

PATHFINDER[®]

O JOGO DE AVENTURAS[™]



ASCENSÃO DOS 
MESTRES RÚNICOS

MANUAL DE REGRAS DO
CONJUNTO BÁSICO

BEM-VINDO À VARISIA.

ESSE É UM REINO MARCADO PELAS RELÍQUIAS MONOLÍTICAS DE UM IMPÉRIO ARRUINADO HÁ MUITO TEMPO, UMA TERRA RÚSTICA, PORÉM MAJESTOSA, COM SUAS FLORESTAS ENEVOADAS E GRANDES PLANÍCIES RODEADAS POR PICOS PONTIAGUDOS E MARES ABUNDANTES. SEU POVO É COMPOSTO POR PIONEIROS DESTEMIDOS E NOVOS NOBRES, TODOS ANSIOSOS POR GRAVAREM SEUS NOMES NA AUSTERA PAISAGEM. ALÉM DOS LIMITES DAS TERRAS COLONIZADAS, FERAS E GIGANTES DESACOSTUMADOS COM O AVANÇO DA CIVILIZAÇÃO ESPREITAM MONTANHAS E FLORESTAS, ARRASANDO OS INCAUTOS E TRANSFORMANDO OS CORAJOSOS EM LENDAS. NINGUÉM PODE REIVINDICAR CONHECER TODOS OS SEGREDOS DE VARISIA... E EM SEUS CANTOS MAIS ESCUROS UM MAL ANCESTRAL DESPERTA NOVAMENTE.

BOATOS SOMBRIOS
SUSSURRAM
QUE OS MESTRES
RÚNICOS
VOLTARAM. MAS
A HISTÓRIA AINDA
NÃO FOI ESCRITA E
SÓ VOCÊ PODERÁ
DETERMINAR SEU
FINAL



OBJETIVO DO JOGO

Em Pathfinder: o Jogo de Aventuras seu grupo de aventureiros deve correr contra o tempo numa jornada para derrotar um perigoso vilão. Cada jogador tem um deck de cartas representando o seu personagem. Na maioria dos cenários, os personagens exploram uma variedade de locais na tentativa de encontrar o vilão. O jogador deve limpar esses locais ou protegê-los para encurralar o vilão e derrotá-lo antes que o tempo acabe. Na medida em que jogar mais partidas, você irá completar cenários, melhorar seu deck, personalizar seu personagem e enfrentar desafios cada vez mais poderosos.

UMA INFINIDADE DE CARTAS

Um estranho lhe entrega um misterioso baú de tesouros. Destranque-o e você encontrará maravilhas que o mundo de Golarion jamais viu.

COLEÇÕES DE CARTAS

O *Conjunto Básico de Ascensão dos Mestres Rúnicos* é um dos vários produtos de Pathfinder: o Jogo de Aventuras. Esta caixa contém tudo que 1 a 4 jogadores precisam para começar o jogo, incluindo o conjunto básico de cartas para *Ascensão dos Mestres Rúnicos*. Nela também está incluso seu primeiro Deck de Aventura, *Oferendas de Fogo*, que traz as cartas necessárias para contar o primeiro capítulo da história da *Ascensão dos Mestres Rúnicos*. Outros Decks de Aventura, disponíveis separadamente, dão continuidade à aventura adicionando novos locais a serem explorados, novos vilões para enfrentar, novos espólios para acumular e muito mais. O *Deck de Personagens Complementares*, também disponível separadamente, adiciona novos personagens, monstros e outras cartas, além de aumentar o número máximo de jogadores para 6.

Cada carta é marcada por dois indicadores de coleção: a parte de cima de cada carta traz o logo da sua Trilha de Aventura e uma letra ou número no canto superior direito identifica o produto específico ao qual a carta pertence. Essa pode ser uma letra, como **B** (indicando que a carta faz parte do conjunto básico), ou **C** (indicando que é do *Deck de*

BARRAS LATERAIS DE REGRAS

Por todo o manual se encontram barras laterais parecidas com esta. Essas barras explicam regras gerais que merecem atenção especial – certifique-se de ler todas!

BARRAS LATERAIS DE ESTRATÉGIA

Também se encontram no manual diversas barras laterais parecidas com esta. Elas fornecem dicas sobre a estratégia do jogo. Se preferir desenvolver suas próprias estratégias durante o jogo, sinta-se à vontade para pular essas barras – você não vai perder nenhuma regra!

BARRAS LATERAIS DE EXEMPLOS

Barras laterais como esta fornecem exemplos. Não perca o exemplo de funcionamento de um turno completo na página 20!

Personagens Complementares); o número dos decks de aventura, de **1** a **6**, indica que a carta faz parte de um dos seis decks de aventura de *Ascensão dos Mestres Rúnicos*.

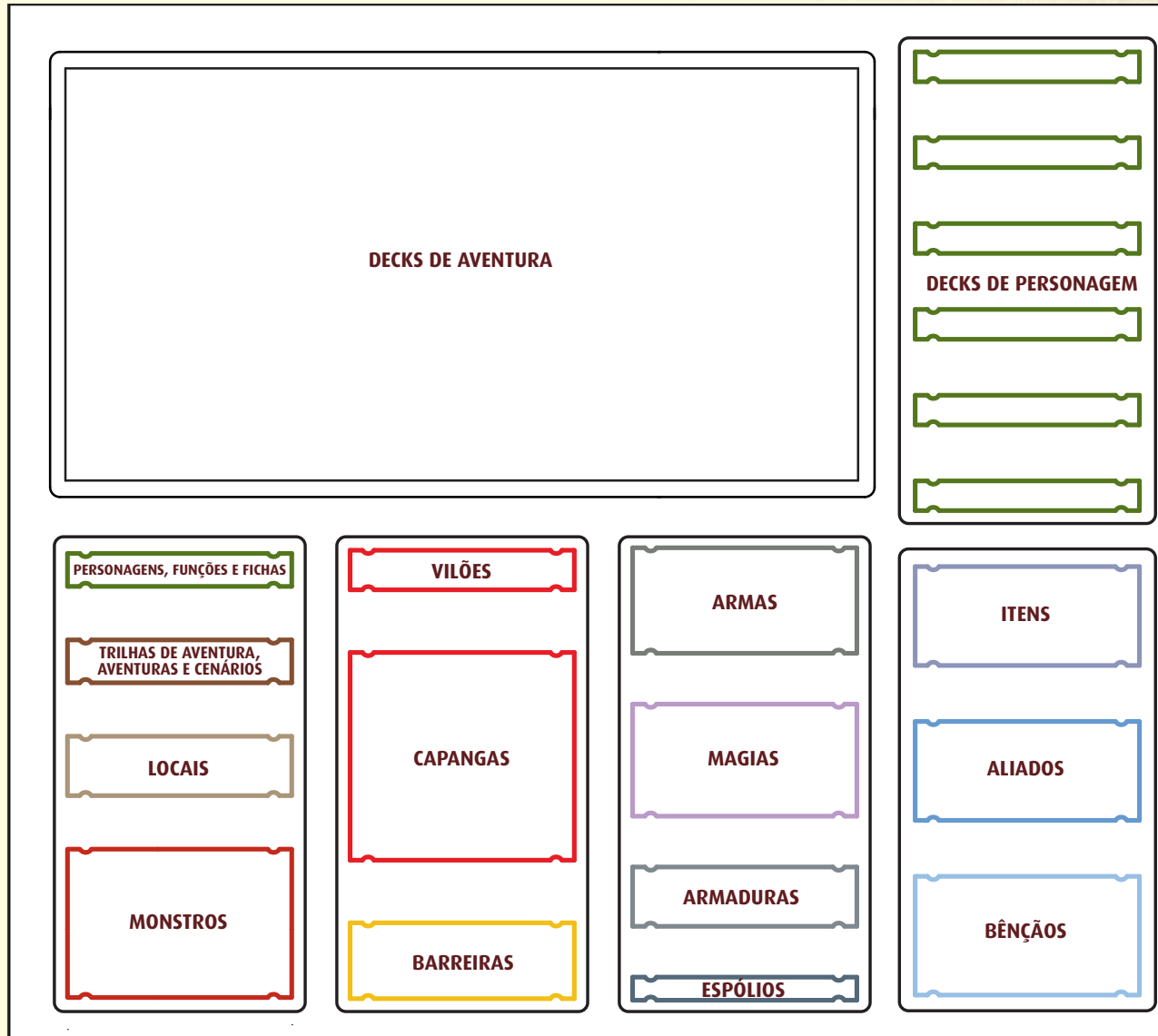
À esquerda da letra ou número, encontra-se o tipo de carta. Há mais de doze tipos diferentes de cartas em Pathfinder: o Jogo de Aventuras. Entre eles estão as cartas de personagem, de função e as fichas; as cartas de história, que incluem uma Trilha de Aventura, aventuras e cenários; os locais; as ruínas, que incluem vilões, capangas, monstros e barreiras; e as dádivas, que incluem armas, magias, armaduras, itens, aliados, espólios e bênçãos.

Para sua primeira sessão de jogo, somente as cartas básicas são necessárias, então deixe o Deck de Aventura *Oferendas de Fogo* fechado por enquanto. Se possuir o *Deck de Personagens Complementares*, vá em frente e combine-o com as cartas do conjunto básico, como descrito em “Organizando Suas Cartas” (página 4).

A REGRA DE OURO

Se uma carta e este manual de regras entrarem em conflito, considere que a carta está correta. Se as cartas entrarem em conflito entre si, então as cartas de Trilha de Aventura prevalecem sobre as de aventuras, aventuras sobre cenários, cenários sobre locais, locais sobre personagens e personagens prevalecem sobre os demais tipos de cartas. Apesar dessa hierarquia, se uma carta diz que não é permitido fazer algo e outra carta diz que é permitido, aceite a carta que diz que não é permitido. Se uma carta instrui você a fazer algo impossível, tal como examinar uma carta em um deck vazio, ignore a instrução.

ESTRUTURA DA BANDEJA



ÍNDICE

OBJETIVO DO JOGO	2
UMA INFINIDADE DE CARTAS	2
COLEÇÕES DE CARTAS	2
ORGANIZANDO SUAS CARTAS	4
PREPARAÇÃO	4
SEU PERSONAGEM	7
Cartas de Personagem	7
Talentos	7
Cartas de Ficha	8
Cartas de Função	8
COMO USAR UM CENÁRIO	8
Seu Turno	8
COMO USAR AS CARTAS	9
Como Enfrentar Uma Carta	10
Como Realizar um Teste	10
Dano Sofrido	12
Examinar E Procurar	12
Invocar e Adicionar Cartas	12
Como Fechar um Local	13
Morte	14
TIPOS DE CARTAS	14
Cartas de História	
(Trilha de Aventura, Aventura e Cenário)	14
Cartas de Local	14
Cartas de Personagem	
(Personagem, Função e Ficha)	15
Cartas de Dádiva	
(Arma, Magia, Armadura, Item, Aliado, Espólio e Bênção)	15
Cartas de Ruína	
(Vilão, Capanga, Monstro e Barreira)	17
Capangas	17
AO ENCONTRAR UM VILÃO	17
DEPOIS DO CENÁRIO	18
Como Terminar um Cenário, Aventura ou Trilha de Aventura	18
ENTRE JOGOS	19
EXEMPLO DE JOGO	20
LISTAS DE DECK SUGERIDAS	21
COISAS PARA TER EM MENTE	22
FOLHA DE REFERÊNCIA	24



ORGANIZANDO SUAS CARTAS

A forma de organizar as cartas é importante porque há situações durante o jogo em que é preciso localizar rapidamente cartas específicas. A caixa vem com uma bandeja especial para manter todas as cartas organizadas. Nela há espaço para as cartas do conjunto básico, do *Deck de Personagens Complementares*, e de todos os seis decks de aventura.

Cada tipo de carta tem seu espaço na caixa. Separe as cartas por tipo como mostra a ilustração e deixe o espaço dos decks de personagem vazio por enquanto. Note que não há cartas de espólio nem nas cartas do conjunto básico nem no *Deck de Personagens Complementares*; elas só são encontradas nos decks de aventura.

Muitas vezes, o jogador precisará localizar cartas específicas de aventura, de cenário, de local, de vilão, de capanga e de espólio; pode ser preferível colocá-las em ordem alfabética para que possa encontrá-las rapidamente durante o jogo. Agrupe as cartas de personagem, as fichas e as funções para cada personagem. Os demais tipos devem ter suas cartas embaralhadas, uma vez que, com frequência, será pedido aos jogadores que peguem cartas aleatórias desses grupos.

PREPARAÇÃO

A preparação é o segredo de uma aventura bem-sucedida. O caminho para a vitória está repleto de corpos dos despreparados.

Escolha Seu Personagem. Cada jogador escolhe uma carta de personagem que representa seu personagem no jogo. Encontre a ficha que corresponde à sua carta de personagem e coloque as duas na mesa à sua frente.

Construa Seu Personagem. Cada personagem precisa de um deck de personagem; se ainda não tem um, o jogador deve construí-lo. Se quiser começar a jogar rapidamente, use o deck sugerido para o seu personagem (consulte *Personagens Iniciais*, na página 21). Outra opção é escolher suas próprias cartas; a Lista de Cartas apresentada na carta do personagem indica exatamente quantas cartas de cada tipo devem compor o deck de personagem em questão. Só é permitido escolher cartas com a palavra “Básico” na lista de características abaixo do seu nome.

Troque Cartas se Quiser. Antes de começar um cenário, os jogadores podem trocar livremente as cartas dos seus decks de personagem. Depois das trocas, cada deck de personagem ainda deve estar em conformidade com a lista de cartas especificada na carta do personagem.



Decida Entre Jogar um Cenário, uma Aventura ou a Trilha de Aventura Ascensão dos Mestres Rúnicos. Um cenário é planejado para uma única sessão de jogo, uma aventura consiste em vários cenários conectados e uma Trilha de Aventura é uma série de aventuras. Recomendamos que comece com o cenário do conjunto básico, *Infestação de Bandidos!* É possível enfrentá-lo separadamente ou como o primeiro dos três cenários da aventura *Perigos da Costa Perdida*. Recomendamos primeiro completar essa aventura e depois avançar para a Trilha de Aventura *Ascensão dos Mestres Rúnicos*.

Se for Jogar a Trilha de Aventura, coloque na mesa a carta da Trilha de Aventura *Ascensão dos Mestres Rúnicos* com a face para cima. Ela lista as aventuras que compõem a Trilha de Aventura, começando com *Oferendas de Fogo*, assim como as recompensas por completar a Trilha de Aventura. Sempre que começar uma nova aventura da Trilha de Aventura, adicione todas as cartas desse deck de aventura à caixa, ordenando todas as cartas por tipo e combinando-as com as cartas que já estão na caixa.

