

Diário
de caça

DALTRO MACHADO

 DIA DA
CAÇA

LIVRO DE REGRAS

LUDO
VIA
estúdio

BEM-VINDOS AO DIA DA CAÇA!

Uma cidade está sendo aterrorizada por uma ameaça monstruosa que ataca, mata e infecta seus cidadãos transformando-os em seres grotescos.

Uma equipe de Caçadores do extraordinário chega ao local para tentar deter a ameaça. Eles só podem contar uns com os outros e com um pequeno arsenal de itens especiais para salvar os habitantes, antes que o dia acabe e seja tarde demais.

A caçada começou! E será um desafio monstruoso para estes heróicos Caçadores que estão prestes a descobrir que hoje pode ser o Dia da Caça.

SUMÁRIO

- 03. Componentes
- 05. Preparação da partida
- 09. Como jogar
 - 09. Fase de Preparação
 - 11. Fase de Ação
 - 12. Movimento
 - 13. Ataque
 - 14. Combate
 - 16. Recrutar
 - 16. Procurar
 - 16. Convocar
 - 17. Itens e Forças do Caos
 - 18. Fase de Ativação
 - 19. Cenas de Crime
- 20. Glossário
- 20. Iconografia

CRÉDITOS

Design do Jogo
Daltro Machado

Desenvolvimento
Alexander Francisco, Daltro Machado, Leandro Santos, Luciana Simas, Murilo Pinho

Design Gráfico
Luciana Simas e Alexander Francisco

Ilustração
Erika Sayase

Diagramação
Luciana Simas

Revisão
Bill Player, Enzo Marcos, Felipe Thadeu, Murilo Pinho, Rafael Najjar, Taciano Neto e Viviane Poiski

Playtesters

Agradecemos a todos os integrantes da Oficina do Playtest-RJ e a Alan Bastos, Alex Castro, Alexandre Borges, Ana Paula Martins, Ana Paula Sanábio, André Pick, Beto Citelli, Bill Player, Bruno Amaral, Carlos Aramis, Chris Vieira, Cris Córdoba, Cristiano Monteiro, Cyro Coelho, Daniel Caetano, Daniel Soares, Daniela Rodrigues, Don Leo, Eduardo Martins, Eliton Silva, Enzo Marcos, Eric, Fabiano Machado, Fábio Paraguassu, Fabio Rodrigues, Felipe Lucero, Felipe Pessoa, Felipe Thadeu, Fidão, Finn Dias, Gabriel Ferreira, Gabriel Strzoda, Guilherme Vale, Gustavo Medeiros, Henry Magalhães, Hugo Ramalho, João Pedro Machado, Igor Telles, Issac Araujo, Jefferson Falcão, João Roque, Jonatas Ferreira, Julia Machado, Juliana Angeli, Juliana Lima, Juliano Barbosa, Kamila Guerra, Krystal Vieira, Leandro (Jogador Carioca), Leonardo Franco, Leonardo Uemura, Lucas Bastos, Lucas Cavalcante, Lucas Lino, Luciane Pessoa, Marcela Lages, Mateus Costa, Nathany Pessoa, Notorian Magnus, Otaviano Barneschi, Pedro Henrique Bastos, Pedro Wolter, Peter Martins, Rafael Antunes, Rafael Fornazier, Rey Bonfim, Rodolfo Baez, Rullian Otavio, Sauri Lima, Taciano Neto, Tatiane Withaker, Thadeu Favacho, Thiago Silva e Valeria Antunes.

COMPONENTES

PEÇAS DE LOCAIS DO MAPA (20)



MINIATURAS

(4 de Caçadores e 2 de Monstros)



BARALHO DE PERIGO

(2 jogos de 12 cartas)



DADO DE COMBATE (1)



DADO DE CAÇA (1)



MARCADOR DE PRÓXIMO CAÇADOR (1)



MARCADOR DE CRIATURAS (20)



MARCADOR DE PROTERORES (4 conjuntos de 6 marcadores)



MARCADOR DE CENA DE CRIME (20)



MARCADOR DE RESERVA DE VITALIDADE (4)



MARCADOR DE MENOS 1 AÇÃO (3)



MARCADOR DE VITALIDADE (5)



MARCADOR DE FÚRIA (5)



MARCADOR DE MATANÇA (1)



MARCADOR DE ATIVAÇÃO DE HABILIDADE (15)



BARALHO DO CAOS DE COMBATE (9 cartas)



BARALHO DO CAOS DE HABILIDADE (9 cartas)



BARALHO DE ITENS (28 cartas)



CARTA DE AJUDA DOS JOGADORES (5)



FICHAS DE PERSONAGEM (4 de Caçadores e 2 de Monstros)



REÚNA SUA EQUIPE!

