

SENHOR DOS ANÉIS

JORNADAS NA TERRA MÉDIA



LIVRO DE REGRAS

"Suponho que seja quase sempre assim. Os atos de bravura nos antigos contos e canções, Sr. Frodo: aventuras, como eu costumava chamá-los. Eu costumava achar que os incríveis personagens das histórias saíam em busca dessas aventuras porque as desejavam, porque eram empolgantes e a vida era um tanto quanto monótona; um tipo de esporte, por assim dizer. Mas não é assim que acontece nos contos que realmente importam, ou naqueles que ficam na memória. As pessoas parecem normalmente deparar-se com elas por acaso – como diria você, seus caminhos foram traçados assim. Mas eu acredito que elas, como nós, tiveram várias oportunidades de voltar atrás, embora não o tenham feito. E, se tivessem, não teríamos como saber, pois elas teriam sido esquecidas. Ouvimos falar daqueles que seguiram em frente – e note que nem todos seguiram rumo a um final feliz; não o que os personagens de uma história chamariam de feliz, pelo menos. Sabe, é como voltar para casa e encontrar as coisas nos conformes, ainda que um pouco diferentes – como o velho Sr. Bilbo. Mas esses nem sempre são os melhores contos para se ouvir, apesar de talvez serem os melhores para se viver!"

— Samwise Gamgee

AS HISTÓRIAS NÃO CONTADAS

Toda vez que os jogadores começam uma aventura, o aplicativo de *Jornadas na Terra Média* a preenche de conteúdos provenientes de um conjunto de várias possibilidades. A mesma aventura pode variar em diversos aspectos: o tamanho e a disposição do mapa, os inimigos e aliados que serão encontrados, os eventos que assolarão os heróis e muito mais. Dessa forma, os jogadores podem jogar a mesma campanha várias vezes e sempre viver uma nova história.

VISÃO GERAL

O Senhor dos Anéis: Jornadas na Terra Média é um jogo cooperativo para 1-5 jogadores. Durante uma partida, um grupo de heróis embarca em perigosas aventuras, trabalhando juntos para explorar e sobreviver ao vasto e épico mundo fantástico de *O Senhor dos Anéis*, criado por J.R.R. Tolkien. No decorrer de suas jornadas, os heróis enfrentam inimigos poderosos, descobrem tesouros perdidos, encontram conhecimentos esquecidos e personalizam suas perícias de acordo com a sua função dentro da Sociedade. À medida que a escuridão vai surgindo, unificando o mal, a sombra e a corrupção, chega o momento de os heróis se imporem e começarem sua jornada na Terra Média.

UMA CAMPANHA ÉPICA

Cada partida de *O Senhor dos Anéis: Jornadas na Terra Média* é uma aventura de uma campanha maior. Ao longo de cada aventura, os heróis tentam completar uma série de objetivos antes de serem subjugados pelos males da Terra Média. Independentemente do resultado de uma aventura em especial, os heróis e a campanha avançam. Por fim, após completar uma série de aventuras, a campanha chegará a uma conclusão decisiva que terminará em sucesso ou fracasso para todo o grupo de heróis.

O APLICATIVO

Para jogar *O Senhor dos Anéis: Jornadas na Terra Média*, o jogador deve usar um dispositivo compatível para fazer o download do aplicativo gratuito de *Jornadas na Terra Média*. O aplicativo determina os desafios e o conteúdo que os jogadores encontrarão durante o jogo, desde o posicionamento de peças e fichas até o comportamento dos inimigos. O aplicativo também permite que os heróis salvem a sua campanha, possibilitando que eles a completem ao longo de várias sessões de jogo. Para fazer o download do aplicativo, busque *Jornadas na Terra Média* na Amazon™ Appstore, na Apple iOS App Store™, no Google Play™ ou na Steam®.

UTILIZAÇÃO DESTES LIVROS

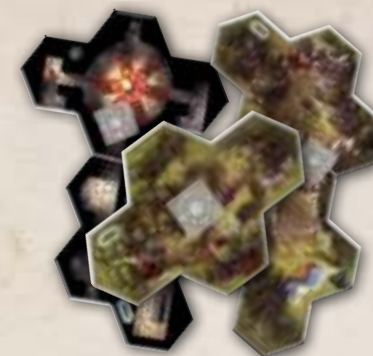
O propósito deste livro é ensinar novos jogadores a jogar *Jornadas na Terra Média*. Os jogadores devem ler este Livro de Regras na íntegra antes de jogarem pela primeira vez.

Este jogo inclui um Guia de Referência, que é um segundo livro contendo a descrição detalhada de regras e exceções que não estão presentes neste Livro de Regras. À medida que surgirem dúvidas no decorrer do jogo, os jogadores devem consultar o Guia de Referência em vez de consultar o Livro de Regras.

LISTA DE COMPONENTES



1 Guia de Referência



22 peças de Mapa de Jornada



2 peças de Mapa de Batalha



31 miniaturas de plástico (6 Heróis, 25 Inimigos)



83 cartas de Item



15 cartas de Vantagem



28 cartas de Medo



28 cartas de Dano



10 cartas de Terreno



30 cartas de Perícia Básica



30 cartas de Perícia de Herói



72 cartas de Perícia de Função



20 cartas de Perícia de Vulnerabilidade



21 cartas de Perícia de Título



6 cartas de Herói



3 fichas de Terreno de Buraco/Névoa



4 fichas de Terreno de Barris/Mesa



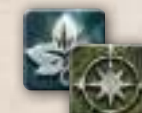
4 fichas de Terreno de Fogueira/Estátua



12 estandartes Inimigos e Suportes Plásticos



20 fichas de Busca/Ameaça



30 fichas de Inspiração/Exploração



21 fichas de Consumo



8 fichas de Pessoa (4 variações)



5 fichas de Escuridão

PREPARAÇÃO DA PRIMEIRA CAMPANHA

Para preparar sua primeira campanha de *Jornadas na Terra Média*, os jogadores devem seguir os passos apresentados nesta seção.

- 1. **Selecionar a Campanha e Dificuldade:** clique no botão de "Novo Jogo" na tela inicial do aplicativo. Em seguida, o aplicativo guiará os jogadores ao longo de uma série de telas para selecionar uma campanha, uma dificuldade e um espaço para salvar progressos. É recomendado que os jogadores selecionem a campanha "Ossos de Arnor" e a dificuldade "Normal".
- 2. **Criar Grupo e Selecionar Heróis:** cada jogador seleciona um herói no aplicativo, pega a miniatura e a carta do herói correspondentes e as coloca na sua área do jogo. Esses serão os heróis usados ao longo da campanha, a qual se estenderá por várias aventuras. Se estiver jogando uma partida individual, o jogador escolhe dois heróis e fica no controle de ambos.
- 3. **Reúna os Itens Iniciais:** o aplicativo designa itens iniciais para cada herói. Cada jogador encontra as cartas de item correspondentes ao nome e nível indicados no aplicativo e as coloca próximo à sua carta de herói. Se desejarem, os jogadores podem selecionar outros itens iniciais no aplicativo.