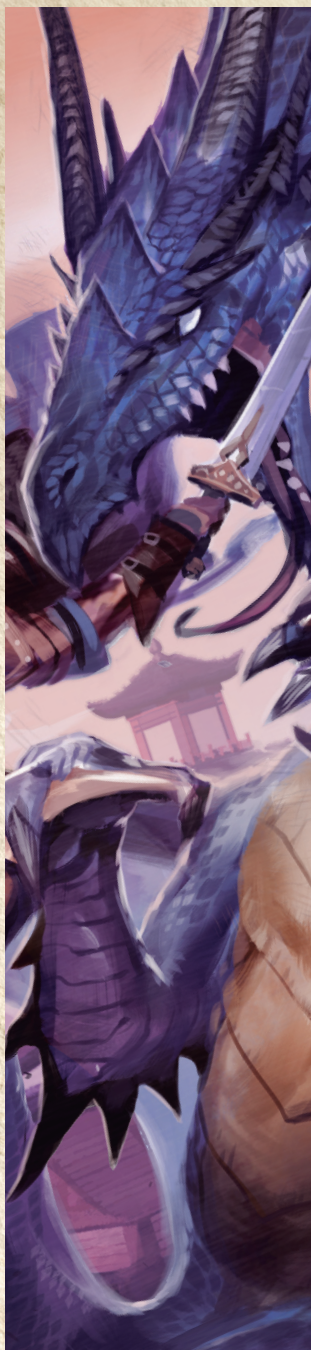
Se for Jogar uma Aventura, coloque na mesa a carta de aventura apropriada com a face para cima. Ela lista os cenários que compõem essa aventura, assim como as recompensas por completar a aventura. (Se estiver jogando a aventura *Perigos da Costa Perdida*, coloque essa carta na mesa; se estiver começando a Trilha de Aventura *Ascensão dos Mestres Rúnicos*, use a carta de aventura *Oferendas de Fogo* desse deck de aventura.)

Escolha um Cenário. Coloque na mesa a carta de cenário com a face para cima. Ela descreve os objetivos do cenário e quaisquer regras incomuns para essa sessão de jogo em particular. (Se estiver jogando *Infestação de Bandidos!*, coloque essa carta na mesa; se estiver iniciando *Ascensão dos Mestres Rúnicos*, coloque *Ataque em Pontareia*, o primeiro cenário listado na carta de aventura *Oferendas de Fogo*.)

O deck de Ezren inclui 1 arma, 8 magias, nenhuma armadura, 3 itens, 3 aliados e nenhuma bênção. (Os quadradinhos servem para as cartas de talento que o personagem ganhará mais tarde.)

DISPOSIÇÃO DAS CARTAS





Separe os Locais. A carta de cenário lista o número de jogadores para cada carta de local que o cenário utiliza. Use todas as cartas de local listadas até o número total de jogadores participantes. Por exemplo, se houver 3 jogadores, separe todas as cartas de local listadas para 1, 2 e 3 jogadores, mas não as cartas de local listadas para 4, 5 ou 6 jogadores. Coloque na mesa, com a face para cima, todas as cartas de local que serão usadas.

Construa os Decks de Local. Cada carta de local tem sua própria lista dos tipos de cartas utilizados para construir seu deck de local, do mesmo modo que uma carta de personagem tem uma lista dos tipos de cartas utilizados para construir seu deck de personagem. Embaralhe cada tipo de carta e distribua o número correto de cartas de cada tipo para formar a base de cada deck de local. Não olhe essas cartas; coloque-as com a face para baixo em um monte ao lado da sua carta de local.

Adicione Vilões e Capangas. Cada carta de cenário lista um ou mais vilões e um ou mais capangas. Faça um monte de cartas, comece com o(s) vilão(ões) e vá adicionando os capangas, siga de cima para baixo na lista até que o número de cartas no monte seja igual ao número de locais usados. Utilize tantas cópias do último capanga da lista quantas forem necessárias. Por exemplo, se estiver usando 5 locais e sua carta de cenário lista Gogmurt como o vilão e Dente-Voraz, Bruthazmus e Goblins Saqueadores como capangas, faça um monte de 5 cartas: Gogmurt, Dente-Voraz, Bruthazmus e 2 Goblins Saqueadores. Se estiver usando apenas 3 locais, seu monte consistirá em Gogmurt, Dente-Voraz e Bruthazmus, sem Goblins Saqueadores. Embaralhe esse monte, coloque uma carta no topo de cada deck de local e depois embaralhe cada deck de local.

Crie o Deck de Bênçãos. Pegue 30 cartas de bênção aleatórias da caixa. Embaralhe-as e coloque-as na mesa com a face para baixo.

Ajeitem-se em Torno da Mesa. Na ordem que desejarem.

Coloque as Cartas de Ficha. Cada jogador escolhe um local e coloca sua ficha de personagem próxima a ele. Mais de um personagem podem escolher o mesmo local inicial.

Compre a Mão Inicial. Cada carta de personagem inclui o tamanho de mão daquele personagem; o jogador deve comprar esse número de cartas do seu deck de personagem. A carta de personagem também lista um tipo de carta predileta. Se o jogador não comprar pelo menos uma carta desse tipo, ele deve descartar a mão e comprar novamente,

ESTRATÉGIA: O GRUPO DEVE SE SEPARAR?

Há um velho ditado nos jogos de RPG que diz: nunca separe o grupo. Será que Isso vale para Pathfinder: o Jogo de Aventuras? Bom, esse não é um RPG, então a resposta é: “depende”.

Às vezes, é uma boa ideia ter vários personagens no mesmo local; outras vezes, faz mais sentido separar o grupo. Boa parte da estratégia depende de quais personagens estão jogando. Se Valeros e Lem estiverem na aventura, mantê-los juntos faz sentido; já Harsk e Merisiel, não se beneficiam tanto.

A melhor estratégia depende do local a ser explorado. Harsk pode cuidar da Caverna Traíçoeira, mas Ezren pode não conseguir fechá-la se alguém mais se encontrar com o vilão. Às vezes, um personagem pode necessitar de reforços para enfrentar os perigos que o esperam; outras vezes, o sopro de um dragão pode queimar todos que se encontram num mesmo local. Preste atenção onde está cada um. Se souberem onde está o vilão, separar-se para fechar temporariamente os locais abertos pode ser uma boa ideia... a menos que não seja. Cada situação é diferente e pensar antes de agir é o mais sábio.

REGRAS: JOGANDO OS DADOS

Este jogo vem com cinco dados: um de 4 faces, um de 6 faces, um de 8 faces, um de 10 faces e um de 12 faces. Quando jogar um dado de 4 faces, o resultado é o número que fica em cima.

Pathfinder traz uma abreviação para descrever o número e o tipo de dado: $Xd\#$, onde “X” representa o número de dados que devem ser jogados e “d#” representa o número de faces no dado. Por exemplo, se um jogador precisa jogar $2d6$, ele deve jogar 2 dados de 6 faces e somar seus resultados. Algumas vezes a abreviação inclui um “+” ou “-”, seguido de um número; isso significa que o jogador deve somar ou subtrair esse número do total (e não do resultado de cada dado). Dessa forma, $2d4+2$ significa jogar 2 dados de 4 faces, somar seus resultados e depois acrescentar 2. Independente do valor da penalidade, um resultado final não pode ser menor que 0.

Às vezes, o tipo de dado a ser jogado é determinado por uma perícia; portanto, se um efeito pede que o jogador jogue “Força + $2d12$ ” e o dado de Força do personagem for o $d10$, ele deve jogar um dado de 10 faces e dois dados de 12 faces, somá-los e determinar o resultado.

Se uma carta pede uma jogada de dados que afeta vários personagens (por exemplo, se ela diz que cada personagem naquele local sofre $1d4$ de dano), os dados devem ser jogados separadamente para cada personagem.

repetindo esse processo quantas vezes forem necessárias até que sua mão contenha pelo menos 1 carta do tipo especificado. Embaralhe todas as cartas descartadas e devolva-as ao deck de personagem.

Decida Quem Começa. A partir de um jogador escolhido pelo grupo, todos revezam em turnos no sentido horário. Comece pelo jogador escolhido pelo grupo e siga o revezamento em turnos no sentido horário (consulte Seu Turno, na página 8).

SEU PERSONAGEM

Quem vai tomar a dianteira contra os malignos mestres rúnicos? Um guerreiro intrépido, um feiticeiro sagaz ou um clérigo fervoroso?

CARTAS DE PERSONAGEM

Cada carta de personagem inclui as seguintes informações.

Perícias: As perícias indicam o tipo de dado que deve ser jogado quando se faz um teste (consulte Como Realizar um Teste, na página 11). Normalmente, o jogador joga 1 dado do tipo indicado, mas as cartas podem modificar isso.

Poderes: Cada personagem possui um ou mais poderes especiais que podem afetar a forma de jogar. Alguns podem ser usados durante o jogo, enquanto outros devem ser usados no início, então é bom lê-los imediatamente.

Tamanho de Mão: Esse é o número de cartas que o jogador deve comprar para formar sua mão no começo de um cenário. Perto do final de cada turno, o jogador deve descartar ou comprar cartas para voltar a ter esse número de cartas.

Proficiente Com: Se o personagem for proficiente com armas ou tipos específicos de armadura, essa informação estará listada aqui. Algumas armas e armaduras são mais úteis para personagens proficientes com elas.

Tipo de Carta Predileta: Um personagem sempre inicia um cenário com pelo menos 1 carta desse tipo na mão (consulte Compre a Mão Inicial, na página 6).

Lista de Cartas: No começo de cada cenário, cada deck de personagem deve conter exatamente a quantidade listada de cada tipo de carta. Na medida em que avança no cenário, o jogador adiciona e remove cartas do seu deck, deixando-o diferente da lista inicial. No final do cenário, o jogador deve reconstruir o deck para que ele novamente esteja em conformidade com a lista, embora não necessariamente com as mesmas cartas.

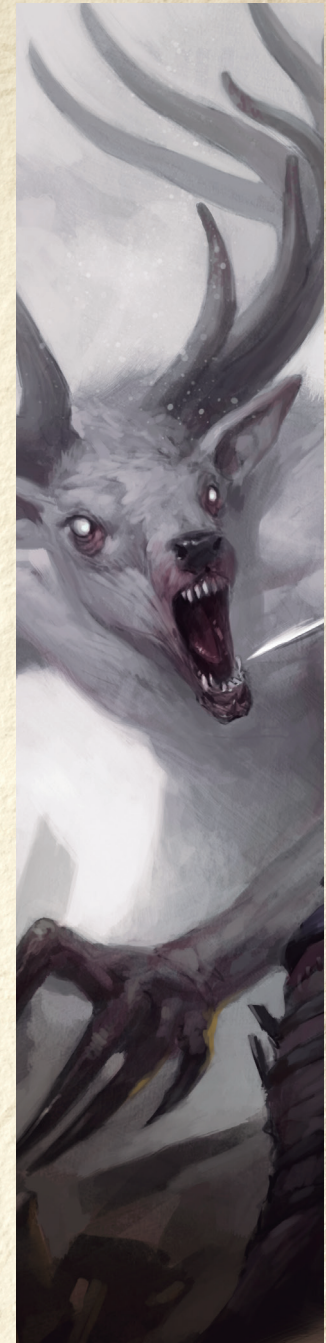


TALENTOS

As cartas de personagem possuem diversos valores que apresentam caixas de seleção; esses são os talentos. Ao completar um cenário ou uma aventura, os jogadores podem ser instruídos a ganhar um talento de um tipo específico. Depois de marcar uma caixa na carta de personagem, o jogador poderá usar esse talento em cenários futuros. Talentos que ainda não foram marcados não podem ser usados. Se houver mais de uma caixa de seleção associada à perícia, o poder ou o tipo de carta especificado, o jogador deve marcar a caixa em branco que estiver mais à esquerda antes de marcar as seguintes. Por exemplo, se uma perícia tem caixas classificadas por +1, +2 e +3, a caixa +1 deve ser marcada antes da +2 e da +3, e as caixas +1 e +2 devem ser marcadas antes que se possa marcar a +3. Os valores das caixas não são cumulativos, ou seja, "+2" substitui "+1", elas não somam para formar "+3".

Sugerimos usar um lápis para marcar levemente as caixas de talento ou usar uma ficha de personagem disponibilizada em paizo.com/pacg. Existem três tipos de talento.

Talentos de Perícia: Ao ganhar um talento de perícia, o jogador deve marcar uma das caixas na seção de Perícias de sua carta de personagem. Talentos de perícia adicionam um bônus à perícia da escolha do jogador: ele deve adicionar o número ao lado da caixa selecionada à todos os testes realizados com essa perícia. Assim, se o dado de Carisma de um personagem é d10 e ele marca a caixa "+2" dessa perícia, ele agora deve jogar 1d10 e somar 2 sempre que realizar um teste de Carisma (consulte Como Realizar um Teste, na página 11).





EZREN, O MAGO

Os talentos de Ezren se concentram na magia. Ele possui muitas magias e consegue tê-las à sua disposição rapidamente. Isso também quer dizer que ele pode ficar sem cartas antes do fim da aventura. Além disso, ele não possui bênçãos, dessa forma, pode ser que ele não explore muito, a menos que consiga alguns aliados ou encontre alguma magia que o permita explorar novamente.

Talentos de Poder: Ao ganhar um talento de poder, o jogador deve marcar uma das caixas na seção de Poderes de sua carta de personagem. Alguns talentos de poder concedem novos poderes ao personagem, como aumentar seu tamanho de mão ou torná-lo proficiente com armas ou tipos específicos de armadura. Outros talentos de poder melhoram poderes já existentes. Se um personagem tem um poder que permite adicionar 1d4 ao teste de combate de outro personagem e marcar a caixa "+1" desse talento, ele então passa a adicionar 1d4+1 a esse teste. Esses bônus só se aplicam quando o personagem usar o poder da carta de personagem; se ele usar uma carta com um poder similar, o bônus de talento não se aplica.

Talentos de Carta: Ao ganhar um talento de carta, o jogador deve marcar uma das caixas na Lista de Cartas de sua carta de personagem. Cada talento de carta permite que o jogador tenha mais cartas do tipo escolhido no seu deck de personagem. Depois de escolher um talento de carta, o jogador deve usar o novo número na Lista de Cartas quando for reconstruir seu deck.

CARTAS DE FICHA

Cada personagem tem uma ficha correspondente, que é usada para acompanhar sua localização atual. Cada ficha também inclui uma breve biografia do personagem.

CARTAS DE FUNÇÃO

Cada carta de personagem tem uma carta de função correspondente, mas ela não será utilizada imediatamente; as cartas de função são parte da recompensa obtida por completar a terceira aventura da Trilha de Aventura Ascensão dos Mestres Rúnicos. As cartas de função oferecem novos talentos dentre os quais você pode escolher; esses talentos se aplicam ao personagem como se fossem parte da carta de personagem original.

Cada lado da carta de função representa uma especialização diferente, permitindo que o personagem escolha um desses dois caminhos para o avanço do personagem. Por exemplo, um dos lados da carta de função do guerreiro Valeros traz talentos que o permitem se especializar como um Guardião defensivo, enquanto o outro lado oferece talentos para que ele avance como um Mestre de Armas em um caminho mais ofensivo.

Quando um jogador for instruído a escolher a carta de função do seu personagem, ele deve escolher uma das duas funções. A partir daí, sempre que ele ganhar um talento e escolher marcar uma caixa na carta de função deverá escolher dentre os talentos do lado da carta de função escolhido.

A carta de função foi projetada para ficar diretamente acima da seção de Poderes da carta de personagem. Quando receber a carta de função pela primeira vez, o jogador deve marcar nela todas as caixas que já havia marcado na carta de personagem. Por exemplo, se a caixa "Armaduras

Leves" estava marcada na carta de personagem, ele deve marcar a caixa "Armaduras Leves" em sua carta de função.

COMO USAR UM CENÁRIO

As tramas dos Mestres Rúnicos são realmente sinistras. Você deve seguir o rastro dos vilões, vencer seus capangas e acabar com seus planos malignos!

