

MONSTER LANDS

LIVRO DE REGRAS



UM JOGO DESENHADO POR



GORKA MATA - VICTOR FERNÁNDEZ - SERGI SOLÉ - DANIEL SCHLOESSER

DESCRIÇÃO DO JOGO	2
COMPONENTES	3
PREPARAÇÃO DO JOGO	4
ÁREA DO JOGADOR	6
CONCEITOS BÁSICOS	6
GLÓRIA E REPUTAÇÃO	6
MEMBROS DO CLÃ (MERCENÁRIOS)	6
OS DADOS	7
FASES DO JOGO	7
FASE DE PREPARAÇÃO DO CONJUNTO DE DADOS	7
FASE DE IMPLEMENTAÇÃO	8
A CIDADELA E OS SEUS EDIFÍCIOS	8
O EXTERIOR	12
DISTRIBUIÇÃO EM TERRITÓRIOS ESTABELECIDOS	15
FASE DE AVENTURA (RESOLVER O EXTERIOR)	15
MISSÕES	16
COMBATES NOS TERRITÓRIOS	16
DEFESA DA CIDADELA	20
FASE DE LIMPEZA	20
PONTUAÇÃO E VITÓRIA	21
NÍVEIS DE DIFICULDADE	22
VARIANTES	22
DICAS SOBRE ESTRATÉGIA	23
ANEXO I - MÓDULO DE TRUQUES	23
ANEXO II	
MODO SOLITÁRIO	24
PREPARAÇÃO	24
MODO SOLITÁRIO NORMAL VS MODO SOLITÁRIO DE CAMPANHA	24
COMO JOGAR	25
LIVRO DE CENÁRIOS PARA MODO SOLITÁRIO	26
ANEXO III - TABELAS DE REFERÊNCIA	27
BENEFÍCIOS DE ARMADILHAS	27
TRUQUES	27
MARCADORES DE SAQUE	27
PODERES DOS MONSTROS	28
TALENTOS DOS MERCENÁRIOS	29
HABILIDADES DOS EQUIPAMENTOS	30
HABILIDADES DE TERRITÓRIOS	31
AJUDAS PARA OS JOGADORES	32

A RAINHA GIMELDA ESTÁ DESESPERADA!

DEPOIS DE TER PERDIDO TODAS AS SUAS TERRAS PARA OS MONSTROS INVASORES, ELA ENCONTRA-SE AGORA CONFINADA ÀS MURALHAS DA CIDADELA DAS TERRAS DA DISCÓRDIA. ANTES REGIA UM REINO ORGULHOSO, REPLETO DE TERRAS LUXURIANTES DE FOGO, ÁGUA, AR E SELVA. TUDO O QUE RESTA AGORA É MELANCOLIA.

COM A QUEDA DE MODHELM E O REI BÖDAGARD ASSASSINADO PELOS MONSTROS INVASORES, A RAINHA RECORRE A MEDIDAS DRÁSTICAS: PROMETE DOAR A COROA AO CLÃ DE GUERREIROS QUE CONSIGA FAZER JUSTIÇA FACE AOS MONSTROS, CAPTURANDO-OS OU MATANDO-OS, E RECONQUISTANDO OS SEUS TERRITÓRIOS PERDIDOS.

O SEU CONSELHEIRO CONCEBEU UM PLANO ELABORADO PARA MEDIR O SUCESSO DOS CLÃS GUERREIROS ANSIOSOS, POIS SÓ UM DELES PODERÁ RECLAMAR A COROA.

DESCRIÇÃO DO JOGO

Cada jogador assume o papel de um líder de um pequeno clã de bravos guerreiros, competindo para ganhar a coroa das Terras da Discórdia. Irás visitar edifícios na Cidadela, o último bastião contra os monstros que invadiram o reino, assim como viajar para o exterior, para as áreas que circundam a Cidadela, onde irás travar batalhas contra os monstros e recuperar os territórios da Rainha.

No final do jogo, a coroa será doada ao clã que obtenha o maior número de Pontos de Vitória, que podem ser obtidos acumulando glória, reputação, e através de outros elementos que enriquecem o jogo. O mais importante é a glória; para a obter tens de deixar a segurança da Cidadela e aceitar missões, derrotar monstros e conquistar territórios.

Deverás usar os teus dados para executar ações usando a mecânica de “distribuição de trabalhadores”. Na Cidadela, os teus dados permitem que melhores o teu clã, adquirindo ferramentas de caça, escudos, poções, venenos, mercenários, entre outros. O momento em que lanças os teus dados e o tipo de dados que usas vão-te afetar a ti bem como aos outros jogadores.

No Exterior, os teus dados tornam-se ferramentas de combate. Vais lançá-los em missões e combates para tentar derrotar monstros e reconquistar o território. Irás ter muitas oportunidades para manipular os resultados dos teus dados e melhorar as tuas chances de sucesso.

Não poderás basear-te somente na sorte dos dados para conseguir arrebatá-la coroa, é preciso saberes gerir os teus recursos e planear adequadamente para saíres vitorioso.

Será que tens o que é preciso para merecer a coroa?



COMPONENTES

ESTE LIVRO DE REGRAS

1 TABULEIRO DE JOGO



94 CARTAS

8 Cartas Iniciais de Membro do Clã



28 Cartas de Mercenário



8 Cartas de Novicius



Baralho de Monstros: 20 cartas
(8 cartas de dificuldade A, 12 cartas de B)



Baralho de Equipamentos: 18 cartas



Baralho de Territórios: 12 cartas

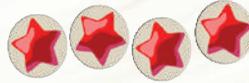


4 FICHAS DE PROGRESSO DO CLÃ

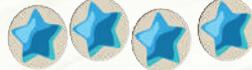


259 MARCADORES DE CARTÃO

4 Marcadores de Reputação



4 Marcadores de Glória



36 Marcadores de Atribuição de Mercenários



64 Marcadores de Armadilha



20 Marcadores de Defesa



55 Moedas de Ouro



16 Marcadores de Poção



16 Marcadores de Veneno



16 Marcadores de Saque



1 Peça de Primeiro Jogador de dupla face



1 Marcador de Ronda



6 Peças de Cabeçalho de Caminho de dupla face



1 Peça de Modificadores de Rondas de dupla face



7 Marcadores de Pânico



12 Cartas de Missão de dupla face



1 BOLSA DE MISSÕES



80 DADOS DE 6-LADOS
32 Dados Vermelhos de Força



22 Dados Roxos de Magia



18 Dados Amarelos de Persuasão



8 Dados Pretos de Monstro



PREPARAÇÃO DO JOGO



MONSTER LANDS pode ser jogado em diferentes níveis de dificuldade, com ou sem o módulo de Truques. Seguem as seguintes instruções para preparar o jogo **no modo de Tutorial e sem o módulo de Truques**. Consulta a página 22 para detalhes de como jogar nos níveis de dificuldade superiores e o Anexo I para a inclusão dos Truques. Para jogar em Modo Solitário (um jogador), consulta as alterações às regras no Anexo II.

Para ajudar a identificar onde deves colocar os vários componentes, consulta a imagem acima:

(A) Coloca o tabuleiro no centro da mesa de jogo.

A Cidadela: Na Cidadela existem sete edifícios: a Cabana do Caçador, o Alquimista, a Taberna, o Depósito de Armas, a Loja de Penhores, o Bazar e a Mina.

O Exterior está dividido em 3 áreas diferentes: os **Caminhos de Missão** no centro, os **Territórios** (à esquerda e à direita dos caminhos de missão) e a **Entrada da Cidadela**. Existe também espaço para os **marcadores de Saque**.

Casas para Cartas: As barras coloridas nas extremidades do tabuleiro são Casas para Cartas e indicam sítios onde as cartas serão colocadas ao longo do jogo. Deixa espaço livre suficiente na tua mesa de jogo para estas cartas.

Primeiro, **prepara a Cidadela:**

(B) Pega nas **8 cartas de Novicius (Novato)** com o símbolo de uma físga. Coloca-as numa pilha viradas para cima, na casa por debaixo da Taberna. Até que sejam todos recrutados, vai sempre existir um Novicius ansioso para se juntar ao teu Clã. 

C Baralha as **cartas de Mercenário** (28 cartas de Mercenário) e coloca-as viradas para baixo perto do tabuleiro à esquerda tal como mostrado na imagem. A seguir, cria a oferta de Mercenários disponíveis para serem contratados, revelando as quatro primeiras cartas de Mercenário e colocando-as viradas para cima nas casas para Mercenários ao lado da Taberna, à esquerda do tabuleiro. A oferta de Mercenários no início do jogo **deverá ter pelo menos um Mercenário de Reputação**  **4 ou menor por cada jogador**. Se não for este o caso, coloca de lado o Mercenário mais graduado e vai buscar novas cartas ao baralho até que esta condição seja realizada. Depois volta a baralhar as cartas de Mercenário incluindo as cartas postas de lado.

D Coloca os **28 marcadores de Atribuição** perto da Taberna, para serem usados sempre que um Mercenário for contratado. Seleciona os marcadores de Atribuição dos 4 Mercenários que estão na Taberna e coloca-os sob a carta de Mercenário respetiva.

E Pega nos 64 marcadores de Armadilha. Cada marcador de Armadilha tem um símbolo de armadilha na parte de trás e o efeito dessa armadilha na parte da frente.



Existem 4 tipos diferentes de Armadilhas:

Armadilhas Iniciais (com o símbolo ) , Armadilhas Blindadas (com o símbolo ) , Truques (com o fundo castanho) e Armadilhas Melhoradas (todas as outras).

Separa os 4 marcadores das Armadilhas Iniciais e coloca-os de lado. Coloca os 18 marcadores de Truque e as 6 Armadilhas Blindadas na caixa. Baralha os restantes marcadores de Armadilha e coloca-os virados para baixo perto do tabuleiro. Escolhe 6 destes marcadores aleatoriamente e coloca-os virados para cima nos espaços da Cabana do Caçador, de modo a que o custo e o efeito da Armadilha fiquem visíveis.

F Baralha as **cartas de Equipamento** (18 cartas) e coloca-as viradas para baixo no fundo do tabuleiro. Vai buscar 2 Cartas de Equipamento e coloca-as viradas para cima nas casas do Bazar formando a oferta inicial do Bazar.

Depois, **prepara o Exterior**:

G Separa as cartas de Monstro de dificuldade A, baralha-as, escolhe 2 aleatoriamente e coloca-as viradas para cima perto das casas para os Monstros. Estes serão os Monstros ativos para a primeira ronda, defendendo cada um o Território que ocupam.

H Prepara o **Baralho de Monstros**, baralhando as restantes cartas de Monstro de dificuldade A com as cartas de Monstro de dificuldade B, colocando-as viradas para baixo no topo do tabuleiro.

I Baralha as **cartas de Território** (12 cartas de Território) e coloca-as viradas para baixo no topo do tabuleiro, ao lado do baralho de Monstros. Vai buscar 2 cartas e coloca-as viradas para cima perto das casas dos Territórios verdes. Estas serão os Territórios ativos para a primeira ronda.

J Baralha as peças de Cabeçalho de Caminho (6 peças de dupla face) e coloca 2 peças aleatórias nos espaços indicados por debaixo das cartas de Território com a face virada para cima escolhida aleatoriamente. Um Cabeçalho de Caminho fica associado ao Território sob o qual foi colocado e deverá ser substituído quando o Território mudar.

Nota: Num jogo com 2-Jogadores ou 1-jogador (Solitário), só se deve ir buscar 1 carta de Monstro, 1 carta de Território e 1 peça de Cabeçalho de Caminho. Coloca-os nos espaços respectivos do Território A.

K Baralha os **16 Marcadores de Saque** e coloca-os virados para baixo perto do tabuleiro. Coloca 4 marcadores de Saque aleatórios virados para cima nos espaços existentes entre os dois Territórios ativos.

L Coloca **12 cartas de Missão** de dupla face dentro da **Bolsa de Missões**. Tira 2 cartas de Missão. Coloca a primeira com o lado A para cima, no espaço de Missão A, e a segunda com a lado B para cima, no espaço de Missão B. Estas serão as Missões ativas para a primeira ronda.



Compõe a Reserva & prepara-te para começar:

M Coloca a **peça de Modificadores de Rondas** com o lado A virado para cima sobre a zona de rondas original no tabuleiro.

N Coloca o **Marcador de Ronda** no espaço 1 da **Trilha de Rondas**.

O Coloca os **dados vermelhos, roxos e amarelos** perto do tabuleiro. Eles servem de backup para ajudar os teus Conjuntos de Dados. Coloca também o **dados pretos de Ataque de Monstro**, que serão usados nos ataques de Monstros.

P Separa os marcadores de **moedas de Ouro, Defesa, Poção e Veneno** em pilhas separadas. Eles servem de backup que se usam quando entrarem em jogo.

Q Baralha os **7 marcadores de Pânico** e forma uma pilha com os marcadores virados para baixo. Coloca-os no espaço indicado na Entrada da Cidadela.

R O jogador mais ganancioso recebe a **peça de Primeiro Jogador com o lado A para cima** e será o primeiro jogador na Fase de Implementação.



**PRIMEIRO JOGADOR? HÃ?! DÁ CÁ!!
DÁAAAA-ME !!! QUERO!!!!**

ÁREA DO JOGADOR

Cada jogador faz o seguinte:

- A** Pega numa das **fichas de Progresso de Clã**. Coloca-a à tua frente.
- B** Pega em duas **cartas de Membro Inicial de Clã** com a mesma Afinidade (símbolo no canto superior direito). Coloca o Líder à esquerda da ficha de Progresso do Clã e o Mercenário inicial à direita.

Coloca as fichas de Progresso de Clã e as cartas de Membro de Clã não utilizadas na caixa do jogo.
- C** Cada carta de Líder e Mercenário vem com o seu **marcador de Atribuição** respetivo. Procura os marcadores de Atribuição dos teus Membros de Clã Iniciais e coloca-os sobre as cartas respetivas.

Devolve os marcadores de Atribuição não utilizados para a caixa.

- D** O teu Líder dá-te 5 pontos de Glória iniciais. Coloca um **marcador de Glória Azul** na posição 5 na ficha de Progresso do Clã.



- E** Este também te dá **7 moedas de Ouro** e um **marcador de Armadilha Inicial** grátis. Dispõe estes marcadores na tua área de jogo. Marcadores de Armadilha Inicial não utilizados devem ser guardados na caixa.



- F** O teu Mercenário inicial tem 1 ponto de Reputação. Coloca um **marcador vermelho de Reputação** na posição 1.



CONCEITOS BÁSICOS

HMM, COM QUE ENTÃO ESTÁS ANSIOSO PARA LIDERAR O TEU CLÃ E TESTÁ-LO EM COMBATE? MUITO BEM! MAS ESPERA, PRIMEIRO TENS DE APRENDER ALGUNS CONCEITOS BÁSICOS.

GLÓRIA E REPUTAÇÃO

A tua Glória e Reputação são registados na tua ficha de Progresso.

O valor da **Glória** de um Clã é a medida da sua grandiosidade e fama por todas as Terras da Discórdia. À medida que fores capturando e eliminando Monstros, conquistando Territórios e tendo sucesso em Missões, irás ser recompensado com pontos de Glória pelo conselheiro da Rainha.

Os **pontos de Glória** são anotados na ficha de Progresso do Clã através do marcador azul. Se alcançares 30 ou mais pontos de Glória no fim de uma ronda, deverás anunciar este facto aos outros jogadores pois isto desencadeia o fim do jogo.

Os **pontos de Reputação** também são registados na ficha de Progresso, com o marcador vermelho de Reputação. A tua Reputação é igual à soma das Reputações de cada Mercenário pertencentes ao teu Clã.

