

AGE OF DARKNESS

RULEBOOK



CRÔNICAS DE DRUNAGOR: ERA DAS TREVAS - V1.5

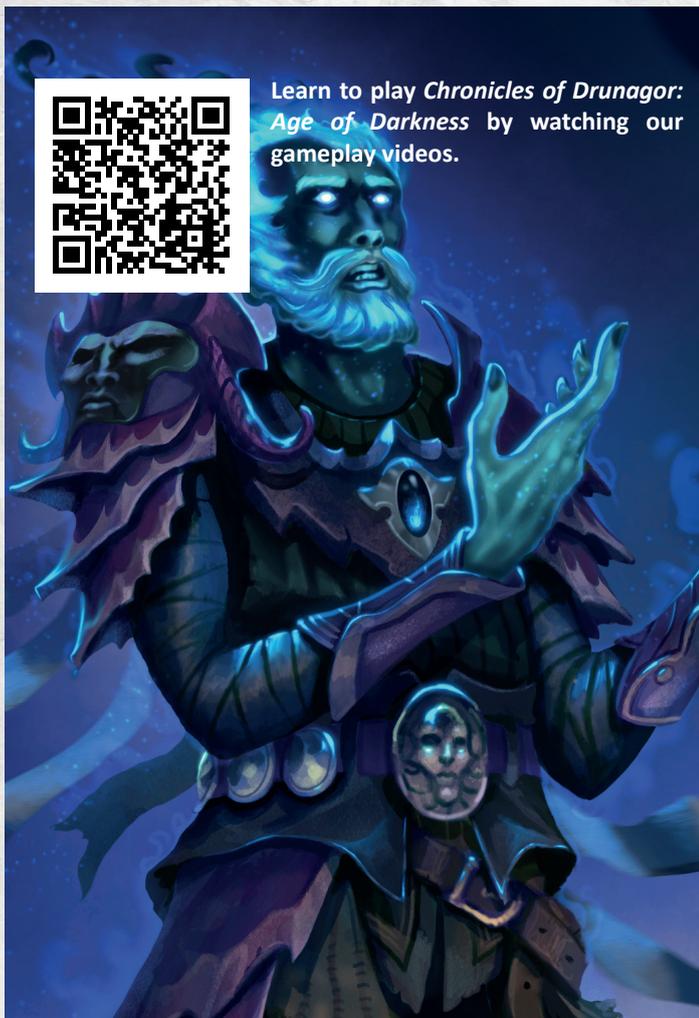
Crônicas de Drunagor: Era das Trevas é um jogo de tabuleiro cooperativo de um a cinco jogadores. Como uma equipe, os jogadores devem tentar vencer as forças do mal completando uma série de aventuras ambientadas no continente de Daren. Cada Aventura enviará os Heróis para uma masmorra 3D para lutar contra monstros, reivindicar tesouros lendários, ganhar experiência e enfrentar chefes poderosos. Durante sua jornada, você encontrará pontos de interação exclusivos, demonstrados por ilustrações incríveis, onde VOCÊ decide o caminho que a história tomará.

Inimigos de todos os tipos são controlados pelo próprio jogo em etapas fáceis de seguir. Seus Heróis lutarão contra eles usando Ataques Corpo a Corpo, à Distância ou até mesmo Mágicos. Eis que as Trevas estão chegando para atacar seus Heróis e dar força aos seus inimigos! As Trevas são um inimigo constante no jogo, seu comportamento é diferente de uma aventura para outra, mas são sempre uma ameaça.

Alcance o objetivo final do cenário para se tornar vitorioso em sua batalha contra o mal, ou sucumba ao poder das **Trevas** e veja o mundo arder em chamas!

Você está preparado para lutar contra as **Trevas** ou será corrompido?

** Esta é a versão 1.5 de Crônicas de Drunagor: Era das Trevas. Se você possui a versão anterior (1.0) do jogo, acesse nosso site www.wearecgs.com para saber como substituir seus componentes antigos.*



CRÉDITOS

Design Original do Jogo: Daniel Alves e Eurico Cunha

Direção de Design Gráfico: Daniel Alves

Equipe de Design Gráfico: Daniel Alves, Filipe Castro, Luigi Gomes, Mauro Carvalho, Victor Almeida Ferreira e Wallace Lucas

Direção de Desenvolvimento de Jogabilidade: Mauro Carvalho

Equipe de Desenvolvimento de Jogabilidade: Claudinei Mendonça, Daniel Alves, Eurico Cunha, Guilherme Ogando e Luigi Gomes

Ilustrações: Carlos Eduardo Justino, Eduardo Cavalcante, Girleyne Costa Ramalho, Isaias Ferreira, Marcelo Bastos, Paulo Scabeni, Rod Mendez, Samuel Vinícius Marcelino e Studio Bonnie & Clyde

Livro de Regras: Mauro Carvalho

Redação e Desenvolvimento Narrativo: Mauro Carvalho

Revisão e Tradução: Luigi Gomes, Bárbara Andrade

Revisão Textual: William Niebling

Esculturas 3D: Pedro Tavares

Cofundadores da CGS: Daniel Alves, Eurico Cunha, Márcio Assis, and Ricardo Bach Cater

www.wearecgs.com

Qualquer dúvida, elogio ou para tratar de qualquer outro assunto, envie um e-mail para: info@wearecgs.com.

© 2021 CGS - Creative Games Studio, todos os direitos reservados. Nenhuma parte deste produto pode ser reproduzida ou copiada sem permissão.

Este produto foi fabricado com todos os cuidados possíveis. No entanto, se um componente estiver ausente ou danificado, entre em contato com nosso Atendimento ao Cliente em: customerservice@wearecgs.com.

Sua intercorrência será resolvida em tempo hábil.

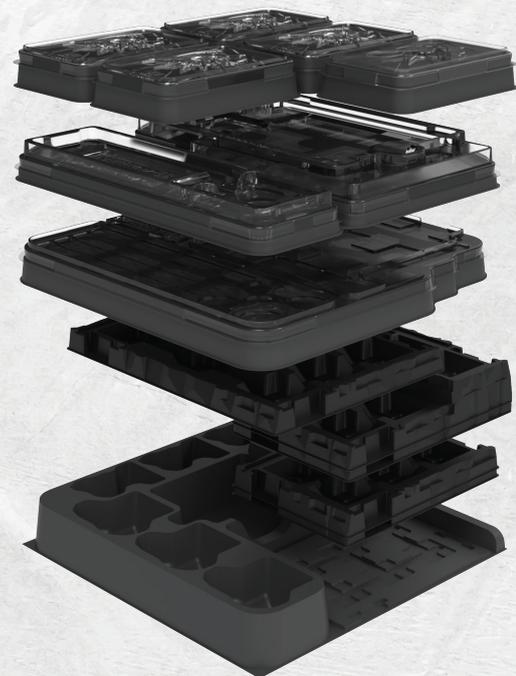


CREATIVE
Games Studio

CONTEÚDOS

Componentes do jogo.....	4	Equipamento.....	34
A Estrutura do Jogo.....	6	Adquirindo novos Equipamentos.....	34
Status, Auras e Resultados.....	6	Interagindo com Equipamentos (Cartas e Efeitos).....	35
Conhecendo seu Herói.....	7	Itens de Dupla Face.....	36
Sua Mochila.....	9	Monstros.....	38
Mascotes.....	9	Tamanhos de Monstros.....	38
Preparando uma Aventura.....	10	Turnos de Monstros.....	39
O Básico do Jogo.....	12	Condições e Habilidades Acionadas.....	39
A Trilha de Iniciativa.....	12	Preparação, Movimentação e Ataque.....	39
Turnos de Herói.....	13	O “X” da Questão.....	40
Restrições de Engajamento.....	13	Versões Padrão e Alternativa de Monstros.....	41
Vantagens e Desvantagens.....	14	Versões de Monstros de Comportamento Complexo..	41
Reações.....	14	Comandantes.....	42
Causando Dano aos Heróis.....	14	Calculando a Vida de um Comandante..	42
Companheiros.....	15	Cartas de Ataque de Comandante.....	42
Turnos de Monstros.....	16	Soberanos.....	43
Turno das Trevas (Carta Rúnica).....	16	Personalizando seus Comandantes e Soberanos.....	43
Invocando Monstros.....	16	Chefes.....	43
Interações.....	18	Trevas.....	44
Baús.....	18	Peças de Trevas.....	44
Desafios de Habilidade.....	19	As Trevas estão surgindo.....	44
Vencendo ou Perdendo a Aventura.....	19	Efeitos Gerais das Trevas.....	46
A Fase do Acampamento.....	19	Terreno.....	47
Cubos de Ação, Cubos de Status e Ações de Recolher.....	20	Terreno Tridimensional.....	46
Cubos de Status.....	20	Pontes.....	42
Ação de Recolher.....	20	O Acampamento.....	50
Condições, Efeitos Imediatos e Marcadores de Recursos.....	21	Armazenando Itens.....	51
Ações do Herói.....	22	Reiniciando a Aventura Sequencial.....	51
Movimento.....	22	Outros Modos de Jogo.....	52
Quadrados e Áreas.....	22	Aventuras Avulsas.....	51
Empurrar e Esmagar.....	23	Jogador contra Jogador.....	51
Movimento em diferentes níveis.....	23	Dicionário de Condições, Palavras-Chave e Termos.....	54
Habilidades.....	24	Marcadores Classificados por Tipo.....	59
Tipos de Habilidades e seus Alcances.....	25	Gráfico Rápido de Regras e Dicas.....	60
Definindo seu Alvo.....	26		
Habilidades Passivas.....	26		
Ataques com Armas.....	27		
Golpes Críticos e Dano Duplo.....	28		
Falhas Críticas.....	28		
Ataques Mágicos.....	29		
Ações Menores.....	29		
Trocar Itens.....	29		
Usando um Item Consumível.....	29		
Interagindo.....	30		
Abrindo uma Porta.....	30		
Saqueando um Baú.....	31		
Usando a Habilidade de Foco.....	31		
Habilidades de Classe.....	32		
Adquirindo Habilidades de Classe	32		
Multiclasse.....	32		
Funções de Equipe.....	33		
Iniciativa e Liderança.....	33		

Crônicas de Drunagor: Era das Trevas vem com Bandejas com design personalizado para melhor armazenar e organizar seu jogo e toda a sua experiência. Aqui está um diagrama mostrando como colocá-las de volta na caixa.



Componentes do Jogo



1 miniatura do Chefe - Rei Morto-Vivo



5 miniaturas de Heróis



4 miniaturas do Esqueleto Arqueiro



4 miniaturas de Vampiro Soturno



4 miniaturas do Oculistas Sombrios



4 miniaturas de Putrefatos



4 miniaturas de Carrascos



3 miniaturas do Cavaleiro das Sombras



3 miniaturas de Abominações

299 Marcadores





81 Cartas de Aventuras



20 Cartas de Baú



72 Cartas de Itens de Acampamento



13 Cartas de Equipamento Inicial



20 Cartas de Habilidade de Herói



20 Cartas de Habilidades de Classe



15 Cartas de Função de Equipe



42 Cartas de Monstro



10 Cartas de Ataque de Comandante



5 Cartas de Ataque do Rei Morto-Vivo



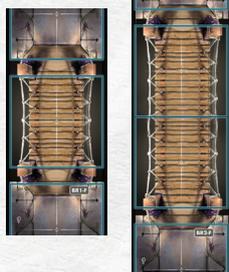
4 Cartas Rúnicas e Cartas de Cenário



7 Cartas de Iniciativa e de Mascotes



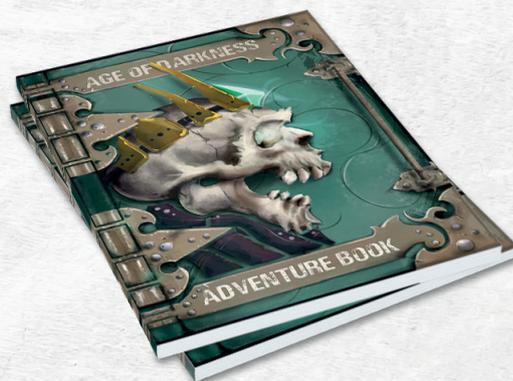
1 Bloco de Registro da Campanha



2 peças de Ponte



5 Fichas de Heróis



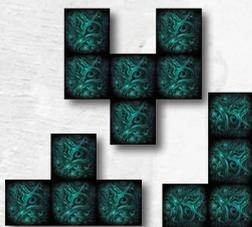
1 Livro de Aventuras e 1 Livro de Interações



16 Bases de encaixes de Monstros em cores



1 D20



36 peças grandes de Trevas + 24 peças pequenas de Trevas



48 Cartas de Porta dobráveis



226 Cubos:
30 amarelos, 30 azuis,
30 vermelhos, 30 verdes,
6 roxos, 66 brancos, 6 rosa
e 28 pretos



36 Marcadores Rúnicos:
7 cinza, 7 vermelhos, 7 verdes,
7 laranja, and 8 azuis



1 Bolsa de Marcadores Rúnicos



5 Bandejas de plástico



64 Blocos de Mapas (32 peças)



1 Quadro de Status de Monstro e Chefe e 1 Quadro de Status de Monstro e Acampamento



1 Trilha de Iniciativa

A Estrutura do Jogo

Crônicas de Drunagor: Era das Trevas deve ser jogado em uma série de Aventuras, chamada de “Campanha”, usando o mesmo grupo de aventureiros em todos os dezoito Capítulos.

Nota: *Você também pode desfrutar de Crônicas de Drunagor como um jogo único e independente chamado “Aventura Avulsa” ou como um jogo competitivo de “Jogador contra Jogador”. As instruções apresentadas nesta seção têm como pressuposto que você esteja jogando uma Campanha. Veja as seções dos outros modos de jogo para ver como a configuração e a jogabilidade mudam.*

Uma Campanha é uma história contada Capítulo por Capítulo, cada um sendo uma Aventura. Em cada um deles, os jogadores se revezam explorando o Cenário, interagindo com eventos e lutando contra Monstros ao longo do caminho, desvendando a trama principal da saga do Herói de Daren contra as forças sobrenaturais conhecidas como “Trevas”.

Ao explorar um cenário, se **apenas um** dos Heróis sucumbir às feridas ou à corrupção das Trevas, a Aventura termina em fracasso. Não há nenhuma desvantagem real em falhar, mas você terá que reiniciar a Aventura e tentar novamente desde o início.

Entre as Aventuras, os Heróis retornarão ao Acampamento para o que é chamado de “Fase de Acampamento”. Lá, eles curarão suas feridas, receberão suas recompensas por completarem a Aventura e se prepararão para o próximo desafio.

Uma Campanha é muito extensa para ser concluída em apenas uma ou algumas sessões. Como há muitas informações sobre os personagens que são atualizadas em seus registros à medida que eles progredem e completam suas Aventuras, seria muito difícil para os jogadores acompanhar tudo isso. Para ajudar nessa tarefa, cada jogador recebe um **Registro de Campanha**.



Uma Campanha é longa e desafiadora! Seu Herói desbloqueará muitas novas Habilidades, Habilidades de Classe e adquirirá muitos Equipamentos novos. As Bandejas especiais de Campanha foram feitas para que cada jogador armazene e salve todas as novidades que serão desbloqueadas durante sua Campanha.

Você pode armazenar sua miniatura de Herói, Cartas e Cubos e assim facilitar a configuração para a próxima vez que jogar.

O Registro da Campanha é uma planilha na qual você pode registrar toda a progressão de um personagem e o Status da Campanha, conforme as consequências das escolhas que seu grupo faz. Essas consequências são refletidas por meio de um “Status”, “Aura” ou “Resultado” que você é instruído a registrar em seu Registro de Campanha.

- O **Status** indica uma escolha que pode mudar algo a curto prazo. Os Status são apagados quando você visita o Acampamento e, portanto, eles têm influência somente durante a Aventura que você está jogando no momento. Um Status também pode ser um aumento temporário de moral ou uma bênção mágica que o personagem recebeu. Um Herói pode ter qualquer número de Status anotado em seu Registro de Campanha.

Nota: Algumas Aventuras podem pular a Fase de Acampamento. Quando for este o caso, os Status que você adquirir permanecem no próximo Capítulo. Eles são apagados somente durante a Fase de Acampamento, nem sempre após o término de uma Aventura.
- **Auras** são bênçãos que permanecem com o Herói até serem removidas, o que acontece quando ele recebe um Cubo de Trauma ou recebe uma nova Aura (que deve então substituir a antiga). Outros Efeitos Especiais do jogo podem remover uma Aura, mas esses casos são especiais e cada Efeito será autoexplicativo.
- Os **Resultados**, por outro lado, duram até o final da Campanha e suas consequências podem ser sentidas ao longo da história.

Ao manter o Registro de Campanha atualizado, seu grupo poderá facilmente pausar e reiniciar exatamente de onde parou em suas respectivas sessões de jogo, criando uma ideia de continuidade.

PLAYER NAME		HERO	
MELEE SKILL		STASHED ITEMS	
LEVEL 1		SEQUENTIAL ADVENTURE STATUS:	
LEVEL 2		CURSE CUBES	TRAUMA CUBES
RANGED SKILL		RUNES	RESOURCES
LEVEL 1		ADVENTURE NOTES:	
LEVEL 2		STATUS: (STATUSES ARE REMOVED DURING THE NEXT CAMP PHASE.)	
AGILITY SKILL		WEAPON	CLASS ABILITIES:
LEVEL 1		OFF HAND	CLASS TREE CLASS
LEVEL 2		ARMOR	1 2
WISDOM SKILL		TRINKET	CLASS TREE CLASS
LEVEL 1		BAG ITEM 1	1 2
LEVEL 2		BAG ITEM 2	CLASS TREE CLASS
DUNGEON ROLE			1 2
LEVEL 1		AURAS: (AURAS ARE REMOVED WHEN YOU RECEIVE A TRAUMA CUBE OR ANOTHER AURA.)	
LEVEL 2			

Registro da Campanha: onde você registrará as aventuras épicas do seu Herói!

Conhecendo seu Herói

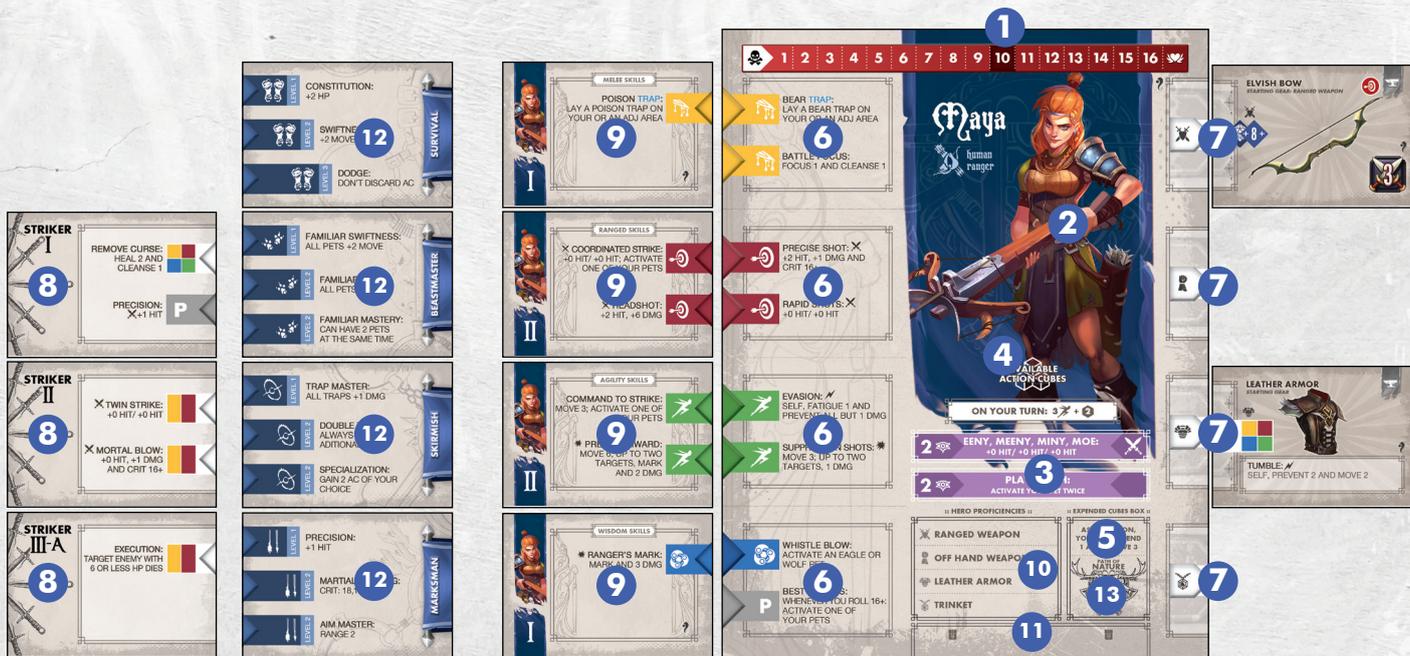
Sua Ficha do Herói

Cada Herói tem uma Ficha exclusiva, que mostra suas Habilidades e ajuda a acompanhar seu Status durante o jogo. Uma Ficha de Herói mostra as seguintes informações:

- 1. Linha da Vida:** Você acompanhará a Vida atual do seu Herói aqui. No início da Aventura, seu Herói tem o número de pontos de Vida mostrados no espaço vermelho escuro na Linha da Vida — coloque um Cubo rosa nesse espaço. À medida que seu Herói perde e recupera Vida, você moverá seu Cubo rosa ao longo dessa Linha.
- 2. Perfil do Herói:** Esta arte mostra seu Herói em toda a sua glória! Use-a para ajudá-lo a encontrar as Cartas e miniaturas correspondentes ao seu Herói.
- 3. Habilidades de Foco:** Essas são Habilidades Especiais que seu Herói pode usar descartando Marcadores de Foco em vez de usar Cubos de Ação, mas somente se ele tiver coletado Marcadores de Foco suficientes para pagar por elas (consulte a página 27).
- 4. Conjunto de Cubos de Ação disponível:** Os Cubos de Ação permitem que seu Herói realize até duas Ações de Cubo durante seu turno (consulte a página 17). Mantenha seus Cubos não utilizados aqui.
- 5. Cubos de Ação Despendidos:** Algumas ações exigem que você “Despenda” Cubos de Ação. Coloque seus Cubos de Ação gastos aqui. Eles podem ser recuperados normalmente.
- 6. Habilidades Iniciais:** Cada Herói começa a Campanha com oito Habilidades, divididas em quatro categorias: Corpo a

Corpo (amarelo), à Distância (vermelho), Agilidade (verde) e Sabedoria (azul). As cores da Habilidade combinam com as cores dos Cubos de Ação. Eles também iniciam o jogo com uma Habilidade Passiva (cinza) que está sempre ativa.

- 7. Equipamento:** Seu Herói adquirirá e usará Equipamentos durante a Campanha, incluindo duas cartas de Equipamento Inicial (veja a próxima página). A Ficha de Herói tem chaves para todos os Equipamentos que seu Herói pode usar ao mesmo tempo.
- 8. Função de Equipe:** Você pode personalizar as Habilidades do seu Herói escolhendo uma Função de Equipe, que fornecerá novas opções de Habilidade e determinará seu lugar na Trilha de Iniciativa.
- 9. Habilidades Adicionais do Herói:** Conforme seu Herói avança na Campanha, você poderá adquirir e desbloquear novas Habilidades (veja a próxima página). As Habilidades geralmente são Ações de Cubo Adicionais que seu Herói pode realizar.
- 10. Proficiências do Herói:** Cada peça do Equipamento tem um Tipo e um Subtipo. Suas Proficiências determinam qual Subtipo de cada Tipo de Equipamento seu Herói pode utilizar.
- 11. Sua Mochila:** É aqui que você pode armazenar seus Itens Consumíveis ou não utilizados.
- 12. Habilidades de Classe:** Quando seu Herói concluir algumas Aventuras, você poderá adquirir e desbloquear Habilidades de Classe exclusivas (consulte a página 9). As Habilidades de Classe geralmente são novos poderes e Habilidades que seu Herói pode desenvolver.
- 13. Caminho do Herói:** Cada Herói pertence a um determinado Caminho com base em seu histórico. Isso influenciará o resultado de alguns Desafios de Habilidades ao longo do jogo.



Se você quiser uma opção mais fácil (e muito mais legal), como uma maneira de organizar seus componentes, Bandejas de Herói personalizadas também estão disponíveis separadamente!

Cartas de Equipamento Inicial

Cada Herói começa o jogo com duas peças de Equipamento Inicial com base em suas Proficiências. Pegue uma Armadura Inicial e uma Arma Inicial apropriadas e coloque-as ao lado dos ícones correspondentes no lado direito da sua Ficha de Herói.

À medida que a Campanha avança, seu Herói adquirirá novos Equipamentos. Você pode ler tudo sobre Equipamentos e Proficiências na página 34.



Exemplos de Cartas de Equipamento Iniciais

Selecionando o Equipamento Inicial

Conforme seu Herói avança na história, ele encontrará novos Equipamentos e provavelmente descartará seu Equipamento Inicial para liberar espaço em seu inventário, mas isso não é problema. Sempre que quiser, durante a Fase de Acampamento, um Herói pode recuperar qualquer Equipamento Inicial que desejar, retirando as Cartas da Caixa do jogo.

Sua Carta de Iniciativa

Cada Herói tem uma Carta de Iniciativa correspondente, que é usada para marcar sua posição na ordem de Turno na Trilha de Iniciativa (consulte a página 12).

Sua Carta de Iniciativa também mostra os Cubos de Ação com os quais você começa. Cubos de Ação adicionais são recebidos sempre que o Herói adquire e desbloqueia uma nova Habilidade de Herói (não Habilidades de Classe ou Equipamentos).



Carta de Iniciativa Elros Lado FRONTAL



Carta de Iniciativa Elros Lado OPOSTO

Heróis Caídos

O verso de todas as Cartas de Iniciativa dos Heróis da Caixa Principal mostra uma versão corrompida de seu Herói, que pode ser necessária durante a Campanha. Quando for este o caso, a Aventura que você está jogando fornecerá as instruções para usar esta Carta. Até esse momento, certifique-se de usar o lado direito da sua Carta de Iniciativa.

Cartas de Habilidade de Heróis

Ao longo da Campanha, seu Herói pode adquirir e desbloquear Habilidades de Herói Adicionais, mostradas em suas Cartas de Habilidade. Nesta Caixa Principal, cada Herói tem acesso a 4 Cartas de Habilidade de Dupla Face.

Each side has a number that indicates their level. You can only learn a Level 2 Skill if you already have its respective Level 1 learned.

Um Herói não possui nenhuma dessas cartas quando inicia uma Campanha. Você as recebe enquanto avança nas Aventuras como recompensa.



Cartas de Habilidade de Elros com o lado de nível 1 voltado para cima.

Funções de Equipe

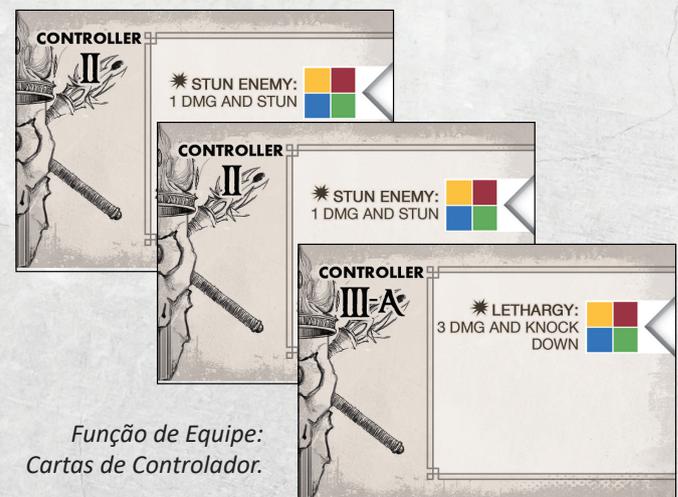
As Funções de Equipe são usadas para personalizar ainda mais seu Herói e, nesta Caixa Principal, há cinco delas para escolher:

Controlador, Defensor, Líder, Agressor e Suporte.

Essa escolha é importante para definir quando cada Herói atuará na Trilha de Iniciativa, bem como determinar quem é o **Líder do Grupo**, um papel em que o jogador toma algumas decisões de jogabilidade. Escolha sua Função de Equipe e pegue seu conjunto correspondente de Cartas.

Seu Herói começa sua carreira com acesso a quatro Habilidades de sua Função de Equipe escolhida, mostradas nas duas Cartas Iniciais de Função de Equipe (I e II). Coloque essas cartas na sua área de jogo.

Você pode deixar sua terceira (III) Carta de Função de Equipe de lado por enquanto: pode-se adquirir e desbloquear essas Habilidades posteriormente na Campanha, como qualquer outra Habilidade. Leia tudo sobre Funções de Equipe na página 33.



Função de Equipe: Cartas de Controlador.

Suas Cartas de Habilidade de Classe

Cada Herói tem um conjunto de Cartas de Habilidade de Classe. Você usará essas cartas para mostrar quais Habilidades de Classe seu Herói adquiriu.

Um Herói não começa com nenhuma Habilidade de Classe no início de uma Campanha, mas você também as adquirirá e desbloqueará à medida que avança nas Aventuras.

Leia tudo sobre Habilidades de Classe na página 32.



Cartas de Habilidade de Classe: Esta Caixa Principal vem com 5 Classes: Assassino, Clérigo, Patrulheiro, Mago e Guerreiro.

Sua Mochila

Cada Herói tem uma Mochila onde pode armazenar até dois Itens. Sua Mochila é onde você guarda Itens Consumíveis e Cartas de Equipamento não utilizadas.

Você pode acessar Itens em sua Mochila executando a Ação Menor Usar um Item Consumível ou a Ação Menor de Trocar Itens. De qualquer forma, para entender melhor como interagir com os Equipamentos, você pode encontrar tudo sobre eles na página 29.

No início de uma Campanha, sua Mochila está vazia. À medida que você ganha Itens e os armazena em sua Mochila, coloque-os perto da sua Ficha de Herói. Qualquer Equipamento (Consumível ou não) que você deixar em sua Mochila é levado com você para sua próxima Aventura.

Além disso, você pode armazenar Itens de Acampamento e Itens de Aventura (não são Cartas de Baú) que você encontrar durante suas Aventuras em um Estoque (consulte a página 51).



Mascotes

Alguns Heróis têm a Habilidade de convocar aliados para ajudá-los na luta contra as Trevas. Esses aliados são chamados de Mascotes.

Quando convocado, um Mascote chega em um quadrado desocupado escolhido pelo Herói que o convocou e adjacente a ele. Os Mascotes são representados por uma Carta própria que não é adicionada à Trilha de Iniciativa, mas é mantida na Ficha de Herói do convocador.

Mascotes têm apenas 1 PV e são afetados pelas Trevas ou por qualquer Terreno Perigoso da mesma forma que um Herói. No entanto, eles podem ter Marcadores de ESCUDO, Condições e receber efeitos PREVENIR como qualquer personagem. Quando um Mascote perde seu único PV, ele é dissipado. Um Mascote que foi dispensado pode ser convocado novamente usando uma Habilidade que o ativa.

Um Mascote age imediatamente após o Herói que o convocou e seu turno acontece especificamente nesta ordem: Ação de Movimento e Ataque. Um Mascote não pode atacar e depois se mover, da mesma forma que um Monstro.

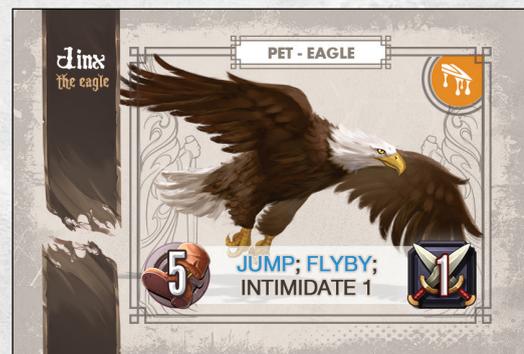
Sempre que um Efeito permite que um Herói ative um Mascote, ele pode escolher convocar um Mascote em vez de ativar. Além disso, os efeitos que ativam um Mascote vêm com instruções para ativar um Mascote específico ou apenas um comando geral. Sempre que o Efeito especificar qual Mascote deve ser ativado, você deve seguir suas instruções. Caso contrário, se o Efeito apenas instruir você a "Ativar um de seus Mascotes", isso significa que você pode ativar qualquer Mascote de sua escolha.

Cada Herói só pode ter um Mascote convocado por vez. Se por acaso ele invocar um segundo Mascote, o primeiro é imediatamente dispensado. Observe que alguns efeitos podem permitir que um Herói tenha mais de um Mascote convocado ao mesmo tempo..

Alguns Efeitos permitirão ativações extras para um Mascote (mesmo fora de seu turno). Sempre que for esse o caso, uma ativação para um Mascote significa: ser capaz de se mover e depois atacar ou simplesmente atacar, ou convocar um Mascote, normalmente.



Este é o Mascote Luma, o lobo, representado no tabuleiro pelo Marcador redondo com a ilustração correspondente.



Esta é a Mascote Jinx, a águia, representada no tabuleiro pelo Marcador redondo com a ilustração correspondente.

Preparando uma Aventura

Depois de adquirir os aspectos básicos do seu Herói, é hora de preparar uma Aventura! Sempre que você for iniciar uma sessão de jogo, siga estas etapas para começar:

1. Coloque o **Livro de Interações** em um local de fácil acesso
2. Embaralhe as cartas do **Baú** e crie um baralho virado para baixo perto da área de jogo. As Cartas de Baú representam tesouros (principalmente Itens Consumíveis) que os Heróis podem encontrar ao longo de sua jornada e guardar em suas mochilas para usar nos momentos de maior necessidade.
Importante: Os Itens Consumíveis que foram descartados durante a Aventura devem ser mantidos em uma pilha de descarte ao lado do baralho do Baú. Eles devem ser embaralhados de volta somente durante a preparação para sua próxima Aventura.
3. Coloque os **Marcadores de Condição**, as **Peças de Trevas** e os **Cubos de Ação** nas proximidades.
4. Coloque todos os **Marcadores Rúnicos** na **Bolsa de Runas**.
5. Coloque a **Trilha de Iniciativa** ao lado da área de jogo.
6. Coloque o **Quadro de Status do Monstro** na mesa. Coloque 6 Cubos brancos ao lado dele. Designe um jogador para acompanhar a Vida e as Condições dos Monstros no Quadro.
7. Abra o **Livro de Aventuras** na primeira página da Aventura que você está jogando e siga as etapas de configuração descritas lá. Cada Aventura tem um conjunto de Mecânicas Padrão (exibidas em sua primeira página) e um conjunto de Mecânicas Especiais para esse Cenário específico (exibido na próxima página).

8. Pegue as **Cartas de Monstro** e separe-as por cor e classificação em pequenos baralhos. Em algum momento da Aventura, uma configuração instruirá a escolher uma Carta de Monstro desses baralhos, colocá-la na Trilha de Iniciativa e, em seguida, encontrar sua miniatura e colocá-la no tabuleiro para lutar contra os Heróis. Cada Carta de Monstro mostra uma Runa colorida abaixo do Perfil. Coloque a carta **acima ou abaixo** da Runa correspondente na Trilha de Iniciativa, conforme as instruções de sua Carta.

A primeira Aventura, "Capítulo 1: Estrada do Rio Negro" tem (Monstro Branco) Esqueleto Arqueiro - Novato na primeira configuração do mapa e, portanto, você precisará colocar sua Carta na Trilha da Iniciativa, conforme mostrado no exemplo.

9. Coloque a **Carta Rúnica** citada no Livro de Aventuras na chave de Runas no final da Trilha da Iniciativa (parte inferior).

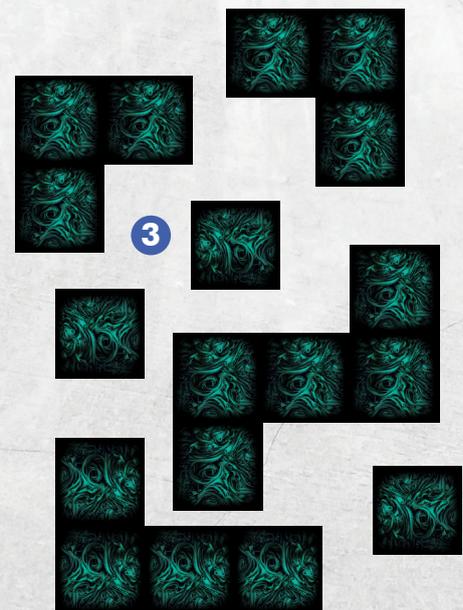
Nesta Caixa Principal, a Carta Rúnica de Caça das Trevas será usada em todas as Aventuras a partir do Capítulo 02. Algumas Aventuras, no entanto, podem instruí-lo a colocar uma segunda Carta no final da Trilha de Iniciativa.

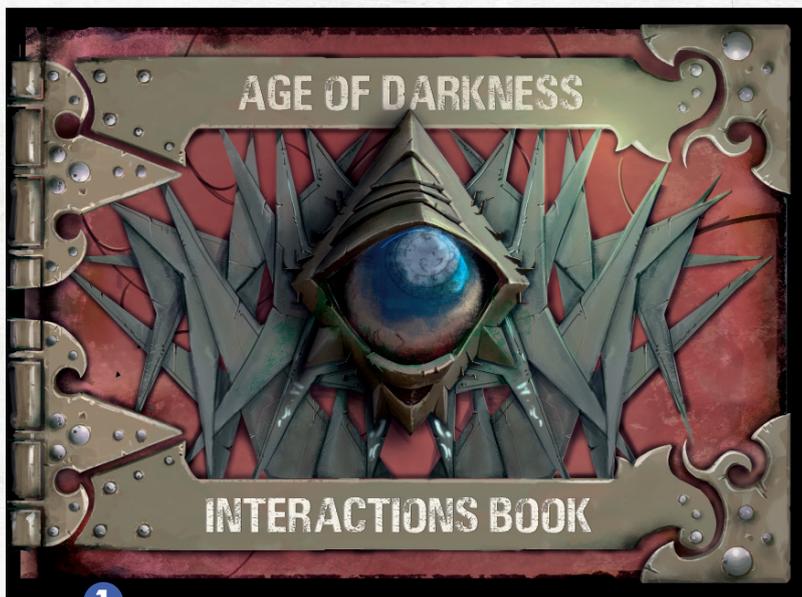
10. Agora, com base na Função de Equipe que cada Herói escolheu para jogar, coloque a Carta de Iniciativa do Herói em sua respectiva posição na Trilha de Iniciativa.