SEU TURNO

Os jogadores devem se revezar em turnos seguindo os passos abaixo, em ordem. Os únicos passos obrigatórios são "Avançar o Deck de Bênçãos", "Restaurar a Mão" e "Encerrar seu Turno"; os demais passos são opcionais.

Avançar o Deck de Bênçãos: Antes de começar seu turno, o jogador deve virar para cima a carta do topo do deck de bênçãos e colocá-la no topo da pilha de descarte de bênçãos. Se um jogador tiver que remover uma ou mais cartas do deck de bênçãos por qualquer razão, e não houver cartas o bastante para fazê-lo, os jogadores são derrotados pelo cenário (consulte Como Terminar um Cenário, Aventura ou Trilha de Aventura, na página 18).

Dar uma Carta: Um jogador pode dar 1 carta da sua mão para outro personagem no seu local. (Outros jogadores não podem dar cartas ao personagem do turno).

Mover: O jogador pode mover sua ficha para outro local. Fazê-lo ativa qualquer efeito que acontece quando um personagem entra ou sai de um local. (Caso um personagem não se mova, considera-se que ele não entrou nem saiu em um local).

Explorar: Um jogador pode explorar seu local uma vez por turno sem usar cartas que o permitam explorar; essa deve ser sua primeira exploração do turno. Ao explorar, o jogador deve virar a carta do topo do deck de local onde ele se encontra. Se for uma dádiva, ele deve realizar um teste para obtê-la; se não conseguir, ele deve banir a carta. Se for uma ruína, ele deve tentar derrotá-la (consulte Como Enfrentar uma Carta, na página 10). Um jogador pode explorar seu local uma vez por turno, contudo, vários efeitos permitem que ele explore novamente no seu turno; se durante uma única exploração vários efeitos concederem uma exploração adicional, considere todos como 1 única exploração adicional, não uma série de explorações. Um jogador nunca pode explorar no turno de outro jogador.

Fechar um Local: Um personagem em um local que não possui mais cartas e ainda não está fechado pode fazer uma tentativa de fechá-lo (consulte Como Fechar um Local, na página 13).

Restaurar a Mão: Primeiro o jogador deve aplicar qualquer efeito que aconteça no fim do turno. Se um poder permite ou demanda que ele não restaure a mão, ele ainda deve aplicar quaisquer efeitos que aconteçam no fim do turno. Depois de resolver esses efeitos, o jogador não pode mais colocar cartas em jogo ou usar poderes pelo restante do turno.

Depois disso, o jogador pode descartar quantas cartas quiser. Então, se ele tiver mais cartas na sua mão do que o seu tamanho de mão específica, deve descartar até que o número de cartas na sua mão seja igual ao seu tamanho de mão. Por fim, se tiver menos cartas que seu tamanho de mão, ele deve pegar cartas até alcançar seu tamanho de mão.

Encerrar o Turno: Quando terminar, o jogador deve passar o turno para o jogador à sua esquerda.

REGRAS: COMPRAR CARTAS

A menos que uma carta diga o contrário, comprar uma carta significa pegar uma carta da fonte especificada e colocá-la na sua mão. Se nenhuma fonte for especificada, compre a carta do deck de personagem.

REGRAS: ACOMPANHANDO O DECK DE BÊNÇÃOS

É comum um jogador se empolgar tanto em começar seu turno que acaba se esquecendo de avançar o deck de bênçãos. Infelizmente depois de esquecer por alguns turnos não é fácil lembrar quantas cartas precisam ser viradas para compensar os esquecimentos. Dessa forma, recomendamos que ao avançar o deck cada jogador coloque a carta que virar com o texto em sua direção. Isso pode deixar a pilha de descarte de bênçãos com um aspecto bagunçado, mas ajuda a descobrir quem se lembrou de avançar o deck e quem não se lembrou.

Exemplo: O aliado Soldado tem 2 poderes diferentes – o jogador pode recarregá-la para adicionar 1d4 a um teste seu de combate ou descartá-la para explorar seu local. Qualquer um desses poderes pode ser usado, mas não os dois, pois uma vez que a carta for usada de uma forma, não estará mais na mão do jogador para ser usada da outra.

COMO USAR AS CARTAS

Qualquer jogador pode usar uma carta quando o texto dela assim permitir. Usar uma carta significa ativar seu poder ao revelar, mostrar, descartar, recarregar, enterrar ou banir essa carta. Qualquer ação realizada com uma carta que não ative um poder dela não conta como usar a carta. Por exemplo, se Kyra descartar uma magia para ativar seu poder de cura, isso não conta como usar a magia (o que significa que ela também não pode recarregá-la).

Quando uma carta tem mais de um poder, um deles deve ser escolhido. Qualquer parágrafo na seção “poder” de uma dádiva que não envolve usar a carta para realizar algum efeito específico, não é considerado um poder – é só uma ação obrigatória que o jogador deve realizar ao usar a carta.

Se você for instruído a jogar, revelar, mostrar, descartar, recarregar, enterrar, banir ou manipular uma carta de qualquer maneira, esta carta deve vir da sua mão, exceto quando especificado o contrário.

Um jogador não pode ativar um poder que não se aplique à sua situação atual. Por exemplo, ele não pode usar uma carta para reduzir dano se não estiver sofrendo dano, nem usar uma carta para evitar um monstro se não estiver enfrentando um.

Se uma carta na mão não especificar quando ela pode ser usada, ela normalmente pode ser usada a qualquer momento, exceto que durante um encontro um jogador só pode realizar ações específicas em momentos específicos.

Usar uma carta normalmente exige que o jogador faça uma das seguintes ações.

- **Revelar:** Mostrar uma carta da mão e depois devolvê-la para a mão.
- **Mostrar:** Colocar a carta com a face para cima, em frente ao seu personagem, exceto quando especificado o contrário. O poder da carta permanece em efeito até que ela seja descartada.
- **Descartar:** Colocar a carta na pilha de descarte – um monte de cartas com a face para cima, próximo ao seu deck.
- **Recarregar:** Colocar a carta com a face para baixo no fundo do deck de personagem.
- **Enterrar:** Colocar a carta sob a carta de personagem (provavelmente perdendo acesso a ela pelo resto do cenário).
- **Banir:** Colocar a carta de volta na caixa, embaralhando-a com as outras cartas do mesmo tipo (perdendo-a permanentemente).

Um jogador pode olhar suas cartas mostradas, descartadas e enterradas a qualquer momento, mas não pode mudar a ordem das cartas na pilha de descarte. Ele também não pode olhar seu deck de personagem, a menos que uma carta lhe permita fazê-lo. Um jogador não deve embaralhar nenhuma pilha de cartas, a menos que receba instruções para fazê-lo.

Um deck é um deck, uma mão é uma mão e uma pilha é uma pilha, tendo ou não cartas nela.

COMO ENFRENTAR UMA CARTA

Ao enfrentar uma carta, um jogador – e somente ele – deve seguir alguns passos. Ninguém pode realizar esses passos por ele, embora outros jogadores possam usar cartas para ajudá-lo a enfrentar o desafio. Durante cada um desses passos, os jogadores só podem realizar as ações específicas.



HASK, O PATRULHEIRO

Harsk é o amigo que todos querem ter – contanto que ele esteja longe. Armas de combate à distância combinam melhor com ele; sua habilidade de disparar flechas a longas distâncias pode inverter o rumo de muitas batalhas. Ele também é muito bom em locais perigosos, pois pode antever ameaças e resistir a qualquer coisa que atirem nele.



KYRA, A CLÉRIGA

Todos procuram Kyra para pedir ajuda. Ela pode curar até mesmo sem usar sua magia de Cura, mas isso a impede de explorar. Ela deve encontrar um equilíbrio entre usar suas bênçãos para conseguir dados de bônus ou gastá-las para explorar novamente. Ela também é uma boa combatente e se sobressai contra criaturas que já deveriam estar mortas.

ESTRATÉGIA: O JOGADOR SEMPRE DEVE EXPLORAR?

O deck de bênçãos é um cronômetro, e muito impiedoso – mais exploração leva a mais sucesso. Mas há vezes em que só se quer esfriar os motores e passear um pouco.

Um dos motivos para isso pode ser o estado atual do deck de personagem. Passar alguns turnos no Boticário ou no Templo se curando pode ser uma jogada inteligente se seu deck estiver afinando.

Outro motivo para desacelerar é com o objetivo de realinhar o grupo para o final do jogo. Se o grupo só precisa ter alguém na Toca para poder fechá-la temporariamente quando encontrarem o vilão, não há motivos para arriscar encontrar um monstro e estragar todo o plano de encerramento. O grupo pode gastar algum tempo para preparar sua estratégia, especialmente se tiverem vários turnos para gastar.

Só lembre-se de que os maiores desastres muitas vezes acontecem logo após alguém dizer “Temos muitos turnos sobrando”.

Eles só podem usar cartas e ativar poderes relacionados a cada passo. Cada jogador só pode usar 1 carta de cada tipo durante cada passo; por exemplo, um único jogador não pode usar mais que 1 bênção durante um teste, mas vários jogadores podem usar cada um 1 bênção durante esse teste. Além disso, um jogador não pode ativar um poder mais de uma vez a cada passo. Não é permitido usar cartas ou ativar poderes entre esses passos.

Se uma carta diz que ela é imune a uma característica específica, os jogadores não podem usar cartas com essa característica, nem usar poderes que adicionem essa característica, nem jogar dados com essa característica durante o encontro.

Depois de virar a carta do topo do deck de local com a face para cima, coloque-a sobre o deck, leia-a e siga os passos abaixo.

Evitar a Carta (Opcional). Se tiver um poder ou carta que o permita evitar essa carta, o jogador pode imediatamente embaralhá-la de volta no deck; ela nem foi derrotada nem está ileso. E o encontro termina.

Aplique Quaisquer Efeitos Que Ocorram Antes do Encontro, Se Houver.

Faça o Teste. Se a carta for uma dádiva, o jogador pode tentar obtê-la para o seu deck; se for uma ruína, ele deve tentar derrotá-la (consulte Como Realizar um Teste, abaixo). Se a seção “Teste para Derrotar” de uma ruína disser “Nenhum”, consulte os poderes da ruína e imediatamente siga as instruções escritas nela.

Faça o Próximo Teste, Se Houver. Se outro teste for necessário, como quando um jogador usa uma dádiva com um teste para recarregar ou

a ruína exige um segundo teste, resolva-o agora. Repita esse passo até resolver todos os testes desse tipo.

Aplique Quaisquer Efeitos Que Ocorrem Depois do Encontro, Se Houver. Isso deve acontecer independentemente do sucesso nos testes. Neste momento, lide com quaisquer efeitos que foram ativados pelos testes. Por exemplo, se Ezren lançou uma magia com a característica Arcana durante o teste, agora ele pode usar seu poder que o permite examinar a carta superior do seu deck.

Resolva o Encontro. Se o jogador foi bem-sucedido em todos os testes para derrotar uma ruína, ela é banida; se ele não tiver sucesso, ela fica ileso – embaralhe-a de volta no deck de local. Se o jogador foi bem-sucedido em obter uma dádiva, deve colocá-la em sua mão; caso contrário, ela é banida.

COMO REALIZAR UM TESTE

Muitas vezes durante o jogo, será necessário realizar um teste para fazer algo, como derrotar um monstro ou obter uma arma nova.

Cada carta de dádiva tem uma seção chamada “Teste para Obter”. Essa seção indica as perícias que podem ser usadas em testes para obter a dádiva e a dificuldade desses testes. Se obtiver sucesso no teste, o jogador coloca a carta na sua mão. Se fracassar, ele deve banir a carta.

Cada carta de ruína tem uma seção chamada “Teste para Derrotar”. Essa seção indica as perícias que podem ser usadas em testes contra a ruína e a dificuldade desses testes. Se o jogador obtiver sucesso em derrotar a ruína, ela normalmente é banida. Se ele fracassar no teste, ela normalmente é considerada ileso e embaralhada novamente no deck de local. Se o jogador fracassar em um teste para derrotar um monstro, ele sofre dano (consulte Sofrer Dano, se Necessário, na página 12). Se vários testes forem listados na carta com um “ou” entre eles, o jogador deve escolher um. Se houver um “depois” entre eles, o jogador deve ser bem-sucedido nos dois testes, em sequência, para derrotar a ruína; mesmo que fracasse no primeiro teste, ele deve realizar os dois, porque às vezes, fracassar tem suas consequências. “Ou” tem prioridade sobre “depois”, dessa forma, se uma carta diz “Sabedoria 10 ou Combate 13 depois Combate 15”, o jogador deve primeiro realizar um teste de Sabedoria com dificuldade 10 ou um teste de Combate com dificuldade 13 e, depois, realizar um teste de Combate com dificuldade 15. Apenas o personagem que encontrou a carta pode fazer o teste, com uma exceção: se uma carta exige testes em sequência, o personagem que a encontrou deve fazer pelo menos um dos testes, mas os outros testes podem ser feitos por qualquer outro personagem no mesmo local.

Muitas cartas também exigem testes para ativar seus poderes ou para recarregá-las depois de usar.

Realizar um teste exige diversas ações, explicadas abaixo. Lembre-se de que cada jogador só pode usar uma carta de cada tipo ou ativar um poder uma única vez durante cada teste.

Determinar Que Dado Utilizar. As cartas que requerem um teste de perícia especificam a(s) perícia(s) que pode(m) ser usada(s) no teste. Cada teste para derrotar ou obter uma carta lista uma ou mais perícias; o jogador pode escolher qualquer uma dessas perícias para o seu teste. Por exemplo, se um teste listar as perícias Destreza, Desarmar, Força e Corpo a Corpo, o jogador pode escolher qualquer uma delas para realizar seu teste.

A maioria dos monstros e algumas barreiras podem ser derrotadas com um teste de combate. As armas, além de outras cartas que podem ser usadas durante o combate, geralmente indicam qual perícia o jogador deve usar ao realizar um teste de combate; se ela não indicar, o personagem deve usar a perícia Força ou Corpo a Corpo. (Alguns itens que podem ser usados em combate não usam nenhuma perícia; em vez disso, especificam exatamente que dado deve ser usado ou até mesmo estabelecem o resultado da jogada de dados.)

Algumas cartas permitem ao jogador substituir a perícia listada por outra; como parte dessa ação, um jogador só pode usar 1 carta ou 1 poder para alterar a perícia a ser utilizada. Ao usar uma carta com esse efeito, adicione as características dessa carta ao teste; por exemplo, revelar uma Espada Longa +1 para usar em um teste de combate adiciona as características Espada, Corpo a Corpo, Cortante e Mágica ao teste. (Isso não é a mesma coisa que conceder uma perícia; por exemplo, a magia Luz Sagrada adiciona a característica Divino ao teste, mas não confere ao personagem a perícia Divino.) Mesmo que um personagem não possua nenhuma das perícias listadas para um teste, ele ainda assim pode tentar realizar um teste (a menos que esteja tentando recarregar uma carta; consulte Recarregar, na página 15), mas deve usar 1d4.

