espólio, ele pode ativar um teste de arrombamento nesse espólio (veja Arrombamento abaixo e Movimentar e Posicionar na pág. 89). O teste de arrombamento usa um código de dificuldade, que é uma série de números que devem ser combinados para destrancá-lo. O código de dificuldade para um teste em uma ficha de espólio é mostrado no verso da carta do topo do baralho de itens correspondente.

☞ Se o teste for bem-sucedido, o espólio é aberto e a ficha é descartada. O aventureiro compra essa carta virada para cima e pode adicioná-la aos espaços prontos para uso ou à mochila de seu inventário. Se o aventureiro escolher não pegar a carta destrancada, ele descartará tanto essa carta quanto a ficha de espólio.

☞ Se o teste falhar, a ficha de espólio é descartada e a carta no topo do baralho de itens correspondente deve ser reciclada e colocada no fundo do baralho.

☞ Alguns encontros usam o teste de arrombamento de um espólio para determinar se outro efeito é ativado. Neste caso, não receba o item. Em vez disso, recicle a carta de item usada, independentemente de o aventureiro ser bem-sucedido ou falhar no teste. Após o teste de arrombamento, a ficha de espólio é descartada, a menos que seja especificado o contrário.



Arrombamento

Os aventureiros frequentemente precisam arrombar fechaduras para abrir espólios e desarmar armadilhas. Para fazer isso, o aventureiro realiza um teste de arrombamento contra o código de dificuldade do mecanismo. Se for bem-sucedido, ele abre a fechadura ou desarma a armadilha, mesmo durante uma ação. Se falhar, a fechadura permanece trancada ou o efeito da armadilha é ativado.

Durante uma batalha, um teste de arrombamento pode ser feito quando um aventureiro se move para um hexágono com um espólio ou armadilha, mesmo durante uma ação. Durante um encontro pacífico ou de cidade, um teste de arrombamento pode ser feito apenas quando o texto do encontro descreve isso.

CÓDIGOS DE DIFICULDADE

Um código de dificuldade tem os seguintes elementos indicados no verso das cartas de item e no texto de efeito da armadilha em cartas de incursão.

☞ **Tentativas:** O número de vezes que um aventureiro pode rolar os dados de arrombamento (3 D6) durante um teste de arrombamento enquanto tenta combinar os resultados exigidos.

► A quantidade máxima de tentativas de arrombamento para um item é o número no topo no verso da carta de item.



Tentativas de arrombamento em itens comuns e lendários

► A quantidade máxima de tentativas de arrombamento de uma armadilha é indicada no texto entre parênteses.



Tentativas de arrombamento da armadilha em uma carta de incursão

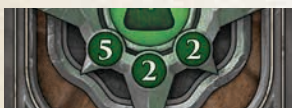
☞ **Dígitos:** 3 ou mais dígitos, que o aventureiro precisa combinar cada um para ser bem-sucedido em seu teste.

▶ Cada dígito possui um valor entre 1 e 6.

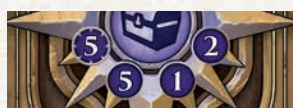
▶ **Dígito Essencial:** Cada dígito com uma borda espetada é um dígito essencial e deve ser combinado primeiro, antes de o aventureiro poder tentar combinar os outros dígitos. Os dígitos essenciais são normalmente encontrados em itens lendários.



Dígito Essencial



Comum



Lendário

Floodgates: 4 - 5 - 2 (2 attempts):

Armadilha

O item comum mostrado exige que 5, 2 e 2 sejam rolados em qualquer ordem. O item lendário mostrado tem um dígito essencial 5, que deve ser rolado primeiro, e depois 5, 1 e 2 podem ser rolados em qualquer ordem posteriormente. A armadilha mostrada exige que 4, 5 e 2 sejam rolados em qualquer ordem.

SEQUÊNCIA DE ARROMBAMENTO

Para realizar um teste contra um código de dificuldade, siga este procedimento.

1. Role: Reúna e role a quantidade escolhida de dados de arrombamento.

▶ Se esta for a sua primeira tentativa, você **deverá** rolar todos os 3 dados de arrombamento.

Durante as tentativas adicionais, você pode escolher manter 1 ou mais resultados da sua **tentativa anterior** separando esses dados. Esses dados não são rolados em tentativas adicionais.

▶ Se houver um dígito essencial (indicado por uma borda espetada), você **deverá** manter um dado combinando com esse dígito antes de poder manter quaisquer outros dados. No entanto, você pode escolher manter outros dados rolados na mesma tentativa após decidir manter um dado combinando com o dígito essencial. Após você manter o dado combinando com o dígito essencial e resolver essa tentativa, você pode então rolar esse dado durante as **tentativas adicionais** normalmente.

2. Ajuste os Resultados: Você pode mudar o resultado de um dado recebendo uma fadiga leve. Para cada fadiga leve recebida, você pode mudar o resultado de 1 dado em 1, rodando esse dado para aumentar ou diminuir o resultado dele (você não pode rodar um 6 para um 1 ou vice-versa).

3. Resolva a Tentativa: Compare os seus resultados ao código de dificuldade.

▶ Se seus resultados acumulados combinarem com cada dígito do código, você será bem-sucedido no teste.

▶ Se seus resultados não combinarem com cada dígito, você falhará nessa tentativa, mas poderá continuar rolando até não ter mais tentativas restantes.

▶ Se você falhar em uma tentativa e não tiver mais tentativas restantes ou escolher não continuar rolando, o teste falhará e todos os resultados de dado acumulados para esse teste serão perdidos.

Após o teste de arrombamento ser resolvido, você continua o seu turno no seu encontro atual.

Exemplo de Arrombamento de Item Comum

Durante o encontro introdutório Fuga da Prisão, Shannon se move para um hexágono com uma ficha de espólio. Ela decide realizar um teste de arrombamento.

1. Shannon olha o verso da carta no topo do Baralho. A carta tem o código de dificuldade 5-2-2 com 3 tentativas, então ela rola os dados de arrombamento resultando em 1, 2 e 3.

2. Agora ela pode ajustar os resultados, então ela decide receber 1 fadiga leve, o que permite que ela troque 1 resultado. Ela troca o resultado 3 para um 2.

3. Ela agora conseguiu dois dígitos 2, mas não acertou o código inteiro ainda. Ela ainda tem 2 tentativas, então ela mantém os dados com a combinação certa, volta para a etapa de rolagem e rerrola o 1, resultando em um 3.

4. Ela pode ajustar os resultados novamente, então ela decide receber 2 fadigas leves, o que permite que ela troque até 2 resultados. Ela troca o resultado 3 duas vezes, ajustando-o para um 5.

5. Shannon agora combinou todos os dígitos do código com os dados dela, então ela foi bem-sucedida no teste de arrombamento! O espólio é aberto, então ela descarta a ficha e pega a carta no topo do Baralho. É um item consumível (🍷), o Bolo de Carne de Falkreath. Ela adiciona o item a seus espaços prontos para uso.

6. O teste de arrombamento interrompeu a ação de movimento de Shannon. Entretanto, ela se moveu 3 hexágonos e não tem movimentos adicionais. Se tivesse, ela poderia continuar se movendo.

Exemplo de Arrombamento de Item Lendário

Durante um encontro de incursão, Shannon se move para um hexágono com uma ficha de espólio 🏴. Ela decide realizar um teste de arrombamento.

1. Shannon olha o verso da carta no topo do Baralho 🃏. A carta tem o código de dificuldade 6-5-2-3. O dígito 6 é o dígito essencial e o código tem 4 tentativas. Shannon rola os dados de arrombamento, resultando em 4, 2 e 2.
2. Ela agora pode ajustar os resultados. Esse código tem um dígito essencial, então Shannon precisa combinar esse dígito antes de poder manter qualquer um dos outros dados. Ela decide receber 2 fadigas leves, o que permite que ela troque até 2 resultados. Ela troca o resultado 4 duas vezes, ajustando-o para um 6.
3. Shannon combinou o dígito essencial 6, então ela pode manter outros resultados em futuras rolagens. Ela também combinou o dígito 2. No entanto, ela ainda não combinou o código completo.
4. Shannon ainda tem 3 tentativas, então ela mantém um resultado 2, mas não precisa manter o resultado 6 após combinar o dígito essencial. Ela volta para a etapa de rerrolagem e rola o dado com o resultado 6 dela e o outro dado (sem ser o de resultado 2), resultando em 5 e 4.
5. Ela pode ajustar os resultados novamente, então ela decide receber 1 fadiga leve, o que permite que ela troque 1 resultado. Ela troca o resultado 4, ajustando-o para um 3.
6. Shannon agora combinou todos os dígitos do código com os dados dela, então ela foi bem-sucedida no teste de arrombamento! O espólio é aberto, então ela descarta a ficha e pega a carta no topo do baralho de itens 🃏. É um item de arma (🔪), o Esmagador de Perversos. Ela adiciona o item a seus espaços prontos para uso.
7. O teste de arrombamento interrompeu a ação de movimento de Shannon. Ela se moveu 2 hexágonos e ainda pode se mover 1 hexágono, então ela se move para um hexágono vazio e termina sua ação de movimento.

Obstáculos

Alguns encontros de batalha usam peças como obstáculos que impedem o movimento por alguns hexágonos. Essas peças são posicionadas viradas para baixo em cima de outras peças, geralmente durante a preparação. Esses são os obstáculos mais comuns encontrados e seguem as regras abaixo.

🏴 Os obstáculos são intransponíveis (veja Definições de Mapa na pág. 58).

🏴 Quando um encontro usa peças como obstáculos, seu diagrama da preparação indicará onde essas peças serão posicionadas usando um hexágonos vermelhos para mostrar seu formato e posicionamento. *Nota:* Alguns encontros incluem peças marcadas em azul para distinguir melhor quais peças são necessárias para formar o mapa de batalha. As peças azuis não têm quaisquer efeitos ou regras especiais.

Alguns encontros usam outros tipos de componentes como obstáculos especiais. Esses obstáculos são únicos e seguem as regras descritas pelo encontro.



Confronto

Em uma batalha de confronto, o mapa é composto por 2 ou mais peças posicionadas durante a preparação (alguns confrontos também usam peças adicionais como obstáculos, veja na pág. 70). Diferentemente de outras peças de mapa, a peça de confronto não é marcada por ícones. Em vez disso, esses ícones são fornecidos pelo diagrama da preparação do encontro de confronto, o que aparece em etapas de missões ou cartas de encontro. O tapete de confronto é dupla-face, e ambos os lados podem ser usados de acordo com o que parecer mais temático para o seu local atual.

RESERVA DE INIMIGOS EM CONFRONTOS

Os confrontos usam uma reserva de inimigos (RI) geral para povoar inimigos durante a preparação. O número máximo de inimigos que podem ser comprados e mobilizados depende da RI e dos hexágonos de inimigo numerados no diagrama da preparação da batalha (veja Anatomia de um Encontro de Confronto na pág. 72 e Preparação de Confronto abaixo).

PREPARAÇÃO DE CONFRONTO

Siga estas regras para as etapas 1 a 3 da Preparação da Batalha (veja na pág. 57); enquanto faz isso, consulte o diagrama da preparação do confronto.

- 1. Monte o Mapa de Batalha:** Posicione a peça de confronto ou quaisquer outras peças na área de jogo conforme indicado pelo encontro.
- 2. Posicione as Fichas de Espólio:** Posicione as fichas de espólio nos hexágonos indicados pelo diagrama da preparação do confronto. Certifique-se de que cada ficha esteja com o lado certo para cima, dependendo se for um espólio  ou .
- 3. Mobilize os Inimigos:** Calcule uma reserva de inimigos (RI). Em seguida, compre e mobilize cada ficha de inimigo para o próximo hexágono numerado, conforme indicado pelo diagrama, começando pelo Hexágono 1, até que todos os inimigos sejam mobilizados para esse encontro. Compre o inimigo de nível mais alto possível sem exceder a RI, subtraindo o valor do nível dele da RI e depois mobilize a ficha dele com o nível correspondente virado para cima. Se o diagrama não indicar mais nenhum hexágono numerado que esteja desocupado, não mobilize mais inimigos. Quaisquer pontos restantes na RI após todos os hexágonos de inimigo serem ocupados não são usados.

Em seguida, siga as etapas 4 a 6 descritas na Preparação da Batalha (veja na pág. 57).

Anatomia de um Mapa de Confronto

- 1. Peça de Entrada:** Conecte esta peça à peça de confronto ao preparar o encontro. Em seguida, mobilize cada aventureiro para esta peça, começando pelo aventureiro com o marcador de primeiro jogador.
- 2. Peça de Confronto:** Esta peça é quase sempre utilizada; a posição da peça de entrada varia. Povoie esta peça com inimigos e espólios (se houver), conforme indicado no diagrama da preparação do encontro de confronto.



