

SPELLRIFT LEGENDS

LIVRO DE REGRAS



CREDITS

Fabricante:

Dragori Games, Inc.

Diretores de Projeto, Desenvolvedores:

Alex Aboud, Clayton Machado, Michael Alves

Designers do Jogo

Michael Alves (líder), Marcelo Maciel, Arnaldo Lucas, Jardel Santana

Direção de Arte / Miniaturas:

Clayton Machado

Artistas:

Leonardo Amaral (líder), André Fonseca, Fagner Alves, Felipe Manili, João Gabriell

Designers Gráficos:

Igor Freitas, Thiago Gualtieri

Escultores:

Rodrigo Miranda, Bruno Sanches, Thiago Bunji, Tiago Souza, Claudio Silva, Elbert Alves, Daniel Ribeiro, Gabriel Caramelo

Marketing & Comunidade:

Alexandre Aboud (líder), Cristina M., Debora Nunes

Roteiro:

Michael Alves

Revisão:

Alex Aboud

Este material é protegido pelas leis de direitos autorais dos Estados Unidos da América e de outros países. Qualquer reprodução ou uso não autorizado do material ou das artes aqui contidas é proibido sem a permissão expressa e por escrito da Dragori Games. Esta é uma obra de ficção. Qualquer semelhança com eventos, locais ou pessoas reais ou fictícios, vivos ou mortos, é involuntária e mera coincidência

www.dragorigames.com

SUMÁRIO

CAPÍTULO 1 — COMO SPELLRIFT FUNCIONA	3
CAPÍTULO 2 — COMPONENTES & PREPARAÇÃO	6
CAPÍTULO 3 — HERÓIS & CARTAS	12
CAPÍTULO 4 — DADOS & TESTES	15
CAPÍTULO 5 — JOGANDO UMA RODADA	17
CAPÍTULO 6 — COMBATE	22
CAPÍTULO 7 — OBJETIVO DO CHEFE & BATALHA FINAL	27
CAPÍTULO 8 — CONDIÇÕES	29
CAPÍTULO 9 — MOMENTO & REGRAS ESPECIAIS	31
CAPÍTULO 10 — JOGO SOLO	33
CAPÍTULO 11 — DIFICULDADE E REGRAS OPCIONAIS	35
APÊNDICE: GLOSSÁRIO DE REFERÊNCIA	36
ÍNDICE REMISSIVO	44



DRAGORI
GAMES





CAPÍTULO 1: COMO SPELLRIFT FUNCIONA

UM MUNDO À BEIRA DO ABISMO

Quando a primeira Fenda do Vazio se rasgou, ela cortou as costuras entre os mundos. Realidades inteiras desabaram em uma fome mais antiga que a criação.

Daquela ruína verteram as Crias do Vazio, horrores que ficam mais fortes a cada dia que passa. Agora o Vazio volta seu olhar para o seu mundo.

Sem para onde fugir, os últimos grandes conjuradores estenderam as mãos através das eras e invocaram heróis de impérios caídos, reinos esquecidos e lendas despedaçadas. Você é um deles.

A travessia arrancou boa parte do seu antigo poder. Para sobreviver, você precisa reaver o que foi perdido, socorrer os que restam, selar as fendas que sangram corrupção sobre a terra e abrir um caminho até a entidade por trás da invasão.

Tenha êxito, e os reinos perdurarão. Fracasse, e este mundo cairá junto com todos os outros. Bem-vindo a Spellrift: Legends.

O JOGO EM UM FÔLEGO

Spellrift: Legends é um jogo de tabuleiro de aventura totalmente cooperativo para **1 a 5 jogadores**.

Juntos, vocês exploram um mundo modular, resolvem encontros, completam Missões, fecham Fendas do Vazio, enfrentam Grupos de Monstros, encontram Itens e fortalecem seus heróis para a Batalha Final.

Suas Cartas de Herói são o coração do jogo. Cada carta pode ser usada de maneiras diferentes:

- Comprometa a metade superior como um ataque.
- Use a metade inferior para adicionar dados a um Teste ou resolver um efeito de Utilidade.
- Descarte-a voluntariamente para ganhar Pontos de Lenda, ou PL.

PL são gastos em movimento, rerrolagens, custos de cartas, Itens e habilidades de Herói. Depois que você usa uma carta de um jeito, abre mão de seus outros usos.

Para vencer, complete o Objetivo do Chefe, entre no Vazio e derrote o Chefe.

Não há times rivais nem traidor oculto. Vocês vencem todos juntos, ou perdem todos juntos.

UMA CORRIDA ENTRE CRESCER E SUCUMBIR

Você começa enfraquecido, com um baralho pequeno e opções limitadas.

Durante a primeira etapa do jogo, o Chefe paira sobre o mundo, mas ainda não pode ser confrontado. Você viaja pelo mapa, cumpre as tarefas exigidas pelo Objetivo do Chefe e reúne a força necessária para a batalha que virá.

Completar esse Objetivo abre o caminho para dentro do Vazio, onde os heróis enfrentarão o Chefe na Batalha Final.

Conforme o jogo avança:

- XP adiciona cartas mais fortes ao seu Baralho de Herói.
- Itens aprimoram seus ataques, defesas e habilidades.
- Explorar o Local marcado por um Marcador de Exploração pode render um Favor: uma Carta de Mundo que você guarda e depois gasta em qualquer lugar daquela Peça.
- Algumas recompensas desbloqueiam explicitamente uma Aura Lendária, uma poderosa habilidade permanente.

Ao mesmo tempo, o Vazio fica mais forte. Grupos de Monstros avançam rumo à Spellrift, a Perdição sobe, o Desespero se espalha, novas Fendas do Vazio se abrem e os Eventos do Chefe ficam mais perigosos.

A pergunta central é sempre a mesma: **vocês gastam mais uma rodada ficando mais forte, ou enfrenta o Chefe antes que o mundo desabe?**

As regras completas de progressão estão no Capítulo 3 — Heróis & Cartas.

As Pressões que Jogam Contra Você

Três sistemas medem o quão perto o Vazio está da vitória. O Chefe errante cria um obstáculo adicional.

Perdição — O Relógio-Mestre

Depois que os Grupos de Monstros se movem (exceto os Campeões do Vazio), cada grupo ainda no mapa aumenta a Perdição em 1.

Um Grupo de Monstros que alcança a Spellrift aumenta a Perdição em 3 e é removido. Um herói que retorna após ser derrotado também aumenta a Perdição em 3. Cartas e efeitos do Chefe podem aumentá-la ainda mais.

Se a Perdição alguma vez chegar a **40**, os heróis perdem imediatamente.

Desespero — Corrupção no Mapa

Um Marcador de Desespero é sempre colocado no Local Principal de uma Peça de Mundo (**Local A**). Testes feitos naquele Local têm +1 de Dificuldade, exceto os Testes de Fenda do Vazio.

Se o Desespero alguma vez marcar todas as **8 Peças de Mundo** ao mesmo tempo, a corrupção é total e vocês perdem imediatamente.

A boa notícia: o Desespero pode ser empurrado de volta. Quando você Explora um Local com Desespero e passa em um Teste ali, você remove aquele Marcador de Desespero e ganha uma Condição Positiva à sua escolha.

Eventos do Chefe — A Contagem Oculta

Cada Chefe tem um Evento Inicial, resolvido durante a Preparação. O Baralho de Eventos do Chefe restante escala através de três estágios:

Básico → Avançado → Final

Essas cartas fazem surgir ameaças, espalham Desespero, abrem Fendas do Vazio, movem o Chefe pelos mundos e desencadeiam a agenda única do Chefe.

Durante cada Fase do Chefe, revele e resolva um Evento do Chefe. O baralho é limitado. Se você precisar comprar uma Carta de Evento do Chefe e o baralho estiver vazio, vocês perdem imediatamente.

PRESENÇA DO CHEFE — UM OBSTÁCULO EM MOVIMENTO

Antes da Batalha Final, a Miniatura do Chefe fica sobre o Baralho de Mundo de uma Peça de Mundo. Enquanto o Chefe estiver lá:

- Aplique seu Efeito de Presença.
- Os heróis não podem usar a ação Explorar naquela Peça.
- Os heróis não podem gastar Favores daquela Peça.

O Chefe errante não está em nenhum Local e não pode ser atacado, ferido ou tomado como alvo.

CAMPEÕES DO VAZIO — CAÇADORES

Um Campeão em um jogo de 1–3 heróis, ou dois em um jogo de 4–5 heróis, começam no mapa.

Durante cada Fase do Chefe, todo Campeão move 1 Local rumo ao **herói não derrotado mais próximo**. Se alcançar um herói, não inicie combate. Em vez disso, aplique o Efeito de Perseguição de sua carta ao herói.

- Campeões nunca aumentam a Perdição.
- Os heróis podem iniciar combate contra um Campeão normalmente.

As regras completas de Perdição, Desespero, Eventos do Chefe, Campeões e Presença do Chefe estão no Capítulo 5 — Jogando uma Rodada.

Uma Rodada, Passo a Passo

Spellrift é jogado em rodadas de jogo. Cada rodada de jogo segue o mesmo ritmo de três fases, sempre nesta ordem:

1. Fase de Jornada — Preparar e Mover

Primeiro, o grupo escolhe o Primeiro Jogador da rodada de jogo.

Então cada herói compra 4 cartas de seu Baralho de Herói e descarta até o limite de mão, se necessário.

Depois, cada herói realiza um turno de Jornada, começando pelo Primeiro Jogador e seguindo no sentido horário.

Durante o seu turno de Jornada, você pode mover-se por Locais conectados, gastar Pontos de Lenda por movimento extra, jogar efeitos de Utilidade, trocar Itens com heróis no seu Local, equipar ou trocar Equipamentos e gastar Favores enquanto estiver nas Peças de Mundo correspondentes. Esta é a sua fase de planejamento. Use-a

para posicionar seus heróis antes que o perigo comece.

2. Fase Principal — Faça Uma Ação

Começando pelo Primeiro Jogador e seguindo no sentido horário, cada herói faz uma Ação Principal. É aqui que acontecem as principais escolhas da rodada de jogo. Na sua ação, você pode:

- **Explorar** um Local para comprar e resolver uma Carta de Mundo.
- **Aventurar-se em uma Fenda do Vazio** para tentar fechar um rasgo na realidade.
- **Completar uma Missão** se o seu Local contiver um objetivo de Missão que exija uma ação.
- **Iniciar Combate** contra um Grupo de Monstros no seu Local.
- **Enfrentar uma Incursão** através do portal vermelho impresso ao lado do seu Local.
- **Descansar** para se recuperar, mas apenas se não houver monstros no seu Local.

Você só recebe uma ação por rodada de jogo, então escolha com cuidado.

3. Fase do Chefe — O Mundo Contra-ataca

Depois que todos os heróis agiram, o Vazio faz seu turno.

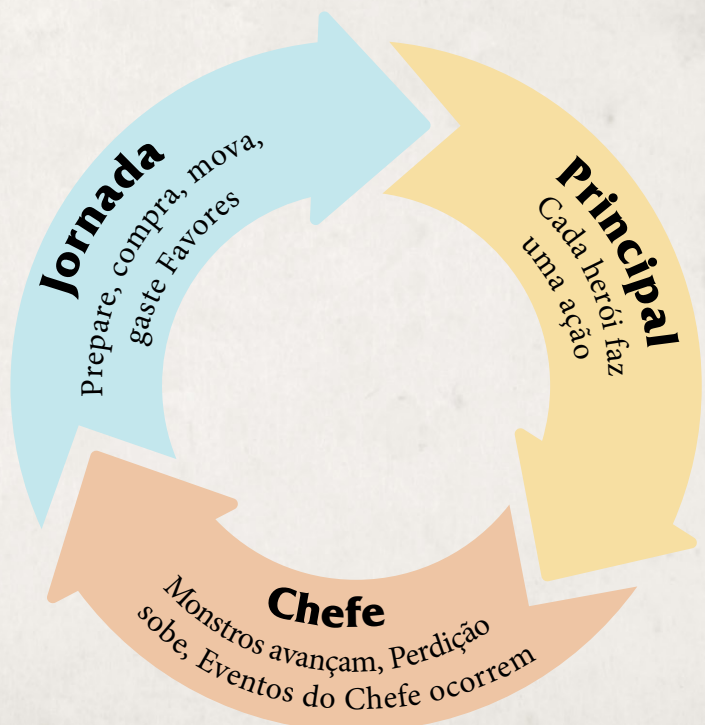
Primeiro, os monstros se movem rumo à Spellrift e a Perdição sobe para os grupos de monstros que permanecem no tabuleiro. Depois, compre e resolva uma Carta de Evento do Chefe.

Eventos do Chefe podem fazer surgir monstros, abrir novas Fendas do Vazio, espalhar Desespero, criar ameaças persistentes, mover o Chefe para uma nova Peça de Mundo ou disparar as regras únicas do Chefe. Este é o preço de cada rodada que passa.

Depois que a Fase do Chefe termina, a próxima rodada de jogo começa. O ritmo se repete (Jornada, Principal, Chefe) até que vocês completem o objetivo do Chefe e vençam a Batalha Final, ou até que o Vazio esgote o seu tempo.

Quando o Objetivo do Chefe estiver completo, termine a rodada de jogo atual normalmente. No início da próxima rodada de jogo, resolva a Preparação da Batalha Final e comece a Batalha Final.

