

CONDENADO

LIVRO DE REGRAS

"As almas dos que adormeceram estão em repouso ou em tormento, conforme suas obras."

Sínodo de Jerusalém – 1672

BEM VINDO AO PURGATÓRIO

Se você chegou até aqui, caro mortal, sua coragem é tão grande quanto sua falta de juízo. Assim sendo, resta-me te dar boas vindas ao purgatório e, também, dizer-te o seguinte: Os bons habitantes do submundo são aqueles que aqui ficam para sempre. Condenados! Dito isto, leia com atenção os próximos tópicos deste livro maldito. Neles te explicarei as regras que regem esse jogo e as melhores formas de combater neste embate sangüinolento.



SUMÁRIO

1. PREPARAÇÃO	3
1.1 Personagens - Os espíritos malfeitores	4
1.2 Personagens do Mestre do Purgatório	6
1.3 O purgatório (o tabuleiro)	7
1.4 Cartas	9
2. QUE COMECE O EMBATE	10
2.1 Sequência da rodada	10
2.2 Ações	10
2.3 Tomo do destino	11
2.4 Monstros	12
2.5 Combate	13
2.6 Jogador estilhaçado	14
2.7 Jogador condenado	15
3. MISSÕES DO JOGO	16
Duelo (para 2 jogadores)	16
Escrito a sangue	16
Retorno as origens	16
Arena	16
4. EXPLICAÇÃO: CARTAS DE RITUAL	17
5. GLOSSÁRIO	18

OBJETIVO DO JOGO

Este é um jogo de combates, competitivo, cada um por si, sendo que só pode haver 1 vencedor, restará aos outros a condenação eterna. Todos os espíritos envolvidos nesse embate foram malfeitores em suas vidas terrenas. Eles sabem que seu destino no dia do julgamento final será a Condenação. Por isso resta-lhes buscar alguma forma de salvação. Sorte desses malévolos que o purgatório tem algumas saídas.

Cabe a você, mortal, escolher qual será a missão que irá enfrentar. Veja isso mais adiante na seção **3. MISSÕES DO JOGO**.

Independente da missão, se todos os JOGADORES – ESPÍRITOS MALFEITORES forem Condenados durante a partida, o jogador MESTRE DO PURGATÓRIO, será o vencedor.

NÚMERO DE JOGADORES

2 a 6 intrépidos podem se aventurar no purgatório. Sendo que 1 deles precisará fazer o papel de MESTRE DO PURGATÓRIO. Fique atento! Há algumas diferenças na regra para determinados números de jogadores. Você poderá ver isso na explicação do CONTADOR DE COMBATES (seção **1.3. O PURGATÓRIO**). Para o caso de 2 combatentes, leia na seção **3. MISSÕES DO JOGO**, a missão: DUELO.

CRÉDITOS

Condenados foi desenvolvido por Guto Kraft, com apoio de Daniel Kraft e ilustrações de Douglas Duarte. Agradecimentos especiais a Mateus Carnevalli, Raphael Gin e Aline Cipriani. Mais informações: gutokraft@gmail.com

COMPONENTES

Observe os componentes que representam as terríveis dependências, situações e criaturas do purgatório:

TABULEIRO (x1)

Representação do purgatório, suas principais áreas e contador de combates.



STANDS DE PERSONAGENS (x8)

Standards que serão usados sobre o tabuleiro para representar os espíritos no submundo.



FICHAS DE PERSONAGENS ESPÍRITOS MALFEITORES (x6)

Fichas que serão usadas pelos jogadores para marcar as restituições, pontos de consciência, arma equipada e condenação de cada espírito em jogo.



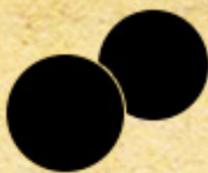
FICHAS DE PERSONAGENS DO MESTRE DO PURGATÓRIO (x2)

Ficha da Assassina e da Presença Maligna, que serão controlados pelo jogador MESTRE DO PURGATÓRIO.



MARCADORES DE RESTITUIÇÃO (x6)

Irão sobre as fichas dos personagens Espíritos Malfeitores, para marcar o número de restituições.



MARCADORES DE CONSCIÊNCIA (x6)

Irão sobre as fichas dos personagens Espíritos Malfeitores, para marcar os pontos de consciência.



MARCADORES DE MONSTROS (x8)

Representam os monstros que estarão sobre o tabuleiro, marcando a posição onde a criatura estará.



MARCADORES DE SOMBRAS (x2)

Representam as sombras que alguns jogadores Espíritos Malfeitores conseguem criar. São posicionadas sobre o tabuleiro.



MARCADORES DE CONTAGEM (x10)

Marcadores de uso geral, que podem ser usados sobre cartas, fichas e até mesmo tabuleiro. Geralmente marcam rodadas e contagens.



FICHA DE TOMO DO DESTINO (x1)

Ficha que representa o tomo. A princípio estará sobre o tabuleiro, na casa VULCÃO.



CARTAS DE REDENÇÃO (x18)

Cartas de missões de redenção. Cada jogador espírito terá 3, que devem iniciar o jogo com a face de MISSÃO voltada para cima.



DECK DE RITUAL (x33)

Cartas básicas (armas, efeitos e monstros) que serão compradas e usadas pelos jogadores.



DECK DE RITUAL SOMBRIO (x28)

Cartas mais fortes (armas, efeitos e monstros) que serão compradas e usadas pelos jogadores.



DECKS DE APRENDIZADO PÓS-VIDA

Cartas com habilidades especiais (decks de Assassinato [x8] e Manipulação [x8]) que serão compradas pelos jogadores Espíritos Malfeitores a cada estilhaçamento.



DECK DE CAOS TOTAL (x21)

Cartas que ditarão efeitos terríveis que ocorrerão no purgatório, durante a partida. Seus títulos homenageiam clássicos do trash metal, único estilo musical permitido no submundo :)



DADOS (x2)

Dados que serão usados no combate. Assim como na vida terrena, você precisará de uma dose de sorte para alcançar seus objetivos.



1. PREPARAÇÃO

O caos se aproxima, mortal. Agora que você já conhece os terríveis componentes, é hora de prepará-los para dar início ao embate. Siga essa ordem:



1. Posicione o tabuleiro e o marcador no contador de combates

O tabuleiro deve ser colocado no centro da mesa, de forma que os jogadores possam se posicionar ao seu redor. No tabuleiro existe um contador de combates. Coloque um marcador de contagem antes da posição '1', do contador de combates, referente ao número de jogadores na partida (mais informações no item CONTADOR DE COMBATES em **1.3 O PURGATÓRIO**) – *Veja na imagem A*

2. Defina quem será o jogador MESTRE DO PURGATÓRIO

Sugerimos que o mortal mais inescrupuloso e caótico faça esse papel. Como antagonista principal dos demais espíritos o MESTRE é responsável pelas seguintes tarefas:

- Mover o marcador sobre o contador de combates, no tabuleiro, toda vez que um combate aconteça
- Comprar e aplicar o efeito das cartas de Chaos Total
- Nos combates, jogar o dado de ataque dos monstros
- Posicionar e mover os marcadores de monstro no tabuleiro, quando necessário
- Controlar a Assassina e a Presença Maligna

O MESTRE controlará 2 personagens, a Assassina e a Presença Maligna. Assim como os demais jogadores, ele terá 1 turno para jogar. No turno do MESTRE ele deve primeiro executar as ações da Assassina e depois as ações da Presença Maligna. O MESTRE deve pegar as fichas e os stands da Assassina e da Presença Maligna (mais informações na seção **1.2 PERSONAGENS DO MESTRE**).