Anatomia de um Encontro de Confronto

1. **Diagrama da Preparação do Confronto:** Este é um diagrama da peça de confronto e é marcado pelos ícones e números usados para preparar a batalha. Se um encontro tiver várias opções , cada uma usa a mesma preparação de confronto, a menos que seja dito o contrário.
2. **Hexágonos de Inimigo:** Inimigos são comprados e mobilizados para estes hexágonos numerados, começando pelo Hexágono 1 e continuando em ordem ascendente até que o valor da RI seja usado completamente ou até que todos os hexágonos de inimigo estejam preenchidos (veja Reserva de Inimigos na pág. 54).
3. **Hexágonos de  e de **: Fichas de espólio comum () ou lendário () são posicionadas nestes hexágonos (veja Fichas de Espólio na pág. 68).
4. **Peça de Entrada:** Isto indica onde a peça de entrada deve ser conectada à peça de confronto.
5. **Hexágonos Intransponíveis:** Estes hexágonos vermelhos são intransponíveis (veja na pág. 58). Cubra cada área de hexágonos vermelhos com uma peça virada para baixo que corresponda ao formato dessa área (veja Definições de Mapa na pág. 58).
6. **Objetivo:** Este é o objetivo que precisa ser concluído para ser bem-sucedido nesse confronto (veja Objetivos de Batalha na pág. 86), ele está agrupado em uma caixa junto com o modificador de desafio (veja abaixo). Se um encontro tiver 1 caixa de objetivo e várias opções , cada uma usa o mesmo objetivo e modificador.
7. **Modificador de Desafio para 3/4J:** Alguns confrontos adicionam um efeito especial para escalar a dificuldade para grupos maiores. O modificador permanece ativo até o fim do encontro, a menos que seja especificado o contrário. O modificador pode envolver adicionar PS a inimigos, aumentar os atributos deles ou até virar suas fichas para níveis mais altos.



Exemplo de Preparação de Confronto

Ryan e Shannon decidem jogar o encontro introdutório Fuga da Prisão para determinar as escolhas de classes de seus aventureiros. Eles preparam a batalha conforme descrito na seção de encontro do Confronto Fuga da Prisão (veja nas págs. 92 a 94).

1. Conforme instruído pelo encontro introdutório Fuga da Prisão, os jogadores posicionam as fichas de inimigo de nível 1 indicadas — Bandido Alto Elfo, Bandido Argoniano, Filhote de Repugnante, Esqueleto e Spriggan — na bolsa de inimigos de nível 1/5, deixando todas as outras fichas de inimigo de lado.
2. Os jogadores conectam a peça de confronto à peça de entrada conforme indicado. Após posicionar as peças, eles posicionam uma ficha de espólio comum (👜) no hexágono de espólio indicado pelo diagrama.
3. Há 2 aventureiros, e o Contador de XP está ajustado em 1, então o valor da reserva de inimigos (RI) é 2. Os jogadores compram 2 inimigos de nível 1 da bolsa de inimigos e os mobilizam para os hexágonos numerados no diagrama. Primeiro, eles compram um Bandido Alto Elfo e o mobilizam para o Hexágono 1. Em seguida, eles compram um Bandido Argoniano e o mobilizam para o Hexágono 2.
4. Os jogadores decidem entregar o marcador de primeiro jogador a Shannon.
 - a. Primeiro, Shannon mobiliza a ficha de aventureira Argoniana dela, para o hexágono mais ao norte da primeira coluna da peça de entrada (que tem 2 hexágonos). Ela também mantém o estilo de batalha dela em arma leve (🔪), de modo que ela possa usar os dados de perícia de Uma Mão e Escudo dela.
 - b. Em seguida, Ryan mobiliza a ficha de aventureiro de Elfo Sombrio dele para o hexágono mais ao norte da segunda coluna da peça de entrada (que tem 3 hexágonos). Ele mantém o estilo de batalha dele em ✨ para poder usar os dados de perícia de Cajado da Destruição dele.
5. Os jogadores ajustam o Contador de Rodadas para 1. Eles estão prontos para começar a primeira batalha de confronto deles!

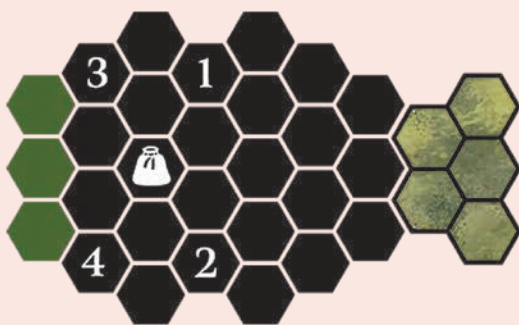


Diagrama da preparação de confronto



Configuração do mapa de confronto



Estilo de batalha de Ryan

Estilo de batalha de Shannon

Incursão

As batalhas de incursão representam os aventureiros desbravando um espaço labiríntico desconhecido. Em uma batalha de incursão, o mapa é composto por várias peças marcadas por ícones. Estes ícones interagem com as cartas de incursão e são usados como pontos de referência quando peças adicionais são reveladas (veja Exploração em Incursões na pág. 77). Os aventureiros se movem pela incursão, explorando novas câmaras, destrancando espólios e recebendo fragmentos celestiais — pedaços de Mágicka cristalizada que são usados para monitorar o progresso do grupo.

RESERVA DE INIMIGOS EM INCURSÕES

A reserva de inimigos é calculada seguindo as regras na pág. 54, mas, ao contrário de outros modos de batalha, ela não é calculada uma vez no começo da batalha, mas para cada peça individual, conforme essa peça é explorada. Cada carta de incursão possui uma escala de desafio, o que indica o número máximo de inimigos que podem ser comprados para uma peça revelada e os níveis máximos deles. A quantidade de inimigos que é realmente mobilizada depende da RI disponível, da escala de desafio da carta comprada e da quantidade de hexágonos ♥ na peça revelada. O procedimento para mobilização de inimigos em uma incursão é descrito em Exploração em Incursões nas págs. 77 e 78.

PREPARAÇÃO DA INCURSÃO

Siga estas regras para as etapas de 1 a 3 da preparação da batalha (veja na pág. 57).

1. Monte o Mapa de Batalha: Organize as peças de incursão por formato em pilhas separadas, mantendo-as viradas para baixo. Em seguida, posicione a peça de entrada na área de jogo (deixando bastante espaço para expandir o mapa).

► Algumas províncias usam regras de preparação adicionais para incursões. Consulte a seção de Incursões na parte da frente do compêndio para as regras especiais.

2. Posicione as Fichas de Espólio: Nenhuma ficha de espólio é posicionada. Elas são posicionadas conforme as peças adicionais são exploradas (veja na pág. 77).

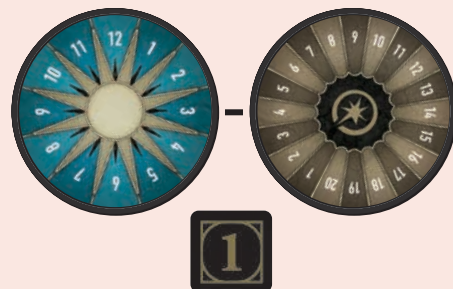
3. Mobilize os Inimigos: Nenhuma ficha de inimigo é mobilizada. Elas são mobilizadas conforme as peças adicionais são exploradas (veja na pág. 77).

Em seguida, siga as etapas 4 a 6 descritas na Preparação da Batalha (veja na pág. 57).

Exemplo de Preparação de Incursão

Os jogadores seguem para a Fase de Encontro para preparar a batalha de incursão (veja na pág. 57).

- Os jogadores organizam as peças de incursão em pilhas separadas. Em seguida, eles posicionam a peça de entrada na borda da área de jogo, com o ícone  virado para o meio da área de jogo.
- Para esta batalha, os jogadores decidem entregar o marcador de primeiro jogador a Ryan.
 - Ryan mobiliza a ficha de aventureiro Elfo Sombrio dele para o hexágono de cima da coluna direita. Ele muda para o estilo .
 - Shannon mobiliza a ficha dela em seguida. Ela mobiliza a ficha dela para o hexágono de baixo na coluna esquerda. Ela já está no estilo de batalha , então ela não o muda. Ela decide usar a Salada de Melão de Bravil dela para fornecer a si mesma 3 de tenacidade, descartando a carta em seguida (veja Cartas de Item na pág. 28). Isso leva Shannon a 5 de tenacidade, que é o máximo. Não há unidades de companheiro para os jogadores mobilizarem.
- Os jogadores ajustam o Contador de Rodadas para 1. A batalha está pronta para começar.



Estilo de batalha de Ryan



Estilo de batalha de Shannon

Anatomia de um Mapa de Incursoção

1. **Peça de Entrada:** Posicione esta peça enquanto prepara o encontro. Em seguida, mobilize o grupo para esta peça, começando pelo aventureiro com o marcador de primeiro jogador e seguindo em sentido horário ao redor da mesa.
2. **Peças de Incursoção:** Estas são as peças que são conectadas ao mapa através da exploração.
3. **Hexágonos de Conexão:** Cada peça tem 1 ou mais hexágonos  que são usados para conectar outras peças ao mapa (veja Exploração em Incursoções na pág. 77). A primeira peça de incursão deve ser conectada de modo que apenas 1 de seus hexágonos  esteja adjacente aos dois hexágonos  da entrada — que dividem um único ícone  situado na linha entre os dois.
4. **Hexágono **: Algumas peças têm hexágonos com um ícone de . Quando uma carta de incursão é comprada, ela mostra um ícone para cada espólio comum () ou lendário () presente na peça revelada. Posicione as fichas de espólio do tipo apropriado nos ícones  da peça até que todos os espólios mostrados na carta de incursão estejam posicionados ou até que não haja mais ícones  na peça (veja Exploração em Incursoções na pág. 77).
5. **Hexágono **: Estes são os hexágonos para onde os inimigos podem ser mobilizados quando a peça é povoada. Quando uma carta de incursão é comprada, ela indica quantas fichas de inimigo são compradas no total. Os inimigos são, então, comprados das bolsas de inimigos apropriadas e mobilizados para os hexágonos  desocupados da peça revelada (veja Exploração em Incursoções na pág. 77).



Mapa de incursão durante a partida.

Anatomia de uma Carta de Incursão

As cartas de incursão são usadas para explorar peças durante batalhas de incursão e incluem os seguintes elementos:

1. Fragmento Celestial (🌌): Cada ícone indicado na parte de cima de uma carta de incursão é um fragmento celestial. Os fragmentos celestiais não aparecem em todas as cartas de incursão, mas uma incursão é totalmente explorada quando todos os seus fragmentos celestiais foram obtidos.

- ▶ São necessários 3 fragmentos celestiais para explorar totalmente uma incursão, a menos que o encontro especifique o contrário.
- ▶ Em incursões com o objetivo Descobrir, cada fragmento celestial que o grupo obtém vale 1 XP durante a Fase de Recompensas, sendo a incursão concluída com sucesso ou não (veja Objetivos de Batalha na pág. 86).

2. Nome.

3. Formato da Peça: Este é o formato da peça que é comprada e revelada para essa câmara.

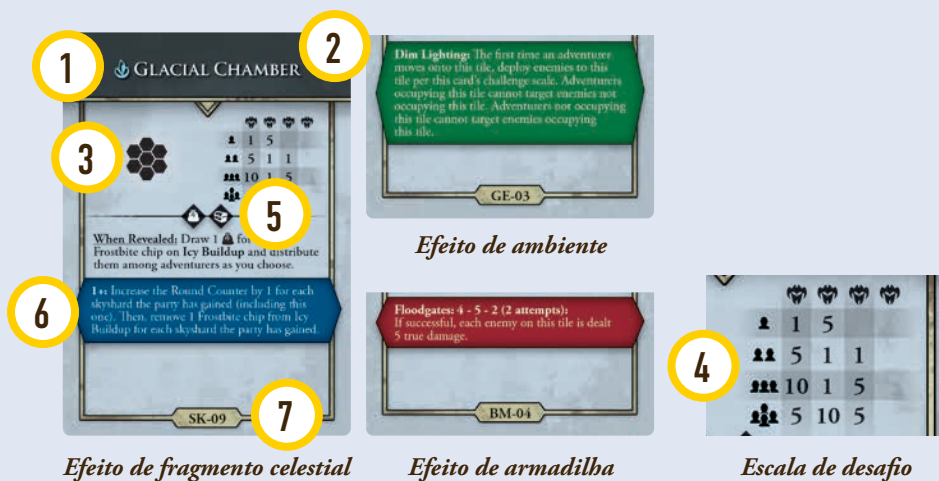
4. Escala de Desafio: Esta tabela indica o nível de cada ficha de inimigo que pode ser comprada e mobilizada para a peça revelada de acordo com o número de aventureiros no encontro. O uso da escala de desafio para mobilizar inimigos é explicado em detalhes na etapa Mobilize os Inimigos de Comprando Cartas e Peças na pág. 78.

5. Espólios: Os ícones 🏠 e 📦 acima do texto dos efeitos indicam a quantidade de fichas de espólio de cada tipo que são posicionadas nos hexágonos 🏠 da peça revelada para esta carta.