Depois de fazer esses preparativos, construa a Primeira Configuração colocando Bandejas, Mapas, Heróis, Monstros e quaisquer outros objetos exibidos neles, conforme descrito no Livro de Aventuras.

Leia atentamente a chave cinza que fornece as instruções para a Aventura, e então você está pronto para jogar!

6





1



7



5

10

10

10

10

10

10

10

8

8

8

8

9

O Básico do Jogo

Neste capítulo, abordaremos os conceitos básicos de EdT, apresentando a sequência de Turnos, como Heróis e Monstros agem, os princípios do combate e como o tabuleiro é construído. Detalhes específicos de cada um desses fundamentos podem ser encontrados em seus respectivos Capítulos.

O jogo é conduzido ao longo de uma série de **rodadas** até que você complete a Aventura, até que um **único** Herói seja morto ou corrompido pelas Trevas ou até que a última Runa seja retirada da Bolsa e seu tempo acabe.

Durante cada **rodada**, cada Herói e Monstro tem um **Turno**. A ordem dos turnos é determinada pelas Cartas na Trilha de Iniciativa. Depois que a última Carta for resolvida, a rodada termina e uma nova rodada começa no topo da Trilha de Iniciativa.

A Trilha de Iniciativa

A Trilha de Iniciativa determina a ordem na qual os Heróis, Monstros e outros Eventos serão ativados e executarão suas ações durante o jogo. No início de cada Aventura, coloque as Cartas de Iniciativa dos Heróis, as Cartas de Monstro e as Cartas Rúnicas ao lado da Trilha de Iniciativa. Durante o jogo, o Marcador da Iniciativa será movido de carta para carta, indicando qual personagem atuará em seguida.

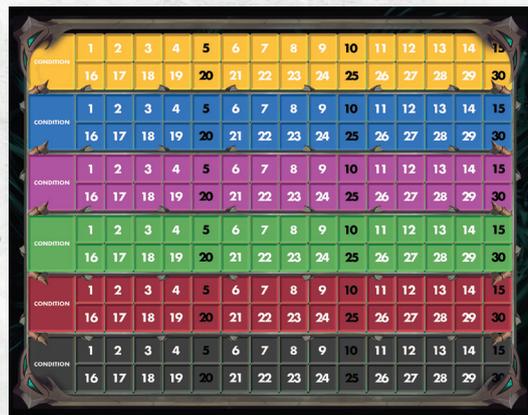
1. Iniciativa de Funções de Equipe — da esquerda para a direita, de cima para baixo. Com base em sua importância estratégica, cada Função de Equipe tem sua posição específica para atuar durante uma rodada.
2. Chaves de Runas — determine onde os Ataques de Monstros e Chefes são colocados.
3. Marcador de Iniciativa — indica qual personagem é o próximo a agir.
4. Carta de Monstro — ao lado da chave de runa correspondente. As **Cartas de Monstros** são colocadas acima ou abaixo (conforme indicado em sua carta por uma pequena seta ao lado de sua runa) dos Símbolos Rúnicos correspondentes na Trilha de Iniciativa.

5. Carta de Iniciativa do Herói — colocada com base na Função de Equipe escolhida.
6. Carta Rúnica — A partir do Capítulo 2, todas as Aventuras instruirão a colocar a Carta Caça das Trevas na parte inferior desta chave. Algumas Aventuras também podem instruí-lo a colocar uma Carta Rúnica especial acima dessa chave.

Depois que todas as Cartas forem adicionadas à Trilha, coloque o Marcador de Iniciativa na primeira Carta. Quando o personagem terminar sua vez, mova o Marcador para a próxima carta na Trilha e assim por diante, na ordem: da esquerda para a direita, de cima para baixo. Depois que todas as cartas (incluindo a Carta Rúnica) tiverem sido jogadas, a rodada termina e uma nova começa movendo o Marcador para o topo novamente.

Importante: Se houver duas ou mais Cartas na mesma chave de runas na Trilha de Iniciativa, o **Líder do Grupo** escolhe em qual ordem elas serão ativadas.

Se houver duas miniaturas do mesmo tipo de Monstro agindo ao mesmo tempo, siga a ordem de cores mostrada no Quadro de Monstros: Um Esqueleto Arqueiro amarelo seria ativado antes de um Esqueleto Arqueiro azul e assim por diante. Existem dois Quadros de Status de Monstro e o primeiro é aquele que começa com amarelo e termina com preto.



Neste exemplo, Heróis e Monstros se revezarão nesta ordem: Jaheen, Elros, Esqueletos Arqueiros, Vorn, Cavaleiros das Sombras, Ofensiva Monstro, Maya, Lorelai, Putrefatos e, finalmente, a Caça das Trevas.

Turnos do Herói

Seu turno de Herói é dividido nessas quatro etapas:

1. **Condições:** Primeiro, quaisquer Condições que estejam afetando seu Herói (como VENENO, QUEIMAR, DEVAGAR e assim por diante) devem ser resolvidas.

Importante: Um Herói que é Nocauteado nesta etapa durante seu turno imediatamente **recupera o Fôlego** (veja a página 15) e age normalmente.

2. **Acionador de Habilidades:** Então, se você tiver alguma Habilidade Passiva ativada no início do seu turno (como o Anjo da Guarda do Clérigo), ela entrará em vigor nesse momento.

3. **Executando Ações de Heróis:** Você pode fazer o seguinte em qualquer ordem que escolher:

- Faça uma Ação de Movimento Livre. Uma Ação de Movimento Livre permite que um Herói se mova por até 3 quadrados. No entanto, se desejar, você pode realizar Ações de Movimento Adicionais. Leia todos os detalhes sobre o movimento na página 22.
- Execute até 2 Ações de Cubo. Uma “Ação de Cubo” é o uso de uma Habilidade ou Ação Especial que exige que você gaste Cubos de Ação. Você pode gastar até 2 Cubos de Ação dessa forma por turno. Se você ficar sem Cubos de Ação, os recuperará realizando uma Ação de Recolher (consulte a página 20).

Importante: Você pode realizar sua Ação de Movimento Livre antes, depois ou entre suas Ações de Cubo. No entanto, sempre que você executa uma Ação de Cubo, você perde todos os pontos de movimento restantes que tem.

Exemplo: *Vorn opta por realizar sua Ação de Movimento Livre. Depois de mover 2 quadrados, ele decide usar uma de suas Ações de Cubo. Ao fazer isso, ele perde o ponto de movimento restante.*

- Se não estiver engajado em combate (consulte a página 13), realize qualquer número de Ações Menores (consulte a página 29), incluindo:

1. Trocar Itens;
2. Interagir;
3. Abrir uma Porta;
4. Saquear um Baú;
5. Usar a Habilidade de Foco*;
6. Usar um Item Consumível*;

Importante: Você só pode realizar cada tipo de Ação Menor uma vez por Turno. Além disso, realizar Ações Menores não faz com que você perca nenhum ponto de movimento restante.

* Use a Habilidade de Foco e use um Item Consumível. Ações Menores podem ser executadas mesmo se você estiver em combate.

1. **Fim do Turno:** Depois de realizar todas as Ações que desejar, **você também pode** realizar uma Ação de Recolher para recuperar seus Cubos de Ação (consulte a página 20).

Você nunca precisa realizar nenhuma Ação no seu turno. Você pode optar por realizar sua Ação de Movimento Livre ou não, realizar 0, 1 ou 2 Ações de Cubo e realizar Ações Menores ou não.

O Básico do Combate

A grande maioria das Habilidades em EdT mostra um símbolo logo após o título. Esses símbolos são usados para identificar três tipos de efeitos orientados ao combate que você usará com muita frequência: Os Ataques, que podem ser Ataques com Armas ou Ataques Mágicos, e as Reações, as Habilidades Defensivas do seu Herói.

✂ **Ataque com Arma:** Entre os efeitos dessa Habilidade está um Ataque usando sua Arma. Os Ataques com Armas exigem uma verificação de precisão para atingir e causar dano, mas tendem a ser mais fortes (para obter mais detalhes, consulte a página 27).

✨ **Ataque Mágico:** Essa Habilidade inclui um Ataque usando Magia ou uma Habilidade Especial em seus Efeitos. Esse tipo de Ataque é sempre um sucesso, portanto, nenhuma verificação de precisão é necessária — o Alvo simplesmente sofre o efeito descrito (para obter mais detalhes, consulte a página 29).

⚡ **Reação:** Essa Habilidade só pode ser usada em resposta a uma ameaça. Você pode até mesmo usar suas Reações em resposta a ameaças contra um aliado, a menos que o efeito que você está usando diga “EM SI”.

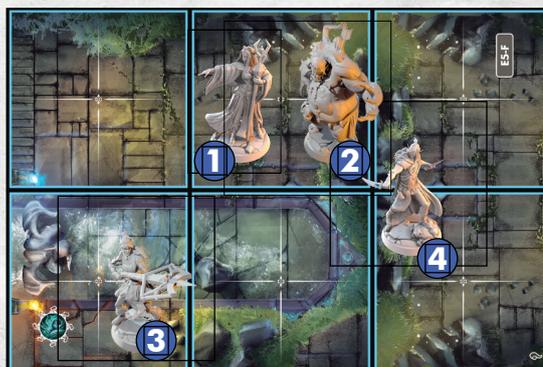
Restrições de Engajamento

As batalhas em EdT podem rapidamente se tornar físicas e as lutas nessas circunstâncias podem ser muito desafiadoras, especialmente para Heróis que são combatentes à Distância. Sempre que um personagem está ao lado de um inimigo, ele é considerado **engajado em combate** e tem algumas restrições:

- Um Herói não pode fazer Ataques com Armas à Distância enquanto estiver engajado (você pode encontrar detalhes sobre Ataques com Armas à Distância nas páginas 27-28).
- Um Herói não pode realizar **Ações Menores** enquanto estiver engajado (exceto usar a Habilidade de Foco ou usar um Item Consumível).

*Um personagem pode se afastar livremente de um inimigo adjacente usando qualquer tipo de Ação de Movimento sem quaisquer consequências, **desligando-se do combate**.*

Exemplo: *Lorelai (1) e Elros (4) estão adjacentes ao Putrefato (2), então eles estão **engajados em combate**. Portanto, eles não podem fazer Ataques com Armas à Distância, mas ainda podem fazer Ataques com Armas Corpo a Corpo. Maya (3) não está engajada. Assim, ela pode fazer Ataques com Armas à Distância.*



Importante: Ataques com Armas feitos por meio de Habilidades de Foco ou comandados por aliados usam o alcance básico fornecido pelo seu Tipo de Arma. Portanto, você não pode fazer esses Ataques enquanto estiver engajado se sua Arma for do Tipo à Distância (as Armas à Distância e as Armas de Implementação são do Tipo à Distância).

Vantagem e Desvantagem

A natureza tridimensional do mapa permite que você use a altura para obter uma vantagem em combate. É mais fácil ferir um inimigo se você conseguir atacá-lo de uma posição elevada e mais difícil prejudicá-lo se ele estiver acima de você. Isso é chamado de **Vantagem e Desvantagem**.

Importante: Se um Ataque, como CUTILAR ou TIRO MÚLTIPLO, afetar vários alvos que estão em níveis diferentes, depois de rolar o d20, você deve verificar separadamente para cada oponente se sua jogada de ataque foi suficiente para atingi-lo.

- **Vantagem:** Se quem estiver atacando se encontrar em um nível superior ao seu alvo, ele adiciona +2 ACERTO às suas jogadas de Ataque.



Exemplo: Tanto Elros quanto Lorelai têm Vantagem sobre a Abominação. Você pode ter Vantagem como autor de Ataque Corpo a Corpo ou À Distância. Neste exemplo, ambos ganharão +2 de ACERTO em suas jogadas de Ataque, já que estão acima do alvo.

- **Desvantagem:** Se quem estiver atacando se encontrar em um nível inferior ao seu Alvo, ele deve subtrair -2 ACERTO de suas jogadas de Ataque.



Vorn usa seu **Balanço Arqueado**, que tem CUTILAR, quando está ao lado de 2 Monstros — 1 em seu nível e 1 acima dele, o que lhe dá uma Desvantagem contra ele. Ele tira um 7 no d20. Isso é suficiente para atingir a Abominação que está no mesmo nível, mas não é suficiente para atingir o Arqueiro Esqueleto acima dele, pois ele recebe uma penalidade de -2 por um resultado de 5, que é menor do que sua Precisão de Arma (7). Então, Vorn causa dano ao primeiro Monstro, mas erra o segundo.

Reações

As Reações são um tipo especial de Ação que só pode ser feita em resposta a uma Ameaça, ou seja, quando qualquer Herói sofreria **Danos Evitáveis**, mesmo fora de seu turno. Assim, um Herói não pode responder a **Danos Não Evitáveis**, por exemplo.

Além disso, embora exijam que um Herói gaste uma Ação de Cubo adequada para usá-las, as **Reações não contam como Ações de Cubo**, mesmo que sejam realizadas durante seu turno.

Uma Reação é representada pelo ícone do raio (⚡).

Muitas Reações podem ser usadas em resposta ao dano causado a um aliado, mas você não pode fazer isso se a palavra-chave “EM SI” aparecer em seu efeito. As Reações “EM SI” só podem ter como alvo o próprio Herói e, portanto, o Herói deve ser ameaçado para poder usá-las. O mesmo se aplica aos efeitos “RETALIAR”, que só podem ser usados se o Herói estiver entre os alvos do ataque contra os quais ele deseja retaliar.

Cada Herói pode usar apenas uma Reação por ameaça, o que não exclui, por exemplo, a possibilidade de dois Heróis usando suas Reações em combinação para ajudar um personagem em perigo.

Exemplo: Maya sofreria 3 pontos de dano do ataque de um Arqueiro Esqueleto. Ela usa a Habilidade “CAMBALHOTA” de sua armadura de couro para EVITAR 2 desses danos, enquanto seu aliado, Jaheen, opta por usar sua Habilidade “LUZ PROTETORA” para EVITAR 2 pontos adicionais, totalizando 4.

Causando Dano a Heróis

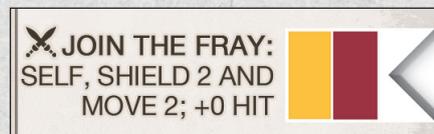
Lutar contra Monstros nem sempre é fácil e, de tempos em tempos, os Heróis trocam socos e sofrem danos. Sempre que um Herói sofre dano e não o impede, reduza a Vida desse Herói nessa quantidade. Muitos Efeitos, no entanto, permitem que você evite parte desse dano recebido de duas maneiras: Efeitos PREVENIR e Marcadores de ESCUDO.

Os Efeitos **PREVENIR** são Reações com Efeitos Imediatos e, portanto, você não pode usá-los a qualquer momento e guardar a proteção até a próxima vez que sofrer danos. Eles sempre devem ser usados imediatamente em resposta à ocorrência de danos, nem antes nem depois deles.



Este é um exemplo de uma Habilidade **PREVENIR**, **DESVIAR**.

Os Marcadores de ESCUDO funcionam como uma espécie de barreira: eles são descartados para reduzir os danos recebidos. Cada um que você descarta reduz a quantidade de dano que você sofreria em 1. Ao contrário dos Efeitos PREVENIR, os Marcadores de ESCUDO podem ser obtidos e mantidos em seu tabuleiro até serem usados. Você pode ter no máximo 4 por vez.



Este é um exemplo de Habilidade com Efeito ESCUDO. Atribua a quantidade de Marcadores ao personagem que as recebeu.

O uso de Marcadores de ESCUDO é obrigatório: você deve sempre usá-los quando seu Herói sofrer Danos Evitáveis, se você tiver algum disponível. Você não pode optar por guardá-los para mais tarde.

Além disso, os Marcadores de ESCUDO e os efeitos PREVENIR podem ser usados juntos para evitar um ataque mais forte.

Por exemplo, um Cavaleiro das Sombras atacou Vorn causando 5 de dano e ele atualmente tem apenas 2 ESCUDOS. Ele (ou um aliado) poderia usar uma Reação para EVITAR o dano restante, ou até mesmo usar várias Reações combinadas para superar esses 3 pontos, mas sempre respeitando que **cada Herói pode usar apenas uma Reação por efeito desencadeador**.

De qualquer forma, lembre-se de que há uma ordem para usar esses recursos: **Os ESCUDOS são sempre usados antes de PREVENIR**.

Portanto, mesmo que você seja atingido por um Ataque que causaria 3 de dano e tenha uma Reação de PREVENIR 3 e 2 ESCUDO em seu tabuleiro, você **não pode** usar sua Reação para evitar o dano e salvar seus Marcadores de ESCUDO dessa forma.

Assim, seguindo o mesmo exemplo, a primeira coisa que você deve fazer é descartar seus 2 Marcadores de ESCUDO e evitar 2 danos. Então, se você quiser, você pode usar sua Reação PREVENIR 3 para reduzir o dano restante ou simplesmente tomá-lo e reduzir sua Vida.



Nota: Mesmo que um Herói reduza todo o dano recebido com seus Marcadores de ESCUDO, ele ainda pode usar as Reações normalmente, pois a ameaça foi feita de qualquer maneira.

Nocauteando um Herói

Enquanto o Herói ainda tiver Vida, ele continuará agindo normalmente.

Se um Herói for reduzido a 0 de Vida, ele será **nocauteado**. Coloque a miniatura do Herói deitada como um lembrete e faça o seguinte:

- Remova todas as Condições que afetam o Herói.
- O Herói realiza uma Ação de Recolher Livre.
- O Herói pega 1 Cubo de Trauma e o atribui a uma de suas Habilidades ou Função de Equipe.

Enquanto estiver inativo, o Herói não pode usar nenhuma Ação ou Reação, ser Alvo de qualquer Ataque ou Habilidade (mesmo de seus aliados) e é imune a Danos, Condições e Efeitos. Suas Habilidades Passivas, no entanto, continuam surtindo efeito.

No início do próximo Turno do Herói (ou no mesmo Turno, se o Herói for eliminado por Dano Condicional), o Herói **recupera o Fôlego**: levante a miniatura e devolva-a ao máximo de Vida.

Companheiros

Além dos Mascotes, os Heróis também podem encontrar aliados valiosos durante sua jornada, chamados Companheiros. Dotados de Habilidades Especiais, eles usam mecânicas semelhantes às de Mascotes para seus turnos e ativações. Apesar das semelhanças, os Companheiros também têm suas próprias mecânicas:

- Os Companheiros não têm Vida. Em vez disso, eles têm um valor chamado "Robustez". Você pode encontrar mais detalhes sobre isso no Dicionário de Condições, Palavras-Chave e Termos (página 54) deste Livro de Regras. Resumindo, os Companheiros só são derrotados se sofrerem danos que excedam esse valor de uma só vez.

Exemplo: *Tharmagar tem Robustez 4 e foi azarado o suficiente para estar na mesma área que Vorn no momento em que um Cavaleiro das Sombras atingiu o Guerreiro Anão em 5 pontos. Se os Heróis não evitarem alguns dos danos que ameaçam Tharmagar, ele será derrotado.*

- Os Companheiros são vistos como Mascotes aos olhos dos Monstros (eles serão considerados como sua última prioridade, somente quando o Monstro não puder atacar um Herói em seu lugar). Se um Monstro puder atacar um Mascote ou um Companheiro, o Líder do Grupo escolhe qual deles será o alvo (desde que essa decisão não faça com que o Monstro mude seu Alvo Principal, consulte a página 39).
- Companheiros podem ter Marcadores de ESCUDO e receber efeitos PREVENIR como qualquer personagem.
- Os Companheiros são ativados após o turno do Herói que estão seguindo e seu turno consiste em uma Ação de Movimento e uma Ação de Ataque, nessa ordem, da mesma forma que um Monstro.
- Um Herói pode ter quantos Companheiros puder encontrar, mesmo simultaneamente com seus Mascotes. Suas Habilidades que interagem com um Mascote, no entanto, não afetam seus Companheiros.
- Os Companheiros são dispensados durante a Fase de Acampamento. Observe que não há nenhuma Fase de Acampamento entre as Aventuras Sequenciais (consulte a página 51), o que significa que você pode levar um Companheiro recrutado em uma Aventura para a próxima nesses casos.

Entendendo uma Carta de Companheiro

Agora que você está familiarizado com as Mecânicas de Companheiros, chegou a hora de conhecer a Carta deles:



- 1. Tipo de Carta:** indica qual conjunto de regras essa Carta segue.
- 2. Nome e Classe do Companheiro:** indica seu nome e classe.
- 3. Robustez:** indica seu valor de robustez.
- 4. Tipo de Ataque do Companheiro:** Corpo a Corpo, À Distância ou Mágico.
- 5. Ilustração:** arte do personagem.
- 6. Movimento:** indica quantos pontos de movimento ele tem quando realiza sua Ação de Movimento.
- 7. Dano de Ataque:** indica quanto dano o Companheiro inflige ao atacar outro personagem.
- 8. Efeitos Especiais:** Habilidades Passivas, Habilidades Acionadas e Danos Colaterais. São descritas exatamente como em uma Carta de Monstro.

Nota: Se uma Carta não tiver nenhum desses elementos, isso significa que ela não é relevante para as Habilidades desse Companheiro.

Turnos de Mascotes

Conforme descrito anteriormente, um Mascote age imediatamente após o Herói que o convocou e seu Turno consiste sempre de Ação de Movimento e Ação de Ataque, nessa ordem. Um Mascote não pode atacar e depois se mover, da mesma forma que um Monstro não pode.

Alguns Efeitos dão ativações extras aos Mascotes. Sempre que for esse o caso, uma ativação significa ordenar que o Mascote se mova e depois ataque ou simplesmente ataque se ele já estiver no tabuleiro; ou convocar (ou retomar) um novo Mascote.

Você pode encontrar detalhes sobre Mascotes na página 09.

Turnos de Monstros

Durante um turno de Monstro, **todas** as miniaturas de Monstros que correspondem ao tipo mostrado na Carta de Monstro atual agem, movendo-se se necessário e atacando os Heróis, se possível.

Alguns Monstros ativaram Habilidades que entram em vigor no início de seu turno (como a Habilidade ESCUDO dos Cavaleiros das Sombras) e podem ser afetados por algumas Condições. Sempre que for esse o caso, assim como um Herói faz em seu turno, as Condições são resolvidas antes que as Habilidades sejam ativadas.

Depois, quando estão prontos para agir, os Monstros geralmente se comportam assim:

- Primeiro, o Monstro verificará se tem Ataques com vários alvos (CUTILAR, TIRO MÚLTIPLO e GOLPEAR são exemplos, mas ATAQUE DUPLO não). Se isso acontecer, ele tentará alcançar o maior número possível de Heróis para aproveitar esse recurso.
- Segundo, o Monstro terá como prioridade seu Alvo Primário (Monstros Padrão sempre buscam o Herói mais Forte, que é o Herói com mais Vida no momento). Se um Monstro estiver ao alcance de mais Heróis do que seu ataque pode atingir, ele sempre escolherá atingir seus Alvos Primários entre eles.

Exemplo: Se um Monstro (Padrão) tiver TIRO MÚLTIPLO 2, mas estiver ao alcance para atacar três ou mais Heróis, ele terá como alvo os dois mais fortes entre eles.

- Então, o Monstro realizará sua Ação de Movimento (se necessário) e atacará seus Alvos.

Importante: Se um Monstro já tiver alcance de seus alvos, ele não se moverá, a menos que possa encerrar seu movimento sobre as Trevas (para receber o bônus de dano) e ainda atacar os mesmos alvos.

Importante: Os Monstros têm mais ódio pelos Heróis do que preocupação por suas vidas e, portanto, se precisarem atravessar Terrenos Perigosos para alcançar seus alvos ou tirar proveito das Trevas, o farão mesmo que isso cause sua morte. No entanto, eles evitarão isso, se possível.

Não se preocupe muito em rastrear o comportamento de um Monstro da maneira certa para suas primeiras Aventuras. Com o passar do tempo, ficará cada vez mais fácil.

Você pode encontrar mais esclarecimentos sobre Monstros na seção “Monstros” (página 38) ou, se tiver dúvidas sobre os efeitos de uma Palavra-Chave ou Efeito, consulte o Dicionário de Condições, Palavras-Chave e Termos (página 54).

Causando Dano a Monstros

Ao atingir um Monstro com um Ataque, aplique o dano movendo o Cubo branco no Quadro de Status do Monstro pela quantidade de espaços na mesma linha da base colorida desse Monstro.

Se a Vida do Monstro for reduzida para 0 (ou menos), o Monstro será derrotado e sua miniatura deverá ser removida do tabuleiro. Se esse foi o último Monstro de um tipo e nível específicos, você também deve remover sua Carta da Trilha de Iniciativa.

Turno das Trevas (Carta Rúnica)

Sempre que o Marcador de Iniciativa atinge a Carta Rúnica no final da Trilha da Iniciativa, é hora das Trevas agirem. Tire o número indicado de Runas da Bolsa e coloque suas respectivas peças de Trevas no tabuleiro, depois vire a Carta. Os detalhes da posição das Trevas podem ser encontrados na página 44.

Algumas Aventuras podem ter Mecânicas Especiais que o instruirão a adicionar uma segunda Carta Rúnica acima do final da Trilha de Iniciativa. Nesse caso, quando o Marcador de Iniciativa chegar a esta Carta, você deverá resolver os efeitos descritos (a menos que seja apenas uma carta de “lembrete”). Cada Aventura dirá se essa Carta tem regras ou lembretes na chave cinza — não há regra geral para essas Cartas.

Importante: No momento em que você retira a última Runa da Bolsa, a Aventura termina **imediatamente** em fracasso.

Configurações do Tabuleiro

Cada Aventura mostrará em suas primeiras páginas uma configuração chamada **Primeira Configuração**. Esta Configuração é o tabuleiro que você precisa criar antes de começar o jogo. A partir daí, para cada nova porta que você abrir, uma nova configuração será revelada. É importante ter em mente alguns detalhes para configurar o tabuleiro corretamente:

- Quando você está montando uma configuração, o jogo é pausado até que seja concluída.
- A configuração deve ser preparada seguindo a mesma posição e orientação indicadas na ilustração.
- Não há mudança de turno ou DEVAGAR após a configuração ser feita.

Importante: Se você abriu uma porta durante seu turno e sua configuração o instruiu a invocar um Monstro logo após seu Herói na Trilha da Iniciativa, ao terminar seu turno, o Marcador de Iniciativa se moverá para a carta daquele Monstro, que será ativado normalmente. Se esse Monstro apareceu antes do seu Herói, ele não atuará nesta rodada.

Portas

Cada porta contém as instruções de que você precisa para ocultar a configuração da próxima sala, onde os jogadores podem encontrar outro caminho para explorar, ou o Gatilho de Fim de Jogo.

Além da orientação ao lidar com uma nova configuração, há alguns detalhes importantes sobre as portas:

- Observe a seta amarela (👉): ela mostra onde a configuração que você está prestes a fazer se conecta à porta que você acabou de abrir e, portanto, com a configuração anterior.

- Antes de adicionar a configuração de uma porta, lembre-se de que sua orientação deve ser a mesma da Primeira Configuração. Como o Herói que abriu a porta pode não ser quem fez a Primeira Configuração, fique de olho na perspectiva a partir da qual novas configurações devem ser feitas antes de adicioná-las. Não faça nenhuma curva de 90° ao adicionar uma configuração.

Características Especiais

Muitas portas terão um efeito surpresa, uma regra contínua, uma nova Mecânica de Aventura para aprimorar a experiência de jogo e assim por diante.

Quando for esse o caso, a porta terá uma seção em uma chave cinza contendo informações detalhadas sobre essas características especiais e elas devem ser lidas antes de você retomar a Aventura.

- **Regras Especiais** são mudanças nas regras gerais do jogo. Elas durarão pelo tempo descrito na porta que os adicionou.
- **Eventos Especiais** são Efeitos, geralmente instantâneos, que ocorrem quando ocorre um gatilho específico. Algumas portas dirão que simplesmente abri-las é suficiente para desencadear um Evento Especial, como acontece com algumas armadilhas.
- **Mecânicas Especiais** são desafios adicionais descobertos ao longo do caminho que os Heróis devem resolver (às vezes são opcionais) durante a Aventura.
- Os **Acionadores de Interação** são gatilhos que levam os Heróis imediatamente a uma Interação após algum estado do jogo ser atingido (geralmente derrotando todos os Monstros revelados).
- Os **Gatilhos de Fim de Jogo** são um tipo de gatilho que leva os Heróis à conclusão da Aventura quando um estado de jogo é atingido (geralmente derrotando todos os Monstros revelados).

Neste exemplo, a Porta Modelo #01 foi aberta. Seguindo a mesma orientação ilustrada na Carta de Porta e conectando a seta amarela à sua posição, seu posicionamento seria assim.



Invocando Monstros

As configurações geralmente instruem a colocar Monstros no tabuleiro de uma das duas maneiras a seguir: Será um **Conjunto de Monstros** de um tipo e classificação específicos; ou um Monstro aleatório de um tipo e classificação específicos.

1 WM: Shadow Cultist - Rookie

- "J+:" MB: **Ocultista Sombrio - Novato**

Neste exemplo, a configuração está instruindo a colocar a miniatura de um Monstro **Ocultista Sombrio** no mapa e usar sua carta de classificação **Novato**. O "J" representa o número de jogadores nesta Aventura.

G2 2+: GM - Rookie

- "J+:" MC - **Novato**

Neste segundo exemplo, a configuração está instruindo a colocar um Monstro Cinza aleatório com a classificação **Novato**. Para fazer isso, reorganize seu baralho de Monstro Cinza (**Novato**) e compre uma carta o mais aleatoriamente possível. Este será seu Monstro Cinza - **Novato** para esta configuração. Como mencionado acima, o "J" representa o número de jogadores nesta Aventura.

Importante: Se houver dois ou mais Monstros aleatórios do mesmo tipo e classificação em uma configuração, use a mesma carta sorteada para todos esses Monstros.

Todas as configurações apresentarão instruções para invocar Monstros do modo solo e para até cinco jogadores, mas você só deve invocar os Monstros apropriados ao tamanho do seu grupo. Portanto, se seu grupo tiver três Heróis, você precisará invocar apenas os Monstros indicados pela configuração básica (acima da linha pontilhada), além dos listados para 2 jogadores e 3 jogadores.

-  1 WM - **Rookie**
-  1 WM: **Shadow Cultist** - **Rookie**
-  1 Chest Token

-  2+: GM - **Rookie**
-  3+: WM - **Rookie**
-  4+: GM - **Rookie**
-  5+: WM - **Rookie**

Exemplo: Se você estiver jogando no modo solo, você só precisa montar os componentes descritos acima da linha pontilhada. Se seu grupo tiver três Heróis, no entanto, você também precisaria invocar outro **MB - Novato** e **MC -Novato**, conforme indicado para dois e três jogadores.

Depois de colocar a Carta na Trilha da Iniciativa e invocar os Monstros para o mapa, a próxima etapa é colocar a Vida deles no Quadro de Status dos Monstros. Cada Monstro tem uma base colorida de encaixe que combina com uma das cores deste Quadro para essa finalidade.

Enfim, a configuração não especificará o comportamento dos Monstros que ela invoca (consulte a página 41 para obter detalhes), mas isso não significa que você seja obrigado a invocar um Monstro com o Comportamento Padrão. Se você quiser adicionar variedade e complexidade ao seu jogo, você sempre pode invocar versões alternativas ou Monstros com Multi Comportamentos.

No entanto, esse procedimento não é recomendado para jogadores iniciantes, pois Monstros que não seguem o Comportamento Padrão tendem a seguir comportamentos mais complexos, o que pode resultar em um aumento na dificuldade no início.

Interações

Era das Trevas não se trata apenas de explorar cenários, derrotar monstros, coletar tesouros e progredir seu personagem. Uma parte muito importante da jogabilidade está relacionada aos Eventos que os Heróis testemunham e como eles escolhem reagir a eles. Esses momentos em que a narrativa se mistura com a Mecânica do Jogo são chamados de "Interações".

Interações podem ser encontradas no Quadro representado pelos Marcadores de Interação ou podem ser estipuladas por uma configuração (conforme indicado acima). Os Marcadores de Interação geralmente têm duas "cargas", o que significa que até duas Interações podem ser feitas para a cena que representam, enquanto as Interações estipuladas geralmente são únicas.



Este é um exemplo de um Marcador de Interação, frente e verso.

Independentemente de sua origem, sempre que uma Interação for apresentada, um número de página referente a uma ilustração que pode ser encontrada no Livro de Interações será mostrado ao lado dela. Analisando a cena apresentada, o jogador pode escolher uma das opções e prosseguir com a respectiva resolução, que está listada em ordem numérica no final do Livro de Aventuras, na seção apropriada.



Este é um exemplo de cena de Interação.

Quando representado no tabuleiro por um Marcador de Interação, um Herói pode interagir com uma cena somente quando adjacente ao Marcador usando a Ação Menor de Interação. Como de costume, o Herói não pode fazer isso se houver Monstros adjacentes a ele (independentemente de um Monstro estar ou não ao lado do Marcador de Interação).

Você pode encontrar detalhes sobre a Ação Menor de Interação e suas consequências na página 30.

Por fim, os Marcadores de Interação são considerados objetos sólidos e, portanto, nenhum personagem pode ocupar os espaços em que está. Portanto, um Herói ou um Monstro não podem se mover em cima de uma Interação, por exemplo, mas uma peça de Trevas pode ser colocada abaixo de um, se necessário.

Baús

As Aventuras não estão apenas cheias de perigos: muitos tesouros perdidos estão esperando para serem redescobertos. Em EdT, eles são representados por Marcadores de Baús e Baús (ou miniaturas encontradas em algumas caixas de expansão, como a caixa "Espólios de Guerra").

Para saquear um Baú, um Herói deve estar ao lado dele e usar a Ação Menor "Saquear um Baú". Essa Ação, no entanto, não pode ser feita se houver um Monstro adjacente ao Herói (mesmo que o Monstro não esteja adjacente ao Baú).

Ao saquear um Baú, o jogador pega uma Carta aleatoriamente do baralho do Baú e a adiciona à Mochila. No entanto, cuidado: os Baús nem sempre são seguros e alguns podem conter Armadilhas! Sempre que um Herói saqueia um Baú, ele também deve jogar o Dado de Armadilha para ver se foi atingido ou não.

Você pode encontrar detalhes sobre a Ação Menor Saquear um Baú e suas consequências na página 31.

Os Marcadores de Baú são considerados Objetos Sólidos e, portanto, nenhum personagem pode ocupar os espaços em que estão. Então, um Herói ou um Monstro não pode se mover em cima de um Baú, por exemplo, mas uma peça de Trevas pode ser colocada abaixo de um, se necessário.

No entanto, um Monstro Grande **pode** ocupar um espaço com um Baú, mas quando isso acontece, ele esmaga o Baú sob seus pés e seu conteúdo é perdido. Algo positivo para os Heróis ainda pode resultar dessa ação: ao destruir um Baú, o Monstro Grande aciona sua Armadilha, rolando o Dado de Armadilha (veja a página 31) e aplicando os efeitos em si mesmo.

Por fim, os Itens do Baú são categorizados por nível de raridade, tanto para ajudá-lo a perceber sua relevância estratégica quanto para entender com que frequência eles serão encontrados em um Baú:

- Itens Comuns são encontrados em 4 cópias;
- Itens Incomuns são encontrados em 3 cópias;
- Itens Raros são encontrados em 2 cópias;
- Itens Épicos são encontrados em uma única cópia.

Desafios de Habilidade

Em algum momento de sua Aventura, você pode se deparar com alguma porta trancada; uma pedra rolante de um antigo poço ou catacumba; ou qualquer outro “perigo inimaginável”. Para determinar se você será esmagado pela rocha ou evitar sua trajetória, seu Herói será instruído a realizar um Desafio de Habilidade usando alguma Habilidade associada.

Normalmente, eles serão descritos assim: “Faça um desafio de Habilidade de Força (amarelo) de Dificuldade 12. Cada Cubo Corpo a Corpo que você tem lhe dá um bônus de +2 em sua jogada.”

Os Desafios de Habilidade não gastam nem despendem nenhum Cubo de Ação quando realizados e os Cubos adicionam seus bônus à sua jogada, independentemente de estarem disponíveis ou não. Para fazer um Desafio de Habilidade, você deve rolar o d20, aplicar seu bônus e verificar seu resultado. Se corresponder ou exceder a Dificuldade, você terá sucesso! Caso contrário, você falhou.

Nota: Algumas Habilidades permitem que um Herói repita até mesmo um Desafio de Habilidade perdido, como a Habilidade Passiva “Aprendiz Veloz” de Lorelai. Fique de olho nelas.

Vencendo ou Falhando uma Aventura

Há dois resultados possíveis para uma Aventura: ou os Heróis conseguem completar a meta; ou falham ao obter mais **Cubos de Trauma** ou **Cubos de Maldição** do que podem deter, ou ao **tirar a última Runa da Bolsa**.