As regras completas de fases e ações estão no Capítulo 5 — Jogando uma Rodada.



Em Resumo — Uma Rodada de Jogo

Fase de Jornada

Escolha o Primeiro Jogador, resolva os efeitos de início de rodada de jogo e faça cada herói comprar 4 cartas e verificar seu limite de mão de 7 cartas. Então, começando pelo Primeiro Jogador, cada herói realiza um turno de Jornada para: mover-se; jogar efeitos de Utilidade; trocar Itens; equipar ou trocar Equipamentos; gastar Favores.

Fase Principal

Começando pelo Primeiro Jogador, cada herói faz uma Ação Principal: Explorar · Fenda do Vazio · Missão · Combate · Incursão · Descansar. Cada herói normalmente recebe apenas uma Ação Principal por rodada de jogo.

Fase do Chefe

Grupos de Monstros avançam rumo à Spellrift, a Perdição sobe e um Evento do Chefe é revelado e resolvido. Depois, realize a Limpeza de Fim de Rodada e comece a próxima rodada de jogo.

A Regra de Ouro

- O texto impresso em um componente do jogo prevalece sobre este Livro de Regras.
- Quando uma regra específica contradiz uma regra geral, siga a regra específica.

Como o Jogo é Ganho ou Perdido

VENCENDO O JOGO

Para vencer:

- Complete o Objetivo do Chefe impresso no Lado Inicial do Pannel do Chefe.
- Termine a rodada de jogo atual.
- No início da próxima rodada de jogo, vire a Peça Spellrift para o seu Lado do Vazio e teletransporte todos os heróis para o Vazio. Vire o Pannel do Chefe para o seu Lado de Combate e comece a Batalha Final.
- Derrote o Chefe.

Regras completas: Capítulo 7 — Objetivo do Chefe & Batalha Final.

PERDENDO O JOGO

Antes da Batalha Final, os heróis perdem imediatamente se qualquer uma destas condições ocorrer:

CONDIÇÃO DE DERROTA	SIGNIFICADO
A Perdição chega a 40	O mundo cai diante do Vazio.
Nenhum herói não derrotado permanece em jogo	Não resta herói para resistir à invasão.
Todas as 8 Peças de Mundo têm Desespero	A corrupção se torna total.
Um Evento do Chefe precisa ser revelado, mas o baralho está vazio	Os heróis ficaram sem tempo.
Um Pannel do Chefe ou efeito de carta diz que os heróis perdem	Resolva a condição de derrota impressa.

Durante a Batalha Final, os heróis perdem se todos os heróis forem derrotados ou se o Pannel do Chefe apresentar outra condição de derrota. A derrota no modo solo funciona de forma diferente. Veja o Capítulo 10 — Jogo Solo.

Sua Primeira Partida

Não tente memorizar todas as regras antes de jogar. Este Livro de Regras é construído em duas partes.

Use a Ajuda de Jogador, jogue na dificuldade Normal e deixe as regras opcionais — incluindo os Objetivos de Herói — de lado na sua primeira partida.

Se você for jogar sozinho, leia o Capítulo 10 antes da Preparação. Quando estiver pronto, continue para o Capítulo 2 e construa seu primeiro mundo.



CAPÍTULO 2: COMPONENTES & PREPARAÇÃO

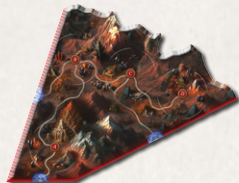
Antes da sua primeira aventura, você vai construir o mapa, escolher seus heróis, preparar o Chefe e trazer as primeiras ameaças do Vazio para o tabuleiro.

O QUE VEM NA CAIXA

Tabuleiro & Peças



1 Peça Spellrift
de dupla face



12 Peças de Mundo
de dupla face

Componentes do Chefe — 5 Chefes



5 Painéis do Chefe



5 Miniaturas
do Chefe



5 Baralhos de Eventos do Chefe: cada um com
15 Eventos do Chefe + 1 Carta de Preparação.

Componentes de Herói — 5 heróis



5 Painéis de Herói



5 Miniaturas de Herói



40 Cartas Iniciais:
8 por herói



180 Cartas de Melhoria:
36 por herói



15 Cartas de Objetivo de
Herói: 3 por herói

Dados



12 Dados de
Herói — d8



6 Dados de Intenção de Monstro
— d6 personalizados.

Baralhos



1 Baralho de Fenda do Vazio — 30 cartas



24 Baralhos de Mundo — 192 cartas no total



1 Baralho de Missões — 30 cartas



1 Baralho de Monstros Básicos — 28 cartas



1 Baralho de Monstros de Elite — 26 cartas



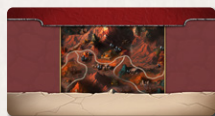
19 cartas de Campeões do Vazio



1 Baralho de Itens — 60 cartas



1 Baralho de Condições — 25 cartas de dupla face



24 Cartas de Capa de Mundo

Marcadores & Trilhas



1 Painel da Trilha de Perdição



1 Anel de Perdição



1 Marcador da Trilha de Perdição



8 Marcadores de Fenda do Vazio



8 Marcadores de Desespero



3 Marcadores de Missão (vermelho, azul, verde)



8 Marcadores de Exploração



6 Marcadores de PV de Monstro



1 Marcador de Primeiro Jogador

Outros Componentes



52 Miniaturas de Monstro



5 Ajudas de Jogador



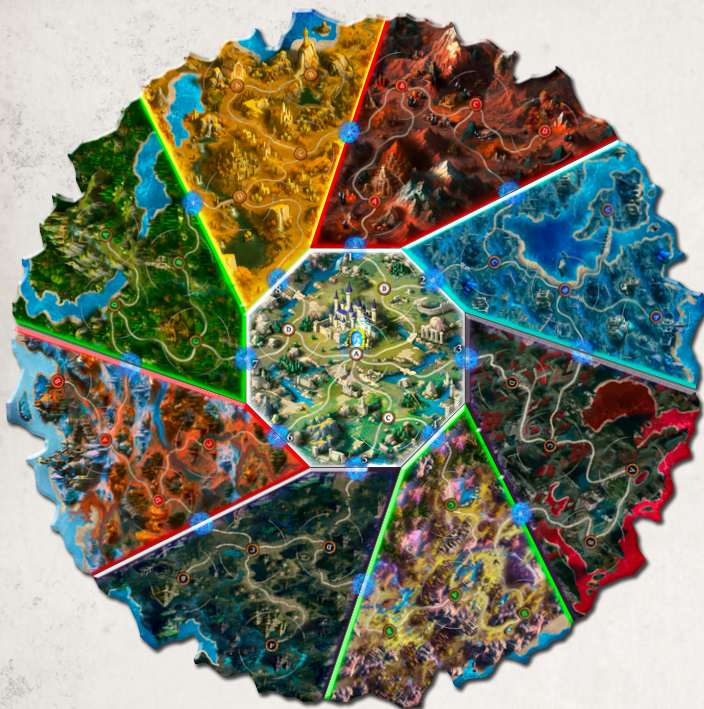
5 Marcadores de Aura Lendária



Cubos coloridos: PV, PL, XP e Exaustão

ANATOMIA DO TABULEIRO

O mapa consiste na Peça Spellrift no centro, cercada por oito Peças de Mundo.



TERMO	SIGNIFICADO
Peça Spellrift	A Peça central de dupla face. Use seu Lado do Mundo durante a primeira parte do jogo. Os heróis começam em seu Local central A. Durante a Preparação da Batalha Final, vire-a para o seu Lado do Vazio.
Peça de Mundo	Uma das Peças modulares que cercam a Spellrift. Cada Peça de Mundo tem duas faces; cada face contém quatro Locais.
Baralho de Mundo	Um baralho de encontro de 8 cartas ligado a uma face específica de uma Peça de Mundo específica.
Carta de Capa	Uma carta colocada sobre o Baralho de Mundo correspondente. Esconde os encontros ao mesmo tempo em que mostra o Efeito de Favor daquela Peça.
Número da Peça	Cada Peça de Mundo é numerada de 1 a 8 conforme sua posição em torno da Spellrift.
Local	Um espaço com letra numa Peça: A, B, C ou D. Um Local é escrito como o número da Peça seguido da letra. Por exemplo, 6.B significa Peça 6, Local B.
Local Principal	O Local A de uma Peça de Mundo. O Desespero é colocado ali.
Locais Secundários	Os Locais B, C e D de uma Peça de Mundo.
Portal de Incursão	Um portal vermelho impresso ao lado de um Local em cada Peça de Mundo. Um herói naquele Local pode gastar sua Ação Principal para enfrentar uma Incursão.
Estradas	Uma conexão entre dois Locais. Heróis e Grupos de Monstros só se movem entre Locais ligados por estradas.

NÃO CONFUNDA FACES E LOCAIS

Três conjuntos diferentes de identificações aparecem no mapa:

- A Peça Spellrift tem um Lado do Mundo e um Lado do Vazio.
- Cada Peça de Mundo tem um Lado A e um Lado B.
- Cada face de uma Peça de Mundo contém os Locais A, B, C e D.

Uma Peça de Mundo usando o Lado B ainda possui um Local A. A face e os Locais são coisas distintas.

PREPARANDO O JOGO

Prepare o jogo nesta ordem.

1. CONSTRUA O MAPA

- Coloque a Peça Spellrift no centro da mesa com o Lado do Mundo para cima.
- Escolha aleatoriamente 8 das 12 Peças de Mundo.
- Determine aleatoriamente se o mapa usará: todas as Peças de Mundo no Lado A; ou todas no Lado B.
- Todas as Peças de Mundo na mesma partida devem usar a mesma face para que as estradas se conectem corretamente.
- Disponha as oito Peças de Mundo escolhidas ao redor da Peça Spellrift, como no Diagrama de Preparação.

Numere as Peças de Mundo

A Peça de Mundo diretamente acima da Peça Spellrift — a Peça na posição de 12 horas — é a Peça 1. Continuando no sentido horário, numere as demais Peças de Mundo de 2 a 8. Esses números não mudam durante o jogo.

Para cada Peça de Mundo em jogo:

- Encontre o Baralho de Mundo correspondente àquela Peça e à sua face atual.
- Embaralhe esse Baralho de Mundo.
- Coloque-o virado para baixo ao lado da Peça de Mundo correspondente.
- Coloque sua Carta de Capa correspondente por cima.



Devolva à caixa todas as Peças de Mundo, Baralhos de Mundo e Cartas de Capa não utilizados.

2. ESCOLHA UM CHEFE E A DIFICULDADE

Escolha um Painel do Chefe e coloque-o perto do mapa com seu Lado Inicial para cima.



O Lado Inicial mostra:

- O Objetivo do Chefe.
- As regras especiais do Chefe.
- O valor inicial de Perdição do Chefe.
- O Efeito de Presença do Chefe — o efeito que o Chefe aplica à Peça de Mundo que ocupa (veja Presença do Chefe, Capítulo 5).

Coloque o Painel da Trilha de Perdição perto do Painel do Chefe.

- Ajuste o Anel de Perdição e o Marcador da Trilha de Perdição para o valor inicial de Perdição impresso no Painel do Chefe.
- O Anel de Perdição marca as dezenas; o Marcador da Trilha de Perdição marca as unidades.



Não construa ainda o Baralho de Eventos do Chefe. Primeiro, escolha a dificuldade.

- Use Normal na sua primeira partida.
- A dificuldade determina quantos Eventos Básicos, Avançados e Finais são usados.

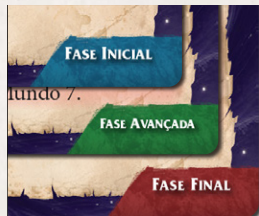
3. CONSTRUA O BARALHO DE EVENTOS DO CHEFE

Separe a Carta de Evento Inicial do Chefe. Você a resolverá no Passo 6.

- O Evento Inicial nunca faz parte do Baralho de Eventos do Chefe: não é embaralhado nele, nunca é comprado dele e não conta ao determinar se aquele baralho está vazio.

Separe as demais Cartas de Evento do Chefe em seus três tipos e embaralhe cada grupo separadamente:

- Eventos Básicos: azul.
- Eventos Avançados: verde.
- Eventos Finais: vermelho



Então construa o Baralho de Eventos do Chefe usando a contagem de cartas da dificuldade escolhida.

Dificuldade Normal

Para uma partida Normal, selecione aleatoriamente:

- 3 Eventos Básicos
- 3 Eventos Avançados
- 3 Eventos Finais

Empilhe as cartas selecionadas nesta ordem:

- Coloque os Eventos Finais selecionados por baixo.
- Coloque os Eventos Avançados selecionados sobre eles.
- Coloque os Eventos Básicos selecionados por cima.

O baralho concluído escala nesta ordem: **Básico** → **Avançado** → **Final**. Devolva à caixa todas as Cartas de Evento do Chefe não utilizadas, sem revelá-las.