6. Texto dos Efeitos: Esta área descreve os efeitos ativados ou permanentes da carta para a peça revelada ou para a incursão como um todo. As cartas de incursão podem ter até 2 efeitos nelas: um efeito Quando Revelada e 1 de 3 outros tipos de efeitos:

- ▶ **Quando Revelada:** Estes efeitos são resolvidos enquanto a peça da carta é conectada e povoada. Se parte do efeito só puder ser resolvido após a peça ser povoada, ele será resolvido depois. Após o efeito ser resolvido, se essa carta não tiver efeitos adicionais (armadilha, fragmento celestial ou ambiente), ela será descartada. A menos que seja dito o contrário, efeitos do tipo Quando Revelada são resolvidos contra o aventureiro que revelou a carta. Se a carta for descartada porque uma peça de incursão não pode ser posicionada, não resolve o efeito dela.
- ▶ **Armadilha (Vermelho):** Esta carta é posicionada ao lado da peça até que um aventureiro se mova para (ou seja posicionado em) um dos hexágonos da peça. Em seguida, esse aventureiro deve realizar um teste de arrombamento contra a armadilha (veja Armadilhas na pág. 80 e Arrombamento na pág. 68). Após resolver a armadilha, ele descarta a carta.
- ▶ **Fragmento Celestial (Azul):** Esta carta é posicionada ao lado da peça até que um aventureiro se mova para ela. Em seguida, o grupo recebe a quantidade de ícones de fragmentos celestiais (🌌) nesta carta e resolve o efeito correspondente à quantidade de fragmentos celestiais que o grupo obteve (incluindo os fragmentos celestiais desta carta). Se esta câmara tiver um efeito de fragmento celestial, ela é ativada quando o fragmento celestial é obtido e é **resolvida contra o aventureiro que se moveu para essa peça**, a menos que seja especificado o contrário. Os aventureiros devem manter esta carta por perto após obter seus fragmentos celestiais para monitorar o total recebido por esta incursão.
- ▶ **Ambiente (Verde):** Esta carta é posicionada ao lado da peça e representa um efeito contínuo na peça pelo restante da incursão.

7. Código da Província e Numero da Carta: Este código indica se uma carta de incursão é do conjunto geral ou se está associada a uma província específica de Tamriel.



EXPLORAÇÃO EM INCURSÕES

Durante uma incursão, os aventureiros exploram o mapa de batalha interagindo com os hexágonos  do mapa. Quando um aventureiro explora um hexágono, ele compra uma carta de incursão e revela uma nova peça para conectar ao mapa. Conforme as peças são conectadas, o mapa se expande e hexágonos de conexão  adicionais surgem para serem explorados.

Um aventureiro pode ativar a exploração de um hexágono de 2 maneiras:

🌀 **Ocupando um Hexágono Explorável:** Durante o turno dele, um aventureiro pode escolher ativar uma exploração quando se move para ou é posicionado em um hexágono explorável ou quando ele começa o turno nesse hexágono. O aventureiro pode continuar uma ação de movimento que foi interrompida para essa exploração. Explorar desta maneira não é considerado uma ação de explorar. Note que as unidades de companheiro não podem explorar hexágonos (veja Companheiros na pág. 90).

🌀 **Realizando uma Ação de Explorar:** Um aventureiro também pode ativar uma exploração ao realizar uma ação de explorar selecionando como alvo um hexágono explorável. Para realizar esta ação, escolha um hexágono explorável (veja abaixo) na sua visão e calcule a distância até esse hexágono. Se ele estiver dentro do alcance de movimento do aventureiro (de acordo com o Vigor), uma exploração desse hexágono é ativada.

Hexágonos Exploráveis

Um hexágono com um ícone  é um hexágono explorável se as condições a seguir forem válidas:

🌀 Ele é um hexágono de borda, o que significa que pelo menos 1 de suas bordas não está compartilhada com outra peça.

🌀 Ele ainda não foi explorado. Um hexágono  é explorado se estiver adjacente a um hexágono  de outra peça. Note que certos efeitos podem fazer com que peças sejam removidas, de modo que um hexágono explorado anteriormente possa ser explorável novamente.

🌀 Nem todos os fragmentos celestiais foram comprados para o encontro atual (veja Fragmentos Celestiais na pág. 78). Após todos os fragmentos celestiais serem comprados para uma incursão, essa incursão estará totalmente explorada.

Um hexágono é explorável independentemente de estar ocupado ou não.

Comprando Cartas e Peças

Quando o seu aventureiro ativa a exploração de um hexágono, você compra uma carta de incursão, conectando a peça indicada e povoando-a com inimigos e espólios. Cartas de incursão e peças

de incursão são combinadas para criar situações únicas em cada incursão, geralmente afetando como várias fichas são posicionadas, o posicionamento de uma peça ou como os aventureiros interagem com uma peça. Ao comprar uma carta de incursão, siga estas etapas:

1. Compre uma Peça: Compre uma peça correspondente ao formato indicado na carta de incursão. Se nenhuma peça com este formato estiver disponível para compra, coloque esta carta virada para baixo junto de outras cartas de fragmento celestial que você obteve neste encontro e considere-a como um ícone de fragmento celestial que você obteve para a conclusão desta incursão. Esta exploração termina; não compre outra carta de incursão ou resolva qualquer texto na carta de incursão comprada. O hexágono permanece explorável, mas você deve ativar outra exploração para comprar outra carta. **Nota:** Se você ativou esta exploração ao se mover para esse hexágono, você deve se mover para fora e de volta para ele para ativar outra exploração nele neste turno.

2. Ative Efeitos: Leia o texto da carta de incursão e ative quaisquer efeitos Quando Revelada ou outros efeitos imediatos, conforme instruído.

3. Conecte a Peça: Alinhe as bordas do hexágono da peça revelada de modo que 1 de seus hexágonos  esteja adjacente ao hexágono sendo explorado. Quando posicionada, a peça revelada não pode se sobrepor a outras peças. As outras regras de posicionamento são as seguintes:

▶ Ambos os hexágonos  devem se tocar ao longo de uma borda em comum. Você pode mudar ou rotacionar uma peça revelada para uma orientação à sua escolha, mas os hexágonos dos dois ícones devem se tocar. Contanto que esta exigência seja atendida, a peça pode ser posicionada de modo que ela esteja adjacente a outras peças previamente conectadas.

▶ Uma peça deve estar conectada de modo que pelo menos 1 de seus hexágonos  permaneça explorável, se possível. A primeira peça de incursão posicionada deve ser conectada à peça de entrada de modo que apenas 1 de seus hexágonos  esteja adjacente aos dois hexágonos  da entrada (que compartilham um mesmo ícone ).

▶ Se a peça revelada não puder ser conectada sem se sobrepor a outras peças, descarte esta carta e devolva a peça para parte de baixo da sua pilha de peças não exploradas. Esta exploração termina, mas o hexágono permanece explorável se ainda houver fragmentos celestiais a serem comprados para o encontro (veja Fragmentos Celestiais na pág. 78). **Nota:** Se você ativou esta exploração ao se mover para esse hexágono, você deve se mover para fora e de volta para ele para ativar outra exploração nele neste turno.

Após a peça ser posicionada, ela é considerada conectada a cada outra peça com a qual ela compartilha um hexágono adjacente, independentemente de esses hexágonos possuírem ícones de  ou não.

4. Posicione os Espólios: Posicione o máximo das fichas de espólio indicadas na carta de incursão que você puder. Posicione as fichas  (se houver) antes das fichas . Comece posicionando fichas de espólio no hexágono  mais distante do hexágono  que foi explorado para revelar essa peça. Posicione cada espólio adicional no próximo hexágono  mais próximo; se 2 hexágonos  estiverem a uma mesma distância, você pode escolher o hexágono. Se houver mais espólios na carta de incursão do que hexágonos  na peça, os espólios restantes não são posicionados.



5. Mobilize os Inimigos: Compre e mobilize quantas fichas de inimigo puder de acordo com a RI da peça revelada, a escala de desafio e os ícones ♡ na peça revelada (veja Reserva de Inimigos em Incursoes na pág. 74 e Anatomia de uma Carta de Incurso na pág. 76). Comece mobilizando inimigos para o hexágono ♡ mais distante do hexágono ♡ que foi explorado para revelar esta peça. Mobilize cada inimigo adicional para o próximo hexágono ♡ mais distante; se 2 hexágonos ♡ estiverem a uma mesma distância, você pode escolher o hexágono. Pare de mobilizar inimigos quando a RI for usada completamente, quando todos os inimigos indicados na carta de incursão estiverem mobilizados ou quando nenhum hexágono ♡ desocupado restar na peça revelada (mesmo se a RI ainda tiver pontos restantes). Ao mobilizar inimigos, use a escala de desafio da seguinte maneira:

- ▶ O lado esquerdo de cada fileira mostra um ícone com o número de aventureiros no grupo.
- ▶ Cada espaço com um valor numérico à direita do ícone de aventureiros é um inimigo que deve ser comprado, se possível, e o nível máximo desse inimigo. Se o nível indicado for maior que a RI restante, compre o inimigo de maior nível possível sem exceder a RI.
- ▶ Cada ficha de inimigo é comprada da esquerda para a direita ao longo da fileira apropriada. O nível de cada inimigo é subtraído da RI. Em seguida, esse inimigo é mobilizado para 1 dos hexágonos ♡ da peça.
- ▶ Se houver mais inimigos na escala de desafio do que hexágonos ♡, os inimigos restantes na escala de desafio não serão mobilizados. Se a RI for completamente usada, nenhum inimigo a mais será mobilizado, mesmo se ainda houver inimigos na escala de desafio.

6. Posicione a Carta: Se a carta tiver um ícone de fragmento celestial, um efeito de ambiente ou uma armadilha que se aplica à peça revelada, posicione-a virada para cima ao lado da peça dela. Caso o contrário, descarte-a.

Fragmentos Celestiais

Fragmentos celestiais são pedaços de Mágicka Aetérica que caíram em Nirm. Você pode encontrá-los espalhados por toda Tamriel, especialmente em locais escondidos. Eles são representados como ícones em algumas cartas de incursão, que identificam a peça revelada por essa carta como um local com um fragmento celestial (veja Anatomia de uma Carta de Incurso na pág. 76). Uma incursão é totalmente explorada quando todos os fragmentos celestiais dela foram revelados e obtidos. A menos que o encontro especifique o contrário, são necessários 3 fragmentos celestiais. Isso pode ser qualquer combinação de ícones de fragmento celestial obtidos em cartas de incursão viradas para cima ou cartas de incursão viradas para baixo consideradas como fragmentos celestiais.

Recebendo Fragmentos Celestiais

Quando um aventureiro se move para um hexágono em uma peça com um fragmento celestial, ele imediatamente obtém os fragmentos celestiais dessa peça e resolve o efeito de fragmento celestial dela; isso interrompe a ação do aventureiro, mas não a termina, assim como um teste de arrombamento (veja Anatomia de uma Carta de Incurso na pág. 76).

Posicione a carta de fragmento celestial ao lado do texto do encontro de incursão para indicar a quantidade total que o grupo obteve. Algumas cartas podem fornecer mais do que 1 fragmento celestial. Se esses fragmentos celestiais excederem o máximo para a incursão atual, eles serão ignorados.



Exemplo de Exploração

Continuando o exemplo de Preparação de Incursão (na pág. 74), conforme a primeira rodada da batalha começa, os jogadores não têm habilidades para ativar. Esta não é uma rodada de fadiga, então nenhum dos aventureiros recebe sobrefadiga, nem receberia dano de sobrefadiga se tivesse alguma em suas trilhas de recarga. Os aventureiros jogam seus turnos individuais.

Ryan tem o marcador de primeiro jogador, então ele é o primeiro na ordem de turno.

Começo do Turno e Exploração

No começo do turno dele, Ryan está no estilo de batalha mágico (☼), então ele ativa a habilidade inata da classe de Feiticeiro dele para receber 1 de tenacidade, levando ele a um total de 5.

Em seguida, Ryan está ocupando 1 dos hexágonos exploráveis da peça de entrada (que compartilham um ícone 🏠), então ele decide ativar uma exploração. Isso não é uma ação porque ele começou o turno dele em um hexágono explorável (veja Exploração em Incursões na pág. 77).

