

EXPLORADORES DA Floresta



**MOS
aico**

Regras


FROM THE WOODS
STUDIO



Exploradores da Floresta é um jogo cooperativo de exploração e aventura para 1 a 4 jogadores com duração de aproximadamente 40 minutos.

Resumo da Partida (modo clássico): Durante a partida, os jogadores exploram uma floresta, lutam contra monstros, ganham habilidades e equipamentos e tentam derrotar o chefe da floresta. A partida acontece em rodadas até a vitória... ou derrota!



Componentes

1 Livro de regras

4 Tabuleiros de Herói **1**

4 Figuras diferentes de Herói **2**

4 Dados de Herói (vermelhos) **3**

4 Dados de Combate (pretos) **4**

4 Dados de Poder nas cores:

1 roxo, 1 verde, 1 azul, 1 laranja **5**

4 Cubos vermelhos (usados para registrar os pontos de vida dos Heróis) **6**

6 Cubos azuis (usados para registrar os orbes dos Heróis e os níveis de ameaça do Chefe) **7**

24 Peças de Floresta (representando os lugares que os jogadores exploram) **8**

25 Cartas de Espólio **9**

12 Cartas de Evento **10**

4 Cartas de Poder de Herói **11**

8 Cartas de Covil **12**

5 Cartas de Taberna **13**

6 Cartas de Chefe **14**

3 Cartas de Espinhos **15**

1 Carta de Monstros Furiosos **16**

1 Carta de Chefes Furiosos **17**

20 Marcadores de Monstros: **18**

4 Cogumelos

4 Plantas

4 Espíritos

4 Esqueletos

4 Cobras

5 Marcadores de Baú **19**

3 Marcadores de Eventos **20**

5 Marcadores de Veneno **21**

5 Marcadores de Espinhos **22**

4 Marcadores de Orbe **23**

1 Marcador de Geada **24**

3 Marcadores de Escudo de Folhas **25**

3 Marcadores de Escudo +1 **26**

1 Marcador de Dado de Combate +1 **27**

22 Marcadores de Missão, sendo:

6 Marcadores de Cogumelos **28**

2 Marcadores de Frasco Vazio **29**

4 Marcadores de Acampamento **30**

10 Marcadores de Corrupção **31**

Preparação

1 - Cada jogador escolhe seu Herói e pega o tabuleiro correspondente do Herói, a carta de Poder e a Figura junto com um cubo em cada cor. Então, coloca cada um dos cubos nos seguintes valores:



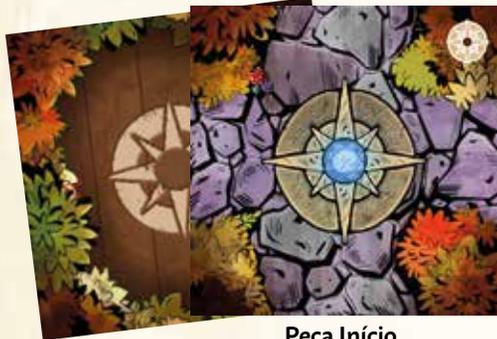
Trilha Vermelha: Pontos de Vida (♥) valor inicial: 5. O ♥ de um Herói nunca pode exceder 5.

Trilha Azul: Orbes (🔵) valor inicial: 0 (zero). Nenhum Herói pode ter mais de 10 🔵.

As cartas de Poder dos Heróis são colocadas sob cada tabuleiro de Herói, de forma que possam ser então deslizadas para a esquerda.



2 - Reserve a peça Início (com uma parte de trás diferente para facilitar a localização), a peça de Chefe e a Taberna. Coloque a peça Início na área de jogo ao alcance de todos os jogadores. Em seguida, embaralhe todas as peças restantes de Floresta. Pegue 2 peças de Floresta aleatoriamente sem olhar para elas. Adicione a peça de Chefe e embaralhe essas 3 peças. Coloque-as em baixo das outras peças da Floresta. A pilha estará então completa.



Peça Início



Peça de Chefe



Peça de Taberna

3 - Embaralhe os marcadores de Monstro e coloque-os virados para baixo perto da área de jogo para formar a pilha de compra de Monstro.

4 - Embaralhe as cartas de Espólio e coloque-as em uma pilha virada para baixo e depois faça o mesmo com as cartas de Evento e Chefe, formando 3 pilhas (uma para cada tipo de carta).

4-5 - Se você quiser jogar com a mini-expansão do Covil, embaralhe as 4 cartas de Covil A e as 4 cartas de Covil B e coloque-as viradas para baixo perto da área de jogo para formar as 2 pilhas de compra de Covil.

Se você quiser jogar com a mini-expansão da Taberna, adicione a peça da Taberna às peças e depois embaralhe as 5 cartas de Taberna e coloque-as viradas para baixo perto da área de jogo para formar a pilha de compra da Taberna.

5 - Coloque todos os marcadores do jogo ao alcance dos jogadores, assim como todos os dados, para formar a reserva de dados compartilhados.

6 - Que o partida comece! O jogador que lê as regras é o primeiro jogador e inicia a partida. Ele começa seu turno com a Fase 1 (Exploração). Alternativamente, você pode escolher o primeiro jogador aleatoriamente.

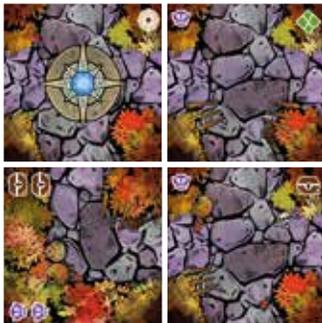
Fases da Partida

Cada rodada é composta pela Fase 1 (Exploração) seguida pela Fase 2 (Aventura).

Fase 1: Exploração

Durante a fase de Exploração, os jogadores se revezam revelando e colocando 1 peça de Floresta por Herói.

Começando com o primeiro jogador e movendo-se no sentido horário, cada jogador compra uma peça de Floresta, revela-a e, em seguida, adiciona-a às peças já em jogo, escolhendo como posicioná-la. Cada peça de Floresta deve ser colocada adjacente a uma peça já na área de jogo para que um caminho se conecte a essa peça já presente. Se um jogador coloca sua peça ao lado de várias peças já presentes, ele deve sempre tentar evitar criar becos sem saída. Quando há uma escolha entre mais de um posicionamento possível, eles devem escolher aquele que conecta o maior número possível de caminhos. Se a peça não puder ser conectada ao caminho existente, a peça é colocado de volta sob a pilha de compra e uma nova peça é comprada para substituí-la.



Exemplo de um posicionamento permitido: cada peça conecta caminhos corretamente e permite o movimento de uma peça para a próxima.

Importante: Durante a fase de Exploração, se uma peça precisar ser adicionada e a pilha de Floresta estiver vazia e a carta do Chefe ainda não tiver sido revelada, vire imediatamente a carta do Chefe para cima e coloque um cubo azul no primeiro espaço da trilha de ameaça do Chefe (consulte a Trilha de Ameaça do Chefe, página 16).

Uma vez que cada jogador tenha jogado a Fase 1, passe para a Fase 2 (Aventura).

Fase 2: Aventura

2a) Controlando Heróis

Durante a fase de Aventura, a partida continua no sentido horário começando com o primeiro jogador. Cada jogador se torna o jogador ativo por sua vez e rola e atribui os 4 dados de Herói e, em seguida, controla seu Herói com base nos resultados que obtiver na jogada de dados.



Antes de jogar os 4 dados de Herói, o jogador ativo verifica se não há nenhum Veneno a ser aplicado (veja Venenos, página 13) e vira suas cartas de uso limitado para cima (veja a página 8).

No início do seu turno, o jogador ativo rola os 4 dados de Herói e olha para os resultados. O jogador pode decidir manter os resultados iniciais ou jogar novamente alguns dos dados **uma vez**, desde que mantenha pelo menos 1 dado da primeira jogada. Uma vez que os resultados finais tenham sido obtidos, os dados mantidos são colocados no tabuleiro do Herói do jogador nos espaços correspondentes aos resultados; os dados não podem ser rolados novamente depois disso.

Um lembrete está presente em cada espaço de dados indicando quantos deles o espaço pode conter:



: Quaisquer dados de Herói do valor obtido, conforme desejado, podem ser colocados neste espaço.