Determinar a Dificuldade. Para obter sucesso em um teste, o resultado da jogada de dados com seus modificadores deve ser maior ou igual à dificuldade do teste. Nos testes para derrotar uma ruína ou obter uma dádiva, a dificuldade é o número no círculo abaixo da perícia escolhida. Em outros testes, a dificuldade é o número no texto ao lado da perícia escolhida. (Por exemplo, quando a descrição de uma carta instrui o jogador a realizar um teste de Fortitude 7, a dificuldade é 7.) Algumas cartas aumentam ou diminuem a dificuldade de um teste; se, por exemplo, uma carta diz que a dificuldade aumenta em 2, adicione 2 ao número na carta enfrentada; se ela diz que a dificuldade diminui em 2, subtraia 2 desse número.

Use Cartas e Poderes Que Afetam o Teste (Opcional). Nesse momento é permitido usar cartas da mão e poderes que afetam o teste. Os jogadores não podem usar cartas que modifiquem uma perícia, a menos que estejam usando essa perícia e não podem usar cartas que afetem o combate, a menos que estejam realizando um teste de combate. Não adicione as características dessas cartas ao teste; por exemplo, usar a magia Guiar em um teste não concede ao teste característica Divino.

Algumas cartas e poderes afetam apenas alguns tipos de testes, como testes de Destreza, testes de Acrobacia ou testes fora de combate. Se, na carta do personagem, a perícia que ele estiver usando se referir a outra perícia, as duas são consideradas no que se refere a determinar o tipo de teste. Por exemplo, se um jogador estiver usando a perícia Arcanismo em um teste de combate e sua ficha de personagem diz que a perícia Arcanismo é igual à Inteligência +2, o teste é considerado como um teste de Arcanismo em combate e de Inteligência em combate.

Características também determinam o tipo de teste; por exemplo, se o jogador está fazendo um teste de combate e colocou em jogo uma arma que adiciona a característica À Distância, o teste de combate passa a ter a característica à distância.

Reunir os Dados. A perícia e as cartas usadas determinam o número e o tipo de dado a ser jogado. Por exemplo, se um jogador estiver realizando um teste usando sua perícia Força e seu dado de Força for 1d10, ele deve jogar 1d10. Se outro jogador usar uma bênção para adicionar um dado ao teste, ele então deve jogar 2d10.

Fazer a Jogada. Aqui o jogador deve jogar os dados e somar seus resultados, adicionando ou subtraindo quaisquer modificadores que se apliquem ao teste. O jogador é bem-sucedido se o resultado for maior ou igual à dificuldade do teste. Se o resultado for menor, ele fracassa. Não importa quantas penalidades se apliquem ao teste, o resultado final não pode ser menor que 0.

Sofrer Dano, Se Necessário. Se um jogador fracassar em um teste para derrotar um monstro, ele sofre dano igual à diferença entre a dificuldade para derrotar o monstro e o resultado do seu teste. Exceto quando indicado o contrário, esse dano é dano de Combate. Por exemplo, se a dificuldade para derrotar um monstro for 10 e o resultado do teste for 8, o monstro causa 2 de dano de Combate ao personagem. Consulte Sofrer Dano, abaixo. Lembre-se que não é permitido usar mais de uma carta de cada tipo durante um teste, portanto, se um jogador já usou uma magia para afetar o teste, ele não pode usar outra magia para reduzir o dano.



LEM, O BARDO

Enquanto quase todos os personagens se especializam, Lem faz de tudo. Ele é “pau para toda obra”, capaz de lidar com a maioria dos desafios. Ele é muito bom fazendo amigos, ajudando àqueles que precisam de auxílio ou com aliados que querem se unir a ele. Ele deve levar consigo o máximo de magias que puder, pois é o único que pode usar todas elas de maneira eficiente.



MERISIEL, A LADINA

Quando está sozinha, a sorradeira Merisiel tem o poder de usar as cartas para aumentar sua própria letalidade. Ela pode abater qualquer coisa — incluindo a si mesma se não tiver cuidado. Ela precisa dosar seu bônus de dano com o instinto de autopreservação. Ela é talentosa removendo barreiras e sabe evitar uma luta sempre que quiser.

Exemplo: Seoni encontra a magia Lábia. O teste para obtê-la é de Inteligência, Arcana, Sabedoria ou Divino 6. Seoni escolhe Arcana. Sua carta de personagem diz que sua perícia Arcana usa seu dado de Carisma, que é d12, mais 2. Ela obtém um 3 e adiciona 2 para um total de 5, um a menos que o necessário para obter a magia. Chateada, ela bani a magia.

No turno seguinte Kyra encontra o monstro Fantasma. Ele tem 2 possíveis testes para derrotar: Combate 12, Sabedoria ou Divino 8. Embora Kyra possa usar sua Força para tentar um teste de combate, ela escolhe Divino. Sua carta de personagem diz que a perícia Divino usa o dado de Sabedoria, d12, mais 2. Além disso, ela tem um poder que concede 1d8 adicional com a característica Mágica contra monstros com a característica Morto-vivo, que o Fantasma possui. Dessa forma, ela joga 1d12+2 + 1d8, e obtém 14. Esse resultado excede bastante a dificuldade do Fantasma. O poder do Fantasma diz que se o teste de Kyra para derrotá-lo não tivesse a característica Mágica, o Fantasma permaneceria ileso, mas como o poder dela adicionou essa característica ao teste, o Fantasma é banido.

SOFRER DANO

Quando um personagem sofre dano, qualquer jogador poder usar cartas e poderes para reduzir ou afetar, de alguma forma, o tipo de dano que está sendo causado. Se o dano for de Fogo, por exemplo, eles podem usar cartas que reduzem dano de Fogo ou cartas que reduzem qualquer dano, mas não cartas que reduzem dano de Eletricidade ou Veneno. Cada jogador só pode usar uma carta de cada tipo para afetar o dano causado a um mesmo personagem por uma mesma fonte. Se uma carta diz que reduz dano, sem especificar um tipo, ela reduz qualquer tipo de dano.

Quando um jogador sofre dano, ele escolhe esse mesmo número de cartas na sua mão e as descarta. Se ele não tiver cartas o bastante na mão para descartar, ele descarta toda a mão e ignora o resto do dano.

EXAMINAR E PROCURAR

Às vezes uma carta permite ao jogador examinar uma ou mais cartas — isso quer dizer, olhar uma carta específica e depois, devolvê-la ao lugar onde estava. Se uma carta diz para examinar um deck até encontrar um tipo de carta específico, o jogador deve começar pela carta no topo desse deck e só parar quando encontrar a carta do tipo especificado. As cartas examinadas devem voltar ao deck na mesma ordem em que foram examinadas, a menos que haja alguma instrução diferente. Se não encontrar a carta do tipo especificado, o jogador deve ignorar quaisquer

instruções relacionadas à carta. (Isso não conta como exploração, embora possa acontecer durante uma exploração.)

Outras vezes uma carta permite ao jogador procurar em um deck e escolher uma carta de um tipo específico; isso quer dizer, olhar todas as cartas do deck e escolher qualquer carta daquele tipo. Exceto quando indicado o contrário, depois de procurar a carta o jogador deve embaralhar o deck.

INVOCAR E ADICIONAR CARTAS

Às vezes o jogador é instruído a invocar uma carta e enfrentá-la ou a adicionar uma carta a um deck. Quando isso acontecer, ele deve buscar a carta na caixa. No entanto, se o jogador for instruído a invocar e enfrentar uma carta que já está em jogo, ele deve apenas imaginar que tem outra cópia daquela carta para o novo encontro, essa cópia invocada deixa de existir no final do encontro. Cartas invocadas não podem fazer com que outras cartas sejam invocadas.

Depois de evitar ou resolver todos os testes contra uma carta invocada, o jogador deve bani-la, exceto se for instruído a não fazê-lo. Se um efeito faz com que vários personagens invoquem e enfrentem cartas, resolva os encontros em sequência, na ordem que desejar, banindo a carta no final do encontro. Se a carta invocada for um vilão ou capanga, derrotá-lo não permite fechar um local ou vencer o cenário — ignore essa parte do texto nessas cartas. Cartas invocadas não fazem parte de nenhum deck de local.

Se o jogador for instruído a colocar uma carta no topo ou no fundo de um deck, ele deve fazê-lo, caso contrário, cartas adicionadas a um deck devem ser embaralhadas nele.

Se tiver que adicionar uma carta aleatória de um tipo específico ou com algum requisito adicional, como “com a característica Humano” ou “não-Básico” (abreviação para “que não possua a característica Básico”), o jogador deve comprar cartas desse tipo na caixa até encontrar uma carta que cumpra esse requisito e adicionar essa carta ao deck, devolvendo as demais para a caixa.

Quando uma carta invoca outra carta para que o jogador enfrente, isso dá início a um novo encontro, ativando quaisquer poderes que acontecem “antes do encontro” e “depois do encontro” nos momentos apropriados. Por exemplo, o local Forte invoca um monstro adicional do mesmo tipo de um monstro que está sendo enfrentado para que cada personagem no local enfrente; se esse monstro for um Sabujo Infernal, que depois do encontro causa 1 de dano de Fogo a todos os personagens no local, os personagens sofrerão esse dano depois que cada Cão Infernal for enfrentado. Quando terminarem os encontros com as cartas invocadas, os jogadores devem voltar a resolver o encontro original.

COMO FECHAR UM LOCAL

Um jogador pode ter a oportunidade de fechar um local de várias maneiras. Geralmente, depois de derrotar um capanga no deck de local em questão (consulte Capangas, na página 17) ou quando acabam as cartas do deck de local (consulte Seu Turno, na página 9).

Quando tiver a oportunidade e quiser fechar um local, o jogador deve seguir as instruções apresentadas na seção “Ao Fechar”. Locais normalmente exigem testes específicos para serem fechados, caso contrário eles listam tarefas específicas que o jogador deve cumprir. (Quando um local diz que ele pode ser fechado automaticamente, não é preciso fazer nada.) Se o texto em Ao Fechar oferecer mais de uma opção separadas por “ou”, o jogador deve fazer sua escolha antes de realizar quaisquer jogadas ou usar quaisquer cartas. Se o jogador for bem-sucedido ao cumprir os requisitos de “Ao Fechar”, ele deve examinar o deck de local, tirar o vilão se ele estiver ali e banir as demais cartas. Quaisquer vilões encontrados se tornam a totalidade do deck de local e o local não é fechado — mas ao menos os jogadores já sabem onde está o vilão! Se o vilão não for encontrado, o jogador deve executar o efeito de “Ao Fechar Permanentemente” e virar a carta de local com a face para baixo. O local permanece fechado pelo resto do cenário e o vilão não pode mais escapar para lá (consulte Ao Encontrar um Vilão, na página 18). Os personagens podem ir a locais fechados e, se houver cartas lá, explorar e encontrar essas cartas normalmente.

Personagens podem se mover para locais fechados e, se houverem cartas lá, podem explorar e encontrar aquelas cartas normalmente. (A maioria dos locais fechados não tem cartas para serem exploradas, mas alguns efeitos podem colocar cartas neles.)

Exemplo: Harsk obtém a carta final do deck de local Pico da Montanha. Ele agora pode tentar fechar o local. A seção “Ao Fechar” desse local diz que Harsk deve ser bem-sucedido em um teste de Sabedoria ou Sobrevivência 6. Harsk escolhe Sobrevivência. Em sua carta de personagem, sua perícia Sobrevivência usa o dado d6 de Sabedoria, mais 2. Harsk obtém um resultado de 5 no dado, totalizando 7, e fecha o Pico da Montanha, colocando a carta com a face para baixo para indicar que o local está fechado.

MORTE

Se, por qualquer motivo, for exigido de um jogador que ele compre ou retire uma ou mais cartas do seu deck e ele não tiver cartas o bastante, o personagem dele morre. Ele deve colocar quaisquer cartas que restarem no seu deck, na mão e na pilha de descarte sob sua carta de personagem. Ele não pode revezar turnos, jogar cartas, mover-se ou fazer qualquer

ESTRATÉGIA: O JOGADOR DEVE SER EGOÍSTA?

Ao longo do jogo, seus amigos pedirão ajuda. Eles podem até implorar. Será que em algum momento o jogador deve dizer não?

Provavelmente não deve. Este é um jogo cooperativo, portanto, compartilhar informações e definir objetivos comuns para o grupo é inteligente. Os jogadores devem pensar em como se ajudar, como, por exemplo, quando Kyra decide abrir mão de explorar um local para curar outro personagem; ou quando um personagem usa uma bênção para obter uma dádiva que ele nem pode usar, só para entregá-la a outro personagem que precisa dela desesperadamente. Alguns grupos até mesmo jogam com as cartas de suas mãos abertas sobre a mesa para que todos possam ajudar a fazer escolhas.

Mas muitas pessoas não o fazem, e existe uma razão para isso. Seu personagem é uma entidade que vive e se desenvolve, suas escolhas vão determinar se ele terá sucesso em seus objetivos. Se você permitir que seus amigos tomem decisões que são suas, você não estará pensando no mais importante.

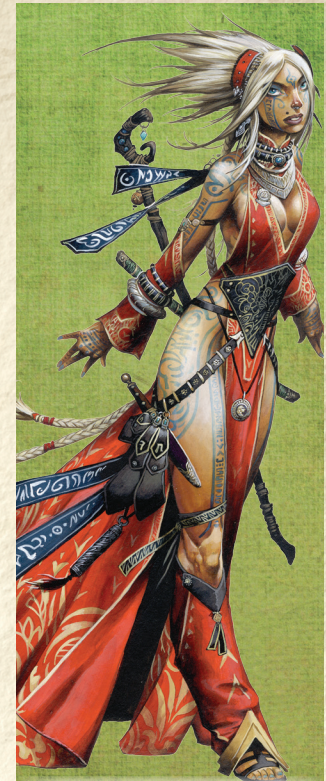
REGRAS: COMO TRATAR AS CARTAS

Se as regras dizem para um jogador fazer alguma coisa com um certo número de cartas e não há cartas o bastante disponíveis, use as disponíveis. Por exemplo, se as regras dizem para um jogador comprar 4 cartas de um deck que tem apenas 3, ele compra 3 cartas. (Independente disso, se um jogador precisar comprar qualquer número de cartas do seu deck e não puder, o personagem dele morre; se um jogador precisar retirar qualquer número de cartas do deck de bênções e não houver o bastante, o grupo perde o cenário.

outra coisa pelo resto do cenário. Algumas cartas poderosas permitem que um personagem retorne da morte; se isso não acontecer antes do fim do cenário, sua morte é permanente. No fim do cenário, os outros personagens podem usar cartas dos personagens mortos ao reconstruir seus decks; quaisquer cartas que eles decidam não manter são banidas.

Se todos os personagens estiverem mortos, os jogadores perdem o cenário (consulte Como Terminar um Cenário, Aventura ou Trilha de Aventura, na página 18).

Se o personagem de um jogador morrer, ele deve fazer um novo personagem para o próximo cenário – escolhendo uma carta de personagem (que pode ser a mesma do personagem que acabou de morrer, mas sem os talentos que o personagem possuía antes) e



SEONI, A FEITICEIRA

Seoni explode coisas. Mesmo que ela não tenha uma magia na mão, ela pode invocar uma rajada de fogo ao enfrentar criaturas não amigáveis. Ela não começa com muitas magias, mas devido ao seu poder explosivo, suas magias não precisam ser magias de Ataque. E por estar sempre recarregando suas magias, ela as verá bastante.



VALEROS, O GUERREIRO

Valeros adora armas. Enquanto a maioria dos personagens deve descartá-las para obter efeitos mais poderosos, Valeros apenas as coloca de volta no deck. Isso significa que ele não deve ter medo de sofrer dano ou descartar para conseguir as cartas que deseja. Valeros é eficiente usando suas cartas e não as guardando.