Para iniciar a caçada são necessários 1 Monstro e pelo menos 2 Caçadores. Dessa forma, monte equipes conforme a quantidade de jogadores. veja abaixo:

COM 2 JOGADORES

1 jogador controla o Monstro e o outro controla 2 Caçadores

COM 3 A 5 JOGADORES

1 jogador controla o Monstro e cada outro jogador controla 1 Caçador.

O Monstro deve iniciar a rodada e jogará sempre após 2 Caçadores. Sendo assim, uma rodada é composta por 1 turno do Monstro e pelos turnos dos dois próximos Caçadores em sentido horário.

Sempre que um Caçador finalizar seu turno, deve repassar o marcador de Próximo Caçador para o jogador que controle um Caçador à sua esquerda.



FINAL DA CAÇADA E CONDIÇÕES DE VITÓRIA

A caçada pode acabar imediatamente com a eliminação de qualquer um dos personagens, decretando a vitória para a equipe adversária. Sendo assim, basta que um Caçador seja eliminado, para que o Monstro seja o vencedor. Da mesma forma, os Caçadores vencem se eliminarem o Monstro, sendo essa, inclusive, a única forma de vitória da equipe dos Caçadores.

Outra maneira de finalizar a caçada com a vitória do Monstro, acontece caso este sobreviva à rodada final que poderá ser definida de duas formas:

- 1) Quando o **Controle de Matança** atingir a marca de 40 ou
- 2) Quando o **Monstro não tiver mais cartas de Perigo** em sua mão.

Nesses dois casos, o gatilho de final de jogo é acionado e o Monstro será o vencedor se permanecer vivo ao final da rodada em questão.



1 RODADA É COMPOSTA POR 3 TURNOS, SENDO 1 DO MONSTRO E 2 DE CAÇADORES

CONDIÇÕES DE VITÓRIA

VITÓRIA DO MONSTRO

- Eliminando 1 caçador **ou**
- Sobreviver ao fim da rodada após:
 - Controle de Matança atingir a marca de 40 eliminados **ou**
 - Ficar sem cartas de Perigo na mão.

VITÓRIA DOS CAÇADORES

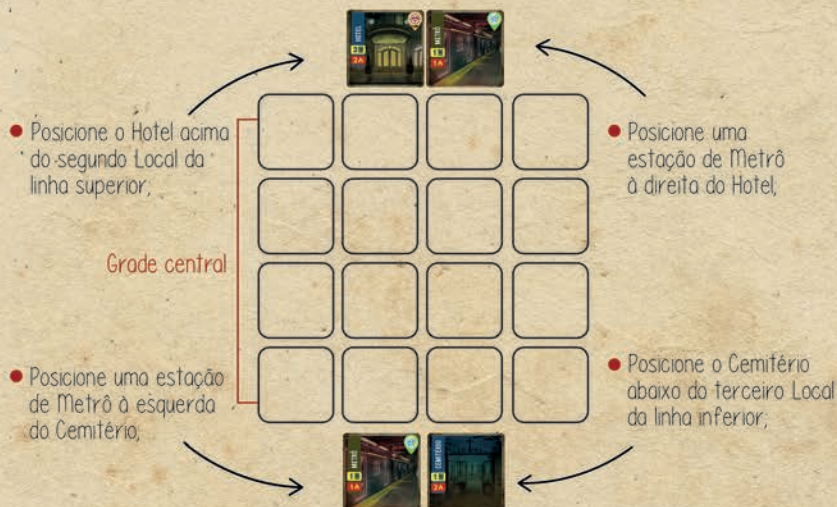
A qualquer momento ao eliminar o monstro.

PREPARAÇÃO DA PARTIDA

1. MONTAGEM DO MAPA

Separe os 4 Locais com posição fixa (Hotel, Cemitério e as duas estações do Metrô) e, com os 16 Locais restantes, monte uma grade central de 4x4.

Em seguida posicione os 4 Locais separados, conforme orientação abaixo:



2. ESCOLHA DOS PERSONAGENS

Defina o Monstro, quem o controlará e quais Caçadores estarão em jogo.

3. DISTRIBUIÇÃO INICIAL

Coloque as miniaturas dos Caçadores escolhidos no Hotel e a do Monstro no Cemitério.



Entregue a Ficha do personagem escolhido por cada um dos jogadores.

Cada personagem possui uma arma inicial e habilidades diferentes que estão definidas nesta ficha.