No final do jogo, a soma dos pontos de Glória com os pontos de Reputação contribui para a os pontos de Vitória, portanto certifica-te que obténs bastante de ambos.

MEMBROS DO CLÃ (MERCENÁRIOS)

Os Membros do teu Clã são a chave para o sucesso, pois permitem que executes ações pela contribuição de dados para o teu Conjunto de Dados. Adicionalmente, podes usar os Talentos dos Membros do Clã para executar mais ações ou para influenciar a probabilidade de um resultado positivo nas tuas ações.

O teu Líder Inicial é também classificado como um Mercenário em todas as situações, excepto que não têm Reputação como os outros Mercenários (de fato, ninguém realmente os conhece).

CARTAS DE MERCENÁRIO



- (A) Nome.
- (B) Símbolo de Afinidade.
- (C) Custo de Recrutamento.
- (D) Reputação.
- (E) Contribuição de Dados.
- (F) Talento.
- (G) Símbolo de Talento de Exterior.

OS DADOS

O teu **Conjunto de Dados** consiste em todos os dados que advêm dos contributos dos teus Mercenários e do bônus da Glória do teu Clã. Quanto mais dados tiveres no teu conjunto mais serás capaz de fazer numa ronda, à medida que fores atribuindo os dados pelos vários espaços de ação existentes no tabuleiro. Assim que um dado é atribuído num desses espaços, nenhum outro pode ser depois aí colocado até ao fim da ronda.

Cada novo Mercenário que recrutes contribui **imediatamente** com os seus dados para o teu Conjunto de Dados.

Os Dados podem ser de 3 tipos, dependendo da sua cor:

Força (Vermelho): Estes dados não contribuem com nenhuma habilidade especial, mas são os mais comuns, e podem ser mais manipulados do que os outros dados.

Magia (Roxo): Estes dados oferecem uma habilidade especial nos combates com Monstros, reduzindo o ataque do Monstro. Também podem ser usados para criar Poções e Venenos no Alquimista.

Persuasão (Amarelo): Estes dados são usados em alguns dos edifícios da Cidadela para obter descontos, aproveitando o talento de negociar do teu Mercenário.

Para uma explicação detalhada de como estes dados funcionam, consultar a página 9.

MANIPULAÇÃO DE DADOS

Os dados não servem só para executar ações na Cidadela. São também usados nas aventuras fora dela, onde são lançados para alcançar valores específicos. Não deves, no entanto, depender somente na sorte dos teus lançamentos, pelo que deverás utilizar diferentes formas de tentar manipular a tua sorte. Os Talentos dos Mercenários, Armadilhas, Venenos, Cabeçalhos de Caminho e o Equipamento certo irão permitir que alters resultados, relances os dados ou adiciones dados extra ao combate.



FASES DO JOGO

Uma partida de MONSTER LANDS pode ir até ao máximo de 6 rondas. Cada ronda consiste em 4 fases, na seguinte ordem:

1. Fase de Preparação do Conjunto de Dados
2. Fase de Implementação
3. Fase de Aventura
4. Fase de Limpeza

O jogo termina no final da sexta ronda ou no final de qualquer ronda na qual um jogador tenha alcançado pelo menos 30 pontos de Glória.

FASE DE PREPARAÇÃO DO CONJUNTO DE DADOS

Os jogadores devem preparar o seu Conjunto de Dados verificando os que tem disponíveis a partir das seguintes origens:

- Contribuição de dados dos Líderes e Mercenários.
- Dados de Pontos de Glória de acordo com a Glória atual do jogador.
 - 1-10 pontos de Glória:
 - 11-20 pontos de Glória:
 - 21-30 pontos de Glória:

Pega em todos os dados relevantes e coloca-os na tua área de jogo. Com base nos membros Iniciais do teu Clã e na posição do teu marcador de Glória, o teu Conjunto de Dados no início do jogo é composto por 2 dados de Força, 1 dado de Persuasão e 1 dado de Magia.

Lança os teus dados de Persuasão agora. agora. Não lances nenhum dos outros dados por enquanto.

FASE DE IMPLEMENTAÇÃO

A começar pelo jogador que tem o marcador de Primeiro Jogador e seguindo-se o sentido dos ponteiros do relógio, cada jogador, no seu turno, executa uma única ação. Depois de todos terem tido a sua vez, o primeiro jogador começa o segundo turno, e assim sucessivamente.

No teu turno, deves executar uma de 3 Ações possíveis:

- Distribuir dados na Cidadela
- Distribuir dados no Exterior
- Distribuir dados num Território Estabelecido

Se não tiveres nenhum dado no teu Conjunto de Dados, deves passar a tua vez. Não podes passar a vez se ainda tiveres dados no teu Conjunto de Dados. Repete este processo até que todos os jogadores não tenham mais dados para distribuir.

Algumas cartas e marcadores têm habilidades de para converter um dado de determinada cor noutra diferente que possa ser mais útil. Para o poderes converter coloca-o sobre a carta ou marcador e pega no dado(s) da(s) cor(es) indicada(s) da reserva.

Uma Ação consiste simplesmente em colocar (posicionar) um ou mais dados num dos espaços de dados livres do tabuleiro ou dos Territórios que controlas. Espaços de dados marcados com  não estão disponíveis em jogos com 2 jogadores.

A Cidadela: Coloca os dados nos edifícios da Cidadela para ganhar os bônus desses edifícios. Por exemplo, podes obter moedas de Ouro nas Minas, Poções e Venenos no Alquimista, recrutar novos Mercenários na Taberna, etc. Todas as regras sobre como distribuir dados na Cidadela podem ser consultadas nas páginas 8 a 12.

O Exterior: Envia os teus Mercenários para Territórios ou em Missões distribuindo dados pelos Caminhos. Aqui, eles lutarão contra Monstros, conquistarão Territórios ou completarão Missões. Adicionalmente, se existir um Monstro na Entrada da Cidadela, podes distribuir dados aí para a proteger. Todas as regras sobre como distribuir dados no Exterior podem ser consultadas nas páginas 12 a 15.

Territórios Conquistados: Coloca os dados indicados numa carta de Território conquistado por ti para obter o benefício correspondente (Explicado em detalhe na página 15).



TALENTOS E HABILIDADES

Todos os Mercenários têm Talentos específicos e durante o jogo, podem ser equipados com itens do Bazar que lhes concedam habilidades adicionais, como se os Mercenários aprendessem novos Talentos.



Cada Talento e cada Habilidade pode ser usada apenas **uma vez por ronda**.

Talentos e Habilidades com o símbolo do Exterior devem ser utilizados durante a Fase de Aventura, no momento de ativar o respectivo Mercenário atribuído a um Caminho. Todos os outros Talentos e Habilidades podem ser usados na Fase de Implementação.



A CIDADELA E OS SEUS EDIFÍCIOS

Há três tipos de espaços para dados na Cidadela:

- Espaços simples, requerendo exatamente 1 dado.
- Espaços duplos (a Mina), requerendo exatamente que 2 dados sejam colocados na mesma ação.
- Espaços ilimitados (a Loja de Penhores), permitindo um número ilimitado de dados no mesmo local.

Apenas podes distribuir dados do tipo indicado no edifício e somente nos espaços vazios deste edifício. Assim que os dados forem atribuídos, **recebes imediatamente o benefício ou recurso** que aquele espaço gera.

Por exemplo, podes colocar 2 dados de Força no primeiro espaço da Mina para imediatamente receber 6 moedas de Ouro.



Um edifício não pode ser usado se todos os espaços para os dados estiverem ocupados. A única exceção é a Loja de Penhores, que não tem limite de dados por Ação nem limite de número de Ações que podem ser executadas durante uma ronda.

Alguns dos edifícios (Cabana do Caçador, Taberna, Depósito de Armas e o Bazar) exigem que seja pago um custo em moedas de Ouro, tal como indicado no recurso/Mercenário que queres adquirir. Se não tiveres o número de moedas de Ouro necessário para pagar, não podes distribuir dados nesse espaço. Contudo, usar um dado de Persuasão nestes edifícios oferece um desconto.

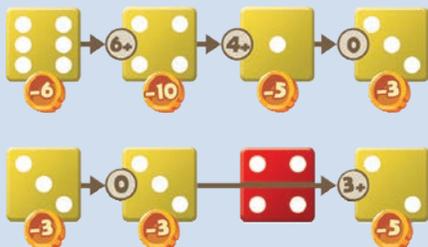
Na distribuição de dados na Cabana do Caçador, Taberna, Depósito de Armas ou Bazar, devem ser colocados da esquerda para a direita, para garantir a ordem dos dados de Persuasão.

DADOS DE PERSUASÃO

Os dados de Persuasão concedem descontos valiosos. O desconto obtido depende dos valores do teu dado e do dado de Persuasão que o precede, colocados no mesmo local.

Se o **primeiro dado de Persuasão no local** é o teu, o desconto é **igual ao valor do dado** e reduz este valor ao preço.

Se o teu dado de Persuasão não é o primeiro no local, compara o seu valor com o dado de Persuasão antecedente: **se o valor do teu dado é menor, podes somar os valores dos dois dados**. Caso contrário considera apenas o valor do teu dado como o teu desconto. Somente deves compará-lo com o dado de Persuasão mais recente e nenhum outro anterior. Ignora os dados de outra cor que se encontrem entre os dois.



O preço total não pode descer abaixo do **mínimo de 1 por compra** (os vendedores podem ser manipulados, mas nada é de graça!).

Fora da Cidadela, os dados de Persuasão podem ser distribuídos apenas em determinadas Missões e **são lançados novamente** no momento de ativar o respectivo Caminho da Missão.

DICA

Analisa os dados de Persuasão dos outros jogadores antes de decidir onde colocar os teus, já que os outros jogadores podem beneficiar da tua escolha. A obtenção de um valor alto oferece-te um bom desconto, mas pode dar um ainda melhor ao próximo jogador. Por outro lado, tenta ser rápido para conseguires os melhores itens.

EXEMPLO

É a primeira ronda e a Natalie tem um dado de Persuasão no seu Conjunto de Dados. No início da ronda, ela lança-o e obtém um 5. Durante a sua primeira Ação, ela decide comprar um marcador de Armadilha que custa 9 moedas de Ouro. Coloca o seu dado de Persuasão no espaço mais à esquerda da Cabana do Caçador e compra o marcador de Armadilha por 4 moedas de Ouro, aplicando o desconto de 5 moedas conseguido pelo seu dado.

Stefan joga a seguir e coloca um dado de Força na casa seguinte da Cabana do Caçador, comprando uma Armadilha pelo custo total.

Agora é a vez do Tom, que obteve um 3 no seu dado de Persuasão no início da ronda. Se ele o usar na Cabana do Caçador, pode adicionar o seu 3 ao 5 da Natalie obtendo um total de 8, um desconto generoso. O dado de Força do Stefan é ignorado. Ele decide fazê-lo, e compra 2 Armadilhas disponíveis que custam 4 moedas cada uma. Dado que o custo total não pode ser reduzido abaixo de 1 por compra, ele tem que pagar 1 moeda de Ouro.

A CABANA DO CAÇADOR (ARMADILHAS)

ENTRE MEU AMIGO, EU TENHO AS ÚLTIMAS NOVIDADES EM TECNOLOGIA DE ARMADILHAS PARA MONSTROS!

Com um dado de Força ou de Persuasão, podes executar uma Ação para **comprar tantos marcadores de Armadilha quantos possas**. Cada marcador de Armadilha indica a quantidade de moedas que custa. Se usares um dado de Persuasão, podes aplicar o desconto ao custo total de várias Armadilhas, mas o total nunca pode ser abaixo de 1.

Cada jogador pode ter um **máximo de 5 marcadores de Armadilha disponíveis na sua ficha de Progresso de Clã** (algumas cartas podem alterar essa quantidade). Se um jogador receber mais marcadores de Armadilhas do que lhe é permitido, ele deve descartar imediatamente Armadilhas até satisfazer o seu limite. Armadilhas **já atribuídas a um Caminho não contam** para este limite.

Deve haver sempre 6 marcadores de Armadilha disponíveis quando um novo cliente visita a Cabana. Depois de um jogador ter comprado todas as suas Armadilhas, preenche os espaços vazios com novos marcadores de Armadilha da pilha que se encontra ao lado do tabuleiro. Se, em qualquer momento, não houver mais marcadores de Armadilha na pilha, cria uma nova pilha com as Armadilhas descartadas.

Ao comprares um marcador de Armadilha, coloca-o com a face virada para baixo na tua área de jogo para não anunciar aos outros jogadores a altura em que a vais usar.

Consulta a seção “Combates nos Territórios” (páginas 16-19) para detalhes de como as Armadilhas funcionam e como podes usá-las para mitigar o fator sorte.



ALQUIMISTA (POÇÕES E VENENOS)

NÃO NOS RESPONSABILIZAMOS PELO QUE VAIS MISTURAR NO NOSSO LABORATÓRIO!

Podes distribuir um dado de Magia para ganhar 3 (espaço superior) ou 2 (espaço inferior) marcadores de Poção e/ou Veneno, em qualquer combinação.

Cada jogador pode ter um **máximo de 3 marcadores de Poção** e um **máximo de 3 marcadores de Veneno** na sua área de jogo. Poções e Venenos num Mercenário atribuído a um Caminho não contam para este limite.



POÇÕES E VENENOS

Podes descartar uma Poção da tua área de jogo para curar um Mercenário ferido não atribuído.

Podes também colocar 1 Poção e/ou 1 Veneno em cima de um marcador de Atribuição de Mercenário **no momento de atribuição desse Mercenário a um Caminho**. As Poções e os Venenos são considerados parte do equipamento que o Mercenário leva para enfrentar o Monstro e podem ser usados durante a batalha.



Poções curam ferimentos, enquanto Venenos dão dano à sua arma, conferindo +2 de ataque num combate.

Poções e Venenos não são descartados após o combate, a não ser que tenham sido usados.

A TABERNA (MERCENÁRIOS)

NÃO LIGUES AO CHEIRO AZEDO DA TABERNA. TOMAR BANHO NÃO É UMA DAS COISAS FAVORITAS DOS NOSSOS CLIENTES.

Podes colocar um dado de Força ou Persuasão na Taberna para recrutar apenas um dos Mercenários, em exibição num dos espaços das cartas ou um Novicius. Embora comeces o jogo com um par de Mercenários da mesma Afinidade, podes contratar Mercenários de qualquer Afinidade. Paga o custo de contratação..



Contudo, para contratar um Mercenário, tens de ter **Glória Excedente** suficiente para conseguir atrair o Mercenário para o teu Clã!

OS MERCENÁRIOS SÃO GANANCIOSOS E ORGULHOSOS! NÃO SE JUNTAM AO TEU CLÃ SE NÃO PUDEREM TER A SUA PARTE DE GLÓRIA!

GLÓRIA EXCEDENTE E CONTRATAÇÃO



A tua Glória Excedente é o número de pontos entre o teu marcador de Reputação e o teu marcador de Glória. Só podes contratar um Mercenário se a sua Reputação for menor ou igual ao valor da tua Glória Excedente.

Se a Reputação de um Mercenário na Taberna for maior ao valor da tua Glória Excedente, não o podes recrutar.

Se a tua Reputação for igual ou maior à tua Glória, não tens Glória Excedente e, portanto, não podes contratar Mercenários.