4. PREPARE CADA HERÓI

Cada jogador escolhe um herói e reúne os componentes desse herói:

- Painel de Herói
- Miniatura de Herói
- 8 Cartas Iniciais
- Baralho de Melhoria
- Marcador de Aura Lendária
- Ajuda de Jogador
- cubos de PV, PL, XP e Exaustão
- quaisquer cartas, marcadores, miniaturas ou outros componentes exclusivos citados no Painel de Herói



Então complete os seguintes passos:

- Coloque sua Miniatura de Herói na Peça Spellrift, no Local central A.
- Embaralhe suas 8 Cartas Iniciais para formar seu Baralho de Herói.
- Coloque seu Baralho de Herói virado para baixo perto do seu Painel de Herói.
- Embaralhe seu Baralho de Melhoria separadamente e coloque-o perto do seu Painel de Herói.
- Ajuste seu PV para o valor máximo.
- Ajuste seu PL para 0, seu XP para 0 e sua Exaustão para 0.
- Coloque seu Marcador de Aura Lendária perto do seu Painel de Herói. Ele começa inativo e não tem efeito até que uma recom-

pensa ou outro efeito instrua você a ganhar sua Aura Lendária.

Não compre uma mão inicial durante a Preparação. Os heróis compram suas primeiras cartas no início da primeira Fase de Jornada.

5. PREPARE OS COMPONENTES COMPARTILHADOS

Prepare os Baralhos Compartilhados

Embaralhe e coloque os seguintes baralhos ao alcance de todos os jogadores:

- Baralho de Missões.
- Baralho de Fenda do Vazio (Capa de Fenda do Vazio por cima).
- Baralho de Monstros Básicos.
- Baralho de Elite.
- Um (1–3 jogadores) ou dois (4–5) Campeões do Vazio.
- Baralho de Itens.

Coloque o **Baralho de Condições** ao alcance, mas não o embaralhe. Mantenha-o organizado para que os jogadores encontrem facilmente a Condição de que precisam.

- Coloque os seguintes componentes ao alcance:
- Marcadores de Desespero.
- Marcadores de PV de Monstro
- Marcadores de Incursão; Dados de Herói
- Dados de Intenção de Monstro
- Marcador de Primeiro Jogador
- Marcadores de Missão

Separe os Marcadores de Missão vermelhos e azuis em duas pilhas viradas para baixo e embaralhe cada pilha.

Prepare a Reserva de Marcadores de Fenda do Vazio

Embaralhe os 8 Marcadores de Fenda do Vazio com as letras de Local ocultas. Esses marcadores formam a Reserva de Marcadores de Fenda do Vazio.

Quando for instruído a comprar um Marcador de Fenda do Vazio:

- Compre um marcador sem olhar sua letra de Local.
- Revele a letra.
- Use essa letra para determinar onde a Fenda do Vazio se abre.

Sempre que um Marcador de Fenda do Vazio for devolvido à Reserva: coloque-o de volta com sua letra de Local oculta; embaralhe a reserva inteira.

Devolva um Marcador de Fenda do Vazio à reserva quando: um marcador comprado colocaria uma segunda Fenda no mesmo Local; ou uma Fenda no mapa é fechada. Se todos os Locais da Peça indicada já contiverem uma Fenda, não existe colocação legal. Ignore essa colocação.

Prepare os Componentes de Missão

Separe os Marcadores de Local de Missão por cor: coloque os 4 Marcadores de Local de Missão vermelhos em um grupo; coloque os 4 azuis em outro grupo. Embaralhe cada grupo separadamente com as letras de Local ocultas. Coloque os Marcadores de Espaço de Missão vermelho e azul perto do Baralho de Missões.

Os dois tipos de componentes de Missão têm funções diferentes: um Marcador de Espaço de Missão é colocado ao lado de uma Carta de Missão; um Marcador de Local de Missão é colocado no mapa. Vermelho e azul não têm diferença mecânica. Existem apenas para mostrar qual Carta de Missão pertence a qual Marcador de Local de Missão.

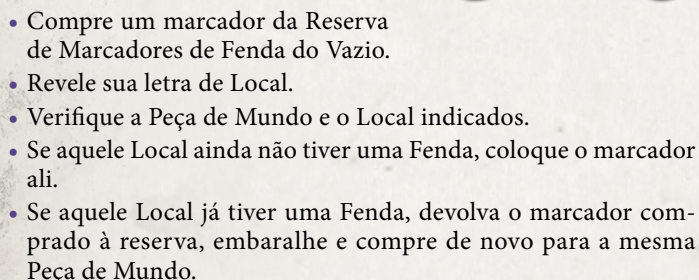
Sempre que um Marcador de Local de Missão for devolvido à sua reserva, coloque-o de volta com a letra de Local oculta e embaralhe a reserva daquela cor.

Revele a Carta de Evento Inicial do Chefe escolhido e leia-a em voz alta. O Evento Inicial estabelece o estado inicial do jogo. Ele pode determinar:

- A Peça de Mundo inicial do Chefe.
- Fendas do Vazio iniciais.
- Desespero inicial.
- Surgimentos de Monstros iniciais.
- O número de Missões iniciais.
- Efeitos adicionais específicos do Chefe.

Coloque a Miniatura do Chefe sobre o Baralho de Mundo indicado pelo Evento Inicial, apoiada na Carta de Capa daquele baralho. A Miniatura do Chefe não é colocada em um Local. O Efeito de Presença do Chefe se aplica imediatamente àquela Peça de Mundo. Enquanto o Chefe permanecer lá: os heróis não podem Explorar aquela Peça; os heróis não podem gastar Favores daquela Peça.

Use os números de Peça de Mundo mostrados no Evento Inicial. Para cada Fenda do Vazio inicial:



Um Local nunca pode conter mais de uma Fenda do Vazio. Se todos os quatro Locais da Peça de Mundo contiverem Fendas, ignore essa colocação.

Use os números de Peça de Mundo mostrados no Evento Inicial. Para cada Desespero inicial: pegue um Marcador de Desespero; coloque-o no Local A da Peça de Mundo indicada. O Desespero é sempre colocado no Local Principal de uma Peça de Mundo, e uma Peça de Mundo nunca pode conter mais de um Marcador de Desespero.



Para cada ícone de Surgimento de Monstro, toda Fenda do Vazio atualmente no mapa faz surgir uma vez. Resolva as Fendas da Peça 1 até a Peça 8. Para cada Fenda:

- Compre 1 Carta de Monstro do Baralho de Monstros Básicos.
- Pegue o número e o tipo de Miniaturas de Monstro mostrados naquela carta.
- Coloque essas miniaturas no Local da Fenda do Vazio.
- Coloque a Carta de Monstro ao lado daquela Peça de Mundo, fora do mapa.

Aquela Carta de Monstro e todas as miniaturas dela originadas formam um Grupo de Monstros. Se todas as miniaturas do tipo de monstro comprado já estiverem em uso, descarte aquela Carta de Monstro e compre outra.

- Há 3 Fendas do Vazio no mapa, e o Evento Inicial mostra 2 ícones de Surgimento de Monstro.

- Cada Fenda faz surgir uma vez para o primeiro ícone e mais uma vez para o segundo ícone, num total de 6 compras separadas de Cartas de Monstro.

As regras completas de Surgimento de Monstro estão no Capítulo 5.



O Evento Inicial mostra quantas Missões começam em jogo. A primeira Missão usa o espaço vermelho. A segunda Missão usa o espaço azul. Para cada Missão inicial, siga estes passos:

1. Compre e revele uma Carta de Missão.
2. Coloque o Marcador de Espaço de Missão correspondente ao lado dela.
3. Leia o número da Peça na carta.
4. Compre um Marcador de Local de Missão da mesma cor e revele sua letra.
5. Coloque esse marcador na Peça e no Local indicados.



As cores não mudam como uma Missão funciona. Elas apenas conectam cada Carta de Missão ativa ao seu marcador no mapa. Depois de colocar todas as Missões iniciais, devolva o Evento Inicial à caixa, a menos que seu texto instrua a mantê-lo em jogo.

Exemplo: A primeira Carta de Missão indica a Peça 6. Por ser a primeira Missão ativa: coloque o Marcador de Espaço de Missão vermelho ao lado da carta; compre um Marcador de Local de Missão vermelho; se ele revelar B, coloque-o em 6.B.

As regras completas de Missão estão no Capítulo 5.

8. PASSOS FINAIS

Escolha o Primeiro Jogador

- O grupo escolhe um herói para ser o Primeiro Jogador.
- Vocês podem decidir em conjunto ou escolher aleatoriamente.
- Dê a esse herói o Marcador de Primeiro Jogador.

O grupo pode escolher um novo Primeiro Jogador no início de cada rodada de jogo. O marcador pode permanecer com o mesmo herói ou passar a outro.

Objetivos de Herói Opcionais

Pule este passo em uma partida padrão. Ao usar a regra opcional de Objetivos de Herói:

- Cada jogador revisa as 3 Cartas de Objetivo de Herói do seu herói;
- Escolhe 1 Objetivo para manter; devolve os outros 2 à caixa;
- Coloca o Objetivo escolhido conforme instruído pela regra opcional.

Sob essa regra opcional, os heróis ganham suas Auras Lendárias por meio de seus Objetivos de Herói, em vez das recompensas normais de Aura. *Veja o Capítulo 11 — Dificuldade & Regras Opcionais.*

Comece o Jogo

Antes de começar, certifique-se de que todos consigam identificar:

- o Objetivo do Chefe
- a Peça inicial do Chefe
- o valor inicial de Perdição
- as Fendas do Vazio iniciais
- o Desespero inicial
- os Grupos de Monstros iniciais
- as Missões ativas.

Vocês agora estão prontos para começar a primeira rodada de jogo com a Fase de Jornada. Não compre cartas antes que a Fase de Jornada comece; cada herói compra suas primeiras 4 cartas durante o procedimento normal de início da Fase de Jornada.

LISTA DE PREPARAÇÃO — APÓS SUA PRIMEIRA PARTIDA

Use esta lista quando já conhecer o procedimento de preparação.

Mapa

1. Coloque a Peça Spellrift no centro, com o Lado do Mundo para cima.
2. Escolha 8 Peças de Mundo aleatórias.
3. Escolha o Lado A ou o Lado B para o mapa inteiro.
4. Disponha as Peças de Mundo ao redor da Spellrift.
5. Numere-as de 1 a 8, começando no topo e seguindo no sentido horário.
6. Coloque cada Baralho de Mundo e Carta de Capa correspondentes.

Chefe e Dificuldade

1. Escolha um Chefe e coloque seu Pannel do Chefe com o Lado Inicial para cima.
2. Escolha a dificuldade; use Normal na sua primeira partida.
3. Ajuste a Perdição para o valor inicial do Chefe.
4. Separe o Evento Inicial.
5. Construa o Baralho de Eventos do Chefe regular.

Heróis

1. Cada jogador prepara seu Pannel de Herói, miniatura, Baralho Inicial, Baralho de Melhoria, Marcador de Aura Lendária, Ajuda de Jogador e cubos.
2. Coloque todas as Miniaturas de Herói no Local A do Lado do Mundo da Peça Spellrift.
3. Ajuste cada herói para PV máximo, 0 PL, 0 XP e 0 Exaustão.
4. Não compre mãos iniciais.

Componentes Compartilhados

1. Embaralhe os Baralhos de Missões, Fenda do Vazio, Monstros Básicos e Itens.
2. Combine os Monstros de Elite e os Campeões do Vazio de todos os heróis fora de jogo e embaralhe todas as cartas para formar o Baralho de Monstros de Elite.
3. Coloque o Baralho de Condições ao alcance, organizado e sem embaralhar.
4. Disponha os marcadores e dados compartilhados.
5. Embaralhe a Reserva de Marcadores de Fenda do Vazio com as letras de Local ocultas.
6. Embaralhe separadamente as reservas de Marcadores de Local de Missão vermelhos e azuis.

Estado Inicial

1. Revele e resolva o Evento Inicial.
2. Coloque o Chefe.
3. Coloque as Fendas do Vazio iniciais.
4. Coloque o Desespero inicial.
5. Resolva os Surgimentos de Monstros iniciais.
6. Coloque as Missões iniciais.
7. Resolva qualquer texto restante do Evento Inicial.

Passos Finais

1. Escolha o Primeiro Jogador.
2. Se estiver usando os Objetivos de Herói opcionais, escolha-os agora.
3. Comece a primeira Fase de Jornada.

AJUSTANDO AO NÚMERO DE JOGADORES

Spellrift se ajusta a **1–5 jogadores** de três maneiras principais.

- O Evento Inicial lista os valores iniciais de preparação para o seu número de jogadores.
- As Cartas de Evento do Chefe costumam ter linhas por número de jogadores.
- Alguns efeitos escalam por herói, como “1 monstro por herói”.

Use sempre o número de heróis selecionados durante a Preparação. Esse número não muda quando um herói é derrotado.

Jogando sozinho? Leia **Jogo Solo** antes de começar. O modo solo usa uma sequência de rodada e regras de derrota diferentes.

CAPÍTULO 3: HERÓIS & CARTAS

Cada jogador controla um herói, representado por um Painel de Herói, uma Miniatura de Herói, um Baralho de Herói pessoal, um Baralho de Melhoria, Itens, Condições e um Marcador de Aura Lendária.

As Cartas de Herói que você usa ou descarta acabam indo para a sua pilha de descarte, a menos que um efeito mantenha a carta em jogo ou lhe dê outro destino.

Mantenha seu Baralho de Herói, sua mão e sua pilha de descarte separados dos de todos os outros heróis. As cartas na mão são privadas, embora os jogadores possam discutir seus planos.