Conheça a anatomia das Fichas de personagens:

1 Marcador de Reserva de Vitalidade



2 Habilidade de combate

3 Arma do personagem

4 Alcance da Arma

5 Danos de acordo com o alcance

6 Controle de Vitalidade



7 Controle de Fúria



8 Habilidades de Caça / Evolução



9 Controle de Matança



DYLAN WHITAKER

2 ★ Dobra o resultado obtido nos dados.

3 COLT M1911A1

4 0 1 2

5 2 3 1

6 VITALIDADE

20	19	18	17	16	15	14
13	12	11	10	9	8	7
6	5	4	3	2	1	0

7 FÚRIA

0	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13

8 HABILIDADES / EVOLUÇÃO

- Uma ação de movimento extra.
- Ignora a restrição de movimento.
- Utiliza o Dado de Combate.

LOBISOMEM

2 ★ Alcatéia
Causa 1 ponto de dano extra para cada Local com criatura

3

4

5 6

6 VITALIDADE

40	39	38	37	36	35	34
33	32	31	30	29	28	27
26	25	24	23	22	21	20
19	18	17	16	15	14	13
12	11	10	9	8	7	6
5	4	3	2	1	0	

9 MATANÇA

0	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31	32	33	34
35	36	37	38	39	40	

7 FÚRIA

1	2	3	4	5	6	
7	8	9	10	11	12	13

ELIMINAÇÃO DEFINITIVA

OS MARCADORES DE RESERVA DE VITALIDADE DE CADA CAÇADOR REPRESENTAM SUA POSSIBILIDADE DE RETORNO AO SER ABATIDO. SE UM CAÇADOR NÃO PUDE ENTREGAR AO MONSTRO UM MARCADOR, ELE ESTARÁ ELIMINADO DEFINITIVAMENTE.



VER MAIS DETALHES NA SEÇÃO "CAÇADORES ABATIDOS E RETIRADA" NA PÁGINA 15.

4. MARCADORES E RECURSOS INICIAIS

Entregue os marcadores para os jogadores conforme definido a seguir:



1 marcador de Fúria.

- Todos começam com 2 pontos no Controle de Fúria.



1 marcador de Vitalidade.

- Todos iniciam no valor máximo do Controle de Vitalidade.



1 marcador de Matança. (Somente para o Monstro)

- Iniciando no 0 (zero) do Controle de Matança.



O marcador de Próximo Caçador deve ser entregue para o Caçador à esquerda do Monstro.

Cada Caçador também recebe:



- Marcadores de Reserva de Vitalidade, conforme sua ficha;



- Seus marcadores de Protetor, conforme a quantidade de Caçadores em jogo.



Esses Protetores começam fora do mapa, ao lado da Ficha do Caçador, formando sua guarnição

CAÇADORES EM JOGO

2



3



4



PROTETORES POR CAÇADOR

6



4



3



CONTROLE DE VITALIDADE

Sempre que o personagem sofrer dano ou recuperar vitalidade, registre neste controle.

Observe que existem faixas com cores diferentes no controle. Sempre que a vitalidade do personagem descer, entrando em uma faixa inferior, seu novo limite máximo de vitalidade será o maior número da faixa atingida.



CONTROLE DE FÚRIA

A Fúria é usada para evoluir Caçadores e utilizar cartas. Registre os ganhos e gastos de pontos de Fúria neste controle. Caso o ganho de Fúria ultrapasse o limite máximo do Controle, os pontos adicionais serão perdidos.



CONTROLE DE MATANÇA

Cada vez que um Civil ou Criatura for eliminado, o Monstro deve registrar 1 ponto neste controle.

Apresenta uma escala com marcas especiais, sempre que o nível de matança alcançar uma das marcas especiais, o Monstro ganhará o bônus informado na marca.

Ao atingir a marca de 40, o gatilho de Final da caçada é ativado.



5. PREPARAÇÃO DOS BARALHOS

- Embaralhe as cartas de Perigo e entregue 3 cartas ao Monstro.



- 1 Identificação do baralho pela imagem do respectivo Monstro
- 2 Efeito da carta
- 3 Quantidade de cartas iguais encontradas no baralho

- Embaralhe as cartas de Itens, entregue 1 carta a cada Caçador. Depois revele 3 cartas do baralho para formar a linha de compra.



- 1 Custo em Fúria para utilizar o Item
- 2 Quantidade de cartas iguais encontradas no baralho
- 3 Forma de utilização do item
- 4 Efeito da carta
- 5 Alcances da Arma
- 6 Danos de acordo com o alcance
- 7 Ícone do Tipo da carta

- Separe os baralhos do Caos de Combate (verso amarelo) e de Habilidade (verso roxo). Coloque-os lado a lado próximo à área de jogo do Monstro e abra três cartas de acordo com estratégia do jogador, formando assim a linha de compra inicial de Forças do Caos.



