

ARCADIA Quest

INFERNO

LIVRO DE REGRAS





A ASCENSÃO DO LORDE NEFASTO

(Bem, tecnicamente ele não ‘ascende’ mas... apenas continue lendo.)

Houve um tempo em que o sol só lançava seus raios em direção às florestas onde os Elfos dançavam sob uma interminável luz do dia, e a lua surgia somente sobre as montanhas sombrias onde os Orcs saqueavam. A lei era essa, e um único anjo era responsável por ela. Seu nome era Lorde Supremo.

Lorde Supremo não permitia que um raiozinho de sol sequer iluminasse as montanhas ou que a escuridão de uma sombra alcançasse as florestas. E caso ele encontrasse um Elfo saqueando ou um Orc apaixonado pela dança, ele lhes dava um sermão tão terrível que a simples ameaça de uma briga com ele fazia as tribos correrem para todos os lados. As regras deviam ser cumpridas!

Depois de algum tempo, os deuses criaram os humanos, pra animar um pouco as coisas. Lorde Supremo ficou horrorizado! Os humanos podiam dançar e saquear onde e na hora que quisessem. E pior: os humanos pareciam nem ligar para as regras! Eles seguiam uma ridícula noção de ‘vontade própria’.

Quando os humanos fundaram Arcadia, o Lorde Supremo achou que eles finalmente iriam acomodar-se num canto. Mas, como os humanos sempre fazem, eles arruinaram tudo quando criaram o Ciclo do Dia e da Noite. Todas as regras foram quebradas, e o magnífico trabalho do Lorde Supremo foi destruído! O Lorde Supremo preparou o seu mais temível discurso de todos os tempos, uma longa e pomposa narrativa jurídica repleta de engodos que iria acabar com todos!

Quando ele avisou os deuses sobre o cataclisma verbal que viria, os deuses disseram que amavam os humanos. Os humanos eram divertidos!

O Lorde Supremo ficou extremamente irritado. As regras são mais importantes do que a diversão! Mas antes que pudesse dizer mais do que algumas palavras indignadas, os deuses exilararam-no dos céus, removeram seu título e condenaram-no a passar a eternidade no submundo do Inferno. Tão logo o exilararam, começaram a se perguntar por que não tinham feito isso antes...

Sem os discursos chatos do Lorde Supremo perturbando as pessoas, o mundo estava tranquilo – pelo menos por um tempo.

Assim que chegou ao Inferno, o ex-Lorde Supremo estava furioso. As regras tinham sido completamente ignoradas! Inaceitável! Foi então que, deitado em sua cratera flamejante, ele percebeu qual era sua missão. Ele passou a se chamar Lorde Nefasto! A vingança era o seu propósito!

Com o tempo, outros anjos foram caindo dos céus. Sem regras para aplicar, os antigos servos do Lorde Nefasto foram derrubados. Já que não estavam mais protegidos por infinitas regras trabalhistas, os funcionários redundantes foram despejados para o Inferno, para o grande desgosto de muitos demônios que moravam lá.

Assim, Lorde Nefasto conseguiu sua equipe, mas ele precisava de uma base de operações. Ele construiu um trono, e a partir dele poderia forjar a ordem do seu novo reino. Assim que o terminou, ele declarou que aquele que se sentasse no Trono Infernal poderia ditar as regras!

Então o próprio Lorde Nefasto se sentou. E tudo ia bem no Inferno!

Na parte de cima, por outro lado, as coisas não iam tão bem. As celebrações, danças, festas e saques não regulados criaram uma bela bagunça. Afinal, quem esperava que, ao banir o Lorde Supremo, os deuses teriam que criar e aplicar suas próprias regras? Mas, como os deuses sempre fazem, eles descobriram uma maneira de delegar o trabalho.

Os deuses declararam que o Lorde Nefasto teria um propósito no Inferno. Ele se tornou o coletor de todo tipo de coisa e pessoa que ninguém queria mais sobre a terra. Almas perdidas, tesouros enterrados e até meias sem par viraram os itens de seu domínio. Mas um furo nas regras dos deuses (que amadores!) permitiu que o Lorde Nefasto perpetuasse sua maldade e confusão, visto que essas também eram coisas indesejáveis.

Quando os pais queriam educar seus filhos, eles usavam a ameaça "O Lorde Nefasto vai te pegar se você não obedecer!" Ouvir coisas assim faziam o Lorde Nefasto gargalhar profundamente. De seu trono no submundo, ele ainda estava aplicando regras e destruindo toda a diversão.

E tudo no mundo ia bem -ou pelo menos ia bem mal!

Até o Lorde Presas tomar Arcadia.

De repente, tudo o que o Lorde Nefasto ouvia era "O Lorde Presas vai te pegar se você não comer o brócolis" e "O Lorde Presas vai te pegar se você não for dormir!" (o que podia ser verdade, já que o Lorde Presas era um vampiro). No Halloween, só se vendia fantasia de vampiros, enquanto as de demônio ficavam entregues às traças. Logo ninguém mais se importava com os demônios. Eles temiam Minotauros, Orcs e Vampiros.

Para piorar, o Lorde Nefasto não podia sair de seu trono para acabar com esse descaso. Se ele se levantasse, alguém podia tomar seu lugar. Essa era a regra.

Mas ele não precisou se preocupar por muito tempo. O Inferno todo celebrou a derrota do Lorde Presas. Finalmente o Lorde Nefasto faria as crianças irem para a cama e comerem brócolis.

Mas nem tudo correu bem.



A ameaça dos vampiros ainda era muito próxima para as pessoas. Ninguém ainda temia os demônios. As vendas caíram, as ações despencaram e as violações de regras prosperaram.

Lorde Nefasto decidiu contratar um consultor de imagem e alguns profissionais de publicidade. Na verdade, ele os sequestrou e os ameaçou. No fim, deu no mesmo!

Eles o aconselharam a mudar o paradigma, balançar a sinergia e despontar na indústria do mal num nível fundamental. Toda essa ladainha confundiu o Lorde Nefasto, então eles simplificaram: "Contato pessoal". Se ele visitasse a superfície pessoalmente, ele receberia toda a atenção que queria.

Lorde Nefasto bem que queria levantar. Já fazia 6.666 anos desde o exílio, e suas pernas estavam começando a dar cãibras. Ele também ouviu dizer que os demônios tinham um novo apelido pra ele, "Bumbum Quadrado", e ele decidiu que era hora de acabar com aquilo.

Mas as regras eram invioláveis. Se ele se levantasse, a dança das cadeiras mais longa da história chegaria ao fim. Qualquer demônio por perto poderia aproveitar a oportunidade, sentar e criar suas próprias regras.

Ele pensou e refletiu, pensou um pouco mais e então um sorriso maligno se formou em seu rosto. O Ciclo do Dia e da Noite em Arcadia tinha criado inúmeros problemas, mas se o Ciclo existisse no Inferno, os demônios poderiam finalmente ter um horário para dormir! E com todos dormindo, ele poderia, mesmo que por um breve momento, levantar do seu trono.

A ironia era deliciosamente terrível. Arcadia tinha causado sua queda, mas agora permitiria que se levantasse.

E tudo no mundo ia bem... Ora, quem estamos querendo enganar? Tudo no mundo ia de mal a pior!

E agora, o que tinha que acontecer, aconteceu. O ritual foi terminado. Os anjos que secretamente protegiam Arcadia foram capturados e trazidos para o Inferno. A hora de dormir logo se aproxima para os demônios e para os moradores de Arcadia, e alguns anjos se corromperam pelos poderes da Condenação!

As regras vão triunfar!

A diversão vai acabar!

E que os céus nos ajudem, porque o Lorde Nefasto vai reinar geral!

SUMÁRIO

A ASCENSÃO DO LORDE NEFASTO!	2	MISSÕES	26
COMPONENTES.....	5	Primeiro Bônus	26
SOBRE O JOGO	7	Cartas de Recompensa	26
PREPARAÇÃO DA GUILDA	7	Vencendo o Cenário	26
Escolher Heróis	7	RECOMPENSAS EM MOEDA.....	27
Regras Avançadas: Recrutamento de Heróis.....	7	FASE DE MELHORIAS	27
Anatomia de uma Carta de Herói	8	Maldições Mortais	27
Equipamento Inicial	8	Melhorias	27
CAMPANHA CONTRA O INFERNO.....	9	Em frente!.....	28
PREPARAÇÃO DE UM CENÁRIO	10	MARCADORES DE EXPLORAÇÃO.....	28
O TABULEIRO	13	CARTAS INFERNALIS.....	29
Termos Importantes.....	13	Revelar Cartas Infernais	29
O TURNO DO JOGADOR.....	14	Efeitos de Cartas Infernais	29
Ativação dos Heróis	14	CARTAS DE MELHORIA.....	29
Movimento	14	Anatomia de uma Carta de Melhoria	30
Personagens Enormes.....	15	Cartas de Ataque	30
Empurrar	15	Cartas de Ampliação	30
Espaços Ocupados ou Bloqueados.....	15	Cartas Permanentes	30
Atacar	16	Efeitos Especiais	30
Descansar.....	19	Defesa Adicional	30
Restaurar Cartas.....	19	Ponto de Vida Adicional	30
Reorganizar Itens	19	Conjunto de Rerrolagem	31
Ressuscitar Heróis.....	19	Atordoar	31
CONDENAÇÃO	19	Flanquear	31
O Encanto da Tentação	19	Exaustar Heróis	31
O Custo da Condenação	19	Sacrifício	31
OS MONSTROS	20	CAMPANHA	32
Ativação dos Monstros.....	20	Títulos	32
Reação de Alerta	20	A Folha de Campanha	32
Reação de Vingança.....	22	Final da Campanha	33
Ataque dos Monstros	22	Regra Opcional: Modo Episódico	34
Anatomia de uma Carta de Monstro.....	22	HERÓIS	35
Extermínio	22	ANJOS	37
Categorias de Monstros	23	INIMIGOS	38
Entrada de Monstros	24	ÍNDICE	39
ANJOS	24	CRÉDITOS	39
Salvar Anjos.....	25	RESUMO DAS REGRAS	40
Anjos como Heróis	25		
Anjos como Vilões	25		

COMPONENTES



1 Livro de Regras

1 Livro de Campanha



1 Bloco de Folhas de Campanha



4 Fichas de Guilda



12 Cartas de Herói



5 Cartas de Anjo



21 Cartas de Missão



48 Cartas de Monstro



24 Cartas de Maldição Mortal



152 Cartas de Melhoria



14 Cartas Infernais

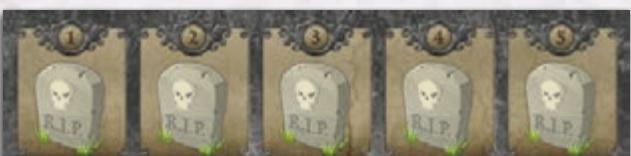
36 Miniaturas



**9 Tabuleiros
frente e verso**

**22 Marcadores
de Porta**

**5 Marcadores de
Entrada de Monstro**



1 Tabuleiro de Entrada de Monstro

**18 Marcadores
de Exploração**

**30 Marcadores
de Condenação**



**92 Marcadores
de Guilda**



**24 Marcadores
de Morte**



**60 Marcadores
de Ferimento**



70 Moedas



**8 Dados
de Ataque**



**6 Dados
de Defesa**



**8 Marcadores
de Portal**



12 Heróis



5 Anjos



6 Diabretes



2 Cérberos



6 Harpias

**2 Demônios
Arremessadores**



1 Juiz



1 Gordemônio

1 Lorde Nefasto



SOBRE O JOGO

Arcadia Quest: Inferno é um jogo de campanha para 2 a 4 jogadores onde cada jogador controla uma Guilda composta por 3 Heróis únicos que descem ao inferno para derrotar o Lorde Nefasto e impedir que a cidade de Arcadia mergulhe nas profundezas infernais. Mas não pense que as Guildas estão juntas nessa missão: embora tenham os mesmos objetivos, elas são inimigas e até lutam entre si!

Com o sistema de ramificação da história, os jogadores escolhem o caminho de sua campanha. Em sua jornada pelo Inferno, os jogadores devem escolher quais oportunidades aproveitar e quais devem deixar para trás - uma decisão que pode ter consequências graves ao longo da campanha. Durante a missão, os jogadores também podem resgatar poderosos aliados angelicais. Mas se falharem no resgate desses campeões celestiais, mais tarde eles poderão se tornar inimigos implacáveis! Em cada campanha, serão usados apenas seis dos doze cenários do Livro de Campanha, assim cada partida será diferente uma da outra.

Em cada um dos cenários, os jogadores colocam seus 3 Heróis para enfrentar os Heróis dos outros jogadores e os Monstros repugnantes que estão espalhados por todo o Inferno. À medida que os Heróis completam Missões, encontram tesouros e derrotam inimigos, eles conseguem armas e itens cada vez mais poderosos. Mas todo cuidado é pouco: o Inferno é um lugar de trevas, tentações e condenação, e os Heróis terão que arriscar suas almas se quiserem derrotar Lorde Nefasto e seus lacaios!

PREPARAÇÃO DA GUILDA

Antes de começar uma nova campanha de *Arcadia Quest: Inferno*, os jogadores devem criar as Guildas. São 4 opções diferentes de Guilda: Amarela (Tigre), Roxa (Serpente), Azul Claro (Tubarão) e Cinza (Corvo). Cada jogador recebe uma Ficha de Guilda referente à Guilda que escolheu para organizar seus Heróis e os marcadores de Guilda correspondentes. Esses marcadores serão usados para indicar as ações da Guilda.



ARCADIA QUEST FOI PARA O INFERNO

Inferno é uma continuação de *Arcadia Quest* que funciona tanto como um jogo base quanto uma expansão para você viver novas aventuras. Se você já jogou *Arcadia Quest*, você verá que as regras de *Inferno* são bem parecidas. E se já quer começar a jogar, basta ler as novas seções a seguir para começar:

Campanha Contra o Inferno - página 9

Condenação - página 19

Anjos - página 24

Cartas Infernais - página 29

ESCOLHER HERÓIS

Os jogadores precisam escolher com muita atenção os 3 Heróis que irão representar sua Guilda durante a campanha. Este é um momento muito importante, porque uma boa equipe pode fazer a diferença nas aventuras que estão por vir. Os jogadores olham as cartas de Herói e cada um escolhe 3 para compor sua Guilda.

Em seguida, os jogadores colocam suas cartas de Herói com as faces para cima nos espaços para cartas de Herói nas Fichas de Guilda (a ordem não importa). Eles também pegam as miniaturas correspondentes de seus Heróis e com muito cuidado encaixam as bases da cor da Guilda para ajudar na identificação. Esses são os 3 Heróis que irão representar cada Guilda ao longo da campanha, e não é permitido trocar de Herói até começar uma nova campanha.

REGRAS AVANÇADAS: RECRUTAMENTO AVANÇADO DE HERÓIS

Quando os jogadores estiverem mais familiarizados com o jogo e as Habilidades dos Heróis, eles podem escolher seus Heróis de uma maneira mais elaborada. Se todos os jogadores estiverem de acordo, eles poderão escolher seus Heróis no início da campanha por meio do método de seleção por turnos. Embaralhe todas as cartas de Herói e distribua-as igualmente entre todos os jogadores (alguns jogadores podem acabar recebendo mais cartas que outros, mas isso não é um problema). Cada jogador olha secretamente para suas próprias cartas, escolhe um Herói para compor sua Guilda e coloca a carta desse Herói na sua frente, com a face para baixo. Em seguida, cada jogador passa as cartas que restaram para o jogador à sua esquerda. Das cartas que acabaram de receber, cada jogador escolhe secretamente outro Herói para compor sua Guilda e coloca a carta escolhida na sua frente, com a face para baixo. As cartas que restaram são passadas para o jogador à esquerda mais uma vez, e os jogadores escolhem seu último Herói. As cartas de Herói que restarem serão removidas da partida e colocadas na caixa do jogo.

ANATOMIA DE UMA CARTA DE HERÓI

Cada Herói em Arcadia Quest é único e possui suas próprias características e habilidades especiais (são esses aspectos que os jogadores devem levar em consideração no momento da escolha dos Heróis). As cartas de Herói mostram as seguintes características:

A. Defesa - Indica a quantidade de dados de Defesa que este Herói pode rolar para tentar impedir que um ataque cause Ferimentos.