Um Herói, normalmente, pode manter até **5 Cubos de Maldição** e **1 Cubo de Trauma** em sua Ficha sem falhar. No momento em que um Herói obtém seu **6º Cubo de Maldição**, ele é vítima de sua própria corrupção; e se obter seu segundo Cubo de Trauma, ele cai devido aos ferimentos.

Importante: Lembre-se de que algumas Habilidades de Classe, Habilidades, Equipamentos, Status, Auras etc. podem conceder a um Herói a Habilidade de manter um número maior desses Cubos.

Importante: Algumas Aventuras podem ter objetivos especiais que, se não forem cumpridos, também fazem com que a Aventura termine em fracasso.

Concluindo a Aventura

Em algum momento do jogo, um Efeito (proveniente do Gatilho de Fim de Jogo ou como uma resolução de uma Interação) instruirá você a ler uma entrada chamada “Fim da Aventura”.

Depois de um breve e emocionante final narrativo, esta entrada indicará que a Aventura acabou, dando aos Heróis um período para respirar - Eles tiveram sucesso!

Os jogadores devem usar esse momento para devolver todas as miniaturas e configurações à caixa do jogo, mas manter as Fichas de Heróis e a Trilha de Iniciativa como estão.

Falhando a Aventura

Se a Aventura terminar em fracasso, os Heróis devem desfazer seu progresso atual e reiniciá-lo desde o início.

Devolva quaisquer benefícios que eles possam ter obtido ao longo do caminho, como Cartas de Equipamento adquiridas e Itens Consumíveis que não usaram, e assim por diante. Verifique na pilha de descarte de Consumíveis todos os Itens Consumíveis com os quais o grupo iniciou o cenário e devolva-os.

Depois de concluir esse processo de “reinicialização”, os jogadores estão prontos para recomeçar o Capítulo em que acabaram de falhar.

A Fase do Acampamento

Para realizar a Fase de Acampamento, pegue o tabuleiro de Acampamento e coloque-o no centro da Área de Jogo. Neste ponto, escolha um jogador para ler a narrativa preparada para encerrar este Capítulo enquanto todos os Heróis se revezam na execução das Ações de Acampamento listadas. Isso inclui receber sua recompensa.

Além de preparar suas Fichas de Herói, salvar o estado do jogo e se curar, os Heróis também terão a chance de armazenar ou recuperar seus tesouros extras.

Importante: Algumas Aventuras são sequenciais, o que significa que elas estão ligadas umas às outras e não avançam para a Fase de Acampamento, fazendo seus próprios preparativos.

Quando todos os Heróis terminarem suas ações no acampamento e receberem sua recompensa, eles estarão prontos para começar a próxima Aventura.



Cubos de Ação, Cubos de Status e Ações de Recolher

A essência de **Era das Trevas** está em usar seus Cubos de Ação. Os Cubos de Ação permitem que você realize ataques, evite danos, lance feitiços, se mova e realize muitas outras ações.

Os Cubos de Ação são divididos em quatro tipos por cor:

- Amarelo: **Corpo a Corpo**
- Vermelho: **À Distância**
- Verde: **Agilidade**
- Azul: **Sabedoria**



Cada Herói começa a Campanha com os **cinco Cubos de Ação** mostrados em sua **Carta de Iniciativa**. Você pode ganhar mais Cubos de Ação à medida que seu Herói adquire novas Habilidades de Herói (consulte a página 42).

Além disso, há quatro tipos de Cubos de Status:

- **Trauma:** Roxo
- **Maldição:** Preto
- **Habilidade de Classe:** Branco
- **Linha da Vida:** Rosa



Cubos de Ação Corpo a Corpo, À Distância, Agilidade e Sabedoria podem ser usados para ativar suas Habilidades. Você **não pode** gastar Cubos de Status: eles representam danos — físicos ou espirituais — que seu personagem sofreu durante uma Aventura.

Cubos de Ação Despendidos

Algumas Ações ou Habilidades exigem que você gaste um Cubo de Ação disponível ao usá-las, por exemplo, realizando uma Ação de Movimento adicional. Cubos gastos podem ser recuperados normalmente. Desperder não é uma perda permanente, é apenas a representação do esforço gasto.

Quando você for instruído a gastar um Cubo de Ação, pegue um Cubo (de qualquer cor) e coloque-o na caixa de Cubos de Ação Despendidos (na sua Ficha de Herói).

Cubos de Status

- **Cubos de Trauma:** Quando seu Herói é eliminado (página 15), ele deve pegar um desses Cubos que representa um ferimento e atribuí-lo a uma de suas **Habilidades de Herói ou Função de Equipe disponíveis** (não pode ser uma Habilidade de Equipamento ou Habilidade de Classe). Enquanto esse Cubo de Trauma permanecer lá, essa Habilidade será bloqueada e você não poderá usá-la. Cubos de Trauma são mais difíceis de curar e não podem ser removidos, a menos que uma Habilidade diga isso especificamente ou você visite o Acampamento durante a Fase de Acampamento.

Importante: Como mencionado anteriormente, um Herói só pode manter **um Cubo de Trauma** por vez. Se receber seu **segundo** Cubo de Trauma, será derrotado e a Aventura termina em fracasso (*algumas Habilidades, no entanto, permitem que um Herói tenha mais Cubos de Trauma*).

- **Cubos de Maldição:** As Trevas buscam corromper os Heróis. Quando você estiver exposto às Trevas, essa corrupção fará com que você perca o acesso às suas Habilidades. Como os Cubos de Trauma, cada Cubo de Maldição que você ganha deve ser atribuído a uma **Habilidade de Herói ou Função de Equipe disponível** (não pode ser uma Habilidade de Equipamento ou Habilidade de Classe). Enquanto o Cubo da Maldição permanecer lá, essa Habilidade será **bloqueada** e você não poderá usá-la.

Importante: Além disso, um Herói pode manter apenas cinco Cubos de Maldição por vez. Quando um Herói recebe seu sexto Cubo de Maldição, ele é derrotado e a Aventura termina em fracasso (*algumas Habilidades, no entanto, permitem que um Herói tenha mais Cubos de Maldição*).

Felizmente, os Cubos de Maldição podem ser removidos (e suas Habilidades restauradas) por meio do Efeito de LIMPAR (consulte a página 48).

Importante: Você pode atribuir um Cubo de Maldição ou um Cubo de Trauma a uma Habilidade Passiva, mas se fizer isso, perderá o uso dessa Habilidade enquanto esse Cubo estiver lá. Por exemplo, se você tem uma Habilidade Passiva que lhe concede +2 PV e você a cobre com um Cubo de Maldição, seu Herói imediatamente perde 2 pontos de Vida. Você recuperará essa Vida se depois LIMPAR o Cubo da Maldição.

- **Cubos de Habilidade de Classe:** Os Cubos brancos são usados para marcar quais Habilidades de Classe seu personagem aprendeu e para rastrear a Vida dos Monstros no Quadro de Status de Monstro.
- **Marcador de Vida:** Os Cubos rosa são usados apenas para marcar a Vida dos Heróis em seus tabuleiros, nada mais.

Ação de Recolher

À medida que você executa Ações, seu conjunto de Cubos de Ação se esgota. Isso representa os efeitos combinados do tempo, do cansaço e da corrupção das Trevas em seu Herói.

Ao realizar uma Ação de Recolher, independentemente do tipo, pegue todos os seus Cubos de Ação gastos e despendidos (*da Caixa de Habilidades e Cubo de Ação Despendida*) e devolva-os ao seu conjunto de Cubos de Ação Disponíveis. Mas você também **tem que** pegar **1 Cubo de Maldição** e atribuí-lo a uma de suas **Habilidades de Herói ou Função de Equipe**.

Quanto mais forte você se tornar, mais forte será a tentação sobre você e os últimos Capítulos lhe darão penalidades extras por realizar uma Ação de Recolher.

Ações de Recolher Voluntária e Involuntária

Você pode optar por realizar uma Ação de Recolher durante seu turno se tiver apenas duas ou menos cores de Cubos de Ação disponíveis (também chamados de **Recolher Voluntário**). Isso pode ser útil se você achar que já gastou todas as cores que deseja gastar e tem apenas as de Habilidades que não deseja usar.

No entanto, realizar uma Ação de Recolher Voluntária encerra imediatamente seu turno.

Se você ficar sem Cubos de Ação em qualquer ponto do jogo (mesmo fora do seu turno), você tem que imediatamente realizar uma Ação de Recolher (também chamada de **Recolher Involuntário**).

Esse Recolher deve ser resolvido o mais rápido possível, mas sem interromper nenhuma outra Ação que esteja sendo resolvida no momento. Por exemplo, se você sofreria FADIGA 2 como dano colateral, mas gastou seu último Cubo de Ação para usar uma Reação, você sofre o dano antes de realizar a Ação de Recolher Involuntária, para não sofrer a FADIGA com seu conjunto de Cubos reabastecido.

Por outro lado, realizar uma Ação de Recolher Involuntária não encerra seu turno (se isso acontecer durante o seu turno).

Condições, Efeitos Imediatos e Marcadores de Recursos

Durante o jogo, seu Herói pode enfrentar uma variedade de efeitos, alguns bons e outros ruins. Alguns podem acontecer e ser resolvidos imediatamente, enquanto outros podem permanecer por um tempo, aplicando seus efeitos nos turnos subsequentes. Por outro lado, existem alguns que podem ser benéficos e durar até serem usados, representando algum recurso temporário que o Herói adquire ao longo do caminho. Esta seção explica os detalhes de cada um desses efeitos.

Condições

Esses efeitos que geralmente demoram um pouco para surgir e podem persistir são chamados de Condições. Quando lhe pedirem para ganhar alguma Condição, encontre o Marcador correspondente e coloque-a em sua Ficha de Herói. Mais tarde, quando esse efeito terminar, devolva o Marcador.

As Condições são divididas em dois subgrupos com base no fato de os efeitos serem cumulativos ou não. Como regra geral, você pode ter qualquer número de Marcadores de Condição em sua Ficha de Herói, desde que eles não excedam o número máximo de Marcadores do mesmo tipo que você pode ter para cada Condição.

As **Condições Acumuláveis** podem ter efeitos aumentados e você pode armazenar **até quatro Marcadores** do mesmo tipo ao mesmo tempo. Se você ganhar um quinto Marcador de Condição do mesmo tipo Acumulável, simplesmente ignore-o.

Os Marcadores de Condição Acumuláveis geralmente têm dois lados. Se um Marcador exibir a face com o número 1 ou 2, ele sempre deve ser tratado como se houvesse esse tanto de Marcadores individuais. Portanto, se você tiver 4 Marcadores de FOCO exibindo o número 1 ou 2 exibindo o número 2, considera-se que você tem Marcadores de FOCO de qualquer maneira e não poderá receber um quinto.



Condições **Redundantes** são aquelas em que você pode manter apenas um Marcador do mesmo tipo ao mesmo tempo. Se você ganhar um segundo Marcador de Condição com um efeito Redundante, simplesmente ignore-o.

Interagindo com as Imunidades

Muitos personagens podem ter Imunidades contra certos tipos de efeitos ou Condições. Sempre que for esse o caso, esse personagem pode ser exposto ao seu efeito protegido normalmente, mas não sofrerá nenhum dano com isso.

Assim, se um personagem tem Imunidade a um determinado tipo de Condição, ele não precisa pegar os Marcadores correspondentes quando exposto a ela, simplesmente os ignora.



Aqui podemos ver alguns exemplos de Marcadores de Condição: Da esquerda para a direita, DEVAGAR, VENENO, FURTIVO, SANGRAR e QUEIMAR.

Efeitos Imediatos

Efeitos Imediatos, por outro lado, são aqueles efeitos que são totalmente resolvidos no momento em que ocorrem, sem ter (ou precisar) de um Marcador correspondente para representá-los. Sempre que você for instruído a resolver um Efeito Imediato, você deve fazê-lo imediatamente.

Se uma Habilidade de várias partes (página 25) tiver dois efeitos a serem resolvidos, você deve seguir a ordem em que são descritos, sempre começando da esquerda para a direita: o primeiro efeito descrito será o primeiro efeito a ser resolvido. Só então o segundo efeito ocorrerá e assim por diante.

LIMPAR, DRENAR, FADIGA, CURAR... São exemplos de Efeitos Imediatos. Se for indicado que você é imune a todos os efeitos (como quando seu Herói é Nocauteado e você fica imune a todos os efeitos e Condições até recuperar o Fôlego), você pode ser exposto a eles, mas eles não terão nenhum efeito.

Marcadores de Recursos

Alguns Marcadores estão vinculados a um efeito específico e são mantidos em sua Ficha de Herói apenas como um lembrete de um recurso temporário que você recebeu. Esses efeitos são chamados de Marcadores de Recursos e, assim como as Condições, alguns deles podem ser Acumuláveis (até o limite de 4), enquanto outros são apenas Redundantes.



Aqui podemos ver alguns exemplos de Marcadores de Recursos: da esquerda para a direita, FOCO, +1 PV, ESCUDO e KI.

Condições e Efeitos como danos colaterais de Ataques

Às vezes (ou quase sempre para um Monstro), uma Condição ou efeito está vinculado a um ataque como dano colateral. Sempre que for esse o caso, eles só serão aplicados se o ataque conseguir reduzir pelo menos 1 Vida do alvo.

Se uma Condição de uma Habilidade de Ataque (com Arma ou Mágico, veja adiante) for descrita de forma que apareça **após** o bônus de ACERTO do Ataque com uma vírgula “,”; ou a entrada de dano com a palavra “E”; isso significa que é um dano colateral.

Assim, uma Habilidade “+2 ACERTO, SANGRAR 2” ou uma Habilidade “2 DANO E SANGRAR 2” aplicaria suas Condições de SANGRAR somente se seu Ataque conseguisse reduzir pelo menos 1 de Vida do alvo. Se você errar o Ataque (Ataques com Armas podem ser perdidos) ou se o alvo conseguir evitar todo o dano, a Condição não é infligida.

Cada Condição ou Efeito Imediato tem suas próprias regras e particularidades e, se você ainda não estiver familiarizado com alguma que encontrar, consulte seus detalhes no Dicionário de Condições, Palavras-Chave e Termos na página 54.

Ações do Herói

Movimento

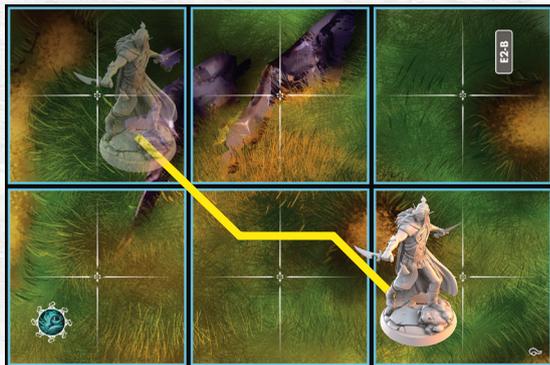
O Movimento é uma das ações básicas em qualquer jogo e em *Era das Trevas* isso não seria diferente. Embora, para fins de regras, seja necessário um esclarecimento: ser capaz de se mover é o resultado de um efeito, não de uma ação.

O Movimento é medido em pontos de movimento, cada um dos quais permite que um personagem mova um quadrado.

A maneira mais simples de receber um efeito de Movimento é realizar uma "Ação de Movimento", que permite ao usuário mover 3. Além de suas duas Ações de Cubo por turno, um Herói também pode realizar uma Ação de Movimento Livre.

Todavia, fazer um Movimento não é a única forma de um Herói receber Movimento. A maioria das Habilidades de Agilidade também fornece pontos de movimento.

Exemplo: Em seu turno, Elros usa sua Ação de Movimento Livre para mover 3 quadrados:



Tanto o movimento diagonal quanto o ortogonal são permitidos nessa combinação. A única restrição ao Movimento é que um personagem **não pode** se mover pelo mesmo quadrado que um Objeto Sólido ou inimigo (a menos que você esteja saltando, veja a página 23). No entanto, você pode passar por um quadrado ocupado por um aliado, mas não terminar seu movimento, e **também pode "se apertar" diagonalmente entre dois Objetos que normalmente bloqueariam seu movimento.**

Se precisar de movimento extra durante seu turno, você pode realizar uma Ação de Movimento Adicional gastando uma Ação de Cubo. Você pode fazer isso até duas vezes por turno, **já que cada Ação de Movimento Adicional realizada em um turno conta como uma Ação de Cubo.**

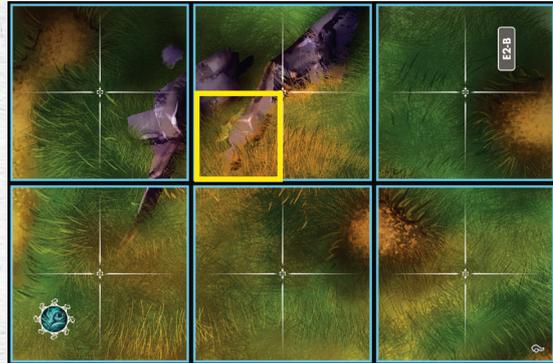
Enquanto estiver se movendo, você pode interromper seu movimento para realizar uma Ação Menor (consulte a página 29), como abrir uma porta ou saquear um Baú, mas se realizar uma Ação de Cubo ou Reação, deverá interromper seu movimento e todos os pontos de movimento restantes serão perdidos.

No entanto, você pode escolher realizar sua Ação de Movimento Livre antes ou depois de realizar qualquer uma de suas duas Ações de Cubo em um turno.

Quadrados e Áreas

Todos os blocos do mapa em *EdT* são divididos em dois tipos de espaços, chamados "Quadrados" e "Áreas". Ambos os tipos de espaços podem afetar o movimento e o combate. Os quadrados são indicados por linhas brancas.

O espaço destacado em amarelo é um exemplo de quadrado.



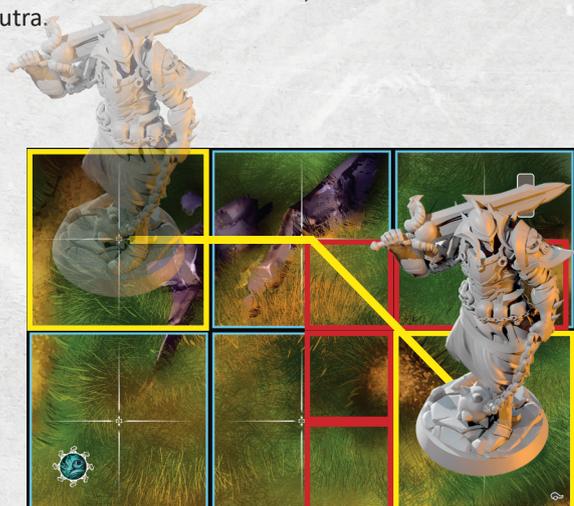
Personagens pequenos, incluindo Heróis e a maioria dos Monstros, têm uma base redonda de 25 mm que cabe em um único quadrado. Esses personagens sempre devem estar claramente colocados em um único quadrado. Quando eles se movem, se movem de um quadrado para outro.

Os quadrados são adjacentes se compartilharem uma linha ou quina.



Exemplo: Elros, o Assassino, está ao lado de todos os quadrados marcados em vermelho.

As **Áreas** são indicadas por linhas azuis. Cada Área contém 4 Quadrados. Monstros Grandes têm uma base redonda de 50 mm. Eles ocupam todos os 4 Quadrados em uma Área. Esses personagens sempre devem estar claramente colocados em uma única Área. Quando eles se movem, eles se movem de uma Área para outra.



Empurrando e Esmagando

Como regra geral, um Monstro Grande não pode entrar em uma área se qualquer um dos quadrados dessa área estiver ocupado por um Objeto Sólido, no entanto, ele pode entrar ou atravessar uma área ocupada por monstros ou baús menores por meio do que é chamado de “Empurrar” e “Esmagar”.

Sempre que um Monstro Grande termina seu movimento dentro de uma área que já está ocupada por Monstros Pequenos, ele o empurra para o lado e o **Líder do Grupo** escolhe para qual quadrado adjacente à nova posição do Monstro Grande cada Monstro menor será empurrado. Isso se chama “Empurrar”.

Exemplo: O caminho mais curto para o Cavaleiro das Sombras alcançar Lorelai é obstruído por um Monstro Pequeno, o Carrasco. Devido ao seu tamanho, o Monstro Pequeno será empurrado. Dessa forma, o Cavaleiro das Sombras avançará para a área ocupada pelo Carrasco, que, por sua vez, deve ser movido para um quadrado adjacente à nova posição do Cavaleiro das Sombras. Nesse cenário específico, existem 12 quadrados para os quais o Carrasco pode ser empurrado e o Líder do Grupo pode até escolher uma posição que lhe pareça mais vantajosa.



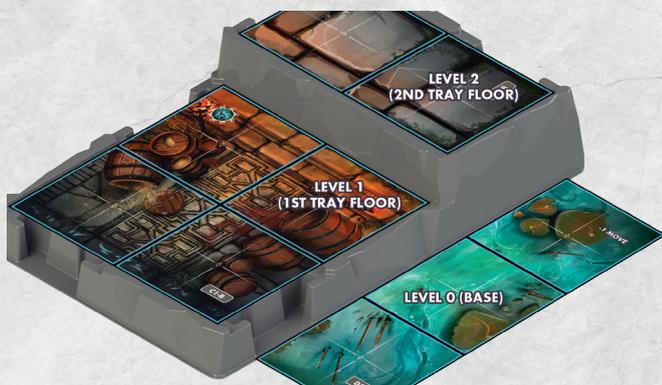
Esmagar, no entanto, é bem simples: o Monstro Grande simplesmente termina seu movimento na Área (quadrado azul), pisa no Baú e o destrói. Remova o Marcador de Baú do tabuleiro e, em seguida, role o Dado de Armadilha, aplicando seus efeitos no Monstro que o destruiu (veja a página 31).

Ao interagir com o Baú, o Monstro Grande acionou a Armadilha, mas, por outro lado, ao esmagá-la sob seus pés, qualquer conteúdo guardado por aquele Baú é perdido.

Movimento em diferentes níveis

EdT apresenta um cenário tridimensional onde alguns blocos do mapa normalmente são colocados dentro da base de um cenário de plástico. Essas bases podem ter áreas mais altas ou mais baixas do que outras. Essas áreas diferentes são chamadas de “níveis”.

Esses níveis podem ser 0, que é a base — geralmente o tabuleiro; 1, que é o primeiro nível das plataformas nas Bandejas 1 e 2; ou 2, que é o segundo nível na Bandeira 2 e o mais alto que um cenário pode ter.



- Os personagens não precisam gastar um ponto de movimento extra se mudarem apenas um nível de um quadrado para outro. No entanto, passar em uma única etapa do nível mais baixo (0) para o nível mais alto (2) custa 1 ponto de Movimento Adicional. Portanto, se um Herói quiser sair da mesa (nível 0) direto para o topo de um terreno da Bandeira 2 (nível 2), custaria um total de 2 pontos de movimento para fazer isso.



- Não há custo extra para descer para um nível mais baixo, mas isso pode ser perigoso. Novamente, um personagem pode descer um nível por turno sem problemas, mas se um personagem optar por descer 2 níveis em um único turno, ele sofrerá 2 Danos Não Evitáveis. Isso é chamado de “Danos de Queda”.



Danos de Queda

Da mesma forma que um personagem está sujeito a Danos de Queda ao descer dois níveis em um único turno, um personagem também sofrerá Danos de Queda se for forçado a descer uma grande altitude ao mesmo tempo.

Assim, se um personagem for **Afastado** ou movido por **Telecinesia** do nível mais alto (2) direto para o nível mais baixo (0), ele também sofrerá 2 Danos Não Evitáveis.

Saltos (Movimento Especial)

SALTAR é um tipo especial de movimento que alguns personagens podem ter ou receber durante alguns efeitos de movimento. Como o nome sugere, os personagens saltadores evitam tocar o terreno ao passar por ele, o que pode trazer alguns benefícios estratégicos:

- Um personagem saltador não é afetado por Terrenos Perigosos ou peças de Trevas pelos quais salta, mas é por aqueles em que encerra seu movimento (em terra);
- Um personagem saltador também pode passar por quadrados ocupados por Objetos Sólidos ou inimigos, mas não pode encerrar seu movimento sobre eles;
- Um personagem saltador não sofre Dano de Queda, mas também precisa gastar dois pontos de movimento para pular direto do nível 0 para o nível 2.

Habilidades

Cada Herói tem um conjunto de ações que pode usar para influenciar o jogo, como atacar um Monstro, curar feridas ou realizar alguma outra tarefa. Chamamos essas ações de “Habilidades” e elas podem ser encontradas em sua Ficha de Herói, Cartas de Habilidade e Cartas de Função de Equipe, bem como em algumas Cartas de Equipamento.

Para usar uma de suas Habilidades, você deve **gastar** uma de suas Ações de Cubo disponíveis. Isso significa que o Cubo escolhido deve ser colocado **em cima** da Habilidade que você está usando. Essa Habilidade é bloqueada até que você consiga recuperá-la a partir daí.

Além disso, o Cubo de Ação que você gasta deve ter a mesma cor da Habilidade que você deseja usar.



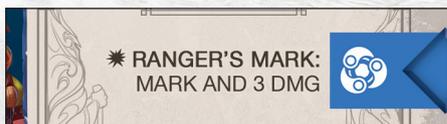
Exemplo: se Vorn quisesse usar sua Habilidade **Balanço Arqueado**, ele teria que gastar um Cubo Corpo a Corpo (amarelo)

Em seguida, você deve resolver seus efeitos na mesma ordem em que são descritos, começando da esquerda para a direita, prestando atenção especial a quaisquer palavras com “e”, **vírgulas** e **ponto e vírgula** que tenham.

Efeitos Vinculados

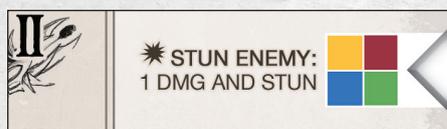
Quando dois efeitos são misturados em um único, dizemos que eles são “Efeitos Vinculados”. Como o nome pode sugerir, uma vez que eles são combinados, eles devem ser aplicados ao mesmo alvo.

Os Efeitos Vinculados podem ser identificados pela palavra “e”, que é usada como uma conjunção de objetos, assim como na gramática. Uma coisa é importante ao lidar com elas: todas elas acontecem ao mesmo tempo.



Exemplo: A **Marca do Patrulheiro** de Maya tem um Efeito Vinculado. Assim, o mesmo alvo deve receber a Marca do Patrulheiro e sofrer os 3 pontos de dano do Ataque Mágico. Como eles estão acontecendo de uma só vez, Maya não se beneficiará do bônus de dano da Marca do Patrulheiro desta vez.

Os Efeitos Vinculados não são Voluntários. Um personagem não pode escolher receber apenas uma parte delas e ignorar o resto. No entanto, os personagens são forçados a aplicar somente os efeitos que puderem.



Exemplo: O **Inimigo Atordoador** do Controlador tem um Efeito Vinculado. Se atingir um personagem imune ao ATORDOAR, esse personagem sofrerá apenas o dano do Ataque Mágico, em vez dos dois efeitos ou nenhum.

Vírgulas e ponto e vírgula

As **vírgulas** também são usadas para combinar dois efeitos, assim como a palavra “e”, mas são usadas principalmente para fins gramaticais. As vírgulas sempre vinculam as informações que seguem (que geralmente são uma especificação do alvo) ao efeito que elas precedem:



Exemplo: O **Míssil Mágico** de Lorelai tem uma especificação de alvo (veja adiante): “até dois alvos, 2 de dano.” A vírgula foi usada para unir essas informações. A palavra “e” aqui tornaria a frase gramaticalmente sem sentido: “Até dois alvos e 2 de dano.”

Importante: As vírgulas também substituem a palavra “e” quando três ou mais efeitos precisam ser unidos, evitando uma cacofonia: “E, E e, E”.

O **ponto e vírgula**, por outro lado, é usado para o propósito oposto. Sempre que uma Habilidade tem mais de dois efeitos que não estão vinculados um ao outro, o ponto e vírgula aparece atuando como uma moldura visual para indicar onde um efeito termina e o outro começa.

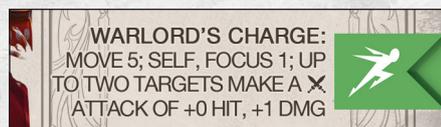


Exemplo: O **Golpe Revigorante** de Jaheen tem dois efeitos distintos e, portanto, eles foram separados por ponto e vírgula. O primeiro dá **CURAR 3** a um personagem, enquanto o outro é um **Ataque com Arma**.

Ao contrário da palavra “e” e da vírgula, quando um ponto e vírgula é usado, ele separa completamente um efeito do outro, o que significa que o Herói seria capaz de escolher alvos diferentes para cada um deles individualmente.

Exemplo: Seguindo o exemplo anterior, Jaheen poderia escolher **CURAR** um aliado com o efeito curativo de seu **Golpe Revigorante** e, ao mesmo tempo, atingir um inimigo com o **Ataque com Arma** permitido por ele.

Com todas essas orientações em mente, vamos verificar um último exemplo que mistura muitos desses recursos em uma única Habilidade:



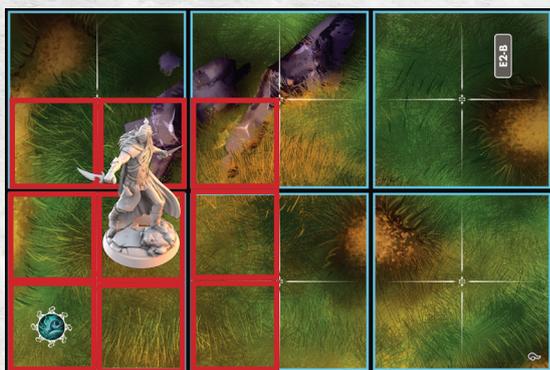
Exemplo: A **Investida do Senhor da Guerra** de Vorn tem três efeitos. O primeiro dá a si mesmo um movimento de 5 pontos; o segundo dá **FOCO 1 EM SI**; e, finalmente, o terceiro permite que até dois alvos façam um **Ataque com Arma** com um bônus de +1 de dano. Observe como as vírgulas são usadas para vincular informações aos efeitos, enquanto o ponto e vírgula os separa visualmente uma da outra. Combinados, esses sinais de pontuação tornam possível entender os efeitos dessa Habilidade tanto gramaticalmente quanto de maneira jogável.

Tipos de Habilidades e seus Alcances

Primeiro, vamos deixar claro que **Alcance** e **Alvo** são coisas diferentes: Alcance é a distância máxima que um objeto que você deseja afetar pode estar; enquanto Alvo é o tipo, número ou áreas que uma Habilidade pode ou deve afetar.

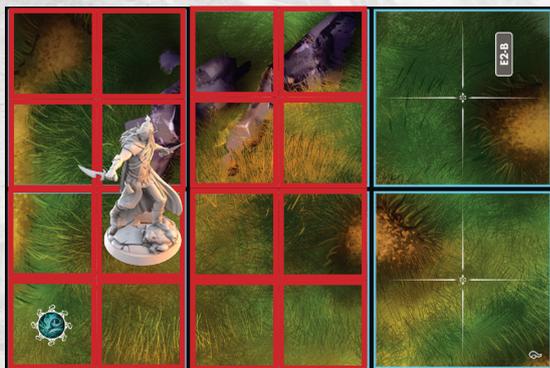
Em *EdT*, o alcance de uma Habilidade é definido por seu tipo. Aqui está uma pequena lista com a descrição de todos os tipos de Habilidades e seus respectivos intervalos padrão:

- Habilidades de combate **Corpo a Corpo** (amarelo): As Habilidades Corpo a Corpo têm um alcance 0, o que significa que elas só podem afetar um personagem ou quadrado adjacente ao Herói; ou seja, o próprio Herói.



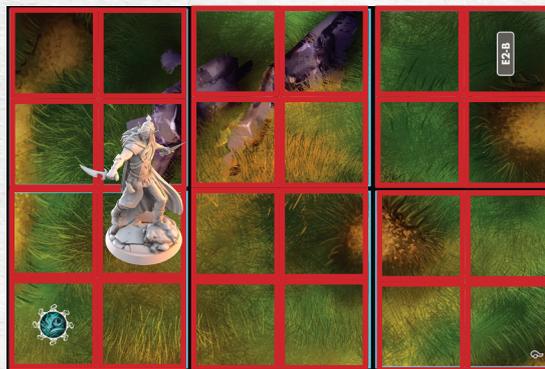
Exemplo: Se Elros usar uma de suas Habilidades Corpo a Corpo, ele só poderá afetar um alvo adjacente a ele ou ser o próprio alvo.

- Habilidades **À Distância** (vermelho): As Habilidades À Distância têm um alcance de até 1, o que significa que elas podem afetar um personagem ou quadrado que esteja em até uma **área** (quadrado azul) da área do Herói conjurador; ou o próprio Herói. *Nota: algumas Habilidades de Classe podem melhorar seu alcance básico para Habilidades À Distância.*



Exemplo: Se Elros usar uma de suas Habilidades À Distância, ele só poderá afetar um alvo que esteja dentro de uma área (quadrado azul) de distância, ou ser o próprio alvo

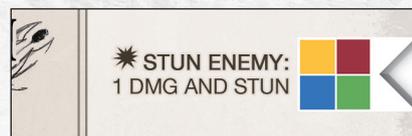
- Habilidades de **Agilidade** (verde): As Habilidades de Agilidade têm alcance ilimitado, o que significa que elas podem afetar um personagem ou quadrado que esteja em qualquer lugar do tabuleiro, desde que tenha sido revelado. No entanto, lembre-se de que os efeitos de **MOVER**, geralmente exibidos como o primeiro efeito na maioria das Habilidades de Agilidade, sempre têm como alvo o próprio Herói, a menos que seja indicado o contrário.
- Habilidades de **Sabedoria** (azul): As Habilidades de Sabedoria têm alcance ilimitado, o que significa que elas podem afetar um personagem ou quadrado que esteja em qualquer lugar do tabuleiro, desde que seja revelado, assim como acontece com as Habilidades de Agilidade.



Exemplo: Se Elros usar uma de suas Habilidades de Agilidade ou Sabedoria, ele poderá afetar um alvo que esteja em qualquer lugar do tabuleiro (qualquer bloco de mapa revelado), incluindo qualquer objeto fora dos quadrados destacados neste exemplo, ou ser o próprio alvo

O Alcance de Habilidades Multicoloridas

Algumas Habilidades comumente encontradas em Funções de Equipe e Equipamentos podem ter uma chave de duas ou quatro cores, o que significa que são flexíveis e podem ser usadas de várias maneiras diferentes.



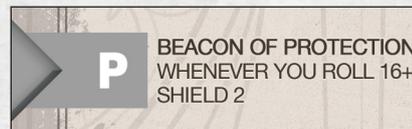
O Inimigo Atordoador do Controlador é uma Habilidade Multicolorida.

Como essas Habilidades não estão descritas, seu alcance é definido pela cor do Cubo que um Herói gasta para usá-lo. Portanto, o **Inimigo Atordoador** de um Controlador conjurado com um Cubo Corpo a Corpo (amarelo) teria alcance Corpo a Corpo, enquanto essa mesma Habilidade, se usada com o uso de um Cubo de Sabedoria (azul), teria alcance ilimitado.

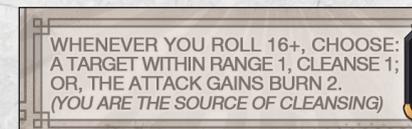
Definindo o alcance de Habilidades Passivas

Como sua cor é cinza e eles não são ativados ao gastar um Cubo de Ação em sua chave, podem surgir dúvidas sobre o alcance dos Efeitos Passivos. Embora muitas Habilidades Passivas estejam vinculadas a um tipo de Habilidade, isso não afeta o alcance dos efeitos da Habilidade Passiva.

Se o alcance do efeito de uma Habilidade Passiva não estiver descrito em seu texto, isso significa que ele é ilimitado (como acontece com as Habilidades de Agilidade ou Sabedoria).



Exemplo: A **Baliza de Proteção** de Jaheen apenas afirma "ESCUDO 2." Como esse efeito não tem nenhuma especificação de alcance, ele pode ser atribuído a um alvo em qualquer alcance.



Exemplo: O **Cajado de Cura**, por outro lado, especifica que o alvo do efeito deve estar dentro do alcance 1, o que significa que afetaria apenas um personagem que estivesse a até uma área (quadrado azul) de distância.

Alvos

No tópico anterior, aprendemos como definir o alcance do efeito de uma Habilidade; agora é hora de entender o conceito de “alvo” para esses efeitos.

Como padrão, todos os efeitos têm como alvo um único personagem dentro do alcance.

Esse padrão, no entanto, só é usado se o efeito não incluir uma descrição de um Alvo específico.



Exemplo: A *Bênção do Sol* de Jaheen não tem uma especificação de alvo, então segue o padrão “um único personagem dentro do alcance”. Nesse caso, como se trata de uma Habilidade À Distância, seu alvo deve ser um personagem que esteja a 1 área (quadrado azul) de Jaheen (ou seja, ele mesmo).

Por outro lado, quando uma especificação de alvo aparece em uma Habilidade, a descrição será explicada antes do efeito ao qual ela se aplica, separada por uma **vírgula** “,”.



Exemplo: O efeito de dano de *Precipitar* de Vorn é descrito como “... Até dois inimigos adjacentes ao alvo, 2 de DANO”, o que significa que o último efeito “2 de DANO” só pode ser aplicado a esses alvos específicos: até dois inimigos alvos em vez do padrão “um único personagem dentro do alcance”.