Linha de compra de Forças do Caos

Sugere-se que para jogadores iniciantes a linha de compra inicial de Forças do Caos seja composta por 2 cartas de habilidade e 1 carta de combate.

COMO JOGAR

ORDEM DA RODADA

O Monstro sempre iniciará a partida e jogar após 2 Caçadores.

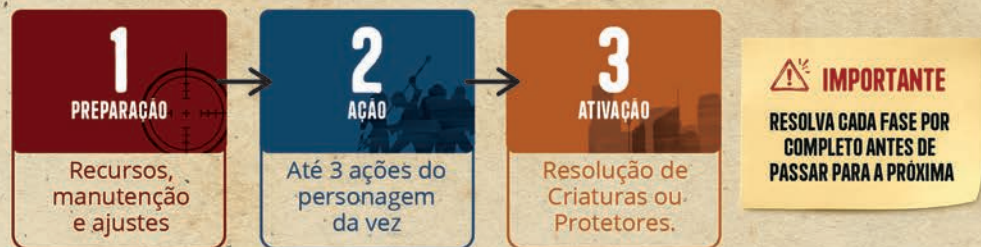
Em partidas com mais de 2 Caçadores, seus turnos se alternam em uma ordem circular, fixa, em sentido horário, definida no início da partida.

Assim, veja um exemplo de uma rodada com 4 jogadores (3 Caçadores):



ESTRUTURA DO TURNO

Todo turno possui 3 fases nesta sequência:



FASE DE PREPARAÇÃO

PREPARAÇÃO DO MONSTRO

Na fase de Preparação, o Monstro:

- Joga 1. carta de Perigo da mão;
- Recompõe sua mão até seu limite atual;
- Pode remover 1 marcador de Cena de Crime de um Local sem o Monstro e sem Criaturas;
- Repõe a linha de compra de Forças do Caos. O jogador que controla o Monstro deverá **completar a linha com até 3 cartas**, à sua escolha, de qualquer um dos baralhos do Caos. Caso uma das pilhas de compra se esgote reembalhe o descarte correspondente e reponha a mesma.

LIMITE DE MÃO

O Monstro começa a partida com 3 cartas de Perigo na mão. Esse é seu limite base de mão. Alguns efeitos podem aumentar esse limite ao longo da partida. Sempre que isso acontecer, o Monstro recompõe a mão até o novo limite, enquanto houver cartas disponíveis no Baralho de Perigo.

CARTA DE PERIGO

Ao jogar uma carta de Perigo, o Monstro pode escolher não executar o seu efeito e ganhar 2 pontos de Fúria em seu controle.



FIM DO BARALHO DE PERIGO

Se o Baralho de Perigo se esgotar, o Monstro deixa de repor a mão e continua jogando até que as cartas em sua mão se esgotem.

Vale ressaltar que o **fim do Baralho de Perigo não aciona o gatilho de final de caçada** pois ainda restarão cartas a serem jogadas na mão do Monstro.

PREPARAÇÃO DO CAÇADOR

Durante sua fase de Preparação, o Caçador pode realizar cada uma das 3 ações abaixo uma vez por turno, em qualquer ordem:



**COLETAR
BÔNUS DO LOCAL**



EVOLUIR



TROCAR ITENS

Todas essas ações são opcionais.

AÇÕES DA PREPARAÇÃO DO CAÇADOR



1. COLETAR BÔNUS DO LOCAL

O Caçador recebe o bônus do Local em que inicia o turno: Itens ou Pontos de Fúria, conforme indicado.

SE OPTAR POR ITENS:



- Escolhe entre os itens abertos na linha de compra ou do topo do baralho de itens para comprar a quantidade de itens indicada no Local.
- A reposição da linha de itens abertos só acontece após a compra de todos os itens ser finalizada. Caso a pilha de compra se esgote reembalhe o descarte e repõe na mesma.

SE OPTAR POR PONTOS DE FÚRIA:



- Registra imediatamente em seu controle.



2. EVOLUIR



Gaste 6 pontos de Fúria,



Escolha uma habilidade de sua Ficha



Marque-a com o Marcador de Ativação de Habilidade



Uma vez ativada, a habilidade permanece ativa e seus efeitos são cumulativos



3. TROCAR ITENS

O Caçador da vez pode trocar itens livremente com outros Caçadores no mesmo Local.



PREPARAÇÃO OPCIONAL

O Caçador não é obrigado a realizar todas as opções de Preparação. Cada uma delas pode ser realizada no máximo 1 vez por turno, em qualquer ordem.



