

GLOOMHAVEN

LIVRO DE REGRAS

Gloomhaven é um jogo cooperativo em que os jogadores enfrentam monstros e avançam seus próprios objetivos individuais. O jogo foi criado para ser jogado como parte de uma campanha, em que um grupo de jogadores usa o Livro de Cenários que acompanha o jogo para criar uma série de aventuras, desbloqueando novos conteúdos conforme avançam. Entretanto, todos os cenários revelados podem funcionar também como uma experiência autônoma altamente variável.

Este Livro de Regras é dividido em duas partes: A primeira parte lhe ensinará a jogar usando um cenário individual e como interagir com monstros e com o ambiente usando cartas de habilidade de personagem. A segunda parte lhe ensinará a usar o Livro de Cenários para encadear uma série de aventuras de modo a criar uma história escolhida por você, avançar as habilidades do seu personagem e como desbloquear novos conteúdos para melhorar ainda mais sua experiência.

Componentes

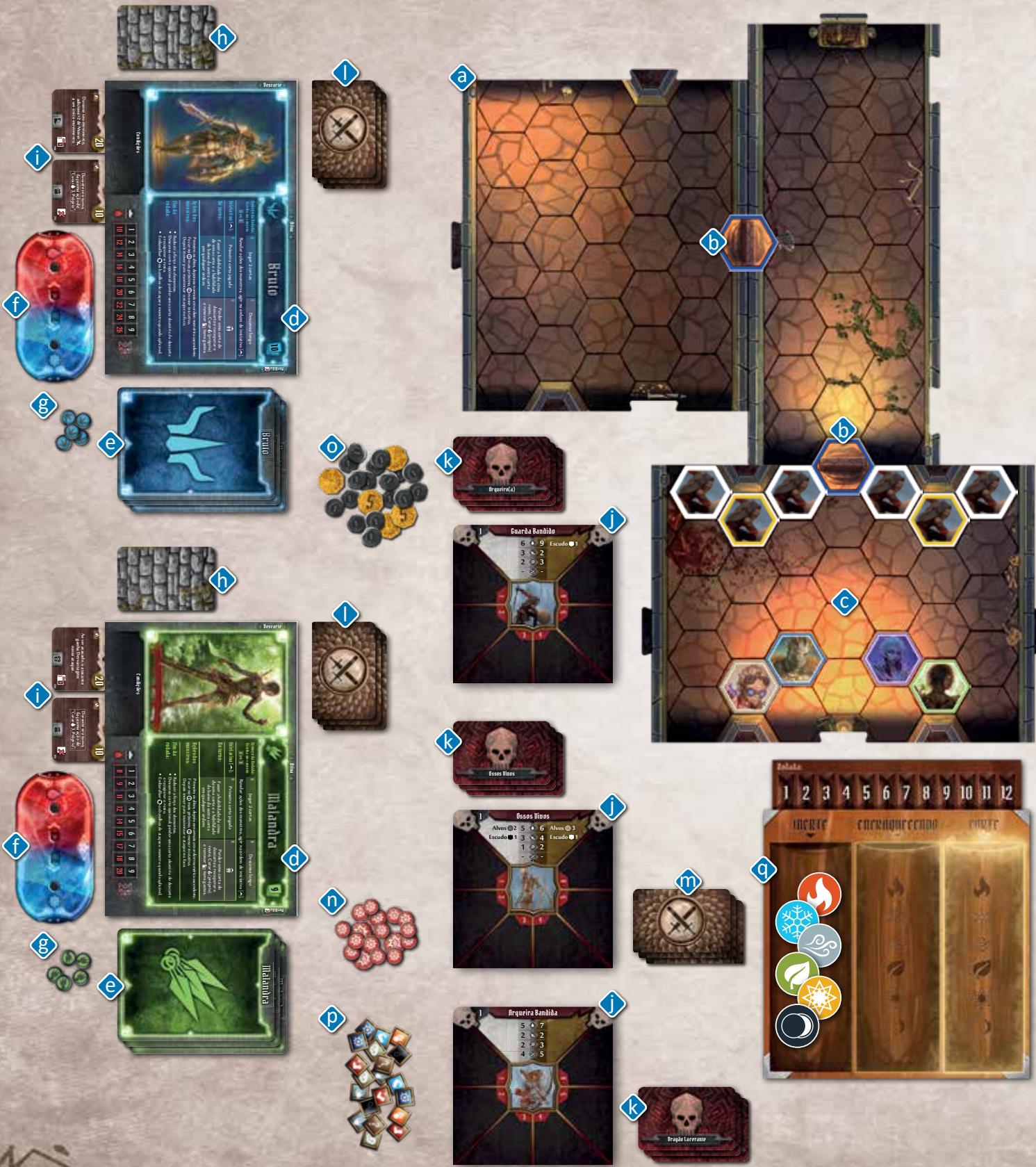
1 Livro de Regras	18 Miniaturas de Personagem	47 Folhas de Atributos do Monstro	24 Cartas de Objetivo de Batalha	50 Fichas de Dinheiro
1 Livro de Cenários	17 Tabuleiros de Personagem	Padrão 34x	24 Cartas de Missão Pessoal	46 Fichas de Dano
		Chefe 13x		
1 Livro de Registros da Cidade	504 Cartas de Habilidade do Personagem	6 Luvas de Atributos de Monstro	9 Cartas de Cenário Aleatórias	10 Fichas de Auxílio de Cenário
1 Tabuleiro Mapa	457 Cartas de Modificador de Ataque	150 Cartas de Evento	40 Cartas de Masmorra Aleatória	4 Mostradores de PV/EXP
		Estrada 69x	Masmorra 20x	
30 Peças de Mapa Frente e Verso	236 Fichas de Monstro	Cidade 81x	Monstro 20x	12 Fichas de Objetivo
		253 Cartas de Item	4 Cartas de Referência do Jogador	
155 Peças Sobrepostas Frente e Verso	232 Cartas de Habilidade do Monstro	Padrão 228x		17 Blocos de Personagem
		Aleatório 25x		
35 Caixas de Personagem	6 Discos Elementais de Madeira	6 Discos Elementais de Madeira	32 Fichas de Invocação	1 Bloco do Grupo
24 Bases Plásticas	1 Tabuleiro de Infusão Elemental	1 Tabuleiro de Infusão Elemental	60 Fichas de Status	3 Envelopes Selados
8x 16x	1 Marcador de Rodada	1 Marcador de Rodada	85 Fichas de Personagem	4 Folhas de Adesivos

Índice

Visão geral do jogo	4–12	d. Ataques dos monstros	31
1. Tabuleiros de personagem	6	e. Outras habilidades dos monstros	31–32
2. Cartas de habilidade do personagem	7	f. Ambiguidade	32
3. Cartas de item	8	g. Chefes	32
4. Cartas de atributos dos monstros	9	5. Fim da rodada	32
5. Cartas de habilidade dos monstros	10	a. Marcador de rodada	33
6. Cartas de objetivos de batalha	10	Concluindo um cenário	33
7. Cartas de modificador de ataque	11	Regras especiais de cenário	34
Preparação do cenário	12–16	Visão geral da campanha	34–40
1. Página de cenário	12–13	1. Tabuleiro da campanha	35
2. Peças sobrepostas	14–15	2. Folha do grupo	36
3. Nível do cenário	15	3. Folha do personagem	37
4. Variante do jogo: informações abertas e jogo solo	16	4. Cartas de missão pessoal	38
Visão geral da rodada	16–31	5. Cartas de tipo de item aleatório	38
1. Seleção das cartas	16–17	6. Cartas de cenário secundário aleatório	38
a. Descansando	17	7. Cartas de evento de cidade e estrada	39
2. Determinando a iniciativa	18	8. Caixas e envelopes selados	40
3. Turno dos personagens	18–28	9. Registros da cidade	40
a. Mover	19	10. Conquistas	40
i. Revelando uma sala	19	Jogando uma campanha	41–47
b. Ataque	19–22	1. Viagem e eventos de estrada	41–42
i. Vantagens e desvantagens	20–21	a. Completando eventos de estrada	41–42
ii. Efeitos de área	21	b. Reputação	42
iii. Efeitos de ataque	22	2. Visitando Gloomhaven	42–48
c. Condições	22–23	a. Criando novos personagens	42
d. Infusões elementais	23–24	b. Completando eventos de cidade	43
e. Bônus ativos	25–26	c. Comprando e vendendo itens	43
i. Escudo	25	d. Subindo de nível	44–45
ii. Retaliar	26	i. Vantagens adicionais	44
f. Curar	26	ii. Construindo uma mão de cartas	45
g. Invocar	26	iii. Escalonando cenários	45
h. Recuperar e renovar	27	e. Doando para o santuário	45
i. Saquear	27	f. Melhorando cartas de habilidade	45–47
i. Saque do fim do turno	27	g. Anunciando a aposentadoria	48
j. Ganhando experiência	27–28	h. Prosperidade de Gloomhaven	48
k. Dano ao personagem	28	3. Conclusão do cenário	49
l. Exaustão	28	Condições especiais para abertura de envelopes	49
m. Itens	28	Variante do jogo: aleatoriedade reduzida	49
4. Turno dos monstros	29–32	Variante do jogo: morte permanente	50
a. Ordem das ações	29	Variante do jogo: baralho de masmorra aleatória	50–51
b. Foco do monstro	29–30	Créditos	51
c. Movimento dos monstros	30–31	Guia rápido	52
i. Interação dos monstros com Armadilhas e terreno perigoso	31		

Visão Geral do Jogo

A seção a seguir ensinará as mecânicas para jogar um cenário individual, usando o primeiro cenário do Livro de Cenários, **Colina Negra**, como exemplo.





6x



5x



5x



1x



1x

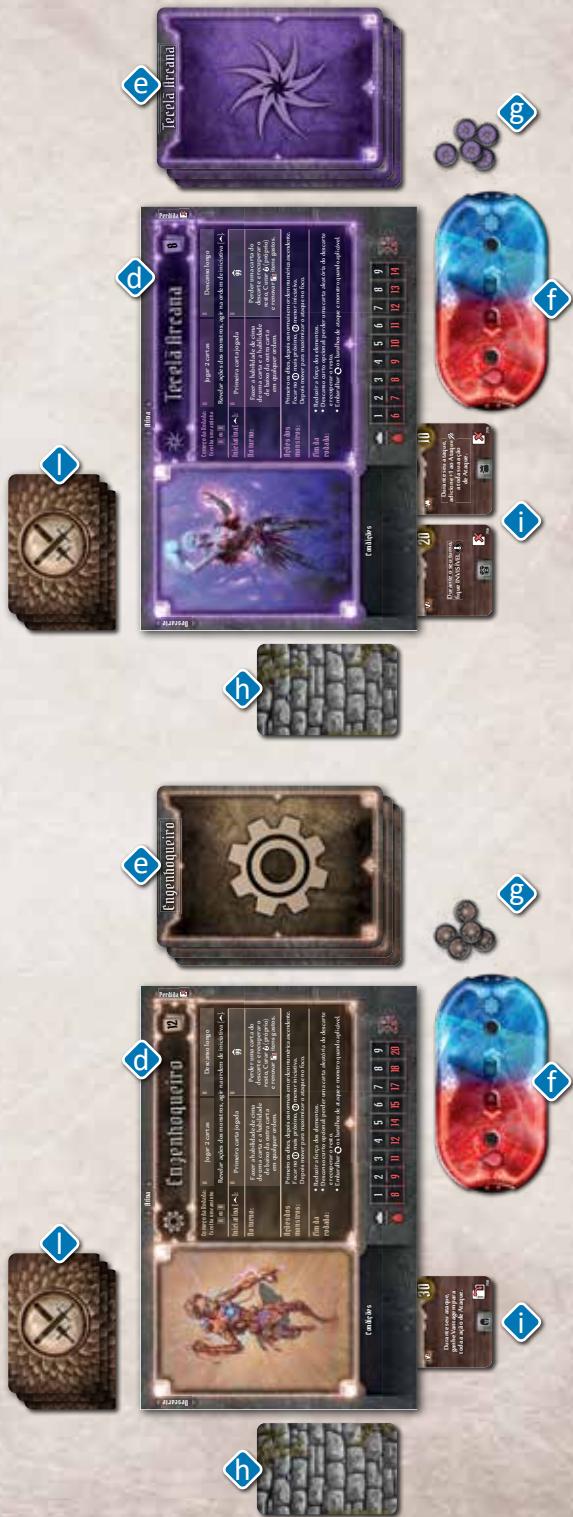


1x



1x

Baralho de Modificadores de Ataque Padrão



A ÁREA DE JOGO INCLUI:

- Um tabuleiro modular de peças de mapa **a** construído em uma configuração específica, usando o Livro de Cenários como referência (consulte Preparação do Cenário nas páginas 12–13 para mais detalhes). As peças do mapa devem ser colocadas com portas **b** conectando-as. A colocação das peças sobrepostas e dos monstros na primeira sala **c** deve ser feita junto da colocação das figuras dos personagens.
- Um tabuleiro de personagem para cada jogador **d** e a mão correspondente de cartas de habilidade para a classe desse personagem **e**, marcadores de vida e experiência **f**, fichas de personagem **g**, uma carta de objetivo de batalha virada para baixo **h** e quaisquer cartas de item equipadas **i**.
- Todas as cartas de atributos dos monstros **j**, com suas fichas de inimigo correspondentes e cartas de habilidade dos monstros **k** agrupadas em baralhos e embaralhadas individualmente.
- Baralhos de cartas de modificador de ataque para cada jogador **l** e um para os monstros **m**, todos embaralhados. **Um baralho padrão de cartas de modificador de ataque é formado por vinte cartas, como mostrado no topo da página**, não das cartas de modificador específicas de personagem encontradas nas caixas dos personagens. Entretanto, um baralho pode ser modificado por bônus de mudança de nível, itens, efeitos de cenário e os efeitos das condições MALDÍÇÃO e BÊNÇAO.
- Pilhas de fichas de dano **n**, fichas de dinheiro **o** e fichas de condição **p**.
- A tabela de infusões elementais **q** com todos os seis elementos na coluna "Inerte".

Tabuleiros de Personagem

Quando um jogador começa sua jornada no jogo, ele escolhe uma das classes de personagem disponíveis para jogar. Apenas uma cópia de cada classe de personagem pode ser jogada em um dado cenário. Cada classe tem um conjunto único de habilidades, então essa é uma decisão importante. Quando a caixa é aberta pela primeira vez, estão disponíveis: Bruto 🦁, Engenhoqueiro 🔧, Tecelã Arcana ⚡, Malandra 💥, Coração de Pedra ♦ e Ladra de Mentes 🧠.

Quando uma classe de personagem é escolhida, o jogador pega o tabuleiro de personagem correspondente, as fichas do personagem e o baralho inicial de cartas de habilidade de nível 1 da caixa maior que contém o símbolo do personagem, além da miniatura contida na caixa menor do personagem.

UM TABULEIRO DE PERSONAGEM INCLUI:

- Um retrato **a**, o ícone **b** e o nome **c** da classe.
- Indicadores dos pontos de vida máximos de cada nível **d** da classe. Os jogadores devem usar os discos mostradores **e** para controlar seus pontos de vida **f** e experiência **g** durante um cenário.
- O número máximo de cartas de habilidade que a classe pode levar para as batalhas **h**.
- Uma referência rápida **i** da estrutura da rodada.
- Indicações ao longo da borda **j** sobre onde colocar cartas **descartadas**, **perdidas** e **ativas**.
- O número de referência das cartas de evento **k** adicionadas a cada baralho quando a classe de personagem é desbloqueada (não presente nas seis classes iniciais) e das cartas de evento **l** adicionadas na primeira vez que a classe de personagem se aposenta (consulte Anunciando a Aposentadoria na página 48 para mais detalhes). Esses números de referência se aplicam aos baralhos de eventos de cidade e de estrada.



Cartas de Habilidade do Personagem

Jogar cartas de habilidade é o que permite que um personagem realize **ações** em um cenário. Em cada rodada, os jogadores escolhem duas cartas de habilidade e usam a **ação de cima** de uma carta e a **ação de baixo** da outra carta, resultando em duas **ações** para cada jogador em seu turno. Todas as cartas de habilidade são específicas para uma classe de personagem e são adquiridas quando se começa a usar um novo personagem ou se sobe de nível.

UMA CARTA DE HABILIDADE INCLUI:

- O nome da habilidade **a**.
- Um número de iniciativa **b**. O número de iniciativa da primeira carta jogada determina a ordem do jogador na iniciativa de uma rodada (consulte Determinando a Iniciativa na página 18 para mais detalhes).
- O nível da carta de classe **c**. Um personagem que começa no Nível 1 só pode usar suas cartas de Nível 1 (ou, como alternativa, cartas **†**), mas ganha cartas mais poderosas para adicionar à sua reserva de cartas de habilidade disponíveis conforme sobe de nível.
- Uma ação de cima **d** e uma ação de baixo **e**. Quando as duas cartas de habilidade são jogadas no turno do jogador, uma é usada para executar a ação de cima e outra para a ação de baixo. Note que uma única **ação** pode conter diversas **habilidades** **f** separadas. (Consulte Turno dos Personagens nas páginas 18–28 para mais detalhes sobre as ações dos personagens).



Cartas de Item

Cartas de item são adquiridas gastando ouro entre um cenário e outro ou saqueando peças de tesouro específicas. Todas as cartas de item que um personagem equipa são colocadas sob o seu tabuleiro de personagem e podem ser usadas durante batalhas para aumentar suas habilidades. Cartas de item não são específicas por classe, então qualquer personagem pode usá-las. Entretanto, existe um limite para o número de itens que os personagens podem **equipar** (trazer para um cenário). Cada personagem pode equipar apenas um item , um item , um item , até dois itens OU um item e um número de igual a até metade do seu nível, arredondado para cima. **Os personagens não podem ter mais de uma cópia de nenhuma carta de item.**



Cabeça



Corpo



Pernas



Uma Mão



Duas Mão



Item Pequeno

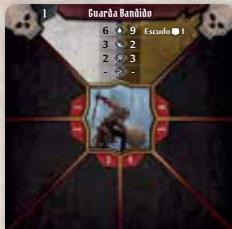
UMA CARTA DE ITEM INCLUI:

- O nome do item e o valor em ouro que o personagem deve pagar para comprar o item da loja .
- O que acontece com a carta depois que ela é usada .
 - Este símbolo significa que o item é **gasto** depois do uso, o que é indicado virando a carta de lado. Cartas gastas podem ser renovadas quando um personagem faz um descanso longo (consulte Descansando na página 17 para mais detalhes). Às vezes um item é usado múltiplas vezes antes de ser gasto ou consumido. Isso é mostrado por espaços de uso na carta e pode ser controlado usando uma ficha de personagem.
 - Este símbolo (não mostrado) significa que o item é **consumido** após o uso, o que é indicado virando a carta para baixo. Cartas consumidas só podem ser renovadas **durante um cenário** por habilidades específicas. **Todos os itens são renovados entre cenários.** Nenhum item pode ser consumido permanentemente.
 - Se uma carta não mostrar nenhum desses símbolos, não há restrições para o número de vezes que ela pode ser usada durante um cenário, além do que estiver escrito no texto da carta.
- Quando o item pode ser usado e o bônus recebido pelo personagem quando a carta de item é usada .
- O espaço de equipamento (Cabeça, Corpo, Pernas, Uma Mão, Duas Mão, Item Pequeno) que o item ocupa .
- Alguns itens equipados adicionam um número de cartas ao baralho de modificadores de ataque do respectivo personagem no começo de um cenário. Se esse for o caso, o número de cartas de modificador é especificado no item .
- O número de cópias desse item existentes no jogo e qual é a posição dessa carta nesse número .
- Número de referência do item , no verso da carta.