Conforme mencionado anteriormente, no final deste Livro de Regras, você pode encontrar uma lista abrangente de todas as palavras-chave e termos presentes em EdT. Só para esclarecer um pouco melhor esse tópico, aqui está uma pequena lista com as especificações de alvo mais usadas:

ALIAR OU ALIADO: O efeito só pode ser aplicado a um alvo aliado ao personagem conjurado. Monstros são aliados apenas de Monstros; enquanto Heróis são aliados de Heróis, Mascotes e Companheiros.

EM SI: O efeito só pode ser aplicado ao próprio personagem, independentemente do alcance da Habilidade.

GOLPEAR: O efeito é aplicado a uma área inteira (quadrado azul) em vez de um único quadrado. Um GOLPEAR lançado em alcance Corpo a Corpo significa que o personagem deve escolher um quadrado adjacente a ele e aplicar o efeito descrito em toda a área; enquanto um lançamento em ALCANCE 1 ou mais significa que o personagem deve escolher uma área (quadrado azul) dentro do alcance para fazer o mesmo. Embora GOLPEAR seja um efeito de área, o personagem escolhido pode escolher quais criaturas dentro de sua área deseja afetar para evitar ferir seus aliados.

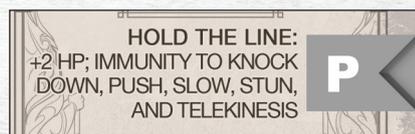
ALVO ADJ (Adjacente): O efeito a seguir pode ser aplicado somente a um Alvo Adjacente ao personagem atuante, independentemente do alcance da Habilidade.

Habilidades Passivas

As Habilidades Passivas têm uma chave cinza e estão marcadas com a letra “P.” Embora geralmente estejam vinculados a um tipo de Habilidade, elas não são consideradas Habilidades desse tipo para fins de alcance. Cada Habilidade Passiva descreve seus próprios efeitos e segue as regras padrão relativas ao alcance e ao alvo (qualquer personagem dentro de qualquer alcance) quando não são especificadas.

Considera-se que as Habilidades Passivas estão sempre em vigor, desde que não sejam bloqueadas por um Cubo de Maldição. Existem dois tipos principais de efeitos: **Benefícios Estáticos** e **Efeitos Acionados**.

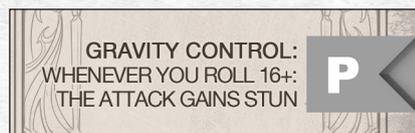
Benefícios Estáticos são efeitos que não exigem que nada aconteça. Eles apenas dão ao seu Herói algum tipo de Benefício (geralmente um bônus em alguns efeitos ou Imunidades).



Exemplo: A Habilidade Passiva *Resistir* de Vorn tem um Efeito Passivo que aumenta a Vida do Anão e lhe dá várias Imunidades.

Os **Efeitos Acionados**, por outro lado, são efeitos que exigem que uma Condição de jogo ocorra para que aconteçam. Normalmente, os Efeitos Acionados trazem uma ideia de “se isso, então aquilo” implícita em sua descrição, junto com as palavras “quando” ou “sempre que”.

Entre os mais comuns desses efeitos estão aqueles associados à rolagem do d20, conhecidos como “Efeitos de Surto”. Sempre que um efeito como esse acontecer, você deve resolvê-lo **imediatamente**, pois muitos deles conferem benefícios ao ataque que os desencadeou.



Exemplo: O *Controle de Gravidade* de Lorelai entra em vigor quando ela tira um 16 natural ou mais no d20, adicionando a Condição ATORDOAR ao seu ataque atual (se ela estiver atacando).

Alguns Efeitos de Surto conferem Efeitos Imediatos em vez de um Aprimoramento de Ataque. Embora sejam um pouco diferentes, sua resolução é a mesma: qualquer Ataque, Desafio de Habilidade ou outro Efeito fica “suspenso”, esperando que o Surto seja resolvido.



Exemplo: A *Baliza de Proteção* de Jaheen é uma dessas Habilidades: Quando o Surto é acionado, antes que o ataque cause dano, você deve escolher um personagem para receber ESCUDO 2 (conforme mencionado anteriormente, já que não há especificação de alcance ou alvo, ele pode atingir qualquer personagem em qualquer alcance).

Ataques

Ataques são efeitos destinados a causar danos a um personagem adversário. Embora existam algumas Habilidades que podem infligir Condições diretamente a um alvo, elas não são consideradas Ataques apenas por esse fato. Para ser um Ataque, uma Habilidade deve ter um dos dois símbolos que a identifiquem como tal. Em *EdT*, os Ataques são divididos em dois tipos:

- **Ataques com Armas** usam sua Arma como base. Portanto, para usá-los, você deve rolar o d20 para ver se acerta ou erra: rolar o dado de 20 lados, adicionar quaisquer bônus ou modificadores que você tenha e comparar o resultado com a Precisão da sua Arma.
- **Ataques Mágicos** são Habilidades Mágicas e/ou Especiais usadas por seu personagem. Eles sempre atingem o alvo, então não é necessário rolar dados. Embora sejam confiáveis, eles tendem a causar menos danos do que os Ataques com Armas.

Ataques com Armas

Sempre que o símbolo da **espada cruzada** aparece em uma Habilidade, isso significa que essa Habilidade tem um Ataque com Arma associado a ela. O “+N ACERTO” é a dica para você fazer um Ataque, adicionando esse número ao resultado obtido no d20.

Muitas Habilidades de Classe oferecem um bônus passivo por essa jogada, bem como algumas Funções de Equipe, Equipamentos ou Habilidades de Herói. Além disso, a diferença de altura entre você e seu alvo (se houver) fornece um bônus ou penalidade chamado Vantagem ou Desvantagem, enquanto estar sobre as Trevas inflige uma penalidade de -2 à sua jogada.

Cada um desses fatores é levado em consideração ao determinar se você atingiu o valor de Precisão da sua Arma para atingir seu alvo, mas você não precisa se preocupar com eles agora. Explicaremos cada um deles ao longo deste Livro de Regras.

Algumas Habilidades de Ataque com Armas mostram vários modificadores, como “+0 ACERTO/ +0 ACERTO”. Sempre que for esse o caso, isso significa que essas Habilidades permitem que você faça vários ataques individuais como parte da mesma Ação. Cada Ataque deve ser resolvido de forma a ser um de cada vez e, portanto, você pode mudar seu alvo entre os ataques conforme achar melhor.

Para resolver um Ataque com Arma, você deve rolar seu d20 e adicionar (ou subtrair) todos os modificadores e, em seguida, verificar o seguinte:

- Se o resultado final for igual ou superior ao valor de Precisão da sua Arma, você acerta! Cause imediatamente a quantidade de dano mostrada em sua Arma mais qualquer dano colateral que a Habilidade possa infligir (geralmente descrito após o bônus de ACERTO, separado por uma **vírgula**) ao alvo.
- Se o resultado final for menor que o valor de Precisão da sua Arma, o Ataque falha.



Exemplo: Maya usa sua Habilidade de **Tiros Rápidos**, que é uma Habilidade de Ataque com Arma (conforme mostrado pelo símbolo das espadas cruzadas). Essa Ação permite que ela faça dois Ataques com um modificador +0. Usando seu Arco Élfico, que tem um valor de Precisão 8, ela deve rolar seu d20 e tirar 8 ou mais para acertar. Se isso acontecer, o Alvo sofre o dano da Arma (que é 3, conforme descrito na Carta do Arco Élfico) por ataque atingido.



Dano colateral de vários Ataques com Armas

Se uma Habilidade de Ataque com Arma incluir vários ataques e causar danos colaterais, esses efeitos são aplicados uma vez para cada acerto de Ataque.

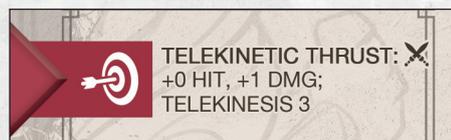
Exemplo: Se uma Habilidade conceder +0 DE ACERTO/+0 DE ACERTO, SANGRAR 1 E DEVAGAR, o Herói faria dois ataques e imporia ambas as Condições ao alvo em cada acerto. Embora DEVAGAR seja Redundante, SANGRAR é Acumulável e, portanto, ao atingir o mesmo inimigo com os dois ataques, o Herói infligiria SANGRAR 2 e DEVAGAR ao seu alvo no final.

Golpes Críticos e Dano Duplo

Às vezes, apenas bater em um inimigo não é suficiente para descrever o quão habilidoso foi seu ataque! Ataques Mágicos podem nunca errar seu alvo, mas os Ataques com Armas são os únicos que podem lhe dar o sabor doce e os excelentes resultados de um golpe bem acertado.

Esse evento é chamado de **Acerto Crítico** (ou apenas Crítico) e só é alcançado quando você tira um 20 natural em seu d20. Uma rolagem natural é apenas o número exibido no dado, sem aplicar nenhum bônus ou penalidade.

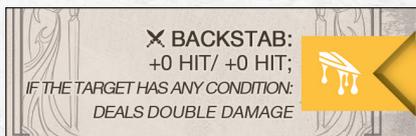
Um Acerto Crítico dobra o dano que seu ataque normalmente causaria (incluindo todo o dano adicional colateral escrito com “+X de DANO” que ele tem), mas não dobra os efeitos de nenhuma Condição ou de quaisquer outros efeitos de qualquer tipo.



Exemplo: Se o **Impulso Telecinético** de Lorelai causar um Golpe Crítico, ela inflige um total de 8 de dano (se estiver usando uma arma que cause 3 de dano) ao alvo (3+1 x2 = 8).

Golpes Críticos podem causar muitos danos e sua interação com os bônus de dano não para por aí. Algumas Habilidades, Equipamentos e outros efeitos podem conceder a um Ataque com Arma um efeito chamado “DANO DUPLO”, o que significa que o dano que eles infligem é duplicado, assim como acontece com Golpes Críticos.

O DANO DUPLO, no entanto, não é um Dano Crítico e, por isso, também pode ser duplicado por um Crítico, o que significa que um Golpe Crítico de DANO DUPLO causaria quatro vezes seu dano em um único golpe!



Exemplo: A *Punhalada* de Elros pode causar DANO DUPLO em certas circunstâncias. Se o *Assassino* conseguir marcar um CRIT com um de seus golpes usando uma Arma que causa 3 pontos de dano, seu ataque causará um total de 12 de dano! (3x2 x2 = 12)

Além disso, alguns efeitos podem conceder um alcance maior para um Golpe Crítico (como sempre que você tirar um 18 natural ou mais em seu d20). Se dois deles fossem aplicados ao mesmo ataque (imagine que um é um bônus passivo, enquanto o outro é um bônus de Habilidade), lembre-se de que eles nunca se acumulam, mas o alcance maior se sobrepõe ao menor.

Então, se você tiver um efeito dando “Crítico 18+” e outro dando “Crítico 16+”, você não marcará um Acerto Crítico com uma rolagem natural de 13, mas sim com 16 ou mais.

Falhas Críticas

Da mesma forma que seu Herói pode ter um pé de coelho no bolso, a sorte também pode te abandonar e recompensá-lo com um golpe muito mal dado.

Esse evento é chamado de Falha Crítica e é alcançado somente quando você tira um 1 natural em seu d20.

Sempre que você marca uma Falha Crítica, seu ataque falha automaticamente, independentemente do seu bônus.

Embora essa seja uma regra geral, existem algumas Habilidades de Classe, Habilidades de Herói ou outros efeitos que transformam suas Falhas Críticas em acertos regulares ou até mesmo em Acertos Críticos! Sempre que for esse o caso, você deve ignorar os efeitos de marcar uma Falha Crítica e tratar o resultado conforme as instruções de sua Habilidade Especial.

Alcance da Arma versus Alcance de Habilidade para Ataques com Armas

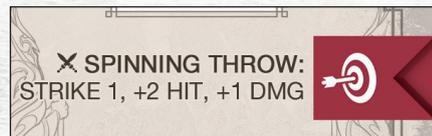
Todas as Armas têm um atributo chamado “Tipo de Ataque”, que pode ser Corpo a Corpo ou À Distância, da mesma forma que um Ataque com Arma pode fazer parte de uma Habilidade Corpo a Corpo ou de uma Habilidade À Distância. A interação entre essas duas características pode parecer contraditória, mas não é.

O atributo “Tipo de Ataque” encontrado nas Cartas de Arma não é relevante quando você está fazendo um Ataque com Arma por meio de uma Habilidade. Ele é usado somente quando você faz Ataques com Armas que também são Habilidades de Foco (consulte a página 34); ou quando você recebe a ordem de fazer Ataques com Armas por meio das ações de outro personagem, como o Líder pode fazer, por exemplo.

Portanto, a única coisa que define o alcance de Ataques com Armas feitos por meio de suas Habilidades é o tipo de Habilidade ou o Cubo que você gastou para usá-las.

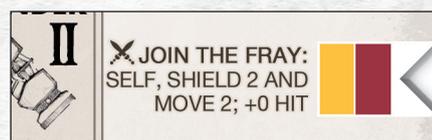


Exemplo: O *Golpe de Guarda* de Vorn é uma Habilidade Corpo a Corpo. Portanto, o *Ataque com Arma* feito por meio dela só pode atingir um personagem adjacente a ele.

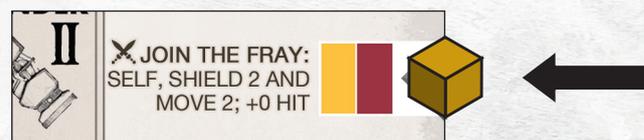


Exemplo: O *Arremesso Giratório* de Vorn é uma Habilidade À Distância. Portanto, o *Ataque com Arma* feito através dela só pode atingir uma área (quadrado azul) que esteja dentro do alcance 1 dele. O tipo de Arma de Vorn (Corpo a Corpo) não o impede de realizar esse Ataque. Por outro lado, a Arma de Vorn também não permite que ele faça esse ataque se estiver em combate (veja a página 13).

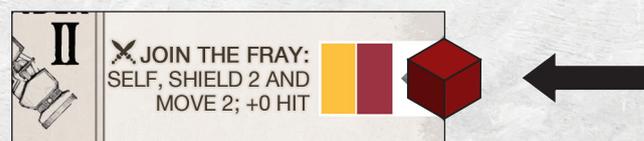
Como vimos nesses exemplos, o que realmente importa não é o tipo de ataque da Arma de Vorn, mas o tipo de Habilidade que ele está usando para fazer esses ataques. Para consolidar essa regra, vamos também verificar esses dois exemplos com uma Habilidade Multicolorida:



Exemplo: “*Juntar-se à Luta*” do *Defensor* tem um *Ataque com Arma* entre seus efeitos e pode ser usado gastando um Cubo Corpo a Corpo (amarelo) ou um Cubo À Distância (vermelho).



Se ele gastar um Cubo Corpo a Corpo, o *Ataque com Arma* feito com ele só pode atingir um personagem adjacente a Vorn. Como é um *Ataque com Arma* Corpo a Corpo, ele pode ser feito enquanto estiver ativo.



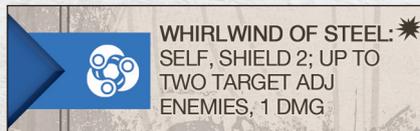
No entanto, se ele gastar um Cubo À Distância, o *Ataque com Arma* feito com ele pode atingir um personagem que esteja dentro do alcance 1 de Vorn, mas ele não conseguirá sobreviver enquanto estiver engajado.

Esse exemplo pode ter feito você pensar que o atributo “Tipo de Ataque” é irrelevante para uma Arma, mas tem seus usos importantes, conforme mencionado anteriormente. No capítulo “Equipamentos” deste Livro de Regras, você encontrará mais detalhes sobre ele.

Ataques Mágicos ✨

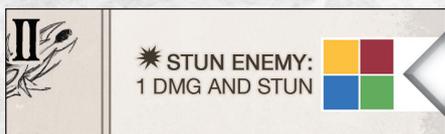
Qualquer Habilidade ou efeito que tenha um símbolo de explosão é um Ataque Mágico.

Como mencionado anteriormente, ao contrário dos Ataques com Armas, não é necessário rolar dados ao fazer um Ataque Mágico. Você simplesmente aloca um Cubo de Ação disponível da cor correspondente para usar a Habilidade e aplicar seus efeitos.



Exemplo: Jaheen usa seu **Escudo de Luz** e, depois de dar ESCUDO 1 a um personagem, ele automaticamente inflige 2 pontos de dano a um alvo de sua escolha.

Ataques Mágicos, no entanto, não têm danos colaterais como os Ataques com Armas. As Condições impostas por eles, mesmo quando vinculadas a um efeito de dano, são aplicadas independentemente de o ataque reduzir a Vida do alvo ou não.



Exemplo: O Inimigo Atordoador do Controlador aplica seu efeito de ATORDOAR mesmo que seu alvo consiga evitar sofrer o dano do Ataque Mágico.

Ações Menores

Há seis Ações Menores diferentes que você pode usar durante o turno do seu Herói, além das duas Ações de Cubo permitidas e sua Ação de Movimento Livre. Você pode usar todos os que quiser, mas apenas um de cada tipo por turno.

Conforme mencionado anteriormente, seu Herói **não pode** usar Ações Menores se estiver em combate (consulte a página 13), exceto para gastar o Foco e usar um Item Consumível.

Trocar Itens

Com essa ação, você pode reorganizar seu Equipamento ou compartilhá-lo com outros Heróis. Você pode escolher uma das seguintes opções sempre que realizar uma Ação Menor de Troca de Itens:

- **Equipar/Desequipar:** Troque **qualquer** Item Equipado por uma carta do mesmo tipo da sua Mochila, ou simplesmente Equipe ou Desequipe um Item que você tenha;
- **Dê o item:** Dê **qualquer** carta da sua Mochila para um Herói em um quadrado adjacente. Esse Herói armazena esse Item em sua Mochila;
- **Pegue o Item:** Pegue **qualquer** carta da Mochila de um Herói adjacente (desde que ele esteja disposto a entregá-la). Você deve consumir imediatamente o Item que acabou de receber (se ainda puder fazer isso neste turno) ou armazená-lo em sua Mochila.

Importante: Você não pode trocar um Item se seu espaço estiver ocupado atualmente por um Cubo de Ação.

Importante: Qualquer Item de Dupla Face com o qual você interage é mantido com a face atual voltada para cima. Sua carta não será virada ao desequipá-lo ou entregá-lo a outro jogador.

Importante: Ao receber um novo Item, se sua Mochila estiver cheia, você poderá descartar imediatamente outro Item para liberar espaço. Descartar um Item dessa forma não conta como usá-lo.

Usar um Item Consumível

Ao contrário do Equipamento que é resistente e pode ser usado repetidamente, alguns itens, como poções e pergaminhos, podem ser usados apenas uma vez. Eles são chamados de **Itens Consumíveis**. Um item consumível tem a palavra “DESCARTAR” e este símbolo ✕ em sua carta:

Importante: Essa Ação Menor pode ser realizada mesmo se seu Herói estiver engajado em combate. Isso é uma exceção à regra geral.

Embora os Itens Consumíveis tenham a desvantagem de serem perdidos após o uso, eles são encontrados em maiores quantidades durante uma Aventura, tornando mais fácil para um Herói coletar e usar muitos deles.

Os Itens Consumíveis devem sempre ser transportados dentro de uma Mochila e não podem ser guardados durante a Fase de Acampamento. Por outro lado, os Itens Consumíveis encontrados durante uma Aventura seguem para a próxima, permanecendo com você até serem usados ou descartados.

Importante: Cada Herói pode carregar apenas dois itens em sua Mochila, sejam Equipamentos ou Itens Consumíveis. Portanto, não tenha medo de usar suas poções e pergaminhos!

Exemplos de Itens Consumíveis — uma poção e um pergaminho:



Após o uso, um Item Consumível deve ser colocado na pilha de descarte e será recolocado no baralho do Baú no início da próxima Aventura.

Os Itens Consumíveis também têm um subtipo e algumas interações ou efeitos podem mencioná-los especificamente. Entre os apresentados nesta Caixa Principal estão:

- **Pedra Preciosa:** Usado para engastar e aprimorar alguns Equipamentos.
- **Receita:** Instruções para criar Equipamentos Especiais.
- **Poção:** Líquidos que proporcionam alguns benefícios a quem beber.
- **Pergaminhos:** Mágica simples para lidar com problemas.



Exemplo: Esta Gema Cósmica tem o subtipo de Pedra Preciosa. Seus efeitos descrevem exatamente o que ela faz: ele é usado para VIRAR uma Carta de Equipamento com o atributo “Engastar” no lado de trás.

Interagir

Essa ação permite que você interaja com um elemento do tabuleiro conhecido como Marcador de Interação. Esse, por sua vez, é colocado no tabuleiro para representar fisicamente locais onde os Heróis poderão interagir com uma cena de sua Aventura.

Os Marcadores de Interação têm a seguinte aparência, podendo ter uma ou 2 pontos e são considerados Objetos Sólidos em termos de ocupação de um espaço:



Para interagir com um deles, você precisa estar logo ao lado. Ao fazer isso, abra o Livro de Interações na página descrita pela configuração que colocou esse Marcador no tabuleiro e veja a cena apresentada por ele. Você poderá escolher uma das opções oferecidas, desde que ainda não tenha sido escolhida nesta Aventura.

Depois que uma opção for escolhida, avance para a Resolução correspondente ao seu número. As Resoluções de Interação são encontradas no Livro das Aventuras, na seção apropriada. As Resoluções são organizadas em ordem numérica e, depois de encontrar a que escolheu, você pode ler as consequências desencadeadas por ela. A maioria das Resoluções afetará somente o Herói que as escolheu. No entanto, algumas Interações serão coletivas e afetarão todo o grupo. Outras, por sua vez, são de responsabilidade exclusiva do Líder do Grupo.

Algumas delas até apresentarão novos dilemas que exigirão que uma segunda escolha seja feita imediatamente, ou podem ter consequências diferentes, dependendo do estado do jogo (geralmente verificado por um Status ou resultado que algum Herói possui).

De qualquer forma, não há mistério: basta ler atentamente as Resoluções. Elas sempre descrevem seus efeitos, incluindo gatilhos que levam a outras Resoluções, de forma clara e objetiva.

Depois de terminar de ler a última frase sobre sua Interação, você deve reduzir o Marcador de Interação em 1 ponto, representando que uma escolha já foi feita. Se sua Interação foi a última, você deve remover o Marcador do tabuleiro.

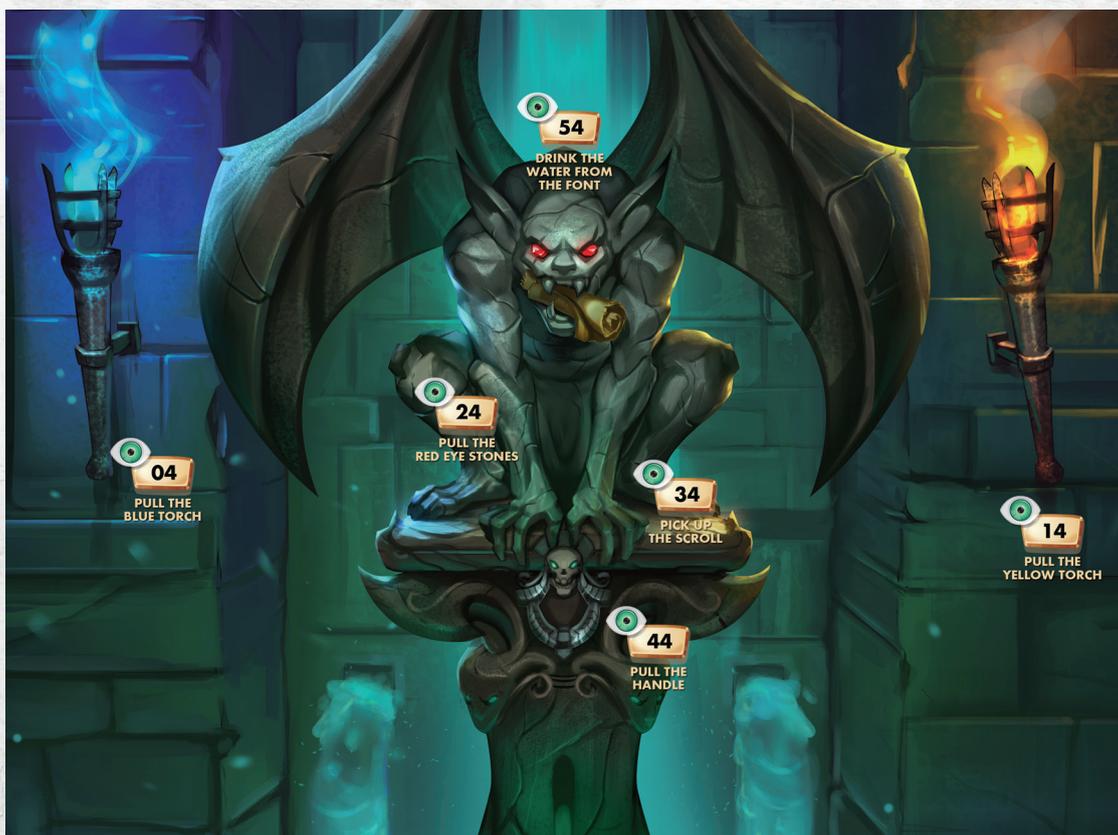
Importante: Um Herói só pode interagir com o mesmo Ponto de Interação uma vez por rodada (já que você pode realizar cada tipo de Ação Menor apenas uma vez por turno), mas outro Herói pode escolher a mesma Interação durante a mesma rodada, se quiser. Da mesma forma, o primeiro Herói poderia interagir novamente durante uma rodada posterior, desde que ainda haja pontos disponíveis.

Abrir uma Porta

Por meio dessa Ação Menor, seu Herói é capaz de abrir uma porta se ela estiver adjacente a ela. Para fazer isso, pegue a Carta de Porta, desdobre-a, leia seu enredo, suas Regras Especiais e Eventos Especiais (se houver) e, em seguida, adicione a configuração indicada ao tabuleiro.

Conforme mencionado anteriormente, o jogo é pausado até que a configuração seja concluída. Se seu Herói ainda tiver pontos de movimento de um Efeito de Movimento que está sendo resolvido, esses pontos não são perdidos (normalmente).

Você pode encontrar detalhes sobre as configurações na página 17.



Este é um exemplo de Interação com seis opções.

Abrindo a mesma porta pela segunda vez?

Para aumentar a capacidade de reprodução e oferecer suporte ao engajamento da comunidade, incentivando a criatividade de nossos jogadores, as Portas em EdT têm um código QR na parte de trás. Este código o direcionará para uma seleção de portas aleatórias adaptadas ao seu desafio atual que se encaixam em sua história. De tempos em tempos, esse banco de dados mudará e até mesmo sugestões de portas entregues pela própria comunidade podem ser encontradas (uma vez que testadas e aprovadas). Divirta-se!



Saquear um Baú

Como qualquer outra ação física em EdT, para saquear um Baú, seu Herói deve estar ao lado dele. Ao fazer isso, remova o Marcador do Baú do tabuleiro e tire a carta do topo do baralho do Baú.

Exemplo de Marcador do Baú e Carta de Baú:



Os Baús podem conter armadilhas!

A vida seria mais fácil se os Baús ao longo do caminho estivessem lá esperando que alguém pegasse seus pertences, mas acontece que não estão. Infelizmente.

Sempre que um Herói saqueia um Baú, ele deve rolar o **Dado de Armadilha** para ver com qual perigo ele se deparou desta vez para adquirir o tesouro.

O Dado de Armadilha

O Dado de Armadilha é um d6 com quatro lados especiais: **VENENO**, **DEVAGAR**, **QUEIMAR** e **SANGRAR**; e, é claro, esses símbolos estão relacionados às Condições associadas. Há duas faces vazias: o golpe da sorte! Se você rolar uma face em branco, presume-se que a Armadilha falhou (talvez devido ao tempo e à falta de manutenção).



VENENO: Sempre que você rolar esse lado, seu Herói recebe VENENO 2.



DEVAGAR: Sempre que você rolar esse lado, seu Herói recebe DEVAGAR.



QUEIMAR: Sempre que você rolar esse lado, seu Herói recebe QUEIMAR 2.



SANGRAR: Sempre que você rolar esse lado, seu Herói recebe SANGRAR 2.

Uso da Capacidade de Foco

O Foco é uma ferramenta valiosa em seu arsenal. Cada Herói tem **duas Habilidades de Foco** em sua Ficha de Herói. Cada Habilidade de Foco mostra a quantidade que você deve gastar para usar essa Habilidade. Conforme mencionado anteriormente, o Foco é um Recurso Acumulável e, portanto, você pode manter no máximo quatro Focos por vez.

Você pode usar uma Habilidade de Foco a qualquer momento durante seu turno ou como Reação (se tiver uma Habilidade de Foco que também seja uma Reação). Quando optar por fazer isso, descarte o número de Marcadores de Foco necessários e resolva imediatamente seus efeitos.



Exemplo: Vorn tem duas Habilidades de Foco: *Desvio Cruzado*, que também é uma Reação, e *Golpe de Martelo*, que também é um Ataque com Arma. Portanto, Vorn pode usar *Desvio Cruzado* para se defender de um ataque, enquanto o *Golpe de Martelo* só pode ser usado durante seu turno.

Importante: Como gastar o Foco é uma Ação Menor, você só pode usar uma **Habilidade de Foco por turno**, independentemente do número de Marcadores de Foco que você tenha. É bom lembrar que um turno é uma parte individual de uma rodada e, portanto, mesmo que você tenha usado uma Habilidade de Foco durante seu turno, você pode usar uma Habilidade de Foco que é uma Reação mais tarde na mesma rodada, se desejar.

Importante: Essa Ação Menor pode ser feita mesmo se seu Herói estiver engajado em combate. Isso é uma exceção à regra geral.

As Habilidades de Foco podem conceder Ataques com Armas, Ataques Mágicos, movimento ou qualquer tipo de efeito. Para resolvê-los, siga as mesmas instruções como se estivesse lendo os efeitos de uma Habilidade. Embora sejam muito parecidas, algumas coisas sobre suas Resoluções são diferentes e é bom ter em mente:

- O alcance dos Ataques com Armas feitos com Habilidades de Foco é definido pelo tipo de sua Arma. Armas Corpo a Corpo têm alcance 0, enquanto Armas À Distância têm alcance 1; portanto, se seu Herói tiver uma Arma À Distância ou de Implementação, ele deverá verificar o combate.
- A menos que a Habilidade diga o contrário, Ataques Mágicos, Reações e Efeitos sem símbolos têm um alcance como se fossem uma Habilidade de Agilidade ou Sabedoria (ilimitada). Os efeitos de movimento, quando não especificados de outra forma, têm como alvo o próprio Herói.
- As Habilidades de Foco podem ter alvos especificados. Eles podem ser tão restritivos quanto "EM SI" ou mais amplos como em "ATÉ DOIS". De qualquer forma, eles devem sempre respeitar seu alcance permitido, conforme descrito acima.

Habilidades de Classe

Cada Classe tem sua própria combinação única de Habilidades às quais somente um Herói dessa Classe tem acesso. No início da Campanha, você não tem nenhuma das suas Habilidades de Classe desbloqueadas, mas pode adquiri-las à medida que a Campanha avança.

Sempre que você adquirir e desbloquear uma nova Habilidade de Classe, basta adicionar um Cubo branco à Habilidade de Classe escolhida. Se for a primeira Habilidade de uma Árvore, pegue também sua carta.

Adquirindo Habilidades de Classe

Suas Habilidades de Classe são divididas em quatro ramos chamados "Árvores". Ao adquirir Habilidades em uma Árvore, você ganha acesso a Habilidades mais poderosas. Cada Carta de Habilidade de Classe mostra uma única Árvore que inclui um total de três Habilidades de Classe.

Você sempre precisa adquirir a primeira Habilidade em uma Árvore antes de adquirir as Habilidades superiores. A maioria das Árvores permite que você escolha sua segunda Habilidade, mas algumas Árvores oferecem apenas um único caminho.



Exemplo: O **Patrulheiro** tem quatro Árvores de Habilidades: **Atirador (1)**, **Mestre de Armadilhas (2)**, **Mestre das Bestas (3)** e **Caçador (4)**. Se você adquirir a primeira Habilidade, **Mestre das Bestas (Força Selvagem)**, poderá então adquirir qualquer uma das outras duas Habilidades (**Pele de Carvalho** e **Treinador Mestre**). Por outro lado, se você iniciar a Árvore **Caçador (Relentless Tracker)**, você só tem uma escolha (**Recompensa de Caça**) e depois (**Perseguidor Implacável**) mais tarde.

Importante: Você sempre pode adquirir qualquer uma das Habilidades iniciais em qualquer Árvore. Você não precisa adquirir todas as Habilidades de uma Árvore antes de começar outra.

Usando Habilidades de Classe

As Habilidades de Classe geralmente são "Passivas", o que significa que elas estão sempre em vigor assim que você as aprende.

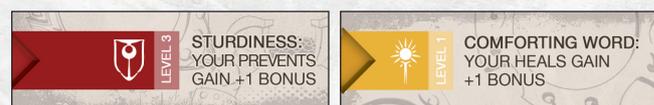
Muitas Habilidades oferecem um bônus a uma das ações do seu Herói, como Vida, Movimento ou um modificador adicional em suas jogadas de Ataque. Outros podem ter Habilidades Acionadas ou dar ao seu Herói novas ações para realizar - não existe uma regra geral.

Assim como as Habilidades Passivas, as Habilidades de Classe Acionadas, a menos que especificado de outra forma, têm alcance ilimitado.



Exemplo: O **Estudo Arcano do Mago** explica que seu alvo é o próprio Herói, por meio da palavra-chave **EM SI**; enquanto a **Perseguição Recompensadora do Clérigo** não restringe nenhum tipo de alvo em seu efeito, o que significa que ele pode atingir qualquer personagem em qualquer alcance.

As Habilidades que dão um bônus aos seus efeitos se aplicam somente quando você é a fonte do efeito descrito, não o receptor (algumas Habilidades podem funcionar ao contrário, mas se for esse o caso, elas dizem isso especificamente).



Exemplo: A **Robustez do Guerreiro** dá um bônus de +1 aos **IMPEDIMENTOS** que eles lançam (o equipamento está incluído); enquanto a **Palavra Consoladora do Clérigo** faz o mesmo com suas **CURAS**.

Multiclasse

Embora seja recomendável que você jogue com cada Herói usando suas Cartas de Habilidade de Classe normais, se quiser apimentar as coisas e personalizar seu próprio Herói, você pode usar essas regras opcionais de Multiclasse. Veja como você faz isso:

- Cada Herói pode ter até **uma** Classe Adicional além de sua Classe Primária. Veja Maya, por exemplo: ela é uma Patrulheira, então esta é sua Classe Primária.
- Basta escolher uma Carta de Árvore da nova Classe e adquirir sua Habilidade de nível 1. A Classe à qual essa Árvore pertence se torna sua Classe Secundária. Depois que essa escolha for feita, você não poderá mais tarde escolher uma terceira classe.
- Você só pode escolher uma Classe que não esteja sendo jogada por nenhum outro Herói para ser sua Secundária. Por exemplo, se houver um Guerreiro como Vorn em seu grupo, ele "possui" todas as cartas da Classe Primária e você não pode escolher Guerreiro como sua Segunda Classe.

A Caixa Principal de *EdT* possui 5 Classes, então a Multiclasse será mais fácil com grupos pequenos. Muitas outras expansões, no entanto, adicionam novas classes ao seu sistema de jogo, aumentando suas possibilidades de Multiclasse.

Funções de Equipe

Uma Função de Equipe é a postura que seu Herói escolhe adotar ao lutar contra as Trevas, melhorando suas opções de personalização. Ao dar acesso a um conjunto específico de Habilidades projetadas para ajudá-lo a cumprir seu papel no grupo, esse recurso pode fornecer interações interessantes com suas Habilidades de Herói.

Há cinco Funções de Equipe para escolher: **Controlador, Defensor, Líder, Agressor e Suporte.**

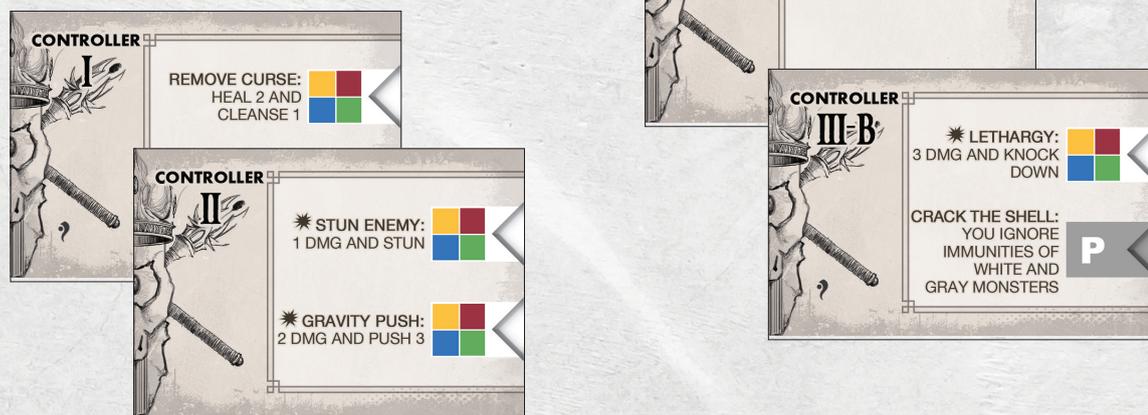
Algumas Habilidades das Funções de Equipe são Passivas, enquanto outras exigem que você gaste um Cubo de Ação para usá-las. Essas Habilidades geralmente têm uma chave multicolorida, o que significa, como mencionado anteriormente, que você pode usar qualquer Cubo de Ação de cor correspondente para ativá-las, mas a cor do Cubo que você usa define o alcance para seus efeitos.