Seu Baralho de Herói contém as cartas que você compra e usa. Seu Baralho de Melhoria é separado; as cartas que você mantém ao subir de nível são adicionadas ao seu Baralho de Herói.

Painel de Herói

Seu Painel de Herói mostra as habilidades do seu herói e controla:

ÍCONE	NOME	SIGNIFICADO
♥	Vida	Saúde. Com 0 PV, um herói é derrotado. Monstros são removidos quando reduzidos a 0 PV.
☆	Recurso	Recurso central gasto em movimento, rerrolagens, custos de cartas, Itens e habilidades. Máximo de 7. Mantém-se entre as rodadas.
📄 / XP	Progresso	Seu progresso rumo a subir de nível. A cada 5 XP você ganha um nível.
	Fadiga	Fadiga de combate, controlada de 0 a 5. Não é uma Condição.

Alguns heróis têm trilhas, marcadores, miniaturas ou regras adicionais. Siga as instruções do Painel de Herói deles.

CARTAS E BARALHOS DE HERÓI

Cada herói começa com um Baralho Inicial de 8 cartas. Conforme você sobe de nível, Cartas de Melhoria são adicionadas a ele.

Toda Carta de Herói normalmente oferece três escolhas:

- Comprometer sua metade superior durante o combate.
- Usar sua metade inferior para dados de Teste ou um efeito de Utilitário.
- Descartá-la voluntariamente para ganhar seu Valor de Descarte em PL.

Usar uma carta de uma maneira significa abrir mão de seus outros usos, a menos que um efeito diga o contrário

Os heróis não têm valores fixos de Força, Agilidade, Inteligência, Sabedoria ou Carisma. Em vez disso, as Cartas de Herói fornecem os dados usados nos Testes.

Comprando Cartas

Compre cartas do topo do seu Baralho de Herói. Se ele acabar durante a compra, embaralhe sua pilha de descarte para formar um novo baralho e continue comprando.

Limite de Mão

Seu limite de mão normal é 7. Sempre que você o exceder (ou um efeito reduzir seu limite de mão), descarte imediatamente até o seu limite.

- As cartas descartadas por esse motivo concedem seu Valor de Descarte em PL normalmente.
- As cartas comprometidas em combate ou colocadas ao lado do seu Painel de Herói não estão na sua mão e não contam para o limite.

ANATOMIA DA CARTA DE HERÓI

1. Nome do Ataque
2. Raridade
3. Alinhamento de Atributo
4. Custo de Combate
5. Efeito de Combate
6. Nome do Utilitário
7. Custo de Utilitário
8. Utility Effect
9. Valor de Descarte



ÍCONE/CAMPO	SIGNIFICADO
Nome de Combate	Nome do efeito de combate da metade superior.
Raridade	Inicial, Lendária ou Única.
Alinhamento de Atributo	O atributo ou tema principal da carta.
Custo de Combate	PL pagos ao comprometer o ataque.
Dados de Dano	Número de d8 rolados no ataque.
Tipo de Dano	Brutal, Precisão, Arcano, Espiritual, Divino ou Sem Tipo.
Efeito de Combate	O ataque ou habilidade de combate impresso na metade superior.
Nome do Utilitário	Nome do efeito de utilitário da metade inferior.
Custo de Utilitário	Custo em PL para usar a metade inferior.
Atributos de Teste	Dados de atributo que a carta pode contribuir para os Testes.
Efeito de Utilitário	Efeito [Instantâneo], [Manobra] ou outro efeito fora de combate.
Valor de Descarte	PL ganhos quando a carta é descartada voluntariamente.

Cada Carta de Herói tem duas metades e um Valor de Descarte no canto inferior direito.

- **Metade superior:** lado de Combate.
- **Metade inferior:** lado de Utilitário e Teste.
- **Valor de Descarte:** PL ganhos quando a carta é descartada voluntariamente.

METADE SUPERIOR — COMBATE

A metade superior é usada durante o combate. Ela pode mostrar:

- **Momento do Ataque:** À Distância ou Corpo a Corpo.
- **Custo de Combate:** PL necessários para comprometer o ataque.
- **Dados de Dano:** o número de d8 rolados.
- **Tipo de Dano:** Brutal, Precisão, Arcano, Espiritual, Divino ou Sem Tipo.
- **Efeito de Combate:** texto adicional resolvido durante o combate.

METADE INFERIOR — UTILITÁRIO E TESTES

A metade inferior pode fornecer dados de Teste para um ou mais atributos, um Efeito de Utilitário, um efeito [Instantâneo] ou um efeito [Manobra].

Ao usar a metade inferior de uma carta, escolha um uso:

- Dados de atributo para um Teste.
- Resolver seu efeito [Instantâneo].
- Jogá-la como uma [Manobra].

Você não pode usar os atributos de Teste de uma carta e seu efeito de Utilitário ao mesmo tempo. Se ela tiver um Custo de Utilitário, pague-o para usar a metade inferior; se não puder pagar, não poderá usá-la.

MANEIRAS DE USAR UMA CARTA DE HERÓI

Uma Carta de Herói pode ser usada de várias maneiras; quando você a usa para um propósito, ignore seus outros usos impressos.

Uso	QUANDO	O QUE ACONTECE
Descartar por PL	Durante uma janela de descarte voluntário.	Ganhe o Valor de Descarte da carta.
Carta de Combate	Combate	Comprometa a metade superior como parte da sua sequência de ataque (pague seu custo).
Carta de Teste	Durante um Teste	Use a metade inferior para adicionar dados de atributo correspondentes (pague seu custo).
[Instantâneo]	O momento legal impresso na carta	Resolva uma vez, depois descarte.
[Manobra]	Geralmente a Fase de Jornada ou durante um Teste	Jogue ao lado do seu Painel de Herói (máx. 2 ativas).
Uso Básico de Combate	Combate	Use qualquer carta como um ataque Corpo a Corpo sem tipo de 1 dado, ou como Guarda.
Uso Básico de Teste	Ao montar um conjunto de dados de Teste, antes de rolar	Descarte 2 cartas por 1 dado de qualquer tipo (nenhum PL ganho).

PONTOS DE LENDA — PL

O máximo normal de PL é 7; os PL não usados se mantêm entre as rodadas de jogo. Gaste PL para:

- Ganhar Pontos de Movimento extras durante seu turno de Jornada.
- Rerrolar dados em Testes e no combate.
- Pagar custos de cartas.
- Ativar Itens e habilidades de Herói.

Durante um ataque ou teste, quaisquer PL necessários para rerrolagens podem ser pagos depois de você rolar (você pode descartar cartas ou pagar da sua reserva).

- Uma rerrolagem normal custa 1 PL. Rerrolar um dado mostrando 1 custa 3 PL.

Você não pode acumular mais PL do que o seu máximo. Se esse máximo for reduzido abaixo do seu PL atual, perca o excesso imediatamente.

Descartando Cartas por PL

Entre efeitos, você pode descartar voluntariamente uma carta da sua mão por PL durante:

- Seu turno de Jornada.
- Sua própria Ação Principal.
- Um Teste que você esteja fazendo.
- Um combate do qual você esteja participando

As cartas descartadas para atender ao seu limite de mão concedem PL normalmente.

Os descartes a seguir não concedem PL, a menos que indicado o contrário:

- Um descarte pago como custo.
- Um descarte forçado por um efeito.
- Cartas usadas no Uso Básico de Teste.
- Cartas descartadas por causa de derrota.

PALAVRAS-CHAVE DAS CARTAS

- **[Instantâneo]:** Resolva o efeito uma vez em seu momento, depois descarte a carta. Um Instantâneo não pode interromper outro efeito, a menos que indicado o contrário.
- **[Manobra]:** Coloque a carta com a face para cima ao lado do seu Painel de Herói como um efeito contínuo (máximo de 2 ativas por herói; jogar uma terceira obriga você a descartar uma primeiro).
- **[Combate]:** Um efeito do lado de combate que permanece ativo até o combate atual terminar. Descarte a carta quando o combate terminar.
- **[Rodada]:** Um efeito do lado de combate que permanece ativo até o fim da rodada de combate atual. Descarte a carta quando esse efeito expirar durante o Fim da Rodada.
- **[Rápido]:** Para fins de prioridade de ataque, trate um ataque Corpo a Corpo com Rápido como se fosse À Distância; o ataque continua Corpo a Corpo para todas as outras regras e efeitos.

ITENS E EQUIPAMENTO

Os Itens são Equipamentos ou Consumíveis. Eles pertencem ao herói que os carrega e permanecem com esse herói quando ele é derrotado.

EQUIPAMENTO

Você pode carregar qualquer número de cartas de Equipamento, mas só pode equipar:

- 1 Arma.
- 1 Armadura.
- 1 Escudo.
- Qualquer número de Acessórios.

O Equipamento fornece seu efeito apenas enquanto estiver equipado. Mantenha o Equipamento não equipado virado de lado.

Durante a Fase de Jornada, entre efeitos, você pode equipar, desequipar ou trocar Equipamento, mesmo fora do seu próprio turno de Jornada.

CONSUMÍVEIS

Os Consumíveis são Itens de uso único, usados no momento impresso na carta.

- A menos que indicado o contrário, eles não podem interromper outra carta, ataque, Teste ou Evento do Chefe para serem usados.
- Depois de usar um Consumível, remova-o do jogo (não o devolva ao Baralho de Itens).
- Você pode carregar qualquer número de Consumíveis.

TROCAR ITENS

Durante a Fase de Jornada, heróis que compartilham o mesmo Local podem livremente dar ou receber qualquer número de Itens (incluindo os equipados).

- A troca não custa ação, não custa PL e não tem limite de quantidade.
- O Equipamento que você recebe pode ser equipado imediatamente, mesmo fora do seu turno (respeitando os limites normais de quantidade).

XP E SUBIDA DE NÍVEL

Depois que um efeito, ação ou combate conceder XP, resolva-o

imediatamente, verificando se você sobe de nível.

- O XP é controlado com cubos brancos.
- O XP não é limitado a 5. Você pode acumular XP suficiente para ganhar vários níveis de uma vez.
- Resolva cada nível separadamente.

Ganhando um Nível

Para cada 5 XP que você tiver:

- Remova 5 XP.
- Compre as 3 cartas do topo do seu Baralho de Melhoria.
- Mantenha 1 e coloque as outras 2 no fundo do Baralho de Melhoria em qualquer ordem.
- Coloque a carta que você manteve no topo do seu Baralho de Herói.
- Mantenha qualquer XP restante após subir de nível.

Exemplo: Você tem 3 XP e ganha 4 XP, chegando a 7 XP. Remova 5 XP para ganhar 1 nível. Compre 3 Cartas de Melhoria, mantenha 1 e coloque-a no topo do seu Baralho de Herói. As outras 2 vão para o fundo do Baralho de Melhoria. Mantenha os 2 XP restantes.

Raridade das Cartas de Melhoria

Seu Baralho de Melhoria contém cartas Lendárias e Únicas.

- Cartas Lendárias aparecem em 2 cópias e costumam oferecer um bom valor de descarte.
- Cartas Únicas são geralmente mais especializadas ou poderosas, mas muitas vezes não fornecem PL quando descartadas.

Escolha melhorias que apoiem a estratégia que você está construindo, e não apenas o efeito imediato mais forte.

AURA LENDÁRIA

Uma Aura Lendária é uma habilidade poderosa que normalmente permanece ativa pelo resto do jogo. Quando você ganha sua Aura Lendária:

- Coloque seu Marcador de Aura Lendária embaixo da sua Miniatura de Herói.
- Vire seu Painel de Herói. Ele tem uma habilidade mais forte.

Um herói pode ganhar sua Aura Lendária apenas uma vez. Se um efeito fosse conceder uma Aura que você já tem, ignore apenas essa parte do efeito e resolva o resto normalmente.

Nota: Para as regras opcionais de Objetivos de Herói, veja o Capítulo 11 — Dificuldade & Regras Opcionais.



CAPÍTULO 4: DADOS & TESTES

Spellrift usa Dados de Herói (d8) para Testes e ataques de herói. Os Testes comparam os dados a uma Dificuldade e contam sucessos. Os ataques comparam os dados à Defesa de um alvo e contam acertos.

RESULTADOS BÁSICOS DOS DADOS

Ao rolar Dados de Herói, leia cada dado da seguinte forma:

- **8 - Crítico:** 2 sucessos em um Teste, ou 2 acertos em combate.
- **2-7 - Normal:** 1 sucesso se igualar ou superar a Dificuldade do Teste (ou 1 acerto se igualar ou superar a Defesa do alvo); caso contrário, 0.
- **1 - Falha Crítica:** -1 sucesso em um Teste, ou -1 acerto em combate.

O total final não pode ser menor que 0. Uma Falha Crítica subtrai do total; ela não cancela um dado específico.

Exemplo: Rolar um 8 e um 1 resulta em 1 sucesso, mas ainda conta como um Crítico e uma Falha Crítica.

DIFICULDADE E DEFESA

Os heróis não têm valores fixos de Atributo ou de Ataque. Em vez disso, suas Cartas de Herói fornecem os dados usados nos Testes e ataques.