B. Pontos de Vida - Este número indica quantos Ferimentos são necessários para matar este Herói.

C. Nome - O nome do Herói.

D. Habilidade - Esta é a Habilidade Natural do Herói, uma característica especial que o diferencia dos outros. Essas Habilidades estão sempre ativadas e seguem as condições listadas em sua descrição.

EQUIPAMENTO INICIAL

Antes de começar o primeiro Cenário da campanha, cada Guilda recebe 5 cartas de Melhoria como equipamento inicial. Pegue o baralho Inicial e entregue uma carta de cada tipo a seguir para cada jogador: Espada Empoeirada, Tridente Torpe, Arco Curto, Ligação de Vida e Raio Nefasto. Cada jogador distribui como achar melhor as 5 cartas entre seus 3 Heróis.



Na Ficha de Guilda, cada Herói tem um inventário com 4 espaços para carta (abaixo da carta de Herói). Cada Herói pode usar somente as 4 cartas que estão em seu inventário – e não as cartas de toda a Guilda.

Exemplo: O jogador que controla a Guilda Roxa escolheu os Heróis Mark, Trandir e Kisha. Ele dá a Espada Empoeirada para Mark, Ligação de Vida e Raio Nefasto para Trandir e o Tridente Torpe e o Arco Curto para Kisha.



CAMPANHA CONTRA O INFERNO

Para derrotar o temível Lorde Nefasto, os Heróis precisam passar pelos três Círculos do Inferno até chegar à sala do trono do demônio. Conforme avançam, as forças do Lorde Nefasto vão diminuindo, e as dos Heróis, aumentando. Só depois de passar por muitas aventuras é que os Heróis estarão prontos para acabar de vez com os planos do Lorde Nefasto.

A campanha do Inferno, explicada no Livro de Campanha, está dividida em 4 etapas: os Três Círculos da descida para o Inferno e o Confronto Final. Em uma campanha, serão jogados apenas **6** dos 12 cenários do Livro de Campanha. Assim, cada campanha nova pode tomar um rumo diferente e proporcionar cenários novos aos jogadores.

Primeiro Círculo - Aqui estão os portões para o Inferno. Dos 2 cenários disponíveis no Primeiro Círculo, apenas **1** será concluído antes que os jogadores desçam para o Segundo Círculo.

Segundos Círculos – Existem dois Segundos Círculos: Segundo Círculo Leste e Segundo Círculo Oeste, que representam uma ramificação para os jogadores. Durante a campanha, se decidirem entrar no Segundo Círculo Leste, os jogadores não poderão entrar no Segundo Círculo Oeste e vice-versa.

Dos 3 cenários disponíveis no Segundo Círculo escolhido, **2** devem ser concluídos antes que os jogadores desçam para o Terceiro Círculo.

Terceiro Círculo - Seja qual for o Segundo Círculo escolhido, Leste ou Oeste, os jogadores sempre vão parar no Terceiro Círculo. Este é o coração do Inferno. Dos 3 cenários disponíveis no Terceiro Círculo, **2** devem ser concluídos antes que os jogadores encaminhem-se para o Confronto Final.

Confronto Final - Nas profundezas do Inferno está localizada a Sala do Trono do Lorde Nefasto. É aqui, com o cenário do Confronto Final, que todas as campanhas chegam ao fim.

No início da campanha, os jogadores escolhem juntos o cenário do Primeiro Círculo que jogarão primeiro (para jogadores iniciantes, recomenda-se começar a campanha pelo cenário Além dos Portões do Inferno). O vencedor deste cenário escolherá o próximo cenário.



PREPARAÇÃO DE UM CENÁRIO

O Livro de Campanha explica detalhadamente todos os cenários que compõem a campanha. Após o cenário ser escolhido, ele deve ser preparado na área de jogo. Cada cenário apresenta uma lista detalhada com o tipo e a quantidade de componentes que serão usados. Para que nenhum componente seja esquecido, comece separando a quantidade de cada componente indicado na lista antes de preparar o tabuleiro.

1. Tabuleiros - Cada lado dos 9 tabuleiros possui um código de identificação. Encontre os tabuleiros mostrados no mapa do cenário e coloque-os sobre a área de jogo na mesma posição indicada no mapa.



2. Portas - Coloque os marcadores de porta nos lugares indicados no mapa do cenário. Repare que alguns desses marcadores de porta começam a partida com o lado "fechado" para cima, enquanto outros começam com o lado "aberto" para cima.



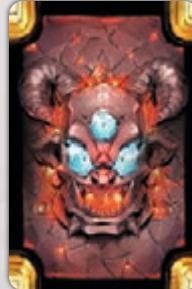
Em alguns cenários é preciso colocar marcadores de porta pequenos quando duas portas dividem a mesma quina. Isso é feito apenas para facilitar o uso dos marcadores, e as portas pequenas funcionam exatamente como as portas normais.



3. Portais - Coloque os marcadores de portal nos lugares indicados no mapa do cenário. Existem duas cores de portais, cada uma de um lado do marcador (certifique-se de colocar cada marcador de portal com o lado certo para cima).



4. Cartas Infernais - Embaralhe todas as Cartas Infernais, separe a quantidade necessária para a partida e devolva o restante das cartas para a caixa sem olhar seu conteúdo. Com as faces viradas para baixo, distribua essas cartas pelos Espaços indicados no mapa.



5. Marcadores de Missão - Na maior parte dos cenários, um ou mais marcadores de Missão devem ser colocados no tabuleiro com a face para cima. Coloque os marcadores de Missão necessários para o cenário com o lado colorido para cima nos espaços indicados no mapa.



6. Marcadores de Exploração - Certifique-se de colocar todos os marcadores de Missão restantes dentro da caixa. Em seguida, embaralhe os 14 marcadores de Exploração com a face para baixo. Cada cenário traz a quantidade de marcadores de Exploração que serão usados na partida. Pegue aleatoriamente essa quantidade de marcadores de Exploração sem olhar seu conteúdo e coloque-os com a face para baixo nos espaços indicados no tabuleiro. Os marcadores de Exploração restantes devem ser colocados dentro da caixa do jogo com as faces para baixo para que ninguém saiba quais marcadores estão no tabuleiro.



7. Marcadores de Entrada de Monstro - Misture os 5 marcadores de Entrada de Monstro com as faces para baixo. Pegue a quantidade de marcadores de Entrada de Monstro necessária para o cenário e coloque-os nos espaços indicados no mapa. Devolva para a caixa do jogo os marcadores de Entrada de Monstro restantes e vire os marcadores de Entrada de Monstro que estão no tabuleiro para ficarem com as faces para cima.



8. Monstros - Cada cenário indica o tipo e a quantidade de Monstros necessários para a partida. Pegue as miniaturas desses Monstros e coloque-as nos espaços indicados no mapa. Coloque as cartas de Monstro de todos os Monstros que irão participar da partida próximas ao tabuleiro para que todos os jogadores tenham acesso a elas.

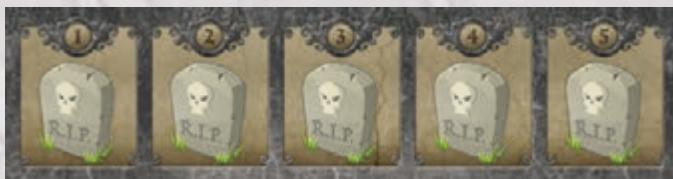


Importante: Cada tipo de Monstro tem até 4 cartas, e cada uma delas apresenta o Monstro em um nível específico. Para todos os Monstros, utilize somente as cartas do nível que corresponde ao número do cenário que está sendo jogado. Por exemplo, quando se está jogando o primeiro cenário da campanha, todas as cartas de Monstro devem ser de Nível 1. Mas quando se está jogando o terceiro cenário, todas as cartas de Monstro devem ser de Nível 3 (use as cartas "Nível 2-3").

9. Cartas de Missão - Para vencer um cenário, os jogadores devem cumprir uma série de feitos indicados nas cartas de Missão do cenário. Pegue as cartas de Missão indicadas no cenário e coloque-as próximas do tabuleiro para que todos os jogadores tenham acesso a elas. Nas descrições de alguns cenários pode vir indicado que algumas cartas de Missão estão associadas a uma ou duas cartas de Recompensa. Neste caso, coloque as cartas de Recompensa indicadas debaixo da carta de Missão a que estão associadas. Somente as cartas de Missão contra Jogador correspondentes às Guildas que estão sendo usadas na partida são colocadas em jogo.



10. Tabuleiro de Entrada de Monstro - Coloque o tabuleiro de Entrada de Monstro próximo ao tabuleiro.



11. Área Comum - Coloque em uma área comum perto do tabuleiro, e ao alcance de todos os jogadores, as pilhas de marcadores de Ferimento, marcadores de Morte, marcadores de Condenação, moedas, os dados de Ataque e os dados de Defesa.



12. Áreas Iniciais dos Heróis

As Áreas Iniciais de cada Guilda estão indicadas no mapa do cenário. Cada jogador recebe uma dessas Áreas de forma aleatória: coloque 1 marcador de Guilda de cada um dos jogadores dentro de uma bolsa para dados ou sobre a palma da mão, fechando-a em seguida, e aleatoriamente coloque um marcador de Guilda próximo de cada Área Inicial para determinar a Área Inicial de cada Guilda. Os jogadores devem se sentar à mesa na mesma ordem de suas Áreas Iniciais. Em seguida, cada jogador coloca suas miniaturas de Herói em qualquer um dos espaços indicados na sua Área Inicial (máximo de 2 miniaturas por espaço). Em uma partida com 3 jogadores, a Área Inicial do quarto jogador não é utilizada. Em uma partida com 2 jogadores, as Áreas Iniciais do terceiro e quarto jogadores não são utilizadas.



Quando todas as etapas de preparação do cenário estiverem concluídas, sua área de jogo deverá estar parecida com a da figura abaixo. Você está pronto para começar sua aventura!



O TABULEIRO

Arcadia Quest: Inferno é jogado sobre uma área formada por vários tabuleiros acoplados uns aos outros, como indicado no mapa do cenário. Esses tabuleiros representam as ruas e as construções da cidade de Arcadia. Cada tabuleiro é dividido em 9 Espaços do mesmo tamanho, cada um deles com um ponto no centro. Esses Espaços podem ser ocupados por no máximo 2 personagens.

Alguns Espaços são separados por paredes que bloqueiam o Movimento e a Linha de Visão. Esses elementos de bloqueio são identificados por uma borda cinza texturizada. Os tabuleiros também têm vários elementos decorativos que servem apenas para fazer os jogadores mergulharem na temática do jogo, mas não afetam a mecânica das regras. Um Espaço sem o ponto no centro é considerado um Espaço Bloqueado. Somente esses Espaços e paredes com as bordas cinzas texturizadas são elementos de bloqueio – todas as outras ilustrações podem ser ignoradas para efeito de jogo.



TERMOS IMPORTANTES

PERSONAGEM

Um Herói ou um Monstro.

ALIADO

Para um Herói, um Aliado é outro Herói da mesma Guilda. Para um Monstro, um Aliado é qualquer outro Monstro.

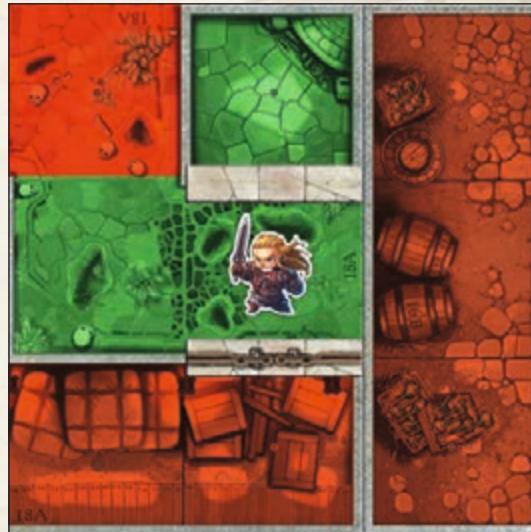
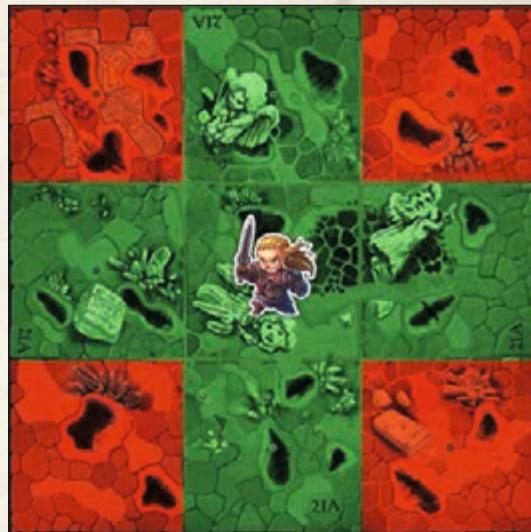
INIMIGO

Para um Herói, um Inimigo é qualquer outro Herói de outra Guilda e qualquer Monstro. Para um Monstro, um Inimigo é qualquer Herói.

PERTO

Muitas regras e cartas do jogo fazem referência a coisas que estão Perto de outras coisas. Estar Perto de alguma coisa significa dividir o mesmo Espaço ou estar em qualquer um dos 4 Espaços ortogonais que dividem uma borda aberta com ele.

- ◆ Um espaço na diagonal não está Perto um do outro.
- ◆ Espaços que têm as bordas bloqueadas por uma parede ou uma porta fechada não estão Perto uns dos outros.



Exemplo: Os Espaços verdes e todos os personagens que ocupam esses Espaços verdes estão Perto de Mark, mas os espaços vermelhos não estão.

O TURNO DO JOGADOR

Uma partida de *Arcadia Quest: Inferno* é jogada com uma série de Turnos que acontecem em sentido horário. O jogador inicial joga seu turno, depois é a vez do jogador à sua esquerda e assim por diante. Esta sequência de turnos só é interrompida quando um jogador vence o cenário, encerrando, assim, a partida.

O jogador inicial de cada cenário é o que está sentado à esquerda do jogador que venceu o último cenário. Mas o jogador inicial do primeiro cenário de uma campanha é escolhido de forma aleatória.

Durante seu turno, o jogador pode escolher uma das opções abaixo:

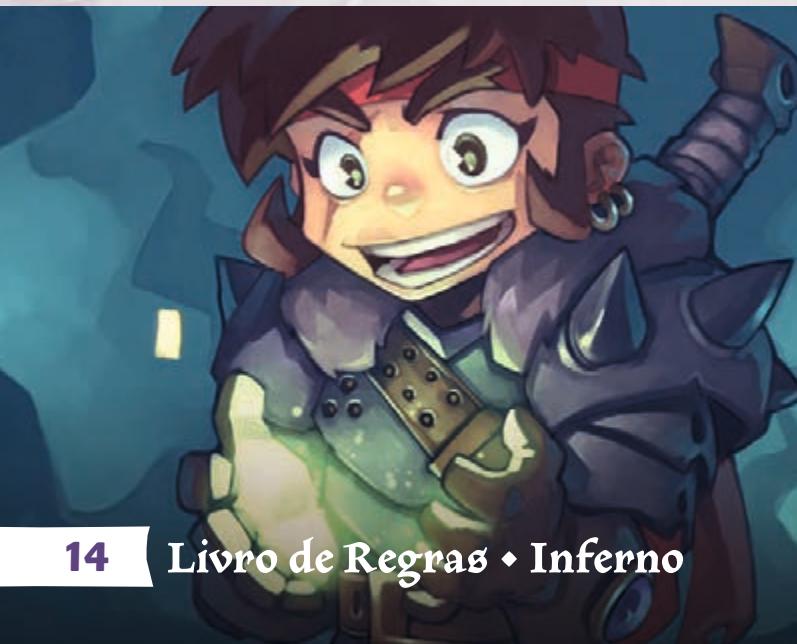
- ◆ **ATIVAR** um Herói.
- ◆ **DESCANSAR** sua Guilda.

Em cada um de seus turnos, o jogador só pode escolher uma das duas opções (nunca as duas).