ESTRATÉGIA: O JOGADOR DEVE PENSAR ADIANTE?

Harsk, Seelah e cartas como Luneta e Augúrio permitem que o jogador olhe as cartas do deck de local antes de enfrentá-las. Isso pode ser de grande ajuda quando o grupo precisa correr contra o cronômetro que é o deck de bênçãos.

Encontrar o vilão o mais rápido possível pode significar a diferença entre o sucesso e a derrota. Uma carta como Augúrio pode ajudar a encurralar um vilão no final de um deck, fazendo-o esperar até que os jogadores pilhem e fechem os outros locais para depois retornar.

Claro que toda essa “espionagem” tem um custo de oportunidade: essas Lunetas poderiam estar ajudando os jogadores a derrotar ruínas e obter dádivas. Se o jogador não for capaz de derrotar o que vai enfrentar, não faz muito sentido encontrá-lo antes.

construindo um novo deck de personagem como descrito em Construa Seu Personagem, na página 4, apenas com cartas com a característica Básico. Se o grupo começou a aventura O Massacre na Montanha Gancho essa limitação à característica Básico pode ser ignorada; em vez disso, ele pode usar qualquer carta do conjunto básico e do Deck de Personagens Complementares, assim como qualquer carta de um deck de aventura cujo número seja pelo menos 2 abaixo da aventura que estiver jogando.

TIPOS DE CARTAS

Os espólios da aventura são seus! Neles você encontrará os encantos do mundo: missões arriscadas, desafios terríveis, monstros letais e tesouros aos montes!

CARTAS DE HISTÓRIA (TRILHA DE AVENTURA, AVENTURA E CENÁRIO)

As cartas de história definem como será a sessão de jogo. Há sempre uma carta de cenário que diz o que deve ser feito e onde os personagens devem ir durante a sessão de jogo atual. Também pode haver uma carta de aventura, que lista os cenários que o grupo precisa terminar para completar a aventura, e talvez haja uma carta de Trilha de Aventura, que lista as aventuras que o grupo precisa terminar para completar a Trilha de Aventura.

A parte da frente de cada carta de história apresenta os poderes para jogá-la. Algumas regras são usadas durante o jogo e outras durante a preparação de cenários específicos, então, certifique-se de lê-las imediatamente. As cartas de história também listam uma recompensa – algo que se obtém ao completar a tarefa apresentada pela carta de história (consulte Como Terminar um Cenário, Aventura ou Trilha de Aventura, na página 18).

A parte da frente de cada carta de cenário lista os vilões e capangas no cenário; o verso inclui uma lista de locais usados no cenário (consulte Separe os Locais e Construa os Decks de Local, na página 6).



CARTAS DE LOCAL

As cartas de local representam os lugares que os personagens devem visitar durante um cenário. A parte da frente de cada carta de local apresenta as seguintes informações.

Lista do Deck: Indica o número de cartas necessárias para preparar o deck de local (consulte Construa os Decks de Local, na página 6).

Neste Local: Traz os poderes que estão em efeito enquanto o local estiver aberto. Alguns continuam em efeito quando o local é fechado permanentemente; nesses casos, eles também aparecem no verso da carta de local.

Ao Fechar: Quando um jogador tiver a oportunidade de fechar um local e quiser fazê-lo, ele deve executar esta tarefa. Geralmente um jogador tem a oportunidade de fechar um local depois que um capanga é derrotado ali ou quando o deck de local ficar sem cartas (consulte Como Fechar um Local, na página 13). Ao fechar um local, vire-o com a face para baixo. O vilão não pode mais escapar para lá, mas os personagens ainda podem se mover para o local.

Ao Fechar Permanentemente: Quando um local é fechado permanentemente, os poderes listados aqui entram em efeito.

CARTAS DE PERSONAGEM (PERSONAGEM, FUNÇÃO E FICHA)

Consulte as páginas 7 e 8 para mais informações sobre as cartas de personagem.

CARTAS DE DÁDIVA (ARMA, MAGIA, ARMADURA, ITEM, ALIADO, ESPÓLIO E BÊNÇÃO)

As dádivas são cartas que os jogadores são capazes de adquirir e colocar em sua mão ou deck para uso futuro. Armas, magias, armaduras, itens, aliados, espólios e bênçãos são todas cartas de dádivas. Cada jogador só pode usar uma carta de cada tipo de dádiva durante um mesmo teste. As informações a seguir aparecem nas dádivas.

Tipo: Este é o tipo da carta de dádiva.

Características: Muitos efeitos se referem às características em uma carta para algum efeito; por exemplo, alguns monstros são mais difíceis de derrotar com armas com a característica Penetrante.

Teste para Obter: Quando um jogador encontra uma carta de dádiva ao explorar um local, ele pode realizar um teste para obtê-la. Se for bem-sucedido no teste, ele coloca a carta na sua mão; se fracassar ou preferir não realizar o teste, a carta é banida (consulte Como Usar as Cartas, na página 10). Só é necessário realizar o teste para obter ao encontrar a carta em um deck de local, não ao buscá-la no deck ou usá-la da mão. Cartas de espólio não têm um teste para obter; em vez disso, elas são obtidas como recompensa por completar um cenário.

Poder: Essas são as regras especiais da dádiva. Em geral, quando uma carta lista mais de um poder, o jogador pode escolher qualquer um deles; contudo, se ele usar a carta de um modo que ela saia de sua mão, essa ação só pode ativar um único poder. Por exemplo, se uma carta diz que o jogador pode descartá-la para adicionar à sua jogada de dados ou descartá-la para explorar seu local, ele pode descartá-la para ativar qualquer um desses efeitos, mas não os dois.

Recarregar: Esta seção explica circunstâncias sob as quais o jogador pode recarregar a carta — colocá-la no fundo do seu deck — depois de usá-la; geralmente essa informação aparece em cartas que, de outro modo, teriam que ser descartadas. Recarregar normalmente exige um teste; se o jogador não tiver pelo menos uma das perícias listadas para o teste, ele não pode recarregar a carta. Ao realizar outro teste, se o jogador usar uma dádiva



DO DECK DE PERSONAGENS COMPLEMENTARES

AMIRI, A BÁRBARA

Amiri é muito mais do que parece ser. Ela é a personagem mais forte do jogo e é capaz de liberar uma ira letal, jogando fora suas cartas para melhorar seus testes físicos. Isso é um pouco perigoso, mas Amiri é audaciosa. Ela nunca fica presa em um lugar que não quer estar. Quando uma bárbara entra na sala, ela sai quando quiser.

que pode ser recarregada, resolva o teste atual antes de tentar recarregar. A dádiva está em jogo (e não conta como se estivesse na mão, no deck, na pilha de descartes ou em qualquer outro lugar) durante esse intervalo. (Esse teste só deve ser realizado depois que o jogador usar a carta — quando um poder diz que a carta é recarregada como parte do seu uso, sem especificar um teste, o jogador não precisa realizar um teste para recarregá-la.) Um jogador não pode recarregar uma carta que é forçado a descartar, nem uma carta que ele escolhe descartar como parte do dano sofrido ou ao restaurar sua mão no final do turno.

A seguir, se encontram descrições gerais de cada tipo de dádiva.

Arma: As cartas de arma normalmente exigem que o jogador faça algo (como revelar a carta) para modificar seu teste de combate. Quando o poder na carta faz referência a um personagem que é proficiente com armas, olhe na seção de poderes da carta de personagem para saber se ele é proficiente com a arma em questão.

Magia: As cartas de magia possuem uma grande variedade de efeitos. Magias sempre têm a característica Arcana, Divino ou as duas; personagens com a característica listada podem tirar o melhor da magia.



DO DECK DE PERSONAGENS COMPLEMENTARES

LINI, A DRUIDA

Lini comanda os animais a fazerem o que ela deseja – um simples cachorro a servirá melhor que a maioria dos humanos. Ela é uma ótima conjuradora e pode servir como curandeira se Kyra estiver ocupada. Se tudo falhar, ela ainda pode se transformar em um urso para aumentar sua Força e Destreza consideravelmente. Isso permite que ela colete várias magias que não são de Ataque.

Armadura: Cartas de armadura ajudam a reduzir o dano. Os poderes da armadura especificam que tipo de dano ela reduz; se um poder se refere a “todo” dano, isso inclui todo o dano de todos os tipos. Se uma armadura não for capaz de reduzir o tipo de dano que o personagem estiver sofrendo, ela não pode ser usada. Por exemplo, quando um personagem sofre dano de Fogo e sua carta de armadura não diz que ela reduz dano de Fogo ou todo dano, ele não pode usá-la.

Item: As cartas de item possuem uma grande variedade de efeitos.

Aliado: As cartas de aliado geralmente ajudam em testes e muitas vezes também permitem que o jogador as descarte para explorar novamente em seu turno.

Espólio: As cartas de espólio são únicas de várias maneiras. As demais dádivas podem ser encontradas explorando locais, enquanto as cartas de espólio só são obtidas como recompensa por completar cenários. Elas são obtidas automaticamente e, por isso, não apresentam teste para obter. Além disso, as cartas de espólio também listam um tipo, como “arma”; indiferente da maneira como são obtidas, as cartas de espólio se comportam como as outras dádivas do mesmo tipo e são consideradas como cartas daquele tipo.

Bênção: As cartas de bênção normalmente permitem adicionar dados ao teste de qualquer jogador, em qualquer local. Os dados adicionais são, normalmente, do tipo associado à perícia que o personagem está usando no teste. Se, em vez disso, a carta especificar o dado que deve ser usado para o teste, os dados adicionados são do mesmo tipo especificado pela carta.

Por exemplo, se Lem está fazendo um teste de Força, com sua Força de 1d4+1, a Bênção dos Deuses adiciona 1d4.

CARTAS DE RUÍNA (VILÃO, CAPANGA, MONSTRO E BARREIRA)

Ruínas são cartas que o jogador deve derrotar ou sofrer as consequências. Barreiras e monstros aparecem aleatoriamente nos decks de locais, enquanto a maioria dos cenários atrai vilões e capangas específicos.

Tipo: A maioria das ruínas são monstros ou barreiras. A maioria dos vilões e capangas tem o tipo “monstro” e são considerados monstros; alguns poucos capangas têm o tipo “barreira” e são considerados barreiras.

ESTRATÉGIA: O JOGADOR DEVE BUSCAR O PERIGO?

Quando um personagem está se aventurando, ele pode ir onde quiser. Mas nem todos os lugares foram criados igualmente.

Comece olhando os textos nas cartas de local. Uma estratégia comum é primeiro limpar rapidamente os locais “positivos”. A Academia praticamente ajuda os personagens a fechá-la, permitindo que eles a explorem novamente com frequência. Contudo, essa estratégia deixa os locais “negativos” para quando os personagens já estão mais desgastados. Eles, provavelmente, seriam capazes de lidar com os Bandidos na Torre de Guarda logo no começo, mas fazê-lo próximo do fim do jogo pode ser bastante irritante.

O requisito “Ao Fechar” de um local também pode guiar seu caminho. Se um personagem for incapaz de realizar com sucesso um teste de Sobrevivência para salvar sua vida, ele deve ficar longe do Bosque, apesar do seu efeito positivo. Se ele não puder fechar o local depois da aparição do capanga, terá que enfrentar todo o deck novamente para tentar outra vez.

Os jogadores podem querer deixar um local aberto até o vilão aparecer para então fechá-lo temporariamente. Enfrentar o Santuário de Lamashtu pode machucar, mas se o jogador abrir mão de explorar e só ficar passando o tempo, ele pode fechá-lo antes que uma bênção exploda seu cérebro.

Mas no fim das contas, se não fizer diferença, quanto mais exploração, mais diversão.

ESTRATÉGIA: O JOGADOR DEVE OBTER DÁDIVAS QUE NÃO USARÁ?

A resposta curta é “com certeza”. No mínimo, uma dádiva é algo de que o jogador pode abrir mão ao sofrer dano quando aquele Gigante da Colina lhe der uma surra. Mas há outra razão: um companheiro de aventura pode precisar dela.

Isso pode ser mais complicado do que parece. Para dar uma carta a alguém, um personagem deve começar seu turno no local do outro personagem. Portanto, primeiro um deles deve ir até o outro para pegá-la, assumindo que a carta ainda esteja lá quando ele chegar. Mas coordenar um encontro tão minucioso também pode significar o fim de um vilão.

Claro que é muito mais fácil quando um personagem habilidoso em adquirir certo tipo de dádiva o faz sozinho. Se for possível olhar com antecedência um deck de local ou evitar encontros, um jogador pode dizer ao outro “Encontrei algo neste deck que você provavelmente vai querer”. Então, ele pode seguir com seus próprios objetivos enquanto o outro personagem gasta seus turnos para tentar obter a carta que deseja.



Características: Muitos efeitos se referem às características em uma carta para algum efeito; por exemplo, ruínas com a característica Goblin podem ser mais difíceis de derrotar em um cenário específico.

Teste para Derrotar: Este é o teste de perícia ou teste de combate necessário para derrotar a ruína. Para os vilões, capangas e monstros, o personagem normalmente sofre dano se fracassar no teste para derrotar (consulte Sofrer Dano, Se Necessário, na página 11).

Poderes: Essas são as regras especiais que entram em efeito ao encontrar a ruína.

CAPANGAS

Os capangas são um tipo especial de ruína. Eles podem ser encontrados quando um personagem explora um local e alguns locais podem até mesmo pedir que o jogador invoque e derrote um tipo diferente de capanga para fechá-los.

Ao derrotar um capanga em um deck de local, o jogador pode imediatamente tentar fechar aquele local cumprindo seu requisito "Ao Fechar" (consulte Como Fechar um Local, na página 13).

Algumas cartas podem invocar temporariamente uma carta de capanga específica. Uma vez que esse capanga não vem do deck de local, derrotá-lo não permite ao jogador fechar um local.

ESTRATÉGIA: O JOGADOR DEVE USAR SEU DECK RAPIDAMENTE?

Personagens como Seelah ou Marisiel oferecem a possibilidade de usar o deck com rapidez, descartando cartas para buscar outras que se necessita. Ao mesmo tempo em que isso aumenta as chances de derrotar uma ruína ou obter o que se quer, também tem seu custo: o jogador pode se destruir.

Este jogo se trata de escolhas. O jogador deve tentar a sorte ou esperar um pouco mais? Não correr riscos pode levar à derrota tanto quanto arriscar-se demais, mas pelo menos seu personagem estará vivo depois que perder.

Uma das escolhas mais difíceis do jogo é saber que cartas descartar ao restaurar a mão. O jogador pode descartar qualquer número de cartas antes de pegar cartas novas, mas isso também significa que ele estará mais perto da morte. Existem poucas situações mais humilhantes do que morrer porque se esqueceu de quantas cartas precisava comprar no final do turno.

Quando um jogador tem muitas cartas na mão, o problema é outro. Se ele puder jogar algumas cartas que podem ser recarregadas – mesmo que a longo prazo fosse melhor guardá-las – talvez seja interessante fazê-lo. Descartar cartas sem ganhar nada em troca é ainda mais doloroso.

AO ENCONTRAR UM VILÃO

A maioria dos cenários tem um vilão — uma ruína grande e malvada para lutar contra os jogadores no final. Os vilões funcionam de forma muito parecida com os outros monstros, contudo, uma vez que derrotá-los é o objetivo de muitos cenários, eles têm algumas regras especiais.