FASE DE AÇÃO

Durante a Fase de Ação, o jogador da vez realiza até 3 das ações abaixo em qualquer ordem ou combinação, podendo repeti-las, quando possível.

Sempre que uma ação exigir rolagem do Dado de Caça, os símbolos de Fúria obtidos devem ser convertidos em Pontos de Fúria e adicionados ao Controle do jogador.

Se a rolagem mostrar Estrela, a ação se torna Especial e gera o efeito adicional correspondente (ver no detalhamento das ações).

Algumas ações só podem ser realizadas por um tipo de personagem. Veja a seguir o detalhamento de cada ação:



AÇÕES DO CAÇADOR

-  Movimentar
-  Recrutar
-  Procurar
-  Atacar Criaturas
-  Combater o Monstro

AÇÕES DO MONSTRO

-  Movimentar
-  Convocar
-  Atacar Civis
-  Atacar Protetores
-  Combater Caçadores

AÇÕES EXTRAS DO MONSTRO

Em qualquer momento da Fase de Ação, o Monstro pode descartar 1 Marcador de Reserva de Vitalidade, para realizar 1 ação adicional.



→  +1
Recebe
*1 ação



→
Pode repetir
este processo
sempre que
for possível

*Todas essas ações seguem as regras normais da Fase de Ação do Monstro

MOVIMENTO

Cada ação de Movimento desloca o personagem para 1 Local ortogonal adjacente.

Exemplo de Movimento normal:



Exemplo com Restrição de Movimento:



ADJACÊNCIA ORTOGONAL



Apenas Locais ortogonais são considerados adjacentes



RESTRIÇÃO DE MOVIMENTO

Sair de um Local com inimigos exige 1 ação de Movimento extra, independente da quantidade de inimigos presentes.

LOCAIS DE ACESSO



METRÔ



As Estações de Metrô estão conectadas entre si. Qualquer personagem pode, **respeitando a restrição de movimento**, ir de uma Estação de Metrô para outra, gastando a quantidade de ações necessárias. Elas porém não são adjacentes uma da outra.



ESGOTO



A partir do Esgoto, o Monstro e as Criaturas podem, **respeitando a restrição de movimento** e gastando a quantidade de ações necessárias, acessar qualquer Local que não esteja ocupado por um Caçador. **Não é possível** ir para o Esgoto a partir de um Local que não seja adjacente a ele.

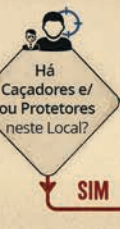
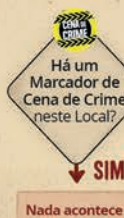


RASTRO DO TERROR

Durante uma ação de Movimento, se o Monstro entrar em um Local que contenha Civis e sem Caçadores ou Protetores, o Rastro do Terror é executado.



Monstro entra no Local



Coloque 1 marcador de Criatura no Local. O Rastro do Terror foi executado.

ATENÇÃO!

1. O Rastro de Terror não é ativado pela movimentação ao Bater em Retirada. (Ver página 15).

2. Locais com Cena de Crime não possuem Civis. (Ver página 19)



ATAQUE

Ações de Ataque são executadas contra:



CIVIS



PROTETORES



CRIATURAS

Um Ataque só pode ser realizado no mesmo Local do alvo. Deve-se rolar o Dado de Caça e eliminar, no máximo, a quantidade de alvos de acordo com o resultado obtido. Caso a face rolada indique também pontos de Fúria, os mesmos devem ser registrados no controle do jogador.

PRIORIDADE DOS ALVOS

Civis só podem ser atacados se não houver Protetores nem Caçadores no Local.



MONSTRO E CRIATURAS ATACAM:



PROTETORES



CIVIS



CAÇADORES E PROTETORES ATACAM:



CRIATURAS

RESOLUÇÃO DE UM ATAQUE



1 ROLE O DADO DE CAÇA

2 RESOLVA O ATAQUE

- Registre no Controle de Matança os Civis eliminados ou
- Remova os marcadores de Protetores ou
- Registre no Controle de Matança as Criaturas eliminadas e remova os respectivos marcadores

3 REGISTRE EVENTUAIS PONTOS DE FÚRIA

Se houver menos alvos do que o valor obtido, afete apenas os alvos existentes.

ATAQUE NÃO É COMBATE

Ataque é usado contra Civis, Protetores e Criaturas e só pode ser executado estando no mesmo Local do alvo.

Combate é usado exclusivamente entre Monstro e Caçador e depende do alcance da arma utilizada.