Ao contratares um Mercenário, coloca a carta desse Mercenário à direita da tua ficha de Progresso, juntamente com os restantes Mercenários contratados. **Ajusta imediatamente o teu marcador de Reputação** na tua ficha de Progresso e **adiciona os Dados de Contribuição** da carta do Mercenário ao teu Conjunto de Dados. **Se a contribuição incluir um dado de Persuasão, lança-o imediatamente. Todos os novos dados devem ser usados mais tarde na Fase de Implementação.**

EXEMPLO

Tens 20 pontos de Glória e o teu marcador de Reputação está no 14 na ficha de Progresso, sendo a tua Glória Excedente igual a 6 (20-14). Queres recrutar o Vaidala, mas, apesar de teres muito ouro, a Reputação dele é 7, mais alta do que a tua Glória Excedente. Vaidala simplesmente rejeita a tua oferta.

Fandor também está disponível para recrutamento com um custo de 10 e uma Reputação de 5, dentro do limite de Glória Excedente. Gastas uma ação, colocando um dado de Persuasão de valor 5 na Taberna e pagas 5 moedas de Ouro (10 de custo básico menos o desconto de Persuasão de 5). A tua Reputação aumenta em 5 (para 19) e recibes imediatamente os 2 Dados de Força da contribuição de Fandor. Resta-te apenas 1 ponto de Glória Excedente (20 Glória - 19 Reputação).

PERDA DE GLÓRIA

Em algumas situações, podes perder pontos de Glória. Se o teu marcador de Glória for inferior ao teu marcador de Reputação, o **marcador de Reputação permanece onde está**, ou seja, o marcador de Glória pode ser inferior ao marcador de Reputação.

Até que a tua Glória seja novamente superior à tua Reputação, não tens Glória Excedente e não podes recrutar novos Mercenários.

Felizmente, uma perda de Glória não assusta os teus Mercenários atuais, e só te abandonam caso os seus salários não sejam pagos (ver página 20).

EXEMPLO

Carmen tem 18 pontos de Glória e 17 pontos de Reputação. Depois de falhar uma Missão, ela perde 2 pontos de Glória; portanto, o marcador de Glória é movido de 18 para 16. O marcador de reputação permanece no 17.

Sem contar com os Novicius, tem que haver sempre 4 Mercenários disponíveis quando um novo cliente visita a Taberna (3 no Modo 1-jogador). Depois de um jogador contratar um Mercenário, preenche o espaço vazio com uma nova carta de Mercenário, virada para cima, do baralho de Mercenários. Se a qualquer momento não houver mais Mercenários no baralho de Mercenários, cria um novo com os Mercenários descartados.

UMA RODADA DE CERVEJA

Depois de colocares um dado na Taberna, mas antes de contratar um Mercenário, podes optar por gastar 2 moedas de Ouro para pagar uma rodada de cerveja aos Mercenários na Taberna. Felizes, eles deixarão a Taberna, criando espaço para novos convivas. Descarta os Mercenários que estão na taberna e substitui-os por novos Mercenários do baralho. Depois, podes recrutar um deles. Esta opção é importante para procurar Mercenários de Afinidades específicas. Não podes usar o teu desconto de Persuasão para pagar as 2 moedas de Ouro.



NOVICIUS (NOVATOS)

Os Novatos são recrutas baratos e com pouca Reputação, mas que podem ser bons ajudantes para o teu Clã. Os Novatos contribuem com um único dado de Força, mas durante a fase de Implementação, têm o Talento versátil de converter um dado de qualquer cor num dado de uma outra cor.



Para ativar este Talento, coloca o dado que queres trocar sobre a carta do Novato e retira um dado colorido diferente da reserva. Mantém o dado sobre o Novato até a Fase de Limpeza, para indicar de que o Talento já foi usado. Usar este Talento não conta como uma Ação e o novo dado deve ser usado na Fase de Implementação em que é obtido.

Os novatos não têm um marcador de Atribuição nem Afinidade, o que significa que não podem ser atribuídos a um Caminho, ocupar um Território, ou contribuir para Pontos de Vitória de Afinidade. No entanto, recebem o mesmo salário que os Mercenários

O DEPÓSITO DE ARMAS (MARCADORES DE DEFESA)

SE FORES ATINGIDO, NÃO DIGAS QUE NÃO TE AVISEI!

Podes colocar um dado de Persuasão ou de Força para obter até 3 marcadores de Defesa por 2 moedas de Ouro cada.

Um jogador pode ter no máximo 5 marcadores de Defesa na sua Ficha de Progresso. Se receber mais marcadores de Defesa do que os que pode ter, deve descartá-los até ao limite permitido. Marcadores já colocados num Caminho não contam para este limite.



TALENTOS VERSUS MARCADORES DE DEFESA

Os Talentos de Defesa impressos em algumas cartas estão limitados a ataques de Monstros. O Talento desempenha a mesma função de um marcador de Defesa, sem ocupar espaço no Caminho. Um Talento de Defesa pode ser usado uma vez por ronda, enquanto que um marcador é descartado após o uso ou durante a Fase de Limpeza. Os marcadores de Defesa são distribuídos nos Caminhos durante a Fase de Implementação e podem ser descartados durante o combate para cancelar um ataque de um Monstro. Também podem ser usados contra Truques se estiveres a usar o Módulo de Truques.

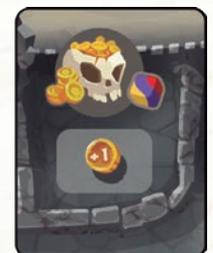


A LOJA DE PENHORES (MOEDAS DE OURO)

DADOS! DADOS! DADOS! COMPRO-OS TODOS! OS MELHORES PREÇOS DA CIDADELA!

Podes gastar quantos dados quiseres do teu Conjunto de Dados para obter 1 moeda de Ouro para cada um.

Importante! Ao contrário dos outros edifícios, a Loja de Penhores não tem limite de dados. Qualquer jogador pode usá-la para ganhar 1 moeda de Ouro por cada dado lá colocado. Múltiplos dados podem ser colocados com a mesma ação (ganhando 1 moeda de Ouro por cada dado).



○ BAZAR (CARTAS DE EQUIPAMENTO)

OS MELHORES VENDEDORES DA CIDADELA! ENCONTRE AQUI EQUIPAMENTO ÚNICO E MAGNÍFICO!

Podes colocar um dado de Força ou Persuasão num dos espaços vazios para comprar uma das cartas de Equipamento disponíveis, pagando seu custo, sempre que consigas colocá-la conforme descrito abaixo.

Assim que uma carta de Equipamento for adquirida, deve ser colocada debaixo da carta de um Mercenário **não atribuído**.

Cada Mercenário só pode levar um Equipamento de cada tipo.



Nota: Podes trocar livremente cartas de Equipamento entre os teus Mercenários **não atribuídos** (desde que seja respeitado o limite de 1 carta de cada tipo). Podes descartar cartas de Equipamento para arranjar espaço para novas cartas.

Após uma compra, preenche o espaço libertado com uma nova carta de Equipamento do baralho de Equipamentos, se possível.

A MINA (MOEDAS DE OURO)

ATENÇÃO! TRABALHO DURO! QUALQUER HERÓI DE REPUTAÇÃO VAI GOZAR CONTIGO POR ESTARES A EXECUTAR TAREFAS TÃO BÁSICAS.

Para extrair ouro da Mina, deves colocar 1 dado de Força num dos espaços vazios à direita ou 2 dados de Força num dos espaços vazios à esquerda. O número de moedas de Ouro obtidos está impresso ao lado do espaço ocupado.



EXEMPLO

Natalie tem 2 dados de Força no seu conjunto de dados, e quer colocá-los na Mina para obter algum Ouro. No entanto, Stefan que joga o seu turno antes de Natalie, estraga o plano ao colocar 2 dados na Mina e ao levar 6 moedas de Ouro. Assim, na vez da Natalie, ela pode colocar os 2 dados no espaço das 4 moedas de Ouro ou 1 dado em qualquer um dos espaços das 2 moedas de Ouro.

CARTAS DE EQUIPAMENTO



- A** Nome.
- B** **Custo em Ouro:** Moedas de Ouro necessárias para se comprar a carta.
- C** **Habilidade:** Habilidade única que a carta faculta ao Mercenário ao qual está anexada.
- D** **Símbolo do Exterior:** A habilidade de uma carta de equipamento com este símbolo só pode ser usada durante a Fase de Aventura, se o Mercenário equipado estiver atribuído ao Caminho ativo.
- E** **Tipo:** Arma , Vestuário , Feitiço .

○ EXTERIOR

Para distribuir Mercenários no Exterior, tens de usar uma Ação para atribuir um dos teus Mercenários livres a um dos Caminhos desocupados. Coloca o marcador de Atribuição de Mercenário no espaço acima do Caminho e coloca os dados necessários e opcionais de acordo com o Cabeçalho do Caminho, nos espaços abaixo dele. Esse Mercenário passa a ser considerado como atribuído àquele Caminho. Podes atribuir vários Mercenários (em Ações diferentes) nos diferentes Caminhos do mesmo local.

Ao contrário da Cidadela, os dados distribuídos no Exterior não são resolvidos imediatamente. Em vez disso, são resolvidos durante a Fase de Aventura (ver páginas 15-20).

DICA

Aquando da escolha do Mercenário para atribuir, presta especial atenção ao seu Talento no Exterior, pois pode trazer benefícios durante a Fase de Aventura.

OS CAMINHOS DE UMA MISSÃO

As Missões são oportunidades para ganhar alguns recursos e Glória, disponibilizadas pelo conselheiro da Rainha. Existem duas cartas de Missão disponíveis em cada ronda, uma de cada tipo: as Missões de lançamento de dados de baixo risco e as Missões baseadas em recrutamentos de risco zero.



Cada Missão possui 2 Caminhos, permitindo até 2 Mercenários (do mesmo Clã ou de Clãs diferentes). As missões de lançamento de dados são competitivas; **somente um jogador pode arrebatatar a recompensa**. As Missões baseadas em recrutamento são específicas do Caminho, onde cada Caminho dará uma recompensa específica ao Mercenário desse Caminho, desde que ele cumpra o objetivo da Missão.

CAMINHO DE UMA MISSÃO: Para atribuir um Mercenário a um Caminho de uma Missão, deves colocar por debaixo do marcador de Atribuição do Mercenário o número **exato** de dados representados na carta de Missão. Se a carta de Missão permitir a escolha do tipo de dados, podes colocar dados de qualquer de uma das cores indicadas.

MISSÃO DE LANÇAMENTO DE DADOS



- (A) Dados:** Número e tipo de dados que devem ser colocados.
- (B) Objetivo da Missão:** Número que deve ser obtido no lançamento do dados para a Missão ter sucesso.
- (C) Recompensa:** Glória e outros benefícios obtidos pelo Mercenário que tiver mais sucesso na Missão.
- (D) Penalidade:** Perda de Glória caso se falhe a Missão.
- (E) Sobras:** Um jogador que atinja o objetivo da Missão mas que seja derrotado por um oponente recebe 2 moedas de Ouro das sobras da Missão.

MISSÃO BASEADA EM RECRUTAMENTO

- (A) Dados:** Número e tipo de dados que devem ser alocados.
- (B) Objetivo da Missão:** Recurso que deve ser descartado para receber a recompensa.
- (C) Recompensa:** Glória e outros benefícios para o Mercenário no respetivo Caminho.



Consulta a seção sobre Missões na página 16 para mais detalhes em como resolver Missões.

OS TERRITÓRIOS

Os Territórios são propriedade da coroa mas foram invadidos pelos Monstros. Derrotar os Monstros invasores e conquistar os Territórios é um objetivo prioritário. No início do jogo, cada Território é constituído por uma carta de Território, uma carta de Monstro, e um Cabeçalho de Caminho com 4 Caminhos disponíveis. Os Mercenários atribuídos a estes Caminhos irão tentar capturar ou derrotar o Monstro e conquistar o Território.

Na Fase de Aventura, os Caminhos serão ativados por ordem, da esquerda para a direita, e o primeiro Caminho ativado vai sempre defrontar o Monstro. Mercenários que se encontrem nos Caminhos subsequentes somente o irão defrontar se este ainda não tiver sido capturado ou eliminado. De outro modo só podem tentar conquistar o Território.

CABEÇALHOS DE CAMINHOS



- (A) Requisitos:** O tipo e número de dados que **devem** ser alocados para atribuir um Mercenário neste Caminho.
- (B) Reforços:** O tipo e o número máximo de dados adicionais que **podem** ser alocados.
- (C) Benefício:** A recompensa obtida ao atribuir um Mercenário neste Caminho. Ver 'Benefícios de um Caminho' a seguir.

CAMINHO DE UM TERRITÓRIO: Para atribuir um Mercenário a um Caminho de um Território, deves alocar o **número e tipo de dados obrigatórios** indicados no Cabeçalho do Caminho. Depois, podes **adicionar mais dados** tal como indicado no Cabeçalho do Caminho.

Podes também optar por atribuir **marcadores de Armadilha e/ou Defesa** a um Caminho. Armadilhas são colocadas viradas para baixo. Existem dois espaços específicos para estes marcadores na parte inferior do Caminho. Marcadores adicionais podem ser colocados acima destes espaços, mas cada um tomará o espaço de dois dados. Portanto, podes ter no máximo 6 dados e 2 marcadores, 4 dados e 3 marcadores ou 2 dados e 4 marcadores.

A colocação do marcador de Atribuição de Mercenário, dados e de quaisquer marcadores de Armadilha e/ou Defesa contam como **uma única Ação**. Não podes adicionar mais nada ao Caminho em Ações posteriores. Considera cuidadosamente os Talentos e Equipamentos do Mercenário atribuído, pois podem ser úteis no combate que se aproxima.

Quaisquer marcadores de Armadilha e/ou Defesa atribuídos ao Caminho são perdidos assim que o combate terminar, independentemente de terem sido usados ou não. Por isso deves escolher com cuidado quais vais atribuir.

Se o objectivo é capturar o Monstro, tens de usar um marcador de Armadilha.



Neste momento, considera também equipar o teu Mercenário com 1 Poção e/ou 1 Veneno que tenhas disponíveis, colocando os marcadores respetivos sobre o seu marcador de Atribuição de Mercenário.

BENEFÍCIOS DE UM CAMINHO

Cada Caminho de um Território concede um benefício ao Mercenário aí atribuído:



Relançar: Quando o Mercenário atribuído for ativado durante a Fase de Aventura, podes lançar de novo um dos dados que tenha uma das cores indicadas. Se o símbolo de relançar contiver um número, podes repetir o mesmo número de vezes, como mesmo dado ou outro diferente.



Talentos de Defesa: Estes são Talentos que podes usar para te defenderes contra os ataques do Monstro (ver página 17). Não podem ser convertidos em marcadores de Defesa.



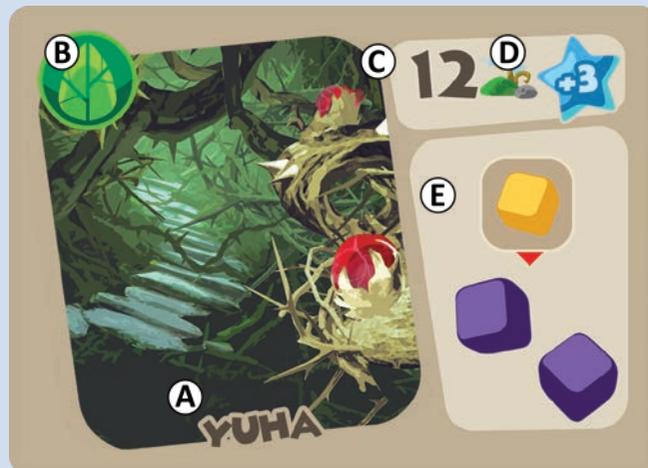
Moedas de Ouro: Coloca a quantidade indicada em moedas de Ouro por cima do marcador de Atribuição de Mercenário. Irás ganhar estas moedas se o teu Mercenário sobreviver ao combate.



