

# Ícones dos Monstros

-  Coloque um marcador de veneno () no seu tabuleiro. Heróis com () = -1  logo antes da sua Fase 2.
-  Perca / ganhe o número de orbes indicados.
-  Compre uma carta de Espólio.  Descarte uma carta de Espólio de sua escolha.
-  Compre e resolva 1 carta de Evento.
-  Assim que derrotado coloque esse monstro de volta para a pilha de compra de Monstro.

# Habilidades de Combate dos Chefes

-  O escudo indicado na perícia de combate é substituído pelo valor do escudo mostrado no chefe.
-  Cada Herói na peça perde imediatamente 1 .
-  Cada herói na peça do Chefe rola 1 dado de Combate a menos por rolagem de dados.
-  Cada Herói recebe um marcador de (). Heróis com () = -1  logo antes da sua Fase 2.
-  Cada Herói na peça deve entregar uma de suas cartas equipadas que possuam este ícone. 
-  Cada Herói na peça deve descartar uma de suas cartas de Espólio equipadas.
-  Chefe é imune ao o dado de Poder indicado neste turno.
-  Chefe é imune a todos os dados de Poder neste turno.
-  +1  Mova o cubo um espaço à direita no nível de ameaça.
-  Role o dados de Espinhos, que se aplica a todos os Heróis na peça. Role um segundo dado se tiver um () .
-  Nada acontece.
-  Perca a quantidade de orbes indicados.
-  Coloque um marcador de Escudo de Folhas neste Chefe. Cancele o primeiro ataque que infligiria dano ao Chefe e descarte esse marcador.
-  +1  Compre, revele, e imediatamente lute com o Monstro, então continue seu turno atacando o Chefe se você tem qualquer  restante.
-  -1  Qualquer Herói participante da batalha perde 1 , e a trilha de ameaça aumenta em 1 para cada .
-  +1  perdido desta maneira.

# Combate (Comum para Monstros e Chefes)

-  Valor de Defesa. Neste exemplo, você deve rolar 4 ou superior para causar 1 de dano.
-  Pontos de Vida. Neste exemplo, será necessário 2 pontos de dando para derrotar o Monstro ou Chefe.
-  Quantidade de Dano: Neste exemplo, 2 de dano é causado ao Herói caso ele não derrote ou recuar. *Lembre-se: O Héroi não ativo sofre no máximo -1  por batalha mal sucedida.*

## 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 neste exemplo): Subtraia 1 do resultado do dado de Poder laranja contra este Monstro ou Chefe.
-  Imunidade (roxo neste exemplo): O dado de Poder roxo não conta contra este Monstro ou Chefe.
-  Bônus ganhos se o Monstro for derrotado. Esses bônus podem ser divididas com todos Heróis na peça.
-  Penalidades se o Monstro ou Chefe não for derrotado. Somente Infligido apenas ao Herói ativo.

# Cartas de Espólio

O Herói ativo o pode dar uma ou mais cartas de espólio viradas para cima aos Heróis em sua peça durante seu turno.

**Sem ícone** = permanente (mesmo quando não é a sua vez!)

 = Vire para baixo após o uso, disponível no próximo turno.

 = Descarte após o uso.

## Orbes

-Gaste 1 orbe para rerrolar o dado de combate relançado (apenas jogador ativo, não pode ser usado com dados de Poder).

-Gaste 3 orbes para comprar uma carta de espólio do mascate. Receba 1 orbe por carta vendida.

-Gaste 3 e então 5 orbes para desbloquear cada nível de Poder do seu Herói (  ).

-Gaste 1 orbe na peça de Vórtice (  ) para se teleportar para peça de Início (  ).

-Gaste a mesma quantidade de Heróis na partida mais +1 para reerguer um Herói derrubado ele ganha 1  imediatamente.

## Peças

 Coloque 1 marcador, descarte o marcador para comprar um espólio (não pode ter Monstro na peça).

 Coloque 1 marcador de evento, descarte para comprar uma carta de evento.

 Role 1 dado e consulte a carta Espinhos; aplique os resultados nos Heróis na peça. Caso tenha o marcador  no seu Herói, role 2 vezes, o segundo resultado se aplica a cada Herói com marcador .

 Para cada ícone, compre 1 Monstro e coloque-o virado para baixo. Revele caso o Herói entre nessa peça.

 Chefe: Coloque o Chef na peça. Lute contra os Monstros na peça primeiro depois enfrente o Chefe sejam eles derrotados ou não No modo clássico, derrotar o Chefe termina a partida.

 Vórtice: Gaste 1  para retornar para se teletransporta para peça de início (  ).

 Poço de Energia: Coloque 1 marcador  virado para baixo conforme a quantidade de Heróis em jogo. Após derrotar o Monstro na peça, cada Herói pode coletar 1  desta peça e adicionar o número de Orbes mostrado na parte de trás do marcador.

 Fogueira: Termine seu turno em uma peça de Fogueira recupere todo .

 Runas: Alguns Eventos podem dizer aos jogadores para colocar Monstros. As runas também são usadas nas regras avançadas e nos cenários de campanha.

Mascate:

 - Compre e revele 3 cartas de Espólio. Estas cartas podem ser compradas por 3  cada; As cartas permanecem disponíveis para compra nesta peça e não são reabastecidos após a compra.

- Venda uma de suas cartas de espólio por 1 cada .

 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.

 Covil: Opcional. Compre e monte uma carta A e uma carta B. A peça continua em jogo, as cartas de Covil são descartadas após a exploração. Máximo de 1 Covil por partida.

 Taberna: Somente 1 visita por partida, compre uma carta aleatoriamente e resolva.