3. Os demais jogadores devem escolher seus personagens

Cada um dos jogadores restantes deve escolher 1 dos personagens Espíritos Malfeitores.

Cada jogador deve pegar a ficha e o stand do personagem que escolheu, bem como seus itens iniciais (mais informações na seção **1.1 PERSONAGENS – OS ESPÍRITOS MALFEITORES**).

4. Posicione as fichas dos jogadores na mesa

As fichas dos jogadores devem ficar em torno do tabuleiro, de forma que todos consigam ver o purgatório e planejar suas ações. Perto de cada ficha, devem ser colocadas as cartas de Missão de Redenção do personagem correspondente – *Veja na imagem B*

5. Posicione os stands dos jogadores no tabuleiro

Cada jogador deve escolher uma das casas iniciais do jogo (casas roxas), em seguida devem posicionar os stands dos seus personagens nas casas escolhidas. A mesma casa inicial não pode comportar 2 jogadores – *Veja na imagem C*

O MESTRE DO PURGATÓRIO, deverá posicionar os stands da Assassina e da Presença Maligna na casa VULCÃO – *Veja na imagem D*

6. Embaralhe os decks do jogo e os posicione

Cada deck do jogo deve ser embaralhado e posicionado ao redor do tabuleiro, como os jogadores preferirem (a **IMAGEM E** é uma sugestão).

7. Posicione o Tomo do Destino

Posicione a ficha do Tomo do Destino na sua casa inicial
VULCÃO

8. Escolha a missão que será realizada

Na seção 3. **MISSÕES DO JOGO**, escolha a mais terrível, e a descreva para os demais jogadores. Este será o objetivo maior a ser cumprido.

9. Defina qual jogador iniciará a partida

O jogador que está a mais tempo sem ir a igreja deverá ser o primeiro a jogar, huhuhu ou vocês podem definir nos dados.

10. Que comece o embate!

Se você esperava uma chance de desistir, ela passou sem ser notada. Tudo está pronto para o embate e as forças malévolas pairam sobre suas cabeças. A calada da noite horripilante chegou, nobre desafortunado e os espíritos irão sangrar... será bem terrível huhuhu

IMPORTANTE

O turno é quando cada jogador faz suas ações. A rodada será a soma do turno de todos os jogadores e sempre se inicia com o mesmo jogador; ou seja, cada jogador tem 1 turno por rodada. Por exemplo: em uma partida com Skadi, Hudson, Seiji e o Mestre do purgatório (controlando a Assassina e a Presença Maligna), Skadi é a jogadora que iniciou a rodada. ela jogará o seu turno, realizando as suas ações, e passará a vez para Hudson jogar o seu turno e assim consecutivamente até que o último jogador finalize seu turno, quando for o turno de Skadi, novamente, inicia-se uma nova rodada.

1.1 PERSONAGENS – OS ESPÍRITOS MALFEITORES

Estes espíritos levaram vidas desregradas e malévolas. Seus falecimentos foram brutais e traumáticos, tanto que carregam consigo as marcas da morte. Nenhuma salvação os espera no Julgamento Final. Assim sendo, a única saída é recorrer aos caminhos que bem conhecem: Trapaça, manipulação e violência. Os caóticos se divertem, huhuhu.



Hudson Gagnon 1851 – 1897 d.C.

Em uma tarde fria de 1897, o canadense Hudson encontrou o derradeiro momento de sua vida nas garras de um urso. Movido pelo ódio, como de costume, a maior preocupação do lenhador, no momento, foi garantir que o animal o acompanhasse para o reino dos mortos.

Habilidade passiva da classe Brutamontes

POTÊNCIA BESTIAL: Soma-se +1 a todo dado de dano lançado (por exemplo, se tirar 3 em um dado de combate, seu resultado de combate será 4).

Item inicial Carta de ritual “Porretão”

Pontos de consciência iniciais 10



Johnn Moore 1888 – 1924 d.C.

Inescrupuloso era elogio para o inglês Johnn. Falecido em 1924 após ser presenteado por seus desafetos com uma saraivada de balas. O ardiloso gangster, mesmo desencarnado, continua um mestre na arte da manipulação.

Habilidade passiva da classe Detetive

OBSERVAÇÃO SOTURNA: Pode ver toda carta comprada por qualquer jogador. Cabe a Johnn decidir se conta aos outros jogadores ou não o conteúdo da carta. Essa habilidade pode ser feita apenas durante a compra da carta, sendo que não é permitido ver novamente ou olhar a mão dos jogadores

Item inicial Cartas de ritual “Movimento” e “Troca de consciência”

Pontos de consciência iniciais 12



Nazira Raducanu 1821 - 1840 d.C.

Julgada e condenada pelo povo mexicano. A circense Nazira foi lançada aos coiotes em 1840. Muito se engana quem acha que esse evento sanguinolento diminuiu a perversidade da bela cigana.

Habilidade passiva da classe Dançarino das Sombras

PASSOS SINISTROS: Uma vez por rodada tem 1 ponto de ação de movimento extra. Este ponto não pode ser acumulado para turnos futuros.

Item inicial Carta de ritual "Facão"

Pontos de consciência iniciais 10



Pedrão da Silva 1984 - 2017 d.C.

Vítima de uma vida de vícios e desleixos. Pedrão é o clássico exemplo de alma desorientada. Vagando sem rumo em meio ao caos. Morto por hipotermia em 2016, em uma noite fria na região centro-oeste do Brasil, o mendigo leva desordem a todos os cantos do purgatório.

Habilidade passiva da classe Andarilho

DESORIENTAÇÃO BENDITA: É imune a perda de consciência por ambiente (casas do tabuleiro), mas ainda perde consciência pela proximidade da Presença Maligna e por efeitos de cartas.

Item inicial Carta de ritual "Faca"

Pontos de consciência iniciais 6



Seiji Ishikawa 1164 - 1192 d.C.

Um fim doloroso, nas mãos de seus piores inimigos, não foi suficiente para aquietar o espírito sanguinário de Seiji. Conhecido no Japão de 1192 por sua furtividade e destreza, o ninja está muito mais cruel no pós-vida.

Habilidade passiva da classe Dançarino das Sombras

PASSOS SINISTROS: Uma vez por rodada tem 1 ponto de ação de movimento extra. Este ponto não pode ser acumulado para turnos futuros.

Item inicial Carta de ritual "Facão"

Pontos de consciência iniciais 10



Skadi Heddle 860- 876 d.C.

A maior frustração da guerreira Skadi, não foi encontrar a morte nas lâminas de seus inimigos, durante uma guerra de tribos, mas sim dar adeus ao mundo mortal, em 876, e descobrir que a deusa Sif jamais existira.

Habilidade passiva da classe Brutamontes

POTÊNCIA BESTIAL: Soma-se +1 a todo dado de dano lançado (por exemplo, se tirar 3 em um dado de combate, seu resultado de combate será 4).

Item inicial Carta de ritual "Porretão"

Pontos de consciência iniciais 10

Uma vez escolhido seu espírito, posicione seu stand em uma casa inicial (conforme explicado em **1. PREPARAÇÃO**). Na ficha coloque um marcador na posição 1 dos pontos de Restituição. Coloque outro marcador na posição correspondente dos Pontos de Consciência do seu personagem. Além disso pegue os itens iniciais correspondentes ao seu espírito no deck de Ritual. Estas cartas iniciam o jogo na sua mão.