Poção/Veneno: Pega num marcador de Poção/Veneno da reserva e coloca-o por cima do marcador de Atribuição de Mercenário. Podes usá-lo durante o combate. Se sobreviveres ao combate sem o usar, pode movê-lo para a tua área de jogo. Isto significa que o Mercenário pode ficar com mais do que 1 Poção ou Veneno num combate, 1 do Caminho e outro que possa ter trazido consigo.



CARTA DE TERRITÓRIO



- (A) Nome.**
- (B) Afinidade.**
- (C) Valor de Conquista:** Número que é preciso igualar ou ultrapassar para conquistar um Território depois do Monstro ter sido capturado ou eliminado.
- (D) Recompensa da Conquista.**
- (E) Benefício:** Se conquistares este Território e o estabeleceres com um Mercenário, podes usar esta habilidade como uma ação na Fase de Implementação.

EXEMPLO



Durante a Fase de Implementação, Carmen distribuiu um dos seus Mercenários no segundo Caminho. Depois coloca os 2 dados de Força obrigatórios e faz um reforço com mais 2 dados de Magia, deixando ainda 3 espaços livres para marcadores de Armadilha/Defesa. Como Carmen só tem um de cada, ocupa os 2 espaços seguintes com os marcadores de cada um. Como benefício do Cabeçalho de Caminho, ela recebe uma Poção que é colocada sobre o marcador de Atribuição do seu Mercenário.

ENTRADA DA CIDADELA

A Entrada da Cidadela é a área que se encontra na parte inferior direita do tabuleiro. Tem espaço para uma carta de Monstro e 2 Caminhos.

Os jogadores só podem alocar recursos na Entrada da Cidadela se já lá estiver uma carta de Monstro. As Cartas de Monstro só são colocadas aqui durante a Fase de Limpeza, e portanto, na primeira ronda do jogo não é possível atribuir Mercenários nesta área.

Para atribuir um Mercenário a um destes Caminhos, coloca o teu marcador de Atribuição no espaço mais à direita. Depois coloca qualquer combinação de dados (Força e/ou Magia) e/ou marcadores de Armadilha e/ou Defesa virados para baixo no Caminho, tendo em atenção que cada um destes marcadores irá ocupar o espaço de dois dados. Tens de colocar pelo menos 1 dado ou 1 marcador de Armadilha ou 1 de Defesa.



Repara que os Caminhos vêm com reforços da Cidadela: 2 Talentos de Defesa ou 1 Talento de Defesa e 5 moedas de Ouro respetivamente. Coloca as moedas sobre o marcador de Atribuição do teu Mercenário, e ficarás com elas caso ele sobreviva ao combate.

EXEMPLO

Na ronda anterior, um temível Snagnus (5 dados de ataque) conseguiu derrotar todos os Mercenários, e por conseguinte, a sua carta foi movida para a Entrada da Cidadela. O Tom quer tentar capturá-lo e com isso obter Glória e 10 moedas de Ouro da Recompensa do Monstro. Durante a Fase de Implementação ele executa uma Ação para colocar o marcador de Atribuição de Tranok no Caminho superior da Entrada de Cidadela. Como o Tom não quer correr riscos, ele atribui 3 dados de Força e 2 dados de Magia do seu Conjunto de Dados, bem como 1 marcador de Armadilha.

DISTRIBUIÇÃO EM TERRITÓRIOS ESTABELECIDOS

Durante o jogo, vais ter a oportunidade de conquistar Territórios e depois estabelecê-los (ver página 19). Assim que tiveres um Território Estabelecido, podes executar uma Ação para atribuir os dados indicados na carta do Território para obter imediatamente o benefício indicado.



EXEMPLO

Num dos seus turnos anteriores, Natalie conquistou o Território Khyzul no qual estabeleceu a Mercenária Lusara. Durante a Fase de Implementação, Natalie pode executar uma Ação para ativar a habilidade do Território: atribuir um dado de Força e com isso obter 2 dados de Persuasão.



FASE DE AVENTURA (RESOLVER O EXTERIOR)

As ações mais excitantes de cada ronda normalmente ocorrem durante a Fase de Aventura. É nesta fase que os Mercenários atribuídos nos diferentes Caminhos durante a Fase de Implementação vão fazer parte de Missões, lutar contra Monstros e conquistar Territórios.

A Fase de Aventura está dividida em três passos, com a seguinte ordem:

1. **MISSÕES**
2. **COMBATES NOS TERRITÓRIOS**
3. **DEFESA DA CIDADELA**

Se não houver nenhum Mercenário ativo no Caminho da área correspondente do tabuleiro, salta esse passo. Por exemplo, na ronda 1, o passo 3 é ignorado por não terem sido atribuídos Mercenários para a defesa da Cidadela.

MISSÕES

A Missão de lançamento de dados na parte esquerda é resolvida em primeiro lugar (se houver algum Mercenário aí atribuído), seguida da Missão baseada em recrutamento, à direita.

Segue os passos seguintes para resolver uma **Missão de lançamento de dados**:

- **Se houver um Mercenário atribuído à Missão:**
O jogador cujo Mercenário se encontre atribuído à Missão lança todos o dados atribuídos no Caminho, incluindo os dados de Persuasão, podendo usar as habilidades disponíveis, tais como as das cartas de Equipamento e/ou Talentos do Mercenário. Se a soma dos dados for igual ou maior que Objetivo da Missão, o jogador ganha a **Recompensa** indicada na carta de Missão e descarta essa carta. Caso contrário, o jogador falha e sofre a **Penalidade**. Descarta a carta de Missão.
- **Se houver dois Mercenários atribuídos à mesma Missão:**
Ambos os Mercenários lançam todos o dados atribuídos e aplicam quaisquer Talento e/ou modificadores que possuam.
 - Se só um dos Mercenários tiver sucesso na Missão, recebe a **Recompensa** e a carta da Missão é descartada. O Mercenário que falhou o Objetivo da Missão sofre a **Penalidade**. Se ambos os Mercenários tiverem sucesso na Missão, o Mercenário com o total modificado mais alto ganha a Missão e recebe a **Recompensa** e a carta da Missão é descartada. O outro mercenário recebe 2 moedas de ouro das sobras, conforme a figura no tabuleiro.
 - Se ambos os mercenários conseguirem o Objetivo da Missão e empatarem no valor total modificado, o Mercenário **atribuído ao Caminho da esquerda** é o vencedor.
 - Se os dois Mercenários falharem o objetivo da Missão, ambos sofrem a **Penalidade**. Descarta a carta da Missão.

Segue os passos seguintes para resolver uma **Missão baseada em recrutamento**:

Se o jogador que controla o Mercenário do Caminho à esquerda escolhe descartar o recurso descrito no Objetivo da Missão, ele recebe a Recompensa indicada no lado esquerdo da carta da Missão. Depois, o jogador que controla o Mercenário no Caminho à direita pode descartar o recurso descrito no Objetivo da Missão e recebe a Recompensa indicada no lado direito da carta da Missão. Não há penalidade por não cumprir uma missão baseada em recrutamento.

COMBATES NOS TERRITÓRIOS

Os combates nos territórios são resolvidos um a um, começando pelo Território A à esquerda seguido pelo Território B à direita. Cada combate num território está dividido em três partes: (1) Revelar Armadilhas, (2) Combater Monstros, (3) Conquistar Territórios e (4) Marcadores de Saque.

1. REVELAR ARMADILHAS

Todos os marcadores de Armadilha atribuídos neste Território são virados para cima, mostrando o lado de Armadilha Melhorada. Armadilhas Melhoradas podem conceder dados ou modificadores adicionais ao lançamento de dados. Consulta a Tabela de Resumo

no final do Livro de Regras para uma explicação detalhada de cada Armadilha.

Se o efeito de uma Armadilha Melhorada conceder dados extra, retira-os da reserva e coloca-os sobre o marcador de Armadilha, ignorando as limitações do Caminho.

Se o efeito de uma Armadilha Melhorada conceder um modificador ao resultado do lançamento dos dados, o modificador é aplicado durante o Ataque do Mercenário.

2. COMBATER MONSTROS

Os Combates com os Monstros iniciam-se no Caminho mais à esquerda que tenha um Mercenário atribuído. Primeiro, o Monstro faz o seu ataque seguido do ataque do Mercenário. Isto é, se ele ainda estiver vivo!

CARTAS DE MONSTRO



- (A) Nome.
- (B) Afinidade.
- (C) Valor de Ataque: O número de dados que o Monstro lança quando ataca.
- (D) Poderes Especiais. Os Poderes Especiais do Monstro.
- (E) Valor de Captura: O resultado que é preciso obter para capturar o Monstro.
- (F) Valor de Eliminação: O resultado que é preciso obter para eliminar o Monstro.
- (G) Recompensa: O que recibes pela captura ou eliminação do Monstro.
- (H) Nível do Monstro: Utilizado para os Níveis de Dificuldade.

ATAQUE DO MONSTRO

Para resolver o ataque de um Monstro, o jogador à tua esquerda pega em tantos dados negros quantos os indicados no Valor de Ataque (para o Caribdis, é 5). Adiciona mais 1 dado se a afinidade do monstro corresponder à afinidade do Território (ver "Efeitos da Afinidade", página 22). Adiciona também dados de acordo com os símbolos no Modificador de Rondas, dependendo da ronda em que se encontra o jogo (não se aplica durante o Tutorial).

Cada Monstro também possui um Poder Especial. Verifica o seu efeito na carta (ver explicação dos símbolos no Anexo III) e ativa-o quando indicado.

O jogador à tua esquerda lança os dados. Cada resultado de 3, 4, 5 ou 6 é um sucesso. Por cada sucesso, o Mercenário sofre uma ferida. Ao sofrer a primeira ferida, vira o marcador de Atribuição para o lado ferido. **Se um Mercenário ferido receber outra ferida, o Mercenário é morto.**



Para te defenderes contra um ataque de um Monstro, tens várias opções:

- Antes do ataque, podes **remover 1 dado de magia** atribuído ao caminho para **remover 1 dado de ataque do Monstro**. Podes repetir este procedimento várias vezes, removendo 1 dado de ataque por cada dado de magia.
- **Descartar um marcador de Defesa** atribuído ao Caminho para absorver um golpe
- **Usar habilidades especiais** (cartas de Equipamento, Talentos do Mercenário, benefícios do Cabeçalho de Caminho, Defesa da Cidadela, etc.).
- **Descartar um dos marcadores de Poção** sob o marcador de Atribuição de Mercenário para curar uma das feridas que irá receber (ele bebe a poção logo a seguir de sofrer o golpe, curando-o enquanto exala o seu último suspiro).

MORTE DE UM MERCENÁRIO

Quando um Mercenário morre, descarta imediatamente a sua carta e quaisquer marcadores que estejam sobre ela, juntamente com todas as suas cartas de Equipamento. Remove o marcador de Atribuição e todos os dados e marcadores não utilizados do Caminho onde o Mercenário estava atribuído. No caso raro de um Mercenário morrer depois de ter atacado o Monstro, os dados lançados e os marcadores de Armadilha permanecem no Caminho.

Como a Rainha Gimelda gosta de recompensar o heroísmo destes mártires, se o teu Mercenário morrer durante um combate num Território, o teu Clã ganha os pontos de Glória indicados no espaço onde o marcador de Designação do Mercenário estava colocado.



Finalmente, ajusta a tua Reputação subtraindo a reputação dos Mercenários mortos na tua Ficha de Progresso. Se, em qualquer momento do jogo, perderes todos os teus Mercenários e Novatos, podes recrutar um Novato de graça no início da próxima ronda e promovê-lo a Líder. Isto acontece antes da Fase de Preparação do Conjunto de Dados. A Glória e itens na reserva do teu Clã mantêm-se, e se tiveres menos de 5 moedas de Ouro, repõe a diferença para ficares com 5 moedas de Ouro.

EXEMPLO

Durante o Combate com o Monstro, o Mercenário Frunks do Tom sofre 2 golpes. Ele decide gastar a Poção que colocou no marcador de Atribuição de Mercenário para curar imediatamente uma das feridas. Frunks foi salvo, mas ficou ferido (o marcador de Atribuição é virado).

ATAQUE DO MERCENÁRIO

Depois do Monstro ter atacado, e se o teu Mercenário ainda estiver vivo, podes tentar capturá-lo ou eliminá-lo.

Lança os dados colocados no Caminho e compara o total obtido com o Valor de Captura (VC) e o Valor de Eliminação (VE) impressos na carta do Monstro.

Deves usar as Armadilhas reveladas, o Talento de Exterior do teu Mercenário e as cartas de Equipamento para manipular os resultados dos dados. A exceção a esta regra são os relançamentos opcionais. Caso existam, também **podes** descartar marcadores de Veneno colocados sob o marcador de Atribuição de Mercenário para adicionar +2 por cada marcador ao teu resultado de ataque.

Os modificadores das Armadilhas reveladas, Talentos e cartas de Equipamento aplicam-se sempre a **todos os dados no Caminho da cor especificada**.

- Para capturar um Monstro, **tens de ter um marcador de Armadilha** atribuído no Caminho (Truques revelados do Módulo de Truques não contam). O total obtido deve ser **igual ou maior que o VC, sem atingir o VE**. Se conseguires capturar o Monstro, recibes a recompensa de captura (Glória e Ouro) e descartas o Monstro.
- Se total obtido for igual ou superior ao VE, recibes a recompensa de eliminação (Ouro e Troféus). Coloca a carta de Monstro na tua área de jogo com a face virada para baixo, mostrando o troféu ganho.

Se estás particularmente interessado em capturar o Monstro ao invés de eliminá-lo, **podes lançar os dados um a um e parar o ataque no momento de atingir o VC**, sem ter que lançar os dados restantes. Lembra-te de que o uso de Venenos é opcional, e portanto, é possível tentar obter o número que precisas.

EXEMPLO

Tom está a usar o Frunks para tentar capturar Sckon (VC: 11 e VE: 12). Frunks traz consigo um Veneno. No Caminho, tem disponíveis 2 Dados de Força e 2 Dados de Magia. Também tem uma Armadilha Melhorada que dá +4 na captura ou eliminação de Monstros, que é o valor inicial a partir do qual deve contar o total dos lançamentos. O Talento de Frunks acrescenta 1 ponto a cada dado de Magia. Ele decide começar por lançar 1 dado de Magia obtendo um 2, que se converte em 3 devido ao Talento de Frunk, totalizando 7. Depois lança um de seus dados de força obtendo outro 2, totalizando 9. Ele decide, então, usar o Veneno adicionando +2 para um total de 11, exatamente o que ele precisava para capturar a Sckon. Ele pára o ataque, ignorando os dados restantes.

- Se não conseguires capturar ou eliminar o Monstro com o teu Mercenário, mantém os teus marcadores de Armadilha e os dados que lançastes no Caminho, mostrando os resultados. O valor total modificado, que inclui os modificadores de Talentos e Habilidades, é considerado o dano infligido ao Monstro até ao momento e beneficia o ocupante do próximo Caminho à direita.

- O jogador que o ocupa o Caminho seguinte repete as etapas “Ataque do Monstro” e “Ataque do Mercenário” com uma diferença importante: os resultados totais modificados dos Caminhos à esquerda são adicionados aos seus resultados!

Os bônus das Armadilhas Melhoradas modificam apenas o resultado dos dados lançados do Caminho onde se encontram, e não os resultados em outros Caminhos

Os modificadores resultantes de Talentos ou Habilidades de Equipamentos modificam apenas os dados do Caminho onde o Mercenário se encontra atribuído, e não os dados em outros Caminhos.