Cartas de Atributos dos Monstros

Cartas de atributos dos monstros proporcionam acesso fácil aos atributos base de um certo tipo de monstro, tanto para sua variante normal quanto a elite. Os atributos base de um monstro variam dependendo do **nível do cenário** (consulte Nível do Cenário na página 15 para mais detalhes). Cada borda das cartas, dos dois lados, reflete os atributos de um dado nível de cenário. Gire ou vire a carta para mostrar o nível requerido.



Monstro Nível 1



Monstro Nível 2

Uma luva de atributos do monstro deve ser usada para registrar o dano e fichas de condição e para ocultar informações desnecessárias para outros níveis não usados.



Monstro



Chefe

UMA CARTA DE ATRIBUTOS DO MONSTRO INCLUI:

- O nome do monstro **a** e nível do conjunto de atributos **b** correspondente ao nível do cenário.
- Seções para as versões normal **c** e elite **d** deste monstro.
- O valor dos **pontos de vida** **e** do monstro, que é a quantidade de dano que deve ser causada ao monstro antes que ele morra.
- O valor de **movimento** **f** do monstro, o número base de hexágonos que o monstro pode se deslocar com uma ação **Mover**.
- O valor de **ataque** **g** do monstro, a quantidade base de dano que o monstro causa com uma ação **Ataque**.
- O valor de **alcance** do monstro **h**, que é o número base que indica a distância em hexágonos, relativa ao hexágono em que o monstro está, que ele pode alcançar com um ataque ou cura. Um “–” no valor do alcance significa que a ação **Ataque** normal do monstro só pode atingir hexágonos adjacentes (ou seja, é um **ataque corpo a corpo**).
- Quaisquer características especiais que esse tipo de monstro possua **i**. Essas características são permanentes e persistem de uma rodada para outra. Essas características podem incluir Voo, simbolizado por ao lado do nome do monstro (Consulte Mover na página 19 para mais detalhes).



Cartas de Habilidade dos Monstros

A cada rodada, depois que os jogadores selecionaram suas próprias cartas de habilidade, uma carta é jogada para cada tipo de monstro atualmente no tabuleiro de seus respectivos baralhos de cartas de habilidade de monstro. Essas cartas determinam quais habilidades cada monstro daquele tipo — normais e elite — usarão durante sua rodada nesse turno.

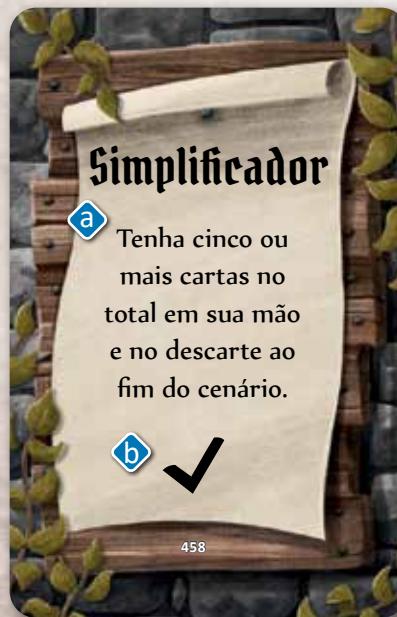


UMA CARTA DE HABILIDADE DE MONSTRO INCLUI:

- O nome do tipo de monstro **a**. Às vezes, múltiplos tipos de monstro usam um mesmo baralho genérico de habilidades. Por exemplo, Guardas Bandidos, Guardas da Cidade e Guardas Inox usam todos o mesmo baralho "Guarda".
- Um número de iniciativa **b**. Esse número determina quando cada monstro desse tipo agirá em uma dada rodada (consulte Determinando a Iniciativa na página 18 para mais detalhes).
- Uma lista de habilidades **c**. Um monstro usará cada uma dessas habilidades na ordem listada (se possível) e depois terminará seu turno (consulte Turno dos Monstros nas páginas 29–32 para mais detalhes).
- Um símbolo de embaralhar **d**. Se esse símbolo aparecer em uma carta, junte e embaralhe o baralho de habilidades do monstro e a pilha de descarte correspondente no final da rodada.

Cartas de Objetivo de Batalha

No começo de cada cenário, cada personagem recebe duas cartas de objetivo de batalha em segredo e escolhe uma para manter, descartando a outra. Se o cenário for concluído com sucesso e o personagem atender aos critérios da carta escolhida **a**, ele ou ela receberá um número de **marcas de verificação** conforme especificado na parte de baixo da carta **b**. As marcas de verificação são usadas para melhorar o baralho de modificadores de ataque do jogador (consulte Vantagens Adicionais na página 44 para mais detalhes). Se o resultado do cenário foi um fracasso, o personagem não recebe nada da sua carta de objetivo de batalha, independentemente de o objetivo ter sido alcançado ou não. Os jogadores podem controlar o progresso do seu objetivo de batalha fazendo anotações, se necessário. Os jogadores devem manter seus objetivos de batalha em segredo uns dos outros até o final do cenário.



Cartas de Modificador de Ataque

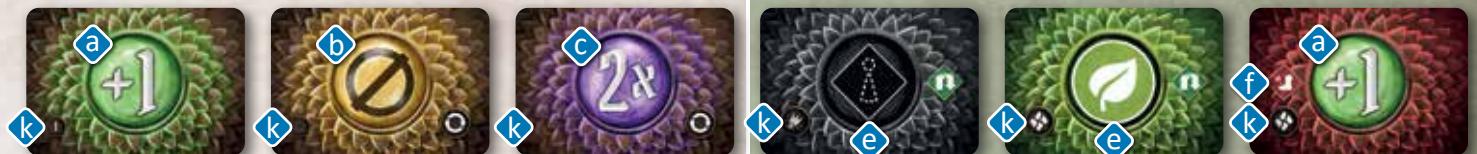
Sempre que uma habilidade **Ataque** é usada, uma carta de modificador de ataque separada é comprada para **cada alvo individual** do ataque. Os jogadores compram do baralho pessoal de modificadores de ataque do personagem que escolheram e os monstros compram de um baralho coletivo dos monstros. O modificador listado na carta é então aplicado ao ataque, podendo aumentar ou reduzir seu valor numérico.



UMA CARTA DE MODIFICADOR DE ATAQUE INCLUI:

O valor do modificador do ataque **a**. Um símbolo "nulo" **b** significa que o ataque não causa nenhum dano. Um símbolo "2x" **c** significa que o valor do ataque é dobrado.

Condições, infusões elementais ou outros efeitos especiais do ataque **d**. Se o modificador de ataque da carta for +0, o efeito especial é mostrado no círculo no centro da carta **e**. Caso contrário, ele é mostrado à esquerda do valor do modificador **f**. Quando esses efeitos especiais são ativados, eles funcionam exatamente como se tivessem sido escritos na carta de ação sendo usada para o ataque.



Um símbolo de modificador adicional **g** indica que mais uma carta de modificador deve ser comprada. Cartas de modificador são compradas até que um modificador adicional **não** seja revelado, e nesse momento os modificadores comprados são somados.



= Adiciona os efeitos "EMPURRAR 2" e o elemento terra ao seu ataque, então aumenta o valor do seu ataque em 2.

Uma borda **BÊNÇAO** **h** ou **MALDIÇÃO** **i** especial. Se uma carta de BÊNÇAO ou MALDIÇÃO for comprada, ela deve ser **removida** do baralho do jogador em vez de ser colocada na pilha de descarte. Cartas de maldição também podem ter um **m** ou um ***** para indicar se podem ser colocadas no baralho de modificadores de ataque dos monstros **m**, ou no baralho de modificadores de ataque de um personagem *****.



Um símbolo de embaralhar **j**. No fim da rodada em que uma carta "nulo" **n** ou "2x" **o** for comprada de um baralho, os jogadores devem embaralhar todas as cartas de modificador de volta nesse baralho de compra em particular. O baralho também deve ser embaralhado se uma carta de modificador tiver que ser comprada e não houver nenhuma na pilha de compra.



Um ícone de tipo **k**. Todos os baralhos de modificadores de ataque têm um ícone **l** 1, 2, 3, 4 ou **m** para facilitar a organização, de modo que todas as cartas com um determinado ícone formam o baralho padrão de 20 cartas. Todas as cartas que uma classe de personagem adiciona ao seu baralho de modificadores por meio de vantagens (consulte Subindo de Nível nas páginas 44–45 para mais detalhes) têm o símbolo dessa classe de personagem **m**. Cartas adicionadas a um baralho de modificadores por um efeito de cenário ou item têm um ícone ***** **n**. Essas cartas devem ser removidas ao final do cenário.



Preparação do Cenário

O primeiro passo da preparação de um cenário é olhar o Livro de Cenários para preparar as peças do mapa e todos os tipos de monstro que vocês vão enfrentar. Em seguida, leiam o texto introdutório e apliquem quaisquer efeitos de cenário negativos da seção "Regras Especiais". A seguir, dois objetivos de batalha devem ser entregues a cada jogador, um dos quais será descartado. Os jogadores podem então decidir quais itens da sua coleção querem equipar (adicionando cartas -1 aos seus baralhos de modificadores de ataque quando aplicável). Depois, os jogadores devem decidir quais cartas de habilidade querem colocar em suas mãos, escolhendo dentre aquelas que estão disponíveis. Um jogador deve selecionar um número de cartas igual ao tamanho da mão do seu personagem. Quando o jogo é iniciado pela primeira vez, a mão dos jogadores deve consistir apenas de cartas de habilidade de Nível 1 para a classe do personagem. Quando um jogador estiver familiarizado com a classe, ele pode começar a substituir cartas de Nível 1 pelas cartas mais complexas com como nível. Quando o personagem começar a subir de nível, ele ou ela também poderá acessar cartas de nível mais alto para adicionar à sua mão, retirando outras. Depois que os jogadores selecionarem suas mãos, quaisquer efeitos de um evento de estrada ou efeito de cidade precedentes são aplicados (consulte Viagem e Eventos de Estrada na página 41 para mais detalhes).

Página de Cenário

UMA PÁGINA DE CENÁRIO INCLUI:

- O nome , número de referência e localização na grade do cenário, com caixas de verificação de conclusão.
- Quaisquer conquistas necessárias para jogar o cenário em uma campanha.
- As condições de vitória .
- Quando o cenário for jogado como parte de uma campanha, a página fornece um texto introdutório , pontos adicionais sobre a história que são lidos quando se entra no hexágono correspondente do tabuleiro e um texto de conclusão para ser lido quando a condição de vitória é atendida.
- O nome, número de referência e localização na grade de quaisquer novos locais do cenário desbloqueados quando o cenário é concluído dentro de uma campanha.
- Quaisquer outras recompensas recebidas por completar o cenário em uma campanha.

1 G-10 Colina Negra

Vínculos: Civil na Colina – 2

Requisitos: Nenhum

Objetivo: Matem todos os inimigos

Introdução: É bem fácil encontrar a colina — uma viagem rápida além do Portão do Mercado Novo e vocês a veem destacada contra a borda da Floresta Cadáverica, parecendo um rato sob um tapete. Quando se aproximam, vocês podem ver que o monte é feito de terra negra. A entrada pequena e recoberta de mato tem uma escadaria de pedra que leva para a escuridão abaixo.

Conclusão: Com o último bandido morto, vocês param para respirar por um momento e para se preparam para as visões de cadáveres vivos rasgando sua carne. Seu alvo não está entre os mortos, e vocês tremem ao pensar nos horrores que esperam por vocês nas catacumbas abaixo.⁽²⁾

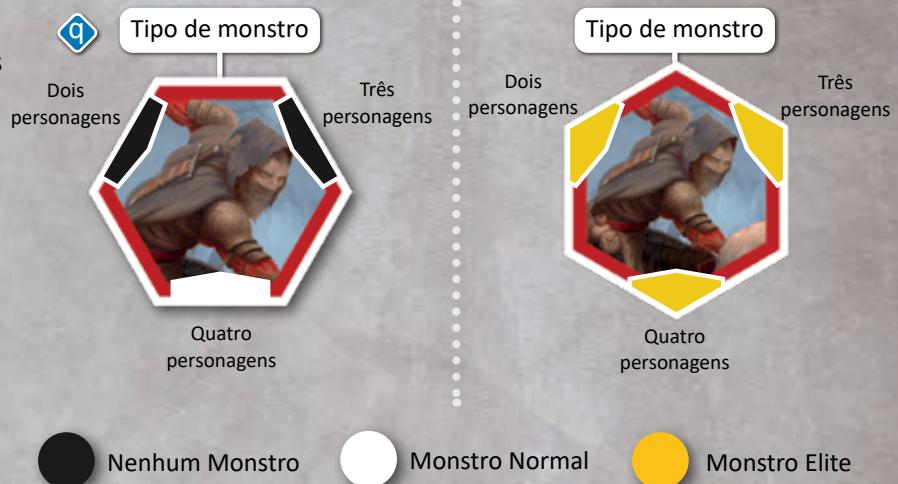
Novo local: Civil na Colina (2) (G-11)

Conquista de Grupo: Primeiros Passos

Mapas: Lila Gib lib

Peças: Guarda Bandido, Arqueira Bandida, Ossos Vivos, Peça de Tesouro (x1), Armadilha de Dano (x2), Mesa (x2)

- Quaisquer locais a que o cenário se liga (I, consulte Viagem e Eventos de Estrada nas páginas 41–42 para mais detalhes).
- A configuração das peças do mapa (m) e peças de porta (n) que devem ser colocadas durante a preparação. As peças do mapa específicas, necessárias para cada cenário, também são listadas (o). Cada mapa de cenário é dividido em salas separadas por peças sobrepostas de porta. Uma sala pode conter mais de uma peça do mapa se essas peças estiverem conectadas por outras peças sobrepostas.
- Indicações usadas para povoar o mapa do cenário (p) com base na legenda dos monstros (q). Essas indicações podem estar em uma de duas orientações diferentes, dependendo da orientação geral do mapa. O posicionamento dos monstros é indicado no lado superior esquerdo do símbolo para dois personagens, superior direito para três personagens e embaixo para quatro personagens. **PRETO** significa que o monstro não está presente, **BRANCO** significa que um monstro normal está presente e **DOURADO** significa que um monstro elite está presente. Monstros normais devem ser colocados no mapa com suas bases brancas correspondentes e monstros elite devem ser colocados em bases douradas.



Exemplo: / / / indica que tipo de monstro é colocado neste hexágono. Nesse caso nenhum monstro é colocado para dois personagens, um monstro normal é colocado para três personagens e um monstro elite é colocado para quatro personagens.

Note que apenas os monstros na sala inicial são colocados no começo de um cenário. As fichas dos monstros têm um número para determinar a ordem em que eles agem durante o turno (consulte Ordem das Ações na página 29 para mais detalhes). Os números nas fichas devem ser randomizados quando estas são colocadas.

- As posições iniciais dos personagens, indicadas por (r). Os jogadores podem escolher colocar suas figuras em qualquer hexágono (z) vazio no começo do cenário.
- O tipo de armadilhas usadas nesse cenário (s) e a recompensa por saquear quaisquer peças de tesouro no tabuleiro (t). Os números dos tesouros são referenciados no verso do Livro de Cenários, de modo que as recompensas sejam secretas.
- As localizações de fichas de dinheiro (u) e peças sobrepostas (v) que devem ser colocadas no mapa quando a peça da sala é revelada.



Peças Sobrepostas

Um cenário é construído com um conjunto de peças do mapa, conforme instruído no Livro de Cenários. Além disso, haverá peças sobrepostas especiais para completar o encontro.

TIPOS DE PEÇAS SOBREPOSTAS:



- **Portas** ■ Uma porta age como separação entre duas salas. Quando um personagem se move para uma peça de porta fechada, ele imediatamente vira a peça para o lado de porta aberta, revelando a peça da sala adjacente. Coloquem imediatamente as peças sobrepostas, monstros e fichas de dinheiro conforme indicado na descrição do cenário para a sala revelada. Embora portas fechadas não impeçam de forma alguma o movimento dos personagens, elas agem como parede para quaisquer monstros ou figuras invocadas pelos personagens, e as figuras não podem ser forçadas a passar através de uma porta fechada. Portas abertas não impedem nenhum movimento e não podem ser fechadas. A arte das portas varia de acordo com o tipo de ambiente, mas todas funcionam exatamente da mesma forma.



- **Corredores** ■ Um corredor é colocado na conexão entre duas peças do mapa para cobrir as paredes e criar uma única sala com múltiplas peças do mapa. Os corredores agem como hexágonos vazios normais.



- **Armadilhas** ■ Uma armadilha é disparada quando uma figura entra em seu hexágono com movimento normal ou forçado. Movimentos de Voo e Salto não são afetados por armadilhas. Quando uma armadilha é disparada, ela causa algum efeito negativo na figura que a disparou e é **removida do tabuleiro** a seguir. Uma armadilha também pode ser desarmada por meio de ações específicas para removê-la do tabuleiro sem sofrer seus efeitos negativos. Os efeitos das armadilhas são variados e estão especificados no Livro de Cenários. Se parte dos efeitos listados de uma armadilha for "dano", a armadilha causará **2+N de dano** à figura afetada, em que N é o **nível do cenário**. Os personagens e monstros também podem criar armadilhas no tabuleiro, com os efeitos especificados pela habilidade usada para criar a armadilha. Sempre que uma armadilha é colocada no tabuleiro, fichas com o dano e efeitos que a armadilha aplica devem ser colocadas sobre a peça da armadilha para referência rápida.



- **Terreno perigoso** ■ Se uma figura entrar em um hexágono com terreno perigoso via movimento normal ou forçado, cada hexágono causará metade do dano de uma armadilha (arredondado para baixo). Movimentos de Voo e Salto não são afetados por terreno perigoso. Ao contrário das armadilhas, terreno perigoso não é removido depois que seu efeito é aplicado, e permanece no tabuleiro indefinidamente. Começar um turno em um desses hexágonos ou sair deles não causa dano adicional.



- **Terreno difícil** ■ Uma figura precisa de dois pontos de movimento normal para entrar em um hexágono com terreno difícil. Movimentos de Voo , Salto e forçados não são afetados por terreno difícil.



- **Obstáculos** ■ A arte dos obstáculos varia, mas eles têm todos a mesma função: as figuras não podem se mover através dos obstáculos com um movimento normal, mas podem atravessá-los com um movimento de Voo ou Salto . **Obstáculos não afetam ataques** de longo alcance. Certas habilidades de personagem têm a possibilidade de criar ou mover obstáculos. Quando fizerem isso, os jogadores nunca podem isolar completamente uma área do mapa do cenário de outra, de modo que não seja possível entrar na área sem passar pelos obstáculos.



- Tesouro** Peças de tesouro podem ser saqueadas por um jogador (consulte Saquear na página 27 para mais detalhes) para gerar uma variedade de efeitos. Existem dois tipos de peças de tesouro: peças "de objetivo" e peças numeradas. Peças de objetivo são importantes para a conclusão de um cenário, e as regras para saqueá-las estarão especificadas no cenário. Peças "de objetivo" são resetadas sempre que um cenário é jogado. Peças numeradas podem proporcionar uma série de benefícios diferentes. Quando uma delas é saqueada, o jogador que a saqueou deve consultar imediatamente o número da peça no índice de tesouros no verso do Livro de Cenários para descobrir o que conseguiu. Se um **nome de item específico** for listado, encontre esse item no baralho de itens únicos e adicione-o imediatamente à sua reserva de itens. Se um **tipo de item** for listado, encontre todas as cópias desse item e coloque-as na reserva disponível da cidade. **Peças de tesouro numeradas só podem ser saqueadas uma vez.** Depois de saqueadas, elas devem ser riscadas no Livro de Cenários como lembrete.