1. Ryan compra a carta do topo do baralho de incursão, que é a Câmara de Esporos. Ela mostra uma peça de 3 hexágonos. Ele compra uma peça correspondente ao formato indicado na carta Câmara de Esporos.
2. A carta tem 2 textos de efeito:
 - a. O efeito Quando Revelada da carta é resolvido imediatamente. Cada aventureiro deve drenar um dado de perícia de Combate de qualquer lugar de seu tapete de aventureiro ou receber um dado de condição de Perdição. Ryan decide que pode ficar com um dado de Combate a menos para esta batalha, então ele o remove do espaço dele e o coloca no guia de referência de raça dele. Shannon adiciona o dado de condição, com o ícone de Perdição para cima, ao espaço mais à esquerda disponível na trilha de recarga dela.
 - b. A carta também tem uma caixa de efeito azul de fragmento celestial. Os efeitos numerados nessa caixa serão ativados mais tarde, quando um aventureiro se mover para 1 dos hexágonos desta peça e obtiver o único fragmento celestial (☼) da câmara.
3. Ryan conecta a peça à peça de entrada. Ele nota que precisa conectá-la de modo que apenas 1 de seus hexágonos 🏠 esteja adjacente aos dois hexágonos 🏠 da peça de entrada (veja “Conecte a Peça” em Comprando Cartas e Peças na pág. 77).
4. A carta não tem espólios 🏠 ou 🏠, então nenhum é colocado no hexágono da peça que tem um ícone de 🏠 e de 🏠.
5. A escala de desafio da carta mostra um único inimigo de nível 1 na sua fileira de 2 aventureiros (👤👤). Com 2 aventureiros e 4 XP no Contador de XP, o grupo calcula uma RI de 8, mas o nível máximo de inimigo que pode ser mobilizado é 1, por causa da escala de desafio. Então, os aventureiros compram e mobilizam uma Spriggan de nível 1 para o hexágono dessa peça que tem os ícones 🏠 e 🏠 nele. Apesar da RI não ter sido usada completamente, nenhum inimigo a mais é mobilizado porque não há mais nenhum na escala de desafio da carta e também não há mais nenhum ícone de 🏠 na nova peça.
6. Ryan posiciona a carta virada para cima ao lado da nova peça, porque ela ainda possui um ícone de fragmento celestial não obtido.

A peça está conectada, então a exploração foi resolvida. Durante a próxima etapa de Ações de Aventureiro de Ryan, ele também pode explorar o hexágono 🏠 explorável da Câmara de Esporos movendo-se para esse hexágono ou realizando uma ação de explorar.



Dica: Espaço na Mesa e Incursões

É recomendável que você deixe o máximo de espaço disponível possível no centro da área de jogo quando jogar uma incursão. Uma incursão pode tomar um espaço considerável na mesa. Se você ficar sem espaço durante uma incursão, você pode fazer um dos seguintes:

- ❏ Mover todas as peças já reveladas para liberar espaço para a próxima peça, mantendo as peças conectadas na sua configuração atual. Isso funciona melhor mais para o final de uma incursão, quando poucas peças ainda precisam ser conectadas.
- ❏ Posicionar a peça revelada em outra parte da mesa com mais espaço; em seguida, marque os hexágonos conectados nela e na peça explorada com marcadores de superfície não utilizados. Isso requer uma leitura cuidadosa do mapa e funciona melhor se apenas uma área das peças estiver marcada dessa maneira.

ARMADILHAS

As armadilhas representam efeitos prejudiciais mecânicos ou mágicos. Elas aparecem em caixas vermelhas em várias cartas de incursão (veja na pág. 76). As armadilhas têm os seguintes elementos:

- ❏ Um nome.
- ❏ Um código de dificuldade (veja Arrombamento na pág. 68).
- ❏ Um texto descrevendo o efeito resolvido.

Durante o turno dele, o aventureiro deve ativar uma armadilha quando entra no hexágono de uma peça com um efeito de armadilha, movendo-se para esse hexágono ou sendo posicionado nele. Os inimigos e companheiros não ativam armadilhas, mas podem ser afetados por armadilhas se isso for especificado pelo texto dela.



Uma armadilha em uma carta de incursão.

Sequência da Armadilha

Quando uma armadilha é ativada, siga as etapas abaixo para resolvê-la. O teste de arrombamento e o efeito da armadilha devem ser resolvidos antes de quaisquer outros efeitos que seriam ativados por um aventureiro se movendo para esse hexágono, como uma tentativa de destrancar um espólio.

1. O aventureiro que ativou a armadilha deve realizar um teste de arrombamento contra o código de dificuldade da armadilha (veja Arrombamento na pág. 68).
2. Resolva o efeito da armadilha. O efeito de uma armadilha especificará se é ativado quando o teste de arrombamento é bem-sucedido ou malsucedido. Assim que o efeito de uma armadilha é resolvido, ela se torna inativa e não pode ser ativada novamente, a menos que seja especificado o contrário.
 - ❏ Se a armadilha estiver em uma carta sem efeitos restantes para resolver, descarte a carta.
 - ❏ Se a armadilha não especificar as unidades afetadas, sua habilidade será resolvida apenas contra o aventureiro que a ativou. Se a armadilha for resolvida contra várias unidades, resolva-a para cada uma na ordem escolhida pelo aventureiro que ativou a armadilha.

Masmorra

Em uma batalha de masmorra, o mapa é preparado previamente, mas é composto de várias peças, o que pode incluir peças de incursão ou a peça de confronto. Entretanto, a masmorra ignora os ícones impressos nas peças. Em vez disso, os inimigos e outros componentes são povoados seguindo o diagrama da preparação e as regras específicas da masmorra, que aparecem no compêndio da província.

RESERVA DE INIMIGOS EM MASMORRAS

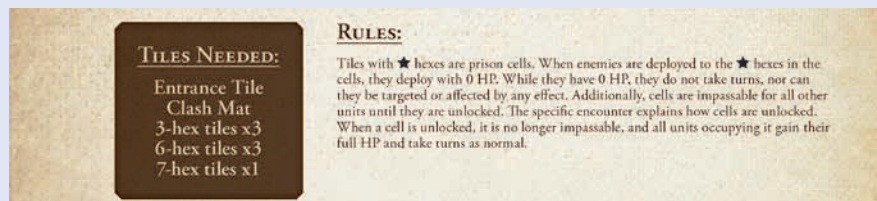
As masmorras usam uma reserva de inimigos geral para povoar os inimigos na preparação, como os confrontos fazem. O número máximo de inimigos que podem ser comprados e mobilizados depende da RI e dos hexágonos de inimigo numerados no diagrama da preparação da masmorra (veja Anatomia de um Encontro de Masmorra na pág. 81 e Preparação de Masmorra na pág. 82).

Anatomia de um Encontro de Masmorra

1. Objetivo da Batalha: Este é o objetivo que precisa ser concluído para ser bem-sucedido nesta masmorra (veja Objetivos de Batalha na pág. 86). Observe que ele é específico para cada encontro que se passa nessa masmorra e é descrito em seu texto de encontro, não no mapa da masmorra no compêndio da província.



2. Regras da Masmorra: Isso aparece na parte de cima da seção da masmorra no compêndio da província dela. Ela lista as peças necessárias para montar o mapa e descreve regras especiais para um encontro na masmorra.



3. Diagrama da Preparação da Masmorra: Isso aparece dentro da seção da masmorra no compêndio da província dela. Ele mostra o formato de cada peça usada, o desenho do mapa quando montado e, em alguns casos, rótulos para áreas específicas. Ele é marcado pelos seguintes caracteres e ícones que são usados com o encontro durante a preparação.

- Peça de Entrada:** Isso mostra em qual peça conectar a peça de entrada.
- Hexágonos com Letras:** Cada encontro descreve como estes hexágonos são usados. Eles são normalmente usados para posicionar unidades de objetivo, mas também podem representar locais interativos (como pontos de transporte entre seções do mapa).
- Hexágonos Numerados:** A maioria dos encontros usa uma reserva de inimigos para comprar inimigos de uma bolsa e mobilizá-los para estes hexágonos numerados, começando pelo Hexágono 1 e seguindo em ordem ascendente.
- Hexágono de Estrela:** Estes hexágonos não têm uma regra inerente, mas cada encontro descreve se e como eles são usados. Eles podem ser usados para posicionar unidades ou para representar outros locais interativos.
- Hexágonos de Espólio** ou : Uma ficha de espólio do tipo apropriado é posicionada em cada um destes hexágonos (veja Fichas de Espólio na pág. 68).





Preparação da Masmorra

Siga estas regras para as etapas 1 a 3 da preparação da batalha (veja na pág. 57); enquanto faz isso, consulte o diagrama da preparação da masmorra.

- 1. Monte o Mapa de Batalha:** Monte o mapa da masmorra posicionando cada peça na área de jogo conforme indicado no diagrama da preparação da masmorra.
- 2. Posicione as Fichas de Espólio:** Posicione cada ficha de espólio nos hexágonos indicados pelo diagrama da preparação da masmorra.
- 3. Mobilize os Inimigos:** Primeiro, mobilize cada unidade de objetivo (ou outro componente) especificado pelo texto do encontro para os hexágonos indicados no diagrama da preparação da masmorra. Em seguida, mobilize inimigos para os hexágonos numerados e para os hexágonos especiais, conforme descrito abaixo.

► **Hexágonos Numerados:** Calcule uma reserva de inimigos (RI). Compre e mobilize o inimigo de maior nível possível dentro da RI para o próximo hexágono numerado, conforme indicado no diagrama, começando pelo Hexágono 1. Subtraia o nível de cada inimigo da RI após ele ser comprado e mobilize a ficha dele com o nível correspondente virado para cima. Continue mobilizando inimigos até que a RI calculada seja completamente usada ou até que o diagrama não indique mais hexágonos que estejam desocupados. Quaisquer pontos restantes na RI após todos os hexágonos de inimigo serem ocupados não são usados.

► **Hexágonos Especiais:** Mobilize cada inimigo (ou outro componente) especificado pelo texto do encontro para os hexágonos com estrelas ou letras indicados no diagrama da preparação da masmorra. Se houver vários hexágonos com estrelas ou letras para onde um inimigo pode ser mobilizado, o grupo escolhe o hexágono. Se você for instruído a calcular outra reserva de inimigos para mobilizar esses inimigos, siga as mesmas restrições que as dos hexágonos numerados acima.

Em seguida, siga as etapas 4 a 6 descritas na Preparação da Batalha (veja na pág. 57).

Exemplo de Preparação de Masmorra

Durante uma sessão de jogo diferente, o grupo de Josh e Melonie move seu marcador para a Prisão de Rosa Negra para concluir a Etapa de Missão B13 da sua missão de guilda da Brigada da Rosa Negra. Isso inicia a Etapa de Missão C14 e ativa um encontro de missão com uma batalha de masmorra, então os jogadores seguem para a preparação da batalha.

1. Primeiro, os jogadores posicionam cada peça de acordo com o desenho indicado pelo diagrama da preparação da Prisão de Rosa Negra na página 45 do compêndio de Black Marsh.
2. Os jogadores posicionam 3 fichas de espólio  nos hexágonos indicados.
3. Os jogadores posicionam as unidades de objetivo e outras descritas nas instruções especiais de preparação do encontro. Eles mobilizam a unidade de missão, Zirik, para o Hexágono A sem fichas de PS abaixo dele. Em seguida, eles procuram o Necromante Alto Elfo de nível 10 na bolsa de inimigos e o mobilizam para o Hexágono B com o valor total de fichas de PS abaixo dele.
4. Os jogadores calculam uma reserva de inimigos para povoar os hexágonos numerados.
 - a. Este é o encontro de batalha final da missão de guilda do grupo. Então, em vez de usar o valor no Contador de XP deles, os jogadores consultam as tabelas de dificuldade de fim da sessão para o valor de RI dela (veja na pág. 56). Esta é a primeira sessão do grupo, eles estão jogando na dificuldade Adepto e são 2 aventureiros, então o valor da RI para esta batalha é de 32 (16 XP).
 - b. Nem Zirik nem o Necromante Alto Elfo são subtraídos da reserva de inimigos porque Zirik, uma unidade de missão, não possui um valor de nível, e o Necromante Alto Elfo foi adicionado pelas instruções de preparação da masmorra e não faz parte da reserva de inimigos para os hexágonos numerados.
 - c. Os jogadores compram os seguintes inimigos e os mobilizam para os hexágonos numerados em ordem, o que gasta toda a RI:
 - Nível 20: Beemote Argoniano (Hexágono 1)
 - Nível 10: Algoz Imperial (Hexágono 2)
 - Nível 1: Bandido Rubraguarda (Hexágono 3)
 - Nível 1: Rasga-Asa (Hexágono 4)



d. Conforme instruído pelo encontro, os jogadores seguem comprando inimigos de nível 1 — sem custo para a RI — até que todos os 6 hexágonos numerados estejam ocupados.