FIM DO COMBATE COM O MONSTRO

O Combate com um Monstro termina quando o jogador o consegue capturar ou eliminar, ou quando todos os Mercenários que combateram nesse Território fracassaram.

- Depois de um jogador ter capturado ou eliminado o Monstro ativo e ter recolhido as recompensas, deve remover os dados, Armadilhas e marcadores de Defesa dos Mercenários que participaram no combate. Se houver um ou mais Mercenários atribuídos que ainda não tenham lutado, terão a hipótese de conquistar o Território ativo.
- Se o Monstro ativo não for capturado nem eliminado, a “Conquista do Território” não acontece. O Monstro agora está furioso e irá atacar a Cidadela na próxima ronda, causando pânico. A carta de Monstro será movida na Fase de Limpeza (consulta “Espalhar o Pânico” na página 20).

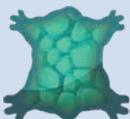
DICA

Capturar um monstro pode por vezes oferecer uma recompensa melhor do que matá-lo pois o conselheiro da Rainha necessita de monstros para as suas “experiências”. Quando atacares um monstro, lembra-te de que podes lançar os teus dados um a um.

TROFÉUS

O valor dos Pontos de um Troféu (1-3) são convertidos em Pontos de Vitória no final do jogo.

Um troféu pode ser vendido por 5 moedas de Ouro por cada Ponto de Troféu em qualquer altura durante o jogo, não contando como uma ação. Para vender um Troféu, descarta a carta de Monstro e retira as moedas de Ouro da reserva. Como a carta deixa de ser tua já não contribui com Pontos de Vitória no final do jogo. Não podes vender parcialmente um Troféu.



EXEMPLO

Carmen atribuiu Shandee ao segundo Caminho do Território ativo. O Monstro ativo é um Abysur, um animal com um Valor de Captura de 17, Valor de Eliminação de 22, Ataque de 5 e Afinidade com água. Como a sua afinidade é igual à do Território ativo, o seu ataque aumenta para 6. É a quarta ronda do jogo, no nível Normal, por isso o Monstro ganha mais um dado ao seu ataque, perfazendo um total de 7 dados. Carmen não quer arriscar perder Shandee, e decide usar um dos dados de magia colocados no Caminho para remover 1 dado ao ataque do Monstro. A seguir o jogador da esquerda lança os 6 dados de Ataque do Monstro e obtém 4 de dano! Como Carmen colocou um marcador de defesa no Caminho e Shandee tem um Talento de Defesa contra Monstros com Afinidade com Água ou Fogo, evita 2 desses golpes, sobrando ainda 2 para infligir feridas. Se ela não anular pelo menos um deles, Shandee morrerá. Felizmente, Carmen colocou um marcador de Poção em Shandee quando atribuiu o Mercenário ao Caminho, e descarta-o para curar uma das feridas. Ela vira o marcador de Atribuição de Shandee’s para o lado ferido. Além disso, o poder do Abysur é a perda de 1 ponto de Glória quando um Mercenário sofre uma ferida, diminuindo a Glória de Carmen de 19 para 18. Mas, ao menos, Shandee ainda continua viva!!

Depois de sobreviver ao ataque de Abysur, agora é a hora da Shandee se vingar! Carmen lança os seus 2 Dados de Força e 1 dado de Magia, obtendo 1, 2 e 3. Não é, exatamente, um ótimo resultado. No entanto, durante o passo anterior de Revelação de Armadilhas, ela tinha revelado um marcador de Armadilha Melhorada que dá +1 aos lançamentos dos dados de Magia, tornando o “3” num “4”. Mesmo assim, o total de 7 não é suficiente para capturar o Abysur. Shandee permanece no Caminho, juntamente com os dados e o marcador de Armadilha.

Stefan, cujo mercenário se encontra no próximo Caminho à direita, sobrevive ao ataque do Monstro. No seu ataque, ele vai beneficiar do 7 resultante do ataque de Shandee. Stefan lança os 2 dados de magia que ele atribuiu, obtendo um 4 e um 2 (um total de 6). Stefan pode relançar um dos dados de Magia graças ao benefício concedido pelo Caminho: ele relança o 2 e obtém um 3, passando o total para 7. Adicionando o valor do ataque de Carmen, o resultado final é de 14. Stefan também não consegue vencer o Monstro!

A seguir, Carmen tem outro Mercenário no Caminho mais à direita. Ela beneficiará do 14 proveniente dos ataques nos Caminhos precedentes. O Mercenário também resiste ao ataque do Abysur e Carmen dispõe de 3 dados: 2 de Força e 1 de Magia. Ela lança-os a todos na esperança de matar o Monstro. E consegue! Obtém 3 + 5 + 3 que adicionados aos 14 pontos de dano já infligidos, que perfaz 25. Ela recebe a recompensa: 7 pontos de glória e 2 troféus. Depois vira a carta do Abysur para baixo (para indicar o seu valor de 2 Troféus) e coloca-a na sua área de jogo.

Após a combate, Carmen (para Shandee) e depois Stefan podem buscar um marcador de Saque da oferta. Consulta “Marcadores de Saque!” na página 19.

3. CONQUISTAR TERRITÓRIOS

Assim que o Monstro ativo de um Território for capturado ou eliminado, qualquer Mercenário que ainda não tenha lutado pode tentar conquistar esse Território em nome da Rainha e do Clã.

DICA

Se pretendes conquistar um Território, planeia antecipadamente, ocupando caminhos mais à direita durante a Fase de Implementação.

Da esquerda para a direita, cada Mercenário remanescente tentará igualar ou exceder o **Valor de Conquista** do Território ativo, lançando os dados que foram atribuídos ao Caminho e aplicando todos os modificadores. Da mesma forma quando se luta com um Monstro, se o primeiro Mercenário não conseguir conquistar o Território ativo, o resultado modificado do seu lançamento será adicionado ao resultado do Mercenário seguinte que tentar a conquista.

Lembra-te que as Armadilhas com modificadores apenas afetam os dados no Caminho onde a Armadilha está colocada.

Se o teu Mercenário conseguir conquistar o Território ativo, ganhas imediatamente os pontos de Glória indicados na Recompensa de Conquista da carta do Território. Depois coloca a carta de território por debaixo da tua Ficha de Progresso de Clã.

TERRITÓRIO ESTABELECIDO!

Agora que conquistaste alguns Territórios da Rainha, ela permite que os administres por ela. Podes escolher um dos teus Mercenários contratados que tenha a mesma Afinidade do Território e **estabelecê-lo** aí, posicionando-o à esquerda da carta respectiva. Não tem que ser o mesmo Mercenário que conquistou o Território.



Estabelecer um Mercenário num Território permite-te explorar o Benefício que esse Território proporciona durante a Fase de Implementação, usando uma Ação.

Além disso, os Mercenários estabelecidos não exigem salários, estão satisfeitos com sua nova casa e não te abandonarão. Uma vez estabelecido, não podes mudar o Mercenário para outro local, a menos que seja a tua única opção para ter um novo Líder. Eles ainda estão ativos, e portanto, podem aventurar-se no Exterior.

Um Território não estabelecido pode sê-lo em qualquer altura por um Mercenário disponível com a mesma Afinidade. Por exemplo, quando recrutas um novo Mercenário na Fase de Implementação ou quando o Mercenário que estava estabelecido no Território morrer em combate.

DEIXE-ME ESTABELECEER ESSAS TERRAS ABANDONADAS, RAINHA GIMELDA, E TRANSFORMÁ-LAS-EM JARDINS FLORIDOS PARA SI!

EXEMPLO

Natalie estabelece o seu Mercenário Nimra, que tem Afinidade com a Água, no Território que acabou de conquistar. De agora em diante, durante a Fase de Implementação, Natalie pode usar uma Ação para ativar a habilidade do Território: atribuir um dado de Força em troca de dois dados de Persuasão.

4. MARCADORES DE SAQUE!

Um Mercenário atribuído num Caminho de um Território que retorne sem uma recompensa (não captura nem elimina um Monstro ou conquista um Território), irá **saquear esse Território antes de voltar para casa**.



Se o teu Mercenário se encontrar nessa situação, escolhe um marcador de Saque da oferta e coloca-o na tua área de jogo. Cada marcador de Saque só pode ser usado uma vez e pode ser descartado em qualquer momento para obter o benefício associado. Marcadores de Saque com o símbolo de Exterior só podem ser usados na Fase de Aventura. Podem ser usados num dos combates subsequentes da mesma ronda.

No fim da resolução de cada Território, repõe os espaços livres na oferta de marcadores de Saque.

EXEMPLO

Os quatro Caminhos do Território ativo estão ocupados. Carmen tem um Mercenário atribuído ao Caminho mais à esquerda e outro no terceiro Caminho. Tom tem um no segundo Caminho e Natalie no Caminho mais à Direita. Durante a fase "Combater Monstros", Carmen não conseguiu capturar nem derrotar o Monstro, mas Tom conseguiu capturá-lo. Portanto, nenhum dos Mercenários mais à esquerda poderá participar na fase "Conquistar Territórios". Eles removem os seus dados, Armadilhas e marcadores de Defesa. O segundo Mercenário da Carmen, Nimra, consegue conquistar o Território. O Mercenário da Natalie, que está no último Caminho, fica assim sem hipóteses de atuar nesta ronda. O Mercenário do Tom capturou o Monstro e um dos Mercenários da Carmen conquistou o Território. Sem terem conseguido nenhuma recompensa, o outro Mercenário da Carmen e o Mercenário da Natalie obtêm um marcador de Saque seguindo a ordem dos Caminhos da esquerda para a direita. Os marcadores de Saque na oferta são repostos no final.

DEFESA DA CIDADELA

Este passo só acontece se houver uma carta de Monstro na Entrada da Cidadela e pelo menos um Mercenário ter sido atribuído a um dos dois Caminhos. Caso contrário, este passo é ignorado e o jogo avança para a Fase de Limpeza.

A Defesa da Cidadela está dividida em duas partes: 1) Revelar Armadilhas e (2) Combater o Monstro.

1. REVELAR ARMADILHAS

Este passo é idêntico à parte de “Revelar Armadilhas” descrita em “Combates nos Territórios”. Todos os marcadores de Armadilha em ambos os Caminhos são virados para cima.

2. COMBATER O MONSTRO

Este passo é quase idêntico à parte de “Combater Monstros” da fase de “Combates nos Territórios”. Segue as instruções descritas nas páginas 17-19 tendo em conta que a Afinidade dos monstros não é usada e não há Território para conquistar. O Caminho superior é resolvido em primeiro, seguido pelo Caminho inferior.

Um jogador cujo Mercenário morra heroicamente na defesa da Cidadela ganhará a gratidão da Rainha e 3 pontos de Glória.



Se o Monstro for capturado ou eliminado, **remove todos os marcadores de Pânico** espalhados pelos edifícios, mistura-os virados para baixo e devolve-os à pilha de marcadores de Pânico.

Se o Monstro não for capturado ou eliminado, ele permanece onde está.

Se ambos os Caminhos forem ocupados por Mercenários, apenas um deles pode ser bem sucedido na derrota do Monstro. Os Mercenários que não tiverem sucesso não recebem Saque depois de defender a Cidadela.

FASE DE LIMPEZA

A Fase de Limpeza consiste nos seguintes 7 passos que são realizados pela seguinte ordem:

1. LIMPAR O TABULEIRO

Cada jogador remove os Marcadores de Atribuição dos seus Mercenários que não foram mortos e move todas as Moedas de Ouro, Poções e Venenos que estavam nos seus Marcadores de Atribuição para a área de jogo do Clã.

Lembra-te de manter o marcador de Atribuição de um Mercenário ferido com o lado ferido para cima. Se quiseres, podes descartar uma Poção da tua área de jogo para curar o Mercenário e virar o seu marcador de Atribuição de volta para o seu lado normal.

Quaisquer marcadores de Armadilha ou Defesa atribuídos aos Caminhos são descartados, quer tenham sido usados ou não.

2. ESPALHAR O PÂNICO

Move os Monstros que tenham sido atacados mas não capturados nem eliminados durante a Fase de Aventura para a entrada da Cidadela. Se houver vários Monstros nesta condição ou se já houver uma carta de Monstro na entrada da Cidadela, o que tiver o Valor de Ataque mais alto permanece (no caso de empate, aquele com maior VE permanece). Descarta a(s) outra(s) carta(s) de Monstro(s).

Se houver um monstro na entrada da Cidadela, pega no **marcador de Pânico** do topo da pilha dos marcadores de Pânico, vira-o para cima e coloca-o no edifício indicado no marcador. **Os jogadores não podem atribuir dados em edifícios que tenham um marcador de Pânico.**



3. SUBSTITUIR OS LÍDERES MORTOS

Se o teu Líder morreu nesta ronda, tens de **promover o Mercenário disponível com a Reputação mais alta** do teu Clã para novo Líder (se vários tiverem a mesma Reputação, promove aquele com o custo mais alto, e se ainda assim estiverem empatados, escolhe o que gostas mais). Os Mercenários estabelecidos não são considerados disponíveis, a menos que sejam a tua única opção para eleger um Líder. Move a carta do Mercenário escolhido para o lado esquerdo da tua ficha de Progresso do Clã. Lembra-te que o teu Líder não recebe salário e nunca te abandona.

4. PAGAR SALÁRIOS

Por cada Mercenário, com a exceção do Líder e Mercenários estabelecidos em Territórios, tens de pagar um salário em moedas de Ouro:

- 1  por  se a tua Glória não exceder 10.
- 2  por  se a tua Glória estiver entre 11 e 20.
- 3  por  se a tua Glória for maior que 20.

Se não puderes pagar a totalidade dos salários, paga primeiro com todo o Ouro que tiveres. Depois, **um dos teus Mercenários (excluindo o Líder e Mercenários estabelecidos) abandona** em protesto. O Mercenário com a Reputação mais alta (no caso de empate, o que tem o custo mais alto, e se ainda assim houver empate, escolhe o que menos gostas) abandona-te. Descarta a sua carta de Mercenário e marcador. Se for possível, podes atribuir o seu Equipamento a um dos outros Mercenários. Caso contrário, descarta o Equipamento.

DICA

Tenta ‘proteger’ os teu Mercenários com maior Reputação estabelecendo-os nos teus Territórios ou promovendo-os a Líder.

5. VERIFICAR PONTOS DE GLÓRIA

Se esta for a 6ª ronda ou um dos jogadores tiver 30 ou mais pontos de Glória, o jogo termina e os jogadores procedem à soma das suas pontuações para ver quem é o vencedor. Consulta “Pontuação e Vitória”.

6. REINICIAR O TABULEIRO

Remove todos os dados dos edifícios da Cidadela e do Exterior e coloca-os de volta na reserva de dados. Na prática, os jogadores podem colocá-los nas suas reservas de dados pessoais, mas não te esqueças de realizar uma verificação do Conjunto de Dados na primeira Fase da próxima ronda, pois as fontes de dados mudam constantemente.

Descarta as cartas de Missão existentes e substitui-as por novas cartas do saco de Missões, uma de cada tipo.

Se algum dos espaços para cartas de Monstro estiver vazio, preenche-os com novas cartas do baralho de Monstros.

Se algum dos espaços para cartas de Território estiver vazio, preenche-os com novas cartas do baralho de Territórios. Sempre que um novo Território for colocado, substitui o Cabeçalho do Caminho por um novo. Se o Território não mudar, mantém a peça de Cabeçalho do Caminho.

Marcadores de Armadilha na Cabana do Caçador, Mercenários na Taberna, cartas de Equipamento no Bazar e marcadores de Saque mantêm-se; eles são sempre repostos assim que um jogador os obtém do respectivo local ou depois de um Combate num Território (marcadores de Saque).