Nível do Cenário

Os atributos base dos monstros, o dano das armadilhas, a quantidade de ouro recebida por fichas de dinheiro e a quantidade de experiência bônus recebida por completar um cenário dependem do nível do cenário sendo jogado. O nível do cenário é escolhido pelos jogadores antes do começo do cenário, e é baseado no nível médio do grupo e na dificuldade que os jogadores querem que o cenário tenha.

O nível de um cenário pode ser ajustado para qualquer valor entre 0 e 7, mas não pode ser mudado depois que o cenário começar. O nível **recomendado** do cenário é igual ao nível médio dos personagens do grupo dividido por 2 e arredondado para cima. Essa é considerada a dificuldade "normal". Se os jogadores quiserem uma experiência "Fácil", eles podem reduzir o nível recomendado do cenário em 1. Se os jogadores preferirem uma experiência mais difícil, o nível do cenário pode ser aumentado em 1 para "Difícil" e 2 para "Muito Difícil".

Dificuldade	Modificação do nível
Fácil	-1
Normal	+0
Difícil	+1
Muito Difícil	+2

Nível do cenário	Nível dos monstros	Conversão em ouro	Dano das armadilhas	Experiência bônus
0	0	2	2	4
1	1	2	3	6
2	2	3	4	8
3	3	3	5	10
4	4	4	6	12
5	5	4	7	14
6	6	5	8	16
7	7	6	9	18

Exemplo: se um grupo tem um personagem Nível 6, dois personagens Nível 4 e um personagem Nível 3, a média será 4,25. Dividido por 2 e arredondado para cima, isso dá 3, então o nível de dificuldade normal do cenário deve ser 3. A escolha do nível do cenário fica totalmente a critério dos jogadores. Níveis de cenário mais altos resultarão em monstros mais difíceis, mas também renderão mais ouro e experiência.

Variante do Jogo: Informações Abertas e Jogo Solo

Um único jogador pode jogar como uma experiência solo, controlando dois ou mais personagens ao mesmo tempo. Entretanto, parte da dificuldade do jogo está em não saber exatamente o que os outros personagens farão nos seus turnos. Como um jogador solo tem informação perfeita sobre o que cada personagem vai fazer e pode coordená-los com mais eficácia, o jogo fica mais fácil. Para compensar isso, jogadores solo devem **aumentar o nível dos monstros e dano das armadilhas em 1 em qualquer cenário, sem aumentar a conversão de ouro e experiência bônus**.

Nível do cenário	Nível dos monstros	Conversão em ouro	Dano das armadilhas	Experiência bônus
0	1	2	3	4
1	2	2	4	6
2	3	3	5	8
3	4	3	6	10
4	5	4	7	12
5	6	4	8	14
6	7	5	9	16

Além disso, se quiserem, um grupo de jogadores também pode jogar com informações totalmente abertas, aumentando a dificuldade da mesma maneira que no jogo solo. Jogar com informações abertas significa que os jogadores podem compartilhar o conteúdo exato das suas mãos e discutir detalhes específicos sobre o que planejam fazer. **Essa não é a forma recomendada de jogar**, mas pode ser desejável para certos grupos.

Visão Geral da Rodada

Um cenário tem uma série de **rodadas** que são jogadas até que os jogadores alcancem as condições de vitória do cenário ou fracassem. Uma rodada consiste nas seguintes etapas:

- Seleção das cartas:** cada jogador seleciona duas cartas da sua mão para jogar ou declara que vai realizar uma ação de descanso longo nessa rodada.
- Determinando a iniciativa:** os jogadores revelam suas cartas para a rodada, e uma carta de habilidade para cada tipo de monstro atualmente em jogo também é revelada. Em seguida, a ordem de iniciativa é determinada com base nos valores de iniciativa das cartas reveladas.
- Turnos de personagem e monstro:** começando pela iniciativa mais baixa, os jogadores e monstros vão atuar em suas jogadas, executando as ações em suas cartas, possivelmente modificadas por cartas de itens de personagem.
- Limpeza:** pode ser necessário fazer uma limpeza no final da rodada (consulte Fim da Rodada na página 32 para mais detalhes).

Seleção das Cartas

No começo de uma rodada, cada jogador seleciona em segredo duas cartas da sua mão e as coloca viradas para baixo à sua frente. Das duas cartas, uma deve ser selecionada como **primeira carta**, o que determinará a ordem do jogador na iniciativa na rodada (consulte Determinando a Iniciativa na página 18 para mais detalhes).

Os jogadores não devem mostrar as cartas nas suas mãos para os outros jogadores nem dar informações específicas sobre **qualquer valor numérico ou título** de nenhuma das suas cartas. Entretanto, eles podem fazer declarações gerais sobre suas ações na rodada e discutir estratégias.

- **Exemplos de comunicação apropriada:** "Vou atacar esse guarda perto do meio da rodada.", "Estou planejando me mover para cá e curar você bem no começo da rodada; com sorte, antes que os monstros ataquem."
- **Exemplos de comunicação inapropriada:** "Você vai precisar de uma iniciativa menor que 17 para ir antes de mim.", "Eu devo causar 4 pontos de dano ao bandido, então vocês não precisam se preocupar com ele.", "Vou usar a Erupção Empaladora e acabar com todo mundo."

Durante o turno de um jogador, as duas cartas jogadas serão usadas para realizar ações e depois são **descartadas, perdidas, ou ativadas**, dependendo das ações que foram executadas. Cartas jogadas normalmente são colocadas na **pilha de descarte** do jogador, a menos que instruído em contrário. Cartas **descartadas** podem ser devolvidas para a **mão** de um jogador se ele **descansar** (veja abaixo). Se a ação realizada por uma carta tiver um símbolo embaixo e à direita no campo da ação, a carta é colocada na **pilha de cartas perdidas** do jogador. Cartas **perdidas** só podem ser devolvidas para a mão do jogador durante um cenário usando a ação especial **recuperar**. Seja a carta correspondente perdida ou descartada, algumas ações podem ter um efeito **ativo** (denotado pelos símbolos à direita). Em vez de ser colocada na pilha de cartas descartadas ou perdidas, a carta é colocada na **área ativa** em frente ao jogador para rastrear o efeito. Quando o efeito terminar, a carta é transferida para a pilha adequada (consulte Bônus Ativos nas páginas 25–26 para mais detalhes).

Os jogadores **devem** jogar duas cartas da sua mão ou declarar uma **ação de descanso longo** no começo de **todas as** rodadas. Se um jogador tiver apenas uma ou nenhuma carta na mão, a ação de descanso longo é sua única opção. Se essa opção **também** não estiver disponível no começo de uma rodada porque um jogador tem apenas uma ou nenhuma carta na sua pilha de descarte esse jogador é considerado **exausto** e não pode mais participar no cenário (consulte Exaustão na página 28 para mais detalhes).



Perdida



Recuperar



Bônus Persistente



Bônus de Rodada

Efeitos Ativos

DESCANSANDO

Descansar é o único jeito para os jogadores devolverem cartas descartadas para sua mão de cartas disponíveis. Um jogador tem duas opções quando estiver descansando: um **descanso curto** ou um **descanso longo**. Nos dois casos, a ação de descanso pode ser realizada **apenas** se um jogador tiver duas ou mais cartas na sua pilha de descarte, e uma ação de descanso **sempre** resulta na perda de uma das cartas descartadas.

- **Descanso curto:** durante a etapa de limpeza de uma rodada, o jogador pode fazer um descanso curto. Isso permite que o jogador embaralhe imediatamente sua pilha de descarte e coloque **aleatoriamente** uma das cartas na pilha de cartas perdidas, e em seguida devolva o resto das cartas descartadas para sua mão. Se, em vez disso, o jogador quiser **manter** a carta que foi perdida aleatoriamente, ele ou ela pode escolher sofrer 1 de dano e perder uma carta descartada **aleatória diferente**, mas isso só pode ser feito uma vez por descanso.
- **Descanso longo:** um descanso longo é declarado durante a etapa de seleção de cartas da rodada e constitui todo o turno do jogador na rodada. Considera-se que os jogadores que estiverem descansando têm um valor de iniciativa de 99. No turno do jogador, no final da ordem de iniciativa, ele ou ela deve **escolher** perder uma das suas cartas descartadas e em seguida devolver o restante das cartas descartadas para sua mão. O personagem que estiver descansando também **realiza uma ação "Curar 2, Próprio"** e **renova todas as suas cartas de item gastos**.

Determinando a Iniciativa

Depois que os jogadores selecionarem suas duas cartas de ação ou que declararem um descanso longo, os jogadores revelam uma carta de habilidade de monstro para cada tipo de monstro que tiver pelo menos uma figura atualmente no mapa. Além disso, todos os jogadores que não estiverem fazendo um descanso longo revelam suas cartas selecionadas para a rodada, colocando sua **primeira carta** no topo, de modo que seu valor de iniciativa esteja visível.

A ordem de iniciativa é determinada comparando os valores de iniciativa de todas as cartas de habilidade de monstro e as primeiras cartas de todos os jogadores. Quem tiver o menor valor de iniciativa realiza seu turno primeiro, depois o segundo menor, e assim por diante até que todas as figuras no tabuleiro tenham agido. Quando um tipo de monstro realiza uma ação, todos os monstros desse tipo realizarão as ações listadas na sua carta de habilidade jogada, começado pelos elites e, em seguida, os monstros normais, em ordem crescente dos números nas fichas.

Se houver um empate na iniciativa entre jogadores, consultem a segunda carta de cada jogador para desempatar. (Se o empate continuar, os jogadores devem decidir entre si quem vai primeiro.) Se houver um empate entre um jogador e um tipo de monstro, o jogador vai primeiro. Se houver um empate entre dois tipos de monstro, os jogadores decidem qual vai primeiro.

Exemplo: no começo da rodada, o Bruto decide que quer jogar as duas cartas mostradas. Ele também decide que quer jogar no fim da rodada, então escolhe a "61" como sua primeira carta. Se quisesse ir mais cedo, poderia ter escolhido a "15" como primeira carta. A Malandra revela uma primeira carta com iniciativa de "86", e as cartas de habilidade de monstro Ossos Vivos e Bandida Arqueira, em jogo, têm iniciativa de "45" e "32", respectivamente. As Arqueiras Bandidas são ativadas primeiro, seguidas por todos os Ossos Vivos, depois pelo Bruto e finalmente a Malandra.

Ícone de Iniciativa



Turno dos Personagens

No turno de um personagem, ele ou ela realizará a ação de **cima** de uma das duas cartas de habilidade jogadas e a ação de **baixo** da outra. A designação **primeira carta** usada para determinar a iniciativa **não é mais importante**. Qualquer uma das cartas pode ser jogada primeiro para executar sua ação de cima ou de baixo. Quando uma carta de ação é jogada, as habilidades da ação devem ser realizadas na ordem descrita e não podem ser interrompidas pela ação da outra carta. Assim que a ação de uma carta é completada, ela é imediatamente colocada na área apropriada (pilha de descarte, pilha de cartas perdidas ou área ativa) antes que qualquer outra coisa aconteça. Os jogadores geralmente são livres para escolher não realizar qualquer parte da ação na sua carta, mas **devem** realizar qualquer parte que cause um efeito negativo (por ex., reduzir pontos de vida, perder cartas ou causar uma condição negativa) em si mesmos ou seus aliados. Um **aliado** é qualquer figura que lute junto com um personagem. Esse termo inclui figuras invocadas, mas não o próprio personagem. Habilidades não afetam aliados, a menos que a carta ou as regras especifiquem o contrário.

Os jogadores também podem usar qualquer carta que jogarem como uma ação "Ataque 2" na metade de cima ou uma ação "Mover 2" na metade de baixo. Sempre que uma carta é usada assim ela é descartada, independentemente do que está escrito na carta. No seu turno, antes, durante ou depois de realizar suas duas ações, os jogadores podem usar qualquer número de itens que tenham equipado.



MOVER



Uma habilidade "**Mover X**" permite que o personagem se move **até X hexágonos** no mapa. Figuras (personagens e monstros) podem se mover através de aliados, mas não através de inimigos ou obstáculos. Armadilhas e outros efeitos de terreno dos hexágonos devem ser resolvidas quando uma figura entra neles com movimento normal. Uma figura não pode terminar seu movimento no mesmo hexágono que outra figura. Figuras **nunca** podem se mover através de paredes.



Algumas habilidades Mover são especificadas como "Salto". **Mover X (Salto)** permite que o personagem ignore todas as figuras e efeitos de terrenos durante seu movimento. Entretanto, o último hexágono de um salto ainda é considerado um movimento normal e assim deve obedecer as regras de movimento normal descritas acima.



Algumas figuras também podem ter a característica especial "**Voo**". Isso permite que as figuras ignorem completamente quaisquer figuras e peças de terreno durante qualquer parte do seu movimento, incluindo o último hexágono, **porém** elas ainda devem terminar seu movimento em um hexágono **desocupado** (sem figuras presentes). Isso inclui movimentos forçados como **EMPURRAR** e **PUXAR**. Se uma figura perder sua característica Voo enquanto estiver ocupando um hexágono com obstáculo, ela sofre dano como se tivesse disparado uma armadilha de dano e se move imediatamente para o hexágono **vazio** mais próximo (sem figuras, fichas ou fichas sobrepostas de qualquer tipo, exceto corredores, placas de pressão e portas abertas).

REVELANDO UMA SALA

Durante qualquer parte do movimento de um personagem, se ele entrar em uma peça com uma porta fechada, vire a ficha de porta para lado de porta aberta e revele imediatamente a sala adjacente do outro lado da porta. O Livro de Cenários especificará então quais monstros, fichas de dinheiro e fichas sobrepostas especiais devem ser colocadas na sala revelada, com base no número de personagens (incluindo personagens exaustos). Observe que, como na preparação do cenário, os números nas fichas dos monstros na nova sala devem ser randomizados quando estes são colocados. É possível ficar sem fichas de tipos específicos de monstros quando uma sala é revelada. Se isso acontecer, coloque apenas as fichas disponíveis, começando com os monstros mais próximos do personagem que revelou a sala.

Quando tudo tiver sido colocado na nova sala, uma carta de ação deve ser comprada agora para quaisquer tipos de monstro presentes que já não tiverem uma. Quando o turno do personagem que revelou a sala terminar, os valores de iniciativa de todos os monstros na nova sala são revisados e qualquer tipo de monstro que tenha um valor de iniciativa menor do que o do personagem que revelou a nova sala (ou seja, eles deveriam ter agido antes na rodada) deve agir imediatamente e realizar seu turno (na ordem normal de iniciativa em caso de múltiplos tipos de monstro nessa situação). Isso garante que todos os monstros revelados na nova sala **sempre** tenham um turno na rodada em que foram revelados.

ATAQUE



Uma habilidade "**Ataque X**" permite que um personagem cause dano base X a um inimigo ao seu alcance. As figuras não podem atacar seus aliados. Existem dois tipos de ataque: **de longo alcance** e **corpo a corpo**.



Ataques de longo alcance são acompanhados por um valor "**Alcance Y**", que significa que qualquer inimigo a até Y hexágonos pode ser alvo do ataque. Qualquer ataque de longo alcance visando um inimigo adjacente sofre uma Desvantagem contra esse alvo (consulte Vantagens e Desvantagens nas páginas 20–21 para mais detalhes).

Ataques corpo a corpo não são acompanhados por um valor de alcance e seu alcance padrão é de 1 hexágono, o que significa que eles normalmente visam inimigos adjacentes.

Linha de visão: todos os ataques de longo alcance e corpo a corpo só podem ser realizados contra inimigos que estejam na linha de visão, o que significa que pode ser traçada uma reta de qualquer canto do hexágono do atacante até qualquer canto do hexágono do defensor sem tocar nenhuma parte de uma parede (a linha da borda de uma peça do mapa ou toda a área de qualquer hexágono parcial ao longo da borda de uma peça do mapa, a menos que esteja coberta por uma peça sobreposta). Apenas paredes bloqueiam a linha de visão. Além disso, **qualquer habilidade** que especifique um alcance só pode ser realizada em uma figura dentro da linha de visão. Se uma habilidade que não seja de ataque não especificar um alcance, então a linha de visão não é requerida. Observe também que dois hexágonos separados por uma linha de parede não são considerados adjacentes, e o alcance não pode ser contado através de paredes.

Durante um ataque, o valor base do ataque escrito na carta pode ser modificado por três tipos de valores na ordem a seguir. Repita esses passos para cada inimigo individual visado pelo ataque:

- Os **modificadores de ataque do atacante** são aplicados primeiro. Esses modificadores incluem bônus e penalidades de cartas de habilidade ativas, itens e outras fontes (por ex. +1 Ataque de VENENO).
- A seguir, uma **carta de modificador de ataque** é comprada no baralho de modificadores de ataque do atacante e aplicada.
- Por último, os **bônus de defesa do defensor** são aplicados. Isso reduz o valor do ataque recebido para cada inimigo individual visado com base no modificador de escudo e outros bônus de defesa do defensor.
- Se existirem múltiplos modificadores em qualquer passo desse processo, o jogador escolhe a ordem em que eles são aplicados. Observe também que, como os bônus são aplicados **por alvo**, é possível que a mesma ação de ataque cause dano diferente a cada inimigo que afetar.

Exemplo: A Malandra usa uma habilidade "Ataque 3" em um Guarda Bandido elite adjacente. Ela adiciona um modificador de ataque +2 devido a condições específicas estabelecidas pela carta e também pode dobrar o ataque devido a uma carta ativa à sua frente. Ela escolhe adicionar o +2, e em seguida dobra o resultado, conseguindo um "Ataque 10". A seguir, ela joga uma carta de modificador de ataque para revelar um "-1", então o ataque é reduzido para 9. Finalmente, o Guarda Bandido tem um valor de escudo de 1, então o valor do ataque é reduzido para 8 e o bandido sofre 8 de dano.

Qualquer dano sofrido por um monstro deve ser acompanhado na luva de atributos na seção correspondente ao número da ficha do monstro específico. Quando os pontos de vida de um monstro atingirem zero ou menos devido a um ataque ou qualquer fonte de dano, esse monstro morre imediatamente e é removido do tabuleiro. Nenhum efeito de ataque adicional é aplicado depois que o monstro morrer.

Quando um monstro morre, uma ficha de dinheiro é colocada no hexágono onde ele morreu se o monstro não tiver sido invocado ou aparecido.

VANTAGENS E DESVANTAGENS

Alguns ataques podem ter **Vantagens** ou **Desvantagens**.

- Um atacante com uma **Vantagem** compra duas cartas de modificador do seu baralho e usa aquela que for **melhor** **a**. Se uma carta de modificador adicional for comprada, seu efeito é adicionado à outra carta jogada **b**. Se duas cartas de modificador adicional forem compradas, continue a comprar cartas até que não seja comprado outro modificador adicional e então some todos os efeitos comprados **c**.



- Um atacante com uma **Desvantagem** compra duas cartas de modificador do seu baralho e usa aquela que for **pior** **d**. Modificadores adicionais não são considerados em caso de Desvantagem **e**. Se duas cartas de modificador adicional forem compradas, continue a comprar cartas até que um modificador adicional não seja jogado, e então aplique apenas o efeito da última carta comprada **f**.



Exemplo de uma habilidade dando uma Vantagem

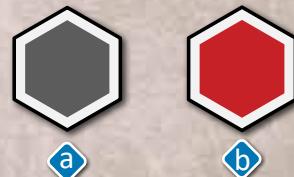
Se houver ambiguidade sobre qual carta comprada é melhor ou pior, use a carta que tiver sido comprada primeiro. Pode haver ambiguidade quando se compara um ou mais efeitos adicionados proporcionados por cartas de modificador de ataque (por ex., infusões elementais, condições negativas, etc.). Deve-se considerar que todos os efeitos adicionados têm um valor numérico positivo, mas indeterminado.