Nível 1: Bandido Imperial (Hexágono 5)

Nível 1: Caranguejo da Lama (Hexágono 6)



5. Conforme instruído pelo encontro, os jogadores calculam uma segunda reserva de inimigos para povoar os hexágonos ★, que indicam peças de “cela”.

a. O grupo usa novamente uma RI de 32.

b. Os jogadores compram os seguintes inimigos e os mobilizam para os hexágonos ★. Eles devem mobilizar 1 inimigo para cada cela antes de poderem mobilizar outro inimigo para essa peça. As regras da Prisão de Rosa Negra também exigem que cada um destes inimigos mobilizados para uma cela não tenha fichas de PS debaixo deles. Os jogadores escolhem mobilizar os inimigos da seguinte maneira:

Nível 20: Arquimago Bretão (hexágono ★ mais ao norte da cela de 6 hexágonos)

Nível 10: Mercenário Rubraguarda (hexágono ★ mais ao sul da cela de 3 hexágonos oeste)

Nível 1: Bandido Elfo da Floresta (hexágono ★ mais ao sul da cela de 3 hexágonos sul)

Nível 1: Bandida Orc (hexágono ★ mais a oeste da cela de 3 hexágonos norte)



6. Os jogadores mobilizam seus aventureiros para a peça de entrada.
- Os jogadores decidem entregar o marcador de primeiro jogador a Josh, então ele mobiliza a ficha dele para o hexágono mais ao norte da peça de entrada. Ele decide mudar para o estilo de batalha ⚔.
 - Melonie é a próxima em sentido horário, então ela mobiliza a ficha dela em segundo para o hexágono mais ao norte da segunda coluna. Ela já está no estilo ⚔ e decide não mudar.
7. Os jogadores mobilizam os companheiros depois dos aventureiros. Eles têm 2 companheiros guerreiros de aluguel da segunda etapa desta missão, então eles mobilizam a Espoliadora Alto Elfa de nível 5 e o Espoliador Nortês de nível 5 para os hexágonos da peça de entrada adjacentes aos aventureiros.
8. Os jogadores ajustam o Contador de Rodadas para 1, e a batalha está pronta para começar!



Objetivos de Batalha

Para ter sucesso em uma batalha, os aventureiros devem concluir seu objetivo. As batalhas de confronto e de incursão geralmente têm um objetivo padrão de acordo com o tipo delas:

☞ **Conquistar:** O grupo deve derrotar ou de algum outro modo remover todos os inimigos do mapa de batalha. Este é o objetivo mais comum para confrontos e pode aparecer ocasionalmente em batalhas de masmorra.

☞ **Eliminar [X]:** Algumas batalhas se referem a uma unidade de objetivo específica. Essa é uma ficha de inimigo específica descrita no texto do encontro. Para alcançar o objetivo de Eliminação, a unidade (ou unidades) de objetivo especificada deve ser derrotada ou removida do mapa de batalha.

☞ **Investigar:** O grupo deve explorar totalmente o mapa de batalha obtendo **todos** os fragmentos celestiais exigidos. A quantidade padrão de fragmentos celestiais exigida é 3, apesar de o encontro poder especificar uma quantidade diferente. O encontro fracassará se o grupo não obtiver todos os fragmentos celestiais exigidos. Este é o objetivo mais comum para batalhas de incursão encontradas em missões de guilda.

☞ **Descobrir:** Similar ao objetivo de Investigação, o grupo deve explorar totalmente o mapa de batalha obtendo todos os fragmentos celestiais exigidos — por padrão 3 — e, em seguida, recuar com sucesso. Se o grupo recuar antes de explorar totalmente o mapa de batalha, o encontro fracassará. Ao contrário de outros objetivos, o grupo recebe XP de cada fragmento celestial que obteve na incursão — até o limite exigido por essa incursão — contanto que o grupo não seja inteiramente derrotado, o que no caso faria com que nenhuma XP fosse recebida. Isso é válido mesmo se o grupo recuar antes de obter todos os fragmentos celestiais exigidos (veja Recuando de uma Batalha na pág. 59).

As batalhas de confronto e de incursão também podem ter um objetivo especial que modifica ou até substitui um objetivo padrão. A batalha do encontro introdutório Fuga da Prisão tem justamente um objetivo especial desses (veja na pág. 92). As batalhas de Masmorra são únicas cada uma e normalmente têm seus próprios objetivos especiais, apesar de também poderem ter um objetivo padrão.

Fim da Batalha

Uma batalha termina após a rodada atual em que qualquer um dos eventos a seguir ocorra:

- ☞ O grupo alcança os objetivos do encontro.
- ☞ O grupo recua da batalha.
- ☞ Todos os aventureiros são derrotados.

Como a batalha termina após a rodada atual em que 1 desses eventos ocorre, a batalha não necessariamente termina imediatamente após o último inimigo ser derrotado, mesmo que o grupo tenha um objetivo de Conquistar.

LIMPEZA DE FIM DA BATALHA

Após uma batalha terminar (com sucesso ou não), siga as etapas abaixo e depois prossiga para a Fase de Recompensas.

1. Remova todos os PS bônus restantes do tapete de cada aventureiro e quaisquer PS excedendo o máximo do aventureiro. Em seguida, coloque a ficha de cada aventureiro, com seus PS restantes, de volta na área da ilustração do guia de referência de raça dele. Se o grupo tiver unidades de companheiro permanentes que podem aparecer em batalhas posteriores, posicione cada ficha de companheiro ao lado de um tapete de aventureiro, removendo todos os dados de condição ou PS em excesso dessa ficha (veja Companheiros na pág. 90).

2. Cada aventureiro remove e esgota quaisquer dados restantes nos espaços ativos dele. Em seguida, eles recuperam todos os dados de perícia drenados deles. **Nota:** Os dados ainda na trilha de recarga de um aventureiro no fim de uma batalha permanecerão lá até a próxima batalha ou até serem removidos por outros métodos, como durante a Fase de Fim de Dia ou visitando a pousada de uma cidade (veja Instalações de Cidades na pág. 40).

3. Desmonte o mapa de batalha.

► Coloque as fichas de inimigo de volta nas bolsas de compra correspondentes e coloque as fichas de espólio de volta na reserva.

► Organize as peças de mapa por formato. Se peças de incursão foram usadas, embarque cada formato de cabeça para baixo. Depois posicione as peças de volta na área delas.

► Reúna as cartas de incursão, separando quaisquer cartas marcadas com “SP” ou que, de outro modo, foram exigidas pela seção de Incursão na parte da frente do compêndio da sua província. Em seguida, embarque o Baralho de Incursão e posicione-o de volta na área dele.

Este procedimento de limpeza ocorre apenas após uma batalha, não após um encontro pacífico.



REGRAS ADICIONAIS

Regras Adicionais.....	88
Rolando um D6	88
Descarte	88
Momento de um Efeito	88
Termos das Habilidades.....	88
Unidades Derrotadas em Peças	88
Derrotando Unidades.....	88
Limites de Habilidades e Ações (“Gratuitas”)	88
Cura.....	89
Recebendo PS Bônus.....	89
Movimentar e Posicionar.....	89
Persistente	89
Recuperar.....	89
Aumentar/Reduzir.....	89
Removendo Unidades	89
Unidades Alvejáveis	89
Turno.....	89
Resultados de Tenacidade Fora do Padrão.....	89
Exemplo de Habilidade e de Recebimento de Tenacidade	89

Ajustes Temporários de Atributo	90
Recebendo e Perdendo Saúde (PS).....	90
Arredondar.....	90
Relações entre as Unidades	90
Inimigos.....	90
Grupo	90
Aventureiros	90
Companheiros	90
“Você”	90
Turnos dos Companheiros.....	91
Sequência do Turno dos Companheiros	91
Perícias dos Companheiros.....	91
Unidades Explicadas.....	91
Encontro Introdutório Fuga da Prisão	92

REGRAS ADICIONAIS

Esta seção descreve as regras detalhadas que afetam outras partes do jogo. Ela é melhor utilizada como uma referência para entender ou resolver instruções de habilidades ou de encontros.

Rolando um D6

Se um jogador for instruído a rolar um D6, esse jogador deverá usar o mesmo dado de seis lados usado em testes de arrombamento (veja na pág. 68). Ao rolar um destes dados como um D6 fora de um teste de arrombamento, os jogadores não podem usar perícias ou outros efeitos que podem manipular esses dados durante testes de arrombamento.

Descarte

Quando um jogador é instruído a descartar uma carta, dado ou ficha, ele faz o seguinte:

- ❖ As cartas são descartadas formando uma pilha de descarte separada para esse tipo de carta. Cada carta descartada é colocada no topo da pilha. Após todas as cartas desse tipo serem descartadas, embaralhe a pilha de descarte virada para baixo para formar o baralho novamente (a menos que seja instruído de outro modo).
- ❖ Os dados são descartados de volta para a reserva e posicionados com outros dados do tipo deles.
- ❖ As fichas de inimigos derrotados em batalha são descartadas formando uma pilha de inimigos derrotados. De outro modo, as fichas são descartadas de volta para a bolsa de compra apropriada ou para a reserva e posicionadas com outras fichas do tipo delas.

Momento de um Efeito

Algumas habilidades têm efeitos que dependem de outros pelo momento ou têm vários efeitos. Essas habilidades são resolvidas seguindo as regras abaixo:

- ❖ Os efeitos devem ser resolvidos um de cada vez. Cada efeito deve ser resolvido completamente antes de resolver o próximo efeito.
 - ▶ Um efeito “quando” é resolvido imediatamente quando o evento de ativação acontece.
 - ▶ Um efeito “após” é resolvido imediatamente após o evento de ativação.
 - ▶ Um efeito “antes” é resolvido imediatamente antes do evento de ativação.
- ❖ Se efeitos diferentes forem resolvidos com o mesmo momento, os jogadores decidem a ordem em que esses efeitos serão resolvidos.
- ❖ Algumas habilidades têm vários efeitos com o mesmo momento, como a perícia Expurgar da progressão de perícia Luz Restauradora. Se alguns desses efeitos puderem ser resolvidos e outros não, os efeitos que podem ser resolvidos serão resolvidos. Os efeitos que não podem ser resolvidos são ignorados.

Termos das Habilidades

Os seguintes termos são usados por habilidades. Ao resolver uma habilidade com um destes termos, siga as regras descritas abaixo.

UNIDADES DERROTADAS EM PEÇAS

Algumas regras de encontro ou de outras habilidades se referem a unidades derrotadas permanecendo nas peças em batalha. Essas unidades seguem as regras abaixo.

- ❖ A ficha da unidade permanecerá no hexágono dela até ser removida conforme descrito pelo efeito. Até que a ficha seja removida, o hexágono dela ainda está ocupado.
- ❖ Enquanto ela está no mapa de batalha, essa unidade derrotada não pode jogar turnos e a ficha dela não pode ser alvo de ações de engajamento ou de outras habilidades (a menos que seja especificamente instruído). Para resolver habilidades, a ficha da unidade é considerada uma unidade derrotada do tipo dela.

DERROTANDO UNIDADES

Algumas habilidades se referem a unidades derrotando outras unidades, tanto como parte de um efeito quanto para ativar um outro efeito. Essas habilidades seguem as definições abaixo.

- ❖ Um aventureiro (ou companheiro) derrota um inimigo quando um dos eventos a seguir ocorre:
 - ▶ Esse inimigo perde sua última ficha de PS por causa de um engajamento ou de uma habilidade resolvida pelo aventureiro.
 - ▶ O aventureiro resolve uma habilidade que indica que esse inimigo está derrotado.
- ❖ Um inimigo derrota uma unidade quando essa unidade perde a última ficha de PS dela por causa de um engajamento ou de uma habilidade resolvida por esse inimigo.
- ❖ Se uma unidade é derrotada por um dado de condição, como Perdição, ela é considerada derrotada, mas não ativa nenhum efeito que exige que a unidade tenha sido derrotada por uma outra unidade específica.

LIMITES DE HABILIDADES

E AÇÕES (“GRATUITAS”)

Algumas habilidades permitem que unidades realizem um engajamento adicional, que rolem dados adicionais durante um engajamento ou que se movam por hexágonos adicionais. Quando a clareza é necessária, essas habilidades às vezes usam o termo “gratuito”. Essas habilidades seguem as regras abaixo.

- ❖ **Ação:** Um engajamento ou uma outra ação adicional fornecida por uma habilidade não conta para os limites de ação de um aventureiro se resolvida durante o turno dele, ou para os limites do aventureiro ativo se for resolvida durante o turno de outro. Uma ação de engajamento adicional não exige que um aventureiro receba uma fadiga, a menos que essa habilidade especifique o contrário, mesmo se esse engajamento adicional não for o primeiro realizado por esse aventureiro durante o turno dele.
- ❖ **Dados:** Dados adicionais não contam para os atributos de Vigor e de Mágica de um aventureiro ou para o atributo de Combate de uma unidade não aventureira. Dados adicionais podem ser acrescentados à rolagem de um aventureiro mesmo que eles não sejam treinados nessa progressão de perícia ou dado de perícia. Após os dados adicionais serem resolvidos, eles são descartados de volta para a reserva em vez de serem esgotados para a trilha de recarga desse aventureiro. Dados de Combate

inimigo incluídos como dados adicionais não podem ser adicionados aos espaços ativos de um aventureiro ou resolvidos para receber tenacidade.

☞ **Movimento:** Hexágonos adicionais de movimento não contam para o atributo de Vigor de um aventureiro ou para o atributo de movimento de uma unidade não aventureira.

CURA

Um efeito que se refira a curar uma unidade permite que ela recupere a quantidade especificada de fichas de PS. Uma unidade não pode ser curada além de seu atributo de Saúde.

Quando um membro do grupo resolve um efeito que cura uma quantidade de PS de outra unidade membro do grupo, a unidade resolvendo o efeito escolhe a quantidade de PS que é realmente curada. Essa quantidade pode ser igual ou menor do que o número especificado pelo efeito (até um mínimo de 0). Isso também é válido para um efeito que faça com que um membro do grupo receba uma quantidade de PS bônus (veja abaixo).