ATAQUE	COMBATE
• Pode ser usado contra Civis, Protetores e Criaturas • Só pode ser executado estando no mesmo Local do alvo.	• Usado exclusivamente entre Monstro e Caçador • Depende do alcance da arma utilizada.

ATAQUES ESPECÍFICOS E SUAS CONSEQUÊNCIAS



MONSTRO ATACA CIVIS

Em um Local sem Protetores, Caçadores e Marcador de Cena de Crime, role o Dado de Caça. A quantidade de Civis eliminados é igual ao resultado obtido. Registre no Controle de Matança e eventuais pontos de Fúria.



MONSTRO ATACA PROTETORES

Em um Local com Protetores, role o Dado de Caça e elimine, no máximo, a quantidade do resultado obtido. Registre eventuais pontos de Fúria. Protetores eliminados não aumentam a Matança.



CAÇADOR ATACA CRIATURAS

Em um Local com Criaturas, role o Dado de Caça e elimine, no máximo, a mesma quantidade obtida. Registre no Controle de Matança e eventuais pontos de Fúria.

★ Se a rolagem mostrar **ESTRELA**, não coloque marcador de Cena de Crime.

★ Se a rolagem mostrar **ESTRELA**, Protetores eliminados devem ser registrados no Controle de Matança.

★ Se a rolagem mostrar **ESTRELA**, Criaturas eliminadas não aumentam a Matança.

COMBATE

- Combate é o confronto direto entre Monstro e Caçador.
- Um Combate pode ser à distância, quando o alvo e o atacante estão em Locais diferentes ou **corpo a corpo**, quando ambos estão no mesmo Local.
- O alcance de uma arma é a distância em Locais em linha reta entre o atacante e o alvo, sendo 0 (zero) quando ambos estão no mesmo Local.

DANO E PROTEÇÃO

Proteção no Combate



Cada **Protetor** no Local do Caçador-alvo reduz o dano sofrido por ele em 1, independente de estar sob o seu comando ou não.



Cada **Criatura** no Local do Monstro-alvo reduz o dano sofrido por ele em 1



Os marcadores de Protetor e Criatura não são removidos após servirem de proteção durante um Combate. Para que isto aconteça, deve ser realizada uma ação de Ataque tendo eles como alvo.

RESOLUÇÃO DE UM COMBATE



- 1 O ATACANTE DECLARA O SEU ALVO
- 2 EQUIPA ITENS OU FORÇAS DO CAOS PERTINENTES
- 3 O DEFENSOR EQUIPA ITENS OU FORÇAS DO CAOS DE REAÇÃO
- 4 ATACANTE ROLA O DADO DE CAÇA E CASO JÁ TENHA DESBLOQUEADO O DADO DE COMBATE, ROLA ESTE TAMBÉM
- 5 REGISTRA PONTOS DE FÚRIA OBTIDOS NA ROLAGEM
- 6 SOMA O VALOR DO DANO DA ARMA, DE ACORDO COM O ALCANCE UTILIZADO NO COMBATE, AO RESULTADO DOS DADOS ROLADOS
- 7 CONSIDERA VALORES DAS CARTAS DE ITENS, FORÇAS DO CAOS E CARTA DE PERIGO, QUANDO APLICÁVEL
- 8 ABATE 1 PONTO POR CADA PROTETOR/CRIATURA QUE ESTEJA NO MESMO LOCAL PROTEGENDO O ALVO
- 9 SUBTRAI O RESULTADO FINAL DA VITALIDADE DO ALVO

JANELA DE RESPOSTA

No Combate, as Reações defensivas são declaradas após a escolha do alvo e antes da rolagem dos dados, salvo indicação contrária.



COMBATE ESPECIAL

Se qualquer dado rolado mostrar **Estrela**, a ação de Combate é Especial e **ativa a habilidade de Combate** do atacante que deverá ser considerada também para cálculo do dano.



RESULTADO FINAL DO DANO

Se, após todas as reduções, o dano final for 0 (zero) ou menos, **nenhum dano é causado**. De outra forma o resultado é subtraído da Vitalidade do alvo.



CAÇADORES ABATIDOS

Quando a Vitalidade de um Caçador chega a 0 (zero), ele é abatido.

Nesse caso, siga os passos abaixo:



SOBRE MARCADORES DE RESERVA DE VITALIDADE

1. Os Marcadores de Reserva de Vitalidade **recebidos pelo Monstro** ficam em sua reserva e **podem ser descartados**, em qualquer momento da Fase de Ação do Monstro, para conceder ações adicionais.
2. Se um Caçador abatido **não puder entregar** 1 Marcador de Reserva de Vitalidade, ele é **eliminado definitivamente** e o Monstro vence imediatamente.