Casos de Vantagem e Desvantagem mais provavelmente são causados por habilidades específicas do personagem ou monstro. Entretanto, qualquer ataque de longo alcance visando um inimigo adjacente também sofre uma Desvantagem contra esse alvo. Instâncias de Vantagem ou Desvantagem não se acumulam, e se um ataque tiver instâncias de Vantagem e Desvantagem, elas se cancelam e o ataque é realizado normalmente.

EFEITOS DE ÁREA

Alguns ataques e outras habilidades permitem que as figuras visem múltiplos hexágonos ou múltiplos alvos ao mesmo tempo. Nesses casos, a área de efeito é mostrada na carta de habilidade. **Observe que qualquer orientação rotacional do diagrama mostrado é válida. Observe também que cada alvo constitui um ataque separado (comprando sua própria carta de modificador de ataque), mas todos os ataques juntos compõem uma única ação de ataque.**

- a Cinza indica o hexágono onde a figura está localizada no momento. Um ataque de área que inclui um hexágono cinza é sempre considerado um ataque corpo a corpo.
- b Vermelho indica os hexágonos com inimigos afetados pela habilidade.



Para um ataque de área de longo alcance, apenas um dos hexágonos vermelhos precisa estar dentro do alcance especificado, e não precisa conter um inimigo. Porém, tanto para ataques de área de longo alcance e corpo a corpo, **você só pode atacar inimigos em hexágonos para os quais tenha linha de visão**.



Exemplo: Esse ataque indica que a figura pode realizar um "Ataque 4" de longo alcance em um grupo de três hexágonos desde que pelo menos um desses hexágonos esteja dentro do Alcance 3.



Exemplo: Esse ataque indica que a figura pode realizar um "Ataque 3" corpo a corpo no grupo de três hexágonos.



Alguns ataques são acompanhados por um valor "Alvo X", que significa que o personagem pode atacar um número X de inimigos diferentes dentro do alcance do ataque.

Uma carta de modificador de ataque é comprada para **cada alvo** em qualquer ataque que afete múltiplos inimigos. Não é possível atacar o mesmo inimigo com múltiplos ataques da mesma habilidade. **Nota:** habilidades **nunca** podem visar aliados (habilidades positivas voltadas para aliados usam o termo "afetar" em vez de "visar"). Um aliado pode estar dentro da área de efeito de um ataque, mas **o aliado não será visado por ele**.

Note também que, desde que um ataque não especifique um alcance, ele é considerado corpo a corpo, de modo que é possível atacar um alvo não adjacente com um ataque corpo a corpo se a configuração dos hexágonos permitir.

EFEITOS DE ATAQUE

Habilidades de ataque muitas vezes terão efeitos que aumentam seu poder. Se um efeito de ataque for listado em uma carta de habilidade depois de um ataque, o alvo (ou alvos) do ataque estarão(ão) sujeito(s) também ao efeito adicional depois que o dano do ataque for resolvido. **Efeitos de ataque são aplicados independentemente se o ataque correspondente causou ou não dano.** Esses efeitos (exceto ganhos de experiência) são opcionais e podem ser pulados. Algumas ações de personagem também podem aplicar esses efeitos sem um ataque, e nesses casos o alvo do efeito é escrito na carta de habilidade.



EMPURRAR X – O alvo é迫使 a se mover X hexágonos em uma direção especificada pelo atacante, mas cada hexágono do movimento deve colocar o alvo **mais afastado** do atacante do que estava antes. Se não houver hexágonos viáveis para onde empurrar o alvo, o empurrão termina. O alvo pode ser empurrado através dos seus aliados, mas não dos seus inimigos.



PUXAR X – O alvo é迫使 a se mover X hexágonos em uma direção especificada pelo atacante, mas cada hexágono do movimento deve colocar o alvo **mais próximo** do atacante do que estava antes. Se não houver hexágonos viáveis para onde puxar o alvo, o puxão termina. O alvo pode ser puxado através dos seus aliados, mas não dos seus inimigos. Os efeitos de empurrar e puxar são considerados movimentos, mas não são afetados por terreno difícil.



PERFURAR X – Até X pontos do Escudo do alvo são ignorados no ataque. Ao contrário de outros efeitos, **PERFURAR** é aplicado quando o dano do ataque associado é calculado, em vez de depois.

Exemplo: uma habilidade Ataque 3 PERFURAR 2 usada em um monstro com Escudo 3 ignora dois dos pontos de Escudo do monstro e causa 2 de dano (modificado por uma carta de modificador de ataque).



ADICIONAR ALVO – Se uma figura disparar esse efeito com uma ação de ataque, a figura pode adicionar mais um alvo dentro do alcance do seu ataque. Todos os efeitos e condições adicionais da ação de ataque também são aplicados ao alvo, exceto efeitos que resultariam em mais alvos adicionais além do original (por ex. ataques de área).

CONDIÇÕES

Certas habilidades podem aplicar condições aos seus alvos. Quando uma condição é aplicada a uma figura (exceto MALDIÇÃO e BÊNÇÃO), a ficha correspondente é colocada na luva de atributos na seção correspondente ao número da ficha do monstro específico para indicar o efeito. A condição permanece na figura até que os requerimentos para remover o efeito específico sejam atendidos. Apenas um de cada tipo de condição pode ser aplicado a uma figura por vez; entretanto as condições podem ser reaplicadas para renovar sua duração.

As seguintes são **condições negativas**. Se uma habilidade tiver dentro dela o nome de uma dessas condições, a condição é aplicada a todos os alvos da habilidade, depois que o efeito principal da habilidade for aplicado. Condições são aplicadas independentemente de o ataque correspondente causar ou não dano.



VENENO – Se uma figura for envenenada, todos os inimigos adicionam +1 Ataque a todos os seus ataques que visarem essa figura. Se uma habilidade Curar for usada em uma figura envenenada, a ficha de VENENO é removida, e a Cura não tem mais nenhum efeito.



FERIMENTO – Se uma figura for ferida, ela sofre um ponto de dano no começo de todos os seus turnos. Se uma habilidade Curar for usada em uma figura ferida, a ficha de FERIMENTO é removida e a Cura continua normalmente. Se uma figura estiver envenenada e ferida, uma habilidade Curar remove as duas condições, mas não tem mais nenhum efeito.



IMOBLIZAR – Se uma figura estiver imobilizada, ela não pode realizar nenhuma habilidade **Mover**. No final do seu próximo turno, a ficha de IMOBILIZAR é removida.



DESARMAR – Se uma figura for desarmada, ela não pode realizar nenhuma habilidade **Ataque**. No final do seu próximo turno, a ficha de DESARMAR é removida.



ATORDOAR – Se uma figura for atordoada, ela não pode usar **nenhuma** habilidade ou itens, **exceto para fazer um descanso longo** (no caso dos personagens). No final do seu próximo turno, a ficha de ATORDOAR é removida. Os jogadores ainda devem jogar duas cartas ou descansar no seu turno, e se um jogador jogar duas cartas enquanto estiver atordoado, as ações não são usadas e as cartas são simplesmente descartadas.



CONFUNDIR – Se uma figura estiver confusa, ela sofre Desvantagem em todos os seus ataques. No final do seu próximo turno, a ficha de CONFUSÃO é removida.



MALDIÇÃO – Se uma figura estiver amaldiçoada, ela deve embaralhar uma carta de MALDIÇÃO ao seu baralho de modificadores de ataque restante. Quando essa carta é revelada durante um dos ataques da figura, ela é removida do baralho em vez de ser colocada na pilha de descarte de cartas de modificador de ataque. Note que há dois baralhos de maldição separados: 10 cartas com um no canto inferior esquerdo e 10 cartas com um . Cartas só podem ser colocadas no baralho de ataques dos monstros (quando um monstro é amaldiçoado), e cartas só podem ser colocadas no baralho de ataques de um personagem (quando um personagem ou criatura invocada por ele é amaldiçoado). Assim, um máximo de apenas 10 cartas de maldição podem ser colocadas em um baralho.



As seguintes são **condições positivas**. As figuras podem aplicar condições positivas a si mesmas ou a aliados por meio de ações específicas. Condições positivas não podem ser removidas prematuramente.



INVISÍVEL – Se uma figura estiver invisível, ela não pode ser foco ou alvo de um inimigo. A invisibilidade não afeta as interações da figura com seus aliados. No final do seu próximo turno, a ficha de INVISÍVEL é removida. Monstros tratam personagens invisíveis exatamente como se eles fossem obstáculos



FORTALECER – Se uma figura estiver fortalecida, ela ganha Vantagem em todos os seus ataques. No final do seu próximo turno, a ficha de FORTALECER é removida.



BÊNÇAO – Se uma figura estiver abençoada, ela deve embaralhar uma carta de BÊNÇAO ao seu baralho de modificadores de ataque restante. Quando essa carta é revelada durante um dos ataques da figura, ela é removida do baralho em vez de ser colocada na pilha de descarte de cartas de modificador de ataque.



INFUSÕES ELEMENTAIS

Algumas habilidades têm uma afinidade elementar associada a elas (**Fogo, Gelo, Ar, Terra, Luz** ou **Escuridão**). Se qualquer um desses símbolos estiver visível sozinho na descrição de uma ação , isso significa que ao realizar qualquer parte da ação, a figura deve infundir o campo de batalha com esse elemento. Isso é indicado movendo a ficha do elemento correspondente para a coluna "Forte" da tabela de infusões elementais **no fim do turno** no qual a habilidade foi usada.



Entretanto, no final de cada rodada, todas as infusões elementais vão se dissipar, movendo-se **um passo** para a esquerda da tabela, de "Forte" para "Enfraquecendo" **ou** de "Enfraquecendo" para "Inerte".



Esse círculo multicolorido representa **qualquer um** dos seis elementos. Se este símbolo estiver presente na carta de habilidade de um monstro, os jogadores escolhem qual elemento é criado ou consumido.



Fogo



Gelo



Ar



Terra



Luz



Escuridão



Tabela de Infusões Elementais

BÔNUS ATIVOS

Algumas habilidades podem dar a um personagem ou a seus aliados bônus para outras habilidades, seja **persistentemente** até que certas condições sejam cumpridas **ou** pelo resto da **rodada**. Essas habilidades são indicadas por símbolos, e as cartas com esses efeitos são jogadas na **área ativa** à frente do jogador para controle desses bônus.

Bônus persistentes podem ser identificados pelo símbolo  mostrado na carta. Esse efeito de habilidade ficarão ativos a partir do momento em que a carta é jogada até que as condições especificadas na carta sejam atendidas. Essas condições geralmente contam o número de vezes que um evento de jogo em particular ocorreu, como ataques ou defesas contra ataques. Coloque uma ficha na primeira posição marcada na ação da carta e avance-a um espaço sempre que o efeito for disparado, da esquerda para a direita e de cima para baixo. Quando a habilidade tiver sido usada uma vez para cada espaço na carta, remova a carta do jogo, colocando-a na pilha de cartas perdidas. Os jogadores **devem** usar os benefícios de um bônus persistente quando possível, mesmo se não receberem nenhum benefício. Se não houver condições especificadas ou posições marcadas, a carta deve permanecer na área ativa do jogador pelo resto do cenário e pode ser removida do jogo a qualquer momento, sendo colocada na pilha de cartas perdidas.

Exemplo: a Tecelã Arcana joga sua habilidade Armadura de Gelo, que nega as próximas duas fontes de dano contra ela. Ela coloca uma ficha de personagem no primeiro círculo da carta . Depois disso, sempre que ela fosse sofrer normalmente 1 ou mais pontos de dano, o bônus é aplicado, o dano é negado e a ficha avança um espaço. Quando a ficha se move duas vezes, a carta é movida para a pilha de cartas perdidas do jogador e o bônus é desativado.



Exemplos de Fichas de Personagem



Bônus de rodada terão este símbolo  na carta. O efeito da habilidade estará ativo a partir do momento em que a carta for jogada até o fim da rodada, e nesse momento a carta será colocada na pilha de cartas descartadas ou perdidas do jogador (dependendo de se a ação também contém um símbolo ).

Embora uma carta de bônus seja colocada na área ativa, ela ainda é considerada **descartada** ou **perdida**, dependendo de se a ação também contém um símbolo . A qualquer momento, essas cartas podem ser movidas para a pilha apropriada, mas fazer isso remove imediatamente quaisquer bônus aplicados pela carta.

ESCUDO



Uma habilidade bônus "Escudo X" dá ao recipiente um bônus de defesa que reduz o valor de qualquer ataque recebido em X. Múltiplos bônus de escudo se acumulam e podem ser aplicados em qualquer ordem. **Um bônus de escudo se aplica apenas ao dano causado por um ataque.**

RETALIAR



Uma habilidade bônus "Retaliar X" faz com que o recipiente cause X pontos de dano para cada ataque realizado por figuras que o ataquem de um hexágono adjacente. Um bônus de retaliação também pode ser acompanhado por um valor "Alcance Y", que significa que o dano de retaliação é aplicado a qualquer atacante a uma distância de até Y hexágonos. Uma retaliação tem efeito depois do ataque que a iniciou. Se a figura retaliando for morta ou ficar exausta por causa do ataque, a retaliação não é ativada. Múltiplos bônus de retaliação se acumulam e a própria retaliação não é um ataque nem um efeito com alvo.

CURAR



Uma habilidade "Curar X" permite que uma figura restaure X pontos de vida para si mesma ou para um aliado ao alcance da habilidade. Curas são sempre acompanhadas por uma de duas legendas:

- "**Alcance Y**" significa que todos os aliados a uma distância de Y hexágonos ou a figura realizando a cura podem ser afetados pela cura. Como todas as habilidades de longo alcance, o recipiente deve estar na linha de visão.
- "**Próprio**" significa que a figura pode afetar apenas a si mesma com a cura.

INVOCAR

Algumas habilidades invocam outras figuras aliadas para o tabuleiro. As figuras invocadas (criaturas invocadas) são colocadas em um hexágono vazio adjacente à figura realizando a invocação. Se não houver hexágonos disponíveis, a habilidade de invocação não pode ser usada. Criaturas invocadas são representadas por uma ficha de invocação colorida. Existem oito cores diferentes de fichas de invocação, para que múltiplas criaturas invocadas possam ser acompanhadas ao mesmo tempo, e os jogadores podem atribuir qualquer cor que quiserem a uma criatura invocada específica, colocando fichas de rastreio em suas cartas de habilidade de criatura invocada para referência fácil.

Criaturas invocadas têm atributos básicos de pontos de vida, valor de ataque, valor de movimento e valor de alcance, além de quaisquer características especiais escritas na carta de habilidade. Uma criatura invocada é considerada um bônus persistente (a carta é colocada na área ativa) até que a criatura invocada perca todos os seus pontos de vida, a carta de habilidade correspondente seja removida da área ativa ou o invocador fique exausto, e nesse momento a criatura invocada é removida do tabuleiro.

O turno de uma criatura invocada na ordem de iniciativa é sempre **imediatamente antes do personagem que a invocou**, e é separado do turno desse personagem. Criaturas invocadas não são controladas pelo jogador que as invocou, mas em vez disso obedecem às regras de monstro automatizadas, seguindo permanentemente a carta de habilidade "**Mover +0, Ataque +0**" (consulte Turno dos Monstros nas páginas 29–32 para mais detalhes) e usando o baralho de modificadores de ataque do jogador para realizar seus ataques.

Um jogador pode ter múltiplas habilidades de invocação diferentes em jogo ao mesmo tempo, e nesse caso as criaturas invocadas agem na ordem em que foram invocadas. Figuras invocadas **nunca** têm um turno na rodada em que foram invocadas. Mortes causadas pelas criaturas invocadas são creditadas ao jogador que as invocou.



Fichas de invocação



Rastreador de invocações

RECUPERAR E RENOVAR

Certas habilidades permitem aos jogadores **recuperar** cartas de **habilidade** descartadas ou perdidas. Isso significa que o jogador pode olhar sua pilha de cartas descartadas ou perdidas (ou cartas descartadas ou perdidas em sua área ativa), selecionar uma quantidade de cartas especificada na habilidade e imediatamente devolvê-las para sua mão. Entretanto, algumas cartas **não podem ser recuperadas ou renovadas depois de perdidas**. Isso é indicado pelo símbolo . Esse símbolo se aplica à carta independentemente de como ela tenha sido perdida ou consumida.

Habilidades **Renovar** permitem aos jogadores recuperar o uso de cartas de **item** gastas ou consumidas.

Tanto no caso de recuperação quanto de renovação, o tipo da carta ganha (cartas de habilidade descartadas ou perdidas, cartas de item gastas ou consumidas) é especificado na habilidade.



Recuperar uma Carta de Habilidade



Renovar Item



Não pode ser recuperada ou renovada depois de perdida ou consumida

SAQUEAR



Uma habilidade "Saquear X" permite que um personagem pegue todas as fichas de dinheiro e peças de tesouro dentro do alcance X. Essa ação não é afetada pelas posições dos monstros e obstáculos, mas note que esta é considerada uma habilidade de longo alcance para fins da linha de visão. Fichas de dinheiro são mantidas na reserva pessoal do jogador e não são compartilhadas com os demais jogadores. Se uma peça de tesouro for saqueada, consulte imediatamente o número de referência no índice de tesouros no verso do Livro de Cenários para determinar o que foi encontrado (consulte Tesouro na página 15 para mais detalhes). Se um personagem saquear um item e já tiver uma cópia dele, o novo item é vendido imediatamente para a reserva disponível da cidade (consulte Comprando e Vendendo Itens na página 43 para mais detalhes).

SAQUE DO FIM DO TURNO

Além de habilidades de saque específicas, **um personagem também deve saquear quaisquer fichas de dinheiro ou peças de tesouro presentes no hexágono em que estiver no final do seu turno**. Criaturas invocadas pelo personagem não realizam o saque do fim do turno.

GANHANDO EXPERIÊNCIA

Algumas ações também têm um valor de experiência associado a elas, denotado por . Quando essa ação é realizada, o personagem ganha o número especificado de pontos de experiência. Uma carta de habilidade não pode ser jogada apenas para ganhar experiência — o personagem deve usar uma ou mais das habilidades que a acompanham para ganhar a experiência. Além disso, às vezes a ação específica que a experiência só é recebida sob certas condições, como consumir uma infusão elemental ou se o alvo atacado estiver adjacente aos aliados do atacante . Alguns bônus persistentes também dão experiência para o personagem, denotada por , quando essa carga dos bônus é gasta  (ou seja, quando a ficha do personagem é movida para fora desse espaço). **Os personagens não ganham experiência automaticamente quando matam monstros. Apenas usar ações específicas concede experiência.**



A experiência é registrada do lado direito do disco mostrador do jogador, girando o disco para o número apropriado **C**.



DANO AO PERSONAGEM

Sempre que qualquer **dano** for causado a um personagem, o jogador tem duas opções:

- **Sofrer o dano e mover seu total de pontos de vida no disco mostrador para o número apropriado ou...**
- **Escolher uma carta para perder da sua mão ou duas cartas para perder da sua pilha de descarte para negar o dano** (quaisquer efeitos adicionais do ataque ainda são aplicados). **Note** que antes que um personagem aja em uma rodada, as duas cartas escolhidas no começo da rodada não estão nem na mão do jogador nem na pilha de cartas perdidas ou descartadas, então não podem ser perdidas para negar danos.