: Apenas 1 dado de Herói do valor obtido pode ser colocado neste espaço.

Exemplo: Lavínia rola 4 dados. Ela obtém os seguintes lados: Movimento (1), Movimento (3),  (4) e  (4). Ela decide manter apenas um de seus  e rola novamente os outros 3 dados. Depois de rerolar os dados, ela tem Movimento (1), Movimento (1) e Ação Especial (6), ao qual ela adiciona ao  (4) de sua primeira rolagem.

Uma vez que esta etapa é concluída, o jogador usa os resultados da jogada de dados para realizar suas ações com base nos dados que eles mantiveram. As ações podem ser feitas em qualquer ordem que o jogador desejar. Cada face dos dados corresponde a uma ação abaixo:

Movimento, Concentração, Ações Especiais, Invocação

MOVIMENTO (os lados 1, 2 e 3 dos dados de Herói)

Para cada dado colocado neste espaço, o Herói pode se mover para uma peça adjacente. Descarte cada dado de movimento depois de ter sido usado.



Exemplo: Se 3 dados forem colocados neste espaço, 3 movimentos são possíveis.

Lembrete: Movimentos e ações podem ser feitos na ordem que o jogador quiser.

Assim que um Herói se move para uma peça, ele deve aplicar os efeitos da peça antes que possa passar para a próxima peça (veja Peças, página 9). Um movimento também pode desencadear uma batalha (consulte Combate, página 14).

Exploração de Alto Risco: Se um jogador decidir passar para um espaço que ainda não contém uma peça, ele compra, revela e coloca uma nova peça adjacente à sua posição atual de acordo com as regras de colocação de peças (consulte a página 5) e certificando-se de que pelo menos um caminho na nova peça se conecta a um caminho existente na peça onde o Herói está localizado. Uma vez que a peça tenha sido colocada, o jogador move seu Herói para aquela peça e continua seu turno normalmente. O Herói ganha 1  por cada peça adicionada a partida desta forma durante esta fase.



CONCENTRAÇÃO: (as faces 4 ou superior dos dados de Herói)



Neste espaço no tabuleiro do Herói, os jogadores podem colocar qualquer um dos dados em que obtiveram 4 ou mais na jogada de dados para ganhar 1  grátis **no final do seu turno**. Pode ser usado a partir do turno seguinte. Ele nunca pode ser usado durante o turno em que este  foi obtido.

AÇÕES ESPECIAIS (as faces 5 e 6 dos dados de Herói)



Cada Herói tem duas ações especiais únicas que podem ser usadas com os lados 5 e 6 dos dados do Herói. Uma explicação completa dessas ações especiais pode ser encontrada nas páginas 11 e 12.

INVOCAÇÃO (qualquer lado, 2 dados necessários)



Cada Herói pode atribuir qualquer combinação de 2 dados da jogada de dados para invocar 1 dado de Poder até o final de seu turno. Os dois dados colocados neste espaço não estarão disponíveis durante o resto do turno do Herói.

Um dado de Poder obtido dessa maneira está disponível para todas as batalhas durante o turno do Herói. Este dado é adicionado aos dados de combate do Herói disponíveis e é colocado de volta na reserva de dados compartilhados no final do turno. Cada dado de Poder só pode ser usado uma vez por jogada. Por exemplo, é impossível invocar o dado de Poder verde e depois usar um cajado verde durante a mesma batalha.

Alguns Monstros têm fraquezas, resistências ou imunidades aos dados de Poder (consulte a página 13).

Exemplo: Xylia usa a Invocação para obter o dado verde para usar durante seu turno usando quaisquer 2 dados de Herói da jogada de dados. Ela então pega o dado verde da reserva.

2b) Usando Cartas de Espólio

As cartas de Espólio coletadas durante a partida podem ser usadas durante a fase de Aventura. Existem vários tipos de cartas de Espólio:

- As cartas de Espólio Permanente não têm ícones e seus efeitos são sempre levados em consideração (por exemplo, a carta Armadura Pesada).
- Cartas de Uso Limitado têm ícones que explicam como são usadas. Somente o jogador ativo pode usá-las durante seu turno (veja abaixo).



-  Cartas de Espólio com este ícone devem ser viradas para baixo depois de terem sido usadas. Elas estarão disponíveis novamente no próximo turno desse jogador.
-  Cartas de Espólio com este ícone devem ser descartadas depois de terem sido usadas.

Cada Herói tem 3 espaços para cartas de Espólio abaixo do seu tabuleiro de Herói. Se um jogador quiser coletar uma quarta carta de Espólio, essa carta substitui uma de suas cartas atuais, que é descartada.

Quando dois ou mais Heróis estão na mesma peça e nenhum Monstro está presente, o jogador ativo pode dar um ou mais de seus itens virados para cima (que não foram usados durante o turno) para outro Herói.

2c) A Trilha de Orbes e Usando Orbes

A posição do cubo azul na sua trilha de  indica quantos  você tem atualmente. Um Herói nunca pode ter mais de 10 .

Lembrete: Heróis começam a partida com o (zero) .



 Pode ser usado de 3 maneiras:

Rerrolar os dados de Combate (veja Combate, página 14).

O jogador ativo pode rerrolar 1 dado de combate para cada  gasto.  não pode ser usado para rerrolar dados de Poder durante as batalhas.

Fazer compras com mascates

(Veja o preço na peça ou carta do mascate).



Gastar para desbloquear **Poderes exclusivos** (veja Heróis, pág. 11 e 12).
Todos os heróis têm poderes exclusivos que podem ser desbloqueados da seguinte forma:

- Assim que a trilha de um Herói atingir 3, o jogador pode gastar 3 para obter seu primeiro Poder exclusivo. Se o fizer, ele desliza sua carta de Poder para a esquerda até que o primeiro Poder seja totalmente revelado.

- Depois que o primeiro Poder for desbloqueado, é possível gastar 5 para obter seu segundo Poder exclusivo assim que a trilha de Orbes do Herói atingir 5. Se o fizer, ele desliza sua trilha de Poder para a esquerda até que o segundo Poder seja totalmente revelado.



Cartas de Poder de Herói



Quando todos os jogadores tiverem terminado seus respectivos turnos, a Fase 2 acaba e o primeiro jogador inicia uma nova rodada começando com a Fase 1.

PEÇAS

Existem vários tipos de peças. Alguns contêm batalhas, tesouros e outras surpresas. Se uma peça tiver vários ícones (por exemplo, Espinhos e Monstro), sempre comece com o ícone mais alto e vá descendo. O significado de cada ícone nas peças pode ser encontrado abaixo.

Tesouro: Quando uma peça com este ícone é revelada e colocada em jogo, coloque 1 marcador de Baú na peça. Um jogador ativo cujo Herói estiver em uma peça contendo um marcador de Baú (e nenhum Monstro) pode descartar o marcador para comprar imediatamente 1 carta de Espólio aleatoriamente.

Evento: Quando uma peça com este ícone é revelada e colocada em jogo, coloque 1 marcador de Evento na peça. Um jogador ativo cujo Herói se move para uma peça com um marcador de Evento deve descartar o marcador e comprar 1 carta de Evento aleatoriamente. O jogador lê a carta em voz alta e aplica seus efeitos. Se um efeito diz para descartar ou perder elementos (por exemplo) e o jogador não tiver nenhum, nada acontece.

Monstro: Quando esta peça é revelada e colocada em jogo, um Monstro aparece nesta peça. Para cada ícone de Monstro presente na peça, compre 1 marcador de Monstro aleatoriamente e coloque-o na peça virado para baixo. Quando um jogador se mover para esta peça pela primeira vez, os marcadores de Monstro na peça são revelados. Um jogador ativo cujo Herói inicia seu turno ou se move para uma peça com um ou mais marcadores de Monstro deve iniciar imediatamente a batalha (consulte Combate, página 14).

 **Chefe:** Quando esta peça é revelada e colocada em jogo, um Chefe aparece na peça. Compre 1 carta de Chefe aleatoriamente e coloque-a na área de jogo virada para baixo. Ele será revelado quando um jogador passar por esta peça pela primeira vez ou quando uma peça não puder ser colocada durante a fase de Exploração porque a pilha da Floresta está vazia (consulte Fase 1: Exploração, página 5). Um jogador ativo cujo Herói inicia seu turno ou se move para uma peça com um Chefe deve iniciar imediatamente a batalha (consulte Combate, página 14).