Itens iniciais de Beravor, miniatura e carta de Herói



Nível 1 em uma carta de Item

- 4. **Criar os Baralhos de Dano, Medo e Vulnerabilidade:** embaralhe as cartas de dano, de medo e as cartas de perícia de vulnerabilidade (apenas as de vulnerabilidade, excluindo as outras cartas de perícia) em baralhos separados e coloque-os no centro da área do jogo de forma que fiquem ao alcance de todos os jogadores.
- 5. **Criar o Estoque:** para criar o estoque, separe as fichas de exploração/inspiração, busca/ameaça, pessoa e estandarte inimigo, assim como todos os três tipos de cartas de vantagem, formando pilhas separadas. Separe todas as peças de mapa e miniaturas de inimigos; algumas delas serão usadas durante a aventura. Devolva as peças de mapa de batalha e as fichas de terreno para a caixa – elas não serão usadas na primeira aventura.
- 6. **Começar a Campanha:** os jogadores digitam o nome do grupo, selecionam "Começar" no aplicativo e assistem a uma apresentação curta da história e missão dos heróis.



Baralhos de Dano, Medo e Vulnerabilidade



Fichas no Estoque



Cartas de Vantagem

- 7. **Escolher a Função:** cada jogador seleciona uma função no aplicativo – essa é a função que seu herói terá na primeira aventura. Os jogadores podem escolher qualquer função no menu, mas a função inicial recomendada para cada herói são as seguintes:

- | | |
|------------------------------|---------------------------|
| ✧ Aragorn: Capitão | ✧ Elena: Barda |
| ✧ Beravor: Explorador | ✧ Gimli: Guardião |
| ✧ Bilbo: Ladrão | ✧ Legolas: Caçador |

FUNÇÕES

A função de um herói durante uma aventura determina algumas das suas capacidades. Cada função tem um propósito geral:

- ✧ **Ladrão(a):** evade inimigos e é autossuficiente
- ✧ **Capitão(ã):** ajuda o grupo a se preparar para qualquer situação
- ✧ **Guardião(ã):** protege os outros e tem boa defesa
- ✧ **Caçador(a):** causa muito dano com seus ataques
- ✧ **Bardo(a):** inspira os outros a terem êxito em suas tarefas
- ✧ **Explorador(a):** ajuda o grupo a se mover ligeiramente

A seleção de função não é permanente — os heróis podem mudar de função no intervalo entre as aventuras.

- 8. **Reunir as cartas de perícia:** cada herói reúne as seguintes 15 cartas de perícia:

- ✧ uma cópia de cada carta de perícia numerada de 1 a 6 que tenha a palavra "Básico" no fundo
- ✧ as cartas de perícia numeradas de 1 a 5 que tenham o nome do herói no fundo
- ✧ as cartas de perícia numeradas de 1-3 que tiverem a função do herói em sua base (as caixas de texto nessas cartas são verdes para ajudar os jogadores a identificá-las rapidamente)
- ✧ uma carta de vulnerabilidade do topo do baralho de vulnerabilidade



Se Beravor escolher a função de Exploradora, seu baralho de perícia consistirá em Básica 1–6, Beravor 1–5, Explorador(a) 1–3 e uma vulnerabilidade aleatória.

- 9. **Prepare a Carta de Função e Crie os Baralhos de Perícia:** cada herói encontra a carta de perícia inicial correspondente à sua função. Cada carta de perícia inicial tem, em sua base, o número "1" depois do nome da função, além de ter estrelas ao lado do nome da carta. Cada herói prepara sua carta de perícia inicial colocando-a virada para cima abaixo da sua carta de herói. Então, cada jogador junta e embaralha as 14 cartas restantes para criar seu baralho de perícia e o coloca virado para baixo em sua área de jogo.

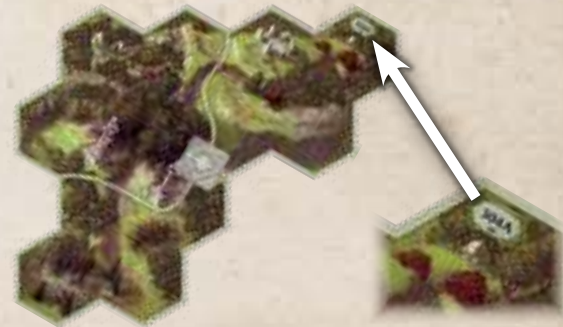


Se Beravor for a Exploradora, ela coloca a carta "Desbravador(a)" abaixo da sua carta de herói.

- 10. **Coloque as Peças e Fichas Iniciais:** clique em "Embarcar" no aplicativo e siga as instruções, colocando peças de mapa e fichas na área do jogo conforme indicado no aplicativo para, assim, criar o mapa do jogo.

Um código alfanumérico único vem impresso em cada peça de mapa para que fique mais fácil encontrá-las e direcioná-las ao posicioná-las. Certifique-se de deixar espaço extra para permitir que outras peças de mapas sejam colocadas durante o jogo – o aplicativo mostra uma neblina ao lado das peças de mapa iniciais, indicando o local aproximado onde as peças de mapa serão adicionadas posteriormente.

Após seguir todas as instruções do aplicativo, os jogadores iniciam sua aventura.



Código na peça de Mapa

JOGABILIDADE

Uma partida de *Jornadas na Terra Média* é jogada ao longo de uma série de rodadas. Cada rodada tem três fases que os jogadores resolvem na seguinte ordem:

1. **Fase de Ação:** durante esta fase, os heróis se movem pelo mapa, interagem com o mundo e atacam inimigos.
2. **Fase da Sombra:** durante esta fase, os inimigos se movem e atacam os heróis, e outras ameaças sombrias ficam mais fortes.
3. **Fase de Reagrupamento:** durante esta fase, os heróis se preparam para a próxima rodada.

Após a resolução de cada fase, uma nova rodada se inicia com a fase de ação. Os jogadores continuam a resolver as rodadas do jogo dessa forma até a aventura acabar.

FASE DE AÇÃO

Durante a fase de ação, cada herói realiza seu turno executando ações para buscar, lutar e viajar pelas áreas da Terra Média. Os heróis escolhem uma ordem de turnos, sendo que tal ordem pode mudar de uma rodada para outra.

Durante o turno de um herói, ele pode realizar duas ações, que podem ser a mesma ação duas vezes. As ações são:

- ✦ Viajar
- ✦ Atacar
- ✦ Interagir

Após todos os heróis realizarem seus turnos, eles clicam no botão de ampulheta localizado no canto inferior direito da tela do aplicativo e seguem para a fase da sombra.



AÇÃO DE VIAJAR

A ação de viajar permite que um herói se mova pelo mapa do jogo. O mapa do jogo é composto por peças de mapa, sendo cada uma dividida em um ou mais **ESPAÇOS**. Um espaço é uma área do mapa delimitada por bordas cinzas. Espaços que compartilham uma borda cinza são adjacentes um ao outro.



Quando um herói realiza uma ação de viajar, ele pode se mover duas vezes. Toda vez que um herói realiza um movimento, ele se move para um espaço adjacente.



Legolas se move dois espaços para a esquerda.

O herói pode interromper seus dois movimentos para realizar a segunda ação do seu turno. Por exemplo, um herói pode se mover um espaço, realizar sua segunda ação e, então, se mover mais um espaço.

EXPLORAÇÃO

Cada peça de mapa de jornada tem um quadrado onde, conforme indicado pelo aplicativo, é possível colocar uma ficha de exploração. Uma peça de mapa com uma ficha de exploração é uma peça **INEXPLORADA**. Quando um herói se move para um espaço em uma peça inexplorada, ele deve explorá-la imediatamente.



Ficha de Exploração

Para explorar uma peça, o herói seleciona a ficha de exploração adequada no aplicativo e clica no botão "Confirmar". O aplicativo orienta o herói a descartar a ficha de exploração e ganhar uma inspiração. Para fazer isso, o herói pode simplesmente virar a ficha de exploração e colocá-la na sua carta de herói. O conceito de inspiração será descrito mais adiante.