Você começa sua carreira com as Cartas I e II da Função de Equipe escolhida e pode até adquirir mais duas Habilidades em suas Aventuras (a terceira carta, começando com o lado "A" para cima). Para fins de progressão, uma Habilidade de Função de Equipe conta como uma Habilidade de Herói. Portanto, sempre que você for instruído a adquirir uma nova Habilidade de Herói, você pode optar por adquirir sua Habilidade de Função de Equipe do mesmo nível (você ainda deve ter adquirido o primeiro nível de uma Habilidade de Função de Equipe para adquirir o segundo nível).

Qualquer Herói pode jogar com qualquer Função de Equipe que quiser. Tente escolher o papel que combina com seu estilo de jogo e com as necessidades do seu grupo!

Além disso, as Funções da Equipe podem ser alteradas durante uma Campanha e, portanto, ao contrário de outras Habilidades de Herói, elas podem ser transferidas para a nova função que você está recebendo. Em outras palavras, **as melhorias da Função de Equipe estão vinculadas ao Herói, não à Função em si.**

Exemplo: Se você adquiriu a Habilidade "A" com a terceira carta da sua Função de Equipe atual e optou por alterá-la, então você também pode usá-la como se tivesse adquirido a Habilidade "A" da terceira carta da sua nova função. No entanto, o oposto se aplica se você estiver escolhendo uma nova função de outro jogador que já adquiriu sua Habilidade de nível 1, mas você ainda não o fez: somente as duas Cartas Iniciais de Função de Equipe estarão disponíveis para você.



No início do jogo, use apenas as Cartas I e II. Sempre que você adquirir uma Habilidade de Herói de nível 1, você pode optar por adquirir com sua Função de Equipe, adicionando a Carta III - A à sua área de jogo. Se você continuar se aprimorando, com uma atualização de nível 2 de Habilidade você pode adquirir a próxima virando a Carta para III-B.

Iniciativa e Liderança

As Funções de Equipe também são importantes para definir a ordem em que cada Herói atuará dentro do grupo. Cada função tem seu espaço específico no Trilha de Iniciativa, com base em sua prioridade.

Além disso, muitos efeitos de jogabilidade usam o Líder do Grupo como ponto de desempate para algumas decisões ou como referência de alvo para alguns efeitos. Essa função, por sua vez, também é definida pela Função de Equipe que você escolher.

Aqui segue uma lista de todas as Funções de Equipe com uma pequena descrição de seus pontos fortes e sua prioridade na definição de Liderança:

- Os **Líderes** são especialistas em coordenar ataques e extrair o melhor de seus aliados. Os Líderes também são sempre os **Líderes do Grupo**. Eles são os "primeiros na linha de comando".
- Os **Defensores** são especialistas em resistir a ferimentos e oferecer proteção ao seu Grupo. Os Defensores se tornam **Líderes do Grupo** se nenhum personagem tiver escolhido o papel de Líder. Eles são os "segundos na linha de comando".
- Os **Suportes** são especialistas em fornecer recursos aos aliados, ajudando-os em momentos de necessidade. Suportes se tornam **Líderes do Grupo** se nenhum personagem tiver escolhido o papel de Líder ou Defensor. Eles são os "terceiros na linha de comando".
- Os **Controladores** são especialistas em criar obstáculos e desativar inimigos para seu grupo. Eles se tornam **Líderes do Grupo** se nenhum personagem tiver escolhido as funções de Líder, Defensor ou Suporte. Eles são os "quartos na linha de comando".
- Os **Agressores** são especialistas em receber golpes e causar danos, abrindo caminho para seu grupo. Os Agressores têm a menor prioridade de serem o **Líder do Grupo**. Eles são os "quintos na linha de comando".

Equipamentos

Equipamentos e Armas

Utilizando novos Equipamentos

Explorar cenários pode ser um trabalho muito lucrativo se executado corretamente e, depois de algum tempo na estrada, seu Herói certamente encontrará ou receberá novos Equipamentos.

Um Herói pode armazenar qualquer tipo de Equipamento que encontrar em sua Mochila, mas só pode utilizar novos Equipamentos se for proficiente com eles. Portanto, a primeira coisa sobre o Equipamento que você precisa conhecer é o conjunto de Proficiências do seu Herói, apresentado em sua Ficha.



Essa é a Proficiência de Elros. Cada Herói tem quatro chaves de Equipamento, um para cada uma dessas categorias. Elros é capaz de equipar Armas Leves; Ferramentas Improvisadas que são Armas Improvisadas; Armaduras que são Armaduras de Couro; e Bugigangas, com as quais todo Herói é Proficiente.

Armas

Armas são uma das categorias de Equipamentos mais importantes em EdT. Sem uma delas, seu Herói não pode fazer nenhum Ataque com Arma. Eles também definem o alcance de suas Habilidades de Foco que são Ataques com Armas, bem como os Ataques com Armas que você faz quando comandado. Além dessas necessidades básicas, muitas Armas têm Benefícios Passivos como Efeitos Acionados, tornando-as um Equipamento muito completo e útil.

Armas são divididas em quatro subtipos e seu Herói geralmente é capaz de equipar apenas uma delas. Eles são: Armas Pesadas; Armas de Implementação; Armas Leves; e Armas à Distância. Para identificar a qual subtipo de uma Arma pertence, basta verificar a descrição na carta, logo abaixo do nome.



Exemplo: *Lâmina Enferrujada* é uma Arma Leve e, portanto, Elros pode equipá-la.

Tipo e alcance da Arma

Armas podem ter diferentes alcances com base em suas características de combate: Corpo a Corpo ou à Distância. Para identificar o alcance da sua Arma, basta verificar o símbolo no canto superior direito da carta. Se for amarela com o símbolo da adaga, é uma Arma Corpo a Corpo; se for vermelha com o símbolo da mira, é uma Arma À Distância.

Uma dica rápida: Armas Leves e Pesadas são Corpo a Corpo, enquanto as Armas de Implementação e as Armas À Distância são de longo alcance.



Neste exemplo, *Machado de Lâmina Dentada* é uma Arma Corpo a Corpo, enquanto *Arco Élfico* é uma Arma À Distância.

Como já mencionado, o alcance de uma Arma (e, portanto, seu tipo) é importante para determinar três coisas:

- O alcance de suas Habilidades de Foco que são Ataques com Armas;
- O alcance dos Ataques com Armas que você faz quando comandado por um aliado e
- Se você pode ou não fazer Ataques com Armas por meio dessas duas Habilidades enquanto estiver **engajado em combate**.

É bom lembrar que, independentemente do alcance da sua Arma, você pode fazer Ataques Corpo a Corpo e À Distância por meio de suas Habilidades.

Conforme mencionado na página 28, o Tipo de Habilidade ou a cor do Cubo de Ação que você usou para ativar aquela Habilidade (se essa Habilidade tiver uma chave multicolorida) é o que define o Alcance do Ataque e se você pode fazê-lo enquanto estiver engajado ou não.

O alcance da sua Arma só será levado em consideração quando você não usar seu próprio Cubo de Ação para fazer um Ataque com Arma.

Ferramenta Improvisada

Além das Armas, os Heróis podem usar outras ferramentas. Dependendo do estilo e das Habilidades de cada Classe, essa ferramenta pode ser uma Arma Improvisada ágil e confiável; um Escudo resistente para suportar muitos golpes; ou algum tipo de Relíquia com poder mágico.

Da mesma forma que seu Herói é proficiente com um único subtipo de Arma (geralmente), ele também é proficiente com um único subtipo de Ferramenta Improvisada. Eles são: *Arma Improvisada*, *Escudo* e *Relíquia*.



Exemplo: Como Elros é proficiente em Armas Improvisadas, ele pode equipar a *Adaga de Arremesso*, mas não o *Escudo de Ferro*.

Algumas ferramentas prontas para uso podem ter Habilidades em vez de Benefícios Passivos. Não existe uma regra geral sobre esses efeitos e cada um pode se adaptar de forma diferente ao seu estilo de jogo e às especificidades do seu Herói.

Armadura

Para se proteger melhor, os Heróis confiam na Armadura que adquirem ao longo do caminho. Cada Herói começa sua jornada com uma Armadura básica, no entanto, outras podem ser encontradas durante a Campanha. Como os dois Itens anteriores, um Herói só pode equipar uma Armadura com a qual seja proficiente. Elas são: *Armadura de Tecido*; *Armadura de Couro* e *Armadura de Placa*.



Exemplo: Elros é proficiente em *Armadura de Couro* e, portanto, ele pode equipar a *Armadura de Couro Acolchoada*, mas não a *Capa de Menor Deslocamento*.

Bugigangas

Além de Armas e Armaduras, os Heróis também têm alguns outros periféricos classificados como “diversos” que podem oferecer Benefícios Passivos especiais ou ter suas próprias Habilidades. Todos os Heróis são igualmente proficientes com qualquer Equipamento classificado como Bugigangas.



Exemplo: Mesmo com seus efeitos tão diferentes, Elros poderia equipar o *Amuleto do Poder* ou o *Anel da Precisão*, já que ambos são Bugigangas.

Devido a essa enorme flexibilidade e variedade de efeitos, as Bugigangas podem cobrir muitos pontos fracos do seu Herói, além de fornecer combinações interessantes para melhor atender às suas necessidades ou estilo de jogo.

Interagindo com Equipamentos (Cartas e Efeitos)

Com camadas e mais camadas de efeitos e detalhes que você aprendeu até agora, algumas dúvidas podem surgir em relação à interação entre Equipamentos, Habilidades, Efeitos e assim por diante. Aqui você encontra alguns esclarecimentos sobre esses assuntos:

- Ao utilizar o Equipamento com apenas uma chave, você não recebe um Ação de Cubo Extra. Somente quando um Herói aprende uma nova Habilidade de Herói ou Habilidade de Função de Equipe ele é recompensado com um Cubo de Ação.
- Se você quiser usar uma Habilidade em qualquer um dos seus Equipamentos, você deve estar equipado com essa peça e usar uma AC que corresponda à cor necessária para usar essa Habilidade. Se essa Habilidade for uma Reação, você deve usá-la como uma Reação e, da mesma forma, se for uma Ação de Cubo, você deve usá-la como uma das duas Ações de Cubo que você pode realizar durante seu turno.
- Você não pode bloquear a Habilidade de um Equipamento com um Cubo de Maldição ou Cubo de Trauma.
- Se um Equipamento tiver duas chaves, isso significa que sua Habilidade pode ser usada duas vezes (*mas ainda assim apenas uma vez por Ameaça*).
- Se você quiser trocar um de seus Itens Equipados por um guardado em sua Mochila ou dar Equipamento a outro Herói, você deve usar a Ação Menor de Trocar Itens (consulte a página 29).
- Equipamentos descartados retornam aos respectivos baralhos: um Item de Acampamento de nível 01 deve retornar ao baralho de nível 01 do Acampamento, enquanto um Item de Aventura deve retornar ao baralho de Aventura.

Carta de Equipamento

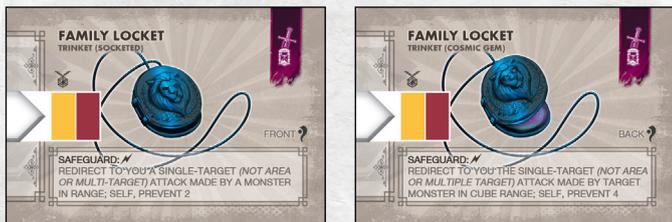
1. Nome do Equipamento
2. Tipo de Equipamento — Arma, Ferramenta Improvisada, Armadura ou Bugiganga.
3. Subtipo de Equipamento
4. Tipo de Arma — Corpo a Corpo ou À Distância. Considerado apenas ao fazer Ataques com Armas por meio de Habilidades de Foco ou quando comandado por aliados.
5. Valor de Precisão ou Chaves — O valor que você deve rolar no d20 para acertar com esta Arma, ou o Cubo de Ação que você deve gastar para usar essa Habilidade.
6. Dano básico — a quantidade de dano que você inflige em um golpe bem-sucedido. Somente Armas terão esse atributo.
7. Descrição — Descreve os efeitos especiais do Equipamento.
8. Fonte — Onde o Equipamento foi adquirido.
9. Ícone de expansão — Indica a qual expansão este Equipamento pertence.
10. Ilustração



Itens de Dupla Face

Visão Geral

Muitos Itens de Aventura têm duas faces, permitindo um uso flexível (em alguns casos) ou a capacidade de progressão, evitando que se tornem obsoletos durante a Campanha.



Este é um exemplo de um item de aventura de dupla face, o **Medalhão de Família**. O lado que é a frente e lado que é o de trás é identificado ao lado do Símbolo de Expansão

Quando um Herói pega um Item de Aventura, ele sempre o recebe com a frente voltada para cima. Ele não podem escolher voluntariamente usar o lado de trás ou virar a carta. No entanto, alguns efeitos na carta em si permitirão ou forçarão virar a carta como parte de sua mecânica. Uma vez virada, a mesma regra se aplica: uma carta não pode ser virada de volta, a menos que um efeito permita ou force a isso.



Exemplo: Como parte do efeito “Purgar o Perverso”, você deve virar a **Tocha de Boa Qualidade**.

Alguns Itens de Aventura têm uma mecânica diferente e uma de suas faces representa a versão padrão deste Item, enquanto sua parte de trás apresenta uma versão “aprimorada”, obtida por meio da combinação de alguns efeitos específicos no jogo.

Esses Itens terão a opção “engastar” para representar essa alteração. Ao adicionar (e descartar) uma Gema Cósmica (um Item Consumível que tem apenas esse propósito), um Herói pode jogar um de seus Itens de Aventura que tenha a propriedade “engastar”. Essa ação é permanente.



Este é um exemplo de uma **Gema Cósmica**. Elas podem ser encontradas como Itens de Aventura por meio de Interações ou como um tesouro do Baralho do Baú. O efeito deles é o mesmo.





Monstros

Meros corpos a serviço de uma força misteriosa e arrebatadora, os Monstros são os vilões mais comuns que você encontrará. Quando as Trevas tomam conta de uma região, de um reino ou mesmo de um mundo inteiro, não desperdiçam nenhum de seus preciosos recursos...

Visão Geral

Em *EdT*, existem sete tipos diferentes de Monstros classificados por seu “poder bruto”. Entre esses sete tipos, três deles são classificados também por suas Habilidades de combate.

Embora isso possa parecer muita informação, você não precisa se preocupar com os Monstros que enfrentará: todas as configurações detalharão cada inimigo.

Você pode encontrar aqui uma pequena lista de todos os tipos de Monstros, do mais baixo para o mais alto em sua hierarquia:

- **Lacaio:** recém-criadas, essas são as criaturas mais fracas entre os exércitos das Trevas, elas são a “bucha de canhão”.
- **Monstros Brancos, Monstros Cinza e Monstros Pretos:** da primeira à última, essas são as principais forças à disposição do inimigo. Com a capacidade de adquirir e se adaptar, eles também são classificados em relação à sua experiência no campo de batalha: Novato, Lutador, Veterano e Campeão.
- **Comandantes:** inimigos formidáveis que confiam em estratégias diferentes para lutar contra os Heróis, os Comandantes estão entre as criaturas mais difíceis com as quais as Trevas podem contar.
- **Soberanos:** superados apenas pelos próprios Gerais, esses poderosos Monstros dominaram muitos estilos de combate, mudando de uma estratégia para outra à medida que a maré da batalha muda. Essas criaturas não

são facilmente encontradas, mas são ainda mais difíceis de derrotar.

- **Generais:** Conhecidos também como “Chefes”, os gerais podem ser muito mais duros do que os Soberanos, provando que são a verdadeira ameaça que um mundo deve enfrentar quando invadido pelas Trevas.

Tamanhos de Monstros

Os Monstros também são classificados por duas categorias de tamanho, de acordo com seu tamanho básico para fins de regra: Monstros Pequenos, que têm uma base de 25 mm; e Monstros Grandes, com suas bases de 40 mm ou maiores.

- **Monstros Pequenos** ocupam um único quadrado. Eles se movem de um quadrado para outro, como fazem os Heróis.
- **Monstros Grandes** ocupam uma área inteira (quadrado azul). Eles se movem de uma área para outra, conforme mencionado na página 22.

Ser Grande também oferece alguns benefícios: Monstros Grandes são imunes a **NOCAUTEAR**, **AFASTAR**, **ATORDOAR** e **TELECINESIA**. Alguns efeitos podem superar essas imunidades herdadas, mas eles sempre especificarão isso.



Importante: Este ícone é usado para indicar quando um monstro é GRANDE. Alguns Monstros Pequenos podem também ter esse ícone, o que significa que eles têm todas as Grandes Imunidades, embora ainda sejam Pequenos.

Entendendo uma Carta de Monstro

Cada Carta de Monstro mostra o seguinte:

1. Símbolo de Tipo — branco, cinza, preto, dourado (Comandante) ou roxo (Soberano). Se não tiver nenhum, o Monstro não tem nenhum tipo.
2. Nome do Monstro
3. Classificação de Monstro
4. Ilustração
5. Imunidades
6. Vida — cada Monstro desse tipo tem os pontos de Vida indicados.
7. Posição da Runa — mostra onde a Carta de Monstro está colocada na Trilha de iniciativa. Observe que há uma seta indicando se eles devem ser colocados na seção superior ou inferior.
8. Movimento — o número de quadrados (ou áreas para Monstros Grandes) que o Monstro pode mover a cada turno.
9. Tipo de Ataque — Corpo a Corpo, À Distância ou Mágico.
10. Dano básico — Se for um “-”, esse Monstro não ataca.
11. Habilidades Especiais—Todas as características especiais sobre o turno ou o Ataque de um Monstro estão descritas neste espaço. As Habilidades Especiais Passivas são escritas em **AZUL**, enquanto as Habilidades Acionadas são descritas em **ROSA**. Todos os outros textos em **PRETO** dizem respeito a recursos de Ataque, como múltiplos alvos ou danos colaterais.



Turnos dos Monstros

Como mencionado anteriormente, quando o Marcador de Iniciativa se move para uma Carta de Monstro, todos os Monstros desse tipo são ativados e tomam sua vez, seguindo a ordem de cor de suas bases de encaixe. Depois que todos os Monstros desse tipo forem ativados, o turno desse Monstro termina e o Marcador deve ser movido para frente.

Um Turno de Monstro consiste nestas etapas simples seguidas na ordem em que são descritas:

- Condições:** Primeiro, quaisquer Condições que estejam afetando o Monstro (como VENENO, QUEIMAR, DEVAGAR e assim por diante) devem ser resolvidas.

Importante: Um monstro derrotado nesta etapa não aciona nenhuma de suas Habilidades na etapa seguinte.
- Habilidades Acionadas:** Então, todas as Habilidades ativadas no início do turno de um Monstro (como ESCUDO) entram em vigor neste momento. Elas são descritas em **ROSA**.
- Preparação:** em seguida, o Monstro verifica seus possíveis Alvos considerando se eles têm várias Opções de Ataque; quantos Alvos eles podem alcançar; ou se eles podem se mover para obter vantagem sobre as peças de Trevas.
- Movimento:** depois que um Monstro define seu Alvo ou Alvos, ele se move em direção a eles, se necessário.
- Ataque:** por fim, o Monstro ataca e seu turno termina.
- VIRAR:** Monstros de Comportamento Complexo, no entanto, têm uma sexta etapa a cumprir: eles devem virar sua carta para mudar seu comportamento para a próxima rodada.

Condições e Habilidades Acionadas

Essas duas etapas do turno de um Monstro são muito simples e diretas: qualquer Condição que afete o Monstro ocorre e, se o Monstro sobreviver, suas Habilidades Acionadas são resolvidas.

Normalmente, todos os efeitos apresentados durante essas etapas serão referenciados por palavras-chave e sempre que você se deparar com um efeito com o qual ainda não esteja familiarizado, você poderá verificar o Dicionário de Condições, Palavras-chave e Termos na página 54.

Preparação, Movimento e Ataque

Essas três etapas, embora realizadas em ordem, são contadas juntas, uma vez que o Monstro faz sua preparação, levando em consideração quantos quadrados eles podem mover e quais alvos podem alcançar.

Ao fazer sua preparação, a “Inteligência Artificial” de um Monstro sempre leva em consideração os seguintes elementos:

- Primeiro, o Monstro verificará se possui Ataques com Múltiplos Alvos. Se isso acontecer, ele tentará alcançar o maior número possível de Heróis.

Importante: CUTILAR, TIROS MÚLTIPLOS e GOLPEAR são exemplos de Ataques com Múltiplos Alvos. ATAQUE DUPLO não é.

- Segundo, o Monstro terá como alvo seu Alvo Primário (veja abaixo) ou o grupo de Heróis do qual ele faz parte (se tiver Ataques com Múltiplos Alvos). Se um Monstro tiver muitos inimigos ao seu alcance, ele sempre atacará seus Alvos Primários entre eles.

Importante: Se um Monstro tiver muitos inimigos ao seu alcance, ele sempre atacará seus Alvos Primários entre eles.

- Em seguida, o Monstro realiza sua Ação de Movimento (se necessário) e ataca seus alvos.

Importante: Se um Monstro não conseguir alcançar nenhum alvo durante seu turno, ele usará todo o seu movimento em direção ao seu Alvo Primário.

Importante: Se um Monstro não conseguir ver nenhum Alvo (supondo que todos os Heróis, Mascotes e Companheiros tenham conseguido ganhar Furtividade de alguma forma), ele passará seu turno sem se mover ou atacar. As Condições entrarão em vigor e as Habilidades serão ativadas de qualquer maneira.

Para ilustrar melhor essa situação, considere o exemplo a seguir com o Carrasco (Padrão):

Jaheen (1) é atualmente o Herói Mais Forte com 10 pontos de Vida; Lorelai (2) é a Heroína Mais Fraca com 6 pontos de Vida; e Elos (2) está no meio deles com 8 pontos de Vida. Como o Carrasco - Novato(4) tem CUTILAR 2, ele perseguirá Lorelai e Elos em vez de Jaheen, pois poderia atingir um número maior de Heróis dessa forma.



Se Lorelai (2) estivesse em uma posição diferente, o Carrasco - Novato (4) só seria capaz de atingir um Herói com seu Ataque em qualquer caso e, portanto, iria direto para o Herói Mais Forte, que é Jaheen (1), conforme mostrado abaixo.



Prioridade de Mascotes e de Companheiros

Monstros não percebem um Mascote ou Companheiro como um Herói e, portanto, eles nunca são levados em consideração durante sua preparação.

No entanto, isso não significa que os Monstros estejam completamente inconscientes de suas ameaças. Se um Monstro puder atacar um Mascote ou um Companheiro sem precisar trocar entre Alvos Primários, sempre o fará. Isso pode acontecer com muita frequência contra Monstros com Tiros Múltiplos quando você está jogando um jogo solo.

Para ilustrar melhor esse cenário, vamos verificar como nosso Carrasco do exemplo anterior interagiria com seus alvos se um Mascote também estivesse ao seu alcance:



Considerando o estado anterior do jogo, em que Jaheen é o Herói mais forte com 10 pontos de vida, agora adicionamos Jynx, a Águia (5) ao lado de Lorelai. Lembre-se, o Carrasco tem CUTILAR 2...



No entanto, isso não mudará o comportamento do Carrasco, já que os Monstros não percebem os Mascotes como Heróis. Jaheen ainda é o Alvo Primário e, portanto, o Carrasco o atingirá. Por outro lado, se o Carrasco fosse capaz de atacar Jynx sem perder seu alvo primário, ele teria feito isso. Isso seria possível se o estado do jogo fosse diferente, conforme mostrado abaixo:



Como o Carrasco podia atingir tanto Jaheen quanto Jynx, a Águia, ele escolheu, tirando o melhor proveito de sua Habilidade CUTILAR.

Movimento de Monstro

Durante seu turno, os Monstros recebem vários pontos de movimento exibidos em suas cartas e usam as mesmas regras dos Heróis (consulte a página 22). No entanto, quando um Monstro se move, ele tende a se mover a menor distância necessária em direção ao seu alvo (ou alvos).

Naturalmente, um monstro evitará terrenos perigosos (veja abaixo) e tentará encerrar seu movimento sobre as peças de Trevas para receber seu bônus de dano. No entanto, se não houver outra maneira, ele se aproximará de seus alvos vagando por terrenos perigosos. Monstros têm mais ódio pelos Heróis do que apego por suas próprias vidas.

Mas eles não são (muito) estúpidos. Se possível, um Monstro tomaria um caminho mais longo para evitar tais perigos ou se beneficiar das Trevas, mas sempre respeitará seu ódio primeiro.

Resolvendo Ataques de Monstros

Ao contrário dos Heróis, os Monstros **não jogam dados** quando atacam, eles sempre acertam com sucesso se o alvo estiver ao alcance. Isso não significa, no entanto, que os Heróis devam sofrer esse dano de boa vontade. Conforme mencionado anteriormente, sempre que ameaçados, os Heróis têm a chance de responder por meio de suas Reações (consulte a página 14).

Qualquer informação especial sobre Ataques de Monstros, bem como danos colaterais, é descrita da mesma forma que uma Habilidade de Herói: **vírgula** conecta informações, enquanto **ponto e vírgula** é usado para separar efeitos.

Da mesma forma, os Ataques de Monstros causam danos colaterais, como os Ataques com Armas. Sempre que for esse o caso, como acontece com os Heróis, eles só entrarão em vigor se o ataque causar pelo menos um dano ao alvo. Então, se você conseguir evitar todos os danos causados pelo ataque de um Monstro, você também evita o dano colateral.



Exemplo: O Cavaleiro das Sombras - Novato tem três Habilidades distintas: ESCUDO 1, que é acionado; GOLPEAR 1, que é um Ataque de Múltiplos Alvos e NOCAUTEAR, que é um dano colateral.

O X da Questão

Some Monsters (mainly Alternate versions) may have an "X" replacing a number to describe an ability strength. Whenever this variable appears, it means the number of Runes on the Initiative Track that matches the color of this Monster's Rune.

Ataques de Monstros: Corpo a Corpo

Monstros Corpo a Corpo lutam a curta distância e, na maioria das vezes, dependem de bons movimentos para alcançar o alvo e causar algum dano.

Assim sendo, eles não estão sujeitos a nenhuma restrição de engajamento como os Monstros À Distância e, devido ao seu curto alcance, eles buscarão novas posições com menos frequência do que um Monstro À Distância com Tiros Múltiplos, por exemplo.

O comportamento deles tende a ser sempre inconstante: "Concentre-se em seus alvos, verifique se há posições vantajosas, depois se mova e ataque."

Ataques de Monstros: À Distância

Monstros à Distância, como o ícone e seu Tipo de Ataque sugerem, são de longo alcance e seus ataques, por padrão, têm **alcance 1** (o mesmo para as Habilidades À Distância dos Heróis).

Da mesma forma, eles precisam de tempo e espaço para atingir a mira correta para seus ataques e, como acontece com qualquer Herói, eles não podem atacar enquanto estão **engajados em combate** (consulte a página 13).

Dito isso, antes de atacarem, os Monstros À Distância que estão **engajados** devem tentar se afastar do combate. Isso não mudará nenhum passo do turno deles, mas os forçará a se moverem. Se um Monstro não conseguir se afastar do combate, ele não se moverá nem atacará neste turno.

Monstros À Distância com Tiros Múltiplos tendem a se mover bastante pelo campo de batalha de rodada em rodada, sempre buscando novas maneiras de atacar mais de um único alvo. Fique de olho nos turnos deles.

Ataques de Monstros: Ataques Mágicos

Monstros que lançam feitiços podem atacar qualquer Herói (ou Heróis) no tabuleiro. Assim como acontece com os Monstros Corpo a Corpo, eles não precisam se preocupar com restrições de engajamento e, como têm alcance ilimitado, é mais provável que fiquem parados enquanto atacam.

Monstros como esse só se moverão se precisarem sair de um terreno perigoso ou se puderem alcançar as peças de Trevas e receber seu bônus.

O comportamento deles também tende a ser simples: “Concentre-se em seus alvos, verifique se há posições vantajosas, depois se mova e ataque.”

Os Exércitos das Trevas

Agora que você conheceu os Monstros em uma abordagem geral e acompanhou seu comportamento padrão, vamos mergulhar nos Exércitos das Trevas e adquirir os detalhes de cada um desses inimigos.

Lacaios

Sendo tropas descartáveis, esses Monstros compensam sua falta de força bruta por meio de números.

Lacaios não estão presentes em nenhuma Configuração de Porta, mas são constantemente invocados por Mecânicas Especiais, como “Incurso de Monstros” ou as Cartas de Ataque de um General.

Os Lacaios não têm uma cor como os Monstros Brancos, Cinza e Pretos (isso pode ser relevante para alguns efeitos).

Fora isso, os Lacaios são como qualquer outro Monstro.

Monstros Brancos, Monstros Cinza e Monstros Pretos:

Do Arqueiro Esqueleto ao Cavaleiro das Sombras, esses três tipos de monstros são as ameaças mais comuns que um Herói enfrentará durante suas Aventuras.

Hierarquicamente falando, os Monstros Pretos são mais fortes do que os Monstros Cinza que, por sua vez, são mais fortes do que os Monstros Brancos. Esses Monstros também levam em consideração sua classificação, que é a tradução de sua experiência no campo de batalha em estatísticas de jogo, ao definir sua força: quanto maior a classificação, mais forte o Monstro.

Os Campeões são os mais perigosos entre eles, seguidos pelos Veteranos, Combatentes e depois pelos Novatos. Até mesmo um Monstro Branco com o nível Novato, que seria o mais fraco entre esses Monstros, supera os Lacaios.

Além de sua cor e classificação, esses Monstros também têm personalidades diferentes, mesmo entre o mesmo tipo. Para representar essas variações, cada Monstro tem uma carta de dupla face e alguns deles ainda têm mais variantes, mudando completamente a maneira como eles se comportam em seu turno.



Exemplo: Aqui está uma carta do Esqueleto Arqueiro. Uma de suas faces tem o lado Padrão, enquanto a outra tem o lado Alternativo.

Versões Padrão e Alternativa de Monstro

Sempre que uma configuração instrui a invocar um Monstro, por norma, isso significa que você deve invocar uma versão **Padrão** desse Monstro.

No entanto, isso não é uma regra, mas uma sugestão.

Se seu grupo deseja mais variedade e planejamento estratégico, você pode invocar a versão **Alternativa** desses Monstros. Isso não tornará o jogo necessariamente mais difícil (matematicamente falando), mas mais complexo (o que pode levar a uma experiência mais difícil).

Monstros Padrão e Monstros Alternativos são construídos seguindo as mesmas fórmulas de equilíbrio, mas a versão Alternativa de um Monstro sempre tem como alvo Heróis diferentes do Herói Mais Forte e, geralmente, tem palavras-chave com efeitos mais complexos.

Versões de Monstros com Comportamento Complexo

Aprofundando esse conceito de versões Padrão e Alternativa, alguns Monstros também têm o que é chamado de “Comportamento Complexo”, o que significa que a maneira como agem pode mudar de uma rodada para outra, adicionando ainda mais variedade a um confronto.

Da mesma forma, uma configuração não o instruirá a invocar um Monstro com Comportamento Complexo, mas você pode fazer isso se quiser. Esses Monstros também têm os mesmos números que qualquer outro.

Monstros de Comportamento Complexo são sempre invocados com seu conjunto de cartas com a face “A” para cima na Trilha da Iniciativa e, no final do último turno de sua espécie, essa carta deve ser virada.

Ao fazer isso, os Monstros de Comportamento Complexo agirão de forma diferente de uma rodada para a outra, alternando entre esses dois comportamentos.



Exemplo: Esta é uma carta de Comportamento Complexo do Cavaleiro das Sombras. Uma de suas faces é o lado “A” e a outra, o “B”.

Importante: Alguns Monstros com Comportamento Complexo podem ter diferentes afiliações de runas entre os lados e, portanto, quando VIRAREM, também mudarão sua posição na Trilha da Iniciativa. Ao fazer isso, eles podem até ter a oportunidade de atuar duas vezes em uma única rodada e estará correto, pois eles foram feitos para ser assim.

Comandantes

Com suas formas errantes, os Comandantes estão entre os inimigos mais difíceis que você pode enfrentar. Somente as almas mais perversas, quando consumidas, são transformadas em tais monstruosidades..

Embora sigam as mesmas regras de qualquer outro Monstro, os Comandantes têm algumas características que transformam seus encontros em desafios especiais: Sua Vida é calculada de forma diferente; eles sempre têm um efeito vinculado à cor da Runa (“X”); e, o mais importante, recebem ações adicionais (ou “reforços”) para jogar durante uma rodada.

Calculando a Vida de um Comandante

A Vida Inicial de um Comandante é calculada pelo número exibido em sua carta multiplicado pelo número do Poder de Comandante (PC) fornecido pela instrução que o Invocou.

O PC, por sua vez, é baseado em um número sólido mais o número de jogadores (ou Heróis) em seu grupo.

Assim, a instrução que invoca um Comandante será escrita assim: “1x Comandante com PC 1+P”, o que significa que o PC será 1 mais o tamanho do seu grupo.

Exemplo: Há três jogadores em seu grupo e a configuração diz “1x Comandante com PC 2+P”. O PC, nesse caso, será 5 (2+3). Tomando como exemplo um Comandante com 8 pontos de Vida, ele teria 40 pontos de Vida no total (8x5 = 40).

Importante: Comandantes não têm Limite Máximo de Vida e, portanto, qualquer super cura proporcionada por suas Habilidades continua aumentando sua Vida.

Cartas de Ataque de Comandante

Para equilibrar as chances contra um grupo inteiro de Heróis, os Comandantes contam com ataques especiais lançados durante uma rodada, além de seu próprio turno. Essas Habilidades são apresentadas por meio de Cartas de Ataque de Comandante.

Ao Invocar um Comandante, você também deve pegar as cartas de Ataque do Comandante, embaralhá-las e comprar uma carta para cada Herói jogando esta Aventura. Coloque essas cartas na Trilha da Iniciativa nas posições indicadas por suas Runas.

Qualquer variável “X” descrita nessas cartas significa o número de Runas na Trilha de Iniciativa que correspondem à Runa do Ataque.

Sempre que o Marcador de Iniciativa atingir uma dessas cartas de Comandante de Ataque, você deve aplicar os efeitos descritos e, em seguida, mover o Marcador para frente.



Exemplo: Aqui estão alguns exemplos de um Monstro Comandante e sua Carta de Ataque de Comandante.

Importante: Algumas dessas cartas têm apenas Habilidades Passivas, o que significa que você só precisa mover o Marcador para frente quando ele as atingir. Seus efeitos estão sempre ativos.

Importante: As cartas de Ataque não recebem o bônus de dano por terem seu Comandante (ou Soberano, veja abaixo) sobre peças de Trevas. Somente seu ataque básico (aqueles que eles fazem durante a ativação da carta de Monstro) funciona.

Com tudo isso dito, é bom ter em mente que a ativação de uma carta de Ataque não conta como a vez do Comandante.

Assim, o Comandante não será ativado ao resolver uma Carta de Ataque de Comandante (a menos que a carta especifique isso, como faz a Acelerar), mesmo que ele possa assumir a posição atual do Comandante no tabuleiro como referência para o alcance do efeito.

O turno do Comandante acontece quando o Marcador de Iniciativa alcança sua carta na Trilha da Iniciativa, como aconteceria com qualquer outro Monstro. As cartas de Ataque funcionam apenas como ações especiais, não como turnos adicionais (a menos que sejam especificadas, como dito anteriormente).

Juntando todas as coisas...

Em resumo, para Invocar um Comandante, você precisa:

- Colocar sua miniatura no tabuleiro e sua carta na Trilha da Iniciativa, como você faria com qualquer Monstro;
- Em seguida, comprar cartas de Ataque de Comandante - uma para cada jogador (Herói) do grupo;
- Definir sua Vida inicial: Seu valor de Vida é multiplicado pelo PC instruído pela configuração.

Importante: O PC é variável e “jogadores”, nesse caso, também significa o tamanho do seu grupo.

Exemplo: Para um grupo com três Heróis, um PC 2+jogadores seria 5 (2+3). Assim, se o Comandante tivesse 8 pontos de Vida exibidos em sua carta, sua Vida inicial seria 40 (5 x 8 = 40).

Soberanos

Comandantes que vivem o suficiente para reivindicar os corpos e almas de muitas presas crescem em força e se transformam nessas criaturas aberrantes. Soberanos são raros, pois são perigosos...

Como sua pequena descrição sugere, os Soberanos são muito parecidos com os Comandantes, mas são mais fortes. Portanto, uma configuração raramente o instruirá a invocar um Soberano, mas você pode fazer isso substituindo um Comandante sempre que o Invocar, se quiser lidar com uma experiência mais desafiadora.

No geral, os Soberanos são como os Comandantes, com duas exceções:

- Em vez de usar as cartas de Ataque do Comandante, o Soberano usa suas próprias cartas de Ataque, as cartas de Ataque do Soberano;
- Por meio de sua Habilidade Acionada MAELSTROM, os Soberanos embaralham suas cartas de Ataque de volta ao baralho para depois comprar uma nova mão, possivelmente mudando-as de rodada para rodada.

Além disso, as cartas de Ataque de Soberano também são balanceadas sob uma perspectiva diferente. Enquanto os Comandantes tendem a ter a mesma fórmula matemática aplicada a cada carta, as cartas de Ataque de Soberano seguem uma taxa de raridade semelhante às cartas de Baú, o que significa que quanto mais rara uma carta, mais fortes são seus efeitos.



Aqui estão alguns exemplos de uma carta de Monstro Soberano e sua carta Ataque de Soberano. O Senhor Diabólico Soberano pode ser encontrado na expansão "Kit de Monstro", vendida separadamente.