Sempre que um personagem for curado, mova seu **total de pontos de vida no disco mostrador para o número apropriado** **d**. O disco mostrador não pode ir além do valor de pontos de vida máximo do personagem indicado no tabuleiro do personagem do jogador **e**.

e		1	2	3	4	5	6	7	8	9
		10	12	14	16	18	20	22	24	26



EXAUSTÃO

Um personagem pode ficar **exausto** de duas maneiras:

- Se os pontos de vida de 1 personagem caírem abaixo de um no marcador de pontos de vida ou...
- Se, no começo de uma rodada, o jogador não puder jogar duas cartas da sua mão (porque tem apenas uma ou nenhuma carta na mão) e também não puder descansar (porque tem apenas uma ou nenhuma carta em sua pilha de descarte). A exaustão devida a cartas insuficientes não afeta o total de pontos de vida atual do personagem.

Em qualquer um dos casos, todas as cartas de habilidade são colocadas na pilha de cartas perdidas do personagem, a figura é removida do mapa e o personagem não pode mais participar no cenário de forma alguma. **Não há como se recuperar de exaustão durante um cenário**, e portanto ela deve ser evitada a todo custo. Se **todos** os personagens ficarem exaustos durante um cenário, este é perdido.

ITENS

Os personagens podem usar itens a qualquer momento, dentro dos limites do que está escrito na carta de item, incluindo no meio de uma habilidade de carta. Entretanto, se um item afetar um ataque (por ex., adicionar um bônus, um efeito, vantagem ou desvantagem), ele deve ser usado antes que um modificador de ataque seja comprado. Se um efeito for adicionado a um ataque, ele funciona exatamente como se tivesse sido escrito na carta de ação sendo usada para o ataque. Não há limite para o número de itens que um personagem pode usar no seu turno ou mesmo durante uma habilidade específica. Qualquer instância de aplicação dos efeitos de uma carta de item a uma situação é considerada um uso. Como as habilidades persistentes, um item com múltiplos círculos de uso **deve** se usado quando a situação se aplicar.

Turno dos Monstros

As decisões dos monstros são controladas por um sistema de cartas de ação que **automatiza** o que os monstros farão no seu turno na ordem de iniciativa. Eles **não** são controlados por um jogador separado. Todos os monstros realizarão as ações listadas na sua carta de habilidade da rodada na ordem descrita. **Eles não se moverão ou atacarão a menos que essas ações estejam listadas na carta.**

Note que todos os tipos de monstro têm duas classificações: **normal** e **elite**. Monstros normais são designados por uma base branca e monstros elite são designados por uma base dourada. Quando um monstro elite ataca, use os atributos na seção "Elite" da carta de atributos do monstro.

ORDEM DAS AÇÕES

Todos os monstros do mesmo tipo realizam turnos individuais com o mesmo valor de iniciativa listado na sua carta de habilidade de monstro. **Todos os elites de um tipo são ativados primeiro, e em seguida os monstros normais desse tipo são ativados.** Se mais de um monstro elite ou normal de um certo tipo estiverem presentes no tabuleiro, os monstros são ativados em ordem numérica crescente de acordo com os números nas suas fichas **a**.



Exemplo: na situação à esquerda, o monstro elite à direita **2** será ativado primeiro, e em seguida o outro monstro elite **3**. Depois, o monstro normal em cima será ativado **1**, e depois o monstro de baixo **4**. Embora **1** seja menor em ordem numérica que **2** e **3**, **2** e **3** são elite, então agem primeiro.



Além de determinar a ordem das ações, o número na ficha do monstro **a** corresponde a uma seção na luva de atributos do monstro **b** que pode ser usada para registrar o dano e as fichas de condição.

FOCO DO MONSTRO

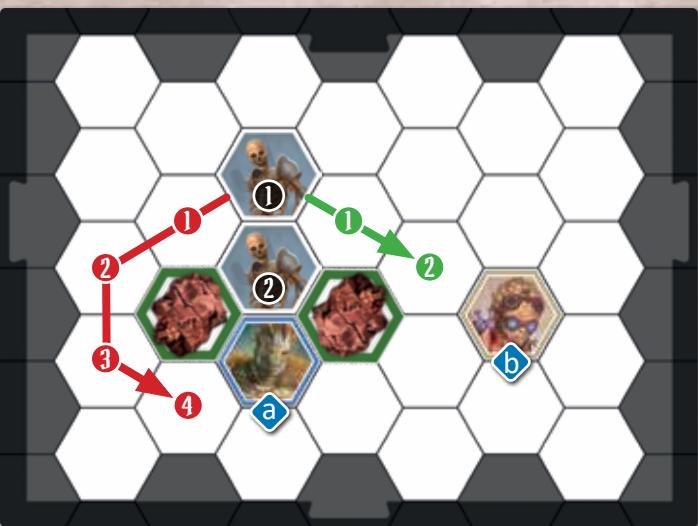
Antes de realizar qualquer ação em sua carta de habilidade, cada monstro individual foca em um inimigo específico — seja um personagem ou uma criatura invocada por um personagem.

- Um monstro focará na figura inimiga contra quem pode realizar seu ataque atual usando o mínimo de movimentos possível. Ele encontra o menor caminho possível para chegar ao alcance e linha de visão para usar seu ataque, e a figura que puder ser atacada ao final desse caminho é o foco. Essa figura inimiga é considerada a "mais próxima". Não importa se o monstro não puder chegar ao alcance para atacar com seu movimento atual, desde que exista um caminho para consequentemente chegar ao alcance. Se um monstro não tiver um ataque listado na sua carta de habilidade para a rodada, ele encontra um foco como se tivesse um ataque corpo a corpo. Caso um monstro possa se mover o mesmo número de espaços para chegar ao alcance (e linha de visão) de múltiplas figuras inimigas (por ex., porque começa seu turno ao alcance de múltiplos inimigos), a proximidade em relação à posição atual do monstro (ou seja, o número de hexágonos de distância, não contando através de paredes) é verificada como desempate para determinar a figura "mais próxima".

- Se mais de um inimigo empatar como o mais próximo, a segunda prioridade é focar no inimigo que for **primeiro na ordem de iniciativa** (criaturas invocadas são selecionadas antes do personagem que as invocou, mesmo na rodada em que são invocadas, e um personagem que está realizando um descanso longo é selecionado como foco por último).

Exemplo: embora o Bruto **a** esteja fisicamente mais próximo do monstro **1**, este está realizando um ataque corpo a corpo e pode chegar ao alcance do Engenhoqueiro em menos passos (2 em vez de 4), então volta seu foco para o Engenhoqueiro **b**.

Caso não existam alvos válidos para o foco, porque não existem hexágonos válidos de onde o monstro possa atacar (ou seja, eles estão todos bloqueados, ocupados, ou não existe caminho aberto para chegar neles), independentemente do número de hexágonos que o monstro possa se mover, este não se moverá ou atacará no seu turno, mas realizará quaisquer outras ações que puder da sua carta de habilidade.



MOVIMENTO DOS MONSTROS

Um monstro pode se mover no seu turno se "**Mover $\pm X$** " for parte da sua carta de habilidade. Ele pode se mover um número de hexágonos menor ou igual a seu valor base de movimento (encontrado na carta de atributos do monstro) modificado por X (positivo ou negativo). Se um monstro tem um movimento, mas nenhum ataque depois disso como parte de sua carta de habilidade, ele usará seu movimento para chegar o mais próximo possível do alvo do seu foco (determinado como se ele tivesse um ataque corpo a corpo), movendo-se pelo caminho mais curto possível para chegar a um hexágono adjacente ao inimigo focado.

Se um monstro tiver uma habilidade de ataque depois do seu movimento, ele se moverá o menor número possível de hexágonos de modo a atacar seu inimigo focado com **efeito máximo**. Se este for um ataque **corpo a corpo de um único alvo**, ele simplesmente se moverá na direção do hexágono adjacente mais próximo ao seu foco para atacar. Se for um **ataque com múltiplos alvos**, ele se moverá para uma posição onde seu ataque atingirá o inimigo focado e o máximo possível de outros inimigos.

Se o monstro estiver fazendo um ataque de **longo alcance**, ele apenas se moverá para um hexágono onde esteja ao alcance para realizar seu melhor ataque possível. Um monstro também se moverá para longe do inimigo focado até que possa realizar o ataque de longo alcance sem Desvantagem. Se for forçado a escolher, o monstro sempre dará prioridade a perder uma Desvantagem em relação ao inimigo focado em vez de maximizar seu ataque contra alvos secundários. Mesmo se um monstro não puder se mover para o alcance de ataque, ele ainda usará o seu movimento para se aproximar o máximo que puder do seu foco.

Ter habilidades diferentes de "Ataque" na sua carta de habilidade não afeta o movimento do monstro de forma alguma. Ele simplesmente se moverá de acordo com as regras acima e então usará suas outras habilidades da melhor maneira que puder.



Exemplo: o monstro **1** pode realizar uma habilidade "Mover 3". Ele foca primeiro no Bruto **a**, já que este é o inimigo mais próximo. Se o monstro tiver um ataque de longo alcance, ele permanece no hexágono atual e ataca o Bruto. Se ele tiver um ataque corpo a corpo de alvo único, ele se move 1 hexágono **b** para ficar adjacente ao Bruto e atacar. Se puder atacar dois alvos com um ataque corpo a corpo, ele se move 2 hexágonos **c** para ficar adjacente tanto ao Bruto quanto ao Engenhoqueiro. Se puder atacar três ou mais alvos corpo a corpo, ele se move 3 hexágonos **d** para ficar adjacente a todos os três personagens.

INTERAÇÃO DOS MONSTROS COM ARMADILHAS E TERRENO PERIGOSO

Monstros sem a característica Voo consideram hexágonos negativos (armadilhas ou terreno perigoso) como obstáculos quando determinam o foco e movimento, **a menos que** o movimento por um desses hexágonos seja a **única** forma que eles possam focar em um alvo. Nesse caso, eles usam o caminho que percorre o menor número de hexágonos negativos possível para encontrar um foco e sofrem quaisquer consequências.

Exemplo: embora o Engenhoqueiro **a** esteja mais próximo, o Monstro **1** focará no Bruto **b** com seu ataque corpo a corpo, porque considera que armadilhas são obstáculos. Apenas se o Bruto não estivesse ali e o único inimigo em que o monstro pudesse focar fosse o Engenhoqueiro, ele cruzaria as armadilhas para chegar até o alvo.



Exemplo: a Arqueira **1** focará no Bruto **a**, já que ela pode ficar ao alcance para atacá-lo com o menor número de movimentos. Se ela tiver um ataque de Alcance 3 e Mover 2, ela se moverá para o hexágono **b** e atacará seu foco. Entretanto, se ela tiver apenas Mover 1, ela ficará onde está e não atacará. Ela não se moverá para a armadilha **c**, embora isso a colocasse ao alcance para atacar o Bruto, porque existe outro caminho viável para chegar ao alcance do Bruto, mesmo que ela não possa usá-lo nesse turno. Ela também não vai se mover para o hexágono **d**, pois isso não a deixaria mais próxima do alcance do Bruto.



ATAQUES DOS MONSTROS

Um monstro atacará no seu turno se "**Ataque ±X**" for parte da sua carta de habilidade. Qualquer dano causado é calculado a partir do seu valor base de ataque (encontrado na carta de atributos do monstro) modificado por X (positivo ou negativo). Monstros sempre atacarão seus inimigos focados (consulte Foco do Monstro nas páginas 29–30 para mais detalhes), mas se o monstro puder atacar múltiplos alvos, ele atacará o inimigo focado e o máximo de inimigos possível para obter o **efeito máximo**. Se um monstro tiver múltiplos ataques, ele escolherá o foco dos seus outros ataques seguindo as regras normais de foco, excluindo figuras que ele já tenha atacado. Qualquer ataque que não especifique um alcance na carta de habilidade de monstro deve usar o alcance base do monstro, escrito na sua carta de atributos.

Os ataques dos monstros funcionam exatamente como os ataques dos personagens, e são modificados pelos bônus de ataque do atacante, depois pelas cartas de modificadores de ataque e finalmente pelos bônus de defesa do alvo. Eles podem ser realizados com Vantagens ou Desvantagens, como discutido nas páginas 20–21.

OUTRAS HABILIDADES DOS MONSTROS

Cura: A cura dos monstros funciona exatamente igual à cura dos personagens, como discutida na página 26. Com uma habilidade "Curar X", o monstro cura a si mesmo ou a um aliado dentro do alcance especificado, seja qual deles tiver perdido mais pontos de vida.

Criaturas Invocadas: As habilidades de invocação dos monstros colocam no tabuleiro novos monstros que se comportam exatamente como os monstros normais, agindo de acordo com as cartas de habilidade de monstro do seu tipo jogadas. Monstros invocados são colocados em um hexágono vazio adjacente ao monstro invocador e também o mais perto possível de um inimigo. Se não existirem hexágonos adjacentes ou se não houver fichas disponíveis do tipo de monstro invocado, a invocação falha. Monstros invocados nunca agem na rodada em que foram invocados, nem derrubam fichas de dinheiro quando são mortos.

Habilidades bônus: Bônus de carta de habilidade são ativados por meio de ações **apenas quando o monstro é ativado** e permanecem ativos apenas até o fim da rodada em que a carta foi comprada.

Saque: Os monstros **não** realizam o saque do fim do turno, mas alguns monstros têm ações de saque. Nesses casos, o monstro pega todas as fichas de dinheiro dentro do alcance especificado. Essas fichas de dinheiro são perdidas e não são derrubadas de novo quando o monstro que as saqueou é morto. Os monstros não podem saquear peças de tesouro.

AMBIGUIDADE

Se as regras tornarem qualquer ação de monstro ambígua porque há múltiplos hexágonos viáveis para onde o monstro pode se mover, múltiplos alvos igualmente viáveis para curar ou atacar ou múltiplos hexágonos para onde um monstro pode empurrar ou puxar um personagem, os jogadores devem decidir qual opção o monstro vai escolher.

CHEFES

Os jogadores ocasionalmente encontrarão chefes em suas aventuras. Todos os chefes têm sua própria carta de atributos, mas agem usando um baralho de cartas de habilidade universal para "Chefes" **a**. Note que os chefes não são considerados monstros normais nem elite. Os chefes podem realizar ações especiais no seu turno, que são resumidas na sua carta de atributos. Explicações para habilidades mais complicadas podem ser encontradas no Livro de Cenários. Os atributos dos chefes muitas vezes são baseados no número de personagens, que é indicado pela letra "P" na carta de atributos do chefe. Por último, **chefes são imunes a certas condições negativas**. As condições a que eles são imunes são listadas na sua carta de atributos **b**.



Fim da Rodada

Quando todas as figuras tiverem realizado seus turnos, a rodada termina e alguns passos de limpeza podem ser necessários:

- Se um modificador de ataque "2x" ou "nulo" padrão tiver sido comprado de um baralho de modificadores específico durante a rodada, embaralhe todas as cartas descartadas desse baralho de volta no seu baralho de compra.
- Se uma carta de habilidade de monstro com um símbolo de embaralhar tiver sido comprada no começo da rodada, embaralhe todas as cartas descartadas do tipo de monstro correspondente de volta no seu baralho.
- Se houver quaisquer fichas de infusão elemental na coluna **Forte**, mova-as para a coluna **Enfraquecendo**. Se houver quaisquer fichas de infusão elemental na coluna **Enfraquecendo**, mova-as para **Inerte**.
- Coloque todas as cartas de habilidade bônus da rodada na pilha de cartas descartadas ou perdidas apropriada (dependendo de se uma ação com um símbolo [carta perdida] foi usada).
- Os jogadores também podem realizar um **descanso curto** (consulte Descansando na página 17 para mais detalhes) se puderem.

MARCADOR DE RODADA

Alguns cenários podem exigir que os jogadores controlem em que rodada estão. Um marcador de rodada pode ser encontrado no topo da tabela de infusões elementais para esse fim. No final de cada rodada, avancem a ficha marcadora **a** um espaço. Note que não é necessário controlar o número de rodadas na maioria dos cenários.



Concluindo um Cenário

Um cenário pode terminar de duas maneiras: sucesso ou fracasso. Quando as condições de sucesso ou fracasso de um cenário forem disparadas, **o restante da rodada é jogado** e então o cenário termina.

Seja um **sucesso ou fracasso**, os jogadores contam a experiência que seus personagens individuais ganharam durante o cenário e contam as fichas de dinheiro que seus personagens saquearam durante o cenário e as convertem em ouro. Cada ficha de dinheiro saqueada vale uma quantidade de ouro baseada no nível do cenário e especificada na tabela na página 15. Qualquer coisa não saqueada durante o cenário **não** é coletada. Os jogadores também recuperam todas as cartas de habilidade perdidas e descartadas, renovam todas as cartas de item gastos e exauridas e retornam seus marcadores de pontos de vida

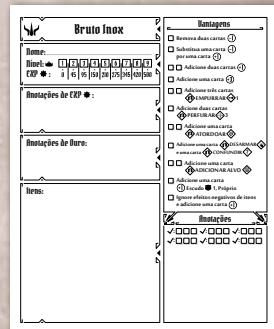
para seu valor máximo, para que possam começar um futuro cenário totalmente revigorados. Os jogadores também examinam seu baralho de modificadores de ataque e removem quaisquer cartas de BÊNÇAO, MALDIÇÃO e quaisquer outras cartas negativas e efeitos de item adicionadas durante o cenário. Isso também deve ser feito com o baralho de modificadores de ataque dos monstros. Todos os objetivos de batalha são embaralhados de volta no baralho de objetivos de batalha, independentemente de terem sido completados ou não.

Se os jogadores completarem o cenário com sucesso, eles recebem nesse momento marcas de verificação pelas cartas de objetivos de batalha completados dos seus personagens. As marcas de verificação são registradas na folha do personagem do jogador, e completar um conjunto de três dá imediatamente ao personagem uma vantagem adicional (consulte Vantagens Adicionais na página 44 para mais detalhes). Mesmo se um personagem estiver exausto, desde que o cenário tenha sido completado com sucesso, esse personagem ainda pode completar seu objetivo de batalha, ganhar recompensas do cenário e manter todo o dinheiro e experiência que ele ou ela coletou antes de ficar exausto(a). Não há penalidade por ficar exausto. Os jogadores também recebem experiência bônus por completar o cenário com sucesso. Esse bônus é igual a **quatro mais duas vezes o nível do cenário** (consulte Nível do Cenário na página 15 para mais detalhes).

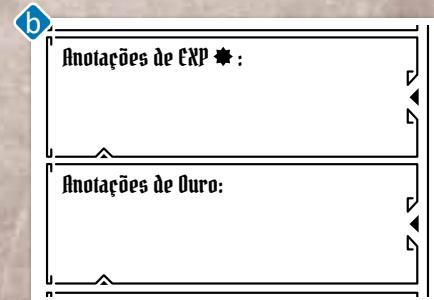
Se os jogadores estiverem jogando uma campanha, completar um cenário com sucesso também permitirá que eles leiam o texto de conclusão do cenário e ganhem os benefícios listados no fim (consulte Conclusão do Cenário na página 49 para mais detalhes). Em uma campanha, o dinheiro e experiência recebidos durante um cenário serão muito importantes para melhorar as proficiências e habilidades do personagem e devem ser registrados na folha do personagem do jogador **b**. Se o cenário não era parte de uma campanha, o dinheiro e experiência podem ser usados como métrica para medir o desempenho de cada personagem.



Carta de Objetivo
de Batalha



Folha do
Personagem



Regras Especiais de Cenário

Muitos cenários têm regras adicionais. Seguem alguns esclarecimentos sobre regras especiais de cenário comuns.