Explorar uma peça **não** é uma ação separada; trata-se apenas do resultado do movimento de um herói para uma peça onde há uma ficha de exploração.



Legolas se moveu para uma peça inexplorada, então ele deverá explorá-la. Ele descarta a ficha de exploração e ganha uma inspiração, a qual ele coloca em sua carta de herói.

AÇÃO DE ATACAR

A ação de atacar permite que os heróis ataquem um **GRUPO INIMIGO**, tentando removê-lo do mapa. Um grupo inimigo é constituído por uma ou mais miniaturas de plástico do mesmo tipo que se movem e atacam juntas. Cada grupo inimigo tem um retrato correspondente no aplicativo:



Um Grupo de duas miniaturas de Orcs



Retrato do Grupo Orc no aplicativo

Para realizar um ataque, o herói escolhe um item com o qual irá atacar. O item deve ter um ícone de atributo no canto superior esquerdo da carta:



Ícone de Atributo em uma carta de Item



Os cinco Ícones de Atributo

O herói também deve escolher um grupo inimigo que esteja ao seu **ALCANCE**. Se um grupo inimigo está no mesmo espaço que um herói, esse grupo está ao seu alcance. Grupos inimigos em espaços adjacentes ao herói também estão ao seu alcance se ele estiver atacando com um item que contém o ícone alcance (🔱) no canto superior direito.



Ícone de Alcance em uma carta de Item

Após escolher um item e um grupo inimigo, o herói resolve um teste de ataque contra o grupo inimigo. O conceito de teste será descrito mais adiante na seção "Testes" na página 10.

AÇÃO DE INTERAGIR

A ação de interagir permite que os heróis encontrem pontos de interesse no mapa, os quais são indicados por fichas de busca, pessoa e ameaça. A interação com essas fichas é a forma com a qual os heróis avançam na aventura, descobrem itens, adquirem experiência e neutralizam ameaças.



Marçador de Procura



Ficha de Pessoa



Ficha de Ameaça

Se um herói estiver no mesmo espaço que uma dessas fichas, ele poderá realizar uma ação de interagir selecionando a ficha no aplicativo e, então, selecionando o botão que contém o ícone de ação (➡). Ao realizar uma ação de interagir, o aplicativo fornece instruções a serem seguidas pelo herói. Em seguida, o herói continua seu turno.



Um herói pode realizar uma ação de interagir para buscar esta ficha de busca.

INSPECIONAR FICHAS NO APLICATIVO

A qualquer momento, os jogadores podem inspecionar fichas no aplicativo ao selecioná-las e ler seus textos, os quais geralmente descrevem o que a ficha representa. Inspecionar não é uma ação e o jogador pode clicar em "Cancelar" para fechar a descrição da ficha. No entanto, se um jogador clicar no botão que fica depois do ícone ➡, ele estará realizando uma ação de interação e deverá cumprir as exigências de tal ato. Da mesma forma, ao inspecionar uma ficha de exploração, o herói não deve clicar no botão "Explorar", a menos que esteja explorando essa ficha.

ADICIONAR PEÇAS DE MAPA

O aplicativo orienta os jogadores a colocarem novas peças de mapa quando certas condições forem cumpridas, como explorar e interagir com fichas, derrotar inimigos, etc.. Quando o aplicativo orienta os jogadores a colocarem uma peça, ele destaca o código alfanumérico da peça. Os jogadores devem usar esse destaque para posicionar a peça em relação ao resto do mapa.

FASE DA SOMBRA

A fase da sombra é uma oportunidade para o mal contra-atacar e atrapalhar o progresso dos heróis. Para resolver a fase da sombra, o aplicativo guia os heróis ao longo das seguintes etapas: ativação de inimigos, escuridão e ameaça. Após a fase da sombra, os heróis seguem para a fase de reagrupamento.

ETAPA DE ATIVAÇÃO DE INIMIGOS

Durante a etapa de ativação de inimigos, cada grupo inimigo tenta se mover e atacar. O aplicativo indica um alvo para o grupo inimigo se aproximar e atacar:



Primeiramente, o grupo inimigo se move um número de espaços até o máximo indicado, indo na direção do herói alvo e pegando o caminho de espaços que for mais curto. O grupo inimigo deverá parar quando ficar ao ALCANCE do alvo. O inimigo está ao alcance do herói se estiver no mesmo espaço que ele ou se estiver em um espaço adjacente e houver o ícone de alcance (↗) em seu retrato de inimigo.



Ícone de Alcance em um Retrato

Se o grupo inimigo não puder ficar ao alcance do alvo, mas puder ficar ao alcance de outro herói, esse herói mais próximo **se torna o novo alvo**. Se vários heróis se encaixarem no critério dessa condição, os heróis escolhem qual deles se tornará o novo alvo.

Se o inimigo puder ficar ao alcance de um alvo, o botão "Atacar" deverá ser selecionado e o aplicativo exibirá a quantidade de dano (🔪) e medo (😱) que o herói poderá sofrer. A descrição do conceito de sofrer dano e medo encontra-se na página 12.



O inimigo ataca para causar 3 danos (🔪) e 1 medo (😱).

Se o grupo inimigo não puder ficar ao alcance de qualquer alvo, **ele irá ignorar toda a instrução** e o botão "Sem Alvo" deverá ser selecionado. Isso fornecerá uma nova instrução ao inimigo, que geralmente fará o inimigo se mover para mais perto de um herói.



O grupo Orc recebe as instruções:
"Mova-se 1: Ataque Aragorn (ou herói mais próximo)."
O grupo não é capaz de chegar até o espaço de Aragorn para poder atacá-lo; em vez disso, o grupo se move na direção de Gimli e o ataca.

ETAPA DA ESCLURIDÃO

Durante a etapa da escuridão, a escuridão provoca medo nos corações e mentes dos heróis. Devido ao fato de a escuridão não estar sempre presente durante uma aventura, os heróis só resolvem este passo quando o aplicativo os instrui a fazê-lo.

Um herói estará na escuridão se qualquer uma das três condições se aplicarem:

➤ Se ele estiver em um espaço que contém um ícone de escuridão.



➤ Se ele estiver em um espaço que contém uma ficha de escuridão.

➤ Se o aplicativo indicar que ele está na escuridão.

Para resolver a etapa da escuridão, cada herói na escuridão sofre uma quantidade de medo indicada pelo aplicativo. A descrição do conceito de sofrer medo encontra-se na página 12.



Por estarem em espaços que contêm um ícone de escuridão, tanto Gimli quanto Legolas sofrem a quantidade de medo indicada pelo aplicativo durante a fase da escuridão.

ETAPA DA AMEAÇA

À medida que o tempo passa para os heróis, as ameaças da Terra Média vão se aproximando e se tornando mais perigosas. Durante a etapa da ameaça, a ameaça aumenta e podem ocorrer eventos de ameaça.

A ameaça é representada por uma barra de ameaça no topo da tela do aplicativo, que vai sendo preenchida à medida que a ameaça aumenta. Quando a ameaça atinge um LIMITE, um evento de ameaça é ativado no aplicativo e os heróis o resolvem seguindo suas instruções. Cada limite tem um número que indica a quantidade de ameaça necessária para que ele seja ativado. Se a barra de ameaça ficar totalmente cheia, o jogo acaba e a jornada dos heróis fracassa.



À medida que a barra de ameaça é preenchida, os heróis ficarão sujeitos a perigos cada vez maiores.