7. ATRIBUIR A PEÇA DE PRIMEIRO JOGADOR

Dá a peça de Primeiro Jogador, com o lado A para cima, ao jogador **com a Reputação menor**. Em caso de empate, o primeiro jogador atual passa a peça ao jogador empatado à sua direita. Consulta a variante “Concessão da Rainha” na página 22 para usar o lado B da peça de Primeiro Jogador.

8. MOVER O MARCADOR DE RONDA

Avança o marcador de Ronda uma casa.

PONTUAÇÃO E VITÓRIA

No fim do jogo, cada jogador calcula o seu total de Pontos de Vitória (PV) para determinar o vencedor. Cada Clã ganha:

- 1 PV por cada ponto de Glória na sua ficha de Progresso.
- 1 PV por cada ponto de Reputação na sua ficha de Progresso
- 1 - 3 PVs por cada Monstro eliminado, de acordo com o valor do Troféu
- Conta o número de símbolos de Afinidade com o Fogo que tenhas em Mercenários (incluindo os Mercenários Iniciais) e em Territórios (estabelecidos ou não). Determina os pontos obtidos com estes itens consultando a seguinte tabela:

# de símbolos de Afinidade	0	1-2	3	4	5	6+
PVs	0	1	3	5	7	10

Repete este passo para cada Afinidade em jogo.

No caso de empate, usa os seguintes critérios de desempate nos Clãs empatados pela ordem apresentada:

- Líder com a maior Reputação
- maior número de Troféus
- mais moedas de Ouro.

Se mesmo assim o empate se verificar, faz um intervalo e depois repete o jogo com todos os jogadores.

EXEMPLO

A área de jogo de Stefan no fim do jogo é apresentada abaixo.

Ele recebe:

30 PVs pelos 30 pontos de Glória,
16 PVs pelos 16 pontos de Reputação,
4 PVs dos 4 Troféus,
6 PVs das Afinidades. (3 de Ar, 1 de Fogo, 1 de Água e 1 de Selva)

Totalizando 56 PVs.



AFINIDADES E EFEITOS DAS AFINIDADES

Cada Território tem uma **afinidade**, que descreve o elemento dominante na sua extensão. Este pode ser Fogo, Água, Ar ou Selva. Mercenários e Monstros têm os mesmos tipos de Afinidade, descrevendo a sua origem em Territórios com o mesmo elemento. Os Clãs começam com Mercenários com a mesma afinidade, mas podem recrutar Mercenários de Afinidades **diferentes** durante o jogo.



FOGO



ÁGUA



AR



JELVA

Se o símbolo de Afinidade num Monstro ou num Mercenário coincidir com o de um Território, então existe Correspondência de Afinidade o que confere certos efeitos.

CORRESPONDÊNCIA DE AFINIDADE NUM MONSTRO (FASE DE AVENTURA)

Se houver uma correspondência de Afinidade entre o Monstro ativo e o Território ativo, o Monstro ganha 1 dado adicional ao seu ataque. Ver "Ataque do Monstro", página 16.



CORRESPONDÊNCIA DE AFINIDADE NUM MERCENÁRIO (FASE DE IMPLEMENTAÇÃO)

Se estabeleste um Mercenário num Território conquistado (Afinidades iguais é um pré-requisito para estabelecer), podes usar a habilidade do Território. Ver "Território Estabelecido!", página 19.



PONTOS DE VITÓRIA (FIM DO JOGO)

Recebes pontos de vitória por colecionar símbolos de Afinidade em Mercenários (incluindo os Mercenários iniciais) e Territórios. Ver "Pontuação e Vitória", página 21.

NÍVEIS DE DIFICULDADE

As instruções para preparação do jogo das páginas 4-5 foram feitas para um jogo no nível de Tutorial. Existem 3 outros níveis de dificuldade mas recomendamos, mesmo aos jogadores experientes, que comecem no tutorial para se acostumarem aos mecanismos do MONSTER LANDS e aprender como prevalecer na Fase de Aventura.

Para preparar o jogo noutros níveis de dificuldade, faz as seguintes alterações:

Normal: Não coloques a peça de Modificadores de Ronda no jogo.

Difícil: durante o passo F da preparação, baralha todas as cartas de Monstro e escolhe 2 aleatoriamente em vez de ser Monstros de dificuldade A. Não coloques a peça de Modificadores de Ronda no jogo.

Muito Difícil: prepara as cartas de Monstro tal como é feito no nível de dificuldade Difícil e coloca a peça de Modificadores de Ronda no tabuleiro com o lado B virado para cima.

VARIANTES

CONCESSÃO DA RAINHA

A Concessão da Rainha serve para ajudar o jogador mais atrasado em Reputação, um mecanismo de recuperação. No fim da primeira ronda, vira a peça de Primeiro Jogador para o lado B e continua a jogar com este lado virado para cima até ao fim do jogo. O primeiro jogador recebe a Concessão da Rainha, que lhe permite obter o seguinte na sua Fase de Preparação de Conjunto de Dados:

- 1 dado (Força, Magia ou Persuasão), e
- Um dos seguintes:
 - 1 Poção ou Veneno, ou
 - 1 marcador de Defesa, ou
 - 2 moedas de Ouro



MAIS AÇÕES DE MONSTROS

Se quiseres mais ações de Monstros (para dar aos jogadores mais oportunidades de os combater e ganhar Glória), podes aumentar a sua presença indo buscar uma carta de Monstro na Fase de Preparação de Dados das rondas 2, 4 e 6, colocando-o à Entrada da Cidadela. Se já lá houver um Monstro, ignora este passo.

Nota que os Monstros que entram em jogo desta maneira somente causam Pânico se não forem derrotados até ao final da Ronda.

DICAS SOBRE ESTRATÉGIA

Lê estas dicas a todos os jogadores, antes do primeiro jogo.

DICAS GERAIS

- Os pontos de Glória são cruciais para a vitória e para o teu progresso no jogo. Para obtê-los, **deves aventurar-te no Exterior**.
- As missões são uma maneira agradável e fácil de obter alguns recursos e um pouco de Glória, mas não substituem os combates com os Monstros. **Grande parte da Glória envolve risco para ser conquistada**.
- Ao atribuir um Mercenário a um Caminho, presta atenção aos seus **Talentos e Equipamento**. Lembra-te que podes trocar equipamento entre Mercenários **não atribuídos** em qualquer momento, mesmo antes de serem atribuídos a um Caminho. Isto inclui Poções e Venenos.
- Se entrares num combate com **risco considerável** (marcadores de Defesa, Talentos de Defesa, dados de Magia ou Poções insuficientes), **atribui Mercenários que contribuam com poucos dados**, para limitares o impacto que isso te causará em caso de morte.
- Se o teu Mercenário morrer, nem tudo está perdido, faz parte do jogo. Podes contratar novos Mercenários na próxima ronda. Vais ter mais Glória em Excesso devido à queda da **Reputação do teu Clã** causado pela morte do Mercenário e **ter recebido pontos de Glória** pelo acto heróico.
- **Não coloques o teu Líder em risco na primeira ronda**. Eles não têm Reputação, de modo que perdê-los não contribui para um aumento de Glória em Excesso que te garanta contratar um Mercenário equivalente na ronda 2. No entanto, com o avançar do jogo, quando os seus dados de contribuição forem menos importantes, podes considerar arriscá-lo em combates. A sua perda não fará com que percas PVs (lembra-te, a reputação é igual aos PVs no final do jogo) e podes até ganhar PVs importantes sacrificando-os.

DICAS PARA A CIDADELA

- Fica atento aos dados de persuasão dos teus adversários e escolhe o momento certo e o local para usar os teus. **Pondera o valor de ser o primeiro contra o potencial de oferecer um desconto maior aos teus oponentes**.
- Maximiza o teu retorno quando atribuis um dado na Cabana do Caçador ou no Armazém de Armas, **comprando vários marcadores de Armadilha/Defesa de uma só vez** (o preço mínimo de 1 é por compra e não por marcador)
- Ao contratar novos Mercenários, lembra-te de que **recebes os seus dados de contribuição imediatamente**. Considera isto na tua estratégia durante uma ronda.
- Se numa ronda anterior conquistastes um Território que não conseguistes estabelecer, contrata um Mercenário com a mesma afinidade.
- Não subestimes o **poder dos Novicius**. O seu Talento de conversão de dados pode-te abrir a porta para ações importantes.
- Procura **combos de equipamentos e talentos**.
- Não te esqueças que **tens de pagar os salários dos Mercenários** na Fase de Limpeza. Planeia com antecedência. Lembra-te os Troféus podem ser trocados por moedas de Ouro em qualquer altura se vires que a tua tesouraria está com problemas.

DICAS PARA O EXTERIOR

- Escolher os **primeiros Caminhos** de um Território garante-te o combate com o Monstro e a **maior oportunidade de ganhares Glória**. Escolher os Caminhos **mais à direita** podem dar-te a hipótese de **conquistares o Território**, e mesmo que o Monstro e o Território tenham sido derrotados por Mercenários nos Caminhos anteriores, **podes ainda obter o Saque**.
- Podes enviar vários Mercenários para o mesmo Território ou Missão. **Atribuir os teus Mercenários em Caminhos adjacentes pode ser uma estratégia vantajosa**.
- Presta atenção ao **benefício concedido pelo Cabeçalho de cada Caminho**. Por exemplo: uma Poção fará com que fiques com 2 Poções à disposição (uma equipada pelo Mercenário e outra do Caminho). Moedas de Ouro podem ajudar-te a pagar os salários ... se sobreviveres.
- Se não consegues satisfazer o requisito de dados de um Caminho, lembra-te do **poder de conversão dos Novicius**.
- Considera **descartar dados de Magia para evitar ataques do Monstro**.
- Ocupar um Caminho de um Território com o único objetivo de obter o Saque é uma opção válida, se achas que o risco de morrer é baixo.
- Combates à Entrada da Cidadela não têm requisitos nos Caminhos e concedem recursos da Cidadela, **sendo consideravelmente mais fáceis e devem ser, por isso, uma prioridade**. No entanto, não obténs Saque caso o Monstro tenha sido derrotado por outro Mercenário.

ANEXO I - MÓDULO DE TRUQUES

O módulo opcional de Truques adiciona uma variante de conflito ao jogo, introduzindo uma interação entre os Mercenários em diferentes Caminhos de um Terreno. Se o teu grupo gosta de jogar jogos onde os jogadores podem prejudicar-se uns aos outros, este módulo é para ti!

Adiciona os 18 marcadores de Truques e os 6 marcadores de Armadilhas Blindadas à reserva de Armadilhas na Fase de Preparação do jogo. Os Truques são da cor castanha no lado onde figura o seu efeito. Os Truques e as Armadilhas Blindadas estarão disponíveis para compra na Cabana do Caçador, juntamente com Armadilhas Melhoradas. Tal como as Armadilhas Melhoradas, elas devem ser mantidas escondidas dos teus oponentes.



Ao contrário das Armadilhas Melhoradas e Blindadas, um Truque revelado deixa de ser uma Armadilha. Para **capturar** um Monstro, **precisas** de uma Armadilha.

CONFRONTO ENTRE MERCENÁRIOS

Em todos os combates com Monstros, o **passo Revelar Armadilhas é substituído pelo passo "Confronto entre Mercenários"**.

Começando pelo Caminho mais à esquerda que tenha um Mercenário atribuído, e continuando pela direita, cada jogador decide se revela ou não os seus marcadores de Armadilha, uma

a uma e de cima para baixo. Lembra-te de que ao revelares um Truque este deixa de funcionar como uma Armadilha, e que precisas de uma Armadilha para capturar o Monstro.

Se um jogador decidir revelar a sua Armadilha, uma das duas situações seguintes acontece:

- Se for uma **Armadilha Melhorada, Inicial ou Blindada**, o jogador recebe os bónus apropriados como normalmente.
- Se for um **Truque**, o jogador que o revelou aplica imediatamente o seu efeito a **1 Caminho Adjacente da sua escolha**. Consulta a descrição de Benefícios de Armadilhas no Anexo III para ver a lista de efeitos dos Truques.

O jogador que controla o Mercenário que está a ser alvo do Truque pode **cancelar seu efeito imediatamente, descartando um dos marcadores de Defesa no seu Caminho**. Se isto acontecer, descarta o marcador do Truque cancelado. Talentos de Defesa não funcionam contra os Truques.

Alguns Truques desviam dados do ataque do Monstro. Esses efeitos são resolvidos durante a fase de “Combater Monstros”. Quando um Monstro atacar, antes de lançar os seus dados de ataque, o jogador que está a ser alvo do ataque pode desviar 1 ou 2 desses dados contra o jogador que eles visaram com o Truque. Lança e aplica imediatamente os golpes disferidos (eles podem ser defendidos pelo Mercenário afetado, incluindo o descarte de dados de Magia antes do ataque).

Outros Truques permitem roubar dados atribuídos nos Caminhos adjacentes. Para fazer isso, remove desse Caminho os dados indicados pelo efeito (ou os que puderes) e coloca-os sobre o marcador do Truque usado para os roubar. Dados roubados por um Truque não contam para o limite de dados do Caminho. **Não podes roubar de uma Armadilha Blindada.**

Quando o jogador que ocupa o primeiro Caminho à esquerda revelar todos os seus marcadores de Armadilha (ou não quer revelar mais), o jogador que controla o próximo Mercenário à direita faz o mesmo, e assim sucessivamente até que todos os jogadores tenham tido a oportunidade de revelar as suas Armadilhas no local ativo.

ATREVE-TE A ENGANAR-ME! A MINHA VINGANÇA SERÁ TERRÍVEL!

CAMINHOS ADJACENTES

Caminhos adjacentes do Caminho atual são os Caminhos mais próximos que se encontram ocupados por Mercenários tanto à esquerda com à direita. Um Caminho nunca é adjacente a um Caminho de outro Território.



EXEMPLO

Stefan atribuiu um Mercenário no Caminho mais à esquerda do Território ativo; Natalie atribuiu o seu Mercenário no segundo Caminho, e Tom atribuiu o seu no caminho mais à direita. Os Mercenários de Stefan e Natalie estão em Caminhos adjacentes. Os Mercenários de Natalie e Tom também estão em Caminhos adjacentes. O terceiro Caminho é ignorado, pois não está atribuído a um Mercenário.

ANEXO II MODO SOLITÁRIO

ENTÃO ACHAS QUE CONSEGUES ENFRENTAR ESSES MONSTROS TODOS SOZINHO? ÓU, MAIS PROVÁVEL, FAZER UMA FIGURA TRISTE...

O **Modo Solitário** oferece várias maneiras de jogar. Escolhe se preferes jogar uma única partida ou começar uma campanha multi-jogo. Em ambos os casos, escolherás um Cenário e um nível de dificuldade, o que te oferecerá uma experiência diferente em cada jogo.

Para jogar **MONSTER LANDS** em modo solitário, **utiliza as regras do jogo para 2 a 4 jogadores; no entanto, não debes utilizar o Módulo de Truques.**

PREPARAÇÃO

Prepara o jogo **como se fosse para uma partida de 2 jogadores** (segue as instruções das páginas 4-6), ou seja, apenas com um Território ativo. Escolhe uma ficha de Progresso e os teus Mercenários Iniciais de uma Afinidade à tua escolha. Na taberna, não coloques um Mercenário no espaço **+**. Prepara a Área do Jogador como normal. Põe de lado os 6 marcadores de Atribuição dos Membros dos Clãs Iniciais das outras Afinidades.