MISSÕES DE REDENÇÃO

Cada PERSONAGEM – ESPÍRITO MALFEITOR, possui 3 cartas de missão de redenção. Essas missões não são obrigatórias, contudo, concluí-las libera habilidades que podem ajudar durante o jogo. O funcionamento é muito simples, no começo do jogo deixe as cartas com a face “MISSÃO” voltada para cima. Caso a missão descrita na carta seja concluída, a carta é virada com a face “HABILIDADE” voltada para cima. Essa habilidade ficará ativa até o final do jogo.



1.2 PERSONAGENS DO MESTRE DO PURGATÓRIO

O purgatório é lar das mais vis criaturas. Algumas delas são vassalos permanentes que tem como objetivo estilhaçar e condenar para sempre os espíritos que ousarem se rebelar contra as leis do submundo. **A Assassina** e a **Presença Maligna** são algumas dessas criaturas. Controladas pelo MESTRE DO PURGATÓRIO, e irão fazer o possível para impedir qualquer um de alcançar a salvação.



A Assassina 1970 - ???? d.C.

Kalle Myrskynen - Nos anos 80, essa jovem finlandesa ficou conhecida no meio local por uma série de crimes atroz. Queimar igrejas foi apenas o começo do que seria uma das passagens mais sanguinárias de uma jovem alma pela terra. Atualmente, dezenas de homicídios envoltos em rituais pagãos são atribuídos a moça que desapareceu misteriosamente no final da década.

As ações da Assassina são exatamente iguais às de qualquer jogador (mais informações na seção **2.2 AÇÕES**), assim sendo ela enfrenta os monstros, compra cartas e conta como um jogador (sofrendo todos os efeitos que se referem a “jogador”). Contudo ela não possui pontos de consciência e não é afetada pela Presença Maligna.

Quando estilhaçada (por derrota em combate ou efeito de cartas) a Assassina retorna à sua casa inicial VULCÃO, INAPTA (mais informações em **2.5 COMBATE**).

A ficha da Assassina tem duas faces: MODO MORTAL e MODO IMORTAL. O modo que será usado em cada partida estará definido na seção **3. MISSÕES DO JOGO**.

Modo Mortal: Neste modo ela tem 4 restituições, sendo que se for estilhaçada 4 vezes, deixa o jogo.

Modo Imortal: Neste modo a Assassina consegue copiar habilidades. Quando ela estilhaça um jogador em combate, copiará a habilidade passiva da classe deste personagem. *Por exemplo: Caso a Assassina vença Skadi, em um combate, ela copiará a habilidade da classe brutamontes “Potência bestial”. Essa habilidade ficará ativa até que a Assassina vença outro personagem, sendo que é obrigatória a assimilação da habilidade do personagem derrotado. Além disso, no modo imortal, ela pode ser estilhaçada inúmeras vezes sem nunca deixar o jogo.*



Presença Maligna

É um fantasma sinistro. Ela pode dominar os jogadores roubando seus pontos de consciência, conforme sua proximidade dos mesmos, da seguinte forma:

- 2 casas de distância: tira 1 ponto de consciência
- 1 casa de distância: tira 2 pontos de consciência
- Na mesma casa: tira 4 pontos de consciência

Os pontos de consciência são subtraídos na fase RESOLVER PERDA DE CONSCIÊNCIA, SE EXISTIR (mais informações na seção 2.1 SEQUÊNCIA DA RODADA), caso ela participe da perda de consciência de um personagem e o mesmo perca todos seus pontos, ela o possuirá.

POSSESSÃO

Se a Presença Maligna drenou algum ponto de consciência de um personagem e naquele turno ele ficou sem pontos, então, ela o possuirá, da seguinte forma:

1. No turno que o personagem perdeu seus pontos de consciência, ele não joga e passa a vez, contudo ele continua na casa atual. Ele não realiza ações, mas pode lançar cartas normalmente.
 2. O stand da Presença Maligna é retirado do tabuleiro.
 3. No próximo turno da Presença Maligna o MESTRE DO PURGATÓRIO, irá controlar o personagem. Ele deve pegar as cartas da mão do mesmo e jogar, como se fosse o turno do personagem, com todas as suas ações.
 4. Depois que terminar o turno, as cartas são devolvidas para o jogador que controla o personagem, ele é estilhaçado e deve retornar à sua casa inicial.
 5. O stand da Presença Maligna volta ao tabuleiro, na sua casa inicial VULCÃO, contudo ela não joga nessa rodada.
- ! Caso o personagem seja estilhaçado por algum efeito, antes do MESTRE DO PURGATÓRIO, jogar com ele, o efeito de POSSESSÃO é cancelado.
- ! Caso um personagem controlado pela Presença Maligna vença outro jogador em combate, esse jogador é estilhaçado.

A única ação possível para a Presença Maligna é a de movimento. Ela pode se mover até duas casas por rodada no turno do MESTRE DO PURGATÓRIO (o movimento não é obrigatório, ou seja, o Mestre pode optar por deixar a Presença Maligna parada, no seu turno).

A Presença Maligna é um ser insólito, não participa de combates e é imune a maior parte dos efeitos e cartas. As que podem afetá-la tem essa informação em seu descritivo.

IMPORTANTE

Os personagens do Mestre e jogadores possuídos não ativam o efeito de caos total ao cair nas casas com o símbolo. No entanto a Assassina pode ser alvo dos efeitos de cartas de caos total, já a Presença Maligna não.

1.3 O PURGATÓRIO (TABULEIRO)

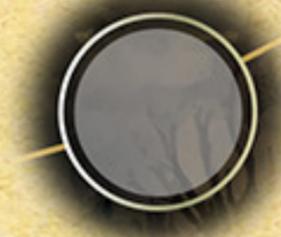
O tabuleiro de jogo representa uma área bastante ampla do purgatório, nele existem locais assombrosos, infestados de malevolência. Fique atento, mortal! O submundo é domínio dos perdidos e o clima não é nada agradável huhuhuh.

CASAS

Basicamente os jogadores podem se mover pelas casas que são interligadas, mas é preciso ficar atento a efeitos específicos que elas podem causar.

CÍRCULOS BRANCOS

Apenas nessas casas é possível realizar ações de ritual, ou seja, comprar cartas (mais informações sobre compra de cartas em 2.2 AÇÕES).



SÍMBOLO SOMBRIO

O jogador que permanecer em uma casa com esse símbolo, perde 2 pontos de consciência no início do seu turno (mais informações em 2.1 SEQUÊNCIA DA RODADA).



SÍMBOLO DE CAOS

Quando um jogador termina suas ações de movimento em uma casa com esse símbolo, caso o CAOS TOTAL esteja ativo, todas as demais ações devem ser interrompidas e o MESTRE DO PURGATÓRIO compra um carta do deck de Caos Total e resolve seu efeito.



CÍRCULOS ROXOS

Estas são as casas iniciais dos PERSONAGENS – ESPÍRITOS MALFEITORES. Cada um dos jogadores pode escolher a sua casa inicial.



VULCÃO

Casa inicial dos personagens do MESTRE DO PURGATÓRIO. Também é a casa inicial do Tomo do Destino.