 **Covil:** Um jogador localizado em uma peça de Covil pode entrar no Covil gratuitamente durante seu turno. Se um ou mais outros Heróis estiverem na mesma peça de Covil, eles podem se juntar e explorar o Covil com o jogador ativo (veja a Mini-Expansão: Covis, página 20).

 **Vórtice:** Um jogador ativo cujo Herói se move ou está localizado em uma peça de Vórtice pode gastar 1  para ser teletransportado para a peça Início.

 **Poço de Energia:** Quando esta peça for revelada, coloque, virado para baixo, uma quantidade de  igual ao número de jogadores na partida. Um jogador ativo cujo Herói se move ou está localizado em uma peça de Poço de Energia sem Monstros pode pegar 1 marcador de Orbe gratuitamente. Ele revela o marcador, adiciona a quantidade de  indicada ao total de , e mantém o marcador perto de seu tabuleiro. Cada jogador só pode obter 1 marcador desses.

 **Fogueira:** Um jogador ativo cujo Herói termina seu turno em uma peça de Fogueira imediatamente recupera todo o seu .



 **Espinhos:** Quando um Herói se move para esta peça, o jogador ativo rola imediatamente 1 dado e consulta a carta Espinhos; então aplica os resultados da jogada de dados. Se vários Heróis se moverem para a peça ao mesmo tempo, os resultados da jogada de dados se aplicam a todos esses Heróis.

Exemplo: Oliver está controlando Bethras e o move para uma peça com um ícone (ou marcador) de Espinhos. Antes que ele possa fazer qualquer outra coisa, ele deve jogar 1 dado. Ele obtém um 2. Bethras está imobilizado pelo resto do turno.

 **Runas:** Alguns Eventos podem dizer aos jogadores para colocar Monstros nessas Runas. As runas também são usadas nas regras avançadas (veja as páginas 18 e 19) e nos cenários de campanha (veja a página 21).

 **Peça do Mascate:** Quando um Herói se move para esta peça pela primeira vez na partida, compre 3 cartas de Espólio e as coloca viradas para cima ao lado da área de jogo. Essas cartas são os itens que o mascate está vendendo. Cada carta custa 3 . Essas cartas de Espólio permanecem no lugar até serem compradas e não são substituídas após a transação.

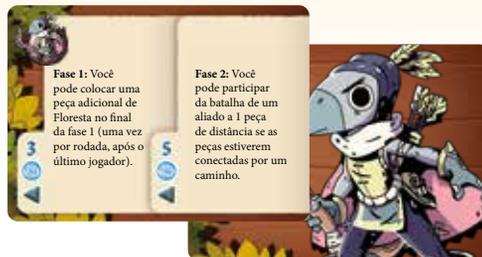
Você também pode vender cartas de Espólio para o mascate: descarte uma carta de Espólio e pegue 1  para cada carta vendida. Os heróis devem estar localizados na peça do Mascate para comprar ou vender cartas de Espólio.



Peça Dupla Sem-Saída: Esta peça tem dois caminhos sem saída. O jogador que a coloca decide se conecta o lado  ou o lado  a uma peça já colocada.

HERÓIS

Xylia



Dado de Poder: Xylia pode obter o dado de Poder verde.

Ações Especiais:

5+ Ignora Espinhos durante seu turno. Não se aplica a aliados. O dado permanece no lugar durante todo o turno do jogador como um lembrete.

6 Adiciona +1 às jogadas de dados de Combate de Xylia durante todo o turno. O dado permanece no lugar durante todo o turno do jogador como um lembrete.

Klethor



Dado de Poder: Klethor pode obter o dado de Poder roxo.

Ações Especiais:

5+ Se um ou mais outros Heróis estiverem na mesma peça que ele, Klethor pode levá-los consigo quando se mover durante este turno, se concordarem em ir com ele. Os aliados de Klethor (os outros Heróis) podem concordar com todos ou alguns dos movimentos possíveis. O dado permanece no lugar durante todo o turno do jogador como um lembrete. Esta ação especial pode ser usada para mover um Herói que foi derrubado.

6 Klethor veste sua armadura. Coloque o dado no espaço fornecido para ele em seu tabuleiro de Herói. O dado é descartado assim que Klethor é atacado. Este ataque não causa nenhum dano.

Sha'Vi



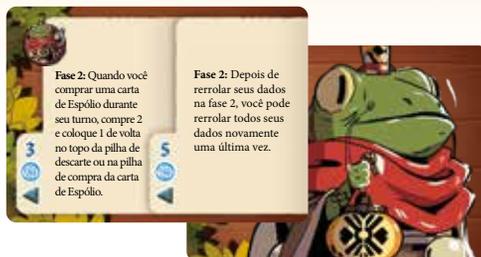
Dado de Poder: Sha'Vi pode obter o dado de Poder azul.

Ações Especiais:

5+ Cada Herói na mesma peça que Sha'Vi recupera 1 . Descarte o dado depois que ele for usado.

6 Sha'Vi congela um inimigo em sua peça. Coloque o marcador de Geada no inimigo congelado. Este inimigo não causa dano e/ou aplica os efeitos de «batalha perdida» após batalhas ou recuos até o início do próximo turno de Sha'Vi. Esta ação especial pode ser usada por Sha'Vi antes ou depois de uma batalha (mesmo que seja perdida). Descarte o dado depois que ele for usado. Um inimigo congelado ainda pode ser atacado. Chefes não podem ser congelados.

Bethras



Dado de Poder: Bethras pode obter o dado de Poder laranja.

Ações Especiais:

5+ Pode remover um marcador de status (,) de qualquer Herói que estiver na mesma peça.

6 Cada dado de Herói colocado neste espaço se torna um dado de Combate apenas para este turno. Os dados usados dessa maneira são descartados no final da batalha. Máximo: 4 dados.

MONSTROS

Assim que um Herói ativo estiver em uma peça contendo um Monstro, uma **batalha** acontece, a menos que o Herói **recue** (veja abaixo). Vire o marcador de Monstro se ainda não tiver sido revelado e consulte-o para descobrir o perfil do Monstro. Existem 5 categorias de **Monstros** (Espíritos, Plantas, Cogumelos, Esqueletos e Cobras), cada uma com seu próprio perfil.

Por exemplo, o Monstro abaixo tem o seguinte perfil:



Você deve rolar um 4 ou superior com qualquer dado durante o combate para causar 1 de dano ao Monstro. Os resultados dos dados não podem ser combinados; cada dado representa um ataque diferente.



Se este Monstro for atacado com sucesso duas ou mais vezes durante a mesma batalha, ele é derrotado. Portanto, é impossível derrotar este Monstro com apenas 1 dado.



A quantidade de dano (aqui, 2) que este Monstro causa ao Herói se não for derrotado ou se o Herói decidir recuar.

Fraquezas, Resistências e Imunidades:

+1 **Fraqueza** (azul neste exemplo): Adicione 1 ao resultado do dado de Poder azul contra este Monstro ou Chefe.

-1 **Resistência** (laranja, por exemplo): Subtraia 1 do resultado do dado de Poder laranja contra este Monstro ou Chefe.

Imunidade (roxo, por exemplo): O resultado da jogada do dado de Poder roxo não conta contra este Monstro ou Chefe.

No exemplo acima, o Monstro tem uma fraqueza contra dados de Poder azuis.

Exemplo: Lavínia rola um dado de Poder azul e obtém um 3. Contra este Monstro, o 3 vale 4 e causa 1 de dano ao Monstro!

A área indica os bônus ganhos se o Monstro for derrotado.

A área indica as penalidades aplicadas se a batalha for perdida.

Neste exemplo, se o Monstro for derrotado, o jogador ativo ganha 1

Neste exemplo, um Evento é acionado após a batalha.

Finalmente, alguns Monstros têm um dos ícones especiais descritos abaixo:

Este Monstro espalha Veneno. Perder ou recuar de uma batalha contra este Monstro envenena o Herói! Um Herói envenenado imediatamente pega 1 marcador de Veneno e o coloca em seu tabuleiro de Herói. Cada Herói só pode ter 1 marcador de Veneno.