Escolhe um nível de dificuldade (vê a página 22), prepara o teu baralho de cartas de Monstros e (se aplicável) a peça de Modificadores de Rondas requerida. Pega no marcador de Primeiro Jogador.

Coloca um dado vermelho e um dado amarelo junto ao tabuleiro. Estes são os teus **dados de Distribuição no Modo Solitário**.

MODO SOLITÁRIO NORMAL VS MODO SOLITÁRIO DE CAMPANHA

No **Modo Solitário Normal**, escolhe um Cenário do Livro de Cenários para modo Solitário. O teu objetivo é maximizar a tua pontuação contra os Objetivos do Cenário. Cada Cenário tem uma **Tabela de Avaliação de Pontuação** que te dará uma classificação, desde “Saco de Pancada para Monstro” a “Herói”. Recomendamos que escolhas um dos Cenários 1-3 para a tua primeira partida neste modo.

No **Modo Solitário de Campanha** jogas os Cenários por ordem, começando pelo Cenário 1. Dependendo da classificação obtida no final de cada Cenário, repetes esse Cenário ou avanças para o próximo, de acordo com a seguinte tabela:

Classificação	Saco de Pancada para Monstro	Aprendiz	Veterano	Herói
Próximo Jogo	Repete Cenário	Repete Cenário	Próximo Cenário	Próximo Cenário
Próximo nível de dificuldade	Reduz 1 nível ou perde	Sem alteração	Normal	Difícil ou muito difícil

O Modo de Campanha Solitário é ganho se **atingires o Cenário 10 e obtiveres o nível de “Veterano” ou “Herói”, em Dificuldade Normal ou Difícil**. Regista o número de partidas que jogaste para cumprir esta condição de Vitória se quiseres fazer comparações com outras campanhas, tuas ou de outros jogadores.

Se em qualquer momento completares um Cenário num nível de dificuldade mais fácil e atingires o nível de “Saco de Pancada para Monstro”, perdes a Campanha.

Aplica sempre todas as regras do Cenário em jogo antes de começar a jogar, tanto no Modo Solitário Normal como de Campanha. Em caso de conflito entre as regras do Cenário e as regras do Jogo Base, as regras do Cenário prevalecem.

Um Cenário dura 6 Rondas (não páras se atingires 30 Pontos de Glória), a não ser que seja especificado de outra forma nas regras do Cenário.

COMO JOGAR

No modo solitário, um Jogador Fictício (vamos chamar-lhe Madhala) simula as ações de outro jogador, mantendo assim a dinâmica de um jogo de distribuição de dados. Isto promove a competição pelos espaços mais importantes para a colocação dos dados durante a Fase de Atribuição. Madhala não terá uma ficha de Progresso nem um Conjunto de Dados. Em vez disso terá 6 marcadores de Atribuição e as suas ações seguem um padrão específico.

Simula as acções de Madhala da seguinte forma:

FASE DE GERAÇÃO DE CONJUNTO DE DADOS

Madhala não actua.

FASE DE IMPLEMENTAÇÃO

No turno de Madhala, lança os 2 dados de Atribuição de Modo Solitário. O dado de Atribuição vermelho mostra em que área irá ocorrer a Atribuição, que poderá ser a Cidadela ou o Exterior. O dado de Atribuição amarelo define qual a localização a ocupar dentro dessa área.

Se não existir nenhum espaço disponível na localização, lança ambos os dados até Madhala conseguir realizar a Atribuição. Madhala nunca fica sem dados, e continua a distribuí-los até que fiques sem dados durante o teu turno.

	Resultado do Dado		Localização
	Vermelho	Amarelo	
Cidadela	1-4	1	Cabana do Caçador
		2	Alquimista
		3	Taberna
		4	Arsenal
		5	Bazar
		6	Mina
Exterior	5-6	1	Caminho 1 de Território
		2	Caminho 2 de Território
		3	Caminho 3 de Território
		4	Caminho 4 de Território
		5	Missão 1
		6	Missão 2

Madhala ocupa espaços nas localizações da seguinte forma:

Cabana do Caçador: Pega num dado de Persuasão da reserva de dados, lança-o e coloca-o no espaço disponível mais à esquerda. Remove duas Armadilhas de uma das linhas, dependendo do resultado do dado de Atribuição vermelho: 1 ou 4= primeira linha, 2=segunda linha, 3= terceira linha.

Alquimista: Pega num dado de Magia da reserva de dados e coloca-o no espaço disponível mais acima.

Taberna: Pega num dado de Persuasão da reserva de dados, lança-o e coloca-o no espaço disponível mais à esquerda. Retira um Mercenário dependendo do resultado do dado de Atribuição vermelho: 1 ou 4 = Mercenário do topo, 2 = Mercenário do meio, 3 = Mercenário do fundo. Não consideres os Noviços.

Arsenal: Pega num dado de Persuasão da reserva de dados, lança-o e coloca-o no espaço disponível mais à esquerda.

Bazar: Pega num dado de Persuasão da reserva de dados, lança-o e coloca-o no espaço disponível mais à esquerda. Remove uma carta de Equipamento, dependendo do resultado do dado de Atribuição vermelho: 1 ou 4 = Equipamento da esquerda, 2 = Equipamento do meio, 3 = Equipamento da direita.

Mina: Pega em 1 ou 2 dados de Força da reserva de dados e ocupa o(s) espaço(s) disponível(is) com o resultado mais elevado possível.

Caminho do Território: Pega num dos 6 marcadores de Atribuição que colocaste de lado para Madhala e coloca-o no espaço de topo do Caminho. Isto indica que este caminho está bloqueado por Madhala.

Caminho da missão: Pega num dos 6 marcadores de Atribuição que colocaste de lado para Madhala e coloca-o no espaço disponível mais à esquerda do Caminho da Missão indicada. Isto indica que este caminho está bloqueado por Madhala.

FASE DE AVENTURA

Sempre que um Caminho ocupado por Madhala for ativado, ela ganha automaticamente, sem lançar dados. Ela é MESMO forte, portanto, leva isso em conta ao planear e não a deixes ficar com os prémios importantes. Excepção: em Missões de lançamento de dados, Madhala apenas ganha se ocupar o primeiro Caminho.

CAMINHO DE MISSÃO

Missão de lançamento de dados: Madhala só ganha se estiver no primeiro Caminho, remove a peça de Missão neste caso.

Missão Baseada em Contrato: Madhala não atua.

CAMINHO DE TERRITÓRIO

Se ainda houver um Monstro, remove o Monstro. Se não houver nenhum Monstro e o Território ainda não tiver sido conquistado, remove este Território. Se não houver nem Monstro nem Território para conquistar, salta o turno da Madhala.

FASE DE LIMPEZA

Madhala não atua.

DICAS SOBRE ESTRATÉGIA

O fato de Madhala ser sempre bem sucedida nos seus combates, torna este modo de jogo significativamente diferente da experiência multi-jogador.

Podes pôr Madhala a vencer os Monstros por ti e dedicar-te à conquista do Território. E se decidires combater um Monstro pela Glória adicional, não te esqueças de proceder rapidamente à atribuição do teu marcador no primeiro Caminho. Mas não contes com Madhala, ela pode não fazer as atribuições que tu gostarias.

LIVRO DE CENÁRIOS PARA MODO SOLITÁRIO

CENÁRIO 1: NADA DE NOVO

REGRAS ESPECIAIS

- Nenhuma

OBJECTIVO

- Maximiza os PVs

SACO DE PANCADA	APRENDIZ	VETERANO	HERÓI
-	35+PV	45+PV	60+PV

CENÁRIO 2: O OURO É REI

REGRAS ESPECIAIS

- Baralho de Mercenários somente com Mercenários que contribuem com pelo menos 1 dado de Persuasão
- Mercenários Iniciais: Selva

OBJECTIVO

- Pelo menos 25 PV e maximiza o ouro

SACO DE PANCADA	APRENDIZ	VETERANO	HERÓI
-	15 OURO	35 OURO	55 OURO

CENÁRIO 3: BLITZ

REGRAS ESPECIAIS

- Este jogo dura apenas 3 rondas
- Começa com 3 marcadores de Defesa
- Começa com 12 moedas de Ouro em vez de 7

OBJECTIVO

- Maximiza os PVs

SACO DE PANCADA	APRENDIZ	VETERANO	HERÓI
-	22+PV	30+PV	40+PV

CENÁRIO 4: SEM ARMADURA

REGRAS ESPECIAIS

- O Arsenal encontra-se encerrado
- Ignora quaisquer talentos, benefícios de Caminhos e Saques que te concedam Defesa
- Podes continuar a usar Poções
- Mercenários Iniciais: Água

OBJECTIVO

- Maximiza os PVs

SACO DE PANCADA	APRENDIZ	VETERANO	HERÓI
-	30+PV	42+PV	56+PV

CENÁRIO 5: ATÉ AOS DENTES

REGRAS ESPECIAIS

- Nenhuma

OBJECTIVO

- Termina o jogo com os 4 sacos de marcadores da tua ficha de Progresso cheios (5 Defesas, 5 Armadilhas, 3 Poções, 3 Venenos)
- Tem pelo menos 1 Equipamento de cada tipo
- Tem pelo menos 1 Mercenário de cada Afinidade

SACO DE PANCADA	APRENDIZ	VETERANO	HERÓI
FALHAR	ALCANÇAR	ALCANÇAR	ALCANÇAR
-	-	35+PV	50+PV

CENÁRIO 6: JOB ATAQUE

REGRAS ESPECIAIS

- Começa o jogo colocando um Monstro de Nível A a atacar a Cidadela
- Sempre que a Entrada da Cidadela estiver vazia no início de uma ronda, busca um novo Monstro de Nível A e coloca-o na Entrada da Cidadela

OBJECTIVO

- Maximiza os PVs

SACO DE PANCADA	APRENDIZ	VETERANO	HERÓI
-	35+PV	50+PV	65+PV

CENÁRIO 7: DIVERSIDADE

REGRAS ESPECIAIS

- "Rodada de Cerveja" custa 1 moeda de Ouro em vez de 2

OBJECTIVO

- A tua classificação final depende de quantos Mercenários de diferentes Afinidades vais ter no fim do jogo
- 2/1/1/1 significa teres no mínimo 2 Mercenários de uma Afinidade, e no mínimo 1 de todas as outras

SACO DE PANCADA	APRENDIZ	VETERANO	HERÓI
-	2/1/1/1	2/2/1/1	2/2/2/2

CENÁRIO 8: AQUI HÁ TRUQUE

REGRAS ESPECIAIS

- Prepara uma pilha com as Armadilhas do Módulo de Truques
- Quando Mandhala ocupar um Caminho de um Território, busca 2 Armadilhas da pilha. Coloca-as viradas para baixo no Caminho
- Segue as regras de Truques do Módulo de Truques

OBJECTIVO

- Maximiza os PVs

SACO DE PANCADA	APRENDIZ	VETERANO	HERÓI
-	30+PV	42+PV	56+PV

CENÁRIO 9: MISSIONÁRIO

REGRAS ESPECIAIS

- Se Madhala atribuir no Exterior e o dado amarelo de Atribuição é 3-4, ela atribui na Missão 1; Se o resultado é um 5-6, ela atribui na Missão 2

OBJECTIVO

- Deves completar algumas missões e maximizar os PV

SACO DE PANCADA	APRENDIZ	VETERANO	HERÓI
-	4 MISSIONS	6 MISSIONS	8 MISSIONS
-	30+PV	40+PV	55+PV

CENÁRIO 10: RUÍNA

REGRAS ESPECIAIS

- Os Monstros relançam uma vez todos os dados que falharem no seu ataque
- Não é permitido o nível de dificuldade Tutorial
- Começa com um Monstro de Nível A na Cidadela

OBJECTIVO

- Maximiza os PVs

SACO DE PANCADA	APRENDIZ	VETERANO	HERÓI
-	35+PV	45+PV	60+PV

ANEXO III - TABELAS DE REFERÊNCIA

BENEFÍCIOS DE ARMADILHAS

-  Coloca 1 Dado de Força da reserva na Armadilha.
-  Coloca 1 Dado de Força da reserva na Armadilha. Está protegido contra efeitos de Truque.
-  Todos os Dados de Força neste Caminho adicionam 1 ao seu valor.
-  Todos os Dados de Força neste Caminho adicionam 2 ao seu valor.
-  Todos os Dados de Força neste caminho adicionam 3 ao seu valor.
-  Coloca 2 Dados de Força da reserva na Armadilha.
-  Coloca 2 Dados de Força da reserva na Armadilha. Estão protegidos contra efeitos de Truque.
-  Coloca 3 Dados de Força da reserva na Armadilha.
-  Coloca 1 Dado de Magia da reserva na Armadilha.
-  Coloca 1 Dado de Magia da reserva na Armadilha. Está protegido contra efeitos de Truque.
-  Todos os Dados de Magia neste Caminho adicionam 1 ao seu valor.
-  Todos os Dados de Magia neste Caminho adicionam +2 ao seu valor.
-  Coloca 2 Dados de Magia da reserva na Armadilha.
-  Coloca 2 Dados de Magia da reserva na Armadilha. Estão protegidos contra efeitos de Truque.
-  Coloca 3 Dados de Magia da reserva na Armadilha.

 Adiciona 4 ao resultado dos dados quando atacas um Monstro.

 Adiciona 6 ao resultado dos dados quando atacas um Monstro.

 Adiciona 8 ao resultado dos dados quando atacas um Monstro.

TRUQUES

 Rouba 1 Dado de Magia a um Mercenário num Caminho Adjacente.

 Rouba até 2 Dados de Magia a um Mercenário num Caminho Adjacente.

 Rouba 1 Dado de Força a um Mercenário num Caminho Adjacente.

 Rouba até 2 Dados de Força a um Mercenário num Caminho Adjacente.

 Rouba 1 Dado de Magia ou de Força a um Mercenário num Caminho Adjacente.

 Rouba até 2 Dados a um Mercenário num Caminho Adjacente. Só podes tirar dados de Força ou Magia.

 1 dos dados de Ataque do Monstro irá atacar um Mercenário num Caminho Adjacente em vez de ti. Coloca-o de parte e lança-o antes de lançar os restantes.

 2 dos dados de Ataque do Monstro irá atacar um Mercenário num Caminho Adjacente em vez de ti. Coloca-o de parte e lança-o antes de lançar os restantes.

MARCADORES DE SAQUE

 Ao conquistar um Território descarta este marcador para ganhar +4 pontos de Glória.

 Ao eliminar um Monstro descarta este marcador para ganhar +4 pontos de Glória.

 Ao capturar um Monstro descarta este marcador para ganhar +3 pontos de Glória.

 Descarta este marcador para relançar um dado de Força ou Magia. Podes fazer isto 4 vezes com o mesmo dado ou dados diferentes.

 Descarta este marcador para ganhar 2 Poções e 2 Venenos.

 Descarta este marcador para adicionar +6 ao teu lançamento para eliminar um Monstro (não pode ser usado para capturar).

 Vale 3 Troféus enquanto se mantiver na tua área de jogo. Podes descartar este marcador para ganhar 15 moedas de Ouro.

 Descarta este marcador para ganhar 6 moedas de Ouro, 1 marcador de Defesa e 1 Poção.

 Na fase de Implementação, descarta 1 dado de Persuasão em troca por 3 dados de Magia da reserva. Isto não conta como uma ação.

 Na fase de Implementação, descarta 1 dado de Magia em troca por 3 dados de Força da reserva. Isto não conta como uma ação.

 Descarta este marcador para adicionar +2 ao resultado dos dados de Magia de um Caminho.

 Descarta este marcador para ganhar 12 moedas de Ouro.

 Descarta este marcador para ganhar 10 moedas de Ouro.