ATIVAÇÃO DOS HERÓIS

O jogador escolhe e ativa um dos seus Heróis (é permitido ativar o mesmo Herói turno após turno). O Herói ativado é considerado "ativo" e pode fazer, na ordem que preferir, seu **Movimento** e um **Ataque** ou um Ataque e depois seu Movimento. O Movimento não pode ser interrompido para se fazer um Ataque e ser retomado em seguida: o Movimento deve ser feito por completo antes ou depois do Ataque. O Herói também pode optar por fazer apenas seu Ataque ou seu Movimento.

Nota: Se uma Habilidade permite que o jogador ative um Herói adicional durante seu turno, ele deve ativar um Herói que ainda não foi ativado nesse turno.



MOVIMENTO

Todos os Heróis dispõem de **3 pontos de Movimento** para usar em cada ativação. Ao gastar esses pontos de Movimento, um Personagem pode mover-se pelo tabuleiro. Para cada ponto de Movimento gasto, o Personagem pode:

- ◆ Mover-se para um Espaço.
- ◆ Usar um portal.
- ◆ Abrir ou fechar uma porta que esteja em um dos lados do seu Espaço.
- ◆ Revelar uma Carta Infernal em seu Espaço.

O Personagem não é obrigado a usar todos os seus pontos de Movimento, mas os pontos que não usar não são acumulados para sua próxima ativação.

Mover

Mover-se para um Espaço significa levar a miniatura ativa de seu Espaço atual para um dos 4 Espaços Pertos que dividem uma borda com seu Espaço atual. **Movimentos na diagonal não são permitidos.** Se houver uma parede ou uma porta fechada entre o Personagem e o Espaço no qual quer entrar, não será possível fazer esse movimento.

Portais

Com os portais, os Personagens podem se teleportar rapidamente de uma parte a outra do tabuleiro durante seu Movimento. Um Personagem que está em um Espaço que contém um portal pode gastar 1 ponto de Movimento para levar imediatamente sua miniatura para outro Espaço que tem um portal da mesma cor. Se o Espaço de destino estiver Bloqueado para esse Personagem, ele não poderá utilizar o portal. Se o Espaço estiver apenas Ocupado, o portal poderá ser usado, mas o Personagem deverá terminar seu Movimento em um Espaço livre (ver próxima página). Utilizar um portal não provoca a Reação de Alerta de um Monstro que está Perto.

Portas

Ao gastar um ponto de Movimento, os marcadores de porta podem ser virados para ficar na posição fechada ou aberta. A porta acionada deve estar em um dos lados do Espaço ocupado pelo Personagem ativo. As portas fechadas funcionam como paredes e bloqueiam o Movimento e a Linha de Visão. As portas abertas deixam uma passagem entre dois Espaços e permitem o Movimento e a Linha de Visão.

Cartas Infernais

Um Herói pode gastar um ponto de Movimento para revelar uma Carta Infernal que esteja no seu Espaço para despertar um poder do submundo para obter um benefício. O jogador pega a carta do tabuleiro, faz o que está indicado nela e a descarta em seguida. Veja a explicação das Cartas Infernais na página 29.

Exemplo: Na imagem abaixo vemos Mark fazendo três Movimentos possíveis:



Verde: 1 - Mover-se para um Espaço; 2 - Virar o marcador de Porta fechada para abri-la; 3 - Mover-se para um Espaço pela porta que acabou de ser aberta.

Roxa: 1 - Mover-se para um Espaço; 2 - Mover-se para um Espaço por uma porta aberta; 3 - Utilizar um portal para ir para outra parte do tabuleiro.

Azul: 1 - Virar o marcador de Porta fechada para abri-la; 2 - Mover-se para um Espaço pela porta que acabou de ser aberta; 3 - Revelar uma Carta Infernal no seu Espaço.

PERSONAGENS ENORMES

Alguns Monstros como O Juiz e o Lorde Nefasto têm uma base tão grande que acabam ocupando um Espaço inteiro. Esses Personagens Enormes contam como dois Personagens no tabuleiro: o Espaço em que estão está completamente ocupado para Aliados e bloqueado para os Inimigos. Eles bloqueiam a Linha de Visão e o movimento de seus Inimigos.



EMPURRAR

Alguns Personagens imponentes acabam “Empurrando” outros quando se movem. O Movimento do Personagem que tem essa habilidade nunca é bloqueado por outros Personagens, sejam eles Aliados ou Inimigos. Toda vez que entra em um Espaço, todos os Personagens que estavam nesse Espaço são colocados em Espaços disponíveis

Perto do Personagem que os empurrou. O jogador que controla esse Personagem escolhe para onde vão os Personagens empurrados. Esses personagens podem ser colocados inclusive no Espaço deixado pelo Personagem que os empurrou. Os Heróis que são tirados dos seus Espaços por um Empurrão não ativam Reações de Alerta de Monstros que estão Perto.

ESPAÇOS OCUPADOS OU BLOQUEADOS

Cada Espaço pode conter até 2 Personagens ao mesmo tempo. Um Espaço contendo apenas 1 Personagem é considerado um Espaço livre, e outros Personagens, Inimigos ou Aliados podem entrar nesse Espaço e disparar normalmente através dele.

Ocupado – Um Espaço com 2 Personagens é considerado Ocupado, e ninguém mais pode terminar seu Movimento nele. Se pelo menos um desses dois Personagens é um Aliado do Personagem ativo, esse Personagem ativo pode se mover pelo Espaço (mas não pode terminar seu Movimento nele). Além disso, esse Espaço não bloqueará sua Linha de Visão.

Bloqueado – Um Espaço com 2 Inimigos do Personagem ativo é considerado Bloqueado. Isso significa que o Personagem ativo não pode se mover através desse Espaço, e esse Espaço bloqueia sua Linha de Visão.



Exemplo: Na distribuição acima, Mark (um Herói da Guilda Roxa) é o Personagem ativo. Para ele, os Espaços verdes estão Livres, os Espaços amarelos estão Ocupados e os Espaços Vermelhos estão Bloqueados.



■ ATAQUE

O Herói ativo pode tentar atacar um inimigo à sua escolha, seja ele um Monstro ou um Herói Inimigo. Durante a partida, os Heróis podem ganhar vários tipos de ataque com diferentes habilidades e efeitos especiais. Para fazer um ataque, o jogador deve seguir os seguintes passos:

Escolher uma Carta de Ataque

O jogador escolhe uma carta de Ataque restaurada do inventário do Herói ativo para usar.

Confirmar o Alvo

O jogador escolhe seu alvo, certificando-se de que a carta de Ataque que escolheu pode alcançá-lo. Existem dois tipos básicos de ataque: Próximo ou A Distância. O tipo do ataque está indicado na carta que foi escolhida para fazê-lo.



Próximo - Um ataque Próximo só pode se dirigir contra Inimigos que estejam em um Espaço Perto do Personagem ativo (veja as regras sobre Perto na página 13).



A Distância - Um ataque A Distância pode ter como alvo Inimigos que estejam em qualquer Espaço do tabuleiro, contanto que o Personagem ativo tenha uma Linha de Visão desobstruída para o alvo (veja o texto sobre Linha de Visão nesta página).

Exaustar uma Carta de Ataque

Antes de resolver o ataque, o jogador deve “exaustar” a carta de Ataque que está sendo usada colocando um de seus marcadores de Guilda em cima da carta para indicar que ela foi usada. Uma carta exaustada não pode ser utilizada para fazer um novo ataque até que ela seja restaurada.

Conjunto de Dados de Ataque

O jogador atacante pega uma quantidade de dados de Ataque pretos de acordo com o número indicado na carta de Ataque que está usando. Se o jogador estiver usando algum bônus proporcionado por outras cartas, esses dados de Ataque adicionais também são adicionados ao conjunto.

Conjunto de Dados de Defesa

Se o Personagem alvo do ataque tem algum valor de Defesa indicado em sua carta, o jogador que o controla pega uma quantidade de dados brancos de Defesa igual ao valor de Defesa desse Personagem. Se o Herói alvo do ataque tem alguma carta com ícones de Defesa adicionais, esses dados também são acrescentados. Todas as cartas de um Herói com ícones de Defesa adicionais sempre contam para seu conjunto de Defesa, estejam exaustadas ou não.

LINHA DE VISÃO

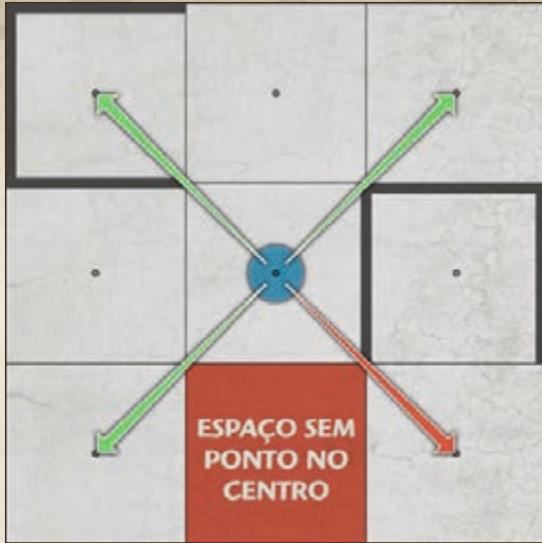
Quando o Personagem ativo faz um ataque A Distância, é preciso verificar se ele tem ou não uma Linha de Visão para o seu alvo. Não há limite de alcance para ataques A Distância, mas é preciso que haja uma Linha de Visão (LdV) desobstruída para o alvo (LdV para o mesmo Espaço é sempre livre).

Para verificar a Linha de Visão, trace uma linha imaginária do centro do Espaço do Personagem ativo até o centro do Espaço do alvo. Se essa Linha de Visão não for interrompida por nenhum obstáculo como uma parede, uma porta fechada ou um Espaço Bloqueado (ver página anterior), considera-se que existe Linha de Visão.

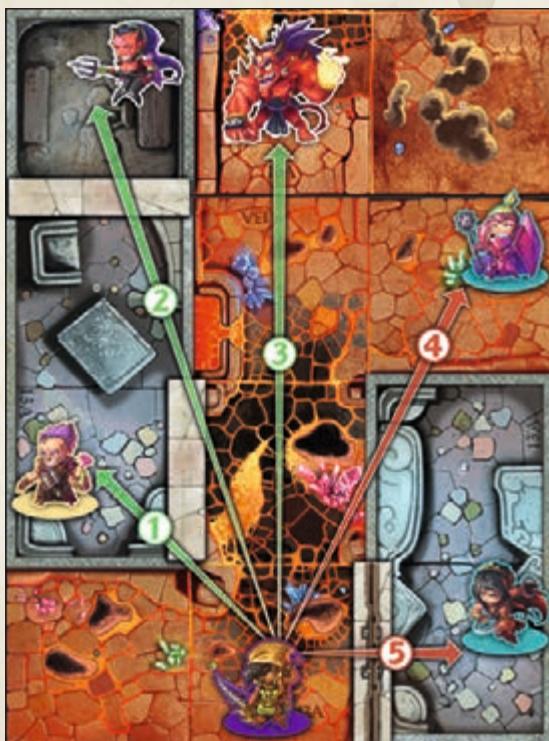


A Linha de Visão não fica bloqueada se ela apenas encosta na quina de um obstáculo, passando exatamente pela intersecção de quatro Espaços em que apenas um lado está bloqueado. Mas se os dois lados da intersecção estiverem bloqueados, a Linha de Visão ficará bloqueada.

Por fim, a Linha de Visão nunca pode atravessar uma área que não faz parte dos tabuleiros. Se em algum momento ela passar por fora dos tabuleiros, a Linha de Visão ficará bloqueada.



Exemplo: Kisha quer fazer um ataque A Distância com seu Arco Curto:



- 1 - Ela tem LdV para Izzy através da porta aberta, mesmo que passe encostando na borda da abertura.
- 2 - Ela tem LdV para a Diabrete através das portas abertas, mesmo que passe encostando na borda da abertura.
- 3 - Ela tem LdV para o Demônio Arremessador em linha reta através da rua que está vazia. A distância não é relevante.

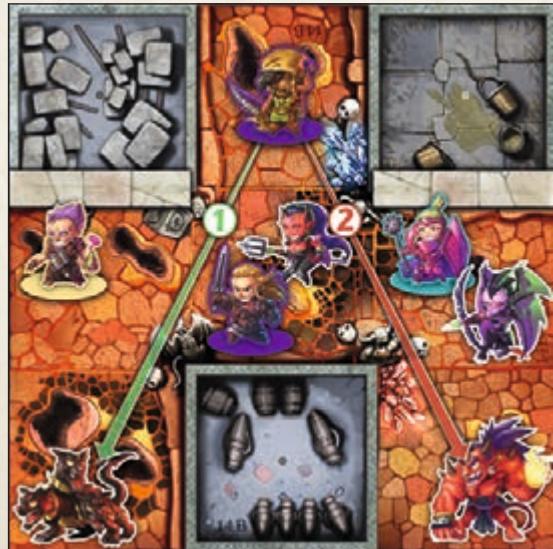
4 - Ela não tem LdV para Jaimie porque a linha atravessa uma parede.

5 - Ela não tem LdV para Diana porque a linha atravessa uma porta fechada.



1 - Ela não tem LdV para a Harpia porque os dois Inimigos estão bloqueando o Espaço, e a linha não pode passar entre o Espaço Bloqueado e a parede.

2 - Ela tem LdV para a Diabrete através da porta aberta. O Espaço onde Jaimie e Mark estão não bloqueia a linha porque Mark é um Aliado. Ele só é considerado Ocupado (e não Bloqueado) para Kisha.



1 - Ela tem LdV para o Cérbero porque o Espaço central só está Ocupado (e não Bloqueado) para Kisha, e o Espaço onde apenas Izzy está ainda é considerado livre.

2 - Ela não tem LdV para o Demônio Arremessador porque o Espaço onde Jaimie e a Harpia estão é considerado Bloqueado para Kisha.

Rolar os Dados

Os dados de Ataque e Defesa são rolados para determinar o efeito do ataque. Os símbolos considerados como sucesso em uma rolagem de dados depende do tipo de rolagem que foi feito:



Este símbolo representa um Acerto bem-sucedido em uma rolagem de Ataque Próximo.



Este símbolo representa um Acerto bem-sucedido em uma rolagem de Ataque A Distância.



Este símbolo representa um Bloqueio bem-sucedido em uma rolagem de Defesa.



Este símbolo é um CRÍTICO e sempre representa um sucesso, seja qual for o tipo de rolagem.

Além de representar um sucesso, cada resultado CRÍTICO permite ao jogador rolar um dado adicional, e o resultado desse dado é adicionado ao total. Se o resultado desse dado adicional também for um CRÍTICO, outro dado adicional será rolado e assim por diante. Em alguns casos, rolar um CRÍTICO também ativa um efeito especial indicado na carta que está sendo usada.

Exemplo 1: Mark rola 3 dados de Ataque ao usar sua Espada Empoeirada e obtém , e . Por se tratar de um ataque Próximo, o resultado é de 2 falhas e 1 Acerto. Ele rola um dado adicional por causa do CRÍTICO e obtém um , e o resultado final é de 2 Acertos!

Exemplo 2: Kisha rola 2 dados de Ataque para o seu Arco Curto e obtém e . Por ser um ataque A Distância, o resultado é de 2 Acertos. Ela rola um dado adicional por causa do CRÍTICO e obtém outro , que proporciona mais um Acerto e outro dado adicional que, quando rolado, resulta em , que é uma falha, e o resultado total é de 3 Acertos.

Exemplo 3: Jaimie está sendo atacada. Ela tem Defesa 2, mas a Espada Enfeitada em seu inventário lhe dá +1 de Defesa (mesmo que a carta esteja exaustada). Seu total de Defesa é 3. Ela rola 3 dados de Defesa e obtém , e , representando 2 Bloqueios. Ela rola um dado adicional por causa do CRÍTICO e obtém um . Seu total ainda é de 2 Bloqueios.

Resultados do Ataque

Quando todos os dados tiverem sido rolados, compare o número de Acertos do atacante com o número de Bloqueios da Defesa do alvo (se houver). Cada Bloqueio anula um Acerto. Se sobrarem Acertos não bloqueados, o alvo sofrerá um Ferimento para cada Acerto restante. Coloque a quantidade de marcadores de Ferimento sobre a carta do Herói visado, ou, no caso de um Monstro, ao lado de sua miniatura.

Exemplo: Mark consegue 3 Acertos em seu ataque contra Jaimie, que obtém 2 Bloqueios. Jaimie sofre 1 Ferimento como resultado do ataque.