Quando um marcador de Veneno está no tabuleiro do Herói de um jogador, o Herói perde 1 ♥ no início de cada um de seus turnos (logo antes de rolar os dados do Herói para a Fase 2). Vários efeitos (como antídotos e a ação especial 5+ de Bethras) podem remover marcadores de Veneno. Um Herói derrubado imediatamente descarta seu marcador de Veneno se tiver um.

Este marcador de Monstro é arrastado de volta para a pilha de compra de Monstro assim que ele for derrotado.

Alguns inimigos e Eventos podem emaranhar Heróis. Um Herói emaranhado imediatamente pega um marcador de Espinhos e o coloca em seu tabuleiro de Herói. Quando um marcador de Espinhos está no tabuleiro Herói de um jogador, esse jogador deve rolar o dado duas vezes toda vez que entrar em uma peça de Espinhos e aplicar os dois efeitos. Cada Herói só pode ter 1 marcador de Espinhos.

COMBATE

Quando um Herói ativo vai para a batalha, ele rola seus dados disponíveis e compara os resultados com o perfil do Monstro.

Atenção: Cada Herói tem 1 dado de Combate grátis para cada batalha. Portanto, ele sempre pode rolar pelo menos 1 dado.

Exemplo: Lara está controlando Bethras, que vai para a batalha contra o Monstro no exemplo acima. Durante a Fase 1, ela colocou 1 dado na ação especial de seu Herói, dando a ela 1 dado de Combate extra. Ela também decidiu não pegar um dado de Poder para este turno. Ela, portanto, rola 2 dados e obtém um «2» no primeiro dado e um «5» no segundo dado. Como o valor de defesa do Monstro era 4, ela causa 1 de dano. Como este Monstro tem 2 ♥, ela não ganha a batalha. Se ela tivesse derrotado o Monstro, ela teria ganho imediatamente 1 🌀 e teria comprado 1 carta de Evento.

Se um Monstro não for derrotado em batalha, ele permanece com sua ficha virada para cima e recupera todo o seu ♥ para a próxima batalha. Além disso, o Monstro causa dano e inflige sua penalidade no jogador ativo. Também é possível curar Heróis em uma peça com um Monstro após a batalha contra o Monstro (mesmo que o Monstro não tenha sido derrotado).

Quando o ♥ de um Herói atinge o (zero), a Figura é imediatamente deitada, os marcadores de status do Herói (Veneno, Espinhos, etc.) são descartados e seu turno acaba. Mas nem tudo está perdido.

- A carta Poção de Cura permite que você devolva 2 ♥ a um Herói derrubado e o reerga. Você pode usar uma poção de cura em qualquer Herói na mesma peça que estiver.

- Primeiros Socorros: Um Herói ativo pode reerguer outro Herói derrubado durante seu turno. Para fazer isso, o Herói deve se juntar ao Herói derrubado em sua peça e gastar em 🌀 a mesma quantidade de Heróis na partida mais +1. O Herói reerguido coloca seu cubo em 1 ♥.

Exemplo: Xylia está derrubada após perder uma batalha em uma partida de 3 jogadores. A jogadora que controla Bethras pode se mover para sua peça e gastar 4 🌀 (3+1). Xylia se levanta e coloca seu cubo vermelho em 1 ♥.

- A ação especial 5+ de Sha'Vi não permite que você reerga um Herói derrubado.

- A ação especial 5+ de Klethor pode ser usada para mover um Herói derrubado.

Se o grupo inteiro for derrubado, a partida é perdida.

Se um Monstro for derrotado em batalha, ele é descartado com a face para cima ao lado da pilha de compra de Monstros (a menos que seja um Monstro do tipo Espírito, veja Monstros do tipo Espírito).

Rerrolando o dado: Em batalha, um jogador ativo pode gastar 1  por dado de Combate que ele deseja rerrolar. Os dados de Poder **não podem ser jogados novamente**.

Não há limite para o número de  que podem ser gastos para rerrolar os dados durante as batalhas. Os jogadores não podem usar seus  para rerrolar os dados de um aliado. Somente o jogador ativo pode rerrolar os dados de combate dessa maneira.

Combate em Grupo: Durante a Fase 2, se dois ou mais Heróis estiverem localizados na mesma peça e uma batalha acontecer, os jogadores não ativos jogam seus dados de Combate para apoiar o jogador ativo. Os jogadores não ativos não podem usar seus dados de Poder e cartas (exceto itens permanentes) para apoiar o jogador ativo.

Exemplo: Max e Tom estão na mesma peça. Max, o jogador ativo, vai para a batalha contra um monstro. Ele rola seus dados de Combate normalmente. Além disso, Tom rola seu dado de Combate e 1 dado por sua maça. Cada dado com um valor igual ou maior que o valor de defesa do Monstro causa 1 de dano.

Durante a batalha, todos os Heróis não ativos só podem sofrer um máximo de 1 de dano cada. Apenas o jogador ativo recebe todo o dano infligido pelo inimigo. Além disso, apenas o Herói controlado por Max sofre a penalidade do Monstro. Finalmente, os bônus dados pelos Monstros podem ser distribuídos entre os jogadores que participaram da batalha na peça.

Exemplo: Max e Tom estão na mesma peça e acabaram de derrotar um Monstro com um bônus de +2  pela vitória em batalha. Cada um pode pegar 1  ou decidir qual dos dois Heróis recebe os 2 .

Batalhas em Grupo e Poderes dos Heróis:

- Se o Poder de **Klethor** estiver desbloqueado, ele pode rerrolar seus dados de Combate usando seu Poder, mesmo que não seja o Herói ativo.
- O segundo Poder de **Xylia** permite que ela ajude os Heróis ativos mesmo a partir de uma peça de distância. Quando isso acontece, Xylia não pode perder  ou receber bônus após a batalha.

Recuar: Se um Herói tiver os movimentos necessários disponíveis, ele pode sair de uma peça contendo um Monstro. Heróis não podem recuar de batalhas contra Chefes. Os heróis podem recuar antes ou depois de uma batalha. Quando um Herói se retira da batalha, ele perde o número de  infligido pelos pontos de Ataque do Monstro e aplica as penalidades do Monstro (se houver). Em seguida, o Herói se move para uma peça adjacente já colocada ou executa uma Exploração de Alto Risco. Se o Herói recuar após uma batalha perdida, o Herói sofre o ataque e a penalidade do Monstro uma segunda vez.

Grupos de Monstros: Se vários Monstros estiverem na mesma peça, o Herói ativo sempre começa lutando contra o Monstro com a menor pontuação de defesa (indicada no escudo do Monstro). Se vários Monstros tiverem o mesmo valor de defesa, o jogador ativo escolhe qual Monstro combater primeiro. Os dados são rolados novamente para a(s) próxima(s) batalha(s).

BATALHAS DE CHEFE



Assim que um Herói está em uma peça com um Chefe, uma **batalha** deve acontecer. Se um ou mais Monstros estiverem presentes na mesma peça que um Chefe, eles devem ser combatidos antes de entrar em batalha contra o Chefe. Cuidado! Os chefes são adversários muito mais difíceis do que os monstros!

Lembre-se: Heróis não podem recuar de batalhas contra Chefes.

Os perfis dos Chefes são semelhantes aos perfis dos monstros, com duas adições principais:

- Uma trilha de ameaça

- Uma área de habilidades de combate

Trilha de Ameaça

Quando uma carta de Chefe é revelada, coloque imediatamente um cubo azul no primeiro espaço da **trilha de ameaça** do Chefe para mostrar o **nível de ameaça do Chefe**. O nível de ameaça pode aumentar de três maneiras:



- Após o **turno** de cada jogador enquanto o Chefe ainda estiver vivo, mova o cubo na trilha de ameaça do Chefe um espaço para a direita.

- Depois de cada **rodada**, enquanto o Chefe ainda está vivo, mova o cubo um espaço para a direita na trilha de ameaça.

- Alguns efeitos da partida também aumentam o nível de ameaça do Chefe, por exemplo, a 6ª habilidade de combate do Chefe abaixo.

Tome cuidado! Assim que o cubo azul na trilha de ameaça atingir o último espaço disponível, a partida está perdida!



Habilidades de Combate dos Chefes

Antes de cada batalha contra um Chefe, o jogador ativo deve rolar 1 dado e aplicar os resultados correspondentes descritos na carta de perfil do Chefe para saber qual é a habilidade de combate do Chefe.