Diferente dos monstros e capangas, os jogadores não podem apenas derrotar os vilões, eles também precisam deixá-los encurralados, certificando-se de que não haja locais abertos para onde eles possam escapar.

Fechar Temporariamente Locais Abertos. Quando um jogador encontra um vilão, cada jogador em qualquer outro local deve, imediatamente, tentar cumprir o requisito "Ao Fechar" daquele local. Qualquer jogador que for bem-sucedido faz com que seu local seja fechado temporariamente e o vilão não pode escapar para lá nesse turno (consulte Verifique se o Vilão Escapou, abaixo). Fechar o local temporariamente não ativa nenhum efeito de fechar um local; o local é aberto novamente imediatamente depois do encontro. Os jogadores podem tentar fechar seus locais em qualquer ordem que desejarem.



SAJAN, O MONGE

Sajan não usa armas, nem armaduras, nem magias, mas isso não significa que ele seja um combatente inferior. Ele usa bênçãos para reforçar seus ataques desarmados e para explorar o quanto quiser. A falta de armadura de Sajan significa que ele pode se meter em problemas rapidamente, por isso ele busca talentos e itens que o ajudem a amenizar as marés de azar.



DO DECK DE PERSONAGENS
COMPLEMENTARES

SEELAH, A PALADINA

Seelah pode usar armas e magias com a mesma maestria e se sobressai defendendo. Ela transforma bênçãos em dano e suas armaduras podem lidar com a maioria dos ataques. Seelah também pode examinar os locais que vai explorar, mas não espere que ela se agarre a tesouros – ela procura por malfeitores para destruir.

Encontrar o Vilão. Esse encontro funciona exatamente como os testes contra outras ruínas, contudo, certifique-se de ler quaisquer regras especiais listadas na carta do vilão ou na carta do cenário.

Se Derrotar o Vilão, Feche o Local do Vilão. Não é necessário cumprir o requisito “Ao Fechar”. Examine o deck de local e, se não houver mais nenhum vilão nele, bane todas as cartas e vire a carta do local com a face para baixo. O local está fechado permanentemente e o efeito “Ao Fechar Permanentemente” do local é ativado. Se houver mais vilões no deck, bane todas as cartas menos os vilões remanescentes e embaralhe o deck, se necessário; o local não está fechado permanentemente, mas está fechado temporariamente, e o vilão derrotado não pode escapar para lá.

Verifique se o Vilão Escapou. Se ainda houver um ou mais locais abertos, o vilão escapa. Se o jogador derrotou o vilão, conte o número de locais abertos, subtraia 1 e compre esse número de bênçãos aleatoriamente da caixa. Embaralhe o vilão e as bênçãos, distribua 1 carta para cada local aberto e embaralhe esses decks de local. Se o jogador não derrotou o vilão, ele deve fazer a mesma coisa, mas comprando bênçãos do deck de bênçãos em vez de comprar da caixa. (Observe que, se o vilão não foi derrotado, há sempre pelo menos um local aberto: onde ele foi encontrado.)

Se o Vilão Não Tem Para Onde Escapar, os Jogadores Vencem! Consulte Depois do Cenário, abaixo.

DEPOIS DO CENÁRIO

A aventura enfim terminou. É hora de voltar à taverna, curar as feridas e dividir os espólios encontrados. Descansem enquanto puderem, os planos dos Mestres Rúnicos não serão interrompidos por muito tempo.

COMO TERMINAR UM CENÁRIO, AVENTURA OU TRIÍHA DE AVENTURA

Se, a qualquer momento, um jogador precisar remover uma ou mais cartas do deck de bênçãos, mas não houverem cartas o bastante para tal, o cenário termina imediatamente e o grupo de aventureiros é derrotado. O grupo também é derrotado se todos os personagens estiverem mortos ao mesmo tempo (consulte Morte, na página 13). O grupo não recebe a recompensa na carta do cenário e, se estiverem jogando uma aventura, não conseguem completar o cenário e devem tentá-lo novamente.

ESTRATÉGIA: O JOGADOR DEVE ACUMULAR BÊNÇÃOS?

As bênçãos estão entre as cartas mais versáteis do jogo. A maioria pode ser usada para melhorar as chances em um teste ou para explorar novamente, mas não para as duas coisas ao mesmo tempo. Dessa forma, quando um jogador estiver pensando em usar uma bênção para ajudar no teste do seu colega para obter uma varinha, ele deve pensar “Será que isso nos vai custar um turno?”

Qual é o custo de oportunidade de não explorar? O jogador precisa daquela espada mais do que precisa encontrar o vilão? A análise de custo-benefício é complexa nesses casos.

No começo do jogo, o jogador pode querer gastar uma bênção em um teste, mas quando o tempo estiver se esgotando o conservadorismo pode ser um caminho mais sábio. Se a situação for o teste de combate do próprio jogador e ele acreditar que pode perder sem a bênção, provavelmente vale a pena usá-la. Afinal, se fracassar catastróficamente, ele pode perder a bênção do mesmo modo, na forma de dano sofrido.

Sempre vale a pena fazer essa análise, mas um jogador não deve deixar com que isso o impeça de agir. Sempre há mais turnos – pelo menos, até que não haja mais.

Exemplo: Lem e Merisiel estão na Masmorra do Presa Negra. Lem está na Sala do Trono, Merisiel está no Jazigo Profanado e o Templo e o Santuário de Lamashtu também estão abertos. No turno de Merisiel, ela encontra Presa Negra! Lem tem a chance de fechar temporariamente a Sala do Trono e obtém sucesso facilmente no seu teste de Diplomacia 6. Merisiel enfrenta e derrota Presa Negra, banindo todas as cartas no Jazigo Profanado. Contudo, uma vez que o Templo e o Santuário de Lamashtu estão abertos, Presa Negra tem para onde escapar. O jogador de Merisiel embaralha Presa Negra com uma bênção aleatória da caixa e distribui cada uma das 2 cartas entre os decks dos locais abertos – mas não na Sala do Trono, pois Lem a fechou temporariamente. A caça à Presa Negra continua!

Se os jogadores derrotarem o vilão e o impedirem de escapar, ou cumprirem uma condição diferente para vencer apresentada na carta de cenário, seu grupo vence o cenário e recebe as recompensas listadas na carta de cenário. Essa recompensa pode ser na forma de cartas de espólio, que podem ser distribuídas entre os jogadores do grupo. Se a recompensa vier na forma de talentos, cada jogador deve escolher uma caixa de seleção apropriada em sua carta de personagem (ou carta de função, se possuir uma) e marcá-la. Os efeitos desse talento agora se

REGRAS: FAZENDO SUAS PRÓPRIAS CARTAS

O jogador pode fazer suas próprias cartas de história — simplesmente siga o formato das cartas da caixa, escolhendo vilões e capangas apropriados para o nível de poder de seus personagens. Atenção ao decidir as recompensas, elas não devem ser exageradas.

O jogador também pode fazer suas próprias cartas de personagem e de função. Para balanceá-las com as existentes, cada personagem deve começar com 15 cartas em sua Lista de Cartas, não mais que 1 d4 e 1 d12 em suas habilidades e não mais que 5 bônus de habilidades. Ele deve ter 15 caixas de talentos de perícia, 10 caixas de talentos de carta, 4 caixas de talentos de poder em sua carta de personagem e 12 em sua carta de função.

aplicam ao personagem até ele morrer. Se a recompensa for um talento de um tipo específico e o personagem não possuir talentos desmarcados desse tipo, ele não ganha um talento.

Ao completar um cenário, perdendo ou vencendo, os jogadores devem reconstruir seus decks de personagem (consulte Entre Jogos, abaixo). Coloque todas as outras cartas de volta na caixa.

Se o grupo estiver jogando uma aventura e completar um cenário com sucesso, pode seguir para o próximo cenário na carta de aventura. Se completar com sucesso todos os cenários da carta de aventura, recebem a recompensa na carta de aventura.

Se estiver jogando uma Trilha de Aventura e completar uma aventura com sucesso, o grupo pode seguir para a próxima aventura. Coloque todas as cartas do próximo Deck de Aventura na caixa e comece o primeiro cenário da nova aventura.

Se estiver jogando uma Trilha de Aventura e completar todas as aventuras com sucesso, o grupo recebe a recompensa na carta de Trilha de Aventura. A partir daí, os jogadores podem criar suas próprias aventuras usando as cartas que possuem ou podem criar novos personagens e começar tudo de novo.

ENTRE JOGOS

Depois de cada cenário, o jogador deve reconstruir seu deck de personagem. Comece combinando sua pilha de descarte com sua mão, seu deck de personagem e quaisquer cartas enterradas embaixo da carta de personagem; nesse momento um jogador pode trocar cartas livremente com os outros. No fim das contas, seu deck deve atender os requisitos da Lista de Cartas na carta de personagem, além de qualquer outro ajuste de deck na carta de função, se o personagem tiver uma. Cartas de espólio contam como cartas de seu tipo; se a Lista de Cartas de seu personagem especificar 3 itens e ele mantém 1 carta de espólio com aquele tipo de item,

ao reconstruir seu deck ele deve conter mais 2 outros itens.

Se não for possível construir um deck válido a partir das cartas disponíveis para o grupo por não haver cartas o bastante de um determinado tipo, use as adicionais na caixa, escolhendo apenas aquelas com a característica Básico. Depois de começar a aventura O Massacre na Montanha Gancho, os jogadores podem ignorar a restrição da característica Básico; em vez disso, eles podem usar quaisquer cartas do conjunto básico e do Deck de Personagens Complementares, assim como quaisquer cartas de uma aventura cujo número do deck de aventura seja pelo menos 2 abaixo da aventura que estiverem jogando. Se sobram cartas depois da reconstrução dos decks de todos os personagens sobreviventes, devolva-as para a caixa.

Se um jogador quiser criar um novo personagem, ele pode, mas é importante não manter separado o deck de um personagem que não está jogando ativamente; isso vai limitar as cartas que o grupo poderia encontrar durante o jogo. O conjunto básico foi planejado para um máximo de 4 decks de personagem construídos ao mesmo tempo; o Deck de Personagens Complementares, disponível separadamente, aumenta o número máximo de decks construídos simultaneamente para 6. Se um jogador trocar de personagem por algum motivo, ele deve anotar as cartas do deck de personagem anterior e devolvê-las para a caixa até que precise usá-las novamente.

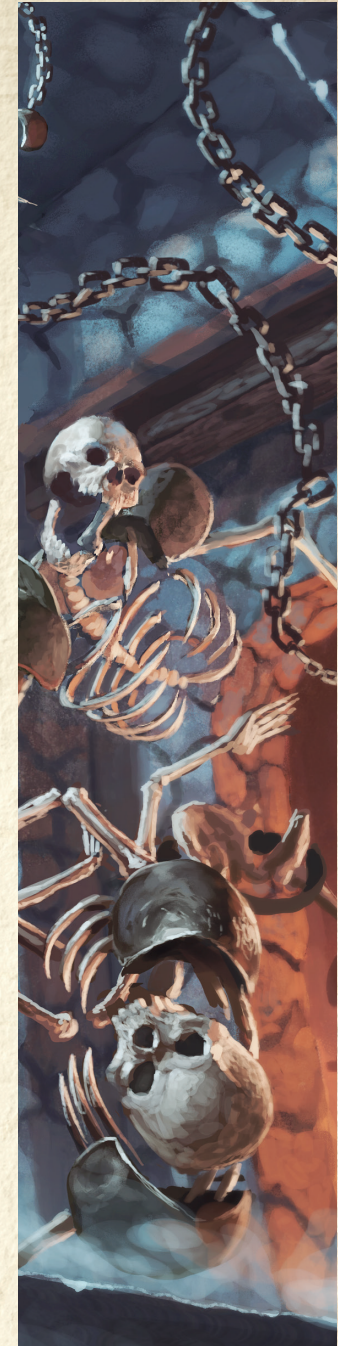
ESTRATÉGIA: DICAS PARA JOGAR SOZINHO

Jogar sozinho é particularmente bom para completar cenários rapidamente para avançar seu personagem se quiser alcançar outros jogadores.

Nem todos os personagens devem ser considerados iguais para jogar sozinho. Por exemplo, Lem é muito bom em ajudar outros personagens – mas quando não há outros personagens ele é bem menos útil. Ezren não possui nenhuma bênção, por isso quando ninguém pode entregá-las a ele, seu progresso pode ser inibido. Merisiel, por outro lado, é ótima para quando se quer jogar sozinho, pois ela ganha bônus quando não há ninguém em seu local.

Um jogador também pode jogar com vários personagens se quiser; sugerimos que tente jogar sozinho com 2 personagens. Trate como se tivesse um jogador separado controlando cada um deles (então se estiver jogando com Sajan e Valeros, avance o deck de bênçãos no começo do turno de Sajan e no começo do turno de Valeros).

Algumas cartas são particularmente difíceis jogando sozinho. Se seu personagem não conseguir sair da Caverna Traiçoeira, seu cenário irá perder o ritmo até parar. Quando encontrar alguma carta desse tipo, remova-a do jogo e substitua-a por outra carta com do mesmo tipo que corresponda com seu nível de poder, mas que não seja tão impossível de derrotar.



EXEMPLO DE JOGO

Eduardo e Mônica se sentam para jogar sua terceira sessão do Jogo de Aventuras de Pathfinder, preparando o cenário Masmorra do Presa Negra. Eduardo optou por jogar com o poderoso mago Ezren e Mônica preferiu a ladina Merisiel. Depois de preparar os decks de local e o deck de bênçãos, Eduardo e Mônica decidem começar com seus personagens juntos na Sala do Trono, colocando suas cartas de ficha próximas à carta da Sala do Trono. Os dois jogadores compram suas mãos iniciais, mas como Mônica não comprou nenhuma carta de item — tipo de carta predileta de Merisiel — ela deve descartar a mão e comprar novamente. Dessa vez, ela consegue um item — uma Pedra Explosiva — fica com a mão e embaralha a anterior de volta no deck.

Eduardo começa a jogar avançando o deck de bênçãos e depois faz com que Ezren explore a Sala do Trono. Ele vira a carta do topo para revelar a magia Flecha Ácida, que tem um teste para obter de Inteligência ou Arcana 4. Eduardo consulta sua carta de personagem e vê que a perícia Arcana de Ezren é d12+2, melhor que sua Inteligência de apenas d12. Ele obtém um 7 no dado e soma 2, para um total de 9, que facilmente excede a dificuldade. Eduardo adiciona Flecha Ácida à sua mão.

Uma vez que ele obteve uma carta com a característica Mágica, um dos poderes especiais de Ezren é ativado e ele pode imediatamente explorar de novo. Eduardo vira a próxima carta do deck de local e descobre o capanga Esqueleto Antigo! Mônica e Eduardo comemoram, pois sabem que ao derrotar um capanga poderão tentar fechar a Sala do Trono e dar um passo adiante na direção de completar o cenário e ganhar o jogo.

A regra especial do cenário diz que “Quando qualquer personagem enfrentar um capanga Esqueleto Antigo, cada outro personagem no mesmo local deve invocar e enfrentar um capanga Esqueleto Antigo.” Isso significa que Merisiel deve enfrentar um também, mas Mônica não está preocupada — Merisiel tem um poder que a permite evitar seu encontro e imediatamente bane o Esqueleto Antigo invocado para ela.