Efeitos Especiais

Algumas cartas trazem efeitos especiais. Esses efeitos são aplicados de acordo com as instruções na própria carta. Alguns efeitos são sempre aplicados quando a carta é usada, já outros são aplicados de acordo com circunstâncias específicas, como obter Acertos ou CRÍTICOS na rolagem dos dados ou causar um Ferimento. Às vezes, o momento em que esses efeitos especiais são aplicados pode ser muito importante. A menos que seja indicado o contrário, os efeitos especiais são aplicados imediatamente no momento em que acontece a circunstância que o aciona. Se acontecer de dois efeitos serem aplicados ao mesmo tempo, o jogador do turno da vez decidirá a ordem em que serão aplicados.

Alvos Múltiplos: Alguns efeitos especiais podem fazer com que seu ataque atinja outros Personagens além do alvo principal. Qualquer que seja o número de alvos secundários atingidos pelo ataque, sempre é feita uma única rolagem de ataque que se aplica a todos os alvos. Se algum efeito especial mudar o número de dados que deveriam ser rolados contra um alvo específico, a quantidade de dados rolados será determinada *apenas* pelo alvo principal e não é afetada pelo possível alvo secundário (ou alvos secundários).

Mortes e Recompensas

Após a conclusão do combate, se um Personagem tiver sofrido uma quantidade de Ferimentos igual ao seu valor de Pontos de Vida, esse Personagem morre. Quando um Monstro morre, ele é removido do tabuleiro e colocado no primeiro espaço disponível do Tabuleiro de Entrada de Monstro; já quando um Herói morre, sua miniatura é colocada sobre a carta desse Herói.

Quando um Herói mata um Monstro, sua Guilda recebe imediatamente o número de moedas indicado na carta desse Monstro. Quando um Herói mata um Herói Inimigo, sua Guilda recebe uma moeda. Quando um Monstro mata um Herói, todas as outras Guildas recebem uma moeda. Se um Herói morre por qualquer outra circunstância do jogo, como uma armadilha, por exemplo, todas as outras Guildas também recebem uma moeda.

O mérito por matar um Personagem irá para o Personagem que causar o último Ferimento responsável por remover o Personagem do tabuleiro. Não importa se outro Personagem causou mais Ferimentos ao Personagem morto: todo o mérito vai para aquele que desferiu o golpe fatal!

Quando um Herói morre, todos os marcadores de Exploração (inclusive os marcadores de Missão) que ele carregava são colocados no Espaço que ele ocupava no tabuleiro e podem ser pegos normalmente por qualquer outro Herói. Se o Herói foi morto por um Herói Inimigo, esse Herói Inimigo pode automaticamente pegar um dos marcadores do Herói morto e colocá-lo sobre a sua carta de Herói (ele não precisa estar perto do Herói morto). Toda vez que um Herói morrer, coloque um marcador de Morte sobre a carta desse Herói para indicar quantas vezes ele foi morto. Os marcadores de Morte não podem ser movidos ou retirados da carta de um Herói até a próxima Fase de Melhoria.

DESCANSAR

Em vez de Ativar um Herói, um jogador pode optar por usar o turno para que seus Heróis Descansem. Quando uma Guilda Descansa, nenhum dos seus Heróis é ativado, e eles não podem fazer nenhum Movimento e nenhum Ataque durante esse turno. Os Heróis descansam e se preparam para continuar sua Missão. O jogador que optou por colocar sua Guilda para descansar pode fazer todas as ações a seguir:

■ RESTAURAR CARTAS

Remova todos os marcadores de Guilda de todas as cartas que estão sobre a ficha de Guilda para restaurá-las. Essas cartas estão prontas para serem reutilizadas nos próximos turnos.

■ REORGANIZAR ITENS

O jogador pode reorganizar suas cartas, movendo quantas delas quiser entre qualquer um dos seus Heróis. Mas as cartas de Morte não podem ser movidas.

Os marcadores de Exploração também podem ser movidos entre qualquer um dos seus Heróis, mas os marcadores de Missão não podem ser movidos e devem permanecer com o Herói que os conseguiu.

■ RESSUSCITAR HERÓIS

Os Heróis mortos do jogador podem ser ressuscitados e voltar à partida. Remova todos os marcadores de Ferimento do Herói que vai ser ressuscitado e coloque sua miniatura de volta no tabuleiro. O Herói ressuscitado pode ser colocado na Área Inicial da sua Guilda ou Perto de qualquer Herói aliado que já estava no tabuleiro no começo do turno.

Nota: Os Heróis que ressuscitarem por outros efeitos fora do turno de Descansar voltam completamente restaurados.



O Inferno é o reino dos condenados, e seu toque nefasto pode ser o maior perigo para os Heróis de Arcadia (ou ser o melhor recurso). Essa corrupção é representada no jogo pela Condenação. Quanto mais Condenação um Herói acumular, maior será o poder do Inferno sobre ele. Muitos perigos espreitam os Heróis com muita Condenação, mas há certos benefícios também. Os jogadores terão que equilibrar a tentação pelo poder infernal e os perigos da Condenação.

O ENCANTO DA TENTAÇÃO

Os Heróis podem ganhar Condenação de diversas formas na partida, inclusive pelo ataque de alguns Monstros. Diversas cartas de Melhoria, como o Tridente Torpe, dão vantagens ao Herói que pegar Condenação. Quando um Herói usa uma dessas cartas, ele deve pegar a quantidade certa de marcadores de Condenação da reserva e colocá-los sobre sua carta de Herói.

Importante: Diferente de outros efeitos, quando uma carta proporciona um efeito especial para se obter Condenação, o Herói pode pegar Condenação depois da sua rolagem de dados inicial para ativar o efeito. No entanto, cada efeito só pode ser ativado uma vez por uso. Como a rolagem ainda não está concluída, a Condenação adicional que o Herói recebeu ainda pode afetar o conjunto de dados do oponente.

Somente os Heróis podem acumular Condenação. Monstros não ganham marcadores de Condenação.

O PREÇO DA CONDENAÇÃO

O Inferno pode punir o Herói que acumula muita Condenação de três maneiras:

Monstros: Alguns Monstros ganham benefícios quando enfrentam um Herói que tem Condenação. Por exemplo: O Juiz rola um dado adicional no ataque e na defesa para cada Condenação que o Herói ativo possui.

Cartas Infernais: Muitas Cartas Infernais penalizam Heróis que têm Condenação. Por exemplo: Consciência Pesada força todos os Heróis inimigos que têm Condenação a exaurir uma carta de Ataque.

Maldições Mortais: Durante a Fase de Melhorias no fim de um cenário, cada Herói compra uma carta adicional de Maldição Mortal para cada dois marcadores de Condenação que houver em sua carta de Herói. Essas cartas são adicionadas às Cartas de Maldição Mortal recebidas por marcadores de Morte!

Quando um Herói Descansa, ele não pode descartar marcadores de Condenação nem dá-los a um Aliado. Esses marcadores ficam com o Herói durante todo o cenário e só são descartados no fim da Fase de Melhorias.

Exemplo: Durante um cenário, Diana morreu duas vezes e acumulou 3 Condenações. Na Fase de Melhorias, ela deve comprar 3 cartas de Maldição Mortal (2 cartas devido aos 2 marcadores de Morte mais 1 carta por ter 2 Condenações). Em seguida, Diana descarta os 3 marcadores de Condenação.

O TRIDENTE TORPE

Cada Guilda começa a partida com um item que pode provocar Condenação: o Tridente Torpe. Essa arma é usada como uma carta de Ataque Próximo, mas ela também oferece um benefício demoníaco. Quando um Herói ataca com o Tridente Torpe, mesmo que esteja usando uma carta de Ataque diferente e mesmo que o Tridente Torpe esteja exaustado, ele pode rolar 1 dado de ataque adicional. Se fizer isso, o Herói deverá pegar 1 marcador de Condenação.

Exemplo: *Mark vai atacar a Harpia com sua Espada Empoeirada. Ele consegue 1 Acerto, o suficiente para matá-la, mas ele quer evitar a Reação de Vingança da Harpia conseguindo um Extermínio. Em geral, ele não poderia melhorar o ataque porque já fez a rolagem de dados, mas ele também tem o Tridente Torpe. Reprimindo uma careta, ele pega 1 marcador de Condenação da reserva para rolar mais 1 dado. Para sua sorte, ele consegue outro Acerto. Porém, a Harpia rola 1 dado de Defesa para cada Condenação que o atacante tiver. Como a rolagem ainda não terminou, ela rola 1 dado de Defesa para tentar não ser Exterminada.*

Acionada por um Movimento

Sempre que um Herói que ocupa um Espaço Perto de um Monstro se move para outro Espaço, ele aciona a Reação de Alerta do Monstro. Isso faz com que o Monstro ataque imediatamente o Herói ativo com seus atributos e habilidades de ataque. O Monstro não se move. Ele apenas ataca. Entrar em um Espaço Perto de um Monstro não aciona a sua Reação de Alerta. Ela é acionada apenas quando o Herói sai de um Espaço Perto de um Monstro seja para ir em sua direção ou afastar-se dele.

Sempre que o movimento de um Herói aciona a Reação de Alerta de um ou mais Monstros, o jogador à direita do jogador ativo deve fazer os ataques de todos os Monstros ativados antes que o Herói faça seu movimento. Depois de resolver todos os ataques, incluindo as rolagens de Defesa do Herói, o Herói pode fazer o movimento que queria fazer. Todos os ataques de Reação de Alerta acionados por um movimento sempre devem ser resolvidos antes que o próximo movimento seja feito.

É possível acionar vários ataques consecutivos de Reação de Alerta de um mesmo Monstro ou de Monstros diferentes no mesmo turno se cada movimento que o Herói fizer deixar um Espaço diferente protegido pelo Monstro. Lembre-se de que usar um portal, manipular uma porta ou revelar uma carta Infernal não aciona a Reação de Alerta.

Exemplo: *Mark está movendo-se descuidadamente pelo tabuleiro e acionando as Reações de Alerta de vários Monstros.*



1 - *Em seu primeiro movimento, Mark aciona a Reação de Alerta da Diabrete, pois está saindo de um Espaço Perto dela. O Demônio Arremessador não é ativado porque há uma porta fechada que o isola. O fato de Mark entrar em um Espaço Perto da Harpia não aciona a Reação de Alerta.*

Não existe "turno dos Monstros" no jogo. As criaturas que infestam os círculos do Inferno são agentes passivos nos cenários. Eles não estão caçando os Heróis ativamente, mas farão qualquer coisa para deter seu avanço e se vingar se forem atacados. Os Monstros só são ativados como reação às ações dos Heróis. Sua ativação é controlada sempre pelo jogador que está sentado à direita do jogador ativo.

REAÇÃO DE ALERTA

Cada Monstro do jogo protege todos os Espaços que estão Perto dele (ver explicação sobre Espaços Pertos na página 13) e atacará qualquer Herói Perto que baixar a guarda tentando sair desses Espaços ou atacar outro alvo.

Considera-se que um Herói Perto de um Monstro está se defendendo desse Monstro até o momento que ele decide se mover ou atacar.

2 - Em seu segundo movimento, a Reação de Alerta da Diabrete não é acionada, mas a da Harpia é.



3 - No terceiro movimento, Mark aciona a Reação de Alerta da Harpia e do Gordemônio. Mark sofre 2 ataques simultâneos.



Se sair desse último Espaço, Mark acionará a Reação de Alerta da Harpia mais uma vez.

Nota: Alguns efeitos especiais podem fazer com que uma miniatura seja colocada em um Espaço específico. Isto não é considerado um Movimento, portanto não aciona Reações de Alerta.

Acionada por um Ataque

Quando um Herói faz um ataque que não tem como alvo nenhum Monstro Perto dele, ele aciona a Reação de Alerta de todos os Monstros Perto. Quando um Herói ataca um Herói Inimigo onde quer que seja ou um Monstro a distância, se houver algum Monstro Perto do Herói, esse Monstro aproveitará a oportunidade e o atacará.

Neste caso, depois que o ataque do Herói tiver terminado, qualquer Monstro Perto do Herói ativo fará um ataque contra ele (os Monstros não se movem). Se o ataque do Herói tiver como alvo um Monstro Perto dele (seja de maneira direta ou devido a um efeito especial), o Herói se protegerá de todos os Monstros Perto e nenhuma Reação de Alerta será acionada por esse ataque.



Exemplo 1: Kisha faz um Ataque A Distância contra o Demônio Arremessador. Como o Monstro não está Perto, o ataque aciona a Reação de Alerta da Diabrete e da Harpia, que atacam Kisha assim que seu ataque é resolvido.



Exemplo 2: Mark ataca Jaimie e a Harpia com a habilidade Atravessar. Como este ataque também tem como alvo um Monstro que está Perto, nenhuma Reação de Alerta é acionada.

■ REAÇÃO DE VINGANÇA

Atacar Monstros é sempre arriscado, pois eles irão revidar. Atacar um Monstro ativa a Reação de Vingança do Monstro. Sempre que um Herói ataca um Monstro (e mesmo que esse ataque falhe completamente), o Monstro é ativado e pode imediatamente tentar revidar contra seu atacante. A diferença entre a Reação de Vingança a e Reação de Alerta é que na Reação de Vingança o Monstro ativado pode fazer seu Movimento antes de atacar. O jogador à direita do jogador ativo controla o Monstro ativado e decide a melhor maneira de usá-lo.

Quando o ataque do Herói estiver terminado, o Monstro poderá se mover até a quantidade máxima de espaços indicada no valor de Movimento de sua carta, e em seguida tentar atacar o Herói que o atacou. O Monstro *não poderá* se mover depois de atacar. Um Monstro que se desloca pode abrir portas e usar portais ou mover-se na direção que quiser, seguindo as mesmas regras de Movimento e restrições dos Heróis (Monstros não podem revelar cartas Infernais). O jogador que controla o Monstro não é obrigado a movê-lo nem a atacar caso não queira fazer isso, mas qualquer ataque que o Monstro fizer deverá necessariamente ter como alvo principal o Herói ativo (ver exemplo na página 23).

Se o ataque de um Herói tem como alvo mais de um Monstro de uma vez, apenas um dos Monstros alvejados é ativado, e a escolha desse Monstro é feita pelo jogador à direita do jogador ativo.

■ ATAQUE DOS MONSTROS

As regras de ataque dos Monstros são semelhantes às regras de ataque dos Heróis. Como todas as informações sobre o ataque do Monstro estão em sua própria carta, ele não tem que exaurir nenhuma carta para fazer um ataque e sempre está pronto para atacar quando é ativado. Alguns Monstros fazem ataques Próximos e outros fazem ataques A Distância. Os ataques A Distância estão sujeitos às mesmas regras de proximidade e Linha de Visão usadas em ataques de Heróis, assim como as possíveis Habilidades do Monstro. O ataque de um Monstro sempre é feito pelo jogador que está à direita do jogador ativo.

ANATOMIA DE UMA CARTA DE MONSTRO

A. Nome - O nome do Monstro.

B. Categoria do Monstro - Indica o tipo de Monstro.

C. Pontos de Vida - O número de Ferimentos que o Monstro precisa sofrer para morrer.

D. Extermínio - O número de Ferimentos que um único ataque deve causar para eliminar o Monstro instantaneamente.

E. Recompensa - O número de Moedas que a Guilda recebe imediatamente após matar o Monstro.



F. Tipo de Ataque - Indica se o Monstro faz ataques Próximos ou A Distância.

G. Dados de Ataque - O número de dados que o Monstro rola para atacar.

H. Nome do Ataque - O nome do ataque do Monstro.

I. Movimento - O número de pontos de Movimento que o Monstro tem disponíveis quando faz a Reação de Vingança.

J. Nível - Deve ser o mesmo que o número do cenário que está sendo jogado na campanha (1º cenário - Nível 1; 3º cenário - Nível 2-3; etc.).

K. Defesa - Indica o número de dados de Defesa que o Monstro pode rolar para impedir que um ataque cause Ferimentos. A maioria dos Monstros não tem valor de Defesa.

L. Habilidade - Os Monstros possuem uma Habilidade especial que está sempre ativa. Funciona de maneira semelhante à Habilidade Natural do Herói ou às Habilidades de uma carta de Melhoria.