As habilidades de combate do Chefe abaixo são as seguintes:



- 1- Adicione 1 inimigo à peça.
- 2- Nesta batalha, este Chefe é imune ao dado de Poder azul.
- 3- Nesta batalha, este Chefe é imune ao dado de Poder verde.
- 4- Nesta batalha, este Chefe é imune ao dado de Poder roxo.
- 5- Nesta batalha, este Chefe é imune ao dado de Poder Laranja.
- 6- O Chefe rouba 1 de cada Herói na batalha; isso também aumenta o nível de ameaça do Chefe (veja acima) na quantidade roubada.

Outros Chefes têm as seguintes habilidades de combate:

- Se esta habilidade de combate for ativada, o escudo indicado na perícia de combate substitui o escudo comum do Chefe no turno atual.
- Se esta habilidade de combate for ativada, este Chefe imediatamente causa 1 de dano a cada Herói na peça do Chefe.
- Se esta habilidade de combate for ativada, o nível de ameaça do Chefe (veja acima) aumenta imediatamente em 1.
- Se essa habilidade de combate for ativada, esse Chefe envenena imediatamente todos os Heróis presentes na peça do Chefe.
- Se esta habilidade de combate for ativada, cada Herói na peça do Chefe deve entregar uma de suas cartas equipadas que possuam este ícone. Portanto, essas cartas não estão disponíveis para a rodada completa. Se isso não for possível, nada acontece.
- Se esta habilidade de combate for ativada, jogue 1 dado e consulte os resultados na carta de Espinhos como de costume.
- Se esta habilidade de combate for ativada, coloque um marcador de Escudo de Folhas neste Chefe. A primeira vez que um ataque a este Chefe é bem-sucedido, o marcador Escudo de Folhas absorve o dano e é destruído. Este Chefe pode ter vários marcadores de Escudo de Folhas.
- Se esta habilidade de combate for ativada, este Chefe é imune a todos os dados de Poder.
- Se essa habilidade de combate for ativada, cada Herói na peça do Chefe deve descartar uma de suas cartas de Saque equipadas. Se isso não for possível, nada acontece.
- Se essa habilidade de combate for ativada, cada herói na peça do Chefe rola 1 dado de Combate a menos por rolagem de dados.

Apêndice

Modo Solo

Para jogar Exploradores da Floresta solo, use uma equipe de dois Heróis. As rodadas progridem da mesma forma que em uma partida para dois jogadores.

Ajustando a Dificuldade

Antes de iniciar a partida, os jogadores podem decidir usar a carta de Espinhos comum, a carta de Espinhos Fácil ou a carta de Espinhos Difícil.

Regras Avançadas: Monstros Furiosos



Depois de jogar algumas partidas, recomendamos adicionar a carta Monstros Furiosos a suas partidas. Esta carta indica a habilidade de **Fúria** de cada Monstro, modificando as habilidades dos Monstros



Monstros do tipo Espírito: Monstros do tipo Espírito Furiosos são colocados imediatamente de volta na partida logo após terem sido derrotados pela primeira vez. Eles devem ser combatidos uma segunda vez imediatamente. Se o Monstro for derrotado novamente no mesmo turno, ele é descartado (não volta à pilha).



Monstros do tipo Cobra: Monstros do tipo Cobra Furiosos envenenam todos os Heróis em sua peça que participam de uma batalha contra eles, não importa como a batalha termine.



Monstros do tipo Esqueleto: Você não pode rerrolar os dados de Combate contra Monstros do tipo Esqueleto Furiosos.



Monstros do tipo Planta: Monstros do tipo Planta Furiosos têm um escudo de folhas. Quando este Monstro aparecer em uma peça, coloque imediatamente um marcador de Escudo de Folhas no marcador do Monstro. A primeira vez que um ataque a este Monstro é bem-sucedido, o marcador Escudo de Folhas absorve o dano e é destruído.



Monstros do tipo Cogumelo: Monstros do tipo Cogumelo Furiosos sempre atacam primeiro e causam dano, não importa como a batalha termine.

Variante de Partida: Monstros Furiosos

Se você quiser diminuir o nível de dificuldade com Monstros **Furiosos**, aplique a regra abaixo. Cada Monstro tem uma habilidade de **Fúria** que só é ativada se o Monstro estiver em uma peça com uma Runa.

Regras Avançadas: Chefes Furiosos



Depois de jogar algumas partidas, recomendamos adicionar a carta Chefes Furiosos. Esta carta indica uma habilidade de Fúria de cada Chefe, modificando suas habilidades.

 **Chefe do tipo Espírito:** Quando o nível de ameaça do Chefe do tipo Espírito atingir 5, adicione um Monstro à peça do Chefe.

 **Chefe do tipo Cobra:** Este Chefe agora tem 4 pontos de vida. Quando o nível de ameaça do Chefe do tipo Cobra atinge 5, os Heróis na peça do Chefe são envenenados.

 **Chefe do tipo Esqueleto:** O escudo deste Chefe agora tem um bônus de +1. Quando o nível de ameaça do Chefe do tipo Esqueleto atingir 5, adicione um Monstro à peça do Chefe.

 **Chefe do tipo Planta:** Quando o nível de ameaça do Chefe do tipo Planta atingir 1 e 5, adicione um marcador de Escudo de Folhas a este Chefe.

 **Chefe do tipo Cogumelo:** Este Chefe agora tem 4 pontos de vida. Quando o nível de ameaça do Chefe do tipo Cogumelo atinge 5 e 8, este Chefe causa 1 de dano a todos os Heróis que participam da batalha.



Mini-Expansão: Taberna

Regras

Quando um Herói entra na peça da Taberna pela primeira vez na partida, compre uma carta de Taberna de forma aleatória leia-a em voz alta e aplique seu efeito. Apenas uma carta de Taberna pode ser comprada durante a partida.



Mini-expansão: Covis

Regras

Lembrete: Um jogador localizado em uma peça de Covil pode entrar no Covil gratuitamente durante seu turno. Se um ou mais outros Heróis estiverem no mesmo Covil, eles podem se juntar e explorar o Covil com o jogador ativo.

Se um jogador decidir entrar em um Covil, compre e revele uma carta de Covil A e leia sua introdução e sua regra especial. Em seguida, compre e revele uma carta de Covil B e junte as 2 cartas para criar um Covil.



As cartas A representam a entrada do Covil e contêm:

- 1 uma Introdução
- 2 uma Regra Especial que se aplica a todo o Covil (cada Covil consiste em uma carta A e uma carta B)
- 3 eventos dos resultados da rolagem de dados
- 4 o primeiro espaço na trilha de progresso

Após o primeiro Evento ser feito, o(s) jogador(es) passa(m) para a carta B.

As cartas B representam a saída do Covil e contêm:

- 5 eventos dos resultados da rolagem de dados
- 6 os próximos espaços na trilha de progresso
- 7 os bônus do Covil
- 8 a penalidade do Covil

Para completar um Covil, um mínimo de 3 Eventos devem ser concluídos.

Para cada Evento, role 1 dado e coloque-o no espaço correspondente (1, 2 ou 3, dependendo de quanto progresso você fez). Em seguida, consulte o Evento associado. Quando o Evento acabar:

- Se foi bem sucedido: Role o dado novamente e repita a operação até chegar ao final da trilha de Progresso.
 - Se foi um fracasso (ou seja, o Herói ativo foi derrubado): Sua aventura neste Covil termina imediatamente. Aplique as penalidades descritas na carta B. Este Covil já não está mais disponível.
- Alguns Eventos indicam alterações na trilha de Progresso. Quando o fizerem, mova o dado conforme indicado e continue explorando o Covil.

Depois de terminar de explorar o Covil, aplique os possíveis bônus ou penalidades e descarte as cartas que compõem o Covil. Essas cartas não estão mais disponíveis pelo resto da partida.

Modo Campanha

Além do modo clássico, você pode jogar cada um dos cinco capítulos abaixo como partidas independentes ou no modo campanha. Consulte a preparação de cada capítulo para obter mais informações. Para jogar no modo campanha, siga as regras abaixo.