Durante cada etapa da ameaça, a ameaça aumenta nas seguintes quantidades:

- em dois para cada herói em jogo
- em um para cada ficha de ameaça no mapa
- em um para cada peça inexplorada

Além disso, alguns efeitos podem fazer com que a ameaça aumente durante outras etapas do jogo. O aplicativo sempre calcula e aumenta a ameaça automaticamente. A qualquer momento, o herói pode selecionar um limite no aplicativo para visualizar uma breve descrição do seu evento.



Esse limite é ativado durante a etapa da ameaça se a ameaça estiver em 15 ou mais.

FASE DE REAGRUPAMENTO

Após a fase da sombra, o aplicativo instrui os heróis a planejarem a próxima rodada.

Primeiramente, cada herói **RESTAURA** seu baralho de perícia embaralhando a pilha de descarte junto com o seu baralho. Em seguida, o aplicativo instrui os heróis a "**Examinar 2**". Os heróis fazem isso por meio da revelação das duas primeiras cartas do seu baralho de perícia. Em seguida, os heróis podem **PREPARAR** uma delas colocando-a abaixo da sua carta de herói. Se uma carta está preparada, as suas habilidades estão disponíveis para uso.



Quando Elena prepara a carta "Luz Élfica", ela a coloca abaixo da sua carta de herói.

Um herói só pode ter quatro cartas de perícia preparadas ao mesmo tempo, então é importante que suas cartas preparadas fiquem separadas de quaisquer outras cartas presentes em sua área do jogo. Se um herói chegar a ter mais de quatro cartas preparadas, ele deverá descartar cartas até restarem apenas quatro delas.

Após decidir se irá ou não preparar uma carta, cada herói coloca, em qualquer ordem, suas cartas não preparadas no topo ou na base do seu baralho. Ao colocar cartas sem utilidade, como vulnerabilidades, na base do seu baralho e cartas úteis, como aquelas que têm um ícone de ✨ (sucesso) no canto superior esquerdo, no topo do seu baralho, o herói pode ajudar a garantir que suas futuras ações tenham resultados positivos.

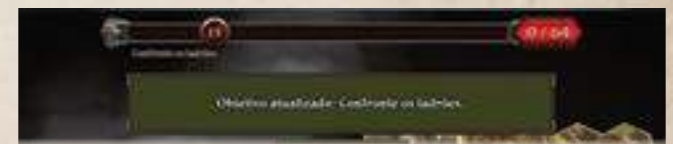
Após examinar, os heróis clicam no botão "Continuar" e seguem para uma nova rodada, começando pela fase de ação.

COMPLETAR UMA AVENTURA

O grupo de heróis vence ou perde uma aventura em conjunto. Vencer uma aventura concede ótimas recompensas aos heróis; no entanto, independentemente de vencerem ou perderem, todos os heróis seguem para a próxima aventura da campanha. Após completar sua primeira aventura, os jogadores devem ler a seção de "Regras de Campanha" no Guia de Referência – essas regras descrevem como os heróis podem melhorar seus itens e adquirir novas perícias antes do início da próxima aventura.

OBJETIVOS

Cada aventura dá uma série de objetivos para os heróis. Durante uma aventura, o objetivo atual dos heróis é exibido abaixo da barra de ameaça. Depois que os heróis completam um objetivo, o aplicativo automaticamente lhes dá um novo objetivo.



Se os heróis completarem o objetivo final antes de a barra de ameaça ficar cheia, eles vencem a aventura. Se um herói for derrotado, os heróis restantes continuam a jogar; no entanto, se eles não completarem o objetivo final até o início da próxima fase da sombra, eles perdem a aventura.

TESTES

Os testes são a principal maneira de os heróis interagirem com o mundo e atacarem inimigos. Os heróis realizam testes frequentemente quando estão explorando, encontrando ameaças, atacando inimigos e interagindo com o povo da Terra Média.

Cada teste exige que um herói use um dos seus **ATRIBUTOS** que estão listados em sua carta de herói: agilidade (🌀), vigor (🐉), espírito (💧), sabedoria (🧠), ou esperteza (🧙). Para realizar um teste, o herói revela cartas do topo do seu baralho de perícia. O número de cartas que ele revela é igual ao valor do atributo que está sendo testado.



O vigor (🐉) de Beravor é de "3". Ao realizar um teste de 🐉, ela revela três cartas do seu baralho.

Após revelar as cartas, o herói determina o número de **SUCESSOS** (※) que obteve. Cada ícone de sucesso (※) no canto superior esquerdo das cartas reveladas concede um sucesso. O texto das cartas reveladas é ignorado – ele não possui efeito durante os testes.



Ícone de Sucesso

O herói usa os sucessos de formas diferentes dependendo do teste:

- Alguns testes exigem que o herói registre o número de sucessos no aplicativo clicando no botão "+". Em seguida, o aplicativo mostra o resultado do teste. Os sucessos de alguns desses testes são cumulativos; os heróis podem realizar o teste várias vezes e o aplicativo registra o número total de sucessos.



Se um herói tiver dois sucessos, ele clica no "+" duas vezes.

- Alguns testes fornecem um número que indica quantos sucessos são necessários para passar (ex.: "Teste 🐉: 1"). Se o herói tiver sucessos equivalentes ou superiores ao número exigido, ele passa no teste. Caso contrário, ele falha no teste. Em qualquer uma das situações, o aplicativo fornece instruções ao herói.

- Sucessos são utilizados de maneiras diferentes ao atacar inimigos e ao negar dano e medo, conceitos esses que serão descritos mais adiante.

Após completar o teste, o herói coloca todas as cartas reveladas durante o teste na sua pilha de descarte do baralho de perícia.

DESTINO E INSPIRAÇÃO

Durante um teste, as cartas reveladas por um herói podem conter ícones de destino (♣). Ícones de destino não possuem efeitos inerentes; no entanto, o herói pode gastar fichas de inspiração para converter ícones de destino em ícones de sucesso (※). Cada inspiração gasta é convertida em um **único** ícone de destino. Para gastar uma inspiração, o herói pega uma inspiração da sua carta de herói e a devolve para o estoque.

Quando um herói ganha inspiração, ele pega uma ficha de inspiração do estoque e a coloca na sua carta de herói. O herói não pode ter mais fichas de inspiração do que o limite de inspiração indicado na sua carta de herói.



Limite de Inspiração de 4 em uma Carta de Herói

EXEMPLO DE TESTE



- Bilbo realiza uma ação de interagir em uma ficha de busca em seu espaço. Ele é orientado a fazer um teste de agilidade (🌀) com o objetivo de obter dois sucessos.



- A agilidade de Bilbo é de "3", então ele revela três cartas do topo do seu baralho de perícia. As cartas reveladas têm um total de um ícone de sucesso (※) e dois ícones de destino (♣).



- Bilbo deseja passar no teste, então ele gasta uma ficha de inspiração para converter um ♣ em um ※. Agora ele tem dois ※, que é o suficiente para passar no teste.



- Bilbo clica em "Passar" e resolve as instruções que aparecerem. Em seguida, ele descarta as cartas que comprou para o teste, colocando-as na pilha de descarte do seu baralho de perícia.

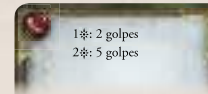
TESTES DE ATAQUE

Testes de ataque são realizados durante o ataque de um herói, após ele escolher um grupo inimigo para atacar e um item com o qual realizar o ataque. Para realizar um teste de ataque, o herói escolhe um dos atributos listados no canto superior esquerdo da carta do item com o qual ele está atacando, testando o atributo em seguida. Depois, o herói gasta sucessos (※) para resolver uma ou mais das habilidades do item. Cada habilidade indica quantos sucessos devem ser gastos para resolvê-la, e cada habilidade só pode ser resolvida uma vez por ataque.