Personalizando seus Comandantes e Soberanos

Para aumentar a variedade e a capacidade de reprodução, tanto o baralho de Ataque de Comandante quanto o baralho de Ataque de Soberano foram desenvolvidos com uma mecânica de construção de baralhos. Ambos contêm exatamente 10 cartas, cada uma relacionada a uma posição de Runa diferente, e essas cartas podem ser trocadas de tempos em tempos, se você quiser.

Este Caixa Principal apresenta apenas uma opção de carta disponível para os Comandantes, mas as cartas de Soberano podem ser obtidas com novas expansões, como no Kit de Monstro.

Para personalizar adequadamente seus baralhos de Ataque sem afetar seu equilíbrio matemático, você não deve alterar as regras de construção, apenas as cartas, prestando atenção às seguintes instruções:

- Um baralho de Ataque deve ter exatamente 10 cartas, uma para cada posição de Runa (cada cor, para cima e para baixo);
- Você só pode substituir uma carta por outra que tenha a mesma categoria da primeira (Ataques de Comandante para Ataques de Comandante e de Soberanos para de Soberanos), e ela também deve ocupar a mesma cor e posição da Runa na Trilha de Iniciativa (vermelho para um vermelho e assim por diante).

Generais (Chefes)

Por trás de todas essas criaturas irracionais, uma força poderosa personifica os desejos do inimigo e avança com sua misteriosa agenda. Esses são os Generais, também conhecidos pelas pessoas comuns como "Chefes" em homenagem ao medo que eles inspiram. Diferente de qualquer outro Monstro, essas criaturas têm uma mente própria, indicando que talvez o inimigo não seja tão errante quanto parece...

Sendo os antagonistas definitivos de uma Campanha, os Chefes são Monstros que seguem um terceiro conjunto de regras especiais de Ataque que, por sua vez, são semelhantes às dos Comandantes e Soberanos, mas têm seus próprios detalhes, conforme descrito abaixo:

- Quando um encontro com o Chefe começa, o Livro das Aventuras instrui os jogadores a seguirem uma série de passos e procedimentos, preparando-os para a próxima luta.
- As cartas de Ataque do Chefe são fixas. Elas não são compradas aleatoriamente, como fazem os Comandantes e os Soberanos. São sempre cinco, independentemente do tamanho do seu grupo. Durante algumas lutas, no entanto, você pode ser solicitado a adicionar ou remover algumas dessas cartas com base nos resultados (página 6) que você recebeu.
- Normalmente, um Chefe tem uma enorme reserva de Vida, já que seus encontros são quase uma Aventura por si só..

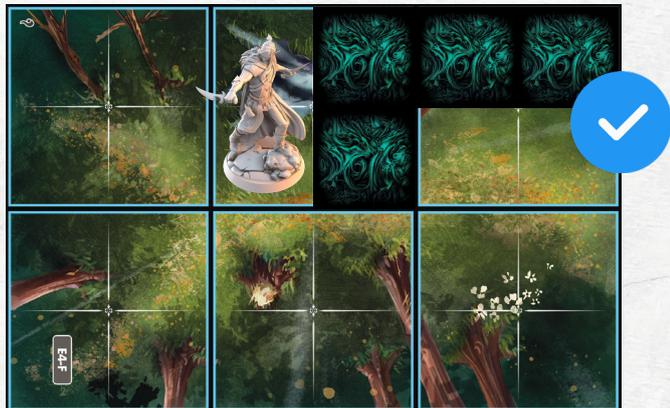


Aqui estão alguns exemplos de cartas de Ataque de Chefe.

Os Chefes também têm um quadro especial chamado "Quadro de Monstro Chefe", onde você pode encontrar as estatísticas do jogo sobre esse Chefe, suas Imunidades, Habilidades Especiais e acompanhar sua Vida.



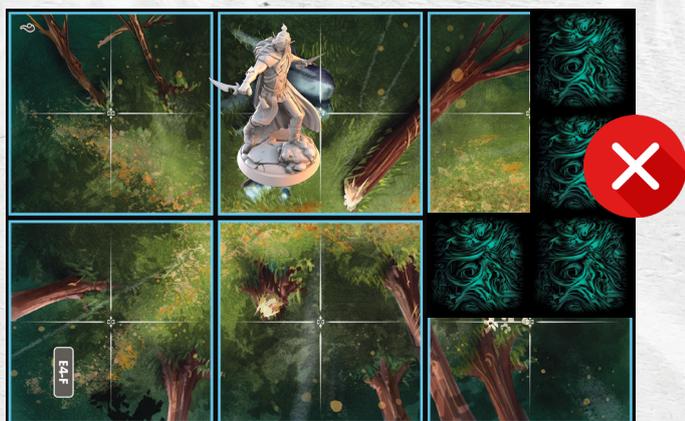
Aqui está um exemplo de um Quadro de Monstro Chefe.



Exemplo 1: Aqui podemos ver as Trevas perseguindo Elros. A primeira peça aparece no canto do mapa, estendendo-se o mais próximo possível do Assassino. A peça de Trevas também poderia ter sido colocada no tabuleiro da outra forma mostrada abaixo. Ambas as formas estão corretas, pois ela persegue o Herói Mais Forte (ocupando o maior número de espaços em sua direção, caso não consiga alcançá-lo). Conforme mencionado anteriormente, quando há duas ou mais maneiras corretas de colocar uma peça de Trevas, o **Líder do Grupo** escolherá como ela será colocada.



No entanto, ela não poderia ser colocada conforme mostrado neste terceiro exemplo, já que sua borda mais próxima de Elros estaria a dois espaços de distância dele, enquanto havia maneiras de posicioná-la deixando-a a apenas um espaço de distância de seu alvo.



Surgimento de peças de Trevas que não encaixam

Nem todas as posições serão tão simples e diretas quanto este exemplo. Se você precisar lidar com o surgimento de uma peça de Trevas que não caiba no tabuleiro ou que fique pendurada na borda de um nível superior, não a coloque no tabuleiro.

Em vez disso, pegue três peças pequenas de Trevas e coloque-as no tabuleiro seguindo as mesmas regras. Para ilustrar melhor esse cenário, considere o exemplo a seguir:

Elros está atualmente nesta posição...



... e esta é a forma da Runa desenhada desta vez. Não há como colocar essa peça de Trevas neste corredor, então ela é descartada e 3 peças pequenas de Trevas são colocadas em seu lugar.



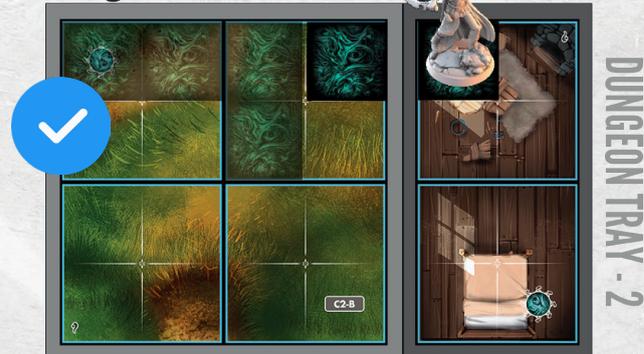
Como podemos ver, a peça de Trevas, uma vez quebrada, pode ser colocada estendendo-se do Ponto de Surgimento das Trevas ou conectada à peça pequena de Trevas que já estava no tabuleiro. Como, ao fazer este último movimento, seria capaz de alcançar Elros neste turno, seu posicionamento correto seria o mostrado acima.

Isso é verdade mesmo que as Trevas pudessem caber no mapa, mas terminariam mais perto de seu alvo ao se dividir em três peças pequenas.

Lembre-se de que, embora a peça de Trevas tenha sido quebrada, o Marcador Rúnico ainda deve ser adicionado à Trilha da Iniciativa, como de costume.

Além disso, as peças de Trevas podem mudar entre os níveis do cenário (consulte a página 48) da mesma forma que um personagem faria, desde que ainda estejam conectadas adjacientemente a outras peças de Trevas já colocadas no tabuleiro.

Dungeon Level (1) Dungeon Level (2)



Exemplo: Considerando o formato da peça de Trevas anterior, em vez de apenas se estender em direção a Elros após a quebra, o inimigo tinha uma segunda opção: o surgimento das Trevas já presentes no tabuleiro. Como podemos ver, as peças mudaram do nível 1 para o nível 2 sem nenhum problema. Elas assim fariam mesmo se mudassem de 0 para 2, custando dois pontos de "movimento" (peças) em vez de um, como o normal.

Este último exemplo pode nos levar a uma última, mas não menos importante pergunta: quando quebradas, se as Trevas atingem seu alvo colocando apenas uma ou duas pequenas peças, o que acontece com as restantes?

Normalmente, elas trocam seus alvos pelo próximo Herói Mais Forte que ainda não esteja sobre as Trevas, seguindo seu comportamento padrão. Novamente, a segunda peça pode alcançar o segundo Herói Mais Forte de uma só vez, deixando uma terceira peça a ser colocada; ou todos os Heróis podem estar sobre Trevas neste momento, deixando essa peça sem alvos possíveis.

Quando for este o caso, como a peça de Trevas já foi quebrada para ser colocada no tabuleiro, os Heróis não sofrerão danos de Esmagar (ela não deixou de ser colocada). Tudo o que você precisa fazer é descartar qualquer peça pequena de Trevas restante que não tenha sido colocada no tabuleiro neste segundo momento.

Embora seja um evento interessante, não é tão comum.

Efeitos Gerais das Trevas

A Aventura que você está jogando pode descrever alguns efeitos especiais que ocorrem quando as Trevas alcançam um Herói ou uma peça é colocada no tabuleiro. Na maioria das vezes, no entanto, as Trevas usam seus efeitos padrão, que são:

- Causar 2 pontos de dano Não Evitáveis a um Herói, Companheiro ou Mascote que foi capturado, pisou ou encerrou seu turno sobre um mapa ou peça de Trevas;

Importante: Alguns Heróis não sofrem danos causados pelas Trevas devido às Habilidades de Classe, Equipamentos ou mesmo benefícios de jogo que receberam durante uma Aventura. Esse tipo de proteção evita que eles sofram esse dano de “captura”, a menos que o efeito especifique que ele funciona contra as Imunidades contra Trevas do Herói.

- Impor uma penalidade de -2 ACERTO em todos os Ataques com Armas () feitos por Heróis sobre suas peças;
- Dar um aumento de dano básico de +2 a todos os Monstros que estão sobre suas peças.



Exemplo: Elros e Lorelai estão tendo uma dura luta contra um Cavaleiro das Sombras. O Marcador de Iniciativa acabou de chegar à carta de Elros na Trilha e agora é sua hora de agir. O Assassino move dois quadrados e, quando pisa nas Trevas pela primeira vez neste turno, sofre 2 pontos de dano. Como ele já sofreu dano das Trevas neste turno, mesmo que ele pise nas Trevas pela segunda vez (como fez), ele não sofrerá o dano novamente (neste turno).



Elros agora está pronto para usar Habilidades de Ataque com Armas, como **Punhalada**, mas, como ele está sobre as Trevas, ele sofrerá uma penalidade de -2 ACERTO. Depois de Elros realizar seus ataques, ele opta por terminar seu turno e não sofre 2 pontos de dano das Trevas novamente.



Por sua vez, o Cavaleiro das Sombras se move para uma posição em que pode atacar os dois Heróis devido ao GOLPEAR 2. Sua miniatura está sobre as Trevas (está sobre quatro peças, mas só precisa estar sobre uma, mesmo sendo Grande), o que significa que seu Ataque causa +2 de DANO.

Sempre que você tiver dúvidas se um Herói seria ou não afetado pelas Trevas, confira esta pequena lista abaixo. Ela abrange a maioria das situações de jogo possíveis.

Os Heróis serão afetados pelas Trevas toda vez que:

- São capturados por uma peça de Trevas que surge através de uma Runa;
- Pisam em uma peça de Trevas pela primeira vez em um turno, o que pode acontecer mais de uma vez por rodada se eles usarem uma Reação que lhes dê a Habilidade de sair do turno;
- **Terminam seu turno** sobre uma peça de Trevas **sem ainda ter sofrido dano de Trevas neste turno**, o que pode acontecer se eles começarem o turno já sobre as Trevas e não se moverem;
- Se eles estiverem sobre as Trevas ao rolarem para um Ataque com Arma.

Terreno

A exploração de cenários e masmorras seria fácil se todas as superfícies fossem planas, niveladas e livres de obstruções. Mas esse geralmente não é o caso...

EdT apresenta vários tipos de terreno, além do piso normal do cenário, e alguns deles estão cheios de ameaças. Chamamos esse tipo de terreno de "Terreno Perigoso".

Como regra geral, um personagem é afetado pelo terreno em apenas dois casos, que são semelhantes à forma como ele sofre danos causados por uma peça de Trevas:

- Quando entra nesse terreno pela primeira vez em um turno; ou
- se termina seu turno sob esse terreno.

Independentemente da forma como um personagem foi afetado em um turno, ele só é afetado por **cada tipo** de terreno **uma vez por turno**, o que pode acontecer **mais de uma vez por rodada**.



Exemplo: Elros começou sua vez e fez sua Ação de Movimento Livre. Logo no primeiro passo, ele entrou em um terreno de Lava e sofreu QUEIMAR 2. Então, seu segundo e terceiro passos também foram dentro do terreno de lava, mas como ele já sofreu seus efeitos neste turno, ele não sofre novamente. Quando terminou seu turno, mesmo estando dentro do terreno de lava, Elros também não sofreu nenhum dano, já que ele já tinha terminado sua vez.



Seguindo em frente: em seu turno, o Cavaleiro das Sombras atacou o Assassino, que, por sua vez, usou sua Reação Cambalhota da Armadura de Couro, para PREVENIR 2 e MOVER 2. Se ele se movesse, já que seria a primeira vez que ele pisaria em um terreno de lava durante um turno novamente (é a vez do Cavaleiro das Sombras, não dele agora), ele sofreria o efeito mais uma vez. Se ele não se movesse, no entanto, já que ele apenas realizou uma Reação fora de seu turno em vez de realmente terminar sua vez em terrenos perigosos, ele não sofreria seus efeitos.

Observe que o tempo é a chave aqui. Um Herói experiente, com o passar do tempo, adquirirá truques para evitar terrenos perigosos o máximo que puder. Ou até mesmo usá-los a seu favor!

Encerrar seu turno e terminar o efeito de uma Habilidade fora do seu turno são situações diferentes.

Seguindo essa linha de pensamento, você só pode tomar QUEIMAR 2 pisando em Lava uma vez por turno, mas se você passar da Lava para Espinhos, você também tiraria SANGRAR 2 do terreno de Espinhos, já que você ainda não sofreu com o terreno de Espinhos naquele turno.



Exemplo: Elros inicia sua vez e, como antes, realiza sua Ação de Movimento Livre. Logo no primeiro passo, ele entra em um terreno de lava e sofre QUEIMAR 2. Seu segundo passo também é dentro do terreno de lava e, portanto, ele não sofre novamente. Seu terceiro passo, no entanto, é o primeiro em um terreno de Espinhos e, portanto, Elros sofre SANGRAR 2. Quando ele finalmente terminar seu turno, ele não sofrerá SANGRAR 2 novamente.

Nota: Terrenos perigosos também podem ser usados a favor dos Heróis. Os Monstros estão sujeitos às mesmas regras de terreno que os Heróis e, portanto, se um Herói lançar um Monstro em Lava, Espinhos e assim por diante com efeitos como AFASTAR e TELEKINESIA, por exemplo, eles sofrerão imediatamente o efeito desse terreno (já que pisarão neles pela primeira vez em um turno).

Nota: É sempre bom ter em mente que quando um personagem começa sua vez em um terreno perigoso (ou nas Trevas), **ele ainda não é afetado por esse terreno**. Os personagens são afetados somente quando pisam nele pela primeira vez durante um turno ou quando terminam seu turno dentro dele, o que ocorrer primeiro.

Vale a pena mencionar um último detalhe: conforme apresentado no último capítulo, quando um terreno perigoso é coberto por uma peça de Trevas, você deve considerar apenas os efeitos das Trevas sobre os quadrados que a peça ocupa.

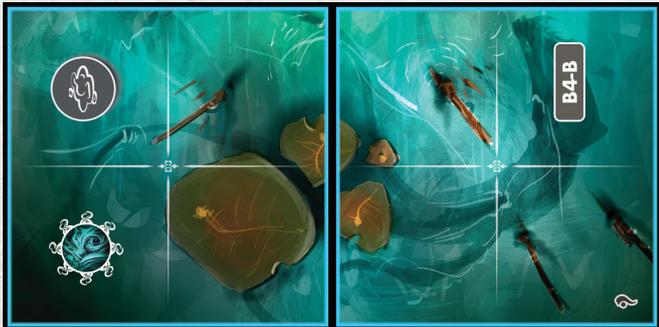
Então, se um personagem pisar em uma peça de Trevas que está sobre um terreno de Lava, ele não sofrerá QUEIMAR 2, mas apenas os efeitos das Trevas.

Todos os outros quadrados desse terreno que não estão cobertos pelas Trevas, no entanto, infligem seus próprios efeitos normalmente.

Tipos de Terrenos Perigosos

Água:

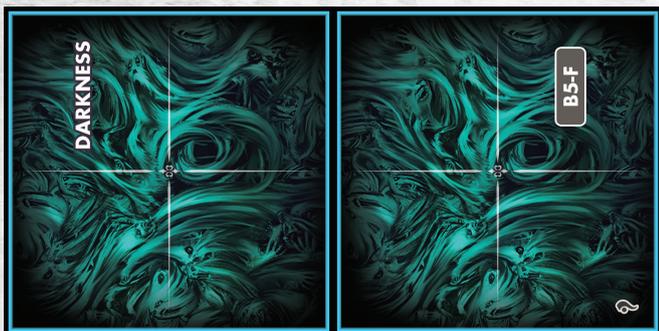
Mover-se pela água faz com que os personagens andem mais devagar do que o normal. Quando um personagem é afetado pelo Terreno Aquático, ele perde imediatamente 1 ponto de movimento de seu efeito de movimento atual (se ele entrar nele movendo-se).



Trevas:

O terreno das Trevas funciona exatamente como uma peça de Trevas (veja o capítulo anterior) em relação a seus efeitos, mas também é considerado um Ponto de Surgimento das Trevas para fins de regra. Portanto, as peças de Trevas não podem ser colocados em cima deles (já que são as próprias Trevas) e seus efeitos são:

- Causar 2 de dano Não Evitável sempre que um Herói entra ou termina seu turno dentro dele;
- Qualquer Herói sobre dele sofre uma penalidade de -2 ACERTO em todas as jogadas de Ataque;
- Qualquer Monstro sobre ele ganha um bônus de +2 de DANO em seus ataques.



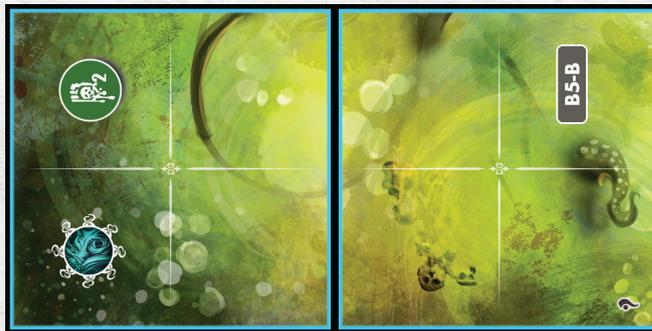
Lava:

A Lava é muito quente e causa queimaduras graves, causando danos ao longo do tempo. Sempre que um personagem é afetado por um terreno de Lava, ele sofre QUEIMAR 2. Cuidado, os Marcadores de QUEIMAR podem ser acumulados e permanecer na Lava pode rapidamente se tornar letal.



Miasma Nocivo:

Composto por uma nuvem de gases e líquidos tóxicos. Sempre que um personagem é afetado por um Terreno Nocivo, ele sofre VENENO 2. Assim como o terreno de Lava, o VENENO não tratado pode facilmente ser letal.



Espinhos:

Às vezes, nada supera os clássicos! Sempre que um personagem é afetado pelo terreno de Espinhos, ele sofre SANGRAR 2. Embora SANGRAR seja a mais fraca das Condições prejudiciais, combinada com outros efeitos, ela certamente pode derrubar um Herói distraído.



Terreno Tridimensional

EdT apresenta um sistema exclusivo para apresentar uma experiência tridimensional. Os blocos do mapa normalmente são colocados dentro da base de uma bandeja de plástico (ou abaixo delas) quando são adicionados ao tabuleiro.

Essas bases podem ter áreas mais altas ou mais baixas do que outras. Esses espaços diferentes são chamados de “níveis”. Esses níveis podem ser 0, que é a base — a bandeja — onde algumas peças serão colocadas; 1, que é o primeiro nível das plataformas nas Bandejas 1 e 2; ou 2, que é o segundo nível na Bandeja 2 e o nível mais alto que uma Configuração em EdT pode ter.

Os diferentes níveis do mapa afetam o jogo das seguintes maneiras:

- Conforme mencionado na seção Movimento deste Livro de Regras, os personagens que se movem em uma única etapa do nível mais baixo (0) para o nível mais alto (2) devem pagar 1 ponto de movimento adicional. Portanto, se um Herói quiser sair da mesa diretamente para o topo de um terreno da Bandeja 2, custaria um total de 2 pontos de movimento para fazer isso.
- Não há custo para descer para um nível mais baixo, mas isso pode ser perigoso. Novamente, um personagem pode descer um nível por etapa sem problemas, mas se um personagem optar por descer 2 níveis em uma única etapa, sofrerá 2 danos Não Evitáveis. Isso é chamado de “Dano de Queda”.

Importante: Embora VOAR e SALTAR impeçam um personagem de receber um Dano de Queda, eles não diminuem o custo dos pontos de movimento para subir 2 níveis em uma única etapa.

- Se um Herói atacar um inimigo em um nível diferente, haverá um modificador em suas Rolagens de Ataque com Armas. Heróis que estão acima de seus Alvos têm vantagem (+2 de ACERTO), enquanto Heróis menores que seus Alvos têm Desvantagem (-2 de ACERTO). Isso se aplica a Ataques À Distância e Corpo a Corpo.

Importante: Como a Vantagem e a Desvantagem são relativas à sua posição atual e ao Alvo, é possível ter Vantagem contra um inimigo específico e, ao mesmo tempo, ter Desvantagem ou ser neutro em relação a outro. Cada caso deve ser verificado individualmente.

Pontes

Tipos especiais de terreno que podem ser colocados entre duas Bandejas para aprimorar a experiência tridimensional, as Pontes podem fornecer um caminho seguro sobre Terrenos Perigosos.

As Pontes podem ser colocadas no primeiro nível (1) ou no segundo nível (2) de uma Bandeja e sempre são consideradas no mesmo nível das Bandejas que conectam, com duas exceções:

- Personagens não podem passar por um quadrado embaixo de uma Ponte. Esses quadrados são considerados bloqueados.

Importante: Se uma ponte fosse colocada sobre um quadrado ocupado por um personagem, esse personagem pode mudar imediatamente sua posição movendo-se para o lado, como se tivesse sido Empurrado por ela (página 23).

- As peças de Trevas podem se estender sobre quadrados que estão sob uma Ponte suspensa.

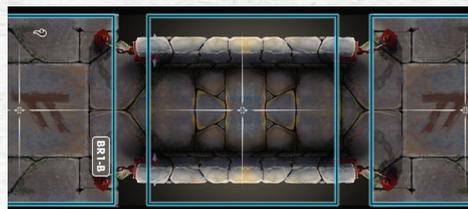
Importante: Um quadrado embaixo de uma ponte é considerado adjacente ao quadrado que paira diretamente sobre ele, junto com quaisquer quadrados adjacentes a esse.

Portanto, as peças de Trevas podem surgir em Quadrados de Ponte que ficam diretamente sobre eles ou que ficam ortogonalmente adjacentes às Trevas já colocadas no tabuleiro.

Importante: Se a Ponte estiver no nível 1, a peça de Trevas pode avançar debaixo dela sem quebrar, já que as Trevas podem mudar até um nível, como faria um personagem. No entanto, se a ponte estiver no nível 2, já que um personagem precisaria gastar 2 pontos de movimento para subir essa altura, a peça de Trevas terá que quebrar e contar como se já tivesse gasto uma de suas peças pequenas para alcançar o nível da ponte.

Isso não significa, no entanto, que um personagem que está sobre uma Ponte que paira sobre as Trevas esteja sobre as Trevas. Somente personagens diretamente em cima de uma peça de Trevas estão sujeitos aos seus efeitos.

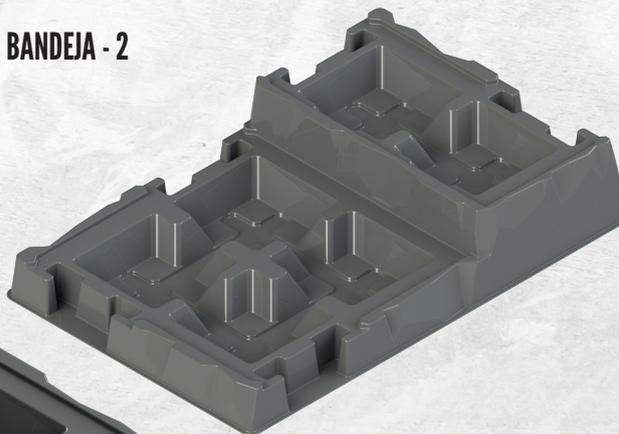
Finalmente, as pontes também têm o poder de cobertura, o que significa que qualquer característica do terreno (incluindo Pontos de Surgimento de Trevas) é inválida, desde que esteja embaixo de uma ponte.



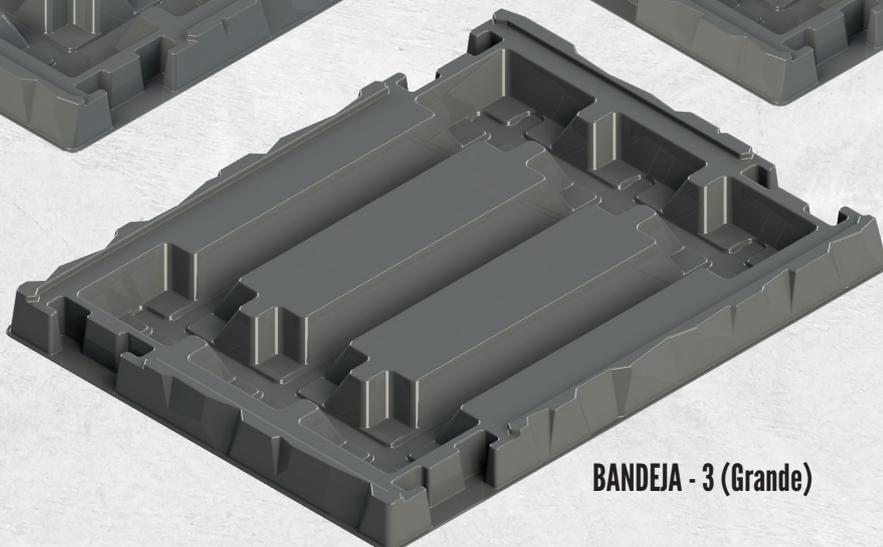
BANDEJA - 1



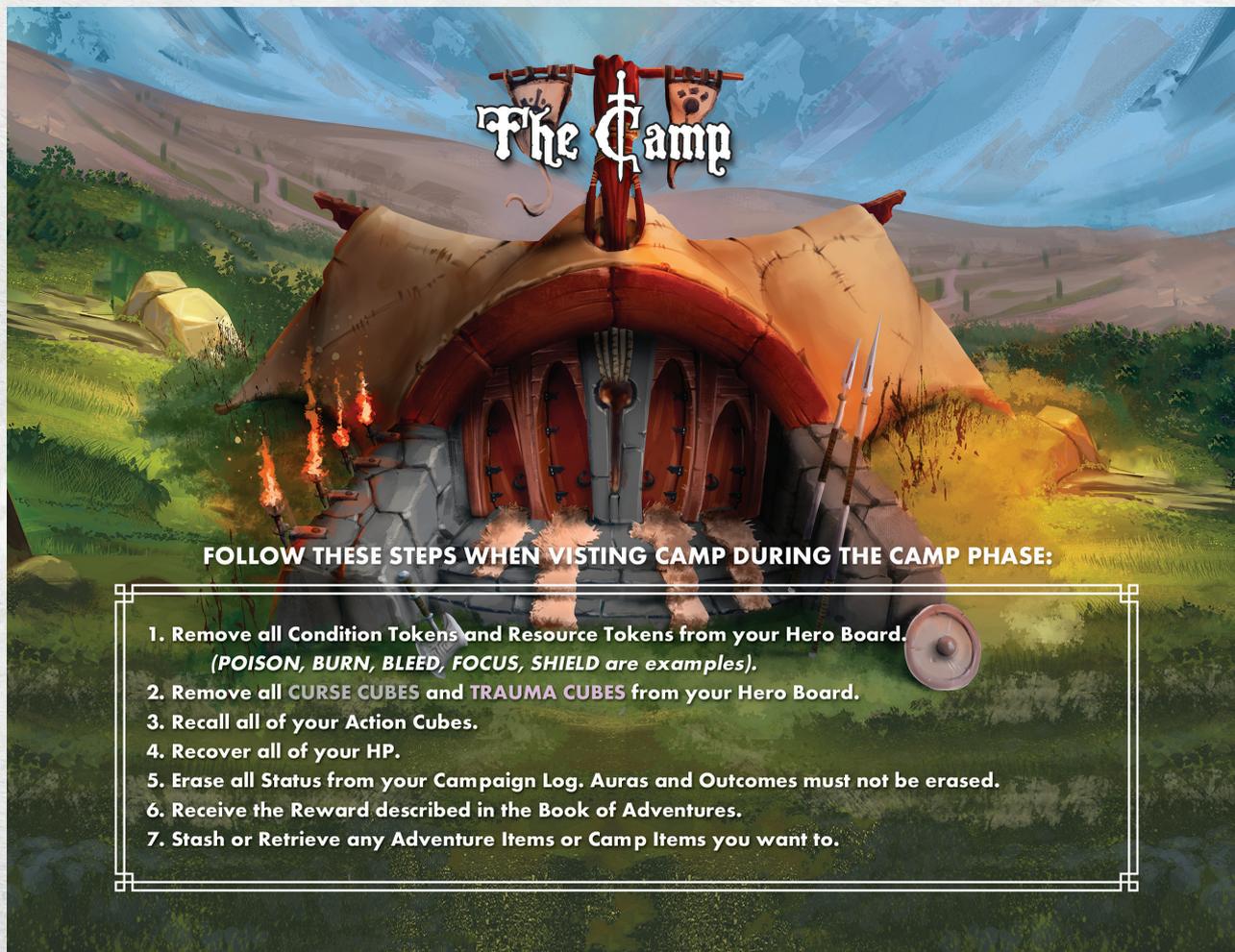
BANDEJA - 2



BANDEJA - 3 (Grande)



O Acampamento



Normalmente, no final de cada Aventura, os Heróis retornam ao Acampamento para que possam se curar, adquirir novos Equipamentos e adquirir novas Habilidades na chamada “Fase do Acampamento”.

Você não precisa se preocupar com quando essa fase deve acontecer: o Livro de Aventuras lhe dirá todas as vezes que o grupo deve ter uma Fase de Acampamento.

Quando seu grupo estiver visitando o Acampamento, coloque o tabuleiro do Acampamento na área de jogo (que neste momento provavelmente está vazia) e cada Herói deve seguir as etapas na ordem em que estão escritas.

Recompensas

Na seção Recompensas de uma Aventura, no final dela, o Livro de Aventuras descreve a recompensa que cada Herói do seu grupo receberá por concluir a Aventura.

Desbloqueie ou ganhe imediatamente sua última recompensa e anote-a em seu Registro de Campanha. Acompanhar suas recompensas pode ser muito útil se você quiser jogar modos diferentes com grupos diferentes ao mesmo tempo.

Oferta de Equipamentos

Em certas ocasiões, os Heróis serão recompensados com um suprimento de Equipamento chamado “Baralho de Equipamento de Nível X.”

Sempre que for esse o caso, procure todas as Cartas de Equipamento (geralmente serão 28 delas) desse nível e revele-as para os Heróis. Os Equipamentos de Nível X têm uma bandeira amarela com um número de estrelas igual ao nível no verso.

Cada Herói terá o direito de escolher uma dessas cartas. Se dois ou mais jogadores estiverem interessados no mesmo Equipamento, o Líder do Grupo tem o poder de decidir quem o receberá (é importante lembrar que durante as Aventuras, os Heróis poderão trocar Equipamentos entre si).

Todos os Equipamentos que não foram escolhidos devem ser colocados em um novo baralho. Ele é chamado de “Baralho de Itens do Acampamento Anterior” e, em algumas ocasiões, uma Interação pode permitir que você tire, da forma mais aleatória possível, uma carta desse baralho.

Importante: O Baralho de Itens do Acampamento Anterior é formado somente pelo último baralho de Itens de Acampamento que foi revelado ao seu grupo. Assim, uma vez que seu grupo revela o baralho de Itens de Acampamento de Nível 02, o baralho de Itens de Acampamento de Nível 01 não deve mais ser considerado o Baralho de Itens de Acampamento Anterior.

Adquirindo novas Habilidades de Herói e adquirindo novos Cubos de Ação

As Habilidades de EdT são separadas em três categorias: Habilidades iniciais (com as quais os personagens começam o jogo); Habilidades de nível 1; e Habilidades de nível 2. As Habilidades são adquiridas progressivamente: ou seja, você não pode adquirir uma Habilidade de nível 2 se ainda não tiver adquirido a Habilidade de nível 1 desse mesmo tipo. As Funções de Equipe também estão incluídas nesta regra.

As recompensas de Habilidade de Herói têm um nível de Habilidade específico. Heróis não podem escolher, por exemplo, adquirir uma Habilidade de Herói de nível 1 quando deveriam adquirir uma Habilidade de Herói de nível 2 ou vice-versa.

Ao adquirir uma nova Habilidade de Herói, o Herói também recebe um novo Cubo de Ação que combina com a cor do Tipo dessa Habilidade, mesmo que essa Habilidade seja Passiva. Ou seja, se eles escolherem adquirir uma Habilidade Corpo a Corpo, receberão um Cubo de Ação amarelo e o adicionarão a Ficha de Herói.

Quando um Herói adquire uma nova Habilidade de Função de Equipe, ele pode escolher a cor do Cubo que deseja receber, que pode ser de qualquer cor. Se posteriormente você optar por alterar sua Função de Equipe, você também poderá alterar a cor do cubo que recebeu. Então, anote no seu Registro de Campanha qual cor você escolheu.

Adquirindo novas Habilidades de Classe

Ao contrário das Habilidades de Herói e Funções de Equipe, quando um Herói aprende uma Habilidade de Classe, ele não recebe novos Cubos de Ação. Além disso, as recompensas que concedem Habilidades de Classe não estão restritas a nenhum nível, o que significa que o Herói pode adquirir uma Habilidade de qualquer nível, desde que seja capaz.

As Habilidades de Classe são divididas em cartas com três Habilidades cada, começando no Nível 1. Essas cartas são chamadas de “árvores”. Você sempre precisa adquirir a primeira Habilidade em uma árvore antes de adquirir as Habilidades de nível superior. A maior parte das árvores te dá a escolha para sua segunda habilidade, mas algumas oferecem apenas um caminho.

Você não está totalmente comprometido com uma árvore quando adquire sua primeira Habilidade. Em sua próxima recompensa de Habilidade de Classe, se desejar, você pode adquirir a primeira Habilidade de outra árvore, uma do segundo nível da sua árvore atual, ou até mesmo compor Multi classes, conforme descrito na página 32.

Stashing Items

Antes de prosseguirem para sua próxima Aventura, os Heróis terão a oportunidade de reorganizar seus artigos e reservar alguns de seus Equipamentos não utilizados para liberar espaço para Itens Consumíveis em suas Mochilas.

Os Heróis também podem “esconder” Equipamentos e Itens de Aventura (o que significa que eles não podem esconder Itens do Baú). Assim, uma Gema Cósmica adquirida como Item de Aventura pode ser escondida, enquanto uma retirada do baralho do Baú não pode (*mas o Herói pode optar por mantê-la na Mochila, por exemplo*).

Itens Escondidos podem ser armazenados e recuperados somente durante a Fase de Acampamento. Ao guardar um Item, anote-o no seu Registro de Campanha e guarde a carta na Bandeja da Campanha.

Recuperando o Equipamento Inicial

Durante a Fase de Acampamento, seu Herói também pode recuperar qualquer peça do Equipamento Inicial que tenha descartado ao longo da jornada. Não é necessário guardá-los, podem ser escolhidos novos, se for o caso. Os Heróis nunca ficarão sem seus Equipamentos Iniciais.

Aventuras Sequenciais

Conforme mencionado nos Capítulos anteriores deste Livro de Regras, nem todas as Aventuras levarão à Fase de Acampamento após serem concluídas. Algumas afirmarão especificamente que esta fase deve ser ignorada e que o grupo deve prosseguir direto para a próxima Aventura.

Essas Aventuras são chamadas de “Aventuras Sequenciais” e, embora algumas delas possam ter seus próprios preparativos especiais, elas geralmente seguem as mesmas regras: você deve manter o tabuleiro quase como está ao passar de uma Aventura para outra, ou, para recriar essa condição o mais próximo possível, se você optar por encerrar sua sessão de jogo do dia.