ASCENSÃO MESTRES RÚNICOS

PERSONAGEM B

EZREN

SEXO MASCULINO
HUMANO
MAGO

PERÍCIAS	
FORÇA	d6 □ -1 □ +1
DESTREZA	d6 □ -1 □ +2 □ +3
CONSTITUIÇÃO	d4 □ -1 □ +2
INTELIGÊNCIA	d12 □ -1 □ +2 □ +3 □ +4
ARCANA INTELIGÊNCIA +2 CONHECIMENTO INTELIGÊNCIA +2	
SABEDORIA	d6 □ -1 □ +2
CARISMA	d6 □ -1 □ +2 □ +3

PODERES

TAMANHO DE MÃO 6 □ 7 □ 8

Depois de usar uma magia com a característica Arcana, você pode examinar a carta do topo do seu deck; se for uma magia, você pode colocá-la na sua mão.

Se você obtiver uma carta com a característica Mágica durante uma exploração, você pode imediatamente explorar novamente.

□ Adicione 1 (□ 2) a um teste seu para recarregar uma carta.

© 2013 Paizo Publishing, LLC

ASCENSÃO MESTRES RÚNICOS

PERSONAGEM B

MERISIEL

SEXO FEMININO
ELFO
LADINO

PERÍCIAS	
FORÇA	d8 □ -1 □ +2 □ +3
DESTREZA	d12 □ -1 □ +2 □ +3 □ +4
ACROBACIA: DESTREZA +2 DESARMAR: DESTREZA +2 FURTIVIDADE: DESTREZA +2	
CONSTITUIÇÃO	d6 □ -1 □ +2
INTELIGÊNCIA	d4 □ -1 □ +2 □ +3
SABEDORIA	d6 □ -1 □ +2
PERCEPÇÃO: SABEDORIA +2	
CARISMA	d6 □ -1 □ +2

PODERES

TAMANHO DE MÃO 5 □ 6

PROFICIENTE COM Armaduras Leves Armas

Você pode evitar seu encontro.

Se for o único personagem no seu local, você pode recarregar uma carta para adicionar 1d6 (□ -1) (□ +2) a um teste de combate seu ou descartá-la para adicionar mais 1d6.

© 2013 Paizo Publishing, LLC

ASCENSÃO MESTRES RÚNICOS

LOCAL B

SALA DO TRONO

TIPO DE DECK	
MONSTRO	2
BARREIRA	1
ARMA	2
MÁGICA	1
ARMADURA	1
ITEM	2
ALIADO	0
BÊNÇÃO	0

NESTE LOCAL

No começo do seu turno, você pode recarregar um item para comprar uma carta.

AO FECHAR

Sucesso em um teste de Carisma ou Diplomacia 6.

AO FECHAR PERMANENTEMENTE

Nenhum efeito.

Ilustrado por Mike Kalish © 2013 Paizo Publishing, LLC

Para derrotar seu Esqueleto Antigo, Ezren deve realizar um teste de combate. Eduardo decide usar a Flecha Ácida que acabou de obter, que o permite fazer o teste com seu dado de Arcana — d12+2 — mais 2d4. A dificuldade do teste é 8, mas Eduardo quer ter certeza de que derrotará o Esqueleto Antigo, então Mônica usa sua Pedra Explosiva para adicionar mais 1d4 ao teste. Eduardo junta 1d12 mais 3d4, obtém um resultado de 12 e adiciona 2 (proveniente do “+2” da sua perícia Arcana), totalizando 14.

Agora Ezren pode tentar recarregar sua Flecha Ácida. A carta diz que ele deve obter sucesso em um teste de Arcana 6. Ele joga d12+2 e obtém 9. Ele coloca a carta no fundo do seu deck.

Além disso, ao usar a Flecha Ácida, Ezren ativou mais um de seus poderes: depois de usar uma magia com a característica Arcana, ele pode examinar a carta do topo do seu deck de personagem e, se for uma magia, pode adicioná-la à sua mão. A carta do topo do deck é a magia Levitar. Portanto, ele a adiciona à sua mão. Mas o melhor de tudo é que, já que Ezren teve sucesso no teste, o Esqueleto Antigo foi derrotado!

Agora Eduardo pode imediatamente tentar fechar a Sala do Trono. Para isso, ele deve realizar um teste de Carisma ou de Diplomacia com uma dificuldade de 6. Ezren não tem a perícia Diplomacia e seu dado de Carisma é apenas d6, portanto, a situação não está em seu favor. Mônica percebe que seu amigo precisa de ajuda e usa uma Bênção dos Deuses para ajudar no teste de Carisma. Embora Mônica possua 2 bênçãos em sua mão, ela só pode usar 1 carta de um mesmo tipo em um teste específico, então ela guarda a segunda bênção para mais tarde. Eduardo joga 1d6 de Carisma e outro 1d6 da bênção e obtém exatamente 6. A Sala do Trono agora está fechada e Ezren e Merisiel estão um passo mais próximos de vencer a Masmorra do Presa Negra.

Eduardo só tem mais um problema. Ele obteve 2 cartas e usou apenas 1, portanto, ao restaurar sua mão, precisaria descartar uma carta para voltar a um tamanho de mão de 6. Em vez disso, ele usa a magia Levitar para se mover até o Jazigo Profanado, ele precisa de 6 em sua jogada para recarregar a carta Levitar, ele tira um 5 e descarta a carta. Além disso, como ele usou uma magia, seu poder permite que ele verifique a carta do topo do seu deck, que é um Códex. Como não se trata de uma magia, ele coloca a carta de volta no topo do deck e passa o turno para Mônica. Presa Negra está com os dias contados!

ASCENSÃO MESTRES RÚNICOS

MÁGICA B

FLECHA ÁCIDA

MÁGICA
ARCANA
ATAQUE
ÁCIDO
ELITE

TESTE PARA OBTIVER INTELIGÊNCIA ARCANA
4

PODERES

Ao realizar um teste de combate, descarte esta carta para jogar seu dado de Arcana + 2d4 com a característica Ácido.

Se você não tiver a perícia Arcana, bane esta carta.

RECARREGAR

Obtenha sucesso em um teste de Arcana 6 para recarregar esta carta em vez de descartá-la.

Ilustrado por Paul Goussier © 2013 Paizo Publishing, LLC

ASCENSÃO MESTRES RÚNICOS

CAPANGA B

ESQUELETO ANTIGO

MORTO-VIVO
ESQUELETO

TIPO
MONSTRO
TESTE PARA DERROTAR COMBATE
8

PODERES

O Esqueleto é imune às características Mental e Veneno.

Se seu teste para derrotar o Esqueleto tiver a característica Cortante ou Perfurante, a dificuldade para derrotá-lo aumenta em 3.

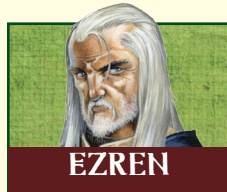
Se ele for derrotado, você pode imediatamente tentar fechar este local.

Ilustrado por Mike Kalish © 2013 Paizo Publishing, LLC

LISTAS DE DECK SUGERIDAS

Aqui apresentamos algumas opções de listas de cartas iniciais para os sete personagens do conjunto básico e os quatro personagens do *Deck de Personagens Complementares*. Todos esses personagens começam apenas com cartas com a característica Básico. Observe que embora esses personagens possam ser construídos uns com os outros, eles não podem estar todos construídos ao mesmo tempo, porque não sobriam cartas o bastante na caixa para jogar o jogo.

PERSONAGENS DO CONJUNTO BÁSICO



EZREN

Arma: Bordão
Magia: Armadura Arcana, Detectar Magia, Míssil de Força, Invisibilidade, Levitação, Toque Relâmpago (2), Sono
Item: Pedra Explosiva, Braçadeiras de Proteção, Códex
Aliado: Vigia Noturno, Sábio, Porta-Estandarte



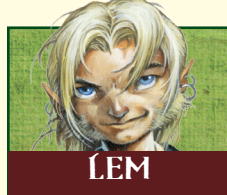
HARSK

Arma: Besta Leve (2), Arco curto (2), Shuriken
Armadura: Besta Leve (2), Arco curto (2), Shuriken
Item: Amuleto da Vida, Pé de Cabra, Poção de Visão
Aliado: Corvo
Bênção: Bênção dos Deuses (5)



KYRA

Arma: Maça, Bordão
Magia: Cura, Orientação, Reparo
Armadura: Meia-Armadura, Escudo de Madeira
Item: Água Benta
Aliado: Guarda
Bênção: Bênção dos Deuses (6)



LEM

Arma: Atiradeira
Magia: Cura, Levitação, Santuário, Força
Item: Códex, Ferramentas de Ladrão
Aliado: Ladrão, Sábio, Trovador
Bênção: Bênção dos Deuses (5)



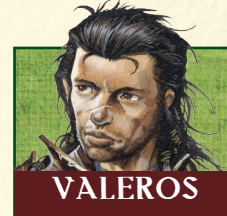
MERISIEL

Arma: Bênção dos Deuses (5)
Armadura: Corselete
Item: Estrepes, Pé de Cabra, Poção de Eloquência, Poção de Visão, Ferramentas de Ladrão (2)
Aliado: Ladrão, Guarda
Bênção: Bênção dos Deuses (4)



SEONI

Magia: Armadura Arcana, Míssil de Força, Invisibilidade
Item: Pedra Explosiva, Braçadeiras de Proteção, Poção de Fortitude
Aliado: Guarda, Guia (2), Trovador
Bênção: Bênção dos Deuses (5)



VALEROS

Arma: Adaga, Espada Longa (2), Maça, Espada Curta
Armadura: Cota de Malha, Escudo de Madeira (2)
Item: Picareta, Poção de Esconder-se
Aliado: Vigia Noturno, Porta-Estandarte
Bênção: Vigia Noturno, Porta-Estandarte (3)

PERSONAGENS DO DECK DE PERSONAGENS COMPLEMENTARES



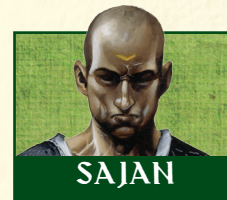
AMIRI

Arma: Lança Longa, Espada Longa, Bordão, Espada Curta (2)
Armadura: Corselete, Escudo de Madeira
Item: Picareta, Poção de Esconder-se
Aliado: Guia, Porta-Estandarte
Bênção: Bênção dos Deuses (4)



LINI

Magia: Cura (2), Detectar Magia, Orientação, Santuário, Força
Item: Poção de Fortitude, Diário do Sábio
Aliado: Corvo, Cão (2)
Bênção: Bênção dos Deuses (4)



SAJAN

Item: Amuleto dos Punhos Poderosos, Estrepes, Poção de Eloquência, Poção da Visão
Aliado: Guia, Sábio, Trovador
Bênção: Sábio, Trovador (8)



SEELAH

Arma: Espada Longa, Maça, Espada Curta
Magia: Cura
Armadura: Cota de Malha (2), Escudo de Madeira
Aliado: Vigia Noturno, Porta-Estandarte
Bênção: Bênção dos Deuses (6)

COISAS PARA TER EM MENTE

Se você já jogou outros jogos de tabuleiro ou RPGs, talvez você ache alguns conceitos familiares no Pathfinder: o Jogo de Aventuras. No entanto, assumir fatos baseado em outros jogos, incluindo o Pathfinder RPG, pode acabar criando problemas. Para evitá-los, aqui vão algumas orientações que você não pode esquecer.

As Cartas Fazem o Que Dizem. Leia todas as cartas que são encontradas ou jogadas, e faça o que ela disser quando for mais apropriado. Deixe que a carta diga para você o que fazer, e não crie limitações que não estão lá. Você pode jogar uma carta de armadura mesmo que não exista nenhuma em sua lista de deck. Você pode jogar uma magia de Cura mesmo que não seja seu turno. Você pode jogar uma Bênção em um teste mesmo que outra pessoa já tenha jogado. As cartas dizem tudo que você precisa saber sobre elas

As Cartas Não Fazem O Que Elas Não Dizem. O poder de cada carta faz referência a uma situação específica, e se você não está nesta situação, você não pode jogá-la. Se uma carta diz que funciona em "um teste", você pode jogá-la no teste de qualquer jogador, mas se a carta diz "seu teste", ela funciona apenas no seu. Você não pode jogar uma magia de Cura para reduzir a quantidade de dano que você está recebendo, porque Cura não tem a ver com reduzir dano. Você não pode jogar Detectar o Mal para examinar um deck de local que não tenha cartas. Sua arma não o ajuda a adquirir novas armas. Cada carta diz para que ela serve, e você pode usá-la apenas para isso.

Ninguém Pode Fazer Seu Turno Por Você. Toda vez que você encontrar uma carta ou fizer um teste, você - e apenas você - deve resolver a situação. Nenhum outro personagem pode evitar, vencer, fechar, decidir o que fazer ou falhar em fazer qualquer uma dessas coisas em seu lugar. Se Sajan encontrar um monstro, Merisiel não pode evitá-lo por ele. Se Kyra encontrar um Ghoul, Seoni não pode tentar fazer o teste para derrotá-lo. Se Amiri encontrar um Baú Danificado, Lini não pode usar as Ferramentas de Ladino contra ele. Se Valeros encontrar uma Luneta, Harsk não pode fazer o teste para adquiri-la. Se Ezren derrotar um capanga na Catedral de Pontareia, Seelah não pode descartar uma bênção para fechar o local. Se o jogo diz que você deve fazer algo, você tem que fazer.

Cartas Não Tem Memória. Depois de fazer o que tem que fazer, as cartas esquecem que foram jogadas. Se você revelar um item para reduzir dano sofrido antes do encontro, você pode revelá-lo novamente durante o encontro. Um monstro não é afetado por nada que você tenha feito em um encontro anterior. Ainda que você tenha jogado uma carta para explorar novamente, depois daquela exploração, você pode jogar outra. Não espere que as cartas lembrem o que aconteceu, elas são apenas cartas.

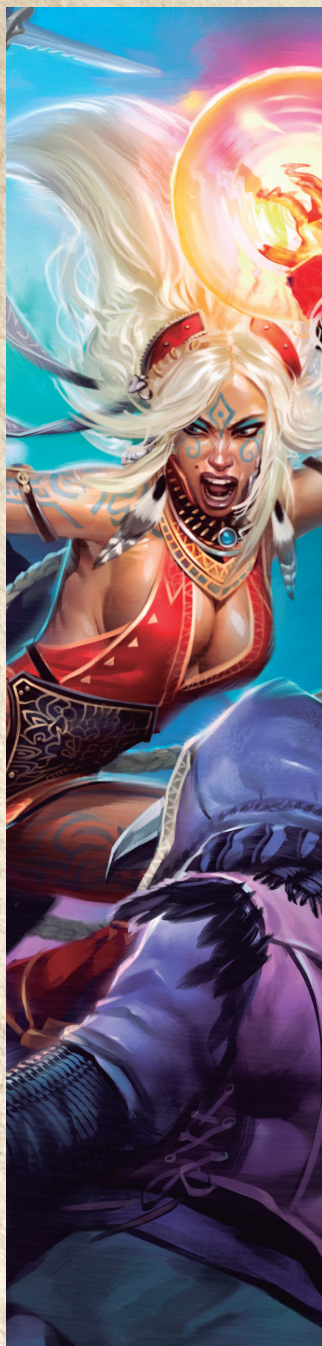
Termine Uma Coisa Antes De Começar Outra. Você faz muitas coisas em uma ordem específica, e você precisa terminar de fazer uma antes de começar a próxima. Você se move antes de explorar, não depois. Se uma magia usada em um teste pode ser recarregada, termine o primeiro teste antes de começar o teste para recarregá-la. Se um vilão exigir dois testes de combate em sequência, termine o primeiro antes de começar o segundo. Não comece um novo processo antes de ter terminado o último. (Dito isso, se o jogo não especificar uma ordem para as coisas, você decide a ordem.)