CONTADOR DE COMBATES

Conforme os combates acontecem no purgatório, o caos se torna mais intenso e efeitos sobrenaturais começam a acontecer. O contador de combates tem duas trilhas, uma para partidas de 2 a 4 jogadores e outra para partidas de 5 a 6. Escolha a trilha condizente e coloque um marcador nela. Quando acontecer o primeiro combate, o marcador deve ser movido para o espaço 1 e assim por diante.



SÍMBOLO DE CAOS

Quando o marcador chegar ao espaço com esse símbolo, começa o Caos Total.



SÍMBOLO DE MONSTRO

A partir do espaço com esse símbolo, todos os monstros recebem +1 no resultado dos seus dados de combate.



SÍMBOLO DE +

Todos os jogadores recebem uma ação extra (passam a ter 5 pontos de ação).



SÍMBOLO DE OLHO

A Presença Maligna passa a se mover uma casa a mais por turno (passa a se mover 3 casas por turno).



IMPORTANTE

Uma vez que o marcador esteja em um espaço com símbolo, o efeito desse símbolo torna-se permanente, ou seja, é válido para o restante do jogo, por mais que o marcador avance para outro espaço.

CAOS TOTAL

O efeito de Caos Total inicia quando o marcador alcança o espaço com o símbolo de Caos Total no contador de combates. A partir de então, toda vez que um jogador finaliza suas ações de movimento ou é “empurrado” por outro jogador em uma casa com esse símbolo, todas as ações devem ser interrompidas e o MESTRE DO PURGATÓRIO deve comprar uma carta do deck de Caos Total e resolver seu efeito.

A Assassina, a Presença Maligna, jogadores INAPTOS e monstros não acionam efeitos de Caos Total.

O efeito de Caos Total só é realizado no momento em que o jogador termina seu movimento em uma casa com o símbolo. Caso o jogador inicie seu turno em uma casa com símbolo ou faça uma ação de levantar, o efeito de Caos não acontece.



1.4 CARTAS

Existem 6 decks de cartas no jogo, portanto fique atento mortal, pois cada deck será usado de maneira diferente:

APRENDIZADO PÓS-VIDA (ASSASSINATO E MANIPULAÇÃO)

Quando um PERSONAGEM – ESPÍRITO MALFEITOR é estilhaçado, ele escolhe um dos decks e compra uma carta. Essa carta é revelada a todos os jogadores e colocada ao lado da ficha do personagem, com sua face descritiva voltada para cima.



REDEÇÃO

São missões que cada personagem pode realizar para liberar habilidades, durante o jogo (mais informações em 1.1 OS PERSONAGENS).



CAOS TOTAL

São cartas com efeitos terríveis, que devem ser compradas pelo MESTRE DO PURGATÓRIO e resolvidas imediatamente quando ocorre um efeito de Caos Total (mais informações em 1.3 O PURGATÓRIO).



RITUAL

São cartas compradas pelos jogadores, durante a partida. Neste deck também estão os equipamentos iniciais dos jogadores.



RITUAL SOMBRIO

Assim como as cartas de Ritual, são compradas pelos jogadores durante o jogo, porém são serem mais fortes.



CARTAS DE RITUAL E RITUAL SOMBRIO

Existem 3 tipos de cartas de Ritual e Ritual Sombrio:



EFEITOS - São cartas que podem ser usadas no personagem do próprio jogador que a lançar, no personagem de outros jogadores, na Assassina ou em monstros. Pode ser usadas a qualquer momento da rodada, ou seja, um jogador pode lançar uma carta de efeito no turno de qualquer jogador, a qualquer momento. Uma vez lançada a carta é descartada.



ARMAS - As cartas de arma podem ser equipadas como uma ação (mais informações na seção 2.2 AÇÕES) ou podem ser usada como um efeito. Neste caso ela obedece as regras de cartas de efeito e precisa ser descartada após lançada (veja um exemplo do uso de cartas de armas equipadas e como efeito em 2.5 COMBATE)



MONSTROS - São os moradores do purgatório. Quando um jogador comprar uma carta de monstro ele precisa revelá-lo e enfrentá-lo imediatamente. As cartas de monstro tem duas informações principais: Modificador que é o bônus de ataque do monstro e deve ser somado ao resultado do dado de combate e Efeito que é o que acontece com o jogador, caso perca o combate para o monstro.

USO DAS CARTAS

Os efeitos das cartas devem ser resolvidos no momento em que forem usadas, a menos que outra carta modifique esse efeito, por exemplo: *Pedrão lançou uma carta de "Perda de Consciência" no jogador Hudson, para fazê-lo perder 5 pontos de consciência. No entanto, Hudson lança uma carta de "Escudo Reflexivo" que faz com que o efeito de perda de consciência seja direcionado para outro jogador.*

MÃO DO JOGADOR

Os jogadores só podem ter em sua mão cartas de Ritual ou Ritual Sombrio, cada jogador pode carregar no máximo 6 cartas (contando com a arma equipada), que não precisam ser reveladas aos outros. É possível equipar cartas de arma gastando pontos de ação durante o turno do jogador (mais informações na seção 2.2 AÇÕES). *Cartas de efeitos ou armas usadas como efeitos, não custam pontos de ação e podem ser jogadas a qualquer momento da partida, independente se está ou não no turno do jogador que as lançar.*

IMPORTANTE

Conforme as cartas forem usadas, serão feitas pilhas de descarte. Quando um deck chegar ao fim, durante o jogo, a respectiva pilha de descarte deve ser embaralhada para formar um novo deck.

COMPRA DE CARTAS

Os jogadores podem comprar as cartas de ritual e ritual sombrio durante o seu turno, como ações (mais informações em RITUAL na seção 2.2 AÇÕES).

2. QUE COMEÇA O EMBATE

Agora que você conhece as leis que regem o submundo e os terríveis personagens desse universo sombrio, está na hora de começar o embate, caro mortal. Prepare-se para o banho de sangue huhuhu... e antes que você se perca em devaneios, te respondo: Os espíritos no purgatório sangram sim e sentem muita dor.

2.1 SEQUÊNCIA DA RODADA

1. Resolver perda de consciência

A primeira ação do turno do jogador é perder seus pontos de consciência. Basicamente isso pode acontecer de duas formas: Por estar em uma casa com um símbolo sombrio (seção 1.3 O PURGATÓRIO) ou por proximidade da Presença Maligna (seção 1.2 PERSONAGENS DO MESTRE). Os jogadores só perdem consciência no início do seu turno, a menos que sejam alvo de cartas. Os primeiros pontos a serem subtraídos são os da Presença Maligna, depois os da casa onde o jogador está (se esta tirar consciência).

2. Resolver combate

Caso exista uma situação de combate que ainda não foi realizado, ela precisa ser resolvida, por exemplo: *Johnn estava na mesma casa que um monstro, no entanto, Johnn estava INAPTO por ter sido derrotado por Hudson no turno anterior. Assim que Johnn usar a restituição, ele precisará resolver o combate com o monstro* (mais informações em 2.5 COMBATE).

3. Usar pontos de ação (realizar ações)

Após resolver as situações de perda de consciência e combate, caso existam, o jogador poderá usar seus pontos de ação da maneira que preferir (mais informações em 2.2 AÇÕES). Pontos de ação não podem ser acumulados para turnos futuros. *Caso um jogador seja estilhaçado durante seu turno, ele perde os pontos de ação não gastos.*

4. Descarte do excesso de cartas

Cada jogador pode carregar no máximo 6 cartas de ritual ou ritual sombrio (contando com a carta de arma equipada). As cartas de Manipulação ou Assassinato e as cartas de Missão de Redenção não contam. Antes de passar seu turno o jogador precisa descartar ou usar as cartas excedentes.