Passando de um Capítulo para outro

Depois de concluir com sucesso cada capítulo, descarte seus marcadores de status. A menos que especificado de outra forma, recupere todos os seus pontos de vida e redefina seus  para zero. Se você coletou cartas de Espólio, você pode mantê-las ou dá-las livremente aos outros Heróis. Quaisquer Poderes exclusivos  que os heróis desbloquearem serão mantidos de um capítulo para o outro. Recomendamos que registre seu progresso.

Se um capítulo terminar em derrota, você deve redefinir seu progresso. Reúna o equipamento inicial como era quando você começou o capítulo e descarte uma carta de Espólio de cada Herói. Então, comece o capítulo de novo. Você deve concluí-lo com sucesso antes de passar para o próximo capítulo.

O Despertar da Floresta

Após cada capítulo bem-sucedido, conte o número de Monstros de cada tipo que você derrotou. O tipo de Monstro que você derrotou com mais frequência fica Furioso (consulte a página 18) pelo resto da campanha.

Se o tipo de Monstro mais derrotado já estiver Furioso, pegue um marcador para cada tipo de Monstro não Furioso, vire-o, e compre um aleatoriamente. Esse tipo de monstro fica Furioso pelo resto da campanha.

Lembrete: Monstros do tipo Espírito têm o ícone permanente  especial e, portanto, só podem ficar Furiosos após um sorteio aleatório.

Nova Ação: Procurar

Vários capítulos desta campanha permitem que você execute a ação Procurar

Se um Herói realizar uma ação Procurar, vire um marcador de Missão em sua peça, pegue-o e coloque-o virado para cima em um de seus 3 espaços de equipamento. Se necessário, descarte uma carta de Espólio para liberar um espaço e pegue o marcador. Não há limite para o número ou tipo de marcadores de Missão que um Herói pode colocar neste espaço de equipamento.

Se um jogador não quiser descartar nenhum de seus equipamentos, ou simplesmente não quiser pegar um marcador de Missão, ele pode deixar esse marcador de Missão na peça onde foi encontrado. Ele pode então ser pego mais tarde por qualquer Herói com um espaço de equipamento disponível.

Capítulo 1 - Cogumelos para o Ancião

A floresta está mudando há várias semanas. As criaturas estão se tornando agressivas e o equilíbrio parece perdido. Pior ainda, da última vez que saíram para se reunir, o ancião e o mascote da aldeia foram mordidos por uma cobra. Suas febres não estão respondendo a nenhum tratamento. O curandeiro precisa de uma cura mais poderosa. Vocês devem partir imediatamente para o coração da floresta para encontrar os ingredientes necessários.

Objetivo da Missão

Colete todos os ingredientes necessários para preparar 2 antídotos para a aldeia: 6 cogumelos em 3 cores diferentes e 2 frascos vazios.

Preparação

- Não use as peças de Covil, Chefe, Taberna e Poço de Energia neste capítulo.
- Não utilize as 2 cartas de Antídoto neste capítulo.
- Pegue os 8 marcadores de Missão a seguir, embaralhe-os e coloque-os virados para baixo em uma pilha de compra.



6 marcadores de Cogumelos

2 marcadores de Frasco Vazio

O resto da preparação é o mesmo que no modo clássico.

Regras Especiais

1) Em cada peça da Floresta revelada contendo uma **Runa**, compre e coloque um marcador de Missão virado para baixo no espaço da Runa. Qualquer Herói que se mover para esta peça durante seu turno pode realizar uma **ação de Procurar** (veja a página 21) para coletar esse marcador.

2) A ação **Preparar uma Poção** só pode ser feita na peça Fogueira (🔥).

Para realizar essa ação, um Herói deve encerrar seu movimento na peça Fogueira e descartar os seguintes itens de seu inventário:

- 3 cogumelos de cores diferentes
- 1 frasco vazio
- 2 🪙

Uma vez que uma poção tenha sido preparada, coloque os ingredientes na caixa.

3) *Os monstros estão te observando!* Você não pode usar a Fogueira para recuperar seus pontos de vida ou preparar uma poção se houver Monstros na peça da Fogueira.

Assim que a segunda poção for preparada, compre 1 marcador de Monstro mais 1 marcador de Monstro adicional para cada Herói na partida. Coloque estes marcadores na peça da Fogueira.

Derrota: O capítulo termina em derrota se todos os Heróis forem derrubados ao mesmo tempo.

Vitória: O capítulo termina em vitória depois que você preparar as 2 poções e derrotar todos os Monstros na peça da Fogueira.

Modo Campanha: Se este capítulo terminou em vitória, agora você pode adicionar as 2 cartas de **Antídoto** às cartas de Espólio para os próximos capítulos da campanha!

Capítulo 2 - Árvore da Vida (parte 1)

O ancião agradece por salvar sua vida e pede que você investigue para descobrir que mal está consumindo a floresta. Grato, o mascote se oferece para levá-lo perto de um poço de energia enfraquecido pelo qual ele passou em suas viagens. Depois de alguns dias de viagem em sua companhia, agora vocês devem continuar a pé. Vocês veem um brilho estranho perto de um castanheiro. Um poço de energia foi danificado, provavelmente por um bando de monstros.

A árvore da vida está perdendo sua vitalidade e você deve parar a hemorragia energética antes que seja tarde demais. Para começar, você precisará coletar todos os orbes que foram removidos do poço.

Objetivo da Missão

Seu grupo deve reviver o poço de energia colocando o maior número possível de orbes  nele.

Preparação

- Não use as peças Covil, Chefe e Taberna neste capítulo.
- Reserve as peças Poço de Energia e Vórtice antes de formar a pilha de compra de peças de Floresta. Em seguida, embaralhe-as na segunda metade da pilha de peças.
- Finalmente, embaralhe e distribua os 4  igualmente entre os jogadores.

Exemplo com 3 jogadores: Dois jogadores recebem 1  e um jogador recebe 2.

Regras Especiais

- 1) Caçada dos Monstros:** Todo Herói que tem pelo menos 1  é caçado pelos Monstros em jogo que não têm nenhum  consigo. No final de cada rodada, todos os Monstros que caçam Heróis se movem 1 peça mais para perto do Herói mais próximo deles. Se vários Heróis estiverem à mesma distância, o próximo jogador ativo decide qual Heróis os Monstros caçam.
- 2) Aumento de Tensão:** Assim que a peça Poço de Energia é revelada, os Monstros que caçam os Heróis se movem 2 peças para perto do Herói mais próximo ao final de cada rodada ao invés de 1.
- 3) Batalha perdida:** Caso você perca a batalha enquanto você tem pelo menos 1 , o inimigo que lutou contra você automaticamente recebe o . Coloque o  no . Se você tiver vários , você só perde 1 para cada batalha perdida. Cada  pode ter diversos .

4) Ladrões de Orbes: No final de cada rodada, o 🌀 carregando o 🍄 perdido se move 2 peças mais para perto da peça Início. Se um 🌀 com 🍄 começar seu movimento na peça Início, esse 🍄 será perdido e descartado!

Aviso! Se todos os 4 🍄 forem perdidos, você perde a partida!

Importante! Se o monstro com 🍄 se mover para a peça de Vórtice ele para na peça e então se teletransporta para a peça de Início ao final da próxima rodada

Depois de derrotar um Monstro que tenha um 🍄, você recebe automaticamente o 🍄.

Derrota: O capítulo termina em derrota se todos os Heróis forem derrubados ao mesmo tempo ou se os 4 🍄 forem perdidos!

Vitória: Todos os Heróis devem se encontrar na peça Poço de Energia com 🌀 suficientes entre eles. Os 🍄 ainda em sua posse são adicionados a quaisquer 🌀 coletado durante este capítulo. Quando essas condições forem atendidas, descarte a quantidade de 🌀 indicada abaixo para ter sua vitória!

Quantidade de 🌀 necessários para a vitória: 2 jogadores: 15 /// 3 jogadores: 16 /// 4 jogadores: 18

Exemplo: Em uma partida de 3 jogadores e com 2 🍄 restantes no valor de 3 e 2 🌀 respectivamente, os jogadores devem descartar os 5 🌀 representados por seus 2 🍄 e mais 11 🌀 para atingir o total necessário de 16 🌀.

Modo Campanha: Se você teve a vitória neste capítulo, leia a introdução do próximo capítulo, mas não redefina seus ❤️ e o número de 🌀!