 Descarta este marcador para relançar um dado de Magia. Podes fazer isto 3 vezes com o mesmo dado ou dados diferentes.

 Descarta este marcador para recrutar um Mercenário da Taberna de graça. Tens de ter Glória Excedente.

 Descarta este marcador para adicionar +2 ao resultado dos dados de Força de um Caminho.

PODERES DOS MONSTROS



SNAILER

Ao invadir um Território do tipo Selva, o Monstro adiciona 2 dados ao seu Ataque em vez de 1.



SPORUS

Para cada ataque do Monstro, lança um dado adicional contra todos os Mercenários no Território, incluído o do Caminho ativo.



KORCKO

Ao morrer, um último ataque do Monstro inflige 1 golpe em todos os Mercenários no Território, incluído o do Caminho ativo. Este golpe pode ser defendido como normalmente.



GATOR

Não podes usar Poções ou Venenos no combate contra este Monstro.



TURFUS

São necessárias 2 Armadilhas para ser capturado.



WARKORS

Ataques do Monstro infligem automaticamente um golpe adicional. Este golpe pode ser defendido como normalmente.



KRINX

Se estiver na entrada da Cidadela, o Monstro gera o dobro do Pânico. Na Fase de Limpeza pega em 2 marcadores de Pânico em vez de 1.



JURBOL

Ao invadir um Território do tipo Fogo, o Monstro adiciona 2 dados ao seu Ataque em vez de 1.



DOGOR

Ao ser revelado, coloca Dogor na entrada da Cidadela, substituindo o Monstro que aí estiver. Revela um novo Monstro para o Território.



JANDOR

Se capturado num Território, o Monstro escapa e reaparece na entrada da Cidadela. Se for capturado na Cidadela descarta-o. Em ambos os casos, pegue a recompensa.



MOLDO

Subtrai 1 ao resultado de cada um dos dados de Força que estão no Caminho.



KRUNN

Ao morrer, o último ataque do Monstro inflige 1 golpe em todos os Mercenários no Território, incluído o do Caminho ativo. Este golpe pode ser defendido como normalmente.



TRONJ

Se estiver na entrada da Cidadela, o Monstro adiciona 3 dados de ataque.



JCKON

Ao invadir um Território do tipo Ar, o Monstro adiciona 2 dados ao seu Ataque em vez de 1.



SNAGNUS

Ataques do Monstro infligem automaticamente um golpe adicional. Este golpe pode ser defendido como normalmente.



GORGOSH

Não podes usar Talentos de Defesa contra este Monstro. Marcadores de Defesa continuam a poder ser usados.



BLANDOR

Ao invadir um Território do tipo Água, o Monstro adiciona 2 dados ao seu Ataque em vez de 1.



KRUSHUS

Subtrai 1 ao resultado de cada um dos dados de Magia que estão no Caminho.



ABYJUR

Se o teu Mercenário for ferido por este Monstro, perdes 1 ponto de Glória.

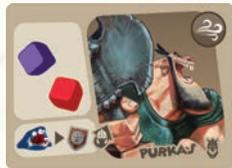


CARIBDIS

Não podes usar Equipamento do tipo Arma contra este Monstro.

TALENTOS DOS MERCENÁRIOS

Lembra-te que cada Talento só pode ser usado uma vez por ronda.



PURKAS

Concede 1 Talento de Defesa contra ataques de Monstros (não aplicável contra Truques).



KORGO

Podes relançar 1 dado de Persuasão no seu Caminho (Usar apenas em Missões).



DALINA

Podes armazenar 3 Armadilhas adicionais na tua ficha de Progresso do Clã.



DRAPIS

Concede 1 Talento de Defesa contra ataques de Monstros (não aplicável contra Truques).



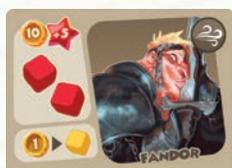
TAROA

Adiciona 1 ao resultado de cada dado de Força no seu Caminho.



PUARGH

Ganha +1 ponto de Glória ao capturar um Monstro.



FANDOR

Uma vez por ronda, paga 1 moeda de Ouro para obter 1 dado de Persuasão para usar nesta ronda. Não podes ativar este Talento se Fandor estiver atribuído a um Caminho.



WONDOU

Concede 2 Talentos de Defesa contra ataques de Monstros (não aplicável contra Truques).



VAIDALA

Uma vez por ronda, recibes um desconto de 4 moedas de Ouro ao recrutar um Mercenário. Podes reduzir o preço a 0 mas não menos que 0.



TORTOCK

Adiciona +1 ao resultado do lançamento para capturar um Monstro (ignora o bónus se for para eliminar).



TARON

Uma vez por ronda, ao ativares a Mina, recibes +2 moedas de Ouro.



PARJAS

Concede 1 Talento de Defesa contra ataques de Monstros com afinidade de Água ou Selva (não aplicável contra Truques).



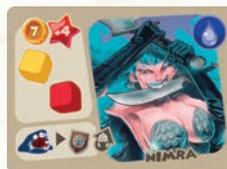
VISHOR

Uma vez por ronda, recibes um desconto de 4 moedas de Ouro numa ação de compra de Armadilhas. Podes reduzir o preço a 0 mas não menos de 0.



GINOVA

Um dos dados de Ataque do Monstro ataca um Mercenário num dos Caminhos adjacentes em vez de ti. Separa este dado e lança-o antes de lançar os outros.



NIMRA

Concede 1 Talento de Defesa contra ataques de Monstros (não aplicável contra Truques).



FROSTOR

Uma vez por ronda, pega num marcador de Poção ou Veneno da reserva e coloca-o na tua área de jogo.



DOLFUS

Concede 2 Talentos de Defesa contra ataques de Monstros (não aplicável contra Truques).



LUSARA

Depois de capturar ou eliminar um Monstro, ganhas 2 marcadores de Poção.



NUDURU

Uma vez por ronda, pega num marcador de Poção da reserva e coloca-o no teu Marcador de progresso do Clã.



FRUNKS

Adiciona 1 ao resultado de cada dado de Magia no teu Caminho.



SHANDEE

Concede 1 Talento de Defesa contra ataques de Monstros com afinidade de Água ou Fogo (não aplicável contra Truques).



ZONDU

Concede 1 Talento de Defesa contra ataques de Monstros (não aplicável contra Truques).



TRANOK

Uma vez por ronda, ganha 2 moedas de Ouro.



NAIALA

Adiciona 3 ao resultado do lançamento para eliminar um Monstro (ignora o bônus se for para capturar).



SCKRAT

Podes relançar 2 dados de Força no teu Caminho.



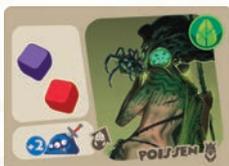
TORKO

Adiciona 3 ao resultado do lançamento para capturar um Monstro (ignora o bônus se for para eliminar).



KARUNNA

Podes relançar 2 vezes um dado de Força ou de Magia no seu Caminho. Podes ser o mesmo dado ou dados diferentes.



POISSEN

Adiciona +2 ao resultado do lançamento para eliminar um Monstro (ignora o bônus se for para capturar).



TIMBULU

Adiciona +1 ao resultado de cada dado de Força no teu Caminho.



GUSTER

Concede 1 Talento de Defesa contra ataques de Monstros com afinidade de Selva ou Ar (não aplicável contra Truques).



LORIOS

Uma vez por ronda, pega num marcador de Veneno da reserva e coloca-o no Marcador de progresso do Clã.



KAKRON

Podes relançar 1 dado de Força no teu Caminho.



WORMEE

Paga 2 moedas de Ouro para obter 1 dado de Força para ser usado nesta ronda. Não podes ativar este Talento se Wormee estiver atribuído a um Caminho.



TRULINA

Concede 2 Talentos de Defesa contra ataques de Monstros (não aplicável contra Truques).



GEAS

Adiciona 3 ao resultado do lançamento para conquistar um Território.



SARUNA

Não necessita de Armadilhas para capturar um Monstro.

HABILIDADES DOS EQUIPAMENTOS



KRAKHEN

Podes relançar 2 dados de Magia num Caminho.



RASHNEK

Uma vez por ronda, ao ativares a Mina, recibes +2 moedas de Ouro.



MORTIS

Adiciona 1 ao resultado de cada dado de Magia num Caminho.



KEDAVRA

Adiciona 2 ao resultado de cada dado de Magia num Caminho, ao tentar conquistar um Território.



PUGNOR

Adiciona 1 ao resultado de cada dado de Força num Caminho.



SLHAM

Podes relançar 2 dados de Persuasão na Fase de Aventura.



NOXX

Concede 1 Talento de Defesa contra ataques de Monstros (não aplicável contra Truques).



TURZOKS

Uma vez por ronda, recibes um desconto de 4 moedas de Ouro numa ação de compra de Armadilhas. Podes reduzir o preço a 0 mas não menos de 0.



SLYZOR

Adiciona 1 ao resultado de cada dado de Força no Caminho usados para capturar ou eliminar um Monstro.



TERGEO

Podes relançar 2 dados de Força num Caminho.



AL-DAHJ

Atribui 1 dado de Força para ganhar um marcador de Saque da oferta. Conta como uma ação. Repõe a oferta de marcadores Saque.



SKYEHN

Atribui 1 dado de Magia para obter 3 dados de Força para usar nesta ronda. Conta como uma ação.



GHADIK

Atribui 2 dados de Persuasão para ganhar 9 moedas de Ouro. Conta como uma ação.



KALE

Atribui 1 dado de Magia para obter 3 marcadores de Poção. Conta como uma ação.



KYZHUL

Atribui 1 dado de Força para obter 2 dados de Persuasão. Conta como uma ação.



RYNIA

Atribui 2 dados de Força para contratar 1 Mercenário da Taberna de graça. Conta como uma ação.



GURBAN

Atribui 2 dados de Força ou 2 dados de Persuasão ou 1 de cada para obter 3 dados de Magia. Conta como uma ação.



YUHA

Atribui 1 dado de Persuasão para obter 2 dados de Magia para usar nesta ronda. Conta como uma ação.



WAHIBAH

Atribui 1 dado de Magia para obter 3 marcadores de Defesa. Conta como uma ação.



UYUNIAH

Atribui 2 dados de Força ou 2 dados de Persuasão ou 1 de cada para ganhar 1 Equipamento do Bazar de graça. Conta como uma ação.

HABILIDADES DE TERRITÓRIOS



NEGUERIA

Atribui 1 dado de Força, 1 dado de Magia e 1 dado de Persuasão para ganhar 2 pontos de Glória. Conta como uma ação.



THAKLAN

Atribui 2 dados de Força ou 2 dados de Magia ou um de cada para obter 3 dados de Persuasão para usar nesta ronda. Conta como uma ação.

AJUDAS PARA OS JOGADORES

FASES DO JOGO

PREPARAÇÃO DO CONJUNTO DE DADOS (P.7)

Verifica os Mercenários + bônus da Glória para as contribuições de dados

IMPLEMENTAÇÃO (PÁGINAS 8-15)

Distribui os dados pela Cidadela, Exterior ou Territórios Estabelecidos

AVENTURA (PÁGINAS 15-20)

Resolver os Caminhos no Exterior: 1. Missões 2. Combates nos Territórios 3. Entrada da Cidadela

LIMPEZA (PÁGINAS 20-21)

1. Limpar o Tabuleiro 2. Espalhar o Pânico 3. Substituir Líderes Mortos 4. Pagar Salários 5. Verificar pontos de Glória 6. Reiniciar o Tabuleiro 7. Primeiro Jogador 8. Mover o Marcador de Ronda

DADOS (PÁGINAS 7-9)

FORÇA



Os mais fáceis de obter e de manipular.

MAGIA



Podes remover um dado de Monstro por cada dado de Magia que descartes do teu Caminho.

PERSUAÇÃO



Lança-os no início de cada ronda ou logo após de os ter obtido. Concedem descontos:

- Se é o primeiro dado num local ou se \geq que o dado de Persuasão anterior: desconto = valor lançamento
 - Se $<$ dado de Persuasão anterior: desconto = soma dos valores dos 2 dados de Persuasão
- Cada ação de compra de um ou mais itens tem um custo mínimo de 1 moeda de Ouro.

SEQUÊNCIA DO COMBATE (PÁGINAS 16-20)



- Revela as Armadilhas (Módulo de Truques: uma a uma, de cima para baixo).
- Aplica o benefício da Armadilha/Truque (o alvo de um Truque pode descartar um marcador de Defesa para prevenir o seu efeito).

- Usa dados de Magia (opcional), o Monstro ataca (aplicar o modificador de ronda, se necessário)
- O Mercenário defende-se com marcadores/Talentos de Defesa e/ou usa Poções.
- Se o Mercenário morrer, ganha os pontos de Glória indicados no Caminho



- Se ficar vivo, ataca o Monstro com os dados colocados no Caminho e modificadores disponíveis.
- Se o Monstro for eliminado ou capturado, ganha a respectiva recompensa.
- Senão, adiciona o resultado do ataque ao Caminho seguinte



- Assim que o Monstro for derrotado, limpa os Caminhos anteriores e tenta conquistar o Território.
- Lança os dados do Caminho e aplica os modificadores disponíveis. Se o total for inferior ao Valor de Conquista, esse valor conta para o Caminho seguinte, que repete os passos de Conquista de Território.
- Se o Território for conquistado, ganha a recompensa e pega na carta de Território



- Qualquer Mercenário que retorne vivo sem ter obtido nenhuma recompensa nos passos de Combate anteriores ganha um marcador de Saque.



CRÉDITOS

JOGO DESENHADO POR TRADUÇÃO REGRAS

Gorka Mata Ricardo Jesus
Víctor Fernández (Lead Translator)
Sergi Solé Artur Gasparetto
Daniel Schloesser

PRODUZIDO POR

LongPack

ARTE

Enrique Fernández
Aitor Prieto

EDITORIAL

Second Gate Games

Second Gate Games gostaria de agradecer a todos os que colaboraram na revisão de Monster Lands: Richard Ham (Rahdo runs through), Eric Hopkins and company (D&E Miniatures), Robin Brooks (GeekDad), André Volkmann (spielpunkt.de), Steve Tudor (Polyhedron Collider), Tom Heath (Slickerdrips), Pete Copper (Agents of Sigmar), Ferdinand Capitulo (The Cardboard Stacker) and Jeremy Salinas and David Waybright (Man vs Meeple).

Especial obrigada a todos os que inicialmente ajudaram a desenvolver este jogo: Nanu, Oriol Crespo, Michael Abeledo and Juanjo Peña. Luke Crane (Kickstarter), Thomas Covert (Boardgame Revolution) e Lionel Gros que nos ajudou a promover o jogo.

Estamos profundamente agradecidos a todos os voluntários que colaboraram e nos ajudaram com a tradução do livro de regras, revisão e testes: Ricardo Jesus & DICE Cultural, Arturo Gasparetto, Lionel Gros, Marcus Racz, Pablo Benjumea (Evilpan), Asa Lin, Toby Shut-in, Richard Ham, Riccardo Bux, Tomasz Bargiel, Ronald Schettters, Michel Hermans, e muitos mais.

E sem os nossos patrocinadores fantásticos do Kickstarter, este projeto não teria sido possível!

OBRIGADO A TODOS !

© 2017 Second Gate Games, todos os direitos reservados. Os logotipos Monster Lands e Second Gate Games são marcas registadas de Dracma 3D, S.L.

Não está autorizada a reprodução de todo ou parte deste produto sem consentimento prévio.

Os componentes aqui mostrados podem variar na sua versão final. Fabricado na China.



C/ Casp, 37 2-1, 08010 Barcelona,
Spain
www.SECONDGATEGAMES.com