EXTERMÍNIO

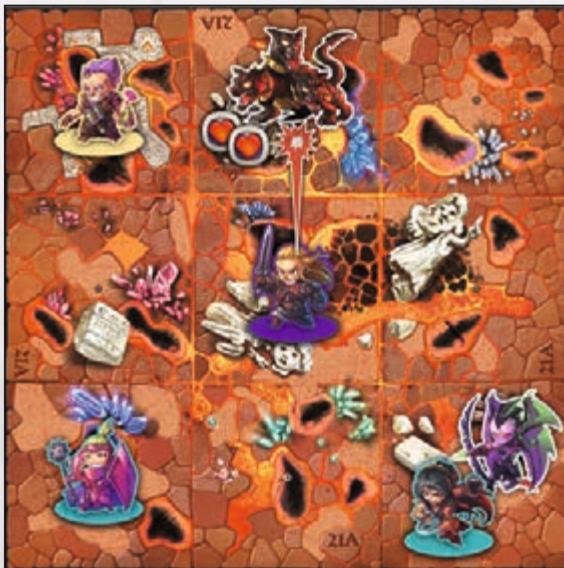
Mesmo quando o ataque de um Herói causa Ferimentos suficientes para matar um Monstro, esse Monstro ainda faz a Reação de Vingança contra o atacante *antes* de morrer e ser removido do tabuleiro. No entanto, se o ataque do Herói é poderoso o suficiente para causar um número de Ferimentos igual ou superior ao valor de Extermínio do Monstro, o Monstro morre imediatamente e é removido do tabuleiro sem poder

acionar sua Reação de Vingança. Observe que não importa o número de Ferimentos que o Monstro já tem. Para aplicar a regra de Extermínio, um único ataque deve atingir o valor de Extermínio do Monstro.

CATEGORIA DE MONSTROS

Os Monstros são classificados em quatro categorias: Lacaio Menor, Lacaio Maior, Vilão Menor e Vilão Maior. Não existem regras especiais para os Monstros do tipo Lacaio: eles são a escória da horda de Monstros. Os Vilões são os Monstros mais difíceis de matar (sejam eles Menores ou Maiores). Por isso, todos que contribuem para sua derrota merecem algum tipo de recompensa. Todo Herói que consegue causar um Ferimento em um Vilão coloca um de seus marcadores de Guilda sobre a carta do Vilão. Quando esse Vilão morre, *todas* as Guildas que têm algum marcador de Guilda sobre a carta desse Vilão ganham a recompensa em Moedas indicada na carta desse Monstro. O mérito pela morte do Vilão continua pertencendo ao Herói que causou o último Ferimento. Assim, apenas a sua Guilda poderá ganhar a Missão que esteja associada ao Vilão. Os Monstros do tipo Vilão também não vão para o tabuleiro de Entrada de Monstro quando morrem: suas miniaturas são devolvidas para a caixa do jogo.

Exemplo: Mark, um Herói da Guilda Roxa, ataca um Cérbero. Ele já tem 2 Ferimentos causados num outro momento pela Guilda Azul Claro e está a 1 Ferimento de morrer!



O ataque de Mark causa 3 Acertos! O jogador à direita do jogador da Guilda Roxa controla o Cérbero (neste caso, ele é o jogador da Guilda Amarela) e faria a rolagem de Defesa do Monstro, mas como o Cérbero não tem Defesa, ele sofre mais 3 Ferimentos!

Cérbero agora tem um total de 5 Ferimentos, que são mais do que suficientes para matá-lo. No entanto, os 3 Ferimentos



causados pelo ataque estão muito longe do valor de Extermínio 5 do Cérbero, então ele conseguirá fazer sua Reação de Vingança antes de sucumbir aos Ferimentos e deixar o tabuleiro.

O Cérbero poderia atacar Mark de volta sem precisar se mover, mas o jogador da Guilda Amarela que o controla vê que a habilidade de Cérbero permite que ele faça 2 ataques separados. Já que não tem a intenção de matar Mark, e o único alvo disponível seria Izzy, que pertence à sua própria Guilda, o jogador da Guilda Amarela decide fazer algo melhor com Cérbero. Ele usa os 2 Pontos de Movimento do Monstro para cruzar o Espaço ocupado por Mark.



E agora ele ativa o poderoso ataque triplo "Destroçar" do Cérbero. O alvo do primeiro ataque deve ser Mark, pois foi esse Herói quem atacou o Cérbero. Porém, o jogador da Guilda Amarela pode usar os dois outros ataques do Cérbero contra os Heróis da Guilda Azul Claro: Jaimie e Diana (a Harpia não é um Herói, por isso não é atingida pelo ataque).



Não se trata de um único ataque com alvos múltiplos (em que apenas uma rolagem seria feita), mas são 3 ataques separados, portanto o jogador da Guilda Amarela rola 2 dados de Ataque do Cérbero três vezes. Seu primeiro alvo é Mark, que rola sua Defesa contra o Cérbero. Em seguida é a vez de Jaimie, que não consegue um bom resultado de Defesa e acaba morrendo. Por fim, ele ataca Diana, que rola sua Defesa contra o terceiro ataque. Em seguida, o Cérbero morre e sua miniatura é movida para o Tabuleiro de Entrada de Monstro. Por ser um Lacaio, somente a Guilda Roxa recebe 2 moedas como recompensa.

ENTRADA DE MONSTROS

A não ser que esteja indicado o contrário no cenário, quando um Monstro do tipo Lacaio morre, ele é removido do tabuleiro e colocado no primeiro espaço livre do Tabuleiro de Entrada de Monstro. Quando houver 5 miniaturas no Tabuleiro de Entrada de Monstro, ou não houver mais nenhum Monstro no tabuleiro, o jogador ativo deverá fazer uma Entrada de Monstro assim que terminar seu turno. Começando com a miniatura que ocupa o primeiro espaço do Tabuleiro de Entrada de Monstro, o jogador ativo rola 2 dados de ataque para determinar onde o Monstro aparecerá. Compare o resultado dos dados com os símbolos dos marcadores de Entrada de Monstro no tabuleiro e encontre o marcador que tem o mesmo par de símbolos dos dados. A rolagem para determinar a Entrada de Monstro não está sujeita às mecânicas normais de rolagem de dados, tais como Rerrolagens e dados adicionais.

- ◆ Se não há marcador de Entrada de Monstro no tabuleiro que coincide com os símbolos da rolagem, a miniatura é devolvida para a caixa do jogo.
- ◆ Se o Espaço que contém o marcador de Entrada de Monstro que coincide com os símbolos da rolagem está ocupado, a miniatura é devolvida para a caixa do jogo.
- ◆ Se o Espaço que contém o marcador de Entrada de Monstro que coincide com os símbolos da rolagem está livre, a miniatura é colocada nesse Espaço.

Repita este procedimento com todas as miniaturas do Tabuleiro de Entrada de Monstro, seguindo a ordem dos espaços, para que cada miniatura seja colocada de volta no tabuleiro ou removida completamente da partida. Quando o Tabuleiro de Entrada de Monstro estiver vazio, o próximo jogador poderá começar seu turno.

Nota: Se mais de um Monstro morre no mesmo turno e não há espaços disponíveis no Tabuleiro de Entrada de Monstro, todos os Monstros excedentes são imediatamente devolvidos para a caixa do jogo.



Os Anjos que outrora protegiam secretamente a cidade de Arcadia de ser dominada pelas forças infernais foram sequestrados pelo Lorde Nefasto. E, se forem corrompidos, Arcadia estará condenada à destruição por toda a eternidade! Ao longo da campanha, os Heróis terão várias oportunidades de resgatar alguns desses guardiões. Os Anjos que você libertar irão se unir à sua Guilda como aliados poderosos, mas aqueles que você deixar nas mãos do Lorde Nefasto se transformarão em vilões tenebrosos que certamente cruzarão seu caminho em algum momento!

SALVAR ANJOS

Dois cenários no Segundo Círculo Leste, dois cenários no Segundo Círculo Oeste e um cenário no Terceiro Círculo contém Missões de resgatar um Anjo específico. Cada um dos cenários no Livro de Campanha explica o que os Heróis precisam fazer para salvar o Anjo. E quando consegue resgatá-lo, o jogador pode incluir o Anjo em sua Guilda. Esse Anjo poderá ser usado como um dos três Heróis da Guilda até o fim da campanha. Os Anjos são um pouco mais poderosos que os Heróis, e suas habilidades naturais geralmente beneficiam toda a Guilda!

Em cada um desses cenários, o jogador que triunfar na Missão "Salvar o Anjo" receberá a carta do Anjo que resgatou. É nessa hora que ele decide se irá substituir imediatamente um dos seus Heróis atuais pelo Anjo ou se apenas irá adicioná-lo à lista de Heróis para usá-lo em outro cenário.

ANJOS COMO HERÓIS



Se o jogador decide colocar o Anjo em jogo imediatamente, ele deve escolher e remover do tabuleiro um dos seus 3 Heróis e passar a base colorida para a miniatura do Anjo. A miniatura do Anjo permanece no mesmo Espaço onde estava, conforme indicado no cenário. A carta do Herói é removida da Ficha de Guilda e substituída pela carta do Anjo. O inventário do Herói escolhido passa a ser o inventário do Anjo, e seus marcadores de Exploração agora pertencem ao Anjo. O Anjo entra em jogo totalmente restaurado: quaisquer marcadores de Guilda, de Ferimento ou cartas de Maldição Mortal que esse Herói tinha são removidos assim que o Anjo entra em cena. A partir daí, o jogador joga com o Anjo como se estivesse jogando com um Herói.

Quando um jogador ganha um Anjo, ele o coloca na lista de Heróis da sua Guilda. Depois disso, no início de cada cenário, o jogador pode escolher três Heróis para jogar no cenário (inclusive o Anjo, se quiser). Os Heróis que não forem escolhidos não poderão entrar na partida no meio de um cenário, mas poderão ser usados em cenários futuros. Durante a campanha, o jogador pode adicionar vários Anjos na sua lista de Heróis, sempre optando por colocá-lo em jogo imediatamente após seu resgate ou deixar para jogar com ele em outro cenário.

Nota: Antes de começar um cenário, se um Herói assume o lugar de outro Herói que tinha uma Maldição Mortal, o novo Herói herda essa Maldição Mortal. O Herói removido de um cenário só poderá ser usado novamente no próximo cenário.

ANJOS COMO VILÕES

No Terceiro Círculo e no Confronto Final, os Anjos que os Heróis não conseguiram resgatar são corrompidos pelo Lorde Nefasto e unem-se a ele na batalha como Vilões Menores! Se os jogadores escolherem seguir pelo Segundo Círculo Leste, eles encontrarão os Anjos que deveriam ter sido salvos no Segundo Círculo Oeste. E caso sigam pelo Segundo Círculo Oeste, eles encontrarão os Anjos que estavam na rota Leste esperando ser resgatados. Cada um desses dois cenários mostra quais Anjos serão usados como Monstros, dependendo da rota que os jogadores escolherem, e quais Anjos eles não conseguiram salvar.



Quando um Anjo se torna um Monstro, ele age da mesma maneira que os demais Vilões. Eles têm cartas de Monstro para os diferentes níveis e atacam os Heróis normalmente por meio de Reações de Vingança e de Alerta. Os Anjos são inimigos poderosos, e parecem guardar ressentimento dos Heróis que fracassaram em salvá-los.





MISSÕES

Cada cenário apresenta um número de Missões que os Heróis devem cumprir para saírem vitoriosos. A descrição de cada cenário traz quais cartas de Missão serão usadas. Essas cartas estão divididas em duas classes: Missão contra Jogador (PvP - Player vs. Player) e Missão contra o Jogo (PvE - Player vs. Environment). Nas Missões contra Jogador, os jogadores têm que derrotar os Heróis das Guildas inimigas. As Missões contra o Jogo são feitos específicos relacionados ao cenário atual, como derrotar um Monstro específico ou fazer uma tarefa específica. Durante um cenário, logo que um jogador cumpre a tarefa descrita em uma das cartas de Missão, considera-se que ele completou aquela Missão. Coloque um marcador de Guilda pertencente a esse jogador sobre a carta de Missão para indicar que foi cumprida. Cada jogador pode cumprir cada Missão somente uma única vez por cenário. Mas a maioria das Missões podem ser completadas por diferentes jogadores ao longo do cenário.

PRIMEIRO BÔNUS

O primeiro jogador que coloca seu marcador de Guilda em uma das cartas de Missão ganha imediatamente um "Primeiro Bônus" na forma de uma moeda. Os jogadores que cumprirem essa Missão depois dele não receberão bônus algum. Cada carta de Missão oferece este bônus de maneira individual.

CARTAS DE RECOMPESA

Algumas Missões podem estar associadas a uma ou mais cartas de Recompensa como indicado no Livro de Campanha. Quando um jogador cumpre uma Missão, sua Guilda ganha imediatamente uma das cartas de Recompensa disponíveis. A carta é colocada imediatamente no inventário de *qualquer* Herói da Guilda e pode ser utilizada normalmente a partir desse momento (se necessário, o jogador pode descartar uma de suas cartas de Melhoria para dar espaço à nova carta de Recompensa). Se um jogador cumpre uma Missão, mas todas as cartas de Recompensa associadas a essa Missão já tiverem sido pegas, ele não recebe nenhuma carta.

VENCENDO O CENÁRIO

Em uma partida para 3 ou 4 jogadores, a primeira Guilda que cumprir 3 Missões (e pelo menos uma delas deve ser uma Missão contra o Jogo) será a vencedora do cenário. Quando um jogador cumpre sua terceira Missão, *sendo pelo menos* uma Missão contra o Jogo, o cenário acaba imediatamente e o jogador é declarado vencedor da partida. Se um jogador cumprir 3 Missões contra Jogador, ele terá que cumprir uma Missão contra o Jogo para vencer e terminar o cenário. Para vencer um cenário, o jogador pode cumprir duas Missões contra o Jogo e uma Missão contra Jogador ou cumprir duas Missões contra Jogador e uma Missão contra o Jogo.

Em uma partida para 2 jogadores, vence a Guilda que cumpre somente 2 Missões.

Nota: Um jogador não pode cumprir uma Missão contra Jogador matando um Herói da sua própria Guilda.

RECOMPENSAS EM MOEDA

Durante suas aventuras, os Heróis cumprem vários feitos que lhes rendem não apenas uma boa reputação como também riqueza e poder. Com as moedas que ganham para suas Guildas, eles podem comprar habilidades, armas e equipamentos novos que irão ajudá-los ao longo da campanha. A Guilda de um jogador pode ganhar moedas de vários modos:

- ◆ Toda vez que um Herói mata um Monstro, sua Guilda recebe o número de moedas indicado na carta desse Monstro.
 - ◆ Toda vez que um Herói mata um Herói Inimigo, sua Guilda recebe uma moeda.
 - ◆ Toda vez que um Monstro, ou outro elemento neutro do jogo, mata um Herói, todas as Guildas (menos a Guilda do Herói que foi morto) recebem uma moeda.
 - ◆ Toda vez que um Herói é o primeiro a cumprir qualquer Missão de um cenário, sua Guilda ganha uma moeda.
 - ◆ Ao final do cenário, cada Guilda recebe uma moeda por Missão que cumpriu.
 - ◆ Ao final do cenário, cada Guilda recebe o número de moedas indicado nos marcadores de Baú de Tesouro que os Heróis conseguiram durante a partida.
- Essas recompensas são cumulativas. Por exemplo: se você fosse o primeiro a matar um Herói da Guilda Serpente, você receberia imediatamente uma moeda por matar um Herói Inimigo e mais uma moeda por ser o primeiro a cumprir a Missão "Mate um Herói da Guilda Serpente", e ao final do cenário você ganharia outra moeda por ter completado essa Missão. Se você matasse mais Heróis da Guilda Serpente durante esse cenário, você só ganharia uma moeda adicional para cada uma das mortes, pois você já haveria completado a Missão.

FASE DE MELHORIAS

Quando um cenário termina, e antes de começar o próximo, acontece a Fase de Melhorias. Nesse momento de calma entre os dois períodos de ação, os Heróis podem se aperfeiçoar, conseguir equipamentos melhores, tratar de seus ferimentos e decidir qual caminho tomar.