Para criar essa sensação de sequência, essas Aventuras terão as seguintes instruções por padrão:

“Este é um Capítulo Sequencial e, portanto, não haverá uma Fase de Acampamento entre essa Aventura e a próxima. Os procedimentos para encerrar esta sessão de jogo e avançar para a próxima serão um pouco diferentes do normal. Agora, todo Herói deve, cuidadosamente, concluir as seguintes instruções:

- **Primeiro, receba a recompensa apropriada pela conclusão desta Aventura, conforme descrito abaixo.**
- **Em seguida, realize uma Ação de Recolher Livre e recupere toda a sua Vida. Então, remova todas as Condições que afetam os Heróis, mas retenha todos os Marcadores de Recursos que você tiver. Por fim, os Mascotes são dispensados entre as duas Aventuras, enquanto os Companheiros são mantidos.**
- **Se você não está encerrando a sessão do jogo agora, mantenha sua Ficha de Herói e a Trilha de Iniciativa como estão, com a única exceção de ajustar a Carta Rúnica para que a face “A” fique ativa (se ainda não estiver). Enfim, você pode desfazer todas as configurações do tabuleiro e continuar com a próxima Aventura, começando os turnos normalmente a partir da primeira carta colocada na Trilha de Iniciativa.**
- **Caso contrário, se você estiver encerrando a sessão do jogo agora, anote no Registro da Campanha a quantidade de Cubos de Maldição e Cubos de Trauma que você tem. No início da próxima Aventura, você os redistribuirá em sua Ficha (não é necessário colocá-los exatamente nas mesmas Habilidades em que estão agora).**
- **Finalmente, faça o mesmo com as Runas que estão na Trilha da Iniciativa: anote sua quantidade e, no início da próxima Aventura, tire o mesmo número de Runas da Bolsa e coloque-as na Trilha, mas não coloque nenhuma peça de Trevas no tabuleiro. Além disso, a quantidade de Runas de cada cor não precisa seguir a mesma configuração do final desta Aventura (pode ser aleatória).**

Reiniciando Aventuras Sequenciais

As Aventuras Sequenciais tendem a ser mais desafiadoras do que os cenários clássicos de “Rastreamento de Masmorra” e, portanto, seja pela falta de tempo (tirando a última Runa da Bolsa) ou por ferimentos e corrupção, é mais provável que o grupo falhe durante elas.

Embora não haja nenhuma desvantagem real em perder e o grupo possa simplesmente reiniciar a Aventura, é provável que ele falhe na segunda rodada de uma Aventura Sequencial nas mesmas circunstâncias em que perdeu a primeira tentativa, já que a dificuldade está ligada ao progresso feito durante a Aventura anterior.

Portanto, quando seu grupo precisar reiniciar uma Aventura Sequencial, depois de refazer todos os preparativos, mas ainda não ter começado a jogar, você pode fazer uma ou mais das seguintes ações para equilibrar as coisas:

- Remova uma Runa de cada cor da Trilha de Iniciativa;
- Cada Herói recebe LIMPAR 2;
- Remova um Cubo de Trauma de um Herói do grupo.

Ao fazer o ajuste apropriado, seu grupo pode ter uma chance muito boa de ter sucesso em sua segunda rodada em uma Aventura Sequencial.

Outros Modos de Jogo

Aventuras Avulsas

Aventura Avulsa é um jogo independente que não está conectado a uma Campanha. Qualquer Aventura que não seja Sequencial pode ser jogada como uma Avulsa com o aprimoramento apropriado de Herói. No entanto, embora essa experiência possa fornecer equilíbrio matemático, o elemento narrativo pode ser perdido durante algumas Interações, que se vinculam especificamente a eventos anteriores a elas.

Preparando uma Aventura Avulsa

Para jogar, escolha uma das “Aventuras Avulsas” do Livro das Aventuras e configure o jogo da mesma forma que você faria em uma Campanha. Além disso, você precisa aumentar o nível do seu Herói de acordo com o desafio dessa Aventura específica.

Tanto as “Aventuras Avulsas” disponíveis quanto as atualizações necessárias podem ser encontradas na tabela a seguir.

Aumentando o nível do seu personagem

Depois de escolher a Aventura que deseja jogar e verificar os requisitos de subida de nível, sua próxima etapa é escolher a evolução do seu personagem.

Para fazer isso, escolha um personagem com suas condições iniciais (Ficha de Herói, dois Equipamentos Iniciais e uma Função de Equipe com apenas a primeira e a segunda carta) e, em seguida, dê a ele as recompensas apropriadas, uma de cada vez, conforme descrito na tabela.

Embora essas recompensas já tenham sido explicadas no Capítulo anterior, você pode encontrar uma referência rápida aqui para acelerar as coisas:

- Nível 1 de Habilidade do Herói: Seu Herói adquire uma de suas Habilidades de Herói de nível 1. Como de costume, você pode optar por adquirir a Habilidade de nível 1 de sua Função de Equipe. Conforme descrito na página 50, adquirir Habilidades Heróicas te recompensará com um Cubo de Ação Extra.
- Itens de Acampamento de nível XX: Revele o baralho apropriado do Nível de Acampamento Seu Herói tem o direito de escolher uma dessas cartas.

- Habilidade de Classe: Seu Herói aprende uma Habilidade de Classe. Conforme descrito na página 51, você não pode adquirir uma Habilidade de Classe de nível 2 em uma árvore de classes se ainda não tiver adquirido a Habilidade de nível 1 dessa árvore. No entanto, você pode adquirir mais de uma Habilidade de Nível 1. Você não está comprometido em adquirir todas as Habilidades de uma árvore ao escolhê-la.



Table 1.1 – One-Shot Friendly Adventures

I Wish to Play the Adventure...	...so i must receive:
Chapter 02 (Blackriver's Missing)	1x Hero Skill Level 1
Chapter 03 (The Jewell of Free People)	1x Hero Skill Level 1, 1x Camp Item Level 01
Chapter 04 (The Raid of Ignispyra)	1x Hero Skill Level 1, 1x Camp Item Level 01, 1x Class Ability
Chapter 06 (The Draconian Dungeon)	2x Hero Skill Level 1, 1x Camp Item Level 01, 1x Class Ability
Chapter 07 (The Undermountain Galleries)	2x Hero Skill Level 1, 2x Camp Item Level 01, 2x Class Ability
Chapter 09 (The Battle for Hezechia)	3x Hero Skill Level 1, 2x Camp Item Level 01, 2x Class Ability, 1x Hero Skill Level 2
Chapter 14 (Omekka Pass)	4x Hero Skill Level 1, 2x Camp Item Level 01, 3x Class Ability, 1x Hero Skill Level 2, 1x Camp Item Level 02
Chapter 15 (The Beginning of the End)	4x Hero Skill Level 1, 2x Camp Item Level 01, 4x Class Ability, 2x Hero Skill Level 2, 2x Camp Item Level 02

Modos de Jogador contra Jogador

Para aqueles que querem uma experiência de jogo competitiva, os modos de Jogador contra Jogador descartam a natureza cooperativa do jogo e colocam os Heróis uns contra os outros.

Os modos de Jogador contra Jogador podem ser livres para todos, um contra um ou em equipe com dois contra dois. Você pode usar um Campo de Batalha predefinido ou criar o seu próprio usando os blocos e Bandejas do mapa. Não existe uma regra geral.

Os Campos de Batalha, como são chamados, são conduzidos de forma muito semelhante a uma Aventura normal, usando a estrutura baseada em turnos da Trilha da Iniciativa. No entanto, você não utiliza nenhuma Carta Rúnica, a menos que o Campo de Batalha o instrua a fazer isso.

Configurando um modo de Jogador contra Jogador

Primeiro, escolha um dos mapas do Campo de Batalha ou crie o seu próprio e coloque-o na mesa. Certifique-se de que todos os jogadores conheçam as Regras Especiais para o Campo de Batalha que você escolheu.

Em seguida, configure o restante normalmente, exceto a Trilha de Iniciativa. Em um modo de Jogador contra Jogador, os Heróis **devem** alternar entre equipes (se você estiver jogando um jogo de equipe). Para fazer isso, todos os jogadores devem fazer uma rolagem de d20 chamada de Rolagem de Iniciativa.

Depois de entrar na Iniciativa, coloque o Herói mais rápido no espaço designado para o Defensor, depois coloque o Herói mais rápido da equipe oposta logo após ele, no espaço para o papel de Líder, e assim por diante.

Se esse Campo de Batalha incluir Monstros em sua configuração, coloque suas cartas na chave apropriada de runas na Trilha da Iniciativa normalmente.

Funções de Equipe

As Funções normais de Equipe **não** são usadas integralmente em modos de Jogador contra Jogador.

Em vez disso, para substituir a Habilidade Remover Maldição presente em cada Função de Equipe, cada Herói tem outra opção de Ação de Cubo durante seu turno:

- Despenda 1 Cubo de Ação para: CURAR 2 E LIMPAR 1. Isso é considerado uma Ação de Cubo.

Monstros em modos de Jogador contra Jogador

Muitos Campos de Batalha JcJ também contêm Monstros em sua configuração para aumentar ainda mais a dificuldade desse respectivo cenário. Monstros em um Campo de Batalha, no entanto, se comportam de forma um pouco diferente do Comportamento Padrão durante as Aventuras.

Em vez de perseguir os Heróis Mais Fortes, os Monstros escolherão primeiramente perseguir o Herói mais próximo como Alvo Primário. Exceto, é claro, quando podem atingir mais Heróis com seu ataque. Dessa forma, seu fluxograma de Comportamento funcionará da seguinte maneira:

- Primeiro, o Monstro verifica se tem algum tipo de Ataque com múltiplos alvos ou não. Se tiver, ele tentará alcançar e atacar o maior número possível de Heróis. Se o Monstro tiver duas ou mais maneiras de atacar mais Heróis neste turno, ele escolherá atacar os Mais Fortes entre eles;
- Depois, o Monstro buscará o Herói **Mais Próximo**. Se dois Heróis estiverem à mesma distância de um Monstro, ele atacará aquele que for o Herói Mais Forte entre eles.
- Em seguida, o Monstro realizará sua ação de Movimento (se necessário) e atacará seus alvos “bloqueados”.

Condições em modos de Jogador contra Jogador

Para manter o equilíbrio matemático e o jogo limpo, algumas Condições e Efeitos funcionam de forma diferente em modos de Jogador contra Jogador:

- **SANGRAR:** Em vez de causar dano no início do turno do personagem, SANGRAR causa dano imediatamente e é removido.
- **QUEIMAR:** Em vez de causar dano no início do turno do personagem, QUEIMAR inflige dano imediatamente e depois é removido (assim como SANGRAR, acima). Observe que todos os Marcadores QUEIMAR são removidos de uma só vez, então QUEIMAR 2 infligirá apenas 2 danos em vez de 3, como aconteceria no modo Aventura.
- **VENENO:** Em vez de causar dano no início do turno do personagem, VENENO causa dano imediatamente e é removido (assim como SANGRAR, acima).
- **FURTIVIDADE:** Um personagem usando FURTIVIDADE pode ser alvo de outros personagens (incluindo Monstros) mesmo que não tenha imunidade à FURTIVIDADE. No entanto, personagens que não são imunes à FURTIVIDADE têm uma penalidade de -5 a ACERTO ao atacar um Herói que está FURTIVO. Personagens sem imunidade à FURTIVIDADE sofrem DANO DUPLO quando são surpreendidos normalmente.

Cubos de Maldição

Assim como em qualquer Aventura, quando você está lutando em um Campo de Batalha, você pode ter até **cinco Cubos de Maldição** antes de perder a partida e, sempre que receber um, você deve bloquear uma de suas Habilidades de Herói com ele (como mencionado anteriormente, não há Funções de Equipe em partidas de Campo de Batalha).

Essas são as regras normais. Se algum Herói tiver alguma Habilidade Especial que lhe permita usar seus Cubos de Maldição ou manter mais Cubos de Maldição na Ficha, isso também se aplica aos Campos de Batalha.

Cubos de Trauma

Os Cubos de Trauma, no entanto, funcionam de forma um pouco diferente em Campos de Batalha e em Aventuras. Sua função permanece a mesma: representam ferimentos e, quando recebidos, devem ser colocados bloqueando uma das Habilidades do Herói e, depois de receberem mais do que podem, os Heróis são derrotados.

Em Campos de Batalha com múltiplos jogadores, no entanto, o limite do Cubo de Trauma é compartilhado entre o grupo em vez de se concentrar em um único Herói. Assim, um grupo é considerado derrotado quando seus Heróis, combinados, recebem dois Cubos de Trauma por Herói.

Se algum Herói tiver alguma Habilidade Especial que lhe permita manter mais Cubos de Trauma em sua Ficha, esse aumento também se aplica ao limite de Cubos de Trauma que seu grupo pode deter.

Exemplo: em um jogo de 2c2 jogadores, um grupo será derrotado ao receber seu quarto Cubo de Trauma. Ao contrário do modo Aventura, não importa se um único Herói recebeu mais de dois desses Cubos de Trauma, desde que o total do grupo não exceda esse limite.

Dicionário de Condições, Palavras-Chave e Termos

Aqui está uma lista completa de Condições, Palavras-chave e termos encontrados em *EdT*. Lembre-se de que você não precisa conhecer todos esses efeitos para jogar. Essa lista foi elaborada para ser consultada o mais rápido possível sempre que surgir uma dúvida sobre algum efeito e, como o nome sugere: como dicionário.

ABATEDOR: Um Monstro com Abatedor tem como Alvo Primário Marcadores de PNJ (não Companheiros).

AC (ALCANCE DO CUBO): Esse termo se refere ao alcance de um efeito, que é definido pela cor do Cubo usado para usar a Habilidade ou Reação que o lançou.

AÇÃO DE CUBO: Esse é o nome dado às ações que um Herói realiza gastando um Cubo de Ação. Durante seu turno, um Herói pode realizar até duas Ações de Cubo. Algumas ações especiais podem ser consideradas como Ações de Cubo, como, por exemplo, a compra de uma Ação de Movimento Adicional ao gastar um Cubo de Ação. As reações não são consideradas Ações de Cubo.

AÇÃO DE RECOLHER LIVRE: Uma Ação de Recolher Livre é uma Ação de Recolher (consulte a página 20) que pode ser executada sem gerar a penalidade do Cubo da Maldição para o Herói que a realizou.

ACUMULÁVEL: A propriedade Acumulável significa que os personagens podem manter até 4 do mesmo Marcador em suas Fichas/cartas. Um Marcador de dois lados que exhibe as faces 1 e 2 deve sempre ser considerado como se fosse o número de Marcadores individuais indicados. Se um personagem receber um quinto Marcador de um efeito Acumulável, simplesmente ignore-o. Exemplo: 2 Marcadores de Foco 2 e 4 Marcadores de Foco 1 são considerados Foco 4 de qualquer forma.

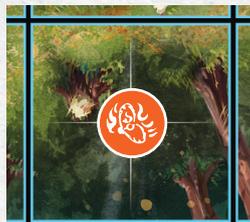
ADJ OU ADJACENTE: Esse efeito só pode afetar um alvo em um quadrado adjacente ao personagem conjurador, independentemente do alcance da Habilidade.

AFASTAR X: Afaste o Alvo X quadrados para longe de você. Você só pode AFASTAR um alvo que tenha o mesmo tamanho de base que você ou menor (a menos que a Habilidade que você está usando diga o contrário). O alvo deve ser afastado em uma linha reta de sua escolha e cada quadrado que ele move deve colocá-lo mais longe de você. Os personagens são afastados até que terminem o comprimento do AFASTAR ou encontrem um obstáculo no caminho. Um obstáculo pode ser outro Objeto Sólido, a beirada de uma Bandeja em um nível mais alto (ele pode cair para um nível mais baixo) ou o final de um mapa colocado no nível 0.

ALCANCE X: O alcance é sempre contado usando áreas (quadrados azuis). O alcance 1 pode atingir qualquer quadrado dentro de uma área azul a até 1 área de distância, enquanto o alcance 2 pode atingir um quadrado dentro de uma área a até 2 áreas de distância, e assim por diante.

ALVO PRIMÁRIO: O Alvo Primário de um Monstro é o personagem que ele procura atacar durante seu turno. Todos os Monstros que seguem o Comportamento Padrão têm o Herói Mais Forte como alvo principal, por exemplo. Você pode encontrar detalhes sobre o Comportamento dos Monstros, turnos dos Monstros ou qualquer outra coisa sobre Monstros na página 38.

ARMADILHA: Coloque um Marcador de Armadilha no centro de uma área adjacente à sua (quadrado azul). A primeira vez que um inimigo é ativado nessa área ou se move para aquela área, a Armadilha é acionada. Todos os inimigos dentro dessa área são afetados pela Armadilha, depois, remova o Marcador da Armadilha. Só pode haver 1 Marcador de Armadilha em uma área por vez.



Este é um exemplo de um posicionamento de Armadilha. Assim permanece até que seja acionada ou você use a mesma Habilidade que instruiu a posicionar essa Armadilha para colocá-la em outro lugar. Uma Armadilha aplicará apenas seus efeitos quando acionada.

- **ARMADILHA PARA URSOS:** Quando acionada, causa 2 de dano não evitável e 2 de SANGRAR a cada inimigo afetado por ela.
- **ARMADILHA DE FOGO:** Quando acionada, causa 2 de dano não evitável e QUEIMAR 4 a cada inimigo afetado por ele.
- **ARMADILHA DE VENENO:** Quando acionada, causa 2 de dano não evitável e 2 de VENENO a cada inimigo afetado por ela.

(X) ATAQUE COM ARMA: Esta Habilidade é um ataque usando sua Arma. Você deve rolar o d20 para ver se o Ataque foi bem-sucedido ou falhou. Ataques com Armas podem causar Acertos Críticos e Falhas Críticas.

ATAQUE DUPLO: Um monstro com essa Habilidade, quando ativado, fará seu movimento e depois atacará duas vezes (ele não se moverá duas vezes nem se moverá entre os ataques). Cada ataque deve ser resolvido separadamente e pode ser reagido individualmente. Se um personagem ficar fora do alcance entre os ataques, o Monstro pode escolher outro alvo para seu último ataque, desde que não precise se mover.

(*) ATAQUE MÁGICO: Essa Habilidade é um feitiço ou Habilidade que causa dano. Esse tipo de dano é sempre um sucesso, então nenhuma jogada de ataque é necessária — o alvo simplesmente sofre o efeito.

ATORDOAR: O ATORDOAR funciona de forma diferente entre Heróis e Monstros. Quando o efeito ATORDOAR é resolvido no início do turno de um Monstro, esse Monstro perde sua ação de Ataque naquele turno e depois remove o Marcador de ATORDOAR (ele ainda executará sua ação de Movimento). No início do turno de um Herói afetado, por outro lado, ele perde uma das duas Ações de Cubo permitidas naquele turno e depois remove o Marcador de sua Ficha. ATORDOAR é uma Condição Redundante.

ATROZ: O dano causado pelo ataque desse Monstro não é evitável.

AURA: Aura é uma recompensa relacionada à escolha que um personagem fez durante a história. Auras geralmente dão Habilidades especiais como se fossem algum tipo de bênção. Um personagem pode ter apenas uma Aura anotada em seu Registro de Campanha e ela é removida quando o personagem recebe uma nova Aura (que substitui a antiga) ou é nocauteado e recebe um Cubo de Trauma. As Auras não são removidas durante a Fase de Acampamento.

AURA DE SOMBRA: Uma pequena peça de Trevas é colocada no quadrado ocupado pelo alvo que sofreu o efeito (coloque-a abaixo da miniatura do Herói — ela entra em vigor imediatamente).

COBIÇA: Um Monstro com COBIÇA tem como Alvo Primário o Herói que tem mais Marcadores de Recursos (FOCO, ESCUDO e KI são alguns exemplos). Se dois Heróis empatarem com o mesmo número de Marcadores de Recursos, um Monstro com Cobiça tem como alvo aquele que ocupa a chave de Iniciativa mais rápida.

CUBOS DE AÇÃO (CA): Cubos de Ação são os cubos coloridos usados pelos Heróis para usar suas Habilidades.

COMANDO: Um Monstro incita outro Monstro a lutar. Quando um Monstro comanda, o Monstro Mais Forte que não é o Monstro Comandante é ativado imediatamente (como se fosse seu próprio turno, sofrendo os efeitos de qualquer Condição sobre ele). Então, o Monstro comandante continua seu turno. Se não houver outro Monstro no tabuleiro, essa Habilidade não tem efeito.

COMPANHEIROS: Além dos Mascotes, os Heróis também podem encontrar aliados valiosos durante sua jornada, chamados Companheiros. Companheiros não têm Vida. Em vez disso, eles têm um valor chamado "Robustez". Resumindo, eles só são derrotados se sofrerem danos que excedam esse valor de uma só vez. Os Companheiros são vistos como Mascotes aos olhos dos Monstros (eles serão considerados como sua última prioridade, somente quando o Monstro não puder atacar um Herói em seu lugar). Os Companheiros podem ter Marcadores de ESCUDO e receber efeitos PREVENIR como qualquer personagem. Os companheiros são ativados após o turno do Herói que estão seguindo, e seu turno consiste em uma Ação de Movimento e uma Ação de Ataque, nessa ordem, da mesma forma que o de um Monstro. Os Companheiros são dispensados durante a Fase de Acampamento.

CRIT X+: Se você tirar X ou mais em seu d20 durante uma Rolagem de Ataque, você inflige um Golpe Crítico! Um Golpe Crítico causa o dobro do dano normal, mas não causa o dobro das Condições.

CUBOS DE MALDIÇÃO (CM): Cubos de Maldição são os cubos pretos que representam a influência das Trevas na força de vontade de um Herói. Quando recebido, um Cubo de Maldição deve ser alocado para uma Habilidade de Herói ou Função de Equipe e, enquanto permanecer lá, essa Habilidade é bloqueada e não pode ser usada. Quando um Herói recebe seu sexto CM, ele é considerado corrompido e a Aventura termina em fracasso.

CUBOS DE TRAUMA (CT): Cubos de Trauma representam uma ferida profunda sofrida pelo Herói. Quando recebido, um Cubo de Trauma deve ser alocado em uma Habilidade de Herói ou Habilidade de Função de Equipe e, enquanto permanecer lá, essa Habilidade é bloqueada e não pode ser usada. Quando um Herói recebe seu segundo CT, ele é considerado morto e a aventura termina em fracasso.

CUBO CORINGA: Um Cubo Coringa é um Cubo de Ação que pode ser usado como se fosse de qualquer cor que você escolher. Quando um Cubo Coringa é gasto para usar uma de suas Habilidades de Herói (não Funções de Equipe ou Equipamentos), qualquer número escrito em seu efeito é dobrado. Exemplo: Um Cubo Coringa foi usado para ativar uma Habilidade "EM SI, CURAR E ESCUDO 4". Dobrando esses números, daríamos "EM SI, CURAR 4 E ESCUDO 8". Como os Marcadores ESCUDO são Acumuláveis, receber ESCUDO 8 seria um desperdício, mas o CURAR 4 não.

CURAR X: O alvo recupera X de Vida. Um personagem nunca pode ganhar mais Vida do que seu valor máximo. Qualquer excesso de Cura é perdido.

CUTILAR X: Este Ataque pode atingir até X inimigos adjacentes ao autor do ataque (eles também não precisam estar adjacentes um ao outro). Os Heróis fazem apenas uma única Rolagem de Ataque e aplicam seus resultados a todos os personagens que estão atacando.

DESAFIADOR: Um Monstro com Desafiador tem como Alvo Primário o Herói Mais Vigoroso (aquele com mais Cubos de Ação disponíveis no momento).

DESARMAR: Um Herói que sofre de DESARMAR deve imediatamente GASTAR todos os seus Cubos de Ação Corpo a Corpo e À Distância disponíveis. Esse efeito é considerado FADIGA (personagens que são imunes à FADIGA também são imunes ao DESARMAR e ele não aciona nenhuma Habilidade que também não seria desencadeada pelos efeitos da FADIGA).

DESCARTAR: O descarte é um tipo de perda de recursos. Quando precisar descartar algo, remova da sua Ficha.

DESPENDER: Despendar é um tipo de perda de recursos. Quando você precisa gastar Cubos de Ação, mova um Cubo de Ação disponível para a caixa Cubos de Ação Despendidos em sua Ficha de Herói. Um CA gasto pode ser recuperado normalmente, mas não pode ser gasto para usar Habilidades enquanto estiver lá.

DEVAGAR: O alvo recebe um Marcador DEVAGAR. Ao contrário de outras Condições, DEVAGAR não entra em vigor no início do próximo turno do personagem, mas permanece até ser removido. Na próxima vez que o personagem afetado receber um efeito Mover, ele perde 2 pontos de movimento desse efeito e remove o Marcador de DEVAGAR do tabuleiro. DEVAGAR é uma Condição Redundante.

DIVIDIR: O personagem que lança o efeito pode escolher dividi-lo entre qualquer número de alvos (dentro do alcance) que escolher. Para ser considerado um Alvo, um personagem deve receber uma parte de pelo menos 1 ponto. Qualquer bônus de fortalecimento que o personagem tenha é aplicado ao valor total, não a cada alvo escolhido. Exemplo: Um bônus de +1 CURAR aplicado em um efeito DIVIDIR, CURAR 4 resultaria em um DIVIDIR, CURAR 5 em vez de quatro efeitos individuais de CURAR 2.

DRENAR: Drenar é roubar recursos. Quando um personagem drena algo de um alvo, isso significa que o personagem perde o que está sendo drenado e depois o entrega ao personagem que está drenando. Drenar Vida não é o mesmo que causar dano, então esse efeito não pode ser respondido com Reações.

EFEITO DE CÓPIA: Algumas Habilidades copiam os efeitos de outra Habilidade de Herói. Uma cópia de uma Habilidade tem todos os Efeitos exatamente como descrito na Habilidade copiada, incluindo seu alcance básico, independentemente da cor do Cubo que você usou para copiá-la (se você usou uma Habilidade de Sabedoria para copiar uma Habilidade À Distância, o alcance da sua Habilidade copiada será 1, não ilimitado). As Habilidades de Função de Equipe, de Equipamento e Reações, salvo indicação contrária, não podem ser copiadas.

EMBOSCADA: Um Monstro com Emboscada vagueia pela realidade, bruxuleando de um ponto a outro em vez de andar. Quando um Monstro emboscar, remova-o do tabuleiro. Então, o personagem que é seu Alvo Primário (ou seu Controlador, se for um Companheiro ou Mascote) escolhe um quadrado desocupado adjacente a ele onde o Monstro será colocado. Se esse quadrado for um terreno perigoso, o Monstro sofre seus efeitos como se tivesse caído nele através de um SALTAR.

EMPURRAR: Quando dois personagens ocupam o mesmo espaço e um deles tem prioridade sobre o outro, dizemos que o primeiro empurrará o segundo. Quando um personagem é empurrado, ele é movido para um quadrado adjacente à área (quadrado azul) que ocupava anteriormente. O Líder do Grupo escolhe para onde um Monstro seria empurrado, enquanto um Herói empurrado pode escolher sua nova posição. Os personagens sofrem os efeitos de pisar em terrenos perigosos quando são empurrados para dentro deles (se ainda não os tiverem sofrido neste turno).

EM SI: As Habilidades com as palavras-chave EM SI só podem ter como alvo o próprio personagem. Por exemplo: "EM SI, PREVENIR 3" significa que o personagem pode evitar apenas 3 danos sobre si mesmo.

ESCUDO X: O alvo ganha X Marcadores de ESCUDO. Cada um deles pode ser usado para absorver 1 ponto de dano recebido contra o personagem. Você deve usar todos os seus Marcadores ESCUDO antes de perder qualquer Vida ou usar o efeito PREVENIR. Você não pode escolher entre sofrer o dano e ficar com seus Marcadores ESCUDO ou PREVENIR o dano com outra Habilidade para salvá-los. Os Marcadores ESCUDO são um recurso acumulável.

EVOLUIR: Esse Monstro fica mais forte durante a batalha. Quando um Monstro EVOLUIR, dá a ele um Marcador de +2 de DANO e um de +1 de MOVIMENTO (mantenha esses Marcadores na cor correspondente no Quadro de Status do Monstro). Esses benefícios são cumulativos e não são considerados Condições.

FADIGA X: Um Herói que sofre FADIGA deve gastar imediatamente X de seus Cubos de Ação disponíveis sem nenhum efeito. Se ele não tiver CA suficientes, deve gastar todos os Cubos de Ação disponíveis atualmente e considerar o efeito resolvido.

FOCO X: O Alvo ganha X Marcadores de FOCO, que podem ser gastos posteriormente para usar as Habilidades de Foco. O FOCO é um recurso acumulável.

FRUTO DA VIDA: Com uma Ação Menor de Usar um Item Consumível, um personagem que tenha um FRUTO DA VIDA pode descartá-lo para: EM SI, CURAR 2. Além disso, esses Frutos são considerados itens e podem ser trocados com outros Heróis, como qualquer outro item, mas eles não ocupam nenhum espaço na Mochila. FRUTO DA VIDA é um recurso acumulável.

FÚRIA: Ao acertar com um Ataque Mágico ou Ataque com Arma, você pode descartar 1 FÚRIA para adicionar +1 de DANO ao seu Ataque. Você pode descartar apenas 1 Marcador de FÚRIA por turno ou Reação (se você tiver uma Habilidade que também seja uma Reação, por exemplo). FÚRIA é um recurso Acumulável.

FURTIVIDADE: O alvo recebe um Marcador FURTIVIDADE e é considerado oculto enquanto o detém. Personagens sem Imunidade à FURTIVIDADE não consideram um personagem oculto nem como alvo nem como inimigo para fins de combate (eles ainda assim não conseguem passar por eles se forem inimigos). Personagens ocultos sofrem danos causados por Ataques em área mesmo assim, como GOLPEAR e Ataques das Trevas. No início do próximo turno, o personagem não está mais oculto e deve descartar seu Marcador FURTIVIDADE. Como alternativa, como muitos assassinos experientes fazem, um personagem pode acabar com sua FURTIVIDADE mais cedo tentando Surpreender um alvo. Assim, se um personagem com um Marcador FURTIVIDADE fizer um Ataque com Arma (✕), acertando ou não, ele perderá FURTIVIDADE imediatamente. Por outro lado, se o Ataque der certo, ele ganha DANO DUPLO se o personagem autor for considerado oculto de seu alvo. Isso é chamado de "Surpresa". Personagens imunes à FURTIVIDADE não podem se Surpreender.

GOLPEAR X: Golpear é um tipo de efeito de área que tem como alvo uma área inteira (quadrado azul) em vez de um único alvo (quadrado normal). GOLPEAR X significa que você deve escolher X áreas dentro do alcance e afetar cada personagem que você escolher dentro dessas áreas. Um GOLPEAR X feito em combate Corpo a Corpo significa que o personagem deve escolher áreas que tenham um de seus quadrados adjacente a elas. Da mesma forma, um GOLPEAR X no alcance 1 (ALCANCE 1, GOLPEAR X) significa que o personagem deve escolher áreas X dentro do alcance 1, enquanto um GOLPEAR com alcance ilimitado significa que o personagem pode escolher áreas em qualquer lugar do tabuleiro.

HERÓI MAIS CANSADO: O Herói com o menor número de Cubos de Ação disponíveis é o Herói Mais Cansado. Se dois Heróis estiverem empatados com o mesmo número de Cubos de Ação disponíveis, o mais cansado entre eles será aquele que ocupar a Chave de Iniciativa mais lenta.

HERÓI MAIS CORROMPIDO: O Herói com mais Cubos de Maldição é o Herói Mais Corrompido. Se dois Heróis estiverem empatados com o mesmo número de Cubos de Maldição, o mais corrompido entre eles será aquele que ocupar a Chave de iniciativa mais rápida.

HERÓI MAIS FORTE: O Herói com mais Vida no momento. Os Monstros geralmente têm como alvo o Herói Mais Forte. Se dois Heróis estiverem empatados com mais Vida, o mais forte deles será aquele que ocupar a chave de Iniciativa mais rápida.

HERÓI MAIS FRACO: O Herói com menos Vida no momento é o Herói Mais Fraco. Se dois Heróis estiverem empatados com a Vida mais baixa, o mais fraco entre eles será aquele que ocupar a chave de Iniciativa mais lenta.

HERÓI MAIS VIGOROSO: O Herói com mais Cubos de Ação disponíveis é o Herói Mais Vigoroso. Se dois Heróis estiverem empatados com o mesmo número de Cubos de Ação disponíveis, o mais vigoroso entre eles será aquele que ocupar a chave de Iniciativa mais rápida.

IMUNIDADE À "CONDIÇÃO/EFEITO": O personagem não pode ser afetado pela Condição ou Efeito nomeado. Não ser afetado por uma Condição significa que você nem mesmo recebe seus Marcadores quando exposto a ela. Em particular, a imunidade à FURTIVIDADE tem significados adicionais: O personagem pode atingir personagens ocultos normalmente, e não pode ser surpreendido com personagens ocultos.

INIMIGO: Qualquer personagem que não esteja em seu grupo e não seja um PNJ é considerado inimigo. Monstros são inimigos dos Heróis e vice-versa.

IMPLACÁVEL: Um Monstro Implacável tem como Alvo Primário o Herói Mais Cansado (aquele com menos Cubos de Ação disponíveis no momento).

INTIMIDAR X: Um personagem tem -X de DANO para cada Marcador de INTIMIDAR que detém. Ao contrário de outras Condições, o INTIMIDAR não entra em vigor no início do próximo turno, mas permanece até ser removido. Na próxima vez que o personagem afetado fizer um Ataque (seja um Ataque com Arma ou um Ataque Mágico), acertando ou errando, ele removerá todos os Marcadores de INTIMIDAR que tiver. INTIMIDAR é uma Condição acumulável.

KI: Você pode descartar um KI para fazer um Ataque com Arma (✕) com +0 de ACERTO. Independentemente de você ter gasto um KI para fazer um Ataque com Arma ou usar qualquer outra Habilidade que tenha adquirido, você só pode descartar um KI por turno ou Reação (se você tiver uma Habilidade que também seja uma Reação, por exemplo). KI é um recurso acumulável.

LIMPAR X: O Alvo remove até X Cubos de Maldição de sua Ficha. Além disso, remova todos os Marcadores de VENENO que ele possui (somente VENENO é removido pelo LIMPAR dessa forma).

MAELSTROM: Essa é uma Habilidade dada aos Soberanos. No início da ativação do Monstro, um Soberano deve embaralhar suas cartas de Ataque de volta ao baralho e comprar uma nova "mão" (uma por Herói jogando a Aventura) de cartas. Assim, a combinação de Ataques do Soberano pode mudar de rodada para rodada.

MALDIÇÃO X: O alvo ganha X Cubos de Maldição. Ao contrário dos Cubos de Maldição que você recebe ao realizar uma Ação de Recolher, MALDIÇÃO é um Efeito e, como tal, existem algumas Habilidades que podem lhe dar Imunidade a ele, mas elas não teriam nenhum efeito contra o recebimento de Cubos de Maldição de nenhuma outra forma.

MANIFESTAR: Manifestar é um efeito que evoca o poder de caos das Trevas. Para manifestar, um jogador deve pegar aleatoriamente uma Runa da Bolsa e revelá-la aos outros jogadores. Isso não é considerado "comprar" a Runa e, portanto, não gerará uma peça de Trevas nem acionará nenhuma Habilidade associada à compra de Runas. Assim que a Runa for revelada, o Manifestador acionará um efeito especial baseado nessa cor da Runa. Depois, devolve a Runa manifestada para a Bolsa, ela não é colocada na Trilha da Iniciativa.

MARCA DO PATRULHEIRO: Quando um personagem é Marcado, ele recebe um Marcador de MARCA DO PATRULHEIRO. Todos os Ataques com Armas e Ataques Mágicos feitos pelo Patrulheiro contra um personagem marcado por ele causam +1 de DANO. Como mencionado anteriormente, esse dano é dobrado se o personagem obtiver um Acerto Crítico normalmente.

MASCOTE: Alguns Heróis têm uma companhia e cada uma delas tem sua própria Ficha e uma Carta com seus atributos. Você pode encontrar os detalhes sobre Mascotes na página 9.

MONSTRO GRANDE: Este Monstro é considerado Grande (mesmo que sua base seja pequena). Um Monstro Grande é imune a NOCAUTEAR, AFASTAR, ATORDOAR e TELECINESIA.

MOVER X: O alvo pode se mover até X quadrados respeitando as regras normais de movimento (página 22).

MOVIMENTO +X: Você recebe X pontos de movimento adicionais toda vez que recebe um efeito de Movimento.

NÃO EVITÁVEL: Esse dano não pode ser evitado por nenhum tipo de efeito, incluindo ESCUDO e/ou PREVENIR. Danos Não Evitáveis não são considerados uma ameaça e, portanto, não podem ser respondidos com Reações.

NOCAUTEAR: O alvo recebe um Marcador de NOCAUTEAR. Ao contrário de outras Condições, NOCAUTEAR não entra em vigor no início do próximo turno do personagem, mas permanece até ser removido. Na próxima vez que o personagem afetado receber um efeito de Movimento, ele cancela esse efeito e remove o Marcador de NOCAUTEAR de sua Ficha. NOCAUTEAR é uma Condição Redundante.

OBJETO: Qualquer peça colocada na mesa que não seja um Mapa, uma Bandeja ou uma Ponte é considerada um objeto. Alguns deles podem ser OBJETOS SÓLIDOS (veja abaixo), o que significa que seguem regras especiais, enquanto outros são apenas objetos, como Armadilhas, peças de Trevas e qualquer objeto que você tenha sido instruído a colocar no tabuleiro que tenha sido especificado como tal. Os personagens podem passar e finalizar seus movimentos em cima de objetos que não são considerados Objetos Sólidos.

OBJETOS SÓLIDOS: Um Objeto Sólido é uma peça, como um Marcador ou uma miniatura, que ocupa seu espaço no tabuleiro. Portanto, os personagens não podem terminar seus movimentos em cima de Objetos Sólidos, nem passar por eles se forem considerados inimigos (se esses Objetos Sólidos forem personagens). Assim, personagens, Marcadores de Baú, Marcadores de Interação, Pilhas de Runas, Runas, Marcadores de PNJ e qualquer outro objeto especial que você tenha sido instruído a colocar no tabuleiro e tenha sido especificado como um Objeto Sólido são considerados como tal.