Capítulo 3 - Árvore da Vida (parte 2)

Agora que os orbes estão no poço, você precisa defendê-lo enquanto os artesãos da aldeia fazem os reparos necessários. Vocês vão ter que se esforçar porque já é possível ouvir monstros – provavelmente os mesmos monstros que danificaram o poço – indo em sua direção.

Objetivo da Missão

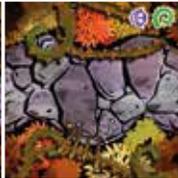
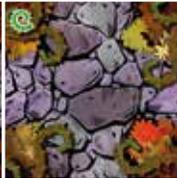
Vocês devem defender o poço de energia de ataques constantes de monstros na área. Vocês devem derrotar 1  e um total de 10  com 2 jogadores, 12 com 3 jogadores ou 15 com 4 jogadores.  do tipo Espírito não contam para a vitória.

Preparação

Importante: Todos os Heróis começam na peça Poço de Energia.

Modo Campanha: Os Heróis recuperam apenas 1  cada e podem manter os  que receberam no capítulo anterior.

Coloque as 11 peças de Floresta como mostrado abaixo. Em seguida, coloque cada Herói na peça Poço de Energia. Finalmente, coloque os marcadores correspondentes virados para baixo em cada ícone. Você precisará colocar 1 marcador , 3 marcadores  e 7 marcadores  (não coloque nenhum marcador de  ou  na peça Poço de Energia).



Regras Especiais

- 1) A partida começa com a fase de Aventura.
- 2) Os jogadores não adicionam peças de Floresta durante as fases de Exploração e Aventura.
- 3) Neste capítulo, o efeito comum da peça Poço de Energia não se aplica.
- 4) Recuar não é possível quando 2 ou mais inimigos estão na mesma peça.

5) Aparições e Movimentos de Monstros:

Após cada rodada, consulte a tabela abaixo e aplique os efeitos.

Rodada 1	Os Monstros avançam 1 peça em direção ao Poço de Energia.
Rodada 2	Os Monstros avançam 2 peças em direção ao Poço de Energia.
Rodada 3	Coloque 2  em cada peça contendo uma Runa.
Rodada 4	Os Monstros avançam 2 peças em direção ao Poço de Energia.
Rodada 5	Coloque 1 carta de Chefe na peça de Chefe se já não houver uma e revele-a.
Rodada 6	Coloque 1  em cada peça contendo uma Runa.
Rodada 7	Os Monstros avançam 1 peça em direção ao Poço de Energia.
Rodada 8+	Os Monstros avançam 1 peça em direção ao Poço de Energia. Coloque  em cada peça contendo uma Runa.

Derrota: O capítulo termina em derrota se todos os Heróis forem derrubados ao mesmo tempo ou se pelo menos 1 marcador  estiver na peça Poço de Energia no final de uma rodada.

Vitória: O capítulo termina em vitória quando você derrotar pelo menos 1  e o número de  indicado no início da missão.

Modo de Campanha: Se este capítulo terminou em vitória, agora você pode adicionar a peça Poço de Energia à pilha de peças da Floresta para os próximos capítulos da campanha!

Capítulo 4 - Passos na Noite

A noite começa a cair. Exaustos pelos eventos recentes, vocês decidem montar um acampamento ao pé de um majestoso pinheiro. Alertados por ruídos preocupantes, vocês decidem se refugiar em seus braços elevados e dormir em seus galhos. E foi uma decisão sábia! Ao amanhecer, vocês descobrem que seu acampamento foi saqueado. A boa notícia é que todos estão sãos e salvos. A má notícia é que seu equipamento foi roubado. Felizmente, você pode ver os acampamentos daqueles que os roubaram de ponto de vantagem no alto da árvore. As próximas horas serão interessantes, para dizer o mínimo!

Objetivo da Missão

Você deve ir a pelo menos 3 dos acampamentos inimigos e recuperar seu equipamento.

Preparação

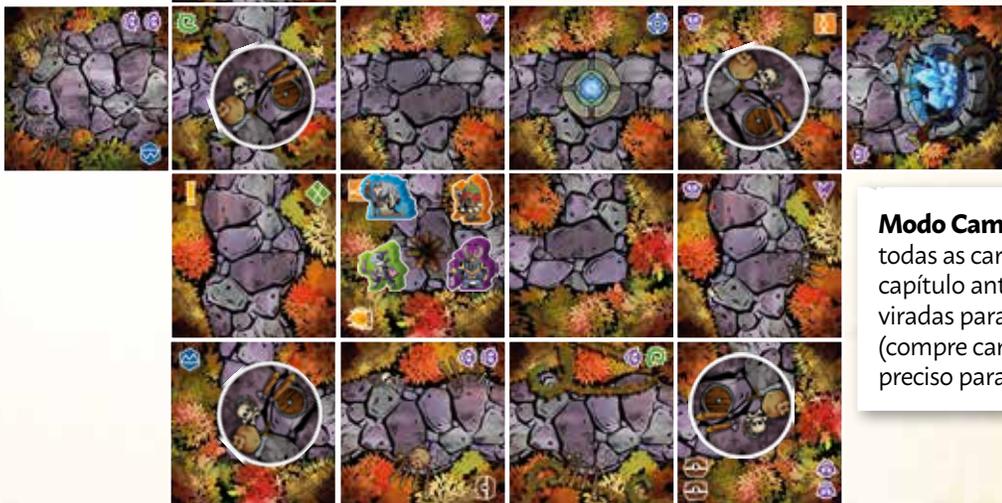
Importante: Os jogadores começam na peça Fogueira.

Coloque as 15 peças de Floresta conforme mostrado abaixo, em seguida, pegue os marcadores do Acampamento e coloque-os conforme indicado abaixo. Finalmente, coloque os marcadores correspondentes virados para baixo em cada ícone. Você precisará colocar 11 , 3  e 1 .

Partida Padrão: Compre 2 cartas de Espólio e 1 carta de Espólio adicional por jogador. Embaralhe-as e coloque-as viradas para baixo em 4 pilhas iguais ao lado da área de jogo.



Exemplo com 3 Jogadores: Você compra um total de 5 cartas de Espólio (2+3) e faz três pilhas de 1 carta e uma pilha de 2 cartas.



Modo Campanha: Embaralhe todas as cartas de Espólio do capítulo anterior e as distribua viradas para baixo em 4 pilhas. (compre cartas de Espólio extras se preciso para formar essas 4 pilhas).

Regras Especiais

1) Os jogadores não adicionam peças de Floresta durante as fases de Exploração e Aventura.

2) Neste capítulo, o efeito padrão da peça Vórtice não se aplica.

3) Marcadores de Acampamento:

- Quando você alcançar uma peça com um marcador de acampamento virado para baixo, lute contra quaisquer  que estejam presentes. Depois de derrotar todos os  nesta peça, vire o marcador do Acampamento para cima, aplique seu efeito (veja abaixo) e acrescente e lute contra os  que você acabou de colocar.

- Além de adicionar inimigos, cada acampamento tem seu próprio elemento único:

 Quando vocês entram neste acampamento, ouvem o som de uma trombeta. Todos os inimigos a 3 peças ou menos de distância do acampamento imediatamente se movem para o acampamento!

 Quando vocês entram neste acampamento, ele está praticamente deserto. Vocês veem os restos carbonizados de seu equipamento. Apenas um item sobreviveu às chamas. Descarte as cartas aleatoriamente da pilha escolhida até que reste apenas uma carta.

 Quando você entra neste acampamento, você não tem tempo para evitar que a sentinela fuja. O inimigo agora sabe suas intenções. Coloque um marcador de Escudo +1 em uma peça contendo um acampamento que ainda não foi revelado na partida. Quando um marcador de Escudo +1 está presente em uma peça, todos os inimigos nessa peça ganham um bônus de Escudo +1. Se isso não for possível, coloque o marcador neste mesmo acampamento.

 Quando vocês entram neste acampamento, vocês ativam uma armadilha e quase perdem um membro. O Herói ativo perde  e coloca um  em seu tabuleiro!

Ladrão que Rouba Ladrão: Depois de eliminar todos os Monstros em cada peça contendo um acampamento, o jogador ativo pega uma das pilhas de cartas de Espólio separadas durante a preparação, recupera as cartas e as equipa.