ATRIBUTO	COR	TIPO DE DANO	USADO PARA
Força	Vermelho	Brutal	Poder físico, força corpo a corpo, levantar, quebrar, resistência.
Agilidade	Verde	Precisão	Reflexos, esquiva, furtividade, velocidade, mira.
Inteligência	Azul	Arcano	Conhecimento, feitiçaria, lógica, saber, manipulação mágica.
Sabedoria	Roxo	Espiritual	Percepção, intuição, resistência à magia, consciência mística.
Carisma	Dourado	Divino	Liderança, persuasão, poder sagrado, força de presença.
Qualquer	—	—	Coringa. Conta como um atributo à sua escolha quando usado.
Sem Tipo	—	Sem Tipo	Dano sem tipo. Dano Sem Tipo não pode ativar Vulnerabilidade.

- O Teste usa a Dificuldade (número que seus dados de Teste devem igualar ou superar).
- O Ataque usa a Defesa (número que seus dados de ataque devem igualar ou superar).

Assim, Sabedoria (6) significa um Teste de Sabedoria com Dificuldade 6, e um monstro com Defesa 4 é atingido por dados de ataque mostrando 4 ou mais.

FAZENDO UM TESTE

Quando instruído a fazer um Teste, siga estes passos:

1. Identifique o Atributo e a Dificuldade.

- Leia o Atributo e a Dificuldade exigidos. Exemplo: Força (6), Agilidade (5), Sabedoria ou Carisma (7).
- Se vários Atributos forem listados, você pode combinar cartas que forneçam qualquer um deles.

2. Escolha as Cartas de Teste / Monte o Conjunto de Dados

Choose any number of Hero Cards from your hand that provide dice for one of the listed Stats.

- Escolha qualquer número de Cartas de Herói da sua mão que forneçam dados para um dos Atributos listados.
- Escolha todas as Cartas de Teste antes de rolar.
- Pague o Custo de Utilitário de cada carta, se houver (se não puder pagar o custo de uma carta, não poderá usá-la).
- Adicione ao conjunto todos os Dados de Teste correspondentes dessas cartas.
- Use o Uso Básico de Teste, se necessário: descarte 2 cartas para ganhar +1 dado. As cartas descartadas dessa forma não fornecem seus atributos ou efeitos impressos e não concedem PL.

Importante: As cartas comprometidas para montar um conjunto de dados de Teste devem ser escolhidas antes da rolagem.

3. Aplique os Modificadores de Dados

Aplique Condições e outros efeitos que adicionam ou removem dados.

- Se o seu conjunto tinha pelo menos 1 dado antes das reduções, as penalidades não podem reduzi-lo abaixo de 1 dado.
- Se o seu conjunto começou com 0 dados, você não rola nada, a menos que um efeito adicione pelo menos 1 dado.

4. Role os Dados

- Role o conjunto de Teste completo.
- Não finalize o resultado ainda. Rerrolagens e outros efeitos ainda podem alterá-lo.

5. Rerrole os Dados

Antes de finalizar o Teste, você pode rerrolar dados:

- Uma rerrolagem normal custa 1 PL (você pode descartar cartas para ganhar PL).
- Rerrolar um dado mostrando 1 custa 3 PL.
- Rerrolagens gratuitas podem rerrolar 1s, a menos que indicado o contrário.
- O mesmo dado pode ser rerrolado várias vezes, desde que cada rerrolagem seja paga ou concedida por um efeito.
- Cada rerrolagem substitui o resultado anterior por completo.

Importante: Se dados extras forem obtidos após a rolagem, basta rolá-los como se fizessem parte do conjunto original.

6. Conte os Sucessos

Depois de todas as rerrolagens e modificadores, conte os sucessos. Um ou mais sucessos geralmente passa no Teste, a menos que o efeito use faixas de sucesso ou indique outro requisito.

7. Resolva o Resultado

- Sem faixas de sucesso, resolva o sucesso ou a falha conforme escrito.
- Com faixas de sucesso, resolva apenas a faixa mais alta que você alcançou; sucessos extras além dela não concedem nada.
- Depois, descarte todas as Cartas de Herói usadas para dados de Teste.

Faixas de Sucesso

Algumas Cartas de Mundo, Cartas de Fenda do Vazio, Missões e outros efeitos oferecem resultados diferentes com base no número total de sucessos.

- Resolva apenas a faixa mais alta que você alcançou.
- Uma faixa escrita como X+ inclui qualquer resultado igual ou superior a X. Alcançar qualquer faixa de sucesso conta como passar no Teste.
- Sucessos extras além da faixa mais alta impressa não oferecem benefício adicional.
- Se você não alcançar nenhuma faixa de sucesso, resolva o resultado de falha impresso.

Exemplo: 0 sucessos: falha. 1–2 sucessos: sucesso parcial. 3+ sucessos: melhor resultado. Se você rolar 4 sucessos, resolva apenas a faixa 3+.

Desespero e Testes

Um Marcador de Desespero dá +1 de Dificuldade aos Testes feitos em seu Local.

- O Desespero afeta apenas aquele Local, e não a Peça de Mundo inteira.

- É removido quando um herói Explora com sucesso aquele Local usando uma opção que exige um Teste (qualquer faixa de sucesso conta como aprovação).
 - Testes de Fenda do Vazio ignoram o Desespero.
- Depois de resolver a opção bem-sucedida:
- Remova o Marcador de Desespero.
 - O herói ganha uma Condição Positiva à sua escolha.

Modificadores de Rolagem

Alguns efeitos modificam as rolagens de dados.

- Adicionar ou remover dados:** Aplique antes de rolar.
- Mudar a Dificuldade ou a Defesa após a rolagem:** Aplique a nova Dificuldade aos resultados já mostrados.
- Modificadores de Acerto se aplicam apenas a ataques de combate:** +1 ao Acerto adiciona 1 ao resultado de cada dado de ataque, e -1 ao Acerto subtrai 1.
 - Modificadores de Acerto nunca transformam um dado em (ou fora de) um Crítico ou Falha Crítica.

Testes vs. Ataques de Combate

Testes e ataques usam os mesmos Dados de Herói, mas funcionam de maneiras diferentes

- Teste:** todas as cartas que você usa se combinam em um único conjunto de dados, os dados são comparados a uma Dificuldade, e os resultados são sucessos (com faixas de sucesso às vezes se aplicando).
- Combate:** cada carta de ataque é rolada separadamente, os dados são comparados a uma Defesa, e os resultados são acertos que causam 1 de dano por acerto.

FLUXO DO TESTE



Legenda de Resultado dos Dados



8 = 2 sucessos
Cada 8 conta como 2 sucessos.



2–7 = compare à Dificuldade.
Cada resultado de 2 a 7 conta como 1 sucesso se for igual ou superior à Dificuldade.



1 = -1 sucesso.
Cada 1 conta como -1 sucesso.

O total nunca pode ficar abaixo de 0.

CAPÍTULO 5: JOGANDO UMA RODADA

Spellrift é jogado em rodadas de jogo. Antes da Batalha Final, cada rodada de jogo segue esta ordem:

Você repete esse ritmo repetidamente até completar o Objetivo do Chefe, vencer a Batalha Final ou o Vazio esgotar o seu tempo. Assim que o Objetivo do Chefe estiver completo, termine aquela rodada de jogo normalmente. No início da próxima rodada de jogo, siga o Capítulo 7 em vez de começar outra rodada normal.

Jogo Solo: O jogo solo usa uma sequência de rodada diferente; veja o Capítulo 10.

Início da Rodada de jogo

Fase de Jornada

Fase Principal

Fase do Chefe

Limpeza
de Fim de Rodada

motivo concedem PL normalmente.

Depois, começando pelo Primeiro Jogador e seguindo no sentido horário, cada herói realiza um turno de Jornada.

Ao longo da Fase de Jornada, entre efeitos:

- Heróis que compartilham um Local podem trocar Itens.
- Qualquer herói pode equipar, desequipar ou trocar Equipamento.

Isso pode ocorrer fora do próprio turno de Jornada do herói. Veja o Capítulo 3 para as regras de Itens e Equipamento.

Jogo Solo: No jogo solo, cada rodada de jogo tem duas Fases de Jornada. Os efeitos de início de rodada de jogo são ativados apenas uma vez, antes da primeira Fase de Jornada; os efeitos de início de Fase de Jornada são ativados no início de cada Fase de Jornada.

Presença do Chefe

Antes da Batalha Final, a Miniatura do Chefe fica sobre o Baralho de Mundo de uma Peça de Mundo, sobre sua Carta de Capa. Enquanto o Chefe ocupa uma Peça:

- Aplique o Efeito de Presença impresso em seu Painel do Chefe.
- Os heróis não podem Explorar aquela Peça nem gastar Favores dela.
- Todas as outras ações elegíveis ali continuam disponíveis.

O Chefe errante não está em nenhum Local, não é um Grupo de Monstros, não aumenta a Perdição e não pode ser atacado, danificado ou alvejado.

INÍCIO DA RODADA DE JOGO

Resolva estes passos em ordem:

- Devolva quaisquer heróis derrotados que devam retornar, seguindo o Capítulo 6.
- Se o Objetivo do Chefe foi completado durante a rodada de jogo anterior, pule os passos restantes e resolva a Preparação da Batalha Final; veja o Capítulo 7.
- Escolha o Primeiro Jogador (qualquer herói).
- Resolva os efeitos de início de rodada de jogo.

FASE 1 — FASE DE JORNADA

No início da Fase de Jornada:

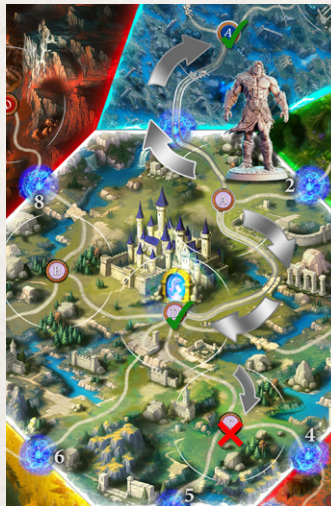
- Resolva os efeitos de início da Fase de Jornada.
- Cada herói compra 4 Cartas de Herói.
- Cada herói verifica seu limite de mão (geralmente 7) e descarta imediatamente qualquer excesso. As cartas descartadas por esse

NO SEU TURNO DE JORNADA

Você pode realizar o seguinte em qualquer ordem legal, e quantas vezes as regras permitirem:

- **Mover:** 2 Pontos de Movimento, mais o Movimento vindo de PL ou efeitos.
- **Jogar Utilitários:** efeitos [Instantâneo] e [Manobra].
- **Trocar Itens:** com heróis no seu Local.
- **Equipar ou trocar Equipamento:** respeitando os limites de espaço.

Favores podem ser gastos a qualquer momento entre efeitos enquanto seu herói estiver na Peça de Mundo correspondente.



MOVER

- Comece seu turno de Jornada com 2 Pontos de Movimento.
- Gaste 1 Ponto de Movimento para se mover a um Local adjacente conectado por uma estrada.
- Gaste 1 PL para ganhar 1 Ponto de Movimento adicional.
- Algumas cartas, Itens, Condições ou habilidades de Herói podem modificar ou substituir o movimento normal.
- Pontos de Movimento não usados são perdidos no fim do seu turno de Jornada.

JOGAR EFEITOS DE UTILITÁRIO

Você pode jogar qualquer número de [Instantâneo] ou [Manobra]. Um efeito com seu próprio momento impresso segue esse momento.

- Os efeitos de utilitário estão na metade inferior das Cartas de Herói.
- [Instantâneo]: Resolva o efeito imediatamente.
- [Manobra]: Coloque a carta ao lado do seu Painel de Herói. Ela permanece ativa até que algo a remova ou até você optar por descartá-la.

TROCAR ITENS

Se você compartilhar um Local com outro herói, pode livremente dar ou receber qualquer número de Itens (incluindo os equipados), sem custo e sem limite. O Equipamento que você recebe pode ser equipado imediatamente ou deixado não equipado, respeitando os limites normais de equipamento.

EQUIPAR OU TROCAR EQUIPAMENTO

Durante a Fase de Jornada, você pode equipar, desequipar ou trocar qualquer número de cartas de Equipamento que carrega.

- Equipamento não equipado não fornece benefício.
- Você só pode equipar uma Arma, uma Armadura e um Escudo por vez, e qualquer número de Acessórios.

Gastar Favores

Um Favor é uma Carta de Mundo obtida ao resolver um resultado de Exploração que não seja Falha, no Local marcado pelo Marcador de Exploração daquela peça. Mantenha seus Favores com a face para cima perto do seu Painel de Herói. Enquanto sua Miniatura de Herói estiver em qualquer lugar da Peça de Mundo correspondente, você pode gastar um dos seus Favores a qualquer momento entre efeitos:

- Coloque o Favor no fundo do seu Baralho de Mundo.
- Ganhe o Efeito de Favor impresso na Carta de Capa daquela peça.

Gastar um Favor não custa Ação Principal, Ponto de Movimento nem PL.

- Você pode gastar qualquer número de Favores, um de cada vez.
- Você não pode interromper outra carta, ataque, Teste ou efeito para gastar um Favor.
- Você não pode gastar Favores pertencentes a uma Peça de Mundo ocupada pelo Chefe.