- **Aparecendo:** Quando um monstro aparece, ele é colocado no mapa no local em que apareceu ou no hexágono vazio mais próximo desse local. Se um monstro aparecer no final de uma rodada, ele começará a ser ativado na rodada seguinte. Se um monstro aparecer durante uma rodada, ele é ativado como se tivesse acabado de ser revelado (consulte Revelando uma Sala na página 19 para mais detalhes).
- **Portas trancadas:** Algumas portas são classificadas como "trancadas", o que significa que elas não podem ser abertas quando um personagem se move para elas. Em vez disso, elas agem como paredes até que as condições especificadas no Livro de Cenários para abri-las sejam atendidas.
- **Placas de pressão:** Placas de pressão funcionam de forma similar aos corredores no sentido de que não têm efeito sobre o movimento das figuras. Em vez disso, se uma placa de pressão for ocupada por um personagem no final de um turno, ela pode disparar um efeito especial especificado no Livro de Cenários, como abrir uma porta ou fazer um monstro aparecer.
- **Destruindo obstáculos:** Quando se especifica no Livro de Cenários que um obstáculo tem pontos de vida, ele pode ser atacado e será destruído e removido do tabuleiro quando seus pontos de vida caírem abaixo de 1. Obstáculos com pontos de vida só podem ser destruídos com dano, e não por outras habilidades dos personagens. Esses obstáculos são considerados inimigos para fins das habilidades e têm iniciativa de 99 para fins de foco de invocação, mas são imunes a todas as condições negativas.
- **Fichas de auxílio de objetivo e cenário:** Fichas de objetivo **a** são usadas em muitos cenários para representar figuras aliadas ou locais de saque. No caso das figuras aliadas, os números nas fichas devem ser randomizados quando estas são colocadas, com os números determinando a ordem de ativação das figuras. Fichas de auxílio de cenário **b** podem ser colocadas sobre peças do mapa como lembrete para casos especiais, como onde os inimigos aparecem ou quando ler seções numeradas do Livro de Cenários.
- **Monstros nomeados:** Muitas vezes o objetivo de um cenário é matar um monstro específico, seja este um chefe ou uma variante de um monstro regular, como especificado nas regras do cenário. Esses monstros não são considerados normais ou elite, e assim não são afetados por habilidades de personagem que visam apenas monstros normais ou elite.
- **Equações:** Algumas propriedades de cenário, como pontos de vida de obstáculos ou monstros nomeados, são determinadas por equações que dependem do nível do cenário e do número de personagens. Nesses casos, "N" é usado para denotar o nível do cenário e "P" é usado para denotar o número de personagens.



Visão Geral da Campanha

Existem duas maneiras de jogar Gloomhaven: o **modo campanha** e o **modo casual**.

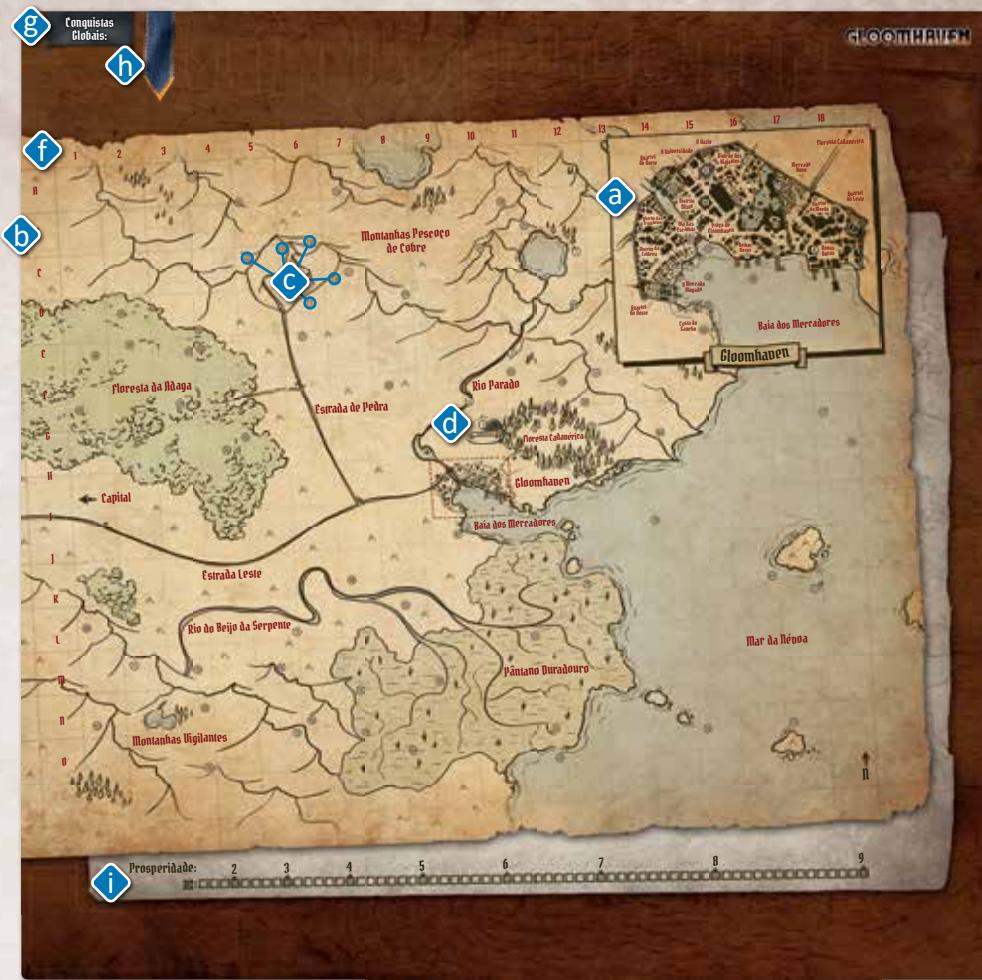
No **modo campanha**, os jogadores formam um **grupo** oficial de personagens e tomam parte de diversos cenários consecutivos ao longo de múltiplas sessões de jogo. Isso permite que os jogadores sigam uma história enquanto tomam decisões e exploram um caminho escolhido por eles mesmos. Um cenário só pode ser jogado em modo campanha se todos os pré-requisitos globais e conquistas do grupo listados como necessários no Livro de Cenários estiverem ativos para o grupo. Além disso, quando um cenário é completado no modo campanha, ele não pode ser jogado de novo no modo campanha por **nenhum grupo**.

No **modo casual**, os jogadores podem jogar qualquer cenário revelado no mapa do mundo, independentemente das conquistas ou se ele já foi completado no modo campanha. Os jogadores ainda podem ganhar experiência e dinheiro, saquear peças de tesouro, completar objetivos de batalha e fazer progresso para a conclusão das suas missões pessoais, mas qualquer texto ou recompensas da história listados no fim do cenário são desconsiderados. Um grupo em modo campanha pode trocar para modo casual para jogar um cenário que já tenha completado, mas é **enfaticamente recomendado** que o grupo não jogue em modo casual um cenário que ainda não tenha experimentado em modo campanha.

As regras que se seguem tratam especificamente de como jogar em modo campanha.

Tabuleiro da Campanha

O tabuleiro da campanha é usado para registrar o progresso global do mundo do jogo. Os locais, conquistas e prosperidade registrados no tabuleiro se aplicam globalmente a todos os grupos que estiverem jogando nesse mundo.



Adesivo de local

O TABULEIRO INCLUI:

- Um mapa de Gloomhaven **a** e da área ao redor **b**. Os círculos numerados no mapa **c** representam cenários que podem ser desbloqueados enquanto a campanha é jogada. Quando um cenário é desbloqueado, seu adesivo correspondente **d** é colocado sobre o círculo numerado (consulte Conclusão do Cenário na página 49 para mais detalhes). Quando um cenário desbloqueado é completado no modo campanha, o espaço em branco no adesivo **e** é marcado para indicar isso.
- Uma grade de referência para o mapa **f**, para facilitar a localização dos locais do cenário.
- Um espaço para registrar as conquistas globais **g**. Quando uma conquista global é desbloqueada, o adesivo correspondente **h** deve ser colocado em um dos espaços para adesivo neste espaço (consulte Conquistas na página 40 para mais detalhes).
- Uma trilha de prosperidade **i**. Quando a prosperidade de Gloomhaven aumenta, um quadrado na trilha de prosperidade deve ser marcado para cada ponto de aumento, indo da esquerda para a direita (consulte Prosperidade de Gloomhaven na página 48 para mais detalhes). Quanto isso atingir certos limites, o nível de prosperidade de Gloomhaven aumentará.

Folha do Grupo

Um **grupo** de aventureiros é formado quando um novo grupo de jogadores se junta para jogar. Eles documentam a formação do novo grupo começando uma nova entrada no bloco de folhas do grupo. As conquistas, reputação e localização do grupo serão registradas nesse bloco de notas.

Um grupo pode continuar existindo entre cenários e sessões de jogo, por quanto tempo os jogadores quiserem. A composição do grupo vai mudar ao longo do tempo, especialmente conforme os personagens se aposentam e novos personagens são criados. Não há problema com mudanças na composição do grupo, não só de personagens, mas também de jogadores. Novos grupos também podem ser formados a qualquer momento, embora eles devam ser formados por novos personagens.

UMA FOLHA DO GRUPO INCLUI:

- Um espaço para nomear o grupo **a**. Todo bom grupo deve ter um nome. Seja criativo.
- Um espaço para registrar o local atual do grupo no cenário. Isso é relevante principalmente para cenários vinculados (**b**, consulte Viajando e Eventos de Estrada nas páginas 41–42 para mais detalhes).
- Um espaço para anotações **c**. Se houver mais alguma coisa que o grupo queira registrar, isso pode ser feito aqui.
- Um espaço para registrar as conquistas do grupo **d**. Sempre que um grupo vencer uma conquista de grupo, ela deve ser anotada aqui (consulte Conquistas na página 40 para mais detalhes).
- Uma trilha de reputação **e**. Um grupo ganhará e perderá reputação ao longo do tempo por diversas razões, e isso é registrado marcando ou apagando seções da trilha de reputação no bloco de notas (consulte Reputação na página 42 para mais detalhes). À direita da trilha estão visíveis os descontos e penalidades de preço para alta e baixa reputação **f**.

Folha do Grupo		Reputação	Modificador de Preço da Loja
a Nome:		+20	-5
		+19	
		+18	
		+17	
b Local:		+16	-4
		+15	
		+14	
		+13	
		+12	
c Anotações:		+11	
		+10	
		+9	
		+8	
		+7	
		+6	
		+5	
		+4	
		+3	
		+2	
		+1	
		0	
		-1	
		-2	
		-3	
		-4	
		-5	
		-6	
		-7	
		-8	
		-9	
		-10	
		-11	
		-12	
		-13	
		-14	
		-15	
		-16	
		-17	
		-18	
		-19	
		-20	
		+5	
Conquistas:		Nenhum	
		+1	
		+2	
		+3	
		+4	
		+5	



Folha do Personagem

Quando um novo personagem é criado, o jogador deve começar uma nova entrada no bloco de folhas do personagem correspondente. Conforme os jogadores avançam em uma campanha, eles precisarão manter notas sobre quanta experiência, ouro, itens, vantagens e cartas de habilidade disponíveis eles têm em seu baralho usando essa folha do personagem.

UMA FOLHA DO PERSONAGEM INCLUI:

- Um espaço para o nome do personagem **a**. Todo personagem deve ter um nome. Seja criativo.
- Um espaço para marcar o nível atual do personagem **b**. Conforme os personagens ganham experiência, seu nível vai aumentar (consulte Subindo de Nível nas páginas 44–45 para mais detalhes). A experiência total necessária está escrita abaixo de cada nível **c**.
- Espaços para manter notas detalhadas sobre quanta experiência **d** e ouro **e** que um personagem tem.
- Um espaço para registrar todos os itens de posse do personagem **f**.
- Uma lista de vantagens específicas da classe do personagem **g**. Sempre que um personagem ganha uma vantagem (consulte Vantagens Adicionais na página 44 para mais detalhes), ele marca aquela que quer na lista.
- Um espaço para notas adicionais **h**. Se os jogadores quiserem registrar o progresso de outros aspectos do personagem, isso pode ser feito aqui. Esse espaço também inclui uma trilha para marcas de verificação **i** obtidas por objetivos de batalha.

Bruto Inox									
a	Nome:								
b	Nível: 1 2 3 4 5 6 7 8 9								
EXP *	0	45	95	150	210	275	345	420	500
c									
d	Anotações de EXP *:								
e	Anotações de Ouro:								
f	Itens:								
g	Vantagens								
<input type="checkbox"/> Remova duas cartas (-1) <input type="checkbox"/> Substitua uma carta por uma carta (+1) <input type="checkbox"/> Adicione duas cartas (+1) <input type="checkbox"/> Adicione uma carta (+1) <input type="checkbox"/> Adicione três cartas  EMPURRAR (+1) <input type="checkbox"/> Adicione duas cartas  PERFURAR (+3) <input type="checkbox"/> Adicione uma carta  ATORDOAR (+1) <input type="checkbox"/> Adicione uma carta  DESARMAR e uma carta  CONFUNDIR (+1) <input type="checkbox"/> Adicione uma carta  ADICIONAR ALVO (+1) <input type="checkbox"/> Adicione uma carta (+1) Escudo 1, Próprio <input type="checkbox"/> Ignore efeitos negativos de itens e adicione uma carta (+1)									
h	Anotações								
 <input type="checkbox"/>  <input type="checkbox"/>   <input type="checkbox"/>  <input type="checkbox"/> 									
i									

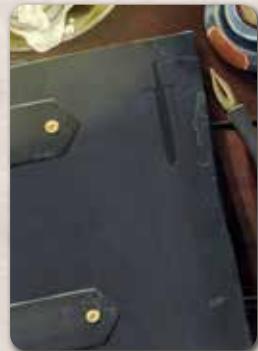
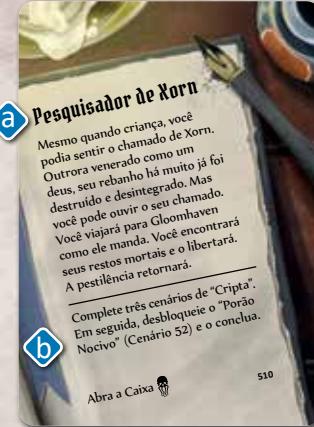


Cartas de Missão Pessoal

Quando um personagem é criado, ele ou ela recebe duas **cartas de missão pessoal** aleatórias e escolhe uma para ficar, devolvendo a outra para o baralho de missões pessoais. A missão pessoal de um personagem é seu motivo principal para fazer parte de um grupo.

UMA CARTA DE MISSÃO PESSOAL INCLUI:

- Uma descrição temática da missão **a**.
- Os requerimentos específicos para completar a missão e as recompensas por conseguir isso **b**. Quando uma missão pessoal é completada, o personagem se aposenta (consulte Anunciando a Aposentadoria na página 48 para mais detalhes).



Cartas de Tipo de Item Aleatório

Sempre que um "Tipo de Item Aleatório" for listado como recompensa quando uma peça de tesouro é saqueada, o jogador que a saqueou deve comprar uma carta do baralho de tipos de itens aleatórios. Essas cartas são muito similares às cartas de item normais, mas têm o verso azul, mostrado à direita. Quando uma carta é comprada, o jogador deve encontrar a cópia adicional do item comprado com o mesmo número de referência no baralho de itens indisponíveis e adicionar as duas cartas à reserva de itens disponíveis da cidade. É possível esgotar o baralho de tipos de itens aleatórios. Nesse caso, recompensas de tipo de item aleatório não terão efeito.



Cartas de Cenário Secundário Aleatório

Sempre que um "Cenário Secundário Aleatório" for listado como recompensa quando uma peça de tesouro é saqueada, os jogadores que a saquearam devem comprar uma carta no baralho de cenários secundários aleatórios. O cenário comprado é então desbloqueado imediatamente e seu adesivo correspondente é colocado no mapa da campanha. A carta de cenário comprada é então removida do jogo. É possível esgotar o baralho de cenários secundários aleatórios. Nesse caso, recompensas de cenário secundário aleatório não terão efeito.



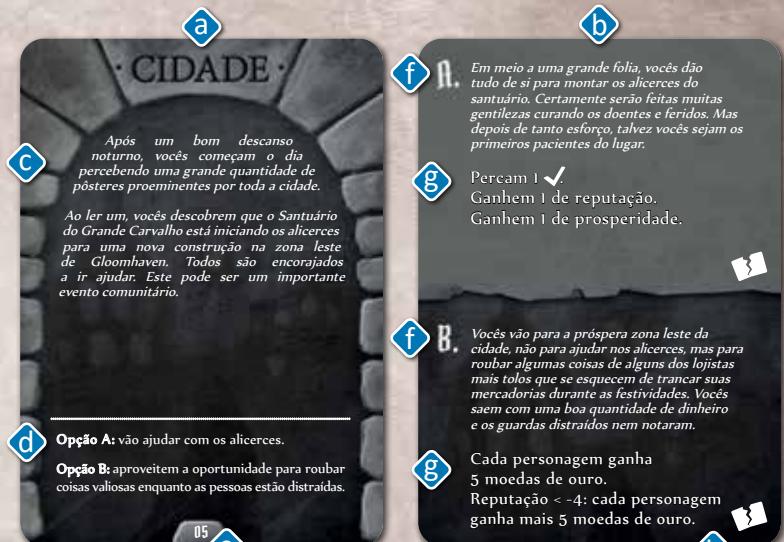
Cartas de Evento de Cidade e Estrada

Os jogadores terão muitas oportunidades de encontrar eventos de cidade e de estrada durante uma campanha. Quando os jogadores encontram um evento, eles compram a carta do topo do baralho correspondente e leem o lado da frente

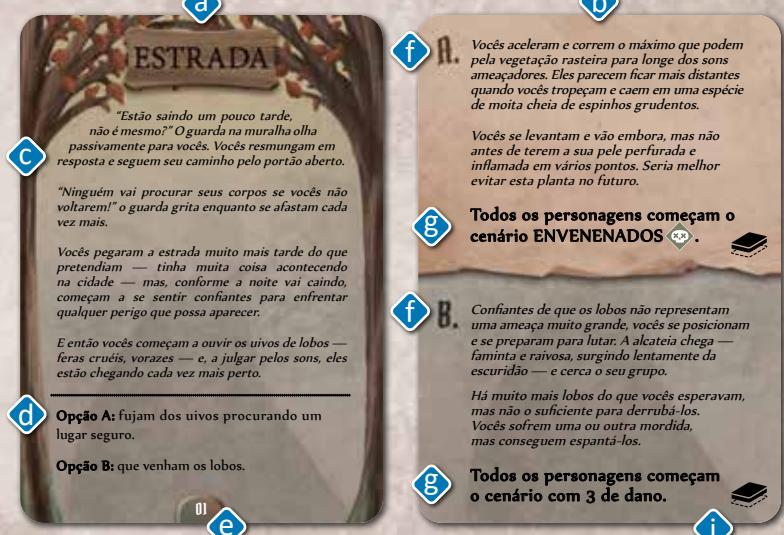
a. Note que as cartas de evento têm conteúdo dos dois lados, e que o verso b não deve ser lido até que a frente seja resolvida. Eventos de cidade e eventos de estrada têm arte e conteúdo diferente, mas funcionam da mesma forma.

UMA CARTA DE EVENTO CONTÉM:

- Uma introdução temática do evento c. Isso deve ser lido primeiro.
- Um ponto de decisão d. O grupo todo deve escolher entre duas opções, dependendo da sua preferência. Apenas depois que uma decisão coletiva ter sido tomada a carta pode ser virada e o resultado adequado no verso pode ser resolvido.
- O número do evento e. Esse número será referenciado no jogo quando os jogadores forem instruídos a adicionar eventos específicos aos seus respectivos baralhos.
- Descrições das duas opções f. Dependendo de qual opção o grupo escolher, os jogadores devem ler a escolha correspondente e ignorar a outra.
- O resultado de uma escolha g, que consiste de um bloco de texto temático seguido pelos efeitos de jogo específicos, em negrito. Uma escolha pode ter muitos resultados separados, e alguns são dependentes de condições específicas (consulte Completando Eventos de Estrada nas páginas 41–42 para mais detalhes).
- Ícones direcionando os jogadores a remover a carta de evento do jogo h ou devolvê-la para o fundo do baralho de evento correspondente i depois que o resultado for resolvido.