MALDIÇÕES MORTAIS

Graças ao poder das Guildas, os Heróis são capazes de voltar à vida com uma facilidade relativa depois de serem mortos durante suas aventuras. Mas perder a vida não deve ser tratado com indiferença, pois a morte tem seu preço. Um Herói que morre

durante um cenário pode sofrer uma maldição debilitante. Quanto mais vezes ele morrer, maior será a chance de sofrer uma maldição mais grave. O Herói que acumula Condenação também está sujeito a sofrer o toque cruel da morte.

No início de cada Fase de Melhorias, os Heróis devolvem para o baralho as cartas de Maldição Mortal que receberam no cenário anterior. O baralho de Maldição Mortal é reembaralhado, e todos os Heróis que receberam um marcador de Morte ou marcadores de Condenação durante o cenário anterior recebem um número de cartas de Maldição Mortal igual ao número de marcadores de Morte que possuem e uma carta de Maldição Mortal para cada dois marcadores de Condenação que possam ter. Cada Herói deve ficar com a carta de Maldição Mortal de valor mais alto dentre todas as cartas de Maldição Mortal que recebeu, descartando as outras junto com os marcadores de Morte e os marcadores de Condenação.

Cada carta de Maldição Mortal apresenta um efeito diferente que aafigirá o Herói durante o próximo cenário. Algumas cartas de Maldição Mortal, como indicado na sua descrição, ficam junto da carta do Herói, mas outras devem ocupar um dos espaços no inventário do Herói. Neste caso, é possível manter uma carta de Melhoria debaixo da carta de Maldição Mortal, mas a carta de Melhoria não estará disponível até a maldição ser removida do inventário. A única forma de remover uma carta de Maldição Mortal durante o cenário seguinte é usando um marcador de Poção de Cura (ou substituindo o Herói que está amaldiçoado por um Anjo que acabou de ser resgatado).

Nota: As Maldições Mortais que o jogador recebe por meio de efeitos especiais durante um cenário são entregues normalmente, e o Herói fica somente com a carta de valor mais alto. Reembaralhe o monte só quando as cartas acabarem.

MELHORIAS

Durante suas aventuras em Inferno, os Heróis vão ficando cada vez mais poderosos, aprendem truques e poderes novos e conseguem armas e equipamentos melhores. Quanto melhor for o desempenho da Guilda no cenário, mais recursos ela terá para melhorar seus Heróis para o próximo cenário.

Durante um cenário, as Guildas ganham moedas pelos feitos que realizam, tais como matar inimigos e cumprir Missões. Essas moedas não são usadas nos cenários, mas serão bastante úteis na Fase de Melhorias. Embaralhe o baralho de cartas de Melhoria correspondente ao número do cenário que acabou de ser jogado (o baralho de Nível 1 depois do primeiro cenário, o baralho de Nível 2 depois do segundo cenário, etc.). Cada jogador recebe 6 cartas desse baralho, escolhe 2 cartas que quer manter, coloca essas 2 cartas à sua frente com as faces viradas para baixo e passa as 4 cartas restantes para o jogador à

sua esquerda. Ao receber essas 4 cartas, os jogadores escolhem mais 2 cartas e passam as 2 cartas restantes para o jogador à sua esquerda. Terminadas as escolhas, os jogadores pegam as 6 cartas selecionadas e escolhem quais querem comprar para seus Heróis usando, para isso, as moedas da sua Guilda. O preço das cartas está indicado na própria carta, e cada jogador pode comprar até 3 cartas durante cada Fase de Melhorias. As cartas de Melhoria restantes são devolvidas para a caixa do jogo, e as moedas gastos nas compras das cartas retornam para a pilha de moedas na área comum. Se um jogador não gastar todas as suas moedas nesta compra, ele poderá guardar somente uma moeda para gastar na próxima Fase de Melhorias. As moedas restantes são devolvidas para a pilha de moedas na área comum.

Os jogadores distribuem as novas cartas de Melhoria entre seus Heróis e podem reorganizar todas elas. Se a qualquer momento da partida uma Guilda tiver mais do que 12 cartas de Melhoria, seu jogador terá que descartar até ficar com apenas 12.

EM FRENTE!

Antes de começar o próximo cenário, remova todos os marcadores dos Heróis (Ferimento, Exploração, etc.). O vencedor do cenário anterior escolhe qual será o próximo cenário a ser jogado, obedecendo as regras de progressão de campanha (ver página 9).

MARCADORES DE EXPLORAÇÃO

Durante a preparação, vários marcadores de Exploração são colocados no tabuleiro. Seguindo as instruções do cenário, alguns desses marcadores podem ser colocados com a face para baixo e outros com a face para cima. A maioria desses marcadores representam coisas úteis que os Heróis podem encontrar explorando a cidade e também objetivos importantes que precisam cumprir para completar uma Missão!

Não é preciso gastar Ponto de Movimento nem fazer outra ação para pegar um marcador de Exploração sobre o tabuleiro. Você também não precisa terminar seu Movimento no marcador para pegá-lo. Sempre que um Herói ativo estiver no mesmo Espaço que um marcador de Exploração e não houver nenhum Inimigo nesse Espaço, o Herói deverá pegar o marcador automaticamente. O conteúdo do marcador é revelado, e esse marcador passa a ser do Herói que o pegou do tabuleiro (coloque o marcador sobre a carta do Herói). Cada marcador de Exploração tem um efeito diferente que só afeta o Herói que o possui:



Missão - São marcadores de Exploração especiais, e seu funcionamento é explicado em cada cenário.



Poção de Cura - O Herói ativo pode descartar este marcador quando quiser durante o seu turno para recuperar todos os seus Pontos de Vida, removendo do seu Herói todos os marcadores de Ferimento e cartas de Maldição Mortal que ele tem. A Poção de Cura não pode ser usada durante a resolução de um ataque.



Poção Revigorante - O Herói ativo pode descartar este marcador quando quiser durante o seu turno para restaurar todas as suas cartas, removendo todos os marcadores de Guilda das cartas que pertencem a esse Herói.



Poção de Turno Adicional - O Herói pode descartar este marcador no fim da sua ativação para imediatamente fazer outra ativação completa. Esse Herói é reativado normalmente.



Baú de Tesouro - Ao final de um cenário, cada marcador de Baú de Tesouro recompensa, com seu valor em Moedas, a Guilda que possui esse marcador.



Armadilha - O Herói que pega este marcador sofre imediatamente um Ferimento automático e descarta esse marcador em seguida.

A maioria dos marcadores de Exploração podem ser trocados livremente entre os Heróis de uma mesma Guilda sempre que essa Guilda Descansa. Por outro lado, os marcadores de Missão não podem ser trocados. Quando um Herói morre, ele deixa cair todos os seus marcadores de Exploração no Espaço que ocupava. Se ele foi morto por um Herói Inimigo, este Herói Inimigo pode pegar automaticamente um dos marcadores de Exploração do Herói morto (inclusive um marcador de Missão).

Todo marcador de Exploração pertencente a um Herói no fim de um cenário é devolvido para a área comum. Ninguém pode começar um cenário com marcadores de Exploração.



CARTAS INFERNALIS

Pedras Infernais são cargas poderosas de energia infernal. Elas são encontradas nos três Círculos do Inferno, e são altares impuros que canalizam a Condenação. Para a sorte dos Heróis, as Guildas de Arcadia aprenderam os segredos dos rituais para tirar proveito das Pedras Infernais. Os Heróis só precisam rabiscar as runas certas, entoar os cantos certos e torcer o nariz para o cheiro de enxofre para acionar os efeitos poderosos – seja para beneficiar a si próprios ou para punir os rivais que mexeram demais com a Condenação!



REVELAR CARTAS INFERNALIS

As Cartas Infernais são colocadas no tabuleiro na preparação do jogo e não bloqueiam Linhas de Visão ou Movimento. Durante a parte de Movimento da ativação de um Herói, ele pode gastar 1 Ponto de Movimento para revelar uma Carta Infernal que esteja em seu Espaço. O jogador pega a carta do tabuleiro, lê, segue as instruções contidas nela e a descarta. Diferente do marcador de Exploração, o Herói não tem a obrigação de revelar Cartas Infernais que estejam no seu Espaço. Uma Carta Infernal pode ser revelada mesmo que haja um Inimigo no mesmo Espaço do Herói ativo. E revelar uma Carta Infernal *não* ativa a Reação de Alerta de Monstros que estejam Perto.



EFEITOS DAS CARTAS INFERNALIS

Os efeitos descritos na Carta Infernal devem ser aplicados pelo jogador ativo imediatamente após a carta ser revelada (a menos que algo impeça a aplicação imediata desse efeito). As Cartas Infernais sempre beneficiam o jogador ativo ou prejudicam seus inimigos de alguma maneira.

ATIVAR MONSTROS

Algumas Cartas Infernais permitem que o jogador ative um Monstro no tabuleiro pertencente a uma Categoría Específica de Monstro. O jogador escolhe o Monstro que deseja ativar e faz seu Movimento e/ou Ataque na ordem que preferir, usando os valores normais do Monstro e escolhendo qualquer Herói para ser o alvo principal.

O Monstro que o jogador estiver controlando não conta como um Herói da Guilda desse jogador: ele não pode cumprir Missões, e se matar alguém, o mérito vai para o jogo, e não para o jogador ativo.

CARTAS DE MELHORIA

À medida que a campanha avança, as cartas de Melhoria adquiridas por cada Guilda serão o que irá diferenciá-la das demais. Usando e combinando diferentes cartas, cada Herói pode aperfeiçoar o uso de sua característica natural ou passar a desempenhar um papel diferente na partida.

Existem três tipos básicos de cartas de Melhoria:

Cartas de Ataque



Cartas de Ampliação



Cartas Permanentes



Combinando estas cartas, os jogadores podem criar estratégias e ataques poderosos e inesperados!

ANATOMIA DE UMA CARTA DE MELHORIA



A. Nome - O nome da carta.

B. Custo - O número de moedas necessário para se comprar a carta.

C. Tipo e Grupo - O tipo de carta e o grupo a qual pertence. Alguns efeitos só afetam certos tipos e grupos.

D. Dados de Ataque - Apenas as cartas de Ataque apresentam este número. Este é o número de dados de Ataque rolados ao atacar com esta carta. Também indica o tipo de ataque da carta (Próximo (X) ou A Distância (W)).

E. Efeito Especial - O Efeito Especial que a carta pode oferecer.

F. Código - Utilize este código identificador para poder registrar suas cartas na Folha de Campanha.

CARTAS DE ATAQUE

As cartas de Ataque permitem que um Herói faça um ataque contra um Inimigo. Um Herói que não tem cartas de Ataque em seu inventário normalmente não consegue fazer um ataque quando é ativado. Por outro lado, um Herói que tem várias cartas de Ataque só pode usar uma por ataque. Mas quando um Herói tem várias cartas de Ataque disponíveis, ele passa a ter mais opções e também a possibilidade de atacar por vários turnos antes que precise Descansar e restaurar suas cartas, pois quando utiliza uma carta de Ataque, ele deve exaustar essa carta (colocando um marcador de Guilda na carta).

Todas as cartas de Ataque permitem que o Herói faça um ataque Próximo ou A Distância conforme o ícone que se encontra junto do número de dados de Ataque. Algumas cartas de Ataque proporcionam um ataque simples, mas muitas outras cartas possuem um efeito especial que melhora o ataque. Esse efeito só é acionado quando a carta é utilizada e suas condições são cumpridas (exceto o Tridente Torpe - ver página 20).

CARTAS DE AMPLIAÇÃO

As cartas de Ampliação complementam as cartas de Ataque. Já que não podem ser usadas sozinhas, elas podem aumentar consideravelmente o poder de uma carta de Ataque que está sendo usada.

Quando um Herói declara seu ataque (antes de rolar os dados de Ataque), ele pode utilizar uma ou mais cartas de Ampliação que possui. Para isso, ele exausta a carta de Ataque e também exausta todas as cartas de Ampliação que quer usar em conjunto, colocando um marcador de Guilda sobre as cartas. Assim, os efeitos especiais das cartas de Ampliação somam-se ao ataque que vai ser feito. Observe que o texto de algumas cartas de Ampliação indicam que elas só funcionam com tipos específicos de cartas de Ataque. E assim como acontece com as cartas de Ataque, uma carta de Ampliação exaurida só pode ser usada novamente se for restaurada.

CARTAS PERMANENTES

As cartas Permanentes funcionam exatamente como as Habilidades Naturais dos Heróis: o Herói que tem uma carta Permanente ganha uma habilidade especial de efeito contínuo de acordo com as condições especificadas na carta. As cartas Permanentes nunca são exauridas. Suas Habilidades estão sempre disponíveis para o Herói que possui essas cartas. Se o Herói decide usar o efeito de uma carta Permanente em um ataque, ele deve declarar esse efeito antes de rolar os dados.

EFEITOS ESPECIAIS

As cartas de Melhoria oferecem diversos recursos novos ao Herói que as possui. Alguns exemplos são:

DEFESA ADICIONAL

As cartas com o ícone de Defesa Adicional proporcionam ao Herói que as possui o número indicado de dados de Defesa adicionais. Sempre que o Herói precisar fazer uma rolagem de Defesa, adicione aos dados de Defesa todos os dados de Defesa adicionais que as cartas permitem. A Defesa Adicional sempre é adicionada à Defesa do Herói, inclusive se a carta que contém a Defesa Adicional encontra-se exaurida.

PONTO DE VIDA ADICIONAL

As cartas com o ícone de Ponto de Vida Adicional permitem que o Herói que tem essas cartas aguente sofrer mais Ferimentos antes de morrer. Adicione aos Pontos de Vida básicos do Herói o número de Ponto de Vida Adicional que as cartas proporcionam. A carta pode estar exaurida ou não. Estes são seus Pontos de Vida totais: o número de Ferimentos que precisa sofrer para morrer.

■ CONJUNTO DE RERROLAGEM

 As cartas com este ícone de Rerrolagem permitem que o Herói que as possui rerrole o número indicado de dados depois de ter rolado seu conjunto de dados. O resultado desta rolagem nova substitui o resultado original. Todas as cartas de um Herói com ícones de Rerrolagem sempre adicionam seus dados para formar o Conjunto de Rerrolagem, estejam exaustadas ou não. Sempre que um Herói faz uma rolagem de dados (de Ataque ou Defesa), seu Conjunto de Rerrolagem fica disponível para ele usar na ordem que preferir.

Exemplo: Kisha tem uma Espada Enfeitada que lhe dá +1 Rerrolagem e um Anel Perverso que lhe dá +2 Rerrolagens. O total do seu Conjunto de Rerrolagem é 3. Usando seu Arco Curto, ela faz um Ataque A Distância contra uma Diabrete. Ela rola 2 dados de Ataque e obtém ✎ e ✎: duas falhas. Ela utiliza suas 2 Rerrolagens para rerrolar os dois dados e obtém ✎ e ✎: 2 Acertos. Ela rola o dado adicional proporcionado pelo CRÍTICO e obtém ✎: uma falha. Por fim, ela usa a última Rerrolagem do conjunto para rerrolar este dado e obtém ✎: outro Acerto, totalizando 3 Acertos.

A Diabrete revida contra Kisha com seu ataque Próximo e obtém ✎, ✎ e ✎: 2 Acertos. Kisha rola seus 4 dados de Defesa e obtém um ✎ e 3 □: 1 bloqueio. Ela usa suas Rerrolagens nos 3 dados com resultados em branco e consegue □, □ e ✎: outro bloqueio. Todos os Acertos do ataque foram bloqueados!

■ ATORDOAR

Alguns ataques são capazes de atordoar o alvo, deixando-o vulnerável para futuros ataques. Quando um Personagem fica atordoado, sua miniatura é colocada de lado no tabuleiro para indicar sua condição. Um Personagem atordoado não pode rolar dados de Defesa contra os ataques que sofre. Mas ele pode se deslocar e atacar normalmente. Quando um Herói atordoado Descansa, ele se recupera desse efeito e sua miniatura é colocada em pé para indicar que não está mais atordoado. Monstros não se recuperam do atordoamento, e permanecem atordoados até morrer.

■ FLANQUEAR

Alguns efeitos requerem um Personagem flanqueado. Um Personagem é considerado flanqueado quando houver pelo menos um Inimigo Perto dele (sem contar o herói que está usando o efeito).