FASE 2 — FASE PRINCIPAL

Começando pelo Primeiro Jogador e seguindo no sentido horário, cada herói realiza uma Ação Principal. Escolha uma ação para a qual você seja elegível:

AÇÃO	QUANDO VOCÊ PODE REALIZÁ-LA
Explorar	Você está em uma Peça de Mundo sem Presença do Chefe.
Aventurar-se em uma Fenda do Vazio	Seu Local tem um Marcador de Fenda do Vazio.
Completar uma Missão	Seu Local tem uma Missão baseada em ação.
Iniciar Combate	Há um Grupo de Monstros no seu Local.
Enfrentar uma Incursão	Há um marcador de Incursão no Local do herói escolhido.
Descansar	Não há Grupo de Monstros no seu Local.

Um herói que gasta sua Ação Principal para se juntar ao combate de outro herói pula sua vez posterior nesta fase. A Fase Principal termina depois que cada herói realizou ou gastou sua Ação Principal.

EXPLORAR

Para Explorar sua Peça de Mundo atual:

- Deslize a Carta de Capa para o lado.
- Compre a Carta de Mundo do topo e leia sua frente em voz alta.
- Escolha uma opção, vire a carta e resolva apenas aquela opção.
- Se o resultado resolvido for explicitamente identificado como Falha, coloque a carta na pilha de descarte daquele Baralho de Mundo. Caso contrário, mantenha-a com a face para cima perto do seu Painel de Herói: ela agora é um Favor daquela peça.
- Devolva a Carta de Capa ao topo do baralho.

Uma opção “Sem Teste” não é um Teste. Resolva-a exatamente como escrito. A menos que seu resultado seja explicitamente identificado como Falha, mantenha a Carta de Mundo como um Favor.

Uma opção de Teste é resolvida usando o Capítulo 4; alcançar qualquer faixa de sucesso, mesmo a mais baixa, conta como passar. Se o seu Local tiver Desespero, aplique o +1 de Dificuldade ao Teste. Quando você passa em um Teste de Exploração ali:

- Remova o Marcador de Desespero.
- Ganhe uma Condição Positiva à sua escolha.
- Uma opção (Sem Teste) nunca remove o Desespero.

AVENTURAR-SE EM UMA FENDA DO VAZIO

Se o seu Local tiver um Marcador de Fenda do Vazio:

- Deslize a Carta de Capa para o lado.
- Compre a Carta de Fenda do Vazio do topo e leia sua frente em voz alta.
- Escolha uma opção, vire a carta e resolva apenas aquela opção.
- Descarte a Carta de Fenda do Vazio, a menos que ela diga o contrário, depois devolva a Carta de Capa.

Testes de Fenda do Vazio ignoram o Desespero. Feche a Fenda do Vazio apenas se o texto resolvido instruir você a fazer isso: devolva seu Marcador de Fenda do Vazio à reserva de marcadores com a face para baixo e embaralhe a reserva. Caso contrário, deixe o marcador no lugar.

COMPLETAR UMA MISSÃO

Uma Missão baseada em ação pode ser tentada por um herói em seu Marcador de Local de Missão. Gaste sua Ação Principal e siga a Carta de Missão correspondente. Um marcador vermelho é a Missão 1; um marcador azul é a Missão 2. Leia a Carta de Missão correspondente e siga suas instruções.

Algumas Missões exigem um Teste ou outra ação no Local do marcador, e estas usam sua Ação Principal:

- Sucesso:** pague a recompensa e complete a Missão.
- Falha:** aplique o texto de falha, e a Missão permanece em jogo, a menos que indicado o contrário.

Uma Missão baseada em tarefa não custa Ação Principal. Ela é completada depois que a ação, efeito ou combate que cumpriu seu requisito final tiver se resolvido por completo.

Quando uma Missão se refere a “você”, ela se refere ao herói que a completou. Para uma Missão baseada em tarefa, esse é o herói cuja ação ou efeito cumpriu o requisito final. Se vários heróis o fizerem simultaneamente, escolha um deles.



Quando uma Missão é completada ou descartada, cicle-a:

1. Descarte a Carta de Missão antiga.
2. Devolva seu Marcador de Local de Missão à reserva da cor correspondente e embaralhe essa reserva.
3. Compre uma nova Carta de Missão para o mesmo espaço vermelho ou azul.
4. Compre um Marcador de Local de Missão daquela cor e coloque-o na Peça e no Local indicados pela nova carta e marcador. O Marcador de Espaço de Missão permanece ao lado daquele espaço.

INICIAR COMBATE

Escolha um Grupo de Monstros no seu Local e gaste sua Ação Principal para começar o combate contra ele.

- Se vários Grupos de Monstros compartilham o Local, apenas o grupo escolhido participa.
- Começando pelo próximo herói no sentido horário, cada outro herói naquele Local que não tenha gasto sua Ação Principal pode se juntar gastando-a.
- O combate continua até que o Grupo de Monstros escolhido ou todos os heróis participantes sejam derrotados. Veja o Capítulo 6.

Os heróis nunca são obrigados a lutar. Grupos de Monstros não atacam fora do combate, mesmo quando entram ou compartilham o Local de um herói. Eles não impedem outras ações, exceto Descansar, mas cada grupo sobrevivente aumenta a Perdição durante a Fase do Chefe.

INCURSÕES DO VAZIO

Cada Peça de Mundo tem um Portal de Incursão vermelho impresso ao lado de um Local específico. O portal pertence ao Local ao lado dele. Ele não é um Local separado nem um marcador.

- O grupo só pode enfrentar UMA Incursão por rodada de jogo.
- Esse limite é usado quer o herói vença ou perca.
- Ele é reiniciado no início da próxima rodada de jogo.

Durante os Eventos do Chefe, coloque os marcadores de Incursão (1–3 jogadores: 1 marcador; 4–5 jogadores: 2 marcadores). As Incursões:

- Estão sempre presentes e não têm efeito quando ignoradas.
- Não são Fendas do Vazio.
- Não impedem Descansar nem qualquer outra ação.
- A Presença do Chefe não impede que sejam enfrentadas.

Enfrentar uma Incursão

Durante a Fase Principal, um herói naquele local pode gastar a Ação Principal para enfrentar a Incursão:

- Compre a carta do topo do Baralho de Monstros atual.
- Coloque as miniaturas mostradas naquela carta no Local do portal.
- Cada miniatura começa com metade de seu PV máximo impresso, arredondado para cima.
- O herói que age começa imediatamente o combate contra aquele Grupo de Monstros. Nenhum outro herói pode participar.
 - **Vitória:** Ganhe a recompensa da Carta de Monstro, 3 Pontos de Movimento, apenas para gastar imediatamente. Você pode remover uma carta do seu baralho.
 - **Derrota:** A carta de monstro e as miniaturas são removidas de qualquer forma.

DESCANSAR

Você só pode Descansar se não houver Grupo de Monstros no seu Local. O Chefe errante não impede o Descanso. Quando você Descansa.

- Cure PV igual à metade do seu PV máximo, arredondado para baixo.
- Ganhe 2 PL.
- Remova todas as Condições Negativas.

Descansar não remove Manobras nem reinicia a Exaustão. A Exaustão só é reiniciada durante a Limpeza de Fim de Rodada, para heróis que não participaram de combate durante aquela rodada de jogo.

FASE 3 — FASE DO CHEFE

Resolva a Fase do Chefe em dois passos: (1) Grupos de Monstros avançam e a Perdição sobe; (2) Revele e resolva um Evento do Chefe.

PASSO 1 — MONSTROS AVANÇAM, A PERDIÇÃO SOBE

Resolva os Grupos de Monstros em uma ordem escolhida pelos jogadores, a menos que indicado o contrário. Cada Grupo de Monstros se move 1 Local em direção ao Local A da Peça Spellrift:

- Todas as miniaturas do grupo se movem juntas.
- Use o caminho de estrada mais curto.
- Se existirem caminhos igualmente curtos, escolha um que evite heróis, se possível.
- Se ainda houver empate, os jogadores escolhem.
- Mova a Carta de Monstro para o lado da Peça de Mundo que o grupo agora ocupa.

Entrar no Local de um herói não inicia combate.

Alcançando a Peça Spellrift

Se um Grupo de Monstros entrar no Local central A da Peça Spellrift:

- Aumente a Perdição em 3.
- Devolva suas miniaturas à reserva.
- Descarte sua Carta de Monstro.



Depois que todos os grupos se moverem, aumente a Perdição em 1 para cada Grupo de Monstros ainda no mapa, independentemente de quantas miniaturas ele contenha. Se a Perdição chegar a 40, os heróis perdem imediatamente.

PASSO 2 — RESOLVA UM EVENTO DO CHEFE

Se o Baralho de Eventos do Chefe estiver vazio quando uma carta precisar ser revelada, os heróis perdem imediatamente. Caso contrário:

1. Descarte o Evento do Chefe [Rodada] ativo anterior, se houver.
2. Revele o Evento do Chefe do topo.
3. Resolva seus ícones e texto de cima para baixo.
4. Coloque os Marcadores de Incursão do Vazio.

Os números ao lado dos ícones do Evento do Chefe indicam números de Peça de Mundo, não quantidades.

Escalada de Ameaça

As Cartas de Evento do Chefe são divididas em três tipos:

- **Eventos Básicos:** Azul.
- **Eventos Avançados:** Verde.
- **Eventos de Fim de Jogo:** Vermelho.

Quando o primeiro Evento Avançado é revelado:

- Todas as compras de Carta de Monstro usam o Baralho de Monstros de Elite em vez do Baralho de Monstros Básicos.
- Essa mudança se aplica imediatamente, incluindo os Surgimentos de Monstro daquele Evento Avançado.
- Ela não altera os monstros já em jogo.

Surgimento de Fenda do Vazio

Se o Evento do Chefe mostrar um ícone de Surgimento de Fenda do Vazio:

- Verifique o número da Peça mostrado ao lado do ícone.
- Compre um Marcador de Fenda do Vazio e coloque-o na Peça indicada, no Local revelado.
 - **Exemplo:** Se o ícone indicar a Peça 5 e o marcador comprado revelar C, coloque a Fenda do Vazio no Local 5.C.
- Se aquele Local já tiver uma Fenda do Vazio, devolva o marcador à reserva, embaralhe e compre novamente.
- Se todos os quatro Locais daquela Peça já contiverem Fendas do Vazio, ignore aquele surgimento.

O Chefe se Move

Mova a Miniatura do Chefe para o Baralho de Mundo da Peça de Mundo indicada, sobre sua Carta de Capa.

- Seu Efeito de Presença para de se aplicar à Peça que ele deixou e passa a se aplicar imediatamente à nova Peça.
- Se o Chefe já estiver lá, nada muda.

Depois que a Batalha Final tiver começado, Eventos do Chefe não são comprados.

Surgimento de Monstro

Para cada ícone de Surgimento de Monstro, toda Fenda do Vazio no mapa surge uma vez. Resolva as Fendas do Vazio da Peça 1 até a Peça 8. Se uma Peça contiver várias Fendas do Vazio, os jogadores escolhem a ordem. Para cada Fenda do Vazio.

- Compre uma carta do Baralho de Monstros atual (Básicos ou de Elite).
- Coloque as miniaturas listadas no Local daquela Fenda do Vazio.
- Coloque a Carta de Monstro ao lado daquela Peça de Mundo.

A carta e suas miniaturas formam um Grupo de Monstros. Se todas as miniaturas do tipo comprado estiverem em uso, coloque aquela carta de lado e compre novamente. Depois de resolver aquele surgimento, embaralhe de volta ao baralho todas as cartas postas de lado. Se nenhuma carta do baralho puder surgir, pule o surgimento daquela Fenda do Vazio. Resolva cada ícone adicional de Surgimento de Monstro separadamente.

Espalhando Desespero

Se o Evento do Chefe mostrar um ícone de Desespero, coloque um Marcador de Desespero no Local A da Peça de Mundo indicada.

- Se aquela Peça já tiver Desespero, não coloque um segundo marcador ali. Em vez disso, coloque dois Marcadores de Desespero: um na Peça de Mundo mais próxima sem Desespero no sentido horário, e um na Peça de Mundo mais próxima sem Desespero no sentido anti-horário.
- O Desespero sempre vai no Local A, e uma Peça nunca pode conter mais de um Marcador de Desespero.

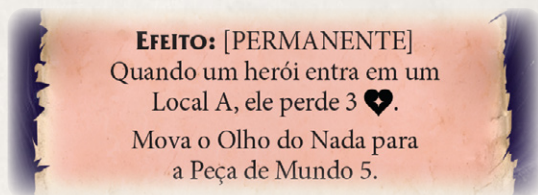
Se o Desespero marcar todas as 8 Peças de Mundo, você perde imediatamente.

Lembrete: Um Marcador de Desespero adiciona +1 de Dificuldade aos Testes feitos em seu Local (não na Peça inteira). É removido quando um herói Explora com sucesso aquele Local usando uma opção que exige um Teste. O herói que o removeu ganha uma Condição Positiva à sua escolha.

Efeito do Evento do Chefe

Depois de resolver os ícones da carta, aplique seu Efeito do Evento do Chefe:

- **Sem palavra-chave:** Resolva o efeito e descarte a carta.
- **[Rodada]:** Permanece em jogo até que a próxima Carta de Evento do Chefe seja revelada.
 - **[Persistente]:** Permanece até que a condição impressa na carta seja cumprida (coloque-a perto do Painel do Chefe). Vários efeitos [Persistente] podem estar ativos ao mesmo tempo.