Recebendo PS Bônus

Um efeito que se refira a um aventureiro recebendo PS bônus permite que ele receba fichas de PS separadamente e além do valor máximo de Saúde dele. Um aventureiro deve manter suas fichas de PS bônus em uma pilha separada da pilha de PS normal dele. As unidades não aventureiras não podem receber PS bônus.

MOVIMENTAR E POSICIONAR

Algumas habilidades fornecem movimento adicional, o que pode ocorrer fora de uma ação de movimento normal. Também existem habilidades que posicionam uma unidade, o que é diferente de movê-la. O posicionamento de uma unidade é resolvido ao remover essa unidade do mapa (ou de fora do mapa) e posicioná-la em um hexágono conforme descrito. Uma unidade que seja posicionada em um hexágono como parte de uma habilidade **não** é tratada como se tivesse se movido para esse hexágono para fins de ativação de efeitos.

PERSISTENTE

Algumas habilidades ou efeitos são persistentes. Eles permanecem em jogo até que seja instruído pelo efeito ou até o fim da sessão atual. Mantenha as cartas com efeitos persistentes próximas à área de jogo como um lembrete. Registre os efeitos persistentes de outras fontes (como etapas de missões) no diário da campanha, riscando-os quando não se aplicarem mais.

RECUPERAR

Quando uma habilidade ou efeito instrui um aventureiro a recuperar um dado, ele pode recuperar um dado apenas da trilha de recarga dele. Um dado drenado só pode ser recuperado por uma habilidade que afeta especificamente dados drenados.

AUMENTAR/REDUZIR

Quando uma habilidade aumenta ou reduz o valor de um dado, rotacione o lado desse dado para aumentar ou diminuir seu valor pela quantidade indicada. Os valores dos dados não podem ser aumentados ou reduzidos além dos valores indicados neles.

REMOVENDO UNIDADES

Algumas habilidades se referem a unidades removendo outras unidades do mapa. Remover uma unidade não é o mesmo que derrotar uma unidade, então siga as regras abaixo.

☞ Um inimigo que é removido do mapa por uma habilidade em vez de ser derrotado é colocado de volta na bolsa de inimigos dele em vez de ir para a pilha de inimigos derrotados.

☞ Os inimigos removidos dessa maneira não ativam efeitos que exijam que o inimigo tenha sido derrotado.

UNIDADES ALVEJÁVEIS

Uma unidade é alvejável por outra unidade se estiver dentro do alcance e na visão de uma unidade que a escolheria como alvo e se não tiver um efeito que a impeça de ser alvejada. O alcance de um aventureiro é limitado pelo estilo de batalha atual dele (veja na pág. 61). O alcance de um inimigo é determinado pelo atributo de alcance dele. Algumas habilidades podem aplicar efeitos em unidades alvejáveis fora de uma ação de engajamento ou podem permitir que uma unidade escolha aliados como alvo. Algumas habilidades também podem causar dano a unidades sem alvejá-las.

TURNO

Durante uma rodada de batalha, cada unidade no mapa de batalha joga um turno. Algumas habilidades são limitadas a uma certa quantidade de usos por turno; esse limite é restaurado no começo do turno de cada unidade (não apenas no turno da unidade que pode resolver essa habilidade).

Resultados de Tenacidade Fora do Padrão

Algumas habilidades fazem com que dados adicionais sejam rolados com resultados ○ ou outros que fariam com que um aventureiro recebesse tenacidade de maneiras específicas. Um aventureiro recebe tenacidade **apenas** por resultados de dados que ele rolou durante um engajamento, independentemente de quem seja o turno. Os aventureiros também não recebem tenacidade quando são instruídos a esgotar dados ou posicioná-los na trilha de recarga deles com um resultado de tenacidade virado para cima.

Exemplo de Habilidade e de Recebimento de Tenacidade

Logan e Bree estão jogando um encontro de batalha. No final do turno dele, Logan resolve a habilidade Armamentos Vinculados da progressão de perícia Invocação Daédrica, o que permite que Bree realize uma ação de engajamento e role até 2 dados de perícia. Bree está no estilo de batalha ☒ e decide rolar 1 dos dados de Combate disponíveis dela e 1 dos dados de Disparo Preciso dela contra um inimigo alvo.

Bree rola um ○ no dado de Combate dela e um resultado de 2 de dano no dado de Disparo Preciso dela. Quando Bree resolve estes resultados, ela causa o dano do dado de Disparo Preciso e recebe a tenacidade do dado de Combate. Apesar de ela ter rolado um resultado de tenacidade no turno de Logan, ele não recebe a tenacidade.

Ajustes Temporários de Atributo

Alguns efeitos podem ajustar temporariamente o atributo de uma unidade. Quando isso acontece, considere esse valor de atributo como o valor para o qual ele foi temporariamente ajustado. Se a unidade for um aventureiro, não adicione ou ajuste os marcadores no tapete de aventureiro dele.

Recebendo e Perdendo Saúde (PS)

Alguns efeitos podem afetar o atributo de Saúde de uma unidade ou as fichas de PS dela.

☞ Quando um efeito aumenta o atributo de Saúde de uma unidade, essa unidade recebe um número de fichas de PS igual à diferença entre os valores. Se o atributo de Saúde de uma unidade diminuir abaixo da quantidade de fichas de PS que a unidade tem atualmente, remova PS até a unidade ter PS na mesma quantidade que o novo valor máximo dela.

☞ Quando um efeito adiciona fichas de PS além do atributo de Saúde de uma unidade — mas não muda o atributo em si — essas fichas permanecerão até a próxima etapa de Limpeza de Fim de Batalha. Note que uma unidade só pode receber PS além do seu atributo de Saúde se o efeito permitir especificamente isso.

Arredondar

Se um efeito de jogo exigir que os jogadores arredondem um número, mas não especificar como, ele sempre será arredondado para baixo.

Relações entre as Unidades

Uma unidade é definida como qualquer ficha no jogo com as seguintes características:

- ☞ Uma unidade tem atributos, habilidades ou ambos.
- ☞ Uma unidade joga seus próprios turnos no mapa de batalha ou é controlada durante o turno de outra unidade.

Nota: As fichas usadas para fins de monitoramento que não têm essas características não são unidades.

Todas as unidades estão sob 2 categorias: grupo e inimigo. Essas 2 categorias, em relação uma à outra, são referenciadas como **unidades adversárias**. As unidades que não são adversárias não podem se alvejar, a menos que um efeito permita especificamente isso.

INIMIGOS

Todas as unidades adversárias ao grupo são consideradas inimigas, independentemente do nível delas. Algumas unidades que normalmente pertencem ao grupo podem ser temporariamente designadas como inimigos por efeitos de jogo. Essas unidades se comportam conforme instruído pelo efeito específico.

GRUPO

O grupo pode incluir unidades de aventureiro e de companheiro. Coletivamente, todas as unidades que pertencem ao grupo são referidas como membros do grupo, e as habilidades que afetam membros do grupo podem afetar as unidades de aventureiros e de companheiros.

Aventureiros

Cada aventureiro criado por um jogador é um membro do grupo, seja ele o seu aventureiro específico ou o de outro jogador. Se o valor de um efeito for determinado usando o ícone de tamanho do grupo (👥), ele se baseará apenas na quantidade de aventureiros no grupo.

Companheiros

Um companheiro é uma unidade que está sob o controle contínuo de todo o grupo ou de um aventureiro específico. Unidades de companheiro podem ser recebidas através de textos de encontro ou de habilidades de aventureiro. É possível que fichas de inimigo e unidades de missão se tornem companheiros.

Enquanto uma unidade de companheiro fizer parte do grupo, ela seguirá essas regras:

- ☞ O companheiro é um membro do grupo, mas não um aventureiro. Ele não é afetado por habilidades que se aplicam a aventureiros e **não** é contado para o número total de aventureiros do grupo (veja Tamanho do Grupo na pág. 36).
- ☞ A unidade de companheiro começa cada batalha com os PS dela no máximo, a menos que seja dito o contrário.
- ☞ Se um companheiro for derrotado, ele será removido do grupo permanentemente. Do contrário, um companheiro permanecerá com o aventureiro ou o grupo, a menos que seja removido por outro efeito.
- ☞ A ficha de um companheiro derrotado é posicionada com as outras fichas não mobilizadas do tipo dela. Por exemplo, uma ficha de inimigo que se tornou um companheiro é colocada de volta na bolsa de inimigos correspondente quando derrotada.
- ☞ Se o aventureiro no controle de um companheiro for derrotado, o companheiro permanecerá em jogo, e o jogador desse aventureiro continuará controlando o companheiro.
- ☞ Se todos os aventureiros forem derrotados, o encontro terminará, e todos os companheiros restantes serão removidos do mapa de batalha. Esses companheiros não são considerados derrotados para determinar se são removidos do grupo.

“Você”

Textos de cartas e outros efeitos frequentemente se dirigem ao jogador ou aos jogadores como “você”. Isso pode significar coisas diferentes dependendo do contexto.

- ☞ As cartas de superfície, cartas de missão secundária e etapas de missões usam “você” para se referir ao grupo coletivamente. Por exemplo, se uma etapa de missão se referir a você viajando para um local, ela está se referindo ao movimento do marcador do grupo no mapa de superfície.
- ☞ Os guias de referência de classe, cartas de item, habilidades de perícia e efeitos similares usam “você” para se referir ao aventureiro individual. O jogador desse aventureiro toma todas as decisões envolvendo esses efeitos.

Turnos dos Companheiros

Os companheiros jogam seus turnos imediatamente após todos os aventureiros terem jogado seus turnos. O grupo decide a ordem em que os companheiros jogam seus turnos. Se um companheiro é descrito como sendo controlado pelo grupo, o grupo decide qual jogador controla esse companheiro durante o turno dele.

Durante o turno dele, um companheiro normalmente se move, resolve as perícias dele e engaja, conforme descrito na sequência abaixo. Consulte o efeito designando essa unidade como um companheiro para quaisquer regras adicionais.

SEQUÊNCIA DO TURNO DOS COMPANHEIROS

O jogador controlando um companheiro toma as decisões para essa unidade durante cada etapa abaixo. Mover-se e engajar são opcionais.

- 1. Começo do Turno:** Ative quaisquer habilidades com este momento, como dados de condição ou de perícia no companheiro.
- 2. Movimento:** Você pode mover o companheiro até 2 hexágonos. O companheiro pode ser movido conforme o escolhido e não segue as prioridades de movimento normais dos inimigos.
- 3. Engajamento:** O companheiro pode engajar contra unidades adversárias, se possível, seguindo estas subetapas na ordem abaixo.

a. Determine o(s) Alvo(s): Consulte os ícones de alcance e de alvo do companheiro e escolha qual(is) unidade(s) o companheiro escolhe como alvo. Apenas as unidades dentro do alcance e na visão podem ser alvejadas. O ícone de prioridade de alvo de um companheiro é ignorado.

b. Reúna e Role Dados: Role todos os dados de Combate do companheiro. Um companheiro rola dados de Combate inimigo. Se o companheiro puder engajar contra vários alvos dentro do alcance, você rola o engajamento dele uma vez e resolve o resultado contra cada alvo escolhido durante a próxima subetapa.

c. Resolva a Rolagem: Resolva o valor total rolado nos dados de Combate contra cada alvo do companheiro.

d. Reação das Unidades: Aventureiros, companheiros ou outros inimigos podem resolver habilidades que são ativadas após o engajamento deste companheiro. Os inimigos devem resolver estas habilidades, se possível.

- 4. Fim de Turno:** Ative quaisquer habilidades com este momento. Em seguida, se houver outros companheiros, o próximo companheiro joga o turno dele.

PERÍCIAS DOS COMPANHEIROS

A maioria dos companheiros têm 1 ou mais perícias do Guia de Referência das Perícias dos Inimigos. Diferentemente de mover e engajar, resolver as perícias de um companheiro não é opcional; cada perícia deve ser resolvida no momento especificado dela (se possível). Se um companheiro engajar contra vários alvos, cada alvo será afetado por cada uma das perícias relevantes do companheiro.



Encontro Introdutório Fuga da Prisão

Você acorda em uma cela escura, com paredes ásperas, em algum lugar de Tamriel. Você foi aprisionado por uma ou outra acusação, protestando a sua inocência o tempo todo em vão, mas parece que você está confinado aqui por enquanto. No entanto, enquanto você se resigna a passar um tempo esfriando a cabeça atrás das grades, um Rubrarguarda com a aparência envelhecida se aproxima da sua cela com uma chave na mão. Você se senta e presta atenção.

“Você aí”, diz ele num sussurro grosseiro. “Escute. Meu nome é Bodean. Eu represento uma guilda de indivíduos que partilham uma mesma visão chamada de Vigília Externa. Somos pequenos, preferimos ficar nos bastidores, mas trabalhamos para a melhoria de comunidades por toda Tamriel. Nós ajudamos as pessoas a se defenderem, assistimos locais que precisam, expomos a corrupção política e mais.”