LIMITE DE VITALIDADE E BATER EM RETIRADA

Sempre que um personagem, após sofrer dano, passar para uma nova faixa de cor em seu Controle de Vitalidade, seu novo limite máximo de recuperação será o valor mais alto da nova faixa de Vitalidade.

Além disso ele poderá Bater em Retirada, movendo-se para qualquer Local sem inimigos.

- esse movimento **não consome ação**.
- se for o Monstro, não causa Rastro do Terror

Quando um Caçador é abatido e entrega 1 marcador de Reserva de Vitalidade, ele recupera sua Vitalidade total normalmente.

EXEMPLO BATER EM RETIRADA

VITALIDADE							
40	39	38	37	36	35	34	
33	32	31	×	×	×	×	
×	×	×	×	22	21	20	
19	18	17	16	15	14	13	
12	11	10	9	8	7	6	
5	4	3	2	1	0		

- × Dano sofrido mudando de faixa cor
- Novo limite máximo de recuperação

RECRUTAR

Ação exclusiva dos Caçadores.

Role o Dado de Caça e adicione, no Local ocupado pelo Caçador, a quantidade máxima possível de Protetores igual ao resultado obtido, vindo da sua guarnição.

- Se o Caçador não tiver Protetores disponíveis na guarnição, não pode realizar esta ação.
- Se a rolagem mostrar Estrela, os Protetores recrutados podem ser posicionados em quaisquer locais sem a presença do Monstro.
- Protetores eliminados em ataques contra estes, devem ser devolvidos à guarnição do Caçador responsável, podendo ser utilizados novamente em ações futuras.



PROCURAR

Ação exclusiva dos Caçadores.

O Caçador pode realizar esta ação uma vez por turno.

Ao Procurar:

- compre 2 cartas fechadas do topo do Baralho de Itens;
- escolha uma para manter em sua mão;
- descarte a outra.

A ação de Procurar usa apenas as cartas fechadas do topo do Baralho de Itens e não interage com a linha aberta de compra.



CONVOCAR

Ação exclusiva do Monstro.

Role o Dado de Caça e mova para o Local ocupado pelo Monstro uma quantidade de Criaturas já existentes no mapa igual ao resultado obtido.

- Se não existirem Criaturas presentes no mapa, esta ação não pode ser realizada.
- Se a rolagem mostrar Estrela, em vez disso, o Monstro pode redistribuir essas Criaturas entre quaisquer Locais sem a presença de Caçadores.



ITENS E FORÇA DO CAOS

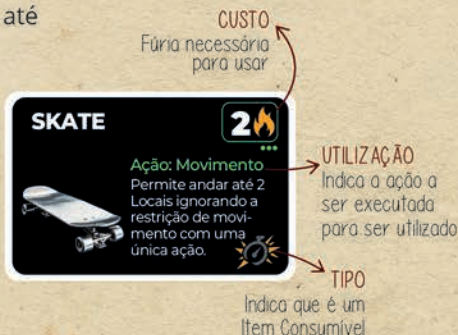
Itens podem ser **Consumíveis** ou **Armas**, após adquiridos, ambos permanecem na mochila até serem usados, equipados ou trocados.



ITENS CONSUMÍVEIS

Salvo indicação em contrário, usar um Item exige **pagar seu custo em Fúria** e não consome ação por si só.

O Item deve ser descartado após a execução da ação.



Cada Item Consumível possui uma forma de utilização específica indicada em sua carta:

- **Ação Específica** - Necessita que uma ação do tipo definido na carta seja executada, aplicando seu efeito durante a execução da ação.
- **Ação Livre** - Pode ser usada durante o turno do seu proprietário, sem consumir ação, respeitando seu texto.
- **Reação** - Pode ser usada, fora de seu turno e sem consumo de ação, quando o jogador estiver sendo alvo de uma Ação de Combate. Seu uso deve ser declarado após a definição do alvo e antes da rolagem dos dados.

Itens consumíveis usados são descartados logo após a execução da ação.



ARMAS

Podem ser equipadas substituindo a arma inicial do Caçador.

Uma Arma:

- pode ser equipada a qualquer momento do turno do Caçador;
- não consome ação ao ser equipada;
- permanece equipada até ser substituída, descartada, caso o jogador assim deseje, ou perdida quando o Caçador for abatido.





FORÇAS DO CAOS

Chamamos de Forças do Caos a linha de compra composta por cartas dos baralhos do Caos de Combate e Habilidades.

Antes de iniciar uma ação, o Monstro pode utilizar 1 carta aberta desta linha, pagando seu custo em Fúria. No máximo 1 carta de Força do Caos pode ser usada por ação. Após o uso, descarte a carta.