Carta de Evento de Cidade



Carta de Evento de Estrada

Quando a caixa do jogo é aberta e a campanha começa, devem ser embaralhados um baralho de eventos de cidade e um baralho de eventos de estrada usando os eventos de cidade e de estrada 01 até 30. Ao longo da campanha, os jogadores serão instruídos a adicionar ou remover certos eventos desses baralhos. O baralho de eventos deve ser embaralhado quando uma carta é adicionada a ele. Note que adicionar uma carta é diferente de devolver uma carta jogada a um baralho de eventos. Nesse último caso, a carta é colocada no fundo do baralho e este não é embaralhado.

Caixas e Envelopes Selados

A caixa do jogo inclui diversas caixas e envelopes selados, cada um deles designado por um símbolo ou letra. Em certos momentos, o jogo instruirá os jogadores a abrir um deles. Se ele contiver materiais para uma nova classe de personagem, essa classe fica disponível para qualquer um criar um novo personagem. Se houver mais conteúdo no envelope, este instruirá os jogadores sobre como usá-lo.

Os jogadores serão instruídos a abrir caixas ou envelopes quando completarem missões pessoais ou atenderem condições específicas. Essas condições estão listadas na página 49.

Registros da Cidade

A caixa do jogo também inclui um pequeno livro selado intitulado "Registros da Cidade". Os jogadores são instruídos a abrir esse livro quando o primeiro personagem se aposentar, e nesse momento eles devem começar a ler o livro a partir do início. Em certos pontos do livro, os jogadores serão instruídos a parar de ler até que certas condições sejam atendidas.



Conquistas

O sistema de conquistas é a principal maneira dos jogadores registrarem mudanças importantes no mundo e a que cenários um grupo em particular tem acesso enquanto jogam o modo campanha. Existem dois tipos de conquistas: **conquistas globais** e **conquistas de grupo**.

Conquistas globais afetam todo o mundo do jogo, independentemente de qual grupo está jogando. Conquistas globais são registradas com adesivos ao longo da parte de cima do mapa do mundo a. Algumas conquistas globais têm um tipo específico (listado depois da conquista no formato "Tipo: Conquista", por ex., "Governo da Cidade: Militarista"). Apenas uma conquista global de cada tipo pode estar ativa por vez. Se uma conquista global for recebida e já houver uma conquista do mesmo tipo ativa, a conquista anterior é substituída e o novo adesivo é colocado sobre o anterior. É possível ter múltiplas instâncias de uma única conquista global, desde que elas não tenham um tipo específico.



Conquistas de grupo são vinculadas a um grupo específico e são usadas principalmente para registrar quais cenários estão disponíveis para esse grupo jogar no modo campanha.

Conquistas:	
-1	+1
-2	+2
-3	+3
-4	+4
-5	+5

Jogando uma Campanha

Viagem e Eventos de Estrada

Depois de qualquer cenário, tenha ele terminado em sucesso ou fracasso, os jogadores têm a opção de retornar a Gloomhaven ou **viajar** imediatamente para um novo cenário.

Caso os jogadores viajem imediatamente para um novo cenário, eles devem completar um evento de estrada antes de começar o novo cenário, **a menos que estejam jogando o mesmo cenário, que o novo cenário esteja vinculado ao cenário anterior ou que estejam jogando em modo casual**. Os cenários que estão **vinculados** a outro cenário no Livro de Cenários estão listados na entrada desse cenário, no canto superior direito da página  . Se os dois cenários estiverem **vinculados**, os jogadores podem começar imediatamente o novo cenário sem completar um evento de estrada.

□ #1 G-10 Colina Negra



Vínculos: Covil na Colina – 2

Se os jogadores retornarem a Gloomhaven, quando terminarem seus **negócios** na cidade (consulte Visitando Gloomhaven nas páginas 42–48 para mais detalhes) o grupo ainda terá que **viajar** para um novo cenário e completar um evento de estrada, **a menos que o novo cenário esteja vinculado a Gloomhaven ou esteja sendo jogado em modo casual**. Esse vínculo também será listado na entrada do cenário no Livro de Cenários.

Exemplo: Após concluir o cenário **Colina Negra**, o grupo desbloqueia o cenário **Covil na Colina**. Esses dois cenários são **vinculados**, então eles podem viajar para o Covil na Colina sem completar um evento de estrada. Em vez disso, eles decidem voltar para **Gloomhaven** para gastar o dinheiro que conseguiram. Agora, quando viajarem para o Covil na Colina, eles devem completar um evento de estrada, porque o Covil na Colina não está vinculado a Gloomhaven.

COMPLETANDO EVENTOS DE ESTRADA

Para completar um evento de estrada, os jogadores compram uma única carta do baralho de eventos de estrada e leem o texto da frente. Depois desse texto, são dadas duas opções, e os jogadores devem concordar em uma única opção **antes** de virar a carta e ler o resultado correspondente. **Depois que o resultado for lido, a escolha não pode ser mudada** e os jogadores devem ganhar ou perder o que quer que o resultado diga.

Dependendo da composição e reputação do grupo, uma única **opção** (A ou B) pode ter muitos **resultados** diferentes. Uma opção deve ser lida de cima para baixo, resolvendo todos os resultados que se aplicam ao grupo.

Um resultado pode ser precedido por uma das seguintes condições:

- Um ícone de classe. Desde que um dos ícones de classe listados corresponda ao ícone de classe de um membro atual do grupo, o resultado é aplicado.
- Uma faixa de reputação. Se a reputação do grupo estiver dentro da faixa designada, o resultado é aplicado.
- Uma quantidade de ouro coletiva. Se, coletivamente, o grupo tiver uma quantidade de ouro igual ou maior que a indicada, esse ouro é perdido e o resultado é aplicado.
- A expressão "caso contrário". Se nenhum dos resultados anteriores foi aplicado, este resultado é aplicado em seu lugar.

Se o resultado não tiver uma condição, o resultado é aplicado.

: vocês rapidamente identificam a raiz do problema — alguns fios desencapados na cozinha — e os trocam rapidamente. O dono do bar parece

REPUTAÇÃO > 9: vocês vão até o armazém e acompanham em silêncio um número de caixas pesadas serem carregadas em uma carroça.

PAGUEM 10 MOEDAS DE OURO COLETIVAMENTE: vocês entregam o ouro e pegam o pedaço de lixo. Em meio às manchas

CASO CONTRÁRIO: vocês mexem aqui e ali magnanimamente por um tempo, até concluir que não fazem a menor ideia de que estão fazendo. O dono do bar aponta para o lado e diz:

Recompensas ou penalidades "coletivas" são distribuídas entre o grupo, e recompensas ou penalidades especificadas por "cada" são aplicadas individualmente a cada personagem no grupo. Se um jogador for instruído a perder alguma coisa (dinheiro, marcas de verificação, etc.), mas não puder fazê-lo porque não tem uma quantidade suficiente do que quer que deva perder, ele perde quanto puder e continua a resolver o evento. Um personagem nunca pode perder uma marca de verificação se isso o fizer perder uma vantagem, ficar com uma quantidade negativa de dinheiro ou cair abaixo da experiência mínima requerida para seu nível atual, e a prosperidade da cidade nunca pode cair abaixo do mínimo para seu nível atual.

REPUTAÇÃO

A reputação está vinculada a um grupo específico e é registrada na folha do grupo. Sempre que um novo grupo é formado, ele começa com **reputação 0**. O grupo ganha e perde reputação devido às consequências de eventos ou completando certos cenários. Um grupo pode ter uma reputação máxima de 20 e uma reputação mínima de -20.

A reputação de um grupo tem diversas implicações:

- Muitos eventos têm consequências que são aplicadas apenas se o grupo atender requerimentos de reputação específicos.
- Quando compram itens, os jogadores modificam o preço com base em sua reputação. Eles recebem um desconto no preço quando têm reputação mais alta e um aumento no preço quando têm reputação mais baixa. Essas modificações de preço são descritas ao lado da trilha de reputação na folha do grupo.
- Certos envelopes selados são abertos quando um grupo atinge valores específicos positivos ou negativos de reputação.

Visitando Gloomhaven

Sempre que um grupo retornar a Gloomhaven, os jogadores podem realizar uma variedade de atividades: **criar novos personagens, completar eventos de cidade, comprar e vender itens, subir o nível do seu personagem, doar para o santuário, melhorar cartas de habilidade e anunciar a aposentadoria de um personagem**. Uma nova visita a Gloomhaven pode ser disparada depois de cada cenário jogado no modo campanha.

CRIANDO NOVOS PERSONAGENS

O primeiro passo na história de todo personagem é sua criação. Os jogadores criarião novos personagens quando começam a jogar pela primeira vez, quando aposentam um velho personagem e querem continuar jogando ou, basicamente, sempre que quiserem tentar algo diferente. Quando a caixa é aberta pela primeira vez, as seis classes a seguir estão disponíveis para jogar: Bruto  , Engenhoqueiro  , Tecelã Arcana  , Malandra  , Coração de Pedra  e Ladra de Mentes  .

Quando um jogador cria um novo personagem, ele ganha acesso ao tabuleiro desse personagem e a um baralho de cartas de habilidade nível 1 e "X". O jogador deve criar uma nova entrada no bloco de folhas do personagem da classe correspondente e também comprar duas cartas de missão pessoal aleatórias, escolhendo uma para manter e embaralhando a outra de volta no baralho.

O jogador pode começar um personagem em qualquer nível igual ou menor que o nível de prosperidade da cidade (consulte Prosperidade de Gloomhaven na página 48 para mais detalhes). Se o jogador começar um personagem acima do Nível 1, ele deve realizar em sequência todos os passos descritos na página 44 para cada aumento de nível, incluindo o nível inicial que escolheu. Além disso, o personagem recém-criado recebe uma quantidade de ouro igual a $15x(N+1)$, em que N é seu nível inicial. O personagem começa com uma quantidade de experiência igual ao mínimo requerido para seu nível (o número listado abaixo do nível na folha do personagem).

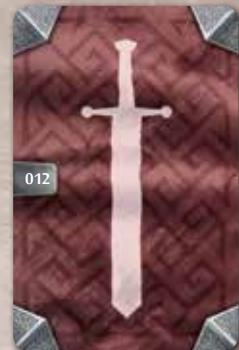
COMPLETANDO EVENTOS DE CIDADE

Uma vez em cada visita a Gloomhaven, o grupo pode completar um evento de cidade. Os eventos de cidade são funcionalmente iguais aos eventos de estrada, mas são comprados no baralho de eventos de cidade e geralmente têm resultados melhores que os eventos de estrada.

COMPRANDO E VENDENDO ITENS

Quando estiverem em Gloomhaven, os personagens têm a oportunidade de comprar cartas de item gastando o ouro que conseguiram nos cenários. Além disso, os jogadores também podem vender qualquer item pela **metade** do preço listado na carta de item (arredondado para baixo). Quando um item é vendido, ele volta para a reserva disponível da cidade e o personagem recebe o valor calculado em ouro. Os jogadores podem ter tantos itens quanto possam pagar, mas são limitados em quantos itens podem equipar (consulte Cartas de Item na página 8 para mais detalhes).

Os jogadores não podem trocar dinheiro ou itens.



Quando a caixa do jogo é aberta pela primeira vez e a campanha começa, a reserva disponível da cidade deve ser formada por todas as cópias dos itens 001 a 014. No decorrer da campanha, muitos outros itens serão adicionados à reserva disponível da cidade com base nas seguintes condições:

- Sempre que um **tipo** de item for recebido de um cenário ou evento, todas as cópias dessa carta de item são adicionadas à reserva disponível da cidade.
- Novos itens ficarão disponíveis na reserva conforme a cidade ganha níveis de prosperidade (consulte Prosperidade de Gloomhaven na página 48 para mais detalhes). A lista de quais itens são disponibilizados em cada nível de prosperidade pode ser encontrada à direita.
- Por último, quando um personagem se aposenta, todas as suas cartas de item voltam para o estoque da loja.

Prospl.	Cartas de Item
1	001–014
2	015–021
3	022–028
4	029–035
5	036–042
6	043–049
7	050–056
8	057–063
9	064–070

Para qualquer grupo, o número de itens disponíveis para compra é limitado por quantas cópias da carta de item existem. Nenhum personagem pode ter duplicatas do mesmo item. Se um grupo diferente jogar com personagens diferentes, considera-se que os itens de posse de **personagens que não estejam sendo usados** estão na reserva disponível da cidade e podem ser comprados. Os jogadores devem sempre registrar quais itens possuem nas suas folhas do personagem, caso as cartas sejam movidas por outros grupos.



SUBINDO DE NÍVEL

Quando um personagem ganha a quantidade de experiência listada na tabela à direita, ele deve subir de nível. **Só é possível subir de nível na cidade.**

Quando um personagem atinge um novo nível, adicione **uma** nova carta à sua reserva de cartas ativas. A carta selecionada deve ser da classe do personagem e ter nível **igual ou menor que o novo nível do personagem**.

Além disso, quando o personagem subir de nível, o jogador deve marcar **uma** das caixas de **vantagem** do lado direito da folha do personagem. Isso indica a evolução do baralho de modificadores de ataque do personagem. Aplique os bônus da caixa de vantagem marcada ao baralho de modificadores do personagem usando o baralho de cartas de modificador disponíveis da classe. Múltiplas caixas ao lado de uma vantagem indicam que essa vantagem pode ser recebida múltiplas vezes ao custo de uma vantagem cada.

Nível	Experiência
1	0
2	45
3	95
4	150
5	210
6	275
7	345
8	420
9	500

Exemplo: o Bruto marca "Substituir uma carta  por uma carta ", então remove uma carta  do seu baralho de modificadores de ataque e adiciona uma carta  (tirada do baralho de modificadores do Bruto) em seu lugar.

Substitua uma carta  por uma carta 



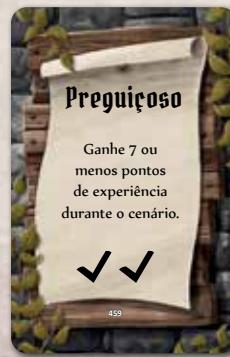
Ícone do Baralho do Bruto

Por último, subir de nível também aumenta o total de pontos de vida do personagem , conforme indicado em seu tabuleiro de personagem. Subir de nível **nunca** muda o tamanho máximo da mão de um personagem. Esse número é fixo para cada classe.



VANTAGENS ADICIONAIS

Sempre que um personagem completar com sucesso uma carta de objetivo de batalha no final de um cenário, ele recebe um número de marcas de verificação, registradas na área específica da seção de notas da sua folha de personagem. A cada três marcas de verificação que um personagem ganha, ele imediatamente ganha uma vantagem adicional na sua folha de personagem e aplica seus efeitos ao seu baralho de modificadores de ataque. Quaisquer marcas de verificação de um objetivo de batalha que sobrem após uma vantagem ser adquirida são aplicadas para a próxima vantagem. Um personagem pode conseguir um total de seis vantagens adicionais dessa maneira.



<input type="checkbox"/> Adicione duas cartas  PERFURAR  3
<input type="checkbox"/> Adicione uma carta  ATORDOAR 
<input type="checkbox"/> Adicione uma carta  DESARMAR  e uma carta  CONFUNDIR 
<input type="checkbox"/> Adicione uma carta  ADICIONAR ALVO 
<input type="checkbox"/> Adicione uma carta  Escudo  1, Próprio
<input type="checkbox"/> Ignore efeitos negativos de itens e adicione uma carta 

Anotações

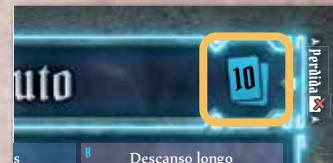
✓:□□ □:✓:□□ □:✓:□□

✓:□□ □:✓:□□ □:✓:□□

CONSTRUINDO UMA MÃO DE CARTAS

Quando estiverem jogando uma classe pela primeira vez, é recomendado que os jogadores usem uma mão composta inteiramente por cartas Nível 1 (indicado por um  abaixo do título). Entretanto, todos os personagens também têm acesso a três cartas . Essas tipicamente são mais complexas e situacionais do que as cartas Nível 1. Quando o jogador estiver familiarizado com as habilidades básicas da classe, ele deve considerar incorporar uma ou mais cartas  à sua mão, removendo um número igual de cartas Nível 1 para obedecer ao limite da mão.

Conforme os personagens sobem de nível, cartas de habilidade de nível maior também ficarão disponíveis. Embora os jogadores tenham acesso a mais cartas, o número máximo de cartas que podem levar para a batalha (limite da mão) permanece igual. Portanto, no começo de um cenário, os jogadores devem **selecionar um número de cartas na reserva de cartas disponíveis do personagem igual ao limite da mão do personagem**. Essas cartas formarão a mão do personagem, e apenas cartas na mão do jogador podem ser usadas durante um cenário.



Límite da Mão do Personagem

ESCALONANDO CENÁRIOS

Conforme os personagens sobem de nível, o nível recomendado do cenário também aumentará, conforme discutido na página 15. Isso aumentará os níveis dos monstros, o dano das armadilhas, o ouro recebido de fichas de dinheiro e a experiência por completar o cenário.

DOANDO PARA O SANTUÁRIO

Uma vez por visita a Gloomhaven, cada jogador pode doar 10 de ouro para o Santuário do Grande Carvalho, um templo e hospital na cidade. Fazer isso permite ao jogador que fez a doação adicionar duas cartas de modificador de ataque BÊNÇAO  ao seu baralho de modificadores de ataque para o próximo cenário.

MELHORANDO CARTAS DE HABILIDADE

Quando os jogadores tiverem completado a conquista global "O Poder da Melhoria", eles podem gastar ouro quando visitarem Gloomhaven para aumentar o poder das suas cartas de habilidade. Para fazer isso, o jogador coloca o adesivo desejado das folhas de adesivos de melhoria em um espaço designado  de uma carta de habilidade na reserva de cartas ativas do personagem. Esse adesivo denota uma melhoria **permanente** da habilidade.



Cartas de habilidade podem ser melhoradas de diversas maneiras, cada uma custando um valor específico em ouro. Esse custo deve ser pago pelo personagem cuja carta de habilidade está sendo melhorada.

Cada tipo de adesivo de melhoria tem uma função diferente e tem restrições sobre onde pode ser colocado. "Habilidade da linha principal" se refere à habilidade escrita em fonte grande (ao contrário dos modificadores escritos em uma fonte menor abaixo da linha principal):



Pode ser colocado em qualquer linha de habilidade ou linha de atributo básico de criatura invocada com um valor numérico. Esse valor aumenta em 1.



Pode ser colocado em qualquer linha de habilidade principal que vise os inimigos. A condição especificada é aplicada a todos os alvos da habilidade.



Pode ser colocado em qualquer linha de habilidade principal que afete os aliados ou você mesmo. Uma habilidade "Mover" não conta como uma habilidade que afeta você mesmo. A condição especificada é aplicada a todos os alvos da habilidade.



Pode ser colocado sobre qualquer linha de habilidade "Mover". O movimento agora é considerado um salto.



Pode ser colocado sobre qualquer linha de habilidade principal. O elemento é criado quando a habilidade é usada. No caso de um , o jogador escolhe o elemento normalmente.



Pode ser colocado para aumentar a representação gráfica de um ataque de área. O novo hexágono se torna um alvo adicional do ataque.