O herói que está utilizando o item

"Espada" faz um teste de 🐉.

Um ※ pode ser gasto para aplicar dois golpes, ao passo que dois ※ aplicam cinco golpes.



Aba de Ataque

A maioria das habilidades de item adiciona golpes aplicados nos inimigos. Para adicionar golpes, o herói seleciona o retrato do inimigo para exibir o seu menu e, então, seleciona a aba de ataque para exibir o painel de ataque do menu. Em seguida, o herói clica no botão "+" no painel de ataque para registrar cada golpe.



Modificadores de Ataque

Botões de Mais (+) e Menos (-) para Golpes

Painel de Ataque em um Menu de Inimigo

Além de aplicar golpes, as habilidades podem fornecer modificadores de ataque aos heróis, como "perfurar", que permite que um herói ignore a armadura de um inimigo. Se uma habilidade tiver um modificador, o herói seleciona o modificador correspondente no aplicativo. O aplicativo calcula o efeito de cada modificador automaticamente; há uma descrição de cada modificador na Referência Rápida, que pode ser encontrada no verso deste livro.

O menu de inimigo mostra um valor de vida para **cada miniatura** do grupo inimigo, assim como o valor de armadura e de feitiçaria de cada miniatura. Se um inimigo tiver armadura ou feitiçaria, os golpes reduzem esses valores primeiro. Se um inimigo não tiver armadura ou feitiçaria, os golpes reduzem a sua vida.



Após registrar todos os golpes e modificadores, o herói clica no botão "Aplicar" para aplicar os golpes nos inimigos (mesmo que ele não tenha obtido golpes). Se a vida de um inimigo for reduzida a zero, ele será derrotado e o aplicativo instruirá os heróis a removerem a miniatura do inimigo do tabuleiro.

Se um inimigo não for derrotado, ele recuperará toda a sua armadura e feitiçaria e poderá ser incitado a contra-atacar. O grupo inimigo poderá atacar se estiver no espaço do herói ou num espaço adjacente e tiver o ícone de alcance (🏹) em seu retrato de inimigo. Se o inimigo puder atacar, o herói clica no botão "Sim" e resolve um ataque conforme descrito na "Etapas de Ativação de Inimigos" na página 8.



Ícone de Alcance em um Retrato

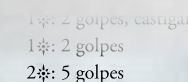
EXEMPLO DE TESTE DE ATAQUE



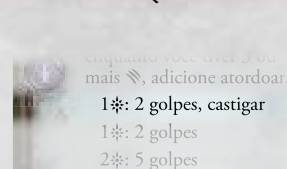
- Aragorn ataca um grupo de Espectros em seu espaço usando sua Manipuladora do Destino. O item Manipuladora do Destino requer um teste de vigor (🐉) ou sabedoria (🧠); a sabedoria de Aragorn é mais alta, então ele opta por esse teste.



- A sabedoria de Aragorn é de "4", então ele revela quatro cartas do seu baralho. As cartas que ele revela possuem dois sucessos (※) e dois destinos (♣).



- Aragorn gasta dois ※ para resolver o terceiro efeito do item Manipuladora do Destino, registrando cinco golpes no aplicativo.



- Aragorn gasta uma inspiração para converter um ♣ em um ※. Ele gasta esse ※ no primeiro efeito da Manipuladora do Destino, adicionando mais dois golpes e selecionando "Castigar". Em seguida, ele clica em "Aplicar".



- O aplicativo aplica sete golpes diretamente na vida do Espectro (o modificador castigar ignora a feitiçaria do inimigo). Um dos Espectros foi derrotado, então Aragorn remove um Espectro do seu espaço e ganha uma ficha de inspiração. Em seguida, ele descarta as cartas que revelou, colocando-as em sua pilha de descarte.



- O grupo de Espectros é incitado a atacar. Visto que o grupo está ao alcance de Aragorn, ele clica em "Sim" e resolve um ataque inimigo.

DANO E MEDO

A Terra Média é cheia de inimigos perigosos e outras ameaças que colocam os corajosos heróis em risco. Em consequência dessas ameaças, os heróis podem sofrer **DANO** (☹) e **MEDO** (😱). Se um herói sofrer muito dano ou medo, ele ficará a um passo de ser derrotado e deverá realizar um teste de resistência final para determinar se irá sucumbir às ameaças da Terra Média ou se irá se reanimar e continuar sua aventura.

Quando um herói sofre dano ou medo, ele revela uma carta de dano ou de medo do baralho correspondente e a coloca **virada para cima** na sua área do jogo. Em seguida, ele resolve o efeito da carta. Muitas dessas cartas instruem o herói a virar a carta para baixo ou descartá-la. Se um herói for instruído a deixar a carta virada para cima, ela terá um efeito persistente que continuará sendo aplicado nesse herói. Se um herói sofrer muito dano ou medo ao mesmo tempo, ele deverá revelar uma carta **de cada vez**, resolvendo-a completamente antes de revelar outra.

Ocasionalmente, um herói pode ser instruído a sofrer dano ou medo virado para baixo. Quando isso ocorre, o herói coloca esse dano ou medo virado para baixo ao lado da sua carta de herói, sem ler o que diz o texto dela.

NEGANDO DANO E MEDO

Um herói pode obter uma chance de **NEGAR** dano ou medo antes de sofrê-los. Quando isso ocorre, o herói recebe a instrução de testar um atributo (ex.: "Cada herói na escuridão sofre 2 medos; negados por ♠️"). Antes de sofrer o dano ou medo, o herói pode testar o atributo indicado, de forma que cada ícone de sucesso (♠️) gerado durante o teste impedirá um dano ou medo.

RESISTÊNCIAS FINAIS

No decorrer de suas proações e experiências, os heróis podem ser levados ao limite do que os seus corpos e espíritos são capazes de suportar. Cada herói tem limites de dano e medo em sua carta de herói:



Limites de dano e medo

Após sofrer dano ou medo, se um herói tiver um número de dano (virado para cima ou para baixo) igual ou maior que o seu limite de dano ou um número de medo (virado para cima ou para baixo) igual ou maior que o seu limite de medo, ele deverá realizar uma **RESISTÊNCIA FINAL**. Para realizar uma resistência final, o herói clica no botão do grupo no canto inferior esquerdo do aplicativo. Então, ele seleciona o retrato do herói e o limite (de dano ou de medo) que foi alcançado. Em seguida, ele segue as instruções do aplicativo.



Botão do Grupo

Se um herói chegar a ambos os limites, ele realiza duas resistências finais na ordem que preferir.

Uma resistência final inclui um teste — se o herói falhar no teste, ele será **DERROTADO**. O herói é removido do tabuleiro e a equipe perde a aventura na próxima etapa da sombra, a menos que completem o objetivo final. Se o herói passar no teste, ele segue as instruções fornecidas pelo aplicativo.

EXEMPLO DO CONCEITO DE SOFRER DANO



1. Um grupo de Goblins ataca Elena para causar três danos (☹) e um medo (😱). Para esse ataque, um teste de vigor (♠️) nega dano e medo.



2. O vigor de Elena é de "2", então ela revela duas cartas do seu baralho. Ela tem dois sucessos (♠️), de forma que poderá impedir um total de dois danos ou medos. Ela opta por impedir um dano e um medo, de forma que sobram apenas dois danos.