■ EXAUSTAR UM HERÓI

Algumas cartas de Melhoria pedem que o jogador "exauste um Herói" para que possa usar o efeito especial que elas oferecem. Para exaustar um Herói que utiliza a carta, coloque um marcador de Guilda sobre a carta desse Herói. A carta do Herói agora está exaustada, e ele não poderá usar nenhum efeito especial em que ele tenha que "exaustar o Herói" até que sua carta de Herói seja restaurada. A carta de Herói é restaurada quando o jogador usa um de seus turnos para Descansar e remove todos os marcadores de Guilda que estão sobre as cartas de Guilda. Um Herói que tem sua carta de Herói exaustada não sofre nenhum tipo de penalidade. Ele pode ser ativado, mover-se e atacar normalmente. Ele só não pode acionar efeitos especiais que pedem para exaustar sua carta de Herói. Ele ainda pode usar sua Habilidade Natural (desde que isso não o faça exaustar sua carta de Herói).



■ SACRIFÍCIO

Algumas Habilidades requerem que o Herói ativo sofra um número de Ferimentos para que possa usá-las. O Herói deve sofrer o número de Ferimentos indicado antes de rolar qualquer dado para usar essa Habilidade. Mas um Herói não poderá usar uma Habilidade se os Ferimentos que sofrer levarem-no à morte. Se não tem Ponto de Vida suficiente, ele não pode acionar essa Habilidade. Da mesma forma, se um Herói está sendo mantido vivo graças ao Ponto de Vida adicional concedido por uma carta de Melhoria, ele não pode mover essa carta para outro Aliado e acabar matando esse Herói.





CAMPANHA

TÍTULOS

À medida que realizam seus feitos, os Heróis ganham fama, recursos e até aliados. Arcadia procura recordar-se dos feitos audaciosos dos aventureiros, e muitas vezes os Heróis podem encontrar uma ajuda inesperada pelo caminho, dependendo de seus atos passados.

Quando completadas, algumas Missões recompensam a Guilda que as cumpriu atribuindo-lhe um Título. Cada Título oferece uma vantagem de que a Guilda poderá se beneficiar ao jogar determinados cenários posteriores. Cada cenário – com exceção do “Pé no Traseiro” – traz uma Missão associada a um Título. Quando um Herói cumpre uma dessas Missões, sua Guilda recebe o Título que está associado à Missão e que deve ser anotado na Folha de Campanha. Esse Título não tem efeito algum no cenário em andamento, mas dará uma vantagem ao jogador se ele jogar um cenário que se beneficia desse Título. A descrição de cada cenário especifica quais das suas Missões estão associadas a um Título, qual vantagem ele oferece e quais cenários posteriores beneficiam-se desse Título. Além disso, a vantagem de cada Título está explicada na descrição dos cenários onde pode ser usada.

A FOLHA DE CAMPANHA

A Folha de Campanha é uma planilha frente e verso que os jogadores usam durante a campanha para registrar o desenvolvimento da partida e anotar informações importantes.



Um dos lados da Folha de Campanha serve para registrar a campanha em curso. Este lado traz o mapa de Arcadia à esquerda, com espaços em branco sobre cada um dos cenários para que os jogadores anotem a ordem em que foram jogados. À direita, há uma lista mais detalhada para que os jogadores registrem os resultados de cada cenário, indicando qual Guilda ganhou cada Conquista (quem conseguiu mais moedas, qual Herói morreu menos, etc.).

INVENTÁRIO DE ARCADIA QUEST							
Fred		Eric		James		Will	
Marc		Björn		Trandis		Jack-Jack	
S-01	I-01	S-01	S-02	S-03	S-04	S-05	S-01
I-10		I-07		I-04	I-06	I-09	
Natasha		Diana		D-03		Izzy	
S-05	S-04	S-05	S-04	S-01	I-01	S-03	S-02
I-06				D-05		I-02	
D-01		Cassius		Saybye		Jaimie	
S-02	S-03	S-03	I-04	S-02	S-05	S-04	I-05
Kisha				GUARDOU ☺?		GUARDOU ☺?	
				SIM	NÃO	SIM	NÃO
GUARDOU ☺?		GUARDOU ☺?		GUARDOU ☺?		GUARDOU ☺?	

O verso da Folha de Campanha serve para registrar informações importantes da Guilda, indicando quais Heróis os jogadores escolheram e quais cartas de Melhoria e Maldições Mortais eles têm.

Durante uma campanha, depois que um cenário termina (mas antes da Fase de Melhorias), os jogadores fazem anotações sobre a partida que acabaram de jogar. Se é o primeiro cenário, eles também fazem o registro das Guildas que criaram, indicando os três Heróis que escolheram para a campanha. O registro da partida começa com a anotação do cenário que acabou de ser jogado. Isso é feito no mapa do Inferno, na parte da frente da Folha de Campanha, onde os jogadores anotarão qual cenário acabaram de jogar, marcando-o com seu número de acordo com a ordem em que foi jogado na campanha (1 a 6). Em seguida, os jogadores irão procurar na lista detalhada à direita do mapa a linha correspondente ao cenário que acabaram de jogar. Nessa linha, os jogadores marcarão quais Conquistas foram cumpridas e quem as cumpriu. As Conquistas são:

Vencedor: Indica qual Guilda foi a primeira a completar as Missões necessárias para vencer o cenário.

Menos Mortes: Mostra a Guilda que acumulou a menor quantidade de marcadores de Morte entre seus Heróis (Condenação não conta).

Mais Moedas: Indica a Guilda que ganhou mais moedas durante o cenário (antes de gastá-las na Fase de Melhorias).

Ganhou Recompensa: Registra a Guilda que completou a Missão com uma carta de Recompensa ou um Anjo associada a essa Missão e que, consequentemente, ganhou a carta de Recompensa ou o Anjo.

Recebeu Título: Marca a Guilda que obteve um Título por completar a Missão associada a esse Título.

Se duas Guildas ou mais empatarem por causa de uma Conquista, considera-se que todas as Guildas empataadas conseguiram essa Conquista.

Depois que os jogadores fizerem a Fase de Melhorias do cenário que acabaram de jogar, o próximo passo será virar a Folha de Campanha e atualizar os Inventários das Guildas. Os jogadores anotarão as cartas que cada Guilda possui até este momento (usando, para isso, os códigos das cartas) e as cartas de Maldição Mortal que seus Heróis possam ter. Observe que os jogadores registrarão tanto as cartas recém compradas quanto todas as cartas que os Heróis de sua Guilda possuem depois da Fase de Melhorias. Se um jogador tiver guardado uma moeda para gastar na próxima Fase de Melhorias, ele deverá anotar essa informação na Folha de Campanha.



FIM DA CAMPANHA

Quando os jogadores tiverem jogado o sexto e último cenário da campanha, Arcadia finalmente estará livre do Inferno e a paz será restaurada! As pessoas da cidade ficarão deslumbradas com o restabelecimento da normalidade e encherão de aplausos e recompensas as Guildas que os salvaram. O desempenho de cada Guilda na chamada "Crise Infernal" será decisivo para determinar a posição da Guilda na nova estrutura de liderança da cidade:

Para cada Conquista na Folha de Campanha, uma Guilda ganhará uma Medalha específica. Some todas as Conquistas da campanha e veja qual Guilda conseguiu mais vezes cada tipo de Conquista. Essa Guilda receberá a Medalha associada a esse tipo de Conquista. Se duas Guildas ou mais empatarem por terem conseguido a mesma Conquista, todas as Guildas empatadas em relação a essa Conquista ganharão a Medalha associada. O número de Medalhas que cada Guilda ganhou determina o prestígio que essa Guilda recebe com a retomada da cidade.

A GUILDA SALVADORA DE ARCADIA

A Guilda que desferir o golpe fatal no Lorde Nefasto entrará para a história como a Salvadora de Arcadia! Os Heróis dessa Guilda desfilarão pelas ruas, receberão convites para brindar e jantar com poderosos comerciantes e receberão inúmeros presentes. Viverão como reis na cidade... pelo menos por um tempo.

■ O PODER POR TRÁS DO TRONO

Embora o povo terá olhos somente para a Guilda Salvador, o verdadeiro poder de Arcadia reside no sombrio Conselho das Guildas, que é quem estabelece suas políticas (e distribui sua riqueza). O conselho esteve observando as ações dos Heróis bem de perto durante a Crise Infernal, e por coincidência há uma vaga no conselho. A Guilda que coletou mais Medalhas durante a campanha ganha um lugar no Conselho das Guildas e passa a ser o verdadeiro poder por trás do trono.

■ ÁRCADE SUPREMA

Não se pode negar que sempre existe uma pequena chance de uma única Guilda dominar seus rivais com tamanho poder durante a campanha que não só conseguirá o maior número de Medalhas como também desferirá o golpe fatal no temível Lorde Nefasto. Se isso acontecer, essa Guilda será conhecida por todo o universo como a Árcade Suprema, destinada a trazer uma nova e próspera era para a cidade!

OPCIONAL: MODO EPISÓDICO

Arcadia Quest: Inferno foi criado para ser um jogo de campanha, com cenários para serem jogados desde o início no Primeiro Círculo até chegar ao Confronto Final nas profundezas do Inferno, sabendo que suas ações em um cenário trarão consequências para o cenário seguinte e vendo seu grupo de Heróis ficar cada vez mais forte. Mas um grupo de jogadores pode simplesmente querer uma experiência de jogo mais rápida apenas reunindo alguns Heróis para jogar um cenário sem se preocupar com suas consequências. Para isso, eles podem jogar o Modo Episódico.

No Modo Episódico, os jogadores criam suas Guildas rapidamente, com Heróis e cartas de Melhoria do nível à sua escolha, e jogam qualquer cenário do Livro de Campanha (ou um cenário que eles mesmos tenham criado). Para jogar no Modo Episódico, siga as seguintes etapas:



1. Crie sua Guilda. Siga as regras da página 7. Cada jogador escolhe uma cor de Guilda e 3 Heróis para compor essa Guilda. O equipamento inicial é distribuído normalmente.

2. Escolha um Nível. Os jogadores escolhem juntos o nível de dificuldade da partida que querem jogar: 1 a 6. Quanto maior o nível, mais fortes serão os Monstros, mas os jogadores terão mais cartas de Melhoria à disposição.

3. Distribua as Cartas de Melhoria. Para cada nível de dificuldade acima do primeiro, os jogadores recebem cartas de Melhoria de todos os níveis anteriores. Assim, se estiverem jogando no nível 2, serão distribuídas apenas as cartas do baralho de Nível 1. Se estiverem jogando no nível 3, serão distribuídas as cartas dos baralhos de Nível 1 e 2. No nível 4, serão distribuídas as cartas dos baralhos de Nível 1, 2 e 3, e assim por diante. Começando com as cartas de Melhoria de Nível 1, cada jogador recebe 6 cartas aleatórias, escolhe 2 e descarta o restante. Os jogadores não compram essas cartas com moedas. Eles simplesmente escolhem quais querem manter para si. Esse processo é feito com todos os baralhos que estão sendo usados de acordo com o nível escolhido para a partida. Se, no fim dessa etapa, os jogadores tiverem mais do que 12 cartas de Melhoria, eles deverão descartar as cartas que tiverem a mais.

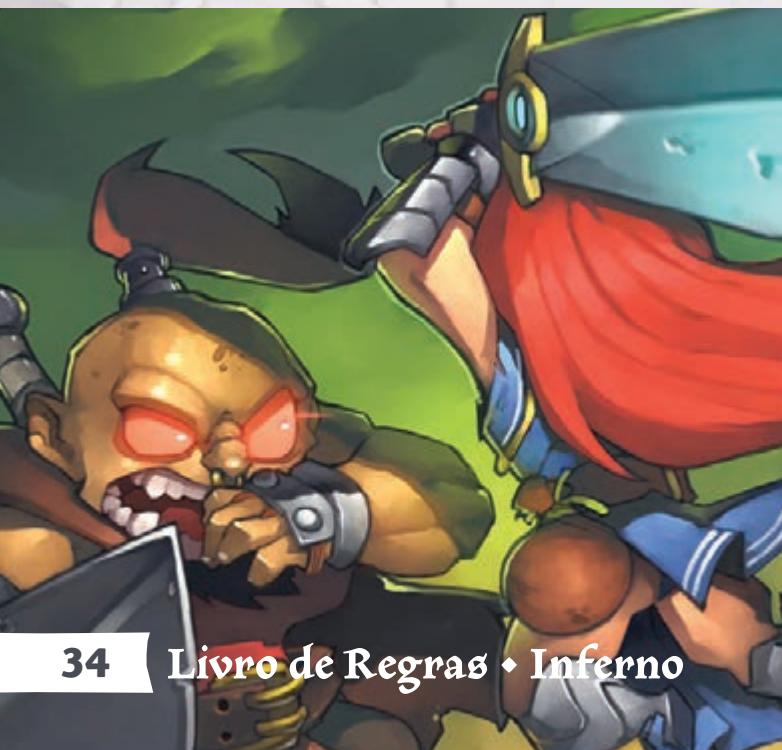
4. Jogue um Cenário. Todos os cenários do Livro de Campanha podem ser jogados no Modo Episódico. Certifique-se de usar as cartas de Monstro no nível escolhido pelo grupo. Ou talvez você queira criar seus próprios cenários, utilizando os tabuleiros e fazendo Missões personalizadas!

5. Determine o Vencedor. A maneira de se determinar a vitória no Modo Episódico é um pouco diferente da maneira do modo normal de jogo: vence o jogador cuja Guilda tem o maior número de moedas no fim da partida. Quando o cenário acaba, cada Guilda recebe normalmente moedas adicionais por Missões que completou e mais:

- ◆ Cada Guilda perde 1 moeda para cada marcador de Morte em sua Guilda (e ainda contando cada 2 marcadores de Condenação como 1 marcador de Morte).

- ◆ A Guilda que terminar o cenário por ter completado 3 Missões ganha 5 moedas adicionais.

Cada Guilda soma todas as suas moedas, e aquela que tiver o maior número de moedas será a vencedora.



HERÓIS

SYBBYL



"Se você me chamar de bruxa malvada de novo, juro que te transformo em sapo!"

Sybbyl teria vivido feliz em sua cabana na floresta se não fossem as provocações do povo da cidade. Tudo começou com as crianças jogando ovos podres em sua casa. Depois foram os adultos com seus insultos, culpando Sybbyl de lançar maldições neles sempre que ela tentava ir à vila comprar salamandras e cogumelos. Depois de conversar com uma consultora, Sybbyl uniu-se às Guildas para tentar salvar Arcadia. Após conjurar maçãs envenenadas, invocar macacos voadores e reanimar alguns cadáveres para derrotar Lorde Nefasto (já que nenhum demônio que ela invoca gosta dele), vamos ver quem vai dizer que Sybbyl não é um dos Heróis.

TRANDIR

*"Guarde-o em segredo, e a salvo.
Estou falando do meu jardim!"*

Trandir trabalhava como um mero faz-tudo na Universidade até ser atacado por um minotauro que invadiu o local. Ele se manteve firme, bateu seu cajado e gritou "Você Não Vai Pastar!". E claro, Trandir foi golpeado e caiu inconsciente. Meses depois, ele acordou dizendo que havia passado



por uma jornada espiritual. Abandonou suas velhas roupas cinzas de jardineiro e vestiu-se de branco, convicto de que havia aprendido todos os segredos da magia. Depois de ficar sete dias andando pelos arredores da universidade para cumprir sua Missão (algo como perseguir pessoas nas calçadas), os funcionários lhe disseram que ele não era um feiticeiro, mas sim o faxineiro. Para sua surpresa, ele bateu com o cajado no chão e clarões foram vistos no céu. O fato é que Trandir virou um ótimo feiticeiro, mas ele ainda protege a grama como ninguém.

CASSIUS



"Pode crer. Eu sou Cassius. Só a minha cabeça pequena precisa de proteção. O restante é puro músculo tonificado, que você pode admirar antes que eu acabe com você! Pode crer."

Todos os admiradores de gladiadores sabem que Cassius ficou forte assim de tanto fazer suas preces todas as noites e ingerir vitaminas. Seu sonho era se tornar o maior campeão de todos os tempos a pisar na Arena do Sol Brilhante. Ele adora

o som dos seus admiradores dizendo seu nome. Ele só sai da arena para levantar pesos, deixar os músculos maiores ainda ou pra ficar se admirando no espelho. Mas agora que Lorde Nefasto tomou a arena para si, Cassius não vê a hora de tomá-la de volta. Pode crer.