LIMPEZA DE FIM DE RODADA

Depois que o Evento do Chefe estiver totalmente resolvido, a rodada de jogo termina.

- Cada herói que não participou de combate durante esta rodada de jogo define a Exaustão como 0.
- Resolva quaisquer efeitos de “fim de rodada de jogo”.
- Descarte ou atualize os efeitos que expiram agora.

Depois, comece a próxima rodada com a Fase de Jornada. O ritmo se repete: **Jornada → Principal → Chefe → Limpeza → Jornada** novamente. Exceção: Se o Objetivo do Chefe foi completado, resolva o Capítulo 7 em vez de começar uma Fase de Jornada normal.

EM RESUMO — UMA RODADA COMPLETA

Fase de Jornada

- Escolha o Primeiro Jogador.
- Resolva os efeitos de início de rodada.
- Cada herói compra 4 cartas.
- Descarte até 7 cartas, se necessário.
- Cada herói realiza um turno de Jornada: mover, jogar Utilitários, trocar, equipar e gastar Favores.

Fase Principal

Cada herói realiza uma ação: Explorar, Fenda do Vazio, Missão, Combate, Incursão ou Descansar.

Fase do Chefe

- Campeões caçam os heróis mais próximos.
- Grupos de Monstros se movem em direção à Peça Spellrift.
- A Perdição sobe.
- Revele e resolva uma Carta de Evento do Chefe.

Limpeza de fim de Rodada

- Heróis que não lutaram reiniciam a Exaustão para 0.
- Resolva os efeitos de fim de rodada.
- Comece a próxima Fase de Jornada (ou resolva a Preparação da Batalha Final, se o Objetivo do Chefe foi completado nesta rodada).

EXEMPLO — UMA RODADA DE JOGO

Hércules é o Primeiro Jogador. Durante a Fase de Jornada, ele compra 4 cartas, move-se em direção à Peça 4 e gasta 1 PL por um Ponto de

Movimento extra. A Valquíria está na Peça 2.A, um Local Principal, e gasta dois Favores daquela peça.

Durante a Fase Principal, Hércules escolhe Aventurar-se em uma Fenda do Vazio em vez de lutar contra o Grupo de Monstros no seu Local. Ele passa no Teste da Fenda do Vazio e fecha a fenda. A Valquíria Explora um Local com Desespero. Ela passa no Teste, remove o Marcador de Desespero, ganha uma Condição Positiva e mantém a Carta de Mundo como um Favor.

Durante a Fase do Chefe, os Grupos de Monstros restantes se movem, a Perdição sobe e os heróis resolvem um Evento do Chefe. Uma nova Fenda do Vazio se abre, o Desespero se espalha, o Chefe ronda até a Peça 3 (selando aquele Baralho de Mundo) e a próxima rodada de jogo começa.



CAPÍTULO 6: COMBATE

O combate começa quando um herói realiza a ação Iniciar Combate contra um Grupo de Monstros em seu Local (o combate da Batalha Final é a exceção; veja no Capítulo 7).

Um combate é autocontido dentro daquela Ação Principal. Ele continua por quantas rodadas de combate forem necessárias até que:

- Todo monstro do grupo escolhido seja derrotado; ou
- Todo herói participante seja derrotado.

Apenas o Grupo de Monstros escolhido participa. Outros Grupos de Monstros no mesmo Local são ignorados. A Batalha Final usa estas regras de combate junto com as regras do Painel do Chefe e do Capítulo 7.

Rodada de Combate vs. Rodada de Jogo

Uma **rodada de jogo** é o ciclo completo: Fase de Jornada → Fase Principal → Fase do Chefe → Limpeza de Fim de Rodada:

Uma **rodada de combate** é um ciclo dentro de um único combate: Intenção → Comprometer → À Distância → Corpo a Corpo → Fim da Rodada. Um único combate pode durar várias rodadas de combate. Isso importa sobretudo para a Exaustão (veja adiante).

GRUPOS DE MONSTROS

Um Grupo de Monstros consiste em uma Carta de Monstro e todas as miniaturas surgidas a partir dela. Cada miniatura tem seu próprio PV e Intenção, mas todas as miniaturas usam a mesma Carta de Monstro.

CAMPO	SIGNIFICADO
Surgimento	Número de miniaturas de monstro no grupo.
PV	PV de cada miniatura de monstro. Controle cada miniatura separadamente.
Defesa	Número que um dado de ataque deve igualar ou superar para acertar.
Vulnerabilidade	Tipo de dano que dobra o dano antes da Armadura.
Momento do Ataque	Se os monstros normalmente agem durante a Troca À Distância ou a Troca Corpo a Corpo.
Habilidade	Regra especial para este Grupo de Monstros.
XP	Recompensa por derrotar o grupo inteiro, não cada miniatura.
Tabela de Ataque	O que cada resultado do Dado de Intenção faz.

Tipos de Dano

Os ataques de herói podem ter um de cinco tipos de dano (importam

para as vulnerabilidades dos monstros):

- Brutal
- Precisão
- Arcano
- Espiritual
- Divino

Alguns ataques são **Sem Tipo** (causam dano normalmente, mas não ativam Vulnerabilidade).

CAMPEÕES DO VAZIO

Um Campeão é um Grupo de Monstros de uma única miniatura para fins de combate, Descanso, recompensas e efeitos ativados ao derrotar um Grupo de Monstros.

- Fora do combate, os Campeões seguem as regras de perseguição do Capítulo 5.
- Eles nunca aumentam a Perdição e não são removidos ao entrar na Peça Spellrift.
- Se derrotado, remova sua Miniatura e carta. Não o substitua.

INICIANDO UM COMBATE

Quando você inicia o combate:

1. ESCOLHA UM GRUPO DE MONSTROS

Escolha um Grupo de Monstros no seu Local.

2. CONVIDE OUTROS HERÓIS

Começando pelo próximo herói no sentido horário, cada outro herói naquele Local que não tenha gasto sua Ação Principal pode se juntar gastando-a. Uma vez que um herói se junta, ele permanece participante até o combate terminar ou até ser derrotado.

3. PREPARE OS MONSTROS

Atribua uma cor a cada miniatura de monstro no grupo escolhido. Para cada miniatura:

- Coloque o Marcador de PV de Monstro correspondente na Trilha de Monstro impressa em uma Ajuda de Jogador.
- Ajuste-o para o PV inicial daquele monstro.
- Pegue o Dado de Intenção de Monstro da mesma cor.

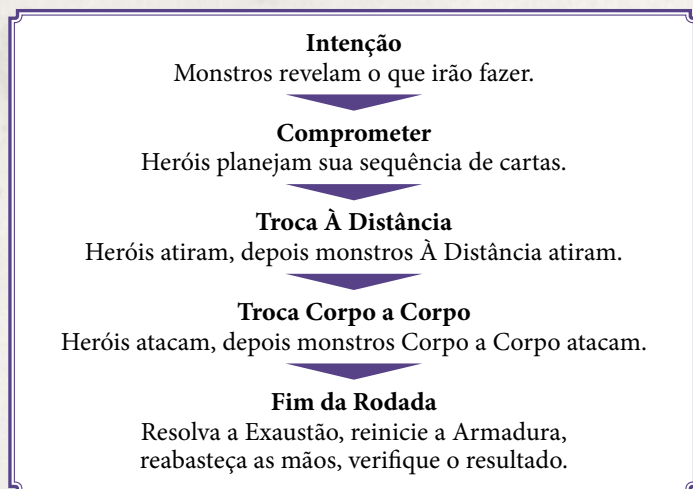
Mantenha cada miniatura, Marcador de PV e Dado de Intenção claramente associados durante todo o combate.

UMA RODADA DE COMBATE

Toda rodada de combate segue os mesmos cinco passos:

PASSO	NOME	O QUE ACONTECE
1	Intenção	Resolva os efeitos de início de rodada de combate, depois determine a ação de cada monstro.
2	Comprometer	Os heróis escolhem e organizam suas cartas.
3	Troca À Distância	Os heróis resolvem os ataques com prioridade À Distância, depois os monstros À Distância agem.
4	Troca Corpo a Corpo	Os heróis resolvem seus ataques restantes, depois os monstros Corpo a Corpo agem.
5	Fim da Rodada	Resolva a Exaustão, descarte cartas, reinicie a Armadura, reabasteça as mãos e verifique o resultado.

Um lembrete útil: **Planejar — Atirar — Golpear — Varrer**. Planejar é Intenção e Comprometer; Atirar é a Troca À Distância; Golpear é a Troca Corpo a Corpo; Varrer é o Fim da Rodada. Os heróis sempre agem antes dos monstros dentro de cada Troca. Um monstro derrotado antes de seu turno não age.



PASSO 1 — INTENÇÃO

Primeiro, resolva os efeitos que são ativados no início da rodada de combate. Depois, role o Dado de Intenção de Monstro de cor correspondente para cada monstro sobrevivente e verifique seu resultado na Tabela de Ataque da Carta de Monstro. Esse resultado é a ação do monstro para esta rodada de combate. Mantenha o dado ao lado de seu Marcador de PV ou miniatura correspondente. Os Dados de Intenção são rolados novamente no início da próxima rodada de combate.

Intenção e Armadura de Monstro

Se uma Intenção conceder Armadura, aquele monstro a ganha imediatamente.

- Controle a Armadura separadamente para cada monstro.
- Se um efeito posteriormente mudar a Intenção daquele monstro: ele mantém qualquer Armadura já obtida. Se a nova Intenção também conceder Armadura, mantenha o valor mais alto em vez de somar ambos.
- Toda a Armadura de monstro restante é reiniciada durante o Fim da Rodada.

PASSO 2 — COMPROMETER

Começando pelo primeiro herói participante no sentido horário a partir do Primeiro Jogador, cada herói compromete qualquer número de Cartas de Herói, incluindo nenhuma. Para comprometer uma carta:

- Pague seu Custo de Combate, se houver. Você pode descartar cartas por seu Valor de Descarte para ganhar o PL de que precisa.
- Coloque-a com a face para cima diante de você.
- Use apenas sua metade superior, a menos que a comprometa para um Uso Básico de Combate (sem custo de combate).
- Organize suas cartas da esquerda para a direita para formar sua sequência de ataque. Uma vez definida, a sequência não pode ser reordenada durante aquela rodada de combate.

O PL pago para comprometer nunca é reembolsado, mesmo que o ataque não se resolva. Toda carta comprometida conta como um ataque para efeitos que contam ataques, mesmo que ela não role dados, não cause dano ou seja usada como Guarda.



À DISTÂNCIA E CORPO A CORPO NA SUA SEQUÊNCIA

Sua sequência de ataque é resolvida da esquerda para a direita. Cada carta de combate tem o cabeçalho **À DISTÂNCIA** ou **CORPO A CORPO**.

- Prioridade À Distância:** ataque À Distância, Corpo a Corpo com [Rápido], Guarda.
- Prioridade Corpo a Corpo:** ataque Corpo a Corpo sem Rápido, Ataque Corpo a Corpo Básico.

Durante a Troca À Distância, resolva suas cartas À Distância apenas até sua sequência alcançar sua primeira carta Corpo a Corpo; tudo a partir daquele ponto espera a Troca Corpo a Corpo.

Assim, uma carta À Distância colocada depois de uma carta Corpo a Corpo não dispara cedo. Se você quer que uma carta À Distância dispare cedo, coloque-a antes de suas cartas Corpo a Corpo.

A ordem é: À Distância (inclui Guarda e Corpo a Corpo Rápido) → Corpo a Corpo → À Distância colocada depois de Corpo a Corpo

USO BÁSICO DE COMBATE

Em vez de usar a metade superior impressa de uma carta, você pode comprometê-la para um Uso Básico de Combate. Escolha o uso quando comprometer a carta e gire-a ou coloque-a com a face para baixo como lembrete.

- Ataque Corpo a Corpo Básico:** um ataque Corpo a Corpo com 1 dado e sem tipo de dano (Sem Tipo não pode ativar Vulnerabilidade).
- Guarda:** ganhe 1 de Armadura; trate-a como uma carta À Distância sem alvo. Não rola dados; ainda conta como um ataque.



PASSO 3 — TROCA À DISTÂNCIA

Primeiro os heróis resolvem os ataques À Distância, depois os monstros À Distância atacam.

OS HERÓIS RESOLVEM ATAQUES À DISTÂNCIA

Começando pelo Primeiro Jogador e seguindo no sentido horário, cada herói resolve as cartas À Distância (se houver) no início de sua sequência de ataque.

- Resolva as cartas da esquerda para a direita.
- Pare quando sua sequência alcançar sua primeira carta Corpo a Corpo.
- Resolva cada ataque separadamente.
- Se o último monstro deste combate for derrotado, pule direto para o Fim da Rodada.
- As cartas comprometidas restantes não se resolvem, mas ainda contam para o Reabastecimento de Cartas.

OS MONSTROS À DISTÂNCIA ATACAM

Depois que todos os heróis terminarem, cada monstro sobrevivente com momento À Distância resolve sua Intenção.

- Resolva-os do menor resultado do Dado de Intenção até o maior. Os jogadores escolhem a ordem dos empates.
- Uma Intenção com Disparo também se resolve aqui, independentemente do Momento do Ataque normal da Carta de Monstro.

PASSO 4 — TROCA CORPO A CORPO

Primeiro os heróis resolvem os ataques Corpo a Corpo, depois os monstros Corpo a Corpo atacam.