3. A primeira carta de dano que ela revela é "Frágil", que a orienta a sofrer uma carta de medo virada para baixo e a virar a carta "Frágil" para baixo.



4. A segunda carta de dano que Elena revela é "Emaranhado(a)". O texto da carta "Emaranhado(a)" orienta Elena a mantê-la virada para cima. Ela continuará a impedir o movimento da personagem durante esta aventura até poder ser descartada ou virada para baixo.

REGRAS ADICIONAIS

Esta seção inclui regras adicionais que são necessárias para jogar o jogo.

INIMIGOS

Esta seção explica detalhes adicionais relacionados a grupos inimigos.

PREPARADOS E ESGOTADOS

Um grupo inimigo fica **PREPARADO** ou **ESGOTADO**. Os inimigos ficam esgotados após o aplicativo ativá-los ou após terem atacado. Quando um inimigo fica esgotado, seu retrato no aplicativo fica sombreado.

Inimigos esgotados não podem ser ativados ou provocados e não podem contra-atacar. O aplicativo prepara todos os grupos inimigos no fim da fase da sombra.



Grupo Preparado



Grupo Esgotado

PROVOCAR INIMIGOS

Quando o herói está no mesmo espaço que um grupo inimigo preparado, certas ações irão **PROVOCAR** esse inimigo, fazendo-o atacar. Um herói deve provocar um inimigo durante cada uma das seguintes situações:

- antes de sair de um espaço que contém um inimigo preparado
- antes de interagir com uma ficha em um espaço que contém um inimigo preparado

Para provocar um inimigo, o herói clica no botão de provocar à esquerda dos retratos de inimigo no aplicativo. Em seguida, ele seleciona o retrato do inimigo que está sendo provocado. Esse inimigo imediatamente resolve um ataque inimigo contra o herói de acordo com as instruções do aplicativo. Depois que o inimigo ataca, o herói pode sair do espaço do inimigo ou realizar uma ação de interagir, dependendo da sua intenção.



Botão de Provocar

Diferentemente de uma ativação de inimigo ou de um contra-ataque, grupos inimigos não ficam esgotados ao serem provocados.

INTERROMPER ATIVAÇÕES DE INIMIGOS

Algumas habilidades, como a carta de perícia "Prole de Lhùn" de Elena, podem interromper a ativação de um inimigo para aplicar golpes ou modificadores. Para resolver essas habilidades, o herói seleciona o retrato do inimigo, registra e aplica os golpes ou modificadores indicados pela habilidade e continua a ativação do inimigo.

COLOCAR INIMIGOS

Quando um grupo inimigo precisa ser colocado no mapa, o aplicativo indica onde o grupo deve ser colocado e quantas miniaturas o grupo contém. Quando um grupo inimigo é colocado, o aplicativo adiciona o retrato desse grupo à barra de inimigos na base da tela. Deve haver um grupo inimigo (contendo uma ou mais miniaturas) no mapa do jogo para cada retrato de inimigo exibido no aplicativo.

INIMIGOS DE ELITE

Grupos inimigos de elite são mais fortes que inimigos comuns e possuem bônus especiais. O retrato de um grupo inimigo de elite tem uma moldura com espinhos e um ícone de estandarte. Quando um grupo inimigo de elite é colocado no mapa, os heróis colocam, junto com as miniaturas dos inimigos, a ficha de estandarte de elite (de fundo vermelho) correspondente ao ícone de estandarte do grupo inimigo.



Retrato de Inimigo de Elite e Estandarte Inimigo correspondente

Os bônus de um grupo inimigo de elite ficam listados no seu menu de inimigo. O aplicativo aplica todos os bônus de inimigo automaticamente, mas os heróis podem selecionar bônus no menu de inimigo para visualizar seus efeitos. Além dos bônus listados, todos os inimigos de elite são capazes de realizar contra-ataques **mesmo quando estão esgotados**.



Bônus de um Grupo de Elite

GRUPOS INIMIGOS REPETIDOS

É possível haver vários grupos inimigos do mesmo tipo se eles não forem de elite. Quando isso acontece, cada grupo inimigo extra recebe um estandarte inimigo automaticamente, o qual ficará em exibição ao lado do retrato desse inimigo no aplicativo. Ao colocarem o grupo inimigo repetido no tabuleiro, os heróis colocam a ficha de estandarte inimigo correspondente ao lado das miniaturas do grupo.



O primeiro grupo Orc não tem estandarte inimigo. O segundo grupo Orc usa o estandarte inimigo azul.

CARTAS DE PERÍCIA PREPARADAS

Conforme descrito na fase de reagrupamento, ao examinar cartas, o herói pode preparar uma delas colocando-a virada para cima abaixo da sua carta de herói. Um herói não pode ter mais de **quatro** cartas preparadas; se for preparar uma quinta carta, ele deverá descartar uma das suas cartas preparadas.

Assim como cartas de item e de herói, cartas de perícia têm habilidades que ajudam os heróis a cumprirem seus objetivos. No entanto, as habilidades de uma carta de perícia podem ser usadas **apenas enquanto esta carta estiver preparada**— ou seja, os heróis ignoram as habilidades de cartas de perícia reveladas para um teste.

Cada habilidade de carta descreve quando ela pode ser usada. Para usar uma habilidade, o herói resolve o texto da habilidade. Várias habilidades de cartas de perícia orientam o herói a descartar a carta da sua área de preparação.

PALAVRAS-CHAVE

A maioria das cartas de perícia contém uma ou mais palavras-chave em negrito, como "**Correr 1**". Palavras-chave são uma abreviação de habilidades que aparecem frequentemente nas cartas. As regras para cada palavra-chave podem ser encontradas na Referência Rápida presente no verso deste livro de regras.

ATRIBUTOS

Algumas cartas de perícia (e de item) contém características em itálico, como "*Anão*" e "*Tático*". Características não possuem efeitos inerentes; no entanto, outros efeitos do jogo podem fazer referência a cartas que têm características.

PRÓXIMO

Algumas habilidades e regras fazem referência a componentes ou espaços **PRÓXIMOS**. Um componente está próximo de outro componente se eles estiverem no mesmo espaço ou em espaços adjacentes um ao outro. Um espaço próximo se refere ao espaço em questão e a todos os espaços adjacentes a ele. Um componente **não** está próximo de si mesmo.

APLICAR

Habilidades que "aplicam" golpes e modificadores em inimigos **não** são ataques. Para resolver essas habilidades, o herói registra golpes e modificadores no menu de inimigo e clica em "Aplicar", mas ele sempre deve clicar em "Não" se o aplicativo solicitar um contra-ataque.

CARTAS DE PERÍCIA ESPECIAIS

Cartas de vulnerabilidades e de título são tipos especiais de cartas de perícia que fazem parte dos baralhos de perícia dos heróis.

CARTAS DE TÍTULO

As cartas de título refletem as escolhas memoráveis feitas por um herói durante uma campanha. Cartas de título geralmente têm habilidades poderosas que podem ser usadas apenas uma vez durante uma aventura. Ao ganhar uma carta de título, o herói a procura em meio às cartas de perícia de título e a prepara imediatamente.

CARTAS DE VULNERABILIDADE

Cada herói começa o jogo com uma carta de vulnerabilidade em seu baralho de perícia. Cartas de vulnerabilidade não possuem efeitos inerentes — o propósito delas é ser inútil para os heróis, enchendo os baralhos de perícia e não contribuindo com ícones para testes. Quando um herói ganha uma carta de vulnerabilidade durante uma aventura, ele pega a carta do topo do baralho de vulnerabilidade e a coloca em sua pilha de descarte do baralho de perícia. Um herói pode preparar uma carta de vulnerabilidade para removê-la temporariamente do seu baralho de perícia, embora isso não vá conceder habilidades.