BJOR DE OROS



"Se você quer ser um grande homem como Bjor de Oros, viva em grande estilo!"

De todas as pessoas que habitam a ilha tropical de Oros, Bjor é o mais barulhento, o mais espalhafatoso e o mais aventureiro. Depois de devorar todo o suprimento de peixe que a vila guardava para o inverno, os anciões ordenaram que Bjor provasse seu valor nos mares e velejasse para longe da ilha. Desde esse dia, Bjor esteve em diversos lugares, mostrando pra todo mundo que ninguém come mais, bebe mais, luta mais, arrota mais e, acima de tudo, faz mais crochê do que ele. Mas Bjor ficou sabendo que o Lorde Nefasto tem o maior trono que já se viu e que o usa para controlar todos os que estão no Inferno.

IZZY

"Acho que posso fazer uma poção pra isso. E pra aquilo e aquele outro também. Claro, desde que você tenha um goblin para eu destilar."

No Distrito do Alquimista, Izzy já foi uma celebridade. De tão famoso que era pelas suas poções e habilidade natural



para formular quase tudo, ele podia fazer o que bem entendia. Não havia limites. Mas depois de usar elfos dançarinos indomáveis para destilar algumas poções, ele ficou chocado por ter sido banido de Arcadia. Visto que a cidade agora está em perigo, os alquimistas e as guildas mais importantes da cidade foram procurá-lo. Ninguém parece se importar com o que ele fizer enquanto a cidade estiver ameaçada... contanto que os monstros sejam seus ingredientes principais.

JAIMIE



"Quer saber onde está meu biquíni de cota de malha? Estou com um sim... embaixo da armadura de aço!"

Munida do sonho de se tornar uma grande guerreira, Jaimie foi até o Empório de Armaduras de Arcadia a fim de encontrar a proteção ideal. Ela ficou encantada com conjuntos de armadura de placas e grandes escudos, mas o comerciante disse que isso não era o que ela procurava e levou-a para a seção feminina. Jaimie enfureceu-se quando viu saias de couro, biquínis de cota de malha e uma ou outra placa de metal

para proteger áreas mais sensíveis. Sentindo-se indignada, Jaimie disse tudo o que queria para o dono. Ela se recusava a entrar em batalha usando quase nada! É muito tolo! Sem mencionar perigosos! E ridículo, ainda por cima! Jaimie vai mostrar pra todo mundo como esmagar seus inimigos. Inferno, prepare-se para conhecer a fúria de uma mulher com armadura dos pés à cabeça e um enorme escudo.

JACK JACK



*"Sabe do que o diabo morreu?
De diabetes! Bwahaha! Muahaha!
Tee hee hee! Whoo hoo hoo!"*

Saltando para dentro de uma batalha, uma piscina ou para dentro de um bolo, Jack-Jack é um agente do caos. Um dia apareceu do nada na Corte do Rei, vestido e maquiado de bobo da corte, rindo e contando piadas aterrorizantes e terríveis. Ninguém sabe por que Jack-Jack faz o que faz, mas muitos acham que ele é louco. Ele tem muita destreza manual para mágicas e parece se divertir ao trocar os equipamentos dos outros. Cada dia ele traz truques, piadas e risadas novas, que podem ser engraçadas ou tremendamente cruéis.

KISHA

"A sorte sempre me favorece."

Há heróis que são excepcionalmente habilidosos, outros incrivelmente sortudos e também existe a Kisha. Não há ninguém como ela no tiro com arco - Kisha, vendada, atirava flechas nas maças que



seu pai colocava na cabeça para levantar fundos para a reabilitação de Orcs. Sua destreza causa inveja em muitos outros heróis. Seus oponentes acham que o que ela tem não passa de pura sorte. Seja por sorte ou habilidade, proteger Arcadia é tudo o que importa para Kisha.

NATASHA



"Camaradas, não vou só matar esses demônios. Vou estar linda enquanto os mato."

O passado de Natasha é um verdadeiro mistério. Sua reputação é a de uma matadora implacável que foi treinada por um misterioso e estranho poder. Seja o que for que esteja escondendo, Natasha compensa com sua armadura (que faz questão de mostrar). Ela não é próxima de nenhum dos outros heróis, e alguns, como Jaimie, não gostam e nem confiam nela. Nada disso abala Natasha, que continua fria como o gelo, principalmente porque ela precisa se vestir com roupas mais quentes.

PHYX



"Ah, minhas espadas... Elas cortam, fatiam, me ajudam na hora de me vestir e até assoo meu nariz com elas... Não há nada que não possam fazer!"

Enquanto a maioria dos elfos passam o tempo dançando sob o sol, os revolucionários Elfos da Lua preferem fazer qualquer outra coisa a ficar saltitando por aí. Ninguém é tão habilidoso com a espada quanto Phyx, Elfo da Lua e Mestre Espadachim. Ele se dedica inteiramente às suas espadas, e as usa para tudo. Ele corta os alimentos com elas e depois as usa como talheres. É com a espada que ele faz a pintura de guerra do Elfo da Lua. Qualquer um consegue derrotar um monstro com uma espada, mas quantos conseguem trançar o cabelo com uma?

DIANA



"Alguns me chamam de heroína. Outros, de vilã. E há quem me chame de princesa gladiadora. Mas tendo ouro e precisando de alguém pra vencer em batalhas, é só me chamar."

Os fãs de Arena ainda se lembram do dia em que Diana conquistou sua liberdade: ela teve que derrotar dois trolls, um minotauro e um porco furioso em um único, ou talvez, múltiplo combate. Mas a vida fora da Arena era muito entediante. Ela amava lutar, arremessar seus chakras e liberar seu grito estridente em batalha, e por isso passou a vender seus serviços. Hoje, Diana é uma das melhores mercenárias de todo o reino. Alguns dizem por aí que até fizeram uma miniatura dela para um famoso jogo de tabuleiro. Todo esse sucesso também a deixou entediada. Graças aos céus que Arcadia foi pro Inferno! Agora sim um desafio à sua altura.

ANJOS

JUSTICAR



"Eu sei que é um tanto rude da minha parte te esmagar com uma espada grande e reluzente, mas você servirá de exemplo para os outros pecadores. Ninguém vai querer passar por isso. Pense nas almas que você irá salvar. Thwack!!"

MARK



"Sou Mark, capitão da Guardassolar. Vamos ter que passar pelos portões do inferno e lutar com milhões de demônios? Adoro um bom desafio!"

Quando Mark está em sua montaria na linha de frente do campo de batalha, seus companheiros sabem que a vitória é certa. Um guerreiro corajoso e uma inspiração para outros, parece que nenhum inimigo consegue resistir a Mark, capitão da Guardassolar. A maioria dos cidadãos de Arcadia têm certeza de que ele não teme nada, o que é quase verdade. Mark esconde um segredo: sua paixão por Kisha. Apesar dos seus grandes feitos, ele não consegue falar com ela. Então, ele escreveu uma carta. Quem sabe, um dia, ele junta coragem e a entrega. Quem sabe...

OLHOS ANGELICAS



"Quer que eu cante? Que tal se eu rugir?"

BENJAMIN



"Devemos obedecer às regras a qualquer custo! Lembre-se de que há um resumo delas na última página!"

LEAH



"Faça o que digo e ninguém sai ferido - ninguém do nosso lado, claro. Os outros vão se machucar pra valer."

O PEREGRINO



"..."

INIMIGOS

LORDE NEFASTO



"Eu malho todo dia, e todo dia é dia de treinar peito e braços! Claro."

Sobre o trono de crânios assenta-se o governante do Inferno. E como ele adoraria levantar um pouco. Mas jamais poderá fazer isso, porque aquele que se senta no Trono Infernal comanda o Submundo, e o próprio Lorde Nefasto não confia em seus lacaios. Mas agora que Arcadia foi tragada para o Inferno, talvez seus demônios tenham hora pra dormir. E quem sabe ele possa ficar de pé.

O JUIZ



"Seu mau comportamento está inscrito na sua alma! Não, sério, ali, parece uma carinha de demônio na sua cabeça."

GORDEMÔNIO



"Ei, parem com isso! Faz cócegas!!!"

DEMÔNIO ARREMESSADOR



"Ele se projeta pra trás, cauteloso... enquanto observa os jogadores no campo... opa o vento mudou! O arremesso - e um strike! O time enlouquece!"



CÉRBERO



"Humm, aquele herói parece delicioso - Quiet! Aquele de vermelho é - Esquilo!- CALA A BOCA, MAURY!"

DIABRETE



"Pobrezinho! Fez dodói? Deixa que eu cuido de você..."

HARPIA



"Uma flecha pra você! Outra pra VOCÊ! Uma flecha pra TODOS vocês!"

ÍNDICE

Acerto	18
Aliado	13
Anjos	24
Armadilha	28
Atacar	16
Ataque a Distância	16
Ataque Próximo	16
Ativação dos Heróis	14
Ativação dos Monstros	20
Atordoar	31
Baú de Tesouro	28
Carta de Herói	8
Carta de Monstro	22
Cartas de Ampliação	30
Cartas de Ataque	30
Cartas de Melhoria	29
Cartas Infernais	14, 29
Cartas de Missão	26
Cartas Permanentes	29, 30
Cartas de Recompensa	26
Categorias de Monstros	23
Condenação	19
Conjunto de Rerrolagem	31
Conteúdo	5
Crítico	18
Dados de Ataque	16
Dados de Defesa	16, 18, 30
Descansar	19
Efeitos Especiais	30
Empurrar	15
Entrada de Monstros	24
Equipamento Inicial	8
Espaço Livre	15
Espaço Ocupado	15
Espaços	13
Espaços Bloqueados	15
Estrutura da Campanha	9
Exaustar Cartas	16
Exaustar Heróis	31
Extermínio	22
Fase de Melhorias	27
Ferimentos	18
Ficha	8
Fim da Campanha	33
Flanquear	31
Folha de Campanha	32
Guardar	18
Habilidade Natural	8
Inimigo	13
Inventário	8
Lacaíos	23
Linha de Visão	16
Maldições Mortais	27
Marcadores de Entrada de Monstro	11, 24
Marcadores de Exploração	28
Marcadores de Missão	28

Marcadores de Morte	18, 27
Modo Episódico	34
Monstros	20
Morte	18
Movimento	14
Paredes	13
Personagem	13
Perto	13
Poções	28
Ponto de Vida	8, 22
Portas	10, 14
Portais	14
Preparação	7, 10
Preparação da Guilda	7
Primeiro Bônus	26
Reação de Alerta	20
Recompensas em Moeda	27
Recrutamento de Heróis	7
Reação de Vingança	22
Reorganizar Itens	19
Ressuscitar	19
Restaurar Cartas	19
Títulos	32
Turno do Jogador	14
Vencendo o Jogo	26
Vilões	23

CRÉDITOS

criadores

Eric M. Lang, Fred Perret, Guilherme Goulart e Thiago Aranha

produção

Thiago Aranha, Guilherme Goulart, Carolina Negrão, Sérgio Roma, Renato Sasdelli e Paulo Shinji

arte

Andrea Cofrancesco, Nicolas Fructus e Júlia Ferrari

design gráfico e layout

Mathieu Harlaut, Louise Combal e Thomas Klapper

escultura

Benjamim Maillet

texto

Eric Kelley e Harry Heckel

revisão das regras

William Niebling

edição

David Preti

playtesting

Viola Bafile, João Vitor Gonçalves, Gabriel Mendes de Almeida Antonini, Lucas Mendes de Almeida Antonini, Tiago Souza, Bruna da Silva Souza, Cá Miranda, Pedro Ivo Costa, Jaime Albornoz, Lucas Lima, Fel Barros, Carolina Negrão, William Matsuguma, Luís Francisco Baroni Coutinho, Sérgio Roma, Luiz Guilherme Alvarez, Eduardo Lima, Tassi Cambetas Rega, Djibril Renato Rega, Estela Camargo, Carlos César Carvalho, Felipe Vergili e Victor Cygnus

tradução

Michelle Goulart

revisão

Priscilla Freitas

diagramação br

Danilo Sardinha

galápagos jogos

Thiago Brito, Fernando Cabuto, Yuri Fang, David Preti e Renato Sasdelli

RESUMO DAS REGRAS

PREPARAÇÃO DA GUILDA

Escolha sua Guilda.

Escolha 3 Heróis (modo normal ou avançado).

Pegue as 5 cartas do Baralho Inicial.

TURNO DO JOGADOR

Ativar um Herói ou Descansar a Guilda.

Ativação dos Heróis (em qualquer ordem):

- ◆ Movimento (3 pontos de Movimento para mover 1 Espaço, abrir/fechar portas, usar portais ou revelar uma Carta Infernal).
- ◆ Ataque (exauste cartas de Ataque, role dados de Ataque contra a Defesa do alvo).

Descansar

- ◆ Restaure cartas (remova todos os marcadores de Guilda).
- ◆ Reorganize cartas e marcadores de Exploração (exceto cartas de Maldição Mortal e marcadores de Missão).
- ◆ Ressuscite Heróis mortos.

OUTRAS REGRAS

Marcadores de Exploração (um Herói ativo deverá pegar todos os marcadores de Exploração que estiverem em seu Espaço se não houver Inimigos nesse Espaço).

Condenação (pode receber após uma rolagem; permanece até o próximo cenário).

Perto (ataques Próximos e outros efeitos afetam apenas Personagens que estão Perto - eles devem estar no mesmo Espaço do Personagem ativo ou em um dos quatro Espaços que dividem uma borda com ele, desde que não esteja bloqueado por uma parede ou porta fechada).

Linha de Visão (ataques A Distância precisam ter LdV desobstruída para o alvo. Trace uma linha imaginária do centro do Espaço do Personagem ativo até o centro do Espaço do alvo. Haverá LdV se essa linha não atravessar uma parede, uma porta fechada ou um Espaço Bloqueado. Passar pela quina de um Espaço bloqueado é permitido).

Espaço Ocupado (um Espaço com 2 Personagens, sendo um deles um Aliado do Personagem Ativo. Ele pode se mover e atirar pelo Espaço, mas não pode terminar seu Movimento nele).

Espaço Bloqueado (um Espaço com 2 Inimigos do Personagem ativo. Ele não pode se mover ou atirar pelo Espaço).

ATIVAÇÃO DOS MONSTROS

(controlados pelo jogador à direita do jogador ativo).

Reação de Alerta (ataque qualquer Herói por Perto que sai de seu Espaço ou que faz um ataque que não tem como alvo um Monstro Perto).

Reação de Vingança (quando atacado, o Monstro pode se mover e atacar o Herói que o atacou).

Entrada de Monstros (quando o tabuleiro de Entrada de Monstro estiver cheio, role 2 dados de Ataque para cada Monstro nesse tabuleiro. Se o resultado dos dados coincidir com um marcador de Entrada de Monstro que está em um Espaço livre, coloque a miniatura do Monstro nesse Espaço. Caso contrário, devolva a miniatura para a caixa do jogo).

MISSÕES

Vence o cenário o jogador que cumprir 3 Missões, e pelo menos uma delas deve ser uma Missão Contra o Jogo.

Primeiro Bônus (quando uma Guilda completa uma Missão pela primeira vez, essa Guilda recebe uma moeda).

Recompensas (a Guilda que cumpre uma Missão associada à carta de Recompensa ou ao Anjo ganha imediatamente essa carta).

FASE DE MELHORIAS

Cartas de Maldição Mortal (remova maldições antigas, cada Herói recebe uma carta de Maldição Mortal por marcador de Morte e para cada 2 Condenações e fica com a carta de valor mais alto).

Cartas de Melhoria (cada jogador pega 6 cartas do baralho equivalente ao último cenário jogado, escolhe 2 e passa o restante das cartas para a esquerda duas vezes. Em seguida, pode comprar até 3 cartas).

O vencedor do último cenário escolhe o próximo cenário.

CAMPANHA

- ◆ **Primeiro Círculo: 1 Cenário**
- ◆ **Segundo Círculo Leste OU Oeste: 2 Cenários**
- ◆ **Terceiro Círculo: 2 Cenários**
- ◆ **Confronto Final**