IMPORTANTE

Caso uma nova situação de combate ocorra durante o turno do jogador, ela precisa ser resolvida imediatamente.

2.2 AÇÕES

Cada jogador possui 4 pontos de ação, que são utilizados durante o seu turno, da maneira e na ordem em que preferir. Fique atento ao custo de pontos para realização das ações e as formas como elas são realizadas

EQUIPAR ARMA

Custo - 1 ponto de ação

Se você tiver uma carta de arma em sua mão, você pode equipá-la usando 1 ponto de ação. Se fizer isso deixe a carta da arma ao lado da ficha do seu personagem, com a face do texto descritivo voltada para cima. Caso você já possua uma arma equipada, é possível trocá-la por uma arma da sua mão, se fizer isso, a arma que já estava equipada é descartada. Você só pode equipar armas no seu personagem. Vale lembrar que as cartas de arma podem ser lançadas como efeito, a qualquer momento e sem custo (veja um exemplo do uso de cartas de armas equipadas ou como efeito na seção 2.5 COMBATE).

MOVIMENTO

Custo - 1 ponto de ação por casa

O movimento é feito casa a casa, ou seja, cada ponto gasto em ação de movimento permite ao jogador se mover uma casa no tabuleiro.

O movimento pode ser feito em qualquer direção no tabuleiro. Desde que seja feito entre casas interligadas.

Os pontos de movimento podem ser somados antes do uso, ou seja, o jogador pode usar 2 pontos de ação para se movimentar duas casas de uma só vez. Dessa forma ele não precisa parar em casas específicas a cada movimentação, por exemplo:

Skadi pretende se mover duas casas para a direita, na casa ao lado da sua existe um símbolo de Caos Total, ela então usa dois pontos de movimento para andar duas casas, passando pela casa de Caos Total sem acionar esse efeito.



RITUAL (COMPRA DE CARTAS)

Custo para compra de carta de Ritual - 1 ponto de ação

Custo para compra de carta de Ritual Sombrio - 2 pontos de ação

As ações de ritual são ações de compras de cartas dos decks de Ritual ou Ritual Sombrio. Essa ação só pode ser realizada em casas com círculos brancos (mais informações em **1.3 O PURGATÓRIO**).

INVOCAR MONSTROS

Custo - 3 pontos de ação

Um jogador pode invocar um monstro, em qualquer casa, usando 3 pontos de ação. Se fizer isso ele coloca uma ficha de monstro na casa onde está. Na rodada em que foi invocado o monstro não enfrenta o jogador que o invocou, no entanto, na próxima rodada ele o enfrenta, caso estejam na mesma casa ou voltem a se encontrar. O monstro invocado sempre será um MONSTRÃO (mais informações na seção **2.4 MONSTROS**).

LEVANTAR (AO SER DERROTADO POR OUTRO ESPÍRITO)

Custo - 2 pontos de ação

Quando um jogador é derrotado por outro jogador (com exceção da Assassina ou de jogadores possuídos) ele fica INAPTO (mais informações em **2.5 COMBATE**). Se Isso acontecer, ele precisará utilizar 2 pontos de ação para colocar seu stand em pé e voltar a jogar normalmente.

LER O TOMO DO DESTINO

Custo - 2 pontos de ação

Algumas missões necessitam que o jogador leia o Tomo do Destino (informações sobre as missões na seção **3**.

MISSÕES DO JOGO). Para tanto o jogador precisa utilizar 3 pontos de ação.

IMPORTANTE

O jogador não é obrigado a usar todos os seus pontos de ação no seu turno, podendo passar a vez sem fazê-lo. No entanto os pontos não são cumulativos e nesse caso serão perdidos.

2.3 TOMO DO DESTINO

O Tomo do Destino é um artefato do submundo. O seu portador, após cumprir a tarefa necessária, pode usá-lo para reescrever sua própria história e alcançar a salvação. No tabuleiro, o ponto de origem de Tomo, sempre é a casa VULCÃO.

Caso o jogador que estiver carregando o Tomo seja estilhaçado, o Tomo fica caído na casa onde o jogador estava (nesse caso sugerimos que a casa fique marcada com um marcador de contagem).

COMO PEGAR O TOMO

Pegar o Tomo é bastante simples, basta chegar à casa onde ele está e declarar para os outros jogadores que o está pegando. Não é preciso usar pontos de ação.

ROUBANDO O TOMO DE OUTRO JOGADOR

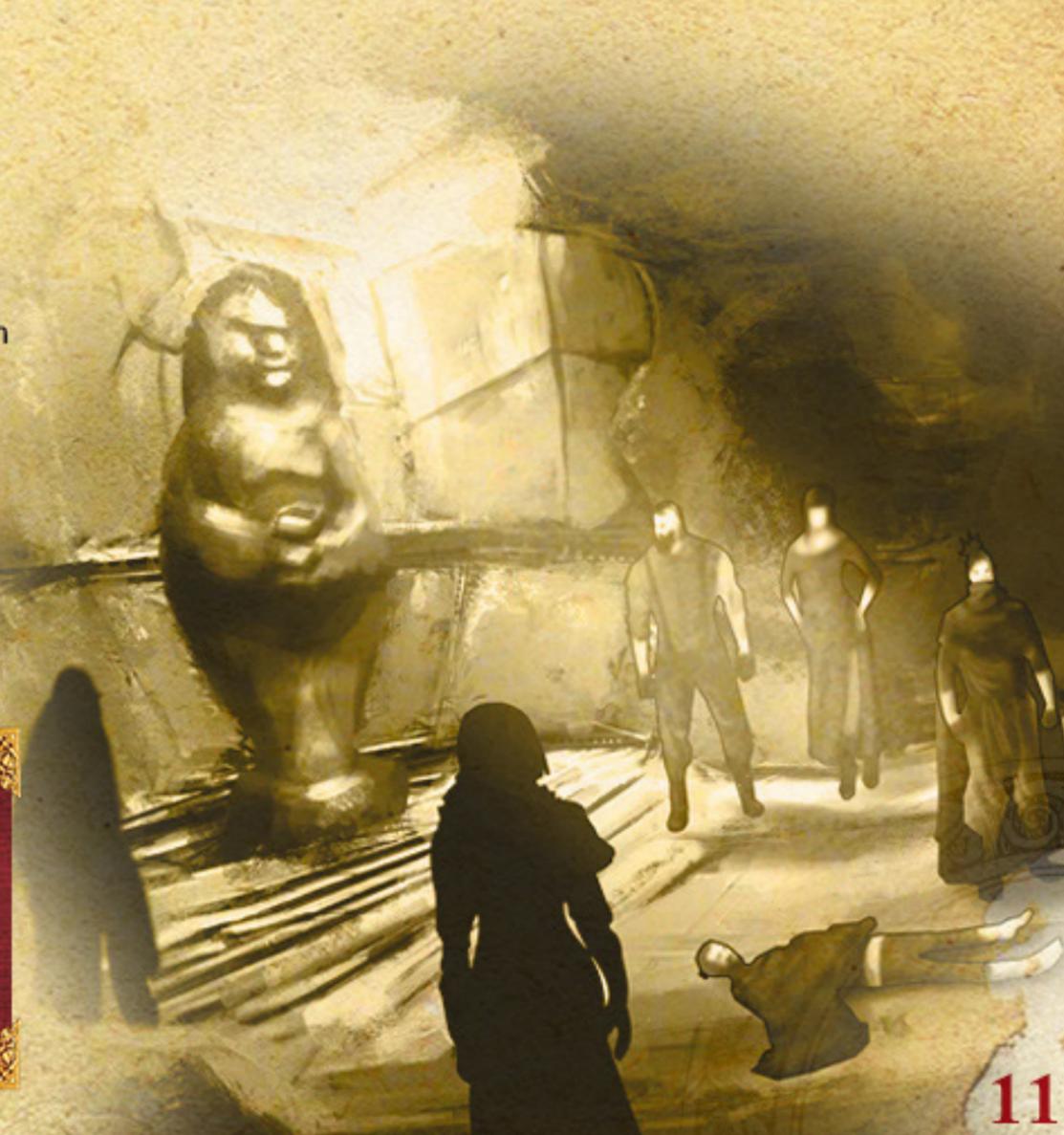
Se você vencer o jogador que está carregando o Tomo, em um combate, o Tomo passa a ser seu.