PAGAR X DE VIDA: Algumas Habilidades exigem um pouco mais da resistência de um Herói para serem executadas. Quando uma Habilidade exige que um Herói Pague Vida, ele deve primeiro perder essa quantidade de Vida (isso é um dano não evitável) antes de aplicar qualquer um de seus outros efeitos. Um Herói não pode usar uma Habilidade com um custo X de PAGAR VIDA se a perda de Vida resultar em seu nocaute.

PASSIVA: Essa Habilidade está sempre ativa, a menos que sua chave esteja bloqueada por um Cubo de Maldição ou Cubo de Trauma.

PENALIDADE: O alvo sofre 1 dano não evitável por Cubo de Maldição que detém. A PENALIDADE geralmente é um dano colateral.

PERSONAGEM: “Personagem” é uma propriedade de alguns objetos do jogo. Heróis, Monstros, Mascotes, Marcadores de PNJ (Personagem Não Jogador) e Companheiros são considerados personagens para fins de regras. Todos os personagens podem se beneficiar de Efeitos Imediatos (quando possível), como PREVENIR, mas somente personagens com Cartas ou Fichas podem conter Marcadores de Condições ou Recursos.

PISOTEAR X: PISOTEAR é uma melhoria de movimento. É permitido que um personagem pisoteador passe, mas não encerre seu movimento em quadrados ocupados por inimigos. Além disso, quando eles passam por personagens inimigos dessa forma, eles infligem X danos não evitáveis a eles. Um personagem não pode pisotear o mesmo personagem mais de uma vez por efeito de movimento.

PNJ (MARCADOR): PNJ (Personagens Não Jogadores) são os espectadores de uma Campanha. Alguns PNJs são usados para representar seus Companheiros no tabuleiro, enquanto outros apenas incorporam PNJs genéricos como “Aldeões” ou “Crianças”. Independentemente disso, um Marcador de PNJ é um Objeto Sólido e, toda vez que é usado, segue um conjunto de regras especiais próprias. Cada Aventura descreverá exatamente como eles interagem com os jogadores e com a Aventura atual.

PREVENIR X: Ignore imediatamente até X de dano que seria causado ao alvo. Observe que, como o efeito PREVENIR é direcionado ao personagem que está recebendo o dano em vez da fonte do dano, é o personagem protegido que precisa estar dentro do alcance desse efeito.

PROTEGER: Esse personagem se interpõe diante de qualquer dano para proteger seus aliados. Sempre que um personagem é o alvo de um ataque, outro personagem com Proteger adjacente a ele pode invocar esse efeito. O personagem Protetor se torna o alvo do ataque em vez do alvo original. Esse Efeito funciona contra CUTILAR, TIROS MÚLTIPLOS e GOLPEAR, mas somente se o personagem Protetor ainda não for o Alvo do Ataque.

QUEIMAR X: O Alvo recebe X Marcadores QUEIMAR. No início do próximo turno desse personagem, ele sofre 1 Dano Não Evitável para cada Marcador QUEIMAR que possui e depois remove um desses Marcadores de sua Ficha. QUEIMAR é uma Condição Acumulável.

(M) REAÇÃO: Essa Habilidade só pode ser usada em resposta a uma ameaça, que acontece somente quando um Herói sofre danos Evitáveis. Portanto, danos Não Evitáveis não aceitam resposta, mas você pode responder aos efeitos mesmo que seus Marcadores de ESCUDO reduzam o dano recebido a zero. Além disso, cada Herói pode usar apenas uma Reação por ameaça, mas dois Heróis podem usar suas Reações combinadas para ajudar um único Herói (se seus efeitos permitirem).

RECOLHER X: Você recupera na caixa Cubos de Ação Disponíveis até X Cubos de Ação Gastos ou Despendidos da sua Ficha.

RECUPERAR O FÔLEGO: Alguns efeitos podem estar relacionados ao fato de um Herói ter recuperado o fôlego durante aquele turno ou não. Recuperar o fôlego significa se recuperar de um nocaute.

REDUNDANTE: Um efeito redundante significa que um personagem só pode conter um Marcador desse efeito específico. Se um personagem ganhar um segundo Marcador de um efeito redundante, simplesmente ignore-o.

REGENERAÇÃO X: No início de seu turno, um personagem com Regeneração recupera X de Vida. Essa Vida recuperada não pode exceder seu PV máximo.

RE ROLAR: Quando uma Habilidade tem REROLAR, isso significa que você ganha uma nova rolagem livre do d20 para um Ataque com Arma realizado por aquela Habilidade que você pode escolher usar quando errar.

RESULTADO: Um resultado é um status de jogo recebido como consequência de uma escolha importante feita por um jogador durante a história. Muitas Interações ao longo do caminho podem ter desfechos diferentes com base nos Resultados que os Heróis têm em seus Registros de Campanha. Os Resultados só são apagados quando comandados por outra resolução de Interação.

RETALIAR X: Cause imediatamente X de dano ao autor do ataque. Um personagem não pode retaliar contra um Ataque que não o inclua como um de seus alvos. Os efeitos de Retaliação usados com cubos só podem afetar autores de ataque dentro do alcance, enquanto os efeitos de Retaliação feitos por meio do Foco ou de outras fontes podem afetar autores de ataques de qualquer alcance. Ao contrário de PREVENIR, cujo alvo é o personagem que você deseja defender, RETALIAR tem como alvo o autor do ataque contra quem você deseja retaliar.

ROBUSTEZ: Robustez é a capacidade de resistir aos golpes que os Companheiros têm. Qualquer dano causado por um único golpe a esse personagem até esse valor é ignorado como se ele o tivesse absorvido (mesmo danos não evitáveis). No entanto, se o dano conseguir superar esse valor em pelo menos 1 ponto, o personagem será derrotado. Os Heróis podem usar suas Habilidades de PREVENIR para mitigar danos que superariam a Robustez de um Companheiro e podem dar aos Companheiros Marcadores ESCUDO (lembrando que eles são consumidos na primeira vez que o Companheiro sofreu dano, não apenas quando esse dano superaria sua Robustez).

ROLAR X +: Se você tirar X ou mais em seu d20 durante uma rolagem de Ataque, (geralmente 16+), esse benefício é acionado. As Habilidades de Rolar X + geralmente aumentam o ataque atual ou, em alguns casos, podem desencadear efeitos especiais. Quando for este o caso, o alcance desses efeitos é ilimitado, a menos que diga o contrário. Você não conta seu bônus ACERTO para verificar se uma Habilidade ROLAR X + será ativada. Por exemplo, se você rolar 13 no d20 e tiver um bônus de +3 de ACERTO, você não jogou 16+, você tirou 13+.

SALTAR X: O salto é um tipo especial de movimento que tem alguns benefícios. Um personagem que salta não é afetado pelo terreno ou pelas peças de Trevas sobre as quais salta (mas sim por aquela em que pousa). Ele pode saltar sobre os inimigos e não é afetado pelo Dano de Queda, embora não receba nenhum benefício em saltar do nível 0 da masmorra direto para o nível 2.

SANGRAR X: O Alvo recebe X Marcadores de SANGRAR. No início do próximo turno desse personagem, ele sofre 1 Dano Não Evitável para cada Marcador de SANGRAR que possui e depois remove todos eles da Ficha. SANGRAR é uma Condição Acumulável.

SANGUINÁRIO: Um Monstro com Sanguinário tem como Alvo Primário o Herói Mais Fraco (aquele com a Vida mais baixa no momento).

SAQUE: Sempre que um Companheiro com esse dano colateral atingir um inimigo, se esse for o golpe mortal, substitua a miniatura do inimigo derrotado por um Marcador de Baú. Considere isso seguro (um Herói que o saqueia não precisa rolar o Dado de Armadilha). Um Saque é considerado um objeto (não Sólido).

SILENCIAR: Um Herói que sofre de SILENCIAR deve despendar imediatamente todos os Cubos de Ação de Agilidade e Sabedoria disponíveis. Esse efeito é considerado FADIGA (personagens que são imunes à FADIGA também são imunes ao SILENCIAR e não acionam nenhuma Habilidade que também não seria acionada pelos efeitos da FADIGA).

SOBREVOO: Um Mascote com essa Habilidade retorna livremente para um quadrado adjacente ao seu mestre (de sua escolha) após atacar. Esse personagem não será afetado por nenhum quadrado pelo qual ele voa, mas será afetado pelo adjacente ao seu mestre, pois terá que pousar nele.

STATUS: Status é uma recompensa relacionada à escolha que um personagem fez durante a história. Alguns Status podem dar Habilidades especiais como se fossem algum tipo de bênção, enquanto outros estão apenas relacionados à história. Independentemente disso, um personagem pode ter qualquer número de Status anotado em seu Registro de Campanha e todos os Status são apagados durante a próxima Fase de Acampamento.

TELECINESIA X: Mova qualquer objeto pequeno ou Objeto Sólido que não seja um Marcador de Interação (Armadilhas, Baús, personagens com base pequena ou pequenos blocos de Trevas) por até X quadrados. Eles não são afetados pelo terreno em que flutuam, mas são afetados por aqueles em que pousam. Personagens movidos do segundo nível da masmorra diretamente para a base sofrem Dano de Queda (2 danos não evitáveis).

TERRENO PERIGOSO: Um personagem afetado por um Terreno Perigoso (como Água) perde 1 ponto de movimento do efeito de movimento atual. Como em qualquer terreno difícil, um personagem só pode ser afetado pelo Terreno Perigoso uma vez por turno.

TIROS MÚLTIPLOS X: Um personagem com essa Habilidade dispara um único Ataque À Distância em X Alvos diferentes dentro do alcance. Ele causa dano normalmente a todos os alvos que atinge. Você deve fazer apenas uma única rolagem de Ataque (se o autor for um Herói).

"TODO/TUDO": Quando um efeito afirma que EVITA TODO DANO, ou TUDO MENOS 1 DANO, isso significa que seu efeito é equivalente ao dano que o alvo está recebendo. Portanto, se um Monstro atacasse um personagem com 6 pontos de dano e esse personagem recebesse o efeito PREVENIR TODO DANO, o efeito teria evitado 6 de dano. Da mesma forma, TUDO MENOS 1 DANO seria equivalente a 5 de dano. Essa palavra, no entanto, não muda nenhum outro aspecto da resolução do ataque: seus Marcadores de ESCUDO serão usados antes que você tenha a chance de EVITAR TODO DANO ou TODOS MENOS 1 DANO, e seu efeito PREVENIR afeta o personagem atacado, não o Monstro que está atacando. Portanto, um DANO PREVENIR TUDO não evitará os dois ferimentos de um Ataque de Tiros Múltiplos, CUTILAR ou GOLPEAR, mas somente todo o DANO que seria causado ao Alvo usando esse Efeito.

TRAQUINAGEM: Quando Tharmagar é ativado, seu controlador escolhe: ou um Herói dentro do Alcance 1 de Tharmagar ganha CURAR 2; ou um Monstro dentro do Alcance 1 de Tharmagar sofre, à escolha do controlador de Tharmagar, SANGRAR 2, QUEIMAR 2 ou VENENO 2.

TROCAR: O TROCAR consiste em duas posições de negociação de objetos no tabuleiro. O primeiro objeto assume imediatamente a posição ocupada pelo segundo objeto e vice-versa. Personagens que entram em um terreno perigoso ou que pisam sobre Trevas pela primeira vez neste turno são afetados por eles. Cada efeito TROCAR indica que tipo de objetos são trocados naquele momento.

ÚNICO: Este Mascote está um tanto ligado à história e, portanto, não pode ser invocado para o tabuleiro por nenhum outro meio além da Habilidade que permite especificamente que você o ative. Enquanto eles são invocados no tabuleiro, qualquer outra Habilidade genérica de ativação de Mascotes que seu Herói tenha funciona normalmente neles.

VENENO X: O alvo recebe X Marcadores de VENENO. No início do próximo turno desse personagem, ele sofre 1 dano não evitável para cada Marcador de VENENO que possui. Ao contrário de SANGRAR ou QUEIMAR, VENENO não é removido após causar dano. No entanto, sempre que um personagem recebe um efeito de LIMPAR, ele também remove todo o VENENO que o afeta. O VENENO é uma Condição acumulável.

VINGADOR: Um Monstro com Vingador tem como Alvo Primário o Herói Mais Corrompido (aquele com mais Cubos de Maldição no momento).

+ ou -X ACERTO: Esta é a instrução para seu Herói fazer um Ataque com Arma adicionando (ou subtraindo) o valor X à sua rolagem de dados. Lembre-se de que esse bônus afeta apenas o resultado da Precisão de uma Arma, não o fato de você receber um Golpe Crítico. Se você tiver +6 ACERTO e tirar um 14 no d20, isso não significa que seja um 20 natural, é uma Precisão 20 e um 14 natural.

+ ou -X DANO: O valor X é adicionado ao dano que seu ataque inflige. Acertos Críticos e DANO DUPLO também dobram esse dano.

MARCADORES CLASSIFICADOS POR TIPO

Condições Redundantes (um personagem pode ter apenas uma de cada uma delas por vez):



NOCAUTE



MARCA DO PATRULHEIRO



DEVAGAR



FURTIVIDADE



ATORDOAR

Marcadores de Recursos Adicionais (um personagem pode guardar quantas quiser para registrar recursos adicionais que recebeu):



+1 DANO



+1 MOVIMENTO



+30 DE VIDA

Condições Acumuláveis (um personagem pode ter até 4 de cada uma delas por vez):



SANGRAR



QUEIMAR



INTIMIDAR



VENENO

Objetos do Jogo (geralmente são colocados em um Mapa, Carta de Monstro, Quadro de Monstro ou Trilha de Iniciativa):



ARMADILHA PARA URSOS



BAÚ



EVENTO



ARMADILHA DE FOGO



INICIATIVA



INTERAÇÃO

Marcadores de Recursos Acumuláveis (um personagem pode ter até 4 de cada um deles por vez):



FOCO



FRUTO DA VIDA



FÚRIA



PNJ (6 cores)



ARMADILHA DE VENENO



TEMPO

Símbolos do Jogo (esses símbolos são encontrados em Cartas de Monstros ou blocos de Mapas e representam Efeitos que não estão vinculados a nenhuma Condição):



KI



ESCUDO



TERRENO PERIGOSO



MONSTRO GRANDE

Quadro Resumo de Regras e Dicas

Fluxograma de Turno do Herói

Isso é o que acontece quando o Marcador de Iniciativa alcança uma Carta de Herói e é hora de agir:

1. No início do Turno do Herói, qualquer Condição que ele tenha entra em vigor (SANGRAR, VENENO, ATORDOAR e assim por diante).
2. Então, qualquer Habilidade Passiva que o Herói tenha que seja acionada no início do Turno entra em vigor.
3. Depois disso, em qualquer ordem, o Herói pode:
 - **Executar uma Ação de Movimento Livre;** *(se você interromper seu movimento para realizar qualquer Ação de Cubo, todos os pontos de movimento não gastos serão perdidos).*
 - **Executar até duas Ações de Cubo (gaste AC para usar Habilidades);**
 - *Como uma Ação de Cubo, um Herói pode gastar um AC para realizar uma Ação de Movimento Adicional.*
 - **Executar qualquer uma das seguintes Ações Menores até uma vez por turno:**
 - Usar Habilidades de Foco*;
 - Usar um Item Consumível*;
 - Trocar Itens;
 - Interagir;
 - Abrir uma Porta;
 - Saquear um Baú;
 - *Ações Menores não podem ser feitas enquanto o Herói está **engajado em combate**, a menos que tenha o “*”.*
 - **Fazer uma Ação de Recolher Voluntária**
 - Isso encerra o Turno do Herói.
 - **Ação de Recolher:** *O Herói recupera todos os CA gastos e despendidos em sua caixa de CA disponível. Como penalidade, ele também ganha um Cubo de Maldição que bloqueia uma de suas Habilidades. A quantidade de Cubos de Maldição ganhos é descrita em cada Aventura.*

IMPORTANTE: Se seu Herói ficar sem CAs a qualquer momento (mesmo fora do seu turno), você deve imediatamente realizar uma Ação de Recolher, mas isso não encerra seu turno como acontece com uma Ação de Recolher Voluntária. Isso é chamado de Ação de Recolher Involuntária.

Reações

Reações são ações imediatas que um Herói pode realizar mesmo fora de seu turno. Elas são indicadas pelo símbolo Raio (⚡).

Elas não contam como uma das duas Ações de Cubo que um Herói pode realizar durante seu turno, mesmo que sejam usadas durante o turno.

- O efeito acionador de uma Reação ocorre sempre que um Herói é **ameaçado**, ou seja, quando ele sofre **Danos Evitáveis** *(todo dano é Evitável, a menos que especifique que não é Evitável, como acontece com as Trevas e as Condições).*
- Você pode reagir para proteger um Alvo que não seja você mesmo. As Reações com “EM SI”, no entanto, só podem ser realizadas se o próprio Herói estiver entre os personagens que estão sofrendo dano.

- Da mesma forma, os efeitos de “RETALIAR” só funcionam se o próprio Herói da vez estiver sendo atacado.

Usando uma Habilidade

Para usar uma Habilidade, um Herói deve gastar um de seus Cubos de Ação disponíveis que corresponda à cor da Habilidade escolhida. Isso conta como uma Ação de Cubo.

O Cubo deve ser colocado na chave da Habilidade em sua Ficha e permanecer lá até que o Herói a recupere por meio de uma Ação de Recolher ou outro Efeito que permita que ele faça isso.

O alcance de um Efeito de Habilidade é definido pela cor dessa Habilidade:

- **Corpo a Corpo (amarelo):** um alvo em um quadrado adjacente.
- **À Distância (vermelho):** um alvo em qualquer quadrado a até uma área (quadrado azul) de distância.
- **Agilidade (verde):** Os Efeitos de Movimento, salvo indicação contrária, sempre têm como alvo o próprio Herói. Os efeitos secundários de uma Habilidade de Agilidade podem atingir um personagem a qualquer distância (ilimitada).
- **Sabedoria (azul):** um alvo a qualquer distância (ilimitado).
- **Um Herói sempre pode afetar a si mesmo se quiser, se o Efeito não especificar seus Alvos.**

Os Efeitos das Habilidades devem ser resolvidos em ordem: **you deve seguir a ordem em que são descritos, da esquerda para a direita, prestando atenção a qualquer pontuação gramatical que ela tenha.**

Sempre que um Efeito restringe seus Alvos, essa restrição é aplicada a cada Efeito que vem depois dele até você ler um ponto e vírgula “;”. As restrições de Alvos são descritas antes dos respectivos Efeitos, separadas por uma vírgula.

- **Exemplo 1:** *EM SI, CURAR 2. Nesse caso, o CURAR 2 pode afetar somente o próprio Herói.*
- **Exemplo 2:** *ATÉ DOIS ALVOS, 2 DANO. Nesse caso, 2 pontos de dano devem ser causados a cada um dos até dois Alvos dentro do alcance.*

Algumas Habilidades têm dois ou mais Efeitos. Elas são chamadas de “Habilidades Multiefeitos”. Você deve resolver esses efeitos uma parte de cada vez.

- **Exemplo 3:** *MOVIMENTO 3; ATÉ DOIS ALVOS, 2 DANO. Nesse caso, você pode mover 3 quadrados e depois causar 2 pontos de dano a cada um dos até dois Alvos dentro do alcance.*

Os efeitos de uma Habilidade geralmente são obrigatórios, no entanto, muitos deles usam a palavra “até”, permitindo que o número escolhido seja 0 e, portanto, que esse efeito não seja aplicado.

Da mesma forma, um Herói não pode ser forçado a resolver um efeito que não possa fazer, como receber um quinto Marcador Acumulável ou atacar um personagem que está fora de alcance. Nesses casos, o efeito é considerado apenas desperdiçado.

- Um Herói pode usar uma Habilidade mesmo sabendo que alguns de seus efeitos serão desperdiçados.

Você pode encontrar todos os detalhes sobre Habilidades na página 24 deste livro.

Rolagem de Ataque

Sempre que o ícone de espadas cruzadas (✂) aparece, isso significa que você deve fazer um **Ataque com Arma**: role o d20 e verifique se ele atinge a Precisão da sua Arma para causar dano.

Em EdT, não há “ataques básicos”, apenas Habilidades, Habilidades de Classe ou Efeitos de Equipamento que instruem você a fazer Ataques com Armas.

- Os Ataques com Armas são feitos com sua Arma. O resultado que você precisa para obter no d20 e o dano básico de um Ataque estão escritos em sua carta.
- Um Herói **não pode** fazer Ataques com Armas À Distância enquanto estiver **engajado em combate**.
 - Ataques com Armas À Distância são ataques feitos por meio de ações usando um Cubo de Ação vermelho; ou Habilidades de Foco e Ataques Comandados com Armas À Distância.
 - Você pode encontrar detalhes sobre engajamento na página 13.
 - Ataques com Armas feitos por meio de ações usando um Cubo amarelo, mesmo que seu personagem esteja equipado com uma Arma À Distância, são considerados Ataques Corpo a Corpo, e Ataques com Armas feitos por meio de ações usando um Cubo vermelho, mesmo que seu personagem esteja equipado com uma Arma do Tipo Corpo a Corpo, são considerados Ataques À Distância. Em EdT, a cor do Cubo prevalece sobre seu Tipo de Arma.*
- Ataques com Armas recebem um bônus de +2 ACERTO se você estiver em um terreno mais alto em comparação com seu alvo, ou uma penalidade de -2 para ACERTO se você estiver em um terreno mais baixo em comparação com seu alvo.
- Ataques com Armas recebem uma penalidade de -2 ACERTO se você estiver sobre as Trevas.
- Role o d20, aplique seus bônus (se houver) e verifique o resultado. Se for **igual ou superior** à Precisão da sua Arma, é um acerto. Caso contrário, é um erro.
- Se você tirar um **20 natural** no d20 (isso significa sem adicionar seus bônus), é um **Acerto Crítico** e causa o dobro de dano!
- Se você rolar um **1 natural** no d20, é uma **Falha Crítica**. *(isso significa que seu ataque falha mesmo que o bônus torne o resultado suficiente para ser acertado).*
- Qualquer efeito separado por uma vírgula escrito **após** os bônus de ACERTO de um Ataque com Arma é considerado dano colateral e é aplicado somente se o ataque causar dano ao alvo.
- Muitas Habilidades Passivas fornecem um efeito adicional se o Ataque for 16+ ou 18+. Isso significa que o número natural rolando deve ser igual ou superior ao número indicado, e **não a soma da jogada mais os bônus de ataque**.

Ação de Recolher

À medida que você executa ações, seu conjunto de Cubos de Ação se esgota. Isso representa os efeitos combinados do tempo, do cansaço e da corrupção das Trevas em seu Herói.

- Ao realizar uma Ação de Recolher (independentemente de ela ter sido Voluntária ou não), pegue **todos** os seus Cubos de Ação gastos e despendidos alocados em suas Habilidades e caixa de Cubos de Ação Despendidos e devolva-os ao seu conjunto de Cubos de Ação Disponíveis.
- Você também **tem que** pegar **Cubos de Maldição** e atribuí-los às Habilidades do seu Herói. A quantidade padrão é 1, mas algumas Aventuras descreverão na chave cinza se essa penalidade é dobrada ou não.

- As Ações de Recolher Voluntárias** são feitas pelo Herói durante seu turno, quando ele quiser. Para realizar uma Ação de Recolher Voluntária, o Herói não deve ter mais do que duas cores diferentes de Cubos de Ação disponíveis. Realizar uma Ação de Recolher Voluntária encerra o turno do Herói.
- Ações de Recolher Involuntárias** são realizadas a qualquer momento em que o Herói fica sem Cubos de Ação disponíveis. Isso pode ocorrer durante ou fora de seu turno. Ações de Recolher Involuntárias não encerram o turno do Herói se isso acontecer durante seu turno.

Usando Habilidades de Foco

Usar uma Habilidade de Foco pode ser uma Ação Menor ou uma Reação, com base nas Habilidades de Foco de cada Herói. As Habilidades de Foco que são Reações são marcadas com o ícone Raio (como qualquer Reação), enquanto todas as outras são consideradas Ações Menores.

Para usar uma de suas Habilidades de Foco, um Herói deve declarar sua intenção de usá-la e descartar o número necessário de Marcadores de FOCO de sua Ficha.

- As Habilidades de Foco que também são Ataques com Armas (✂) têm seu alcance com base no Tipo de Arma com a qual seu Herói está equipado. As Armas Corpo a Corpo transformam suas Habilidades de Foco em Ataques com Armas Corpo a Corpo, enquanto as Armas À Distância transformam suas Habilidades de Foco em Ataques com Armas À Distância e, portanto, você também está sujeito a Restrições de Engajamento.
- As Habilidades de Foco que não são Ataques com Armas têm alcance ilimitado (embora possam ter restrições de direcionamento, como “EM SI”).
- Habilidades de Foco que concedem pontos de movimento, quando não especificam qual personagem pode receber esses pontos, sempre significam que o próprio Herói conjurador é o alvo de tais efeitos.
- Você pode encontrar detalhes sobre as Habilidades de foco na página 31 deste Livro de Regras.

Usando um Item Consumível

Usar um Item Consumível é uma Ação Menor. Um Herói só pode usar um Item Consumível que esteja em sua Mochila (ou na sua Ficha, se estiver consumindo uma Fruta da Vida, por exemplo).

- Os Itens Consumíveis são descartados após serem usados
- Como Usar um Item Consumível é uma Ação Menor, esteja ciente de que um Herói só pode consumir um desses Itens por turno.

Trocando Itens

Trocar Itens é a ação básica de um Herói interagir com o equipamento que está utilizando, dar ou pegar itens de outro personagem. Sempre que um Herói usa essa Ação Menor, ele pode fazer uma das seguintes opções:

- Equipar/Desequipar:** troque **qualquer** item equipado por uma carta do mesmo tipo da sua Mochila, ou simplesmente equipe ou desequipe um item que você tenha;
- Dar um Item:** dê **qualquer** carta de sua Mochila para um Herói em um quadrado adjacente. Este Herói guarda este item em sua Mochila;
- Pegar um Item:** pegue **qualquer** carta da Mochila de um Herói adjacente (desde que ele esteja disposto a te dar). Você deve consumir imediatamente o item que acabou de receber (se ainda puder fazer isso neste turno) ou armazená-lo em sua Mochila.

Importante: Você não pode trocar um item se sua chave estiver atualmente ocupada por um Cubo de Ação.

Importante: Qualquer Item de Dupla Face com o qual você interagir será mantido com seu lado atual virado para cima. Eles não viram de volta ao desequilibrar ou entregar o item a outro jogador.

Importante: Quando receber um novo item, se sua Mochila já estiver cheia, você pode imediatamente descartar outro item para ter espaço. Descartar dessa forma não conta como usar o item.

Interagir

Para interagir com um Ponto de Interação, um Herói deve estar adjacente a ele e usar a Ação Interagir Menor. Cada predefinição de interação em uma configuração tem uma ilustração referente a ela dentro do Livro de Interações. Quando um Herói interage, ele deve:

- Abrir o *Livro de Interações* na página descrita por essa configuração;
- Escolher uma das opções apresentadas e prosseguir com sua resolução. Todas as resoluções podem ser encontradas no *Livro de Aventuras* em suas respectivas sessões.
- As resoluções geralmente consideram o Herói que as escolheu como o beneficiário de seus efeitos. Alguns deles, no entanto, podem especificar que seus efeitos sejam dados ao Líder do Grupo ou a outro personagem. Sempre que for esse o caso, eles o descreverão assim.

Abrir uma Porta

Abrir uma Porta é uma Ação Menor que **não interrompe seu movimento**. Se você abrir uma porta depois de andar 2 quadrados de seu movimento, depois de concluir a configuração, você poderá retomar sua vez normalmente e andar seu terceiro quadrado.

- Quando aberta, uma Porta revelará uma nova configuração. A seta amarela (↗) indica a posição em que a porta aberta estava em relação à nova configuração.
- Portas podem adicionar novas Mecânicas Especiais, Regras Especiais ou até mesmo Gatilhos de Fim de Jogo. Cada porta dirá exatamente o que traz para a jogabilidade.

Saqueando um Baú

Para saquear um Baú, um Herói deve estar ao lado dele e usar a Ação Menor de Saquear um Baú. Quando o fizer, deve:

- Pegar uma Carta de Baú do Baralho do Baú.
- Rolar o Dado da Armadilha para ver se o Baú contém alguma.
- Você pode encontrar detalhes sobre Baús na página 31 deste Livro de Regras.

Turnos de Companheiros e Mascotes

Alguns Heróis têm a Habilidade de invocar Mascotes para ajudá-los. Além disso, durante suas Aventuras, você pode se deparar com alguns personagens que também estão ansiosos para lutar contra a Trevas ao seu lado. Sejam Mascotes ou Companheiros, esses aliados seguem um conjunto de regras muito parecidas:

- Mascotes e Companheiros se revezam logo após a vez de seus controladores. Seus turnos consistem em uma Ação de Movimento e depois em uma Ação de Ataque, nesta ordem.

Importante: Alguns companheiros, como Tharmagar, têm uma sequência especial de turnos. Você pode encontrar esses detalhes descritos no *Livro de Aventuras*.

- Monstros percebem Mascotes e Companheiros com uma prioridade mais baixa. Eles escolherão atacá-los somente se desperdiçarem um ataque sem alcançar nenhum Herói.

Importante: Se um Monstro tiver opções de Ataque Múltiplo, como CUTILAR, TIROS MÚLTIPLOS ou GOLPEAR, ele incluirá um Mascote ou Companheiro entre seus alvos sempre que pode fazer isso sem desistir de atacar um Herói. Portanto, eles não desistirão de atacar dois Heróis para atacar um Herói e um Mascote ou Companheiro, mas atacariam um Mascote ou Companheiro junto com seu Alvo Primário se pudessem fazer isso realizando uma Ação de Movimento apropriada.

- Mascotes e Companheiros, no entanto, são personagens diferentes. Qualquer Habilidade que seu Herói tenha que interaja com Mascotes não funciona em Companheiros.
- Alguns efeitos podem dar ao seu Herói a Habilidade de ativar Mascotes. Uma ativação significa jogar um turno de Mascote ou invocar (ou retomar) um Mascote para o tabuleiro.
- Mascotes invocados chegam em um quadrado desocupado ao lado do Herói que os convocou e são imediatamente afetados por qualquer terreno perigoso ou Trevas em que cheguem.
- Você pode encontrar detalhes sobre Mascotes e turnos de Mascotes na página 9 deste Livro de Regras.
- Você pode encontrar detalhes sobre os Companheiros e seus turnos na página 15 deste Livro de Regras.

Nocauteando um Herói

Quando seu Herói atinge 0 de Vida, ele é nocauteado e você deve fazer, na ordem, o seguinte:

- Coloque a miniatura deitada (isso é apenas um lembrete);
- Remova quaisquer Condições que eles tenham (os Marcadores de recursos são mantidos);
- Recupere todos os seus Cubos de Ação (**um Herói nocauteado não ganha Cubos de Maldição**);
- Atribua um Cubo de Trauma a uma de suas Habilidades.
- Apague todas as Auras que eles tenham em seu Registro de Campanha.
- Enquanto estiver nocauteado, um Herói não pode ser alvo de nenhum Ataque ou Efeito e não pode realizar nenhuma Ação ou Reação.
- No início do próximo turno, seu Herói recupera o fôlego e toda sua Vida. Levante a miniatura e continue sua vez normalmente.
- Se seu Herói for nocauteado durante seu turno ao sofrer dano de Condição, ele poderá recuperar o fôlego imediatamente e continuar seu turno de onde parou.

Surgimento das Trevas

Quando o Marcador de Iniciativa atinge a Carta Rúnica na Trilha da Iniciativa, é hora das Trevas agirem e você deve:

- Comprar o número de Runas indicado pela carta;
- Encontrar a peça Trevas correspondente e colocá-la no tabuleiro seguindo as Regras de Comportamento da Trevas;
 - *As Trevas sempre tentam alcançar o Herói Mais Forte que não está sobre as Trevas (mapa ou bloco).*
 - *Se todos os Heróis já estiverem sobre as Trevas quando uma Runa for comprada, pule esse Surgimento e todos os Heróis sofrerão Y de dano não evitável, sendo que Y é igual ao número de Heróis em seu grupo.*
 - *Se uma peça não couber no mapa ao surgir, ela deve ser quebrada e substituída por três pequenas peças de Trevas que, por sua vez, perseguem seu alvo.*
- Você pode encontrar detalhes sobre Surgimento de Trevas na página 44 deste livro.
- Coloque as Runas em suas posições na Trilha da Iniciativa.
- Em seguida, vire a carta - ela tem duas faces.

Efeitos da Trevas

Uma vez no tabuleiro, as Trevas tem os seguintes efeitos:

- Causam 2 pontos de dano não evitável a um Herói, Companheiro ou Mascote que foi pego quando suas peças foram geradas; pisou nelas pela primeira vez em um turno; ou terminou seu turno em cima delas;
- Impõem uma penalidade de -2 ACERTO em todos os Ataques com Armas feitos por Heróis em cima de suas peças;
- Oferecem um bônus de +2 de dano a todos os Monstros que estão em cima delas; *as cartas de Comandante, Soberano e Chefe não estão sujeitas a esse bônus, apenas seus Ataques com Cartas de Monstro.*

Configurações

Cada Porta, assim como muitos eventos, instruirá você a adicionar uma configuração. Normalmente, as configurações são uma continuação da masmorra existente, emulando o processo de criação de masmorras.

- As configurações devem sempre ser feitas seguindo a orientação da tabela da Primeira Configuração.
- Sempre que você é instruído a adicionar uma configuração, o jogo é pausado até ser concluída.
- Todas as configurações trazem uma ilustração com alguns objetos que devem ser adicionados ao tabuleiro. Cada um deles deve ser colocado na posição exata descrita pela configuração e você deve colocar todos os elementos indicados na jogabilidade Solo (acima da linha pontilhada) até o tamanho do seu grupo.

	1 WM - Rookie
	1 WM: Shadow Cultist - Rookie
	1 Chest Token

	2+: GM - Rookie
	3+: WM - Rookie
	4+: GM - Rookie
	5+: WM - Rookie

Neste exemplo, se seu grupo tiver 4 Heróis, você posicionaria o total de 1x MB: *Ocultista Sombrio - Novato*; 1x *Marcador de Baú*, 2x *Monstro Cinza (Aleatório) Novato*; e 2x *Monstro Branco (Aleatório) Novato* (5 Monstros e 1 Baú).

Invocando Monstros

Uma configuração instruirá você a invocar Monstros, geralmente de uma das duas maneiras a seguir:

- **MC: Putrefato - Novato:** Nesse caso, você deve usar especificamente o *Monstro Putrefato Cinza* com a classificação *Novato*.
- **Monstro Cinza - Novato:** Nesse caso, o *Monstro* que você usa deve ser escolhido aleatoriamente de todos os *Monstros Cinza* que você possui com a classificação *Novato*.

Para acelerar as coisas, é uma boa ideia classificar todos os tipos e categorias de Monstros em baralhos separados durante a preparação do jogo.

A maioria dos Monstros em EdT tem dois ou até três comportamentos diferentes para adicionar variedade e desafios ao seu jogo. Por padrão, uma configuração não especificará que tipo de comportamento o Monstro que você está prestes a invocar deve usar, o que significa que você deve usar a versão “Padrão” dele.

No entanto, esta não é uma regra, apenas uma sugestão.

Sempre que você invoca um Monstro, você pode escolher invocar qualquer um de seus comportamentos variantes se quiser mudar sua experiência de jogo.

Importante: Observe que esses Monstros, embora projetados de acordo com as mesmas regras gerais, podem se mostrar mais desafiadores do que suas versões Padrão, devido às variações de alvo.

Invocando Comandantes e Soberanos

Comandantes e Soberanos são tipos especiais de Monstros e, para invocá-los adequadamente, você deve prestar atenção a alguns detalhes sobre suas mecânicas. Como sempre, esse processo pode ser um pouco complicado na primeira vez que invocar e você o executa, mas ficará mais fácil com o passar do tempo.

Quando você for instruído a um Comandante ou um Soberano, você deve:

- Colocar sua miniatura no tabuleiro e sua carta na Trilha de Iniciativa, como faria com qualquer Monstro;
- Em seguida, comprar cartas de Ataque de Comandante (ou cartas de Ataque de Soberano) - uma para cada jogador (Herói) do grup;
- Defina sua Vida inicial: a Vida vezes o PC instruído na configuração.

Importante: O PC é variável e “Jogadores”, nesse caso, significa o tamanho do seu grupo.

Exemplo: Para um grupo com 3 Heróis, o PC 2+ jogadores seria de 5 (2+3). Assim, se o Comandante tiver 8 de Vida em sua carta, sua Vida inicial será 40 (5x8).

Perdendo uma Aventura

Há dois desfechos possíveis para uma Aventura: ou os Heróis têm sucesso em alcançar seus objetivos, ou eles falham e recebem mais **Cubos de Trauma** ou **Cubos de Maldição** do que podem ter, ou **retiram a última Runa da Bolsa**.

- Um Herói cairá no momento em que ganhar seu sexto Cubo da Maldição;
- Um Herói cairá no momento em que ganhar seu segundo Cubo de Trauma;
- O grupo cairá no momento em que a última Runa da Bolsa for retirada e ela ficar vazia;

Não há desvantagem em uma Campanha perder uma Aventura. Seu grupo pode reiniciar o Capítulo, mas eles precisam desfazer qualquer progresso feito durante a Aventura atual.

CHRONICLES

OF DRUNAGOR