A linha de compra é reposta apenas na Preparação do Monstro. Neste momento, ele pode, se assim desejar, gastar 3 pontos de Fúria para descartar toda a linha de compra e então repor novas cartas.



Na reposição as cartas podem ser de qualquer tipo, de acordo com a estratégia traçada

FASE DE ATIVAÇÃO



CRATURAS DO MONSTRO

Ao final do turno do Monstro, cada Criatura pode realizar até 2 ações:

Movimentar e **Atacar**.



PROTETORES DOS CAÇADORES

Ao final do turno de um Caçador, cada de seus Protetores pode realizar até 2 ações: **Movimentar** e **Atacar**.



- As ações podem ser repetidas, desde que as execuções sejam válidas.
- Após ativar uma Criatura ou Protetor, vire o verso do marcador para indicar que ele já foi ativado naquele turno.
- Protetores e Criaturas estão sujeitos à Restrição de Movimento e à ordem de prioridade de alvos durante as suas ativações.

ATAQUES DE CRIATURAS

Conforme a prioridade de alvos, ao atacar, uma Criatura pode:

- 1 eliminar 1 Protetor;
- 2 causar 1 de dano ao Caçador, ignorando proteções;
- 3 ou eliminar 1 Civil.

ATAQUES DE PROTETORES

Conforme a prioridade de alvos, ao atacar, um Protetor pode:

- 1 eliminar 1 Criatura;
- 2 ou causar 1 de dano ao Monstro, ignorando proteções.

Para ataques de Criaturas e de Protetores, basta declarar o ataque a um alvo válido e proceder para as consequências do ataque. Não é necessário rolar o Dado de Caça para estes ataques.



CENA DE CRIME

Sempre que ocorrer um Ataque a Cíveis, seja por Criaturas ou pelo Monstro, deve ser colocado imediatamente um marcador de Cena de Crime no Local atacado.



- ★ Existem habilidades e cartas que contrariam a regra, nestes casos considere o texto destas. Outra exceção a esta regra acontece caso a Ação de Ataque do Monstro seja Especial (face com estrela). Neste caso, o Marcador não é colocado no Local.



- ✗ Um Local com Cena de Crime é abandonado pelos Cíveis, logo não pode ser alvo de efeitos que dependem da presença de Cíveis, como o Rastro do Terror e novos ataques à Cíveis.

- ✓ Se um Caçador ou Protetor entrar em um Local com Cena de Crime e sem Monstro ou Criaturas, remova o marcador imediatamente.



Durante sua Preparação, o Monstro pode remover 1 marcador de Cena de Crime de um Local sem Monstro e sem Criaturas.

Após a remoção do marcador de Cena de Crime, o Local volta a ter Cíveis, estando apto a ser alvo de ações contra estes novamente.

GLOSSÁRIO

ABATIDO: estado do Caçador ao chegar a 0 de Vitalidade e ainda possuir marcador de Reserva de Vitalidade para entregar.

AÇÃO ESPECIAL: versão aprimorada de uma ação quando a rolagem mostra Estrela.

AÇÃO LIVRE: carta usada no turno do próprio jogador sem consumir ação.

ADJACENTE: Local conectado a outro ortogonalmente.

CENA DE CRIME: Local abandonado por Civos devido à ocorrência de um Ataque.

COMBATE: confronto direto entre Monstro e Caçador.

FERIDO: Estado de qualquer personagem que possua menos que o valor máximo de sua vitalidade inicial.

GUARNIÇÃO: conjunto de Protetores ainda não posicionados no mapa.

MOCHILA: área onde ficam os Itens não equipados do Caçador.

REAÇÃO: carta usada fora do turno do proprietário quando seu gatilho ocorre.

RESTRIÇÃO DE MOVIMENTO: custo adicional para sair de um Local ocupado por inimigo.

RESERVA DE VITALIDADE: marcador entregue ao Monstro quando um Caçador é abatido; pode ser gasto em qualquer momento da Fase de Ação do Monstro para ganhar 1 ação adicional.

ICONOGRAFIA



CRIATURA



REVERSÃO



RECRUTAMENTO



PROTETOR



FÚRIA



ITENS DE CAÇA



FORÇAS DO CAOS



HABILIDADE



EVOLUÇÃO



VITALIDADE



CONEXÕES



MATANÇA



BARALHO DE PERIGO



COMBATE CORPO A CORPO



COMBATE À DISTÂNCIA



ATAQUE CORPO A CORPO



ATAQUE À DISTÂNCIA



DANO



ALCANCE



MOVIMENTAR



CONVOCAR