RESTAURAR BARALHOS DE PERÍCIA

Um herói deve restaurar seu baralho de cartas de perícia nos seguintes momentos:

- durante a fase de reagrupamento
- quando não restarem cartas no baralho
- quando um efeito instruir a fazê-lo

Um herói restaura seu baralho embaralhando sua pilha de descarte junto com quaisquer cartas restantes em seu baralho e colocando o baralho recém-embaralhado virado para baixo. Cartas preparadas não são embaralhadas no baralho.

CARTAS DE VANTAGEM

Os heróis podem ficar escondidos, encorajados ou determinados. Essas são vantagens que melhoram as chances que os heróis têm de passar em testes e enfrentar inimigos. Se um herói ganha uma vantagem, ele pega uma carta de vantagem do tipo adequado e a coloca em sua área do jogo. O efeito de cada vantagem vem descrito na carta.

CARTAS DE ITEM DE APETRECHOS

Os heróis podem encontrar apetrechos durante suas aventuras. Apetrechos são cartas de item que possuem o ícone de apetrecho (🛡️) em sua base. Ao ganhar um apetrecho, o herói procura em meio às cartas de item não utilizadas e o coloca virado para cima ao lado dos seus outros itens. Em seguida, ele coloca no apetrecho um número de fichas de consumo equivalente ao número indicado no canto inferior esquerdo da carta.

Número Inicial de Fichas de Consumo



O apetrecho "Botas" começa com duas fichas de consumo.

Se um herói for instruído a **CONSUMIR** um apetrecho, ele deve gastar uma ficha de consumo, removendo-a da carta do apetrecho em questão. Depois que a última ficha de consumo de um apetrecho é gasta, ele é virado para baixo e não poderá ser usado novamente durante a aventura. Os apetrechos recebem seu número inicial de fichas de consumo no início de cada aventura.

EMPUNHADURA DUPLA

O herói pode atacar com mais de um item se todos eles tiverem o mesmo atributo que está sendo testado. Ao atacar com mais de um item, o herói pode gastar sucessos (⚡) para resolver habilidades de qualquer um dos itens escolhidos. Se o herói estiver atacando um grupo inimigo adjacente, todos os itens escolhidos deverão ter o ícone de alcance (🏹).



Um herói com os itens "Espada" e "Guerreador" pode usar ambos durante um ataque se estiver testando vigor (🏹).

ELEMENTOS DO APLICATIVO

Esta seção descreve detalhes adicionais relativos ao aplicativo.

CONHECIMENTO E EXPERIÊNCIA

Durante uma aventura, os heróis podem ser recompensados com conhecimento e experiência. Esses recursos são registrados no aplicativo e permitem que os heróis melhorem itens e comprem novas perícias no intervalo entre as aventuras. Os jogadores podem ignorar os elementos de conhecimento e experiência em sua primeira aventura; eles são explicados mais detalhadamente no Guia de Referência.

NEBLINA

No aplicativo, a parte do mapa que fica encoberta por neblina indica os locais onde serão colocadas as peças. Isso mostra aos jogadores para qual direção o mapa se estenderá, possibilitando que eles preparem melhor a sua área do jogo.



A neblina indica que o mapa se expandirá para oeste das peças já presentes.

E AGORA?

Agora, você está pronto para jogar sua primeira aventura, então abra o aplicativo e siga com atenção os passos da preparação apresentados nas páginas 4–5. Você pode usar a Referência Rápida no verso deste livro para consultar as fases e os termos do jogo. Se tiver dúvidas durante a partida, consulte o glossário no Guia de Referência.

Após completar sua primeira aventura, leia as seções de "Regras Avançadas" e "Regras de Campanha" do Guia de Referência. Elas explicam as regras para peças de mapa de batalha, fichas de terreno e para melhorar as perícias e itens dos seus heróis. Em seguida, você estará pronto para começar a sua próxima aventura!

CRÉDITOS

Criação e Desenvolvimento do Jogo: Nathan Hajek e Grace Holdinghaus
Desenvolvimento Complementar: Kara Centell-Dunk, Daniel Lovat Clark, Brandon Perdue, Colin Phelps e Yu-Chi Wang
Escrita Técnica: Adam Baker
Produção: Molly Glover
Edição: Justin Hoeger
Gerente de Jogos de Tabuleiro: Andrew Fischer
Design Gráfico: Edge Studios e Toujer Moua com Monica Helland, Duane Nichols e WiL Springer
Gerente de Design Gráfico: Christopher Hosch
Arte da Capa: Chris Rahn
Arte das Peças de Mapa: Yoann Boissonnet
Arte Interna: Nate Abell, Even Amundsen, Igor Artyokmenko, Cristi Balanescu, Ryan Barger, Juan Carlos Barquet, Tiziano Baracchi, Arden Beckwith, Sara Betsy, Sara Biddle, Dimitri Bielak, Gabriela Birchall, Grzegorz Bobrowski, Yoann Boissonnet, Marius Bota, Eric Braddock, Noah Bradley, Jake Bullock, Joshua Cairos, Caravan Studio, Sidharth Chaturvedi, Jason Cheeseman, Carmen Cianelli, Carlos Palma Cruchagaa, Alexandre Dainche, Christina Davis, David Demaret, Tristan Denecke, Sara Diesel, Lino Drieghe, Guillaume Ducos, Carolina Eade, Alexandr Elichev, Emrah Elmasil, Alvaro Calvo Escudero, Tony Foti, Mariusz Gandzel, Tom Garden, Marica George-Bogdan, Sebastian Giacobino, Sergey Glushakov, Michael Anthony Gonzales, Nicholas Gregory, Katy Grierson, Nikolas Hagialas, Ilich Henriquez, David Hollowell, Rafal Hryniewicz, Aurelien Hubert, Amelie Hutt, Taylor Ingvarsson, Lukasz Jaskolski, Toni Justamante, Aleksander Karcz, Romana Kendelic, Igor Kieryluk, Drazenka Kimpel, Alexander Kozachenko, Adam Lane, Diego Gisbert Llorens, Henning Ludvigsen, Titus Lunter, Stephen M. Mabee, Melanie Maier, Javier Charro Martinez, Ken McCuen, Nacho Molina, Brendan C. Murphy, Jacob Murray, Mike Nash, Winona Nelson, Will O'Brien, Anthony Palumbo, Borja Pindado, Gabrielle Portal, Claudio Pozas, Rick Price, Dmitry Prosvirnin, Chris Rahn, Jose Manuel Rey, Silver Saaremelt, Amanda Sartor, Adam Schumpert, Lucas Staniec, Anna Steinbauer, Florian Stitz, Tropa Entertainment, Andreia Ugrai, Charles Urbach, Brian Valenzuela, Jose Vega, Cristina Vela, Gabriel Verdon, Magali Villeneuve, Piya Wannachaiwong, Jason Ward, Kara Williams, Darek Zabrocki e Ben Zweifel
Direção de Arte: Tim Flanders
Diretor Executivo de Arte: Melissa Shetler
Modelagem: Bhushan Arekar, Robert Brantseg, Brian Dugas, Rowena Frenzel, Ben Lodge, Adam Martin, Derek Miller, Niklas Norman, Luigi Terzi e Dave Whitaker
Líder de Modelagem: Cory DeVore
Gerente de Modelagem: Derrick Fuchs
Desenvolvimento de Software: Mark Jones, Nathan Karpinski, Paul Klecker e Xavier Marleau
Arte Digital: Gary Storkamp
Produtor Executivo de Software: Keith Hurley
Garantia de Qualidade: Andrew Janeba e Zach Tewalthomas
Coordenadores de Licenciamento: Sherry Anisi e Long Moua
Gerente de Licenciamento: Simone Elliott
Gestão de Produção: Jason Glawe e Dylan Tierney
Direção Criativa Visual: Brian Schomburg
Gerente Sênior de Projetos: John Franz-Wichlacz
Gerente Sênior de Desenvolvimento de Produtos: Chris Gerber
Designer Executivo do Jogo: Corey Konieczka
Editor: Andrew Navaro
Playtesters: Tim Bailey, Adam Bart, Zachary Bart, J-F Beaudoin, Martin Beauregard, Jens van den Berg, Michael Bernabo, Joe Bielecki, Kathy Bishop, Mary Jane Boeser, Michael Boggs, Frans Bongers, Joseph Bozarth, John Bradford, Isaac Brist, Chris Browne, Jim Cartwright, Carl Coffey, Michelle Coffey, Caterina D'Agostini, Laura Deben, Andrea Dell'Agnese, Wes Divin, Gavin Duffy, Emeric Dwyer, Luke Eddy, Richard A. Edwards, Julia Faeta, Deborah Garcia, Ian Gillings, Caitlin Ginther, Caleb Grace, Elizabeth Amy Hajek, Philip Henry, Mary Hershey, Sterling Hershey, Jason Horner, Julien Horner, Daniel Jay-Dixon, Joe Jay-Dixon, Michael Lawrence, Réjean Lebel, Jamie Lewis, Matt McGovern, Megan McGovern, Chris Mogensen, Steve Mumford, André Nordstrand, Robert Quillen II, Nick Ruivo, John Shaffer, Hannie Shih, Joel Slotman, Preston Stone, Ian Thomas, Matt Tyler, Kevin Van Sloun, Todd Verge, Jason Walden, Todd Wall, Steinar Watne, Andrew Willsher e Megan Willsher