Se Não Tem Essa Definição, Não Tem Essa Função. Todo termo descrito nas regras e nas cartas tem uma definição específica. O Goblin Chantre de Guerra tem a característica Goblin, mas o Cão Goblin não, ainda que tenha Goblin em seu nome. Uma Porção de Cura pode soar como se fosse mágica, mas ela não tem a característica Mágica. Um Fantasma causa dano de Combate quando gera algum dano a você, mesmo que você tenha falhado no teste da perícia Divino para derrotá-lo. Detectar Magia não usa a palavra "explorar", então você pode usá-la em momentos nos quais você não pode explorar. Não tire conclusões, apenas leia a carta.

Adicione Apenas O Que Foi Especificado. Se uma carta adiciona mais um dado, isso é tudo que ela dá: um dado. Ela não dá seu bônus novamente. Ela não lhe dá a perícia associada aquele dado. Ela não lhe dá a habilidade de recarregar uma magia Arcana se você não tem a perícia Arcana. Quando você joga um Arco Longo para adicionar seu dado de Força a um teste de Combate, você não pode jogar uma Bênção de Gorum para adicionar 2 dados, porque você não está fazendo um teste de Força. Você apenas ganha um dado.

Permita Abstrações. Algumas vezes a história que você imaginou pode entrar em conflito com a forma de jogar este jogo. Independente da sua natureza aquática, Bunyips podem ser encontrados no Armazém Geral. Estreps funcionam contra Esqueletos Antigos, mesmo que não tenham pele nos pés. Harsk podem atirar com uma Besta Pesada do Pico da Montanha para as Masmorras Profundas. Não force as cartas a se encaixarem na sua história, deixe que as cartas contem suas histórias.

Escolhas Importam. Suas escolhas têm consequências. Uma vez que você escolher as cartas para seu personagem, você não pode trocá-las por outras cartas quando você quiser. Se um local pede que você escolha entre fazer um teste ou banir uma carta depois de fechá-lo, você não pode fazer o teste e depois banir a carta se falhar. Se o resultado dos dados for muito baixo em um teste de Combate, é tarde demais para jogar uma magia de Força para melhorar o resultado. Uma vez que você escolheu um lado de uma carta de função, você não pode virar para o outro lado. Se algo matar seu personagem, seu personagem morre. Toda escolha faz diferença - leve a sério suas escolhas.



Criado por • Mike Selinker

Baseado em um Conceito de Jogo de • Rian Sand

Desenvolvimento • Chad Brown, Tanis O'Connor, Paul Peterson e Gaby Weidling

Líder de Projeto • Vic Wertz

Textos Descritivos • Jessica Price e F. Wesley Schneider

História • Jason Bulmahn, James Jacobs, Erik Mona, and F. Wesley Schneider

Baseado em Ascensão dos Mestres Rúnicos de • Wolfgang Baur, Stephen S. Greer, James Jacobs, Nicolas Logue, Richard Pett e Greg A. Vaughan

Edição • Judy Bauer e Vic Wertz

Direção de Arte e Design Gráfico • Sarah Robinson

Design das Cartas • Crystal Frasier, Sonja Morris e Andrew Vallas

Ilustração da Capa • Wayne Reynolds

Ilustração das Cartas • Dave Allsop, Alex Aparin, Yngvar Asplund, Helge C. Balzer, Rayph Beisner, Eric Belisle, Peter Bergting, Kerem Beyit, Branko Bistovic, Eric Braddock, Noah Bradley, Christopher Burdett, Dmitry Burmak, Jeff Carlisle, Concept Art House, Kev Crossley, Alberto Dal Lago, Julie Dillon, Matt Dixon, Vincent Dutrait, Carolina Eade, Cole Eastburn, Jesper Ejsing, Emrah Elmasli, Wayne England, Jason Engle, Nadia Enis, Jorge Fares, Gonzalo Flores, Mariusz Gandzel, Fabio Gorla, Grafit, John Gravato, Fabio Gorla, Paul Guzenko, Miguel Regodón Harkness, Mauricio Herrera, Jon Hodgson, Andrew Hou, Imaginary Friends Studios, Tyler Jacobson, Ivan Kashubo, Andrew Kim, Tim Kings-Lynne, Mathias Kollros, Kekai Kotaki, Peter Lazarski, Chuck Lukacs, Warren Mahy, Damien Mammoliti, Diana Martinez, Roberto Pitturru, Ryan Portillo, Steve Prescott, Emiliano Pretrozzi, Scott Purdy, Maichol Quinto, Dave Rapoza, Wayne Reynolds, Mike Sass, Kyushik Shin, Bryan Sola, Craig J Spearing, Dean Spencer, Matteo Spirito, Florian Stitz, Christer Sveen, Christophe Swal, Francisco Rico Torres, Francis Tsai, Svetlin Velinov, Carlos Villa, Tyler Walpole, Eva Widermann, Ben Wootten, Kevin Yan, Kieran Yanner e Ilker Serdar Yildiz

Playtesters: Ellie Akers, Scott Akers, Jeremy Aldrieh, David Altz, Jaime Ansell, William Ansell, Jeff Badger, Chris Ballowe, Douglas Balzer, Nochtal Balzer, Ben Bachman, Kelly Bancroft, Darren Barnes, Courtney Barrick, Doug Baumeister, Tyler Beck, Andrew Behrens, Jenny Bendel, Elias Benevedes, Leo Benevedes, Andrew Betts, Elaine Betts, Crystal Blevins, Stephen Blevins, Clint Blome, Levi Boaz, Shaki Bogmeif, Dann Bohn, Logan Bonner, Kara Bradley, Erik Bridge, JD Britton, Marilynn Britton, Mike Brock, Megan Brophy-McLean, Darran Caldemeyer, Steve Cameron, Jim Cavalcoli, Desmond Chavez, Alyssa Clingenpeel, Eric Clingenpeel, Lillian Cohen-Moore, Michael Costello, Ryan Costello, Kevin Craghead, Steven Craghead, Caeden Crotty, Rich Crotty, James Davidson, Decius, Richard deMorris, Levi Duncan, Greg Durant, Derek Ellingsworth, Kyle Elliot, Jason Erbe, Shawn Erbe, Jesse Faith, Tiffany Faith, Adam Fenerty, Alexander Fenton, Sean Fenton, Blake Ferchalk, Kerrie Ferchalk, Andrew Finazzo, Joel Flank, Richard Francis, Sean Francis, Crystal Frasier, Anne Freitas, Mike Fry, Kristen Gipson, Seth Gipson, Phillip Goettsch, Stephanie Goettsch, Bev Gordon, Jason Gowing, Michael Grater, Anna Margaret Greene, Emmanuel Greene, Damon Griffin, Peni Griffin, Robert Griffin, Corey Hadley, Aaron Hale, Jeremy Hallum, Heather Halpin, John Halpin, Wayne Halsey, Rob Hand, Greg Hanigan, Adam Harp, Carl Harris, Derrick Harris, Elijah Harrison, Eric Harshbarger, Dave Hehdquist, Ryan Heinemann, Robert Hetherington, Joe Hicks, Jason Hoff, Farrell Hopkins, Tim Horton, Dan Houser, Darren Hron, Melina Hubler, Taylor Hubler, Jeff Huston, Chad Hutchinson, Jennifer L. Ingle, Kevin Ingle, Josh Jacoby, Jed Jarvis, Scott Jenkins, Micheal Johnson, Ryan Kangas, Taylor Kessner, Benjamin Kies, Peter Kies, Dusty Kock, Randy Kopenhagen, Ben Krauskopf, Jamie Kuryla, Laura Lane, Eric Langenderfer, Steven Lau, David Levi, Zhi Liao, Andrew Lloyd, Kristen Loudon, Luis Loza, Amanda Lucas, Christopher Lucas, Sebastian Lucier, Dennis Lugo-Coll, Ron Lundeen, Stephanie Lundeen, Pat Luther, Patrice Lutz, Thomas Lutz, Jason Lyon, Ryan Macklin, Angus MacLennan, Darcy Mahaffey, Dylan Mahaffey, Julien Marchant, Marya Marshall, Robert Marshall, Sana Marshall, Sidra Marshall, Lizzie Matkowski, Matt Matkowski, Doug Maynard, Mike McCammon, Matt McDonald, Matt McLane, Brett McLean, Omar Medina, Jon Meerdink, Paul Melkild, Eric Meyer, Mary Ann Miller, Jake Minol, Joshua Minol, Liz Mohler, Neil Morrell, William Morsan, Eric Morton, Joseph Muennich, Liz Munro, Sean Munro, Zack Nagel, Elliot Newbold, Sean Nicol, Dain Nielsen, Corey O'Connor, Kyle Olson, Mark Partridge, Bruce Paulson, Clayton Pelon, James Perper Jr., James Perper Sr., Derek Poppink, Adam Prater, Jessica Price, Scott Provost, Stephanie Ptuetze, Aaron Rabold, Desirae Rabold, Chris Rathunde, Bridgette Redman, Richard Redman, Phillip Reed, Amy Reinsmith, Ron Rhinehart, Tami Riner, Tom Riner, Karl Rodriguez, Tim Rolston, Josh Rosen, Marc Ryser, Erich Salvesen, Keith J. Scherer, Krysti Schroeder, John Schubert, David Schwartz, Mike Seales, Mark Seifter, Chris Self, Lucas Servideo, Brandon Shiffler, Eric Snyder, Will Sobel, Jaye Sonia, Ashton Sperry, Matthew Starch, Chris Stephens, Lisa Stevens, Jen Sweet, Keith Sweeting, Ken Sweeting, Russ Taylor, Royce Thigpen, Nathan Tonella, Charles Townsend, Allison Tsatsa, Justin VanSlyke, Chad Wagner, Carolyn Wallace, Tim Wallace, A.J. Wallenvand, Mark Wallevand, Rose Walton, Rob Warehall, Pierce Watters, Tim Werner, Wil Wheaton, Miriah White, Ross Williams, Shane Wilson, Greg Wood, David Woodruff, Mike Wyman, Warren Wyman, Scott Yauger, Chris Yohe, Tracey Yohe e Frank Zado

Paizo, Paizo Publishing, LLC, o logo do golem da Paizo e Pathfinder são marcas registradas de Paizo Publishing, LLC. Pathfinder Adventure Card Game e Ascensão dos Mestres Rúnicos são marcas de Paizo Publishing, LLC. © 2014 Paizo Publishing, LLC. Primeira impressão. Impresso na Bélgica.



DEVIR Brasil

www.devir.com.br
Rua Teodoro Souto, 624
São Paulo - SP
CNPJ 57.883.647/0001-26
sac@devir.com.br
Brasil

DEVIR Portugal

www.devir.pt
Pólo Ind. Bregos de Carreiros
Esc. 2, Armaz. 4
2950-554 Quinta do Anjo, Palmela
Portugal



Paizo Publishing, LLC
7120 185th Ave NE, Ste 120
Redmond, WA 98052-0577

paizo.com

CRÉDITOS DA VERSÃO EM PORTUGUÊS Coordenação da linha:

Xavier Garriga

Direção:

Otávio A. Gonçalves

Revisão:

Rafael Barreiro Colmanetti

Tradução, Revisão e Diagramação:

Otávio A. Gonçalves

Logo Marcas:

Bascu e Erik Placido

Assistência Editorial • Logan Bonner, Christopher Carey, John Compton, Adam Daigle, Ryan Macklin, Rob McCreary, Mark Moreland, Stephen Radney-MacFarland, Patrick Renie, Sean K Reynolds e James L. Sutter

SAC • Erik Keith, Justin Riddler e Sara Marie Teter

Estoque • Will Chase, Heather Payne,

Jeff Strand e Kevin Underwood

Website • Ross Byers, Liz Courts,

Lissa Guillet e Chris Lambertz

Editor Chefe • Erik Mona

CEO da Paizo • Lisa Stevens

Chief Operations Officer • Jeffrey Alvarez

Diretor de Vendas • Pierce Watters

Assistente de Vendas • Cosmo Eisele

Diretor de Marketing • Jenny Bendel

Gerente Financeiro • Christopher Self

Contador • Kunji Sedo

Diretor Técnico • Vic Wertz

Programador Senior • Gary Teter

Coord. de Campanhas • Mike Brock

Gerente de Projetos • Jessica Price

Coord. de Licenciamento • Mike Kenway

FOLHA DE REFERÊNCIA

VISÃO GERAL DO TURNO

Avance o deck de bênçãos.

Dê uma carta a outro personagem no mesmo local (opcional).

Mova-se para outro local (opcional).

Explore a carta superior do deck de local (opcional).

Tente **fechar um local** se ele não tiver mais cartas (opcional).

Restaurar sua mão – aplique efeitos de fim do turno, depois descarte qualquer número de cartas; finalmente, descarte ou compre cartas até alcançar o seu tamanho de mão.

Finalize seu turno.

AO ENCONTRAR UMA CARTA

Evite a carta (opcional).

Aplique quaisquer efeitos que acontecem antes do encontro, se necessário.

Faça o teste.

Faça o próximo teste, se necessário.

Aplique quaisquer efeitos que acontecem depois do encontro, se necessário.

Finalize o encontro.

COMO REALIZAR UM TESTE

Determine qual dado vai usar.

Determine a dificuldade.

Coloque cartas em jogo e use poderes que afetam o teste (opcional).

Reúna os dados.

Faça a jogada.

Sofra dano se fracassar em um teste para derrotar um monstro.

COMO COLOCAR UMA CARTA EM JOGO

Revelar: Mostre a carta, então a coloque de volta em sua mão.

Mostrar: Coloque a carta aberta na sua frente.

Descartar: Coloque a carta na pilha de descartes.

Recarregar: Coloque a carta no fundo de seu deck.

Enterrar: Coloque a carta embaixo da sua carta de personagem.

Banir: Coloque a carta de volta na caixa e embaralhe-a junto às cartas do mesmo tipo.

Comprar: A não ser que a carta diga algo diferente, pegue uma carta no deck do seu personagem e coloque em sua mão.

ENFRENTANDO UM VILÃO

Tente **fechar temporariamente os locais abertos.**

Enfrente o vilão.

Se vencer o vilão, feche o local do vilão.

Verifique se o vilão conseguiu escapar.

ALGUMAS REGRAS FÁCEIS DE SE ESQUECER

- Ao enfrentar uma carta, cada jogador pode jogar no máximo 1 carta de cada tipo durante cada passo.
- Quando uma bênção adicionar dados a um teste, os dados são do mesmo tipo daqueles que já estão sendo usados para o teste.
- Se recarregar uma carta exige um teste e seu personagem não tem nenhuma das perícias listadas, o jogador não pode tentar recarregar essa carta.
- Para qualquer outro tipo de teste, mesmo que seu personagem não tenha nenhuma das perícias listadas, você pode fazer o teste usando um d4.
- No caso de uma ruína que exige testes em sequência, qualquer personagem no local pode tentar um ou mais dos testes, desde que o personagem que encontrou a ruína faça pelo menos um dos testes.