Você olha para ele inexpressivamente. Você está numa cela, afinal, e nunca o viu antes na sua vida.

“Certo”, ele diz, lembrando a si mesmo. “Estou aqui porque a Vigília acredita que você tem... potencial. Muito, aliás, para ficar preso aqui, sabem lá os deuses por quanto tempo, sujeito aos caprichos de carcereiros corruptos.”

Agora você está realmente prestando atenção.

“Eu vou te tirar daqui”, continua ele, balançando a chave dele. “O que você fará depois é com você. A Vigília precisa de ajuda neste momento, pois um de nossos membros, uma Elfa da Floresta chamada Deslandra, se rebelou. Ela decidiu que a Vigília estava pensando pequeno demais e que, para que a justiça realmente chegasse a Tamriel, a única solução seria livrar-se completamente da magia. Ela acredita que isso será um grande equalizador, impedindo que os magicamente poderosos se aproveitem dos fracos, mas quanto seria perdido no processo? Precisamos de ajuda para detê-la, pois os recursos dela são consideráveis, mas não o forçaremos a nada. Isto é”, ele ri, “uma libertação incondicional”.

A chave dele gira na fechadura, e ele desaparece. Você considera as palavras dele, mas antes de decidir como seguir o seu caminho por Tamriel, você primeiro precisa escapar.

Os jogadores podem escolher começar a partida seguindo a clássica tradição de *Elder Scrolls*, com seus aventureiros lutando para escapar do cárcere. Este encontro introduz os jogadores às regras da batalha e serve como uma etapa final da criação do aventureiro. As façanhas dos aventureiros nesta batalha determinam, então, as opções de classes disponíveis a eles. Se desejar uma abordagem mais estruturada para aprender as regras através deste encontro, você pode seguir um exemplo mais extenso desta batalha no Guia Tutorial em separado.

Enquanto joga esta batalha, consulte as seguintes seções conforme necessário:

- 🗡 Tapetes de aventureiro, atributos, perícias, trilha de recarga e espaços ativos são explicados nas págs. 18 a 24.
- 🗡 As regras da batalha são explicadas na pág. 54.
- 🗡 Espólios e arrombamento são explicados nas págs. 68 a 70.

Preparação da Batalha

Este encontro introdutório Fuga da Prisão é um tipo de batalha chamada de confronto, que é jogada em um mapa de batalha constituído por 2 peças dos formatos indicados no diagrama abaixo. Para preparar a batalha, faça o seguinte:

1. Siga o Procedimento da Preparação conforme descrito nas págs. 12 e 13 com as seguintes exceções:
 - ▶ Não preencha a bolsa de compra de inimigos de nível 1/5; em vez disso, coloque **apenas** estes 5 inimigos de nível 1 nela: Bandido Alto Elfo, Bandido Argoniano, Filhote de Repugnante, Esqueleto e Spriggan.
 - ▶ Não ajuste o Contador de Dias do grupo; o dia 1 só começa depois desta batalha!
 - ▶ Ajuste o Contador de XP do grupo para 1 em vez de 2.
2. Posicione a peça de confronto na área de jogo e conecte a peça de entrada menor conforme indicado. Em seguida, posicione a ficha de espólio no hexágono 🗡 indicado no diagrama.



3. Compre e mobilize 1 ficha de inimigo da bolsa de inimigos de nível 1/5 para cada aventureiro na partida. Como referência, isso é o equivalente a calcular uma reserva de inimigos de acordo com 1 de XP do grupo, conforme descrito na pág. 54. Mobilize cada inimigo com o seu lado de nível 1 (borda preta) para cima no próximo hexágono numerado, conforme indicado no diagrama, começando pelo Hexágono 1. Cada inimigo é mobilizado com uma quantidade de fichas de PS empilhadas debaixo dele igual ao atributo de Saúde dele.
4. Mobilize cada aventureiro para um hexágono na menor peça de entrada. Comece escolhendo um aventureiro para pegar o marcador de primeiro jogador e mobilize a ficha dele. Em seguida, prossiga mobilizando cada um dos outros aventureiros em sentido horário ao redor da mesa. Cada aventureiro ajusta seu estilo de batalha quando mobilizado, conforme descrito na pág. 57 e na pág. 61.
5. Ajuste o dado Contador de Rodadas para 1; a batalha está pronta para começar!

Jogando a Batalha

O encontro introdutório Fuga da Prisão tem um objetivo de batalha único: Os aventureiros devem derrotar todos os inimigos no mapa **ou** todos os aventureiros não derrotados devem escapar. Um aventureiro pode escapar no começo de seu turno se estiver ocupando 1 dos hexágonos verdes na extremidade da peça de confronto (veja o diagrama na pág. 92). Remova esse aventureiro do mapa, o turno dele acaba, e ele não joga mais turnos na batalha.

A batalha termina no final de uma rodada se todos os inimigos forem derrotados, se todos os aventureiros forem derrotados ou se todos os aventureiros não derrotados tiverem escapado.

Após a batalha terminar, verifique se você registrou as façanhas de cada aventureiro (veja abaixo). Em seguida, siga para a Limpeza de Fim de Batalha e para as Recompensas de Classe, conforme descrito abaixo!

Lista de Conferência de Façanhas

Conforme você joga o encontro introdutório Fuga da Prisão, registre qual aventureiro realiza cada uma das seguintes façanhas. Cada aventureiro pode realizar várias façanhas, mas também é possível que um aventureiro não realize nenhuma.

- | | |
|---|---|
| ☐ Derrote o Bandido Alto Elfo | ☐ Primeiro a Escapar |
| ☐ Derrote o Bandido Argoniano | ☐ Jogue o Primeiro Turno |
| ☐ Derrote o Filhote de Repugnante | ☐ Jogue o Último Turno |
| ☐ Derrote o Esqueleto | ☐ Primeiro a sofrer dano de um Inimigo dentro de 2+ de Alcance |
| ☐ Derrote a Spriggan | ☐ Primeiro a sofrer dano de um Inimigo dentro de 1 de Alcance |
| ☐ Tenha Sucesso no Arrombamento do Espólio | |

Nota: Você pode marcar as façanhas na lista acima, escrevendo o nome dos aventureiros ao lado de suas façanhas ou você pode imprimir e preencher um PDF disponível na página do jogo no nosso site.

Limpeza de Fim de Batalha

Após o término da batalha, siga as etapas de limpeza de fim de batalha conforme descrito na pág. 86, mas coloque **todas** as fichas de inimigo de nível 1/5 na bolsa de inimigos delas (em vez de apenas as 5 que você usou para esta batalha). Coloque, também, todas as fichas de inimigo de nível 10/20 na bolsa de inimigos delas.

Lembre-se de remover e esgotar quaisquer dados de perícia restantes nos seus espaços ativos e de recuperar quaisquer dados de perícia drenados. Entretanto, mantenha os dados de perícia, atributo, fadiga leve ou sobrefadiga que estejam na sua trilha de recarga. Mantenha quaisquer tenacidade e itens que você obteve durante a batalha, a menos que você decida não basear sua escolha de classe nas suas façanhas (veja abaixo).

Após completar esta etapa, você está pronto para escolher suas recompensas de classe!

Recompensas de Classe

Após uma batalha, os aventureiros normalmente realizam a Fase de Recompensas para receber XP pelo seu encontro e gastá-la. Em vez de XP, esta batalha recompensa cada aventureiro com uma escolha entre várias classes de acordo com as façanhas que realizaram. Consulte a lista de recompensas abaixo. É recomendado que os jogadores **não** olhem esta lista antes da batalha.

Após considerar as classes que são obtidas de acordo com suas façanhas, cada aventureiro, então, escolhe 1 dessas classes, pega o guia de referência dessa classe e o coloca ao lado do seu tapete de aventureiro. Note que algumas dessas classes estão disponíveis apenas na expansão Valenwood (VW).

Um aventureiro com menos do que 2 classes para escolher deve esperar até que cada outro aventureiro tenha escolhido uma classe. Em seguida, esse aventureiro separa qualquer guia de referência de classe correspondente à sua própria façanha e a embaralha com todos os outros guias — não apenas os que restarem das façanhas dos outros aventureiros. Esse aventureiro compra um número de guias até ter 2 (incluindo qualquer um que ele possa ter obtido de acordo com a sua façanha) e em seguida escolhe 1 para usar nesta partida. Se houver vários aventureiros com menos do que 2 opções de classe, eles poderão determinar a ordem em que embaralham e que escolhem.

Se **todos** os aventureiros foram derrotados, embaralhe todos os guias de referência de classe. Em seguida, cada aventureiro compra 2 e escolhe 1.

- ☐ **Derrote o Bandido Alto Elfo:** Arcanista (VW); Feiticeiro
- ☐ **Derrote o Bandido Argoniano:** Acrobata; Batedor
- ☐ **Derrote o Filhote de Repugnante:** Lâmina Noturna; Guardião
- ☐ **Derrote o Esqueleto:** Necromante; Guerreiro Arcano
- ☐ **Derrote a Spriggan:** Peregrino; Templário
- ☐ **Tenha Sucesso no Arrombamento do Espólio:**
Invasor (VW); Ladino

- ☐ **Primeiro a Escapar:** Bardo; Patrulheiro (VW)
- ☐ **Jogue o Primeiro Turno:** Cavaleiro Dracônico
- ☐ **Jogue o Último Turno:** Curandeiro
- ☐ **Primeiro a sofrer dano de um Inimigo dentro de 2+ de Alcance:** Arqueiro
- ☐ **Primeiro a sofrer dano de um Inimigo dentro de 1 de Alcance:** Cavaleiro

Escolhendo uma Classe Fora das Façanhas

Se um aventureiro não quiser nenhuma das classes obtidas através de suas façanhas, ele poderá escolher entre as classes restantes após cada outro aventureiro ter escolhido. Ele também deve perder toda a tenacidade e descartar todos os itens que obteve durante a batalha para fazer isso.

Concluindo a Preparação

Após concluir a batalha e escolher suas classes, cada jogador criou seu aventureiro! Prossiga para terminar a preparação, seguindo as instruções abaixo.

Ajuste os Contadores de Progresso

Agora você pode ajustar seus contadores de progresso normalmente:

- ☞ Deixe o Contador de Dias do grupo não ajustado.
- ☞ Ajuste o Contador de XP do grupo para a posição 2 (mas deixe o marcador de XP salva de cada aventureiro em 0).

Aventureiros Descansam

Você escapou, seja lutando pela sua liberdade, fugindo ou ficando deitado e imóvel até os carcereiros se livrarem do seu corpo aparentemente perecido. Mais tarde, você consegue chegar ao centro fervilhante de uma cidade para oferecer seus serviços em Tamriel. Você aceita a oferta de trabalho de uma guilda em troca de recursos e um lugar para um breve descanso.

Você acorda com o amanhecer do primeiro dia da sua nova missão, e a aventura o aguarda.

Os aventureiros geralmente descansam depois de cada encontro. Durante o descanso, cada aventureiro cura alguns PS e remove 1 dado à escolha dele da trilha de recarga (veja Fase de Fim de Dia na pág. 45).

No entanto, após o encontro introdutório Fuga da Prisão, este refúgio temporário com a nova guilda do grupo age como uma ação de pousada, o que pode ser realizado durante encontros de cidade (veja na pág. 40). Portanto, cada aventureiro cura todos os seus PS e recupera todos os dados de sua trilha de recarga!

O encontro introdutório Fuga da Prisão agora está finalizado!

Escolha uma Missão Inicial

Volte para a pág. 13 e continue pela etapa 7, “Prepare uma missão de guilda”, em seguida, continue a leitura para iniciar a missão da sua sessão, conforme descrito em Fases da Partida, começando na pág. 34.



CRÉDITOS

Conforme a Chip Theory Games cresceu, as equipes de produção de nossos títulos se expandiram ao ponto em que colocar um crédito de “criado por” na parte de fora de nossas caixas parece simplista. Tendo isso em mente, nós renunciamos essa prática em favor de uma mais completa, que contabiliza todos na CTG que ajudaram a produzir este jogo, com um reconhecimento especial aos indivíduos que atenderam ao chamado e deram tudo de si.