O custo base associado a qualquer melhoria depende do adesivo e de qual habilidade o adesivo está melhorando. Dobre o custo base de uma melhoria (que não seja um hexágono de ataque) se ela for aplicada a uma habilidade que vise múltiplas figuras. Custos adicionais são somados com base no nível da carta de habilidade e o número de adesivos de melhoria colocados anteriormente na mesma **ação**.

O número total de cartas melhoradas no baralho de habilidades de uma classe deve ser **igual ou menor que** o nível de prosperidade da cidade. Uma vez colocados, os adesivos de melhoria nunca podem ser removidos. **As melhorias persistem em todas as instâncias de uma classe de personagem, mesmo depois da aposentadoria.**



Custo Base +1 da Melhoria

Mover		30o
Ataque		50o
Alcance		30o
Escudo		100o
EMPURRAR		30o
PUXAR		30o
PERFURAR		30o
Retaliar		100o
Curar		30o
Alvo		50o
(Para criaturas invocadas)		

Custo Base de Outros Efeitos

VENENO		75o
FERIMENTO		75o
CONFUNDIR		50o
IMOBILIZAR		100o
DESARMAR		150o
MALDIÇÃO		75o
FORTALECER		50o
BÊNÇAO		50o
Salto		50o

Nível da Carta de Habilidade

1	+ 0o
2	+ 25o
3	+ 50o
4	+ 75o
5	+ 100o
6	+ 125o
7	+ 150o
8	+ 175o
9	+ 200o

Número de Melhorias Anteriores

0	+ 0o
1	+ 75o
2	+ 150o
3	+ 225o

Sobre o custo base para qualquer habilidade com múltiplos alvos.

Atacar Hexágono

200o dividido pelo número de hexágonos visados atualmente pelo ataque



Exemplo: o Bruto quer melhorar a ação de cima da sua carta de habilidade com um +1 no ataque **a**. O custo base disso é 50 de ouro, mas é dobrado porque o ataque visa múltiplos inimigos. Além disso, essa é uma carta de habilidade nível 3 **b**, então são adicionados mais 50 de ouro, totalizando 150 de ouro. Depois disso, o Bruto quer adicionar um novo hexágono de ataque à ação **c**. Isso normalmente custaria 66 de ouro (200 de ouro dividido pelos três hexágonos existentes, arredondado para baixo), mas, novamente, 50 de ouro são adicionados porque o nível da carta é 3, e agora são adicionados mais 75 de ouro porque a ação já foi melhorada uma vez, totalizando 191 de ouro.

ANUNCIANDO A APOSENTADORIA

Se um personagem cumprir as condições da sua missão pessoal e estiver visitando Gloomhaven, esse personagem **deve** anunciar sua aposentadoria. O jogador pode realizar quaisquer outras atividades da cidade antes disso, mas ele ou ela não pode mais jogar novos cenários usando um personagem que completou sua missão pessoal. O personagem realizou seus sonhos e não tem mais motivação para ir explorar ruínas cheias de monstros. Todos os materiais do personagem são devolvidos para a caixa, quaisquer itens que ele tivesse são devolvidos para a reserva disponível da cidade e todo o seu dinheiro é perdido. Além disso, a cidade ganha 1 de prosperidade.

Completar as missões pessoais sempre desbloqueia novo conteúdo para o jogo. Elas permitem que o jogador abra uma caixa ou envelope selados, o que geralmente desbloqueia uma nova classe de personagem. Sempre que os jogadores forem instruídos a abrir uma caixa ou envelope que já tenha sido aberto devido a alguma condição anterior, um novo tipo de item aleatório e um cenário secundário aleatório são desbloqueados em vez disso (consulte a página 38 para mais detalhes). Quando uma missão pessoal é completada, a carta de missão pessoal é removida do jogo.

Sempre que um jogador individual aposenta um personagem, esse jogador também ganha uma vantagem extra para todos os personagens que criar no futuro. Esse efeito é cumulativo, então quando um jogador aposenta seu segundo personagem, seu próximo personagem vai receber duas vantagens adicionais. Embora esse efeito seja aplicado aos jogadores, se um jogador estiver controlando múltiplos personagens ao mesmo tempo em uma campanha (por ex., em uma partida solo), ele considera cada linhagem de personagens que controlar como se pertencessem a jogadores diferentes no que diz respeito a esse bônus.

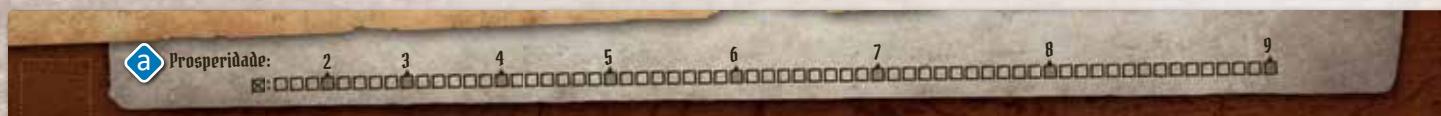
Quando uma classe de personagem específica **se aposenta** pela primeira vez, normalmente são adicionados novos eventos de cidade e de estrada aos baralhos de eventos. O número de referência destas está escrito no verso do tabuleiro de personagem, embaixo e à **direita (o número mais à direita)**. Além disso, sempre que uma nova classe de personagem é **desbloqueada** por aposentadoria ou por outro motivo, novos eventos de estrada e de cidade também são adicionados aos baralhos. Esse número de referência está escrito no verso do tabuleiro de personagem embaixo e à **direita (o número mais à esquerda)**. Cada número de referência se aplica tanto ao baralho de eventos de cidade quanto ao de eventos de estrada.

Quando o personagem de um jogador se aposenta, ele pode escolher um novo personagem para jogar, comprar duas novas cartas de missão pessoal, escolher uma e descartar a outra. Os jogadores podem usar a mesma classe para seu novo personagem, mas completar missões pessoais geralmente desbloqueia uma nova classe, encorajando os jogadores a explorar novos estilos de jogo ao longo da campanha. Novos personagens podem começar em qualquer nível igual ou menor que o nível de prosperidade atual da cidade.

É possível ficar sem cartas de missão pessoal disponíveis. Se não houver cartas de missão pessoal quando um jogador criar um novo personagem, este não recebe uma missão pessoal. Um personagem sem uma missão pessoal nunca pode se aposentar, embora o jogador ainda possa trocar de personagem sempre que quiser.

PROSPERIDADE DE GLOOMHAVEN

Conforme o poder dos personagens cresce, a **prosperidade** da cidade de Gloomhaven aumenta. A prosperidade de Gloomhaven pode ser aumentada por meio de certos eventos ou completando certos cenários. Os pontos de prosperidade são registrados ao longo da parte de baixo do tabuleiro do mapa  , e a cidade alcançará novos níveis quando atingir os limites designados.



Quando a cidade atinge um novo nível de prosperidade, os jogadores recebem dois benefícios:

- Novos itens são disponibilizados para compra, de acordo com a tabela na página 43.
- Novos personagens podem começar em qualquer nível igual ou menor que o nível de prosperidade da cidade. Da mesma forma, qualquer personagem com um nível menor do que o nível de prosperidade pode subir de nível imediatamente para compensar. Em qualquer caso, siga os passos na página 44 para subir de nível, ajustando o valor de experiência do personagem para o valor mínimo requerido para o novo nível.

Conclusão do Cenário

Quando um cenário é concluído com sucesso como parte da campanha, o grupo recebe diversas recompensas. Essas recompensas estão listadas no fim da entrada do cenário no Livro de Cenários. As recompensas podem incluir conquistas globais ou do grupo, ouro ou experiência extra para os membros do grupo, aumento da prosperidade, desbloqueio de cenários, itens ou tipos de item. Como discutido na página 42, se uma recompensa de cenário instruir os membros do grupo a perder alguma coisa, eles não podem perder mais do que têm.

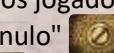
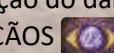
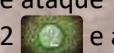
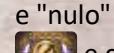
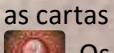
Quando um novo cenário é desbloqueado, encontre o número correspondente no mapa do mundo usando sua posição na grade e coloque o adesivo correspondente ao cenário sobre ele  . Note que os números de cenário em círculos dentro do texto da história não desbloqueiam cenários. Eles são simplesmente as referências às quais o texto da história cita. Se um item for recebido como recompensa, os jogadores devem encontrar uma cópia desse item no baralho de itens indisponíveis e entregá-lo para um dos personagens presentes. Se um tipo de item for recebido como recompensa, os jogadores devem encontrar todas as cópias desse item no baralho de itens indisponíveis e adicioná-los à reserva disponível da cidade.



Condições Especiais para Abertura de Envelopes

- Conseguir 5 conquistas globais "Tecnologia Antiga" – abram o envelope .
- Um grupo tem as conquistas de grupo "O Comando do Dragão" e "O Tesouro do Dragão" – adicionem o Evento de Cidade 75 e o Evento de Estrada 66 aos baralhos e ganhem a conquista global "A Ajuda do Dragão".
- Doar um total de 100 de ouro para o Santuário do Grande Carvalho – abram o envelope .
- +10o  +10o  +10o  +10o  +10o  +10o  +10o  +10o 
- O grupo tem uma reputação de 10 ou maior – abram a caixa .
- O grupo tem uma reputação de 20 – adicionem o Evento de Cidade 76 e Evento de Estrada 67 ao baralho.
- O grupo tem uma reputação de -10 ou menos – abram a caixa .
- O grupo tem uma reputação de -20 – adicionem o Evento de Cidade 77 e Evento de Estrada 68 ao baralho.
- Aposentar um personagem – abram o Livro de Registros da Cidade.

Variante do jogo: Aleatoriedade reduzida

Se os jogadores decidirem reduzir a variação do dano causada pelos efeitos modificadores de ataque "2x"  e "nulo" , eles podem tratar as BÊNÇÃOS  e as cartas "2x" como um modificador +2  e as MALDIÇÕES  e cartas "nulo" padrão como um modificador -2  . Os jogadores ainda devem embaralhar o baralho de modificadores de ataque correspondente no final da rodada depois que uma dessas cartas é comprada.

Novos locais:

Armazém de Gloomhaven  (C-18),
Mina de Diamantes  (L-2)

Conquista de Grupo:

Os Planos de Jekserah

Recompensas:

15 moedas de ouro para cada personagem
+1 de prosperidade

Variante do jogo: Morte Permanente

Se os jogadores desejarem uma sensação maior de perigo, eles podem decidir jogar Gloomhaven com morte permanente. Todos os personagens vão morrer permanentemente quando seus pontos de vida caírem abaixo de 1 (em vez de ficarem exaustos). Os personagens ainda podem ficar exaustos normalmente se não puderem descansar ou jogar cartas, mas suas figuras permanecem no mapa e ainda podem ser atacadas pelos monstros. O personagem não pode agir de forma alguma, e considera-se que sua iniciativa é de 99 para fins do foco dos monstros. Quando um cenário termina em fracasso, todos os personagens que ainda estiverem vivos no fim da rodada sobrevivem e podem continuar jogando.

Quando um personagem morre, todos os seus materiais são devolvidos para a caixa, todos os seus itens são devolvidos para a reserva disponível da cidade, todo o seu dinheiro é perdido, sua missão pessoal é embaralhada de volta no baralho de missões pessoais e sua folha de personagem é removida do jogo. O jogador cujo personagem morreu deve então criar um novo personagem (consulte Criando Novos Personagens na página 42 para mais detalhes) para continuar jogando.

Variante do jogo: Baralho de Masmorra Aleatória

Em vez de jogar um cenário do Livro de Cenários, os jogadores sempre têm a opção de jogar uma masmorra aleatória. Masmorras aleatórias não avançam a campanha de forma alguma, mas podem ser usadas para ganhar experiência, dinheiro, marcas de verificação e progresso na missão pessoal para os personagens.

Cada masmorra aleatória consiste de três salas geradas aleatoriamente e o objetivo é sempre matar todos os monstros nessas salas. As três salas serão preparadas uma de cada vez, com a próxima sala sendo revelada apenas quando a porta para ela for aberta. Cada sala é preparada usando uma carta de sala e uma carta de monstro, compradas aleatoriamente do topo dos seus respectivos baralhos.

UMA CARTA DE SALA INCLUI:

- Um título com o nome **a**. Quando combinada com o título adjetivo da carta de monstro, isso dá o nome completo da sala.
- Uma representação gráfica da(s) peça(s) do mapa usada(s) na preparação da sala, juntamente com doze designações numéricas de onde os diversos elementos da carta de monstro são colocados durante a preparação **b**. A preparação da sala também mostrará quaisquer peças sobrepostas de obstáculo que precisem ser colocadas. É possível ficar sem peças sobrepostas específicas durante a preparação da segunda ou terceira sala. Nesses casos, use uma peça sobreposta comparável do mesmo tipo.
- Indicações sobre por onde os jogadores entram **c** ou saem **d** da sala e de que tipo são as entradas e saídas (veja abaixo para mais detalhes). As entradas e saídas sempre correspondem ao meio-hexágono mais próximo da peça com uma conexão de encaixe. Se essa for a primeira sala da masmorra, os jogadores podem colocar suas figuras em qualquer hexágono vazio a até dois hexágonos de distância da entrada. Se a primeira sala tiver múltiplas entradas, os jogadores podem escolher, coletivamente, em qual entrada começar.



- O tipo de entrada disponível para a sala no verso da carta **e**. Existem dois tipos de entradas e saídas: A e B. Se os jogadores saírem da sala por uma saída A, eles devem entrar na próxima sala por uma entrada A, e o mesmo vale para B. Se a entrada na sala de cima do baralho não corresponder à saída que os jogadores usaram na sala anterior, ela é descartada até que um tipo de entrada correspondente seja encontrado.

Se uma sala tiver duas saídas, os jogadores podem usar qualquer uma que quiserem, mas a saída que eles não usarem é fechada. Se uma sala tiver duas entradas, os jogadores devem usar aquela que corresponde à saída da sala anterior.

- Penalidades por revelar a sala **f**. Uma penalidade pode ser ativada sempre que uma nova sala é revelada e preparada, dependendo da sala e da dificuldade escolhida pelos jogadores. A dificuldade sugerida é não usar nenhuma penalidade na primeira sala, a penalidade menor quando a segunda sala é revelada e a penalidade maior quando a terceira sala é revelada. Os jogadores podem reduzir ou aumentar o número e severidade das penalidades como quiserem, até o ponto em que as penalidades maiores de todas as salas são ativadas quando elas são reveladas. Se o personagem que abriu a porta for referenciado na penalidade da primeira sala, os jogadores podem decidir quem sofrerá a penalidade. Se a penalidade da primeira sala fizer referência à sala anterior, nada acontece.
- A(s) peça(s) específica(s) do mapa usada(s) para criar a sala **g**.

UMA CARTA DE MONSTRO INCLUI:

- Um título adjetivo **h**. Quando combinada com o título nome da carta de sala, isso dá o nome completo da sala.
- Designações para os doze espaços numerados na carta de sala **i**. Cada monstro tem designações para um jogo com dois, três ou quatro personagens, como na preparação normal de um cenário.
- Descrições do conteúdo de quaisquer peças de tesouro **j**. Embora as peças de tesouro em uma masmorra aleatória nunca contenham elementos importantes para a campanha, elas podem conter diversos benefícios úteis para os jogadores.
- Designações de tipos de armadilha **k**. Note que o símbolo vermelho de dano **l** indica que esta é uma armadilha de dano.



Créditos

DESIGN E DESENVOLVIMENTO DO JOGO: Isaac Childres

DESIGN GRÁFICO: Josh McDowell e Isaac Childres

ARTE: Alexandr Elichev, Álvaro Nebot e Josh McDowell

ESCULTURAS: James Van Schaik

EDIÇÃO: Jim Spivey, Mathew G. Somers e Marcel Cwertetschka

História e Criação do Mundo: Isaac Childres

AGRADECIMENTOS ESPECIAIS:

Kristyn Childres, Katie, Finn, Ada e Cora McDowell, Charilaos Bacharis, Clinton Bradford, Brandon Butcher, Travis Chance, Joseph Childres, Rob Daviau, Paul Grogan, Brendon Hall, Richard Ham, Kasper Hansen, Walker Hardin, Chuck Hennemann, Scott Horton, Brian Hunter, David Isakov, Alexander Klatte, Carl Klutzke, Brian Lee, Nick Little, Kevin Manning, Jan Meyberg, Timo Multamäki, Ray Phay, Joan Prats, Andrew Ritchey, Adam Sadler, Brady Sadler, Eric Sanson, Scott Starkey, JC Trombley, Arne Vikhagen, Michael Wilkins e Stefan Zappe

CONTRIBUIDORES DO KICKSTARTER:

Eu gostaria de agradecer sinceramente a todos que apoiaram o projeto do Gloomhaven no Kickstarter. Foi uma longa jornada, e eu só consegui graças à sua ajuda. Eu não poderia querer um grupo de pessoas mais apoiador.

Eu também gostaria de agradecer especialmente aos apoiadores que criaram cenários oficiais durante a campanha: Marcel Cwertetschka, Tim e Kim De Smet, Jared Gillespie, David Isakov, Jeremy Kaemmer e Mathew G. Somers

GALÁPAGOS JOGOS

TRADUÇÃO: Eduardo Krasczuk e João José Gois

REVISÃO: Evelyn Trippo, Ivar Junior, Kétila Cordas, Luciana Galeani e Paula Pizauro

REVISÃO TÉCNICA: Eduardo Krasczuk e João José Gois

DIAGRAMAÇÃO BR: Ana Onofri, Danilo Sardinha, Felipe Godinho e Plínio Ricca

PLAYTESTERS BR: Adriano Crocco, Evelyn Trippo, Felipe Godinho, João José Gois, Kétila Cordas e Paula Pizauro

www.GalapagosJogos.com.br

Ícones Gerais

Iniciativa Página 18	Mover Página 19	Salto Página 19	Páginas 19	Ataque Página 19	Alcance Página 19	Atacar Hexágono Página 21	Hexágono do Jogador Página 21	Alvo Página 21
Bônus Persistente Página 25	Bônus na Rodada Página 25	Escudo Página 25	Retaliar Página 26	Curar Página 26	Saquear Página 27	EXP Página 27	Espaço de Uso: Ganhar EXP Página 27	Perdido ou Consumido Páginas 8,17
Gastar Item Página 8	Não Pode Recuperar Habilidade Página 27	Recuperar Habilidade Página 27	Renovar Item Página 27	Modificador de Ataque -1 Página 8	Nível Página 12	Embaralhar Baralho Página 32	Remover do Jogo Página 39	Devolver ao Baralho Página 39

Nível do Cenário (página 15)

Dificuldade	Nível
Fácil	-1
Normal	+0
Diffícil	+1
Muito Diffícil	+2

N	M	O	A	EXP
0	0	2	2	4
1	1	2	3	6
2	2	3	4	8
3	3	3	5	10
4	4	4	6	12
5	5	4	7	14
6	6	5	8	16
7	7	6	9	18

- N** - Nível do Cenário
M - Nível dos Monstros
O - Conversão em Ouro
A - Dano das Armadilhas
EXP - Experiência Bônus

Ícones Elementais (página 24)



Condições e Efeitos (páginas 22–23)

BÊNÇÃO	MALDIZÃO	DESARMAR	IMOBILIZAR	FERIMENTO	CONFUNDIR	VENENO
EMPURRAR	PUXAR	PERFURAR	ADICIONAR ALVO	INVISIBILIDADE	ATORDOAR	FORTALECER

Simbologia dos Monstros (pág.13)



Espaços de Equipamento (página 8)



Melhoria

Ataque ⚔ 3

Páginas 45–47

Cartas