EFEITO DE CARREGAR O TOMO DO DESTINO

O jogador que estiver carregando o Tomo fica imune a perda de consciência por ambiente (casas do tabuleiro), mas ainda perde consciência pela proximidade da Presença Maligna e por efeitos de cartas.

IMPORTANTE

Apenas os JOGADORES - ESPÍRITOS MALFEITORES, podem carregar o Tomo do Destino, ou seja, a Assassina, a Presença Maligna e monstros não podem fazê-lo.



2.4 MONSTROS

Os monstros são moradores do purgatório. Sua essência é maligna e as batalhas e movimentações no submundo os tornam mais ameaçadores.

CAPETINHA

É a criatura mais numerosa e fraca do purgatório, no entanto, é mortal.

LADRÃO SOTURNO

Espíritos oportunistas cujo único interesse é furtar.

FANTASMA INSANO

Almas perdidas e enlouquecidas que atormentam as demais criaturas do submundo.

OGRO INFERNAL

São criaturas, residentes do inferno, que vez ou outra perambulam pelo purgatório, com o único interesse de fazer vítimas.

MONSTRÃO

São os monstros mais poderosos do submundo, sempre que o caos começa a se instaurar no submundo, eles surgem com sede de sangue.

FORMAS DE UM MONSTRO ENTRAR EM JOGO

COMPRA DE CARTAS

Se um jogador comprar uma carta de monstro, ele precisa revelá-la e enfrentar o monstro. Perdendo ou vencendo o combate, a carta é descartada e o monstro não entra no tabuleiro. No caso de algum efeito de carta fazer com que o combate não ocorra, o monstro é abandonado e uma ficha deve ser colocada na casa onde a carta de monstro foi comprada (leia a seguir em MONSTROS ABANDONADOS).

EFEITOS DE CARTAS

Algumas cartas fazem com que fichas de monstros entrem em jogo, no tabuleiro. Um monstro colocado dessa forma no tabuleiro sempre será um MONSTRÃO.

INVOCAÇÃO

Usando ações, os jogadores podem invocar monstros (veja mais na seção 2.2 AÇÕES).

MONSTROS ABANDONADOS

Qualquer monstro abandonado no tabuleiro se torna um MONSTRÃO. Por exemplo: *Seiji comprou uma carta de Ladrão Soturno, mas para não enfrentá-lo, usou uma carta de MOVIMENTO e moveu-se uma casa. A carta de Ladrão Soturno é então descartada e na casa onde Seiji comprou a carta, o MESTRE DO PURGATÓRIO põe uma ficha de MONSTRÃO.*

As formas de abandonar (fugir do combate) o monstro são: Usando cartas de ritual como: "Troca de posição", "Movimento" e "Arremessa monstro" ou usando habilidades ativadas por cartas de MISSÃO DE REDENÇÃO ou APRENDIZADOS PÓS-MORTE.

IMPORTANTE

Os monstros não bloqueiam a passagem do jogador, ou seja, um jogador que estiver realizando ações de movimento pode passar livremente pela casa onde um monstro esteja.

Caso as fichas de monstro cheguem ao fim e algum efeito peça a colocação de uma ficha, ao invés disso, o MESTRE DO PURGATÓRIO pode mover um monstro, a sua escolha, até 3 casas.



2.5 COMBATE

Abençoados aqueles que podem combater, principalmente no pós-vida, onde os confrontos superam as barreiras da física mortal. Divirta-se com a sanguinolência, nobre mortal.

REGRAS BÁSICAS DO COMBATE

Cada jogador rola um dado. O valor desse dado será seu dano no combate. Ao valor do dado soma-se:

- Valor das cartas de armas equipadas
- Bônus de classes (por exemplo a classe Brutamontes, que possui +1)
- Valor de cartas usadas como efeitos (sejam armas, cartas de Assassinato, Manipulação, etc.), caso usadas
- Efeitos de cartas de Caos Total, caso estejam ativos

O jogador com maior valor de combate será o vencedor.

Em caso de empate de valores totais de combate (valores dos dados somados a cartas e modificadores), os efeitos lançados naquele combate devem ser descartados e rola-se os dados novamente (como se fosse um novo combate).

Para que um combate seja travado, os jogadores precisam compartilhar a mesma casa no tabuleiro. Fique atento! Observe que existem diferenças de regras para cada tipo de jogador:

ENFRENTANDO OUTRO ESPÍRITO

Se dois JOGADORES – ESPÍRITOS MALFEITORES estiverem na mesma casa eles podem escolher entre combater ou não. Se 1 deles quiser combater, a luta ocorrerá.

O jogador derrotado fica INAPTO (leia mais a seguir em **INAPTO**), mas não é estilhaçado. Ao jogador vencedor nada acontece.

ENFRENTANDO A ASSASSINA

Caso a Assassina e outro jogador dividam a mesma casa, eles podem escolher entre combater ou não. Se 1 deles quiser combater, a luta ocorrerá. O derrotado será estilhaçado.

O jogador que vencer a Assassina ganha 1 ponto de ação que deve ser usado imediatamente, da maneira que o jogador preferir.

ENFRENTANDO UM ESPÍRITO POSSUÍDO PELA PRESENÇA MALIGNA

Caso um jogador possuído pela Presença Maligna e outro jogador dividam a mesma casa, é obrigatório que eles combatam. Se o jogador for derrotado pelo possuído, ele é estilhaçado imediatamente. Caso o possuído seja derrotado, ele fica INAPTO.

ORDEM DO COMBATE

O combate sempre é travado primeiramente entre jogadores e depois com monstros, por exemplo: **A Assassina chegou a uma casa onde estava Johnn inapto e um monstro. Quando Johnn se levantar e estiver apto a combater ele deve primeiro enfrentar a Assassina, por mais que o monstro estivesse antes dela na casa.** No caso de haver outro jogador na casa, o jogador que chegar antes a casa deve ser o enfrentado.

ENFRENTANDO UM MONSTRO

As regras de combate contra um monstro tem pequenas diferenças dependendo da origem do monstro:

Monstro comprado em um deck de ritual – Caso o jogador vença o monstro da carta ele compra uma nova carta no deck de ritual correspondente (ritual ou ritual sombrio, dependendo de onde o monstro foi comprado). Caso o jogador seja derrotado ele deve executar o efeito descrito na carta do monstro. Em ambos os casos a carta do monstro é descartada e ele não entra no tabuleiro como uma ficha.