Derrota: O capítulo termina em derrota se todos os Heróis forem derrubados ao mesmo tempo.

Vitória: Pelo menos 3 peças com um marcador de Acampamento revelado contêm zero  ao mesmo tempo. Depois de alcançar a vitória, agora você pode jogar para tentar esvaziar o 4º Acampamento ou terminar o capítulo.

Modo Campanha: Se o quarto acampamento não tiver sido esvaziado, descarte a última pilha de cartas de Espólio preparadas durante a preparação. Seu equipamento está nas mãos dos monstros agora!

Capítulo 5 - Corrupção

Depois de sua última (a/des)ventura, o moral do seu grupo está baixo, mas vocês seguem em frente. Depois de apenas dois dias de marcha, vocês chegam ao seu destino. Vocês sabe que chegaram – não por causa de sua bússola, mas porque a vegetação ao seu redor está emitindo um brilho preocupante. Tudo parece ter sido corrompido por um cristal cintilante atrás de um matagal. Você sente que é hora da batalha final para restaurar o equilíbrio na floresta. A batalha mais importante – e a mais difícil de todas...

Objetivo da Missão

Ativar 4 totens de purificação para limpar a floresta da corrupção que se espalha.

Preparação



Prepare 10 marcadores de corrupção (🟪) e coloque as três peças acima, conforme mostrado. Coloque um 🟪 na peça da direita. Os 9 marcadores restantes formam a reserva de 🟪.

Modo de Campanha: Se você decidiu dedicar um tempo para Procurar em cada acampamento durante o capítulo anterior, este capítulo começa com um nível de Corrupção de +1 (veja abaixo) no final da primeira fase de Aventura.

Regras Especiais

1) A corrupção se espalha: após cada rodada, a corrupção se espalha. Cada peça com uma 🟪 nela gera 1 🟪 por saída não corrompida, independentemente de uma peça da Floresta estar ou não conectada a ela. Primeiro, coloque os marcadores gerados em cada peça adjacente da Floresta conectada que ainda não tenha um 🟪. Então, se uma saída levar a um espaço vazio que ainda não tenha uma peça de Floresta, coloque um 🟪 no local onde a próxima peça se conectará à saída (após uma fase de Aventura ou uma Exploração de Alto Risco).

- Apenas 1 🟪 pode ser colocado em cada peça da Floresta.
- Quando a corrupção se espalha para uma peça com um marcador 🟪, o marcador 🟪 é descartado.
- Quando a corrupção se espalha para uma peça com um 🟪, o Chefe é imediatamente revelado e a trilha de ameaça do Chefe é ativada.

2) Ativar um Totem de Purificação: Para ativar um totem de purificação, você deve invocar um dado de Poder enquanto estiver em uma peça da Floresta contendo o totem correspondente (representado por uma Runa da mesma cor) e colocar o dado no totem. Aviso! Depois disso, o dado de Poder não estará disponível até o final da partida!

3) Invocação Derradeira: Um totem de purificação pode ser ativado por um Herói invocando um dado de Poder de uma cor diferente do totem em sua peça. Se você tiver pelo menos 1 , invoque um dado de Poder normalmente colocando 2 dados de Herói no seu tabuleiro de jogador e descarte todos os seus  para poder escolher a cor do dado de Poder invocado.

4) Purificação: Existem duas maneiras de remover um  em jogo. Toda vez que um totem é ativado ou um Chefe é derrotado, você pode escolher 1  para descartar de uma peça da Floresta. Se você fizer isso, coloque-o de volta na reserva de marcadores de Corrupção.

Você não pode purificar a peça Dupla Sem-Saída.

5) Marcadores de Corrupção ():

- Quando um Herói se move ou está localizado em uma peça com um , consulte a tabela abaixo para saber seu efeito com base no número total de peças corrompidas da Floresta.

Número de Peças de Floresta Corrompidas	Efeito sobre Heróis na Peça com 	Efeitos sobre os Outros na Peça com 
1-3	Sem efeito	 = +1 
4-8	-1 Movimento	 = +1  e 
9	-1  equipado OU Se não houver  equipado, o Herói é derrubado	+1  aparece na peça
10+		A partida está perdida.

Derrota: Assim como no modo clássico, a partida é perdida se o nível de ameaça de um Chefe atingir seu máximo. A partida também é perdida se a corrupção não puder mais se espalhar (ou seja, a reserva de marcadores  estiver vazia).

Vitória: Este capítulo termina em vitória assim que as duas condições a seguir forem atendidas simultaneamente:

- Os 4 dados de Poder forem colocados em seus respectivos totens.
- Nenhuma carta de Chefe estiver revelada.

Depois de concluir este capítulo com sucesso, você concluiu a campanha. Parabéns! Leia a passagem abaixo para descobrir como sua aventura terminou!

Não leia esta passagem até que você tenha concluído com sucesso o capítulo 5.

Pouco depois de ativar o último totem, vocês sentem uma poderosa onda de choque irromper e, em seguida, um silêncio pesado cai sobre a floresta. Ao olhar para seus companheiros, vocês ouvem um pássaro começar a cantar no topo de uma árvore. Rapidamente, outros pássaros se juntam à melodia e toda a floresta parece renascer, agradecendo.

Alguns minutos depois, enquanto vocês estão descansando – ainda felizes e impressionados – você vê o cristal brilhar intensamente e o ancião aparece do nada na sua frente.

“Obrigado, meus amigos. Não há palavras suficientes para agradecer. Vocês salvaram esta floresta hoje. No entanto, temo que as notícias das margens da floresta sejam problemáticas. Sua experiência pode ser muito útil. Quando estiverem suficientemente descansados, visitem os pântanos e ajudem nossos amigos. Que a árvore da vida olhe por vocês!”

Créditos

Design de jogos e gerenciamento de projetos: Geoffrey Wood

Ilustrações: Jiahui Eva Gao

Design Gráfico: From the Woods Studio

Obrigado a todos que me ajudaram a revisar as regras, testaram o jogo e forneceram críticas construtivas. Raph R, Eugénie B, June W, Matthis G, Sunday, Tien, Lara A, Romain L, Rodolphe C, Tom V, Briec F, Maxime M, Charles B, Chris e Laura, Alexis B, Théo R, Laura e Olivier

Obrigado a Michael e toda a equipe do Board Vanguard, também, por seu fantástico trabalho, e aos nossos editores parceiros pelas versões em outras línguas!

Finalmente, obrigado aos mais de 3.000 apoiadores da nossa campanha no Kickstarter. Este projeto não poderia ter acontecido sem vocês!

Edição Mosaico Jogos

Tradução: Carine Ribeiro

Revisão: Vinicius Vieira

Diagramação BR: Victor Cast

Supervisão: Fábio Ribeiro

Voto de Regras Vivas:

Comprometemo-nos a oferecer suporte a todos os jogos bem após o seu lançamento inicial. Apesar de testes rigorosos e várias rodadas de revisão e edição internas e externas, ocasionalmente a necessidade de correções de regras ou pequenos ajustes de jogo são descobertos apenas alguns meses ou anos após o jogo ser fabricado. Prometemos produzir atualizações de regras em tempo hábil, conforme necessário, juntamente com explicações de perguntas frequentes expandidas, se necessário, disponíveis para download em nosso site em formato PDF digital.

~ Não se esqueça! ~



Cada Herói tem 1 dado de Combate grátis (🎲) para cada batalha.

O Herói ativo sempre começa lutando contra o Monstro com a menor pontuação de defesa (♥).

Jogadores não ativos que estão na mesma peça que o jogador ativo rolam seus dados de Combate para apoiar o jogador ativo.

Heróis não ativos que estão na mesma peça que o Herói ativo só podem sofrer um máximo de 1 ponto de dano cada.

Bônus dados pelos Monstros podem ser distribuídos entre os jogadores que participaram da batalha na peça.



Heróis não podem recuar de batalhas contra Chefes.

O nível de ameaça pode aumentar de três maneiras:

- Após o turno de cada jogador enquanto o Chefe ainda estiver vivo.
- Depois de cada rodada enquanto o Chefe ainda estiver vivo.
- Alguns efeitos do jogo também aumentam o nível de ameaça do Chefe.

Assim que o cubo azul na trilha de ameaça atingir o último espaço disponível, a partida está perdida!