

Desbloqueios

Quando você terminar uma partida, cada jogador marca um quadrado por Ato concluído, mais 1 quadrado extra cada um. Você deve marcar quadrados pelo seu personagem até que todos estejam marcados, somente após isso você pode marcar os quadrados das Cartas Incolores ou do Ato IV. Quando você marcar todos os quadrados ao lado de um cadeado, adicione as cartas bloqueadas com o número correspondente    aos baralhos apropriados.

Rígido

☐ 

☐ ☐ ☐ 

☐ ☐ ☐ ☐ 

Sorradeira

☐ 

☐ ☐ ☐ 

☐ ☐ ☐ ☐ 

Defeituoso

☐ 

☐ ☐ ☐ 

☐ ☐ ☐ ☐ 

Observadora

☐ 

☐ ☐ ☐ 

☐ ☐ ☐ ☐ 

Cartas Incolores

☐ ☐ ☐ 

Quando for desbloqueado, pegue o baralho de recompensas incolores durante a preparação e embaralhe-o. A equipe revela 3 cartas incolores durante o Vendedor. Seu custo é baseado em sua raridade. Adicione as cartas  de evento e bênção de Neow aos baralhos apropriados.

Ato IV

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Quando for desbloqueado, após você vencer o Ato III, você pode continuar para o Ato IV se você coletou todas as 3 Chaves   . Veja a página 22 para as regras do Ato IV e das Chaves.

Ascensão

Após você derrotar um Chefe do Ato II (Ato III se estiver jogando solo), desbloqueie a Ascensão  1. Para desbloquear Ascensões  maiores, você deve estar jogando com os modificadores de todos os níveis de Ascensão anteriores e derrotar um Chefe do Ato II (Ato III se estiver jogando solo). Você não precisa jogar no maior nível de Ascensão que você alcançou, porém, pode ser necessário que você retroceda as mudanças em alguns baralhos para jogar em uma Ascensão menor.

- ☐ 1. Elites mais Difíceis - Abra o pacote de Ascensão. Substitua os Elites  dos Atos I a III pelos Elites  1.
- ☐ 2. Seu máx. de PV diminui 1 - Seu máximo de PV é 1 a menos. Coloque um cubo preto em seu espaço de PV mais alto.
- ☐ 3. Eventos mais Difíceis - Abra o pacote de Ascensão. Adicione as cartas  3 aos baralhos apropriados.
- ☐ 4. O Limite de Poções é 2 - Você está limitado a 2 poções (em vez de 3).
- ☐ 5. Início Amaldiçoado - Durante a preparação, adicione a Ruína do Ascensor ao seu baralho inicial.
- ☐ 6. Cure 4 PV após o Chefe - Você cura 4 PV em vez de voltar para seu máx. de PV no começo dos Atos II & posteriores.
- ☐ 7. Encontros Mais Difíceis - Substitua 2  em cada Ato pelos Encontros  7 com o mesmo nome.
- ☐ 8. Remover Cartas Custa 4 - Remover Cartas custa 4 ouros no Vendedor .
- ☐ 9. Início Danificado - Perca 1 PV no começo da partida (após perder 1 do seu máx. de PV devido à  2).
- ☐ 10. Chefes Mais Difíceis - Use apenas o baralho de Chefes  9.
- ☐ 11. Ato IV Mais Difícil - Use o Coração Corrupto  11. Enfrente os Elites  11 no Ato IV.
- ☐ 12. Elites Mais Difíceis - Substitua os Elites  dos Atos I a III pelos Elites  12.
- ☐ 13. Chefe Duplo do Ato III - Após derrotar o Chefe do Ato III, lute contra outro Chefe aleatório do Ato III.

Conquistas

- | | |
|---|---|
| ☐ Bombado - Atinja o limite de Força (8). | ☐ Rubi - Vença um Chefe do Ato III com o Rígido. |
| ☐ Catalizador - Atinja o limite de Veneno. | ☐ Esmeralda - Vença um Chefe do Ato III com a Sorrateira. |
| ☐ Ninja - Jogue 7 Estoques em um turno. | ☐ Safira - Vença um Chefe do Ato III com o Defeituoso. |
| ☐ Poderoso - Tenha 7 Poderes em jogo ao mesmo tempo. | ☐ Ametista - Vença um Chefe do Ato III com a Observadora. |
| ☐ Barricado - Atinja o limite de Proteção (20). | ☐ Meu Dia de Sorte - Vença uma Escalada Diária. |
| ☐ Você não é de Nada - Derrote um Chefe no turno 1. | ☐ Infinito - Crie um combo de cartas infinito. |
| ☐ Todos por Um - Vença um Chefe do Ato III com 4 jogadores. | |
| ☐ Perfeito - Termine uma luta contra Chefe com todos os jogadores com o máx. de PV. | |
| ☐ Minimalista - Vença a partida com um baralho de 5 cartas ou menos. | |
| ☐ O Transitório - Mate O Transitório antes que ele se mate. | |
| ☐ Senso Comum - Vença a partida usando um baralho sem nenhuma carta incomum ou rara. | |
| ☐ Colecionador - Vença a partida com um total combinado de 12 relíquias e relíquias de Chefe por jogador. | |

Escalada Diária

Como um modo de jogo opcional, você pode jogar uma Escalada Diária. Role o dado duas vezes e ganhe um modificador aleatório de cada seção abaixo. Todos os jogadores são afetados.

- Astro** - Comece com 5 cartas incolores aleatórias.
- Brilhante** - Comece com 5 cartas raras aleatórias.
- Herança** - Comece com 1 relíquia de Chefe aleatória.
- Transformado** - Todos os passam a ser "Transforme uma carta".
- Vintage** - Os de encontros passam a ser .
- Estilhaço de Prisma** - Comece com a relíquia especial "Fragmento de Prisma" (veja a página 19). Além disso, quando você ganhar , cada carta revelada deve vir de um baralho de cartas de recompensa diferente à sua escolha. Isto pode incluir recompensas incolores. Quando você ganhar , cada carta revelada deve vir do baralho de cartas de recompensas raras de um personagem diferente à sua escolha. (Você ainda revela 3 cartas no total).

-
- Terminal** - Perca 1 PV no fim do combate.
 - Insanidade** - A qualquer momento durante o fim do combate, você deve Transformar uma carta aleatória do seu baralho.
 - Futuro Incerto** - Não vire os marcadores durante a preparação. Vire-os quando você chegar em suas salas.
 - Amaldiçoado** - Comece com 2 Maldições aleatórias.
 - Eventos Mortais** - Perca 2 PV após cada Evento.
 - Terror Noturno** - Você não pode Descansar.

Partida Customizada

Para jogar uma partida customizada, em vez de rolar para determinar os modificadores da partida, escolha os modificadores que preferir desta lista.