Monstro que está no tabuleiro (como ficha) – Caso o jogador vença, a ficha do monstro é descartada do tabuleiro e o jogador compra uma carta de ritual sombrio. Caso o jogador perca ele é estilhaçado e a ficha do monstro continua no tabuleiro.

ASSASSINA VS MONSTRO

A Assassina enfrenta monstros, como qualquer outro jogador. Caso ela seja derrotada por um monstro, o efeito de derrota descrito na carta do monstro deve ser ignorado e o resultado sempre é estilhaçamento. Caso ela vença, ela compra uma carta de ritual ou ritual sombrio, conforme a origem do monstro.



INAPTO

Quando um jogador é derrotado por outro (exceto a Assassina e jogadores possuídos, conforme descrito acima), ele fica INAPTO. Neste caso seu stand de personagem deve ficar caído (deitado) e ele é movido até 3 casas na direção que o jogador vencedor escolher. Para voltar a realizar ações, o jogador inapto precisa realizar uma ação de LEVANTAR (mais informações na seção **2.2 AÇÕES**).

O jogador inapto não realiza ações e nem pode usar habilidades até se LEVANTAR, não aciona Caos Total e não pode combater, por mais que existam situações de combate. Contudo ele pode lançar cartas.

EXEMPLO DE COMBATE

Neste exemplo Johnn enfrentará Skadi. Johnn está equipado com um Revolver (arma que dá +3 de bônus e +1 de bônus extra para a classe dele "detetive", ou seja, +4), já Skadi está equipada com um Facão (arma que dá +2 de bônus). Johnn lança um dado e tem o resultado 3, Skadi lança um dado e tem resultado 5. Ao resultado de Johnn soma-se +4 de sua arma, totalizando 7, já Skadi soma +2 de sua arma e +1 da habilidade da sua classe Brutamontes, totalizando 8. Contudo, outro jogador, Seiji, decide ajudar Johnn e lança mais uma carta de arma (como efeito), essa carta é um Machadão que tem o bônus +4, com isso seu dano total é de 11 superando o 8 de Skadi. Como ela não faz mais nada, acaba sendo derrotada e se torna INAPTA.

2.6 JOGADOR ESTILHAÇADO

O estilhaçamento é um momento agonizante e terrível para os espíritos, tanto que esses infortunados não conseguem resistir por mais de 3 vezes a essa experiência, sem perder totalmente sua essência vital humana e se tornarem criaturas condenadas ao submundo. Um jogador estilhaçado 3 vezes é CONDENADO (leia em **2.7 JOGADOR CONDENADO**).

Formas pelas quais um jogador pode ser estilhaçado:

- Ser derrotado por monstros cujo efeito de derrota é "estilhaçado".
- Ser derrotado pela Assassina
- Ser derrotado por um jogador possuído pela Presença Maligna
- Perder todos seus pontos de consciência
- Ser vítima de efeitos de cartas que causam o estilhaçamento

Em qualquer um desses casos, o jogador estilhaçado deve voltar a sua casa inicial no tabuleiro, comprar uma carta de aprendizado pós-vida e voltar seus pontos de consciência a numeração original. Se o jogador for estilhaçado durante seu turno, ele perde os pontos de ação não gastos e passa a vez.

A ASSASSINA - Quando estilhaçada a Assassina deve retornar a sua casa inicial (VULCÃO) e ficar INAPTA.

MONSTROS - Monstros estilhaçados são removidos do jogo.

PRESENÇA MALIGNA - A Presença Maligna não pode ser estilhaçada.

IMPORTANTE

Jogadores – Espíritos Malfeitos, a Assassina e monstros não bloqueiam a passagem do jogador; ou seja, um jogador que estiver realizando ações de movimento pode PASSAR livremente pela casa onde outro jogador esteja sem ter que enfrentá-lo.



IMPORTANTE

Um jogador estilhaçado ou condenado não perde suas cartas, nem armas equipadas e nem suas habilidades (sejam missões de redenção ou aprendizados pós-vida).

2.7 JOGADOR CONDENADO

Quando um jogador perde suas 3 restituições, ele é Condenado! Então ele deve retirar o stand do seu personagem do tabuleiro, descartar seus marcadores de consciência e de restituição e virar a ficha do seu personagem. A partir daí, no seu turno, sua única ação é lançar um dado: **Se ele tirar de 1 a 4 ele compra uma carta de Ritual, se ele tirar de 5 ou 6 ele compra uma carta de Ritual Sombrio.**

Mesmo Condenado o jogador pode continuar intervindo no jogo, lançando suas cartas de Ritual ou Ritual sombrio no momento em que preferir.

- *O Condenado não precisa descartar nenhuma das suas cartas (arma, ritual, ritual sombrio, aprendizado pós-vida ou missões de redenção), no entanto ele só pode continuar usando as cartas de ritual ou ritual sombrio*
- *Ao perder sua última restituição (ser estilhaçado pela terceira vez), o jogador não compra uma carta de Assassinato ou Manipulação.*
- *O Condenado não pode usar as habilidades de cartas de Assassinato, Manipulação ou das cartas de Missão de Redenção, enquanto estiver fora de jogo. Contudo, caso uma situação que libere uma habilidade de suas cartas de Missão de Redenção ocorra, ele libera a habilidade dessa carta normalmente.*
- *Algumas cartas de Assassinato ou Manipulação requerem o uso de pontos de consciência. Jogadores Condenados não tem mais pontos de consciência. Nesses casos os Condenados podem fazer uso dessas cartas uma vez por rodada, ignorando a perda de consciência.*

RETORNANDO AO JOGO

Caso o Condenado compre uma carta de monstro, ele deve descartá-la, imediatamente, e retornar ao jogo por 3 rodadas. Ele retorna ao seu portal de origem e pode usar todas as suas cartas, habilidades e ações, podendo inclusive, vencer o jogo.

IMPORTANTE

Caso todos os Jogadores - Espíritos Malfeitores estejam Condenados (mesmo se estiverem com seus stands em jogo, no tabuleiro), o Mestre do Purgatório vence o jogo.



3. MISSÕES DO JOGO

Chegou a hora de definir qual será a terrível missão que os espíritos deverão cumprir em busca da salvação. Tenha coragem mortal!

DUELO (PARA 2 JOGADORES)

É preciso muita coragem para desafiar as regras do submundo sozinho. Contudo essa investida irresponsável pode lhe trazer alguma vantagem, caro mortal, uma vez que as forças do purgatório jamais esperaram tal audácia. Use o ataque surpresa como vantagem e destrua as forças malignas.

Número de jogadores 2.

Preparação Retire do deck de Ritual todas as cartas de “Troca de Consciência” e “Perda de Consciência”. Retire do deck de Assassinato a carta de “Impiedoso” e do deck de Manipulação a carta de “Manipulação dos Fracos”.

Regra especial Quando o jogador carregar o Tomo do Destino ele fica imune a perda de consciência por proximidade da Presença Maligna.

Assassina Modo Mortal.

Objetivo O JOGADOR - ESPÍRITO MALFEITOR deve pegar o Tomo do Destino e lê-lo na casa “Cidade das Mentiras”.

ESCRITO A SANGUE

O Tomo do Destino é um artefato funesto, criado por criaturas loucas com pele de anjos caídos. A única forma de escrever em suas páginas é com sangue fresco, ainda quente. Mais do que roubar você precisará causar dor e agonia a um semelhante para alcançar a salvação.