Galápagos Jogos
Aproximando pessoas por meio de experiências fantásticas de entretenimento.
Tradução: Bárbara Coelho e Eduardo Kraszczuk
Revisão: Priscilla Freitas e Paula Pizauro
Diagramação BR: Plínio Ricca, Felipe Godinho Page e Danilo Sardinha
www.GalapagosJogos.com.br



REFERÊNCIA RÁPIDA

ESTRUTURA DA RODADA

Cada rodada de jogo consiste das três fases abaixo:

1. **Fase de Ação:** cada herói tem um turno, realizando até duas ações.
2. **Fase da Sombra:** inimigos são ativados, a escuridão é resolvida (se necessário) e a ameaça aumenta – eventos de ameaça são ativados se a ameaça atingir um limite.
3. **Fase de Reagrupamento:** todos os heróis restauram seus baralhos de perícia e então examinam duas cartas.

AÇÕES

Um herói pode realizar duas ações durante seu turno. O herói pode realizar a mesma ação mais de uma vez ou duas ações diferentes.

- ✦ **Viajar:** mova-se até duas vezes. O herói pode realizar sua segunda ação entre o primeiro e o segundo movimento.
- ✦ **Ataque:** ataque um inimigo em seu espaço. Se você tiver uma arma de alcance, você pode atacar um inimigo próximo.
- ✦ **Interagir:** interaja com uma ficha em seu espaço.

RESTAURAR BARALHOS DE PERÍCIA

O herói deve reiniciar seu baralho nestes momentos:

- ✦ durante a fase de reagrupamento
- ✦ quando não restarem cartas no baralho
- ✦ quando um efeito instruir a fazê-lo

O herói restaura seu baralho embaralhando sua pilha de descarte com quaisquer cartas restantes no seu baralho e colocando o novo baralho virado para baixo. Cartas preparadas não são embaralhadas no baralho.

REGRAS FREQUENTEMENTE IGNORADAS

- ✦ Se um inimigo for instruído a se mover e atacar, mas não puder ficar ao alcance de nenhum alvo, ele ignora toda a instrução (incluindo o movimento). O botão "Sem Alvo" é selecionado e o inimigo recebe uma nova instrução.
- ✦ Um inimigo preparado é provocado quando um herói sai do seu espaço ou quando interage com uma ficha em seu espaço.
- ✦ Um componente está próximo a outro se eles estiverem no mesmo espaço ou em espaços adjacentes.
- ✦ Um herói pode ter no máximo quatro cartas preparadas por vez.

MODIFICADORES DE ATAQUE

Existem seis modificadores que podem beneficiar os heróis durante um ataque:

- ✦ **Perfurar:** esse ataque ignora a armadura do inimigo.
- ✦ **Castigar:** esse ataque ignora a feitiçaria do inimigo.
- ✦ **Rachar:** esse ataque reduz permanentemente a armadura do inimigo em uma (antes de o golpe ser aplicado).
- ✦ **Fender:** todos os inimigos no grupo sofrem o número completo de golpes.
- ✦ **Letal:** se esse ataque reduzir a vida atual do inimigo pelo menos pela metade, ele é derrotado.
- ✦ **Atordoar:** esse ataque esgota o grupo inimigo. Se o grupo for de elite, ele também não pode contra-atacar este ataque.

PALAVRAS-CHAVE

- ✦ **Fazer Reconhecimento em X:** quando um efeito instruir você a "Fazer Reconhecimento em X", revele X cartas do topo do seu baralho de perícia. Você pode preparar uma dessas cartas (coloque-a virada para cima embaixo da sua carta de herói). Então, coloque cada uma das cartas reveladas restantes no topo ou fundo do seu baralho de perícia, em qualquer ordem.
- ✦ **Golpear X:** durante um teste de ataque, você pode descartar uma carta que tenha a palavra-chave "Golpear X" e adicionar X golpes ao ataque.
- ✦ **Defender X:** quando você ou um herói em seu espaço forem sofrer dano ou medo, você pode descartar uma carta que tenha a palavra-chave "Defender X" para prevenir qualquer combinação de X pontos de dano e medo.
- ✦ **Correr X:** durante seu turno, você pode descartar uma carta que tenha a palavra-chave "Correr X" para se mover X espaços adicionais. Você pode realizar ações entre cada movimento.
- ✦ **Descansar X:** no final do seu turno, você pode descartar uma carta que tenha a palavra-chave "Descansar X" para descartar um número de cartas de dano ou medo viradas para baixo igual a X.
- ✦ **Se Esconder:** depois de realizar um teste, você pode descartar uma carta que tenha a palavra-chave "Se Esconder" para receber uma carta de vantagem "Escondido".

ÍCONES

- ✦ Sucesso
- ♣ Destino (Cada inspiração gasta durante um teste converte 1 ♣ em 1 ✦)
- ⚔ Dano
- 👹 Medo
- 👊 De Alcance (Pode atacar um alvo em um espaço adjacente)
- 🧠 Conhecimento
- ➡ Ação "Interagir"

ATRIBUTOS DE HERÓI

- | | | |
|-------------|-------------|-------------|
| 🏃 Agilidade | 👤 Espírito | 🧠 Esperteza |
| 👊 Vigor | 🧠 Sabedoria | |

ITENS

- | | |
|-------------|----------------------|
| 🔪 Apetrecho | 👤 Item de Uma Mão |
| 🛡 Armadura | 👤👤 Item de Duas Mãos |