Editores

Adam Carlson
Josh Carlson

Game Design e Desenvolvimento

Josh Carlson
Michael Gernes
Logan Giannini
Ryan Howard
Andrew Santoro
Salem Scott
Shannon Wedge
Josh Wielgus

Conceitos de Jogabilidade Adicionais

Jacob Wielgus

Ilustrações

Chris Beck
Yoann Boissonnett
Anthony LeTourneau
Federico Pompili

Design Gráfico

Chris Beck
Shaun Boyke
Moriah Gorman
Melonie Lavelly
Chelzee Lemm-Thompson
Bree Lindsoe

Escrita Criativa

Ryan Howard
Salem Scott

Livro de Regras

Michael Gernes

Consultora Editorial

Liz Davidson

Licenciador Internacional do Jogo

Luke Warren

Playtesters, Revisão e Outras Contribuições Valiosas

Carter Barton, Andrew Chesney, Andrew Dyrud, Amanda Gehrke, Morgan Godat, Angela Grandell, Jillian Green, Jessica Johnson, Brent Keith, Heather Kilber, Stacey Poirier, Heather Swartz, Pam van Muijen, Brandon Wandersee, Michael Zenke, Tom Aroune, Anthony Barnes, Calvin Thomas Brown, Jennifer L. Brown, Mark Buxton, Chris Carvalho, Eric Christensen, Riccardo Civiero, Simone Conti, Dakotah Core, Jeffrey Delbert, Sylvain D'Hondt, Netanel Esman, Isaac Evans, Jorge García, Amanda Hasler, Kyle Hasler, Gordon Helle, Jared Hodges, Marc Hogreve, Dale Hopkins,

Darren Isnor, Juan Yih Lee, Derek Lieberman, Prince Mack Sr., Brendan Mayhugh, Ryan McClenahan, Dale Miller, Marco Mewes, Ian Olson, Melanie Owen, Pocky Plays, Jonas Robertsson, Jonathan Sadler, Ryan Sherburne, Howard Sherman, Alec Steers, Lindy Stewart, William Sweett, James “Tayz” Taylor, Jared Tolman, Julian “J.M.M.” Vermeulen, Gabriel William Vattendahl Vidal, Harm Wieringa, Elizabeth Young e Y'shtola

Reconhecimento Especial

Salem Scott: Jogabilidade e História

Salem tomou *A Traição da Segunda Era* para si como um verdadeiro projeto pessoal, analisando e ajustando incansavelmente cada elemento do jogo para se certificar de que ele saísse do jeito certo. Sua paixão ao produzir o jogo não apenas parecia divertida, como também fiel ao espírito da franquia *The Elder Scrolls*, o que é essencial para o sucesso do produto final. A importância das incontáveis horas dedicadas a este projeto, seja colaborando com a criação de missões, gerenciando os testes do jogo ou retrabalhando as habilidades até a perfeição, simplesmente não pode ser superestimada.

Bree Lindsoe: Design Gráfico

Bree teve um papel importante na elaboração estética de *A Traição da Segunda Era*. Seu trabalho combinou os icônicos elementos de Tamriel, o estilo visual registrado da Chip Theory e as necessidades únicas do jogo, criando um produto final lindo que é ótimo de jogar. Por todo este processo, ela se ajustou às necessidades variáveis do jogo com um espírito colaborativo e uma reserva infinita de bondade. Seu trabalho é inconfundível e vital para este projeto.

Ryan Howard: Gerenciamento de Projeto e Escrita

O tempo e o esforço que Ryan dedicou à pesquisa e à escrita convenceu Bethesda/Zenimax que estávamos interagindo com o mundo deles de um modo que poderiam confiar. A sua atenção aos detalhes da narrativa e à jogabilidade temática criou uma experiência imersiva que vai surpreender e entreter veteranos e novatos em *Elder Scrolls* da mesma maneira. Sua organização e trabalho duro também mantiveram este jogo, de longe o mais expansivo que já fizemos, focado e nos trilhos por vários meses de desenvolvimento e de testes.

Michael Gernes: Jogabilidade e Texto das Regras

Michael iniciou esta louca jornada com a CTG em 2021 e permaneceu uma parte vital do desenvolvimento deste jogo pelos últimos três anos. Ele empregou sua mente analítica e detalhista a uma variedade de tarefas, desde calcular a porcentagem de vezes que os jogadores deveriam interagir com cada elemento da jogabilidade até catalogar as várias mudanças do jogo, saindo disso com um conjunto de regras abrangente e impressionante. Michael merece enormes parabéns por seu esforço, influência e absoluta perseverança em tornar este jogo uma realidade.

Galápagos

Gestão de Produto: Matheus Passeri

Tradução: Eduardo Bicalho

Diagramação: Geovana Martinez, Luan Freitas e Robson Minghini

www.mundogalapagos.com.br

ÍNDICE

A

Adepto. <i>Veja níveis em dificuldade</i>	
adjacente	58
alcance	58
alvo	58
alvejável	89
engajamento	60
inimigo	55, 64
ambiente (efeito)	76
Aprendiz. <i>Veja níveis em dificuldade</i>	
aprimoramento	31
arma	29, 61
estilo de batalha	61
subtipo de item	29
armadilha	80
efeito	76
arredondar números	90
arrombamento	68
<i>Veja também armadilha</i>	
assistência da Guilda	51
ataque. <i>Veja engajamento</i>	
atributos	19
adicione um marcador de atributo (aumentar uma apriedão)	31
ajuste temporário	90
aumentar o valor do dado	89
aventureiro	90
criação	19, 26
derrota	67
tapete	18
turno	59, 62
ação	
cidade	39
engajamento	59
explorar	61
habilidade de classe	61
movimento	59
ação de cidade em grupo	39
ação de cidade individual	39

B

banca da guilda (instalação de cidade)	40
batalha final	13, 56

C

campanha	49–51
diário	49
fim da partida	51
caravanas viajantes	38
cidade	34, 36, 38–39
praça da cidade (instalação de cidade)	40
classe	25
habilidade de classe (ação)	61
<i>Veja também itens</i>	
promover (virar o guia de referência de classe)	31
Recompensas do encontro introdutório Fuga da Prisão	93
Combate (progressão de perícia)	22
<i>Veja também estilo de batalha</i>	
dados de inimigo	55, 60
<i>Veja também gratuitas</i>	

companheiro (unidade)	57, 90
<i>Veja também tamanho do grupo</i>	
componentes ilimitados	21
componentes limitados	21
com sucesso	
armadilha	80
arrombamento	69
encontro (desfecho)	36, 37, 38
fim da partida	51
missão de guilda	46
<i>Veja também campanha</i>	
sessão	49
teste de sociabilidade	42
conflituoso	
encontro	34, 37
ponto de referência	34
confronto	71–73
Conquistar. <i>Veja batalha em objetivo</i>	
constelação (categorias de progressão de perícia)	22, 38
contínua (palavra-chave)	25, 61
curar	89
Etapa Aventureiros Descansam	45
<i>Veja níveis em dificuldade</i>	
pousada (instalação de cidade)	40
códigos de província	15

D

D6 (rolando)	88
<i>Veja também arrombamento</i>	
dados de condição	23, 67
condição S (habilidade de perícia)	60
dano	63
fadiga (começo da rodada)	57
prevenindo	63
dano verdadeiro	20, 63
derrota	67, 88
descartar	88
Descobrir. <i>Veja batalha em objetivo</i>	
desocupado	58
dia	12, 34, 45, 46
dificuldade	
código (arrombamento)	30, 68
níveis	13, 56
<i>Veja também reserva de inimigos</i>	
valor (teste de sociabilidade)	42
direções (mapa)	35
drenado D (habilidade de perícia)	60

E

efeito de província	45
Eliminar X. <i>Veja batalha em objetivo</i>	
em direção a	58
encontro	
ativando	34
cidade	38
missão	34
resolvendo	36
superfície	34, 37
encontro de superfície	34, 38
ícones de superfície	34, 37, 45

engajamento	
alcance	55
<i>Veja também estilo de batalha</i>	
ação e etapas	59
etapa de inimigo e subetapas	64
escala de desafio	74, 76, 78
esgotar	23, 60
espaço ativo	24
espaço ativo A habilidade de perícia	60
estação alquímica (instalação de cidade)	40
estilo de batalha	61
carta de item	30
Etapa Reúna e Role Dados (engajamento)	60
progressões de perícia	22
tapete de aventureiro	18
trocando	59, 61
Etapa Aventureiros Descansam	45
Etapa de Recuperação	59
Experiente. <i>Veja níveis em dificuldade</i>	
explorar (ação)	61
exploração	77, 79

F

fadiga	23
espaços Ativos	24
movimento	34
rodada	57
fadiga leve	23
<i>Veja também trilha de recarga</i>	
ficha de espólio	68
preparação	57, 72, 76, 81
fileiras de aptidão	18, 19
aumentar uma aptidão	31
fim	
batalha	86
fim da partida	51
sessão	49
fracasso. <i>Veja com sucesso</i>	
fragmento celestial	76, 78
efeito	76
objetivos de batalha	86

G

gratuitas (habilidades e ações)	88
Dados de Combate (etapa Reúna e Role)	60
movimento	59
Guerreiro. <i>Veja constelação</i>	

H

habilidade inata	
classe	25
raça	24

I

destreinar	43
<i>Veja também Mágicka</i>	
incursão	74–80
inimigo	54
derrota	67
movimento	64
tipo	55
turno	64, 65

instantânea  (habilidade de perícia)	60
instável	34
desfecho do encontro	37
encontro de cidade	38
interrupção (palavra-chave)	25, 61
intransponível	58
inventário	18, 28
Investigar. <i>Veja batalha em objetivo</i>	
item comum	28
item lendário	28
itens	28, 30
<i>Veja também loja (instalação de cidade)</i>	
fichas de espólio	68
<i>Veja também arrombamento</i>	
trocando. <i>Veja etapa Aventureiros Descansam</i>	

L

Ladrão. <i>Veja constelação (categorias de progressão de perícia)</i>	
limitação de componentes (limitados e ilimitados)	21
loja (instalação de cidade)	38, 40

M

Mago. <i>Veja constelação (categorias de progressão de perícia)</i>	
mais distante	58
mais forte	55, 64
mais fraca	55
mais próximo	58
marcadores	
aptidão	12, 19
<i>Veja também atributos</i>	
atributo	19
progressão de perícia	22
superfície	35
masmorra	80–85
missão	
companheiro (unidade)	54, 55
encontro	34
etapa	46
fracassando	48, 50
guilda	13, 46
palavras-chave	50
secundária	48
mobilizar	54, 57
mochila (inventário de itens)	18, 28
modificador de desafio	37, 47, 72
momento (efeitos)	88
movimento. <i>Veja também gratuitas</i>	
ação de movimento	59
Etapa de Movimento do Grupo	34
inimigo	64
movimentar e posicionar (termos de habilidade)	89
movimento de superfície base	34
Mágicka	20
adicionar Atributo de Mágicka	31

N

não pode <i>Veja regras fundamentais</i>	
--	--

O

objetivo	
batalha	86
marcador de superfície	35
missão de guilda	46, 47
obstáculo	70
ocupado	58

P

pacífico	34, 36, 37, 45
palavras-chave	
habilidades de classe	25
itens	29
missão	43, 46, 50
persistente	49, 89
perícia	21–22
adicione um dado de perícia (aumentar uma aptidão) ou progressão de perícia	31
destreinar	43
engajamento	59
inimigo	55, 64
resolvendo habilidades de perícia	60
rolando dados fora da batalha	61
pode. <i>Veja regras fundamentais</i>	
pontos de referência	34, 43
porta  (hexágono de conexão)	57, 75, 77
pousada (instalação de cidade)	40
preparação	12, 14
batalha	57
campanha	49
fim da partida	51
prioridade (ícone)	55, 64
pronto para uso (inventário de itens)	18, 28
PS bônus	20

Q

Quando Revelada (efeito)	76
quadro de missões (instalação de cidade)	40

R

recarga (trilha e atributo)	23
trilha de recarga  (habilidade de perícia)	60
aumentar o atributo de recarga	31
recompensa	37, 43, 47, 48, 93
<i>Veja também aprimoramento</i>	
recuperando dados	23, 40, 51, 86, 89
reduzir o valor do dado	89
regras fundamentais	10
remover	
dados	18, 23, 24, 45
marcadores de aptidão e dados de perícia em fileiras. <i>Veja destreinar</i>	
unidade	89
<i>Veja níveis em dificuldade</i>	
reserva de inimigos (RI)	54, 56, 71, 74, 80
rodada (batalha)	57

S

Saúde (fichas de PS)	20, 55
recebendo e perdendo	90
sobrefadiga	23, 34, 57
<i>Veja também trilha de recarga</i>	

T

tamanho do grupo	36, 90
<i>Veja também companheiro</i>	
tenacidade	18, 25
<i>Veja também classe, teste de sociabilidade</i>	
aumentar	31, 89
<i>Veja também instável</i>	
teste de sociabilidade	42
treinador (instalação de cidade)	31, 38, 40
turno	89
aventureiro	59
companheiro	91
inimigo	64

U

unidade (definição e relacionamentos)	90
unidade adversária	90

V

Vigor	20
visão	58
você (definição)	90

X

XP (pontos de experiência)	12, 43, 47, 92
<i>Veja também reserva de inimigos</i>	
bônus	43
fragmento celestial (objetivo de Descobrir)	86
tapete de aventureiro	18

™Bethesda



© 2024 ZeniMax.
ZeniMax, ZeniMax Online Studio, The Elder Scrolls
Online são marcas registradas do grupo de empresas
ZeniMax. Todos os direitos reservados.

chiptheorygames.com

©2024 Todos os Direitos Reservados Chip
Theory Games