Número de jogadores 3 a 6.

Assassina Modo Imortal.

Objetivo O JOGADOR - ESPÍRITO MALFEITOR deve carregar o Tomo do Destino e vencer outro jogador em um combate.

RETORNO ÀS ORIGENS

Depois de tanto tempo vagando pelo submundo, suas memórias se confundem, o pouco que resta da sua humanidade só pode ser alcançado no local de origem, neste submundo cruel. Apenas no seu portal você consegue vislumbrar suas memórias a ponto de escrever nas páginas do livro maldito e alcançar a salvação.

Número de jogadores 3 a 6.

Assassina Os jogadores podem definir qual será o modo de jogo da Assassina.

Objetivo O JOGADOR - ESPÍRITO MALFEITOR deve carregar o Tomo do Destino à sua casa inicial no jogo e lê-lo.

ARENA

Nada mais resta de humanidade e bondade em seu coração, a única forma de alcançar paz é destruindo todos aqueles que cruzarem seu caminho. Sobreviver, mesmo que em tal ambiente terrível, tornou-se seu único objetivo.

Número de jogadores 4 a 6.

Preparação No contador de combates, coloque o marcador no símbolo de Caos Total (ou seja, o caos estará ativo desde o início da partida).

Regra especial Jogadores condenados não podem retornar ao jogo, caso eles comprem uma carta de monstro, essa carta deve ser descartada e outra comprada em seu lugar.

Assassina Modo Mortal.

Objetivo O último jogador a ser condenado será o vencedor (caso todos os JOGADORES - ESPÍRITOS MALFEITORES sejam condenados e a Assassina estiver em jogo, o Mestre do Purgatório vencerá).

4. EXPLICAÇÃO: CARTAS DE RITUAL

As cartas são auto explicativas, no entanto, todas as possibilidades de uso podem não ser tão claras para aqueles que se aventuram pelas primeiras vezes no purgatório, por isso, fizemos esse guia de ajuda, para as cartas de ritual, que são as mais utilizadas.

FACA

É uma arma com bônus +1. Ela dá um bônus extra de + 1 para as classes “Dançarino das Sombras”, “Andarilho” e para a Assassina.

FACÃO

É uma arma com bônus +2. Ela dá um bônus extra de + 2 para a classe “Dançarino das Sombras” e para a Assassina.

CAPETINHA

É um monstro com modificador de ataque -1, mas caso você seja derrotado por ele, o efeito é estilhaçamento.

ESQUIVA

Quando usada anula, naquele combate, o efeito de uma carta de arma que esteja equipada em um jogador ou que seja lançada como efeito.

FANTASMA INSANO

É um monstro com modificador de ataque +3. No caso de derrota, o efeito é perder 5 pontos de consciência.

LADRÃO SONTURNO

É um monstro com modificador de ataque +2. No caso de derrota, o efeito é ter que descartar, imediatamente, duas cartas da mão (caso não haja cartas em sua mão, não é preciso descartar), esse efeito não afeta a arma equipada.

MOVIMENTO

Permite ao jogador mover-se ou mover um alvo (outro jogador, Assassina ou monstro) uma casa no tabuleiro. É bastante útil para fugir de combates (caso você compre uma carta de monstro, por exemplo) ou para empurrar outro jogador (para uma casa de Caos Total ou uma casa onde haja um monstro, por exemplo).

PERDA DE CONSCIÊNCIA

Faz com que o jogador alvo perca 5 pontos de consciência, se bem usada pode quebrar a estratégia de jogadores mais descuidados.

PORRETÃO

É uma arma com bônus +2. Ela dá um bônus extra de + 1 para a classe “Brutamontes”

REVOLVER

É uma arma com bônus +3. Ela dá um bônus extra de + 1 para a classe “Detetive”.

TROCA DE CONSCIÊNCIA

Como efeito, troca o número de pontos de consciência entre dois jogadores alvo, imediatamente.



IMPORTANTE

Em todos os casos de uso de cartas o JOGADOR ALVO, pode ser o próprio jogador que lançou (ou ativou o efeito) da carta ou qualquer outro jogador a sua escolha. Vale lembrar que a Assassina conta como um jogador, mas a Presença Maligna e monstros não.

5. GLOSSÁRIO

APRENDIZADO PÓS-VIDA

São aprendizados que cada espírito aprende depois de um estilhaçamento. Na prática o espírito estilhaçado compra uma carta de Assassinato ou Manipulação, cartas essas que irão ajudar durante o restante da partida.

CAOS TOTAL

Conforme combates e efeitos ocorrem no submundo, as energias profanas do purgatório começam a responder, causando efeitos caóticos e terríveis. Quando o caos total começa a missão dos espíritos se torna ainda mais difícil.

CONDENADO

Quando um espírito perde suas 3 restituições ele está condenado a ser uma criatura insana do purgatório.

ESPÍRITOS

São os personagens que os jogadores irão controlar. Os chamados ESPÍRITOS MALFEITORES, são os corajosos que tentarão a todo custo alcançar a salvação: Johnn, Nazira, Pedrão, Skadi, Seiji e Hudson.

ESTILHAÇADO

É quando um espírito ou a Assassina perde uma restituição (uma forma mais simples de interpretar, é como se ele estivesse perdendo uma "vida", no caso os jogadores tem "3 vidas"). Após ser estilhaçado 3 vezes o espírito é condenado. No caso da Assassina o número de estilhaçamentos vai depender da missão escolhida.

INAPTO

É quando um jogador perde o combate para outro jogador (que não o estilhaça) e tem o seu stand "deitado".

JOGADOR ALVO

É o personagem, controlado por um jogador que é alvo do efeito de uma carta ou ação. O "jogador alvo" pode ser um dos personagens espíritos malfeitores (Johnn, Nazira, etc.) ou a Assassina. A Presença Maligna não conta como um jogador.

LEVANTAR

Quando um espírito é derrotado por outro (que não seja a Assassina ou um espírito possuído pela Presença Maligna) ele fica inapto. A ação de levantar, faz com que o espírito torne-se apto novamente.

LEVANTAR

Quando um espírito é derrotado por outro (que não seja a Assassina ou um espírito possuído pela Presença Maligna) ele fica inapto. A ação de levantar, faz com que o espírito torne-se apto novamente.

RESTITUIÇÃO

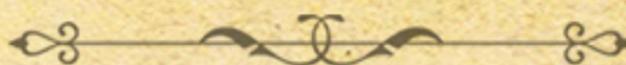
É quando um espírito é estilhaçado e se recompõe para continuar jogado. Seria como se ele "perdesse uma vida" e iniciasse uma nova, sendo que cada espírito tem 3 restituições. As restituições são marcadas na ficha do personagem.

RODADA

É a soma de 1 turno de cada jogador, por exemplo: Numa partida com 3 jogadores, sendo eles: Seiji, Skadi e o Mestre do Purgatório. O jogador inicial é Seiji, ele começa a rodada jogando seu turno e passa a vez para Skadi que joga o turno dela e passa a vez para o Mestre do Purgatório. Quando o Mestre terminar seu turno e passar a vez para Seiji jogar, tem início uma nova rodada.

TURNO

É a vez de um jogador, quando ele executa suas ações. Cada jogador possui 1 turno por rodada.



OBRIGADO!

Dúvidas, críticas ou sugestões: gutokraft@gmail.com