OS HERÓIS RESOLVEM ATAQUES CORPO A CORPO

Na mesma ordem de heróis, resolva todas as cartas restantes em cada sequência de ataque, da esquerda para a direita:

- Cartas Corpo a Corpo.
- Cartas À Distância que foram colocadas depois de uma carta com prioridade Corpo a Corpo.
- Usos Básicos de Combate não resolvidos.

Resolva cada ataque separadamente. Se o último monstro deste combate for derrotado, pule direto para o Fim da Rodada.

OS MONSTROS CORPO A CORPO AGEM

- Depois que todos os heróis terminarem, cada monstro sobrevivente com momento Corpo a Corpo resolve sua Intenção.
- Resolva-os do menor resultado do Dado de Intenção até o maior. Os jogadores escolhem a ordem dos empates.
- Um monstro derrotado antes nesta rodada de combate não ataca.

RESOLVENDO UM ATAQUE

Antes de começar um ataque, você pode descartar cartas voluntariamente por PL em um momento legal. Resolva cada ataque separadamente.

1. ESCOLHA UM ALVO

- Escolha qual miniatura de monstro o ataque tem como alvo, antes de rolar.
- Cada ataque pode escolher um alvo diferente.
- Algumas cartas têm como alvo vários monstros ou definem seu próprio alvo.
- Se o ataque não tiver alvo legal, ele é perdido.
- Você não pode pular voluntariamente um ataque que tenha um alvo legal.

2. MONTE O CONJUNTO DE DADOS

Pegue os Dados de Dano do ataque e aplique quaisquer modificadores de dados. Role os dados contra a Defesa do alvo:

- Cada ataque é rolado separadamente.
- Nunca combine dados de cartas diferentes.
- Cada dado que iguala ou supera a Defesa do alvo é um acerto.
- Cada acerto causa 1 de dano.
- Um 8 natural é um Crítico e conta como 2 acertos.
- Um 1 natural é uma Falha Crítica e conta como -1 acerto.
- O total de acertos não pode ficar abaixo de 0.

3. RERROLE E APLIQUE OS MODIFICADORES DE ACERTO

Antes de finalizar o ataque, resolva as rerrolagens e os modificadores de Acerto.

- Uma rerrolagem normal custa 1 PL (você pode descartar cartas para ganhar PL).
- Rerrolar um dado mostrando 1 custa 3 PL.
- +1 ao Acerto adiciona 1 ao resultado de cada dado de ataque.
- -1 ao Acerto subtrai 1 do resultado de cada dado de ataque.

Os modificadores de Acerto nunca criam nem removem Críticos ou Falhas Críticas. Um 7 aumentado para 8 não é um Crítico, e um 2 reduzido para 1 não é uma Falha Crítica.

4. APLIQUE VULNERABILIDADE E ARMADURA

Determine o dano total do ataque. Se seu Tipo de Dano corresponder à Vulnerabilidade do alvo, dobre esse dano. Depois aplique a Armadura:

- O dano remove a Armadura antes do PV.
- Qualquer dano restante após a Armadura reduz o PV.
- A Armadura pode proteger contra vários ataques até chegar a 0.
- Perfuração ignora a Armadura sem reduzi-la.

Exemplo: Um ataque causa 3 de dano a um monstro vulnerável com 2 de Armadura. A Vulnerabilidade dobra o dano para 6. A Armadura absorve 2, então o monstro perde 4 PV. A Armadura pode proteger contra vários ataques durante a mesma rodada de combate (se sobrar uma parte do ataque anterior).

A Armadura de monstro geralmente vem da Intenção; a Armadura de herói vem de cartas, Itens, Uso Básico de Combate ou Condições.

5. REDUZA O PV

Reduza o PV do alvo pelo dano restante. Com 0 PV:

- Remova a miniatura.
- Devolva seu Marcador de PV de Monstro e Dado de Intenção à reserva.
- Ela não realiza mais ações.

6. RESOLVA OS EFEITOS RESTANTES

Resolva qualquer texto de ataque restante após o dano, a menos que a carta especifique outro momento.

- A menos que indicado o contrário, os efeitos que não são de dano ainda se resolvem quando o ataque não causa dano.
- Coloque os efeitos [Rodada] ou [Combate] ativos ao lado do seu Painel de Herói.

OS MONSTROS ATACAM

Os monstros não rolam para acertar. Quando um monstro age:

- Leia sua Intenção travada.
- Escolha o alvo.
- Aplique seu dano e seus traços.

ALVO

- Um monstro ataca o herói participante com o menor PV atual (em caso de empate, os jogadores escolhem).
- Heróis derrotados não podem ser alvo.

DANO E ARMADURA DE HERÓI

O dano de monstro remove a Armadura antes do PV.

A armadura é então reduzida pelo dano que impede (ex.: com Armadura 3 contra 2 de dano: não sofre dano e sua Armadura passa a ser 1).

Se o herói estiver em Exaustão 5, ignore sua Armadura.

TRAÇOS DE ATAQUE DE MONSTRO

TRAÇO	EFEITO
Perfuração	Ignora a Armadura do alvo. A Armadura não é reduzida.
Perturbação	O alvo descarta 1 carta à sua escolha. Esse descarte forçado não concede PL. Se ele não puder descartar, perde 2 PV em vez disso.
Disparo	A Intenção tem momento À Distância.
Cancelamento	O alvo descarta um efeito [Rodada] ou [Combate] ativo à sua escolha. Se ele não tiver nenhum, ignore Cancelamento. Manobras não são afetadas.

Nota: Uma carta descartada por Perturbação ainda conta para o Reabastecimento de Cartas. Se todo herói participante for derrotado, o combate termina imediatamente. Não resolva as ações de monstro restantes.

PASSO 5 — FIM DA RODADA

Resolva o Fim da Rodada mesmo quando o último monstro foi derrotado mais cedo na rodada de combate.

1. EXAUSTÃO

Cada herói participante perde PV igual à sua Exaustão atual, depois a aumenta em 1, até um máximo de 5. Isso significa que, se um herói estiver em:

- Exaustão 0: perde 0 PV, depois aumenta para 1.
- Exaustão 2: perde 2 PV, depois aumenta para 3.
- Exaustão 5: perde 5 PV, e permanece em 5. Ataques de monstro contra aquele herói ignoram a Armadura.

Se isso reduzir um herói a 0 PV, resolva sua derrota imediatamente. A Exaustão não é reiniciada quando o combate termina. Ela só é reiniciada durante a Limpeza de Fim de Rodada, se aquele herói não participou de nenhum combate durante aquela rodada de jogo.

2. LIMPE AS CARTAS DE COMBATE

- Descarte todas as cartas comprometidas normais, tenham se resolvido ou não.
- Descarte as cartas usadas para Uso Básico de Combate.
- Descarte as cartas [Rodada] ativas.
- Mantenha as cartas [Combate] ativas ao lado do Painel de Herói até o combate terminar, depois descarte-as.

3. REINICIE A ARMADURA

- Ajuste toda a Armadura restante de heróis e monstros para 0.

4. REABASTECIMENTO DE CARTAS

Cada herói participante não derrotado compra cartas iguais ao número de Cartas de Herói que comprometeu, jogou ou descartou durante esta rodada de combate, até um máximo de 3 cartas. Conte cada carta apenas uma vez. Isso inclui cartas que:

- Se resolveram ou permaneceram não resolvidas.
- Permanecem ativas por [Combate].
- Foram descartadas voluntariamente por PL.
- Foram descartadas como custo ou por um efeito inimigo (descartes forçados não concedem PL, mas ainda contam).

As cartas descartadas ao verificar o limite de mão após o Reabastecimento de Cartas não aumentam o Reabastecimento atual. A Batalha Final usa suas regras especiais de compra de cartas do Capítulo 7 sempre que essas regras substituem o Reabastecimento de Cartas normal.

5. VERIFIQUE O RESULTADO

Resolva estes resultados em ordem:

- 1. Se não restar nenhum monstro:** os heróis vencem o combate e coletam recompensas.
- 2. Se todos os heróis participantes forem derrotados:** os heróis perdem o combate.
- 3. Caso contrário:** comece outra rodada de combate.

VENCENDO A LUTA

Depois de completar o Fim da Rodada, resolva a recompensa impressa na Carta de Monstro. A menos que a recompensa diga o contrário:

- Todo herói que participou ganha a recompensa completa de XP, incluindo os heróis derrotados durante o combate.
- O grupo ganha apenas um Item, não um por herói ou por miniatura de monstro.
- O grupo escolhe um herói participante para receber aquele Item.

Se o herói escolhido estiver derrotado, guarde o Item de lado e entregue-o a ele quando retornar. Resolva quaisquer recompensas adicionais, incluindo efeitos que concedem uma Aura Lendária. Depois, descarte a Carta de Monstro.

DERROTA DO HERÓI

Um herói é derrotado imediatamente quando seu PV chega a 0.

RESOLVER A DERROTA

- Remova a miniatura daquele herói.
- Descarte todas as cartas da mão e da sequência de ataque dele.
- Ajuste seu PL e sua Armadura para 0.
- Remova todas as Condições.
- Descarte seus efeitos [Rodada] e [Combate] ativos.
- Ele não resolve ataques posteriores, Reabastecimento de Cartas ou Exaustão naquele combate.

O QUE O HERÓI MANTÉM

Um herói derrotado mantém:

- Itens, equipados ou não equipados.
- Baralho de Herói e pilha de descarte.
- Cartas de Melhoria e XP.
- Cartas [Manobra] em jogo.
- Aura Lendária.
- Progresso opcional de Objetivo de Herói.

Vários Heróis em Combate

O combate continua sem o herói derrotado. Um participante derrotado ainda recebe XP se o grupo vencer o combate.

SE TODOS OS HERÓIS PARTICIPANTES CAÍREM

O combate termina imediatamente; os monstros sobreviventes permanecem naquele Local.

- As miniaturas de monstro sobreviventes voltam ao PV cheio.
- As miniaturas de monstro já derrotadas não retornam.
- O Grupo de Monstros permanece em seu Local.

Se não restar nenhum herói não derrotado em lugar algum do mapa, os heróis perdem o jogo imediatamente.



RETORNANDO APÓS A DERROTA

Um herói derrotado retorna no início da próxima rodada de jogo, antes da Fase de Jornada. Quando ele retorna:

- Aumente a Perdição em 3.
- Coloque sua Miniatura no Local A da Peça Spellrift.
- Ajuste seu PV para metade do seu máximo, arredondado para baixo.
- Ajuste PL e Exaustão para 0.
- Retorne sem cartas na mão e sem Condições.

Ele compra cartas normalmente quando a Fase de Jornada começa. Um herói não pode adiar seu retorno para evitar aumentar a Perdição. O jogo solo lida com a derrota de forma diferente; veja o Capítulo 10 — Jogo Solo.

UM COMBATE, NA PRÁTICA

Hércules luta contra três Sacerdotes do Esquecimento.

- **Intenção:** cada Sacerdote rola um Dado de Intenção.
- **Comprometer:** Hércules compromete um ataque À Distância, uma Guarda e um ataque Corpo a Corpo.
- **Troca À Distância:** Hércules derrota um Sacerdote antes que ele possa agir.
- **Troca Corpo a Corpo:** Hércules derrota um segundo Sacerdote. O último Sacerdote o ataca.
- **Fim da Rodada:** Hércules resolve a Exaustão, reinicia a Armadura, recomprou até 3 cartas e começa outra rodada de combate porque um Sacerdote permanece.

Na próxima rodada de combate, Hércules derrota o último Sacerdote. Após o Fim da Rodada, ele coleta o XP e a recompensa de Item do Grupo de Monstros.

SEQUÊNCIA DE RODADA DE COMBATE



CAPÍTULO 7: OBJETIVO DO CHEFE & BATALHA FINAL

Complete o Objetivo do Chefe para romper a barreira final entre o mundo e o Chefe. Depois, sobreviva à Batalha Final no Vazio.

A Trilha de Ruptura do Vazio

A Trilha de Ruptura do Vazio, impressa no Lado Inicial do Painel do Chefe, registra o progresso rumo ao Objetivo do Chefe. Avance-a ou modifique-a apenas quando instruído pelo Painel do Chefe ou por outro efeito. Quando a Trilha alcançar o espaço ou valor final indicado pelo Painel do Chefe:

1. Termine de resolver a ação, combate, carta ou efeito que a completou.
2. O Objetivo do Chefe está completo.
3. Escolha entre esperar pelo Vazio ou lançar uma Invasão Desesperada do Vazio.

Esperando pelo Vazio

Normalmente, completar o Objetivo do Chefe não encerra a rodada de jogo atual. Termine a rodada de jogo normalmente, incluindo quaisquer turnos de herói restantes, a Fase do Chefe, os movimentos de monstros, o Evento do Chefe, etc.

Nota: Você ainda pode perder antes de chegar à Batalha Final.

No início da próxima rodada de jogo, a barreira final se rompe e o Vazio puxa todos os heróis para o domínio do Chefe:

1. Devolva todos os heróis derrotados usando as regras normais de retorno. Verifique as condições de derrota após cada retorno.
2. Escolha o Primeiro Jogador.
3. Resolva os efeitos de início de rodada de jogo.
4. Não comece uma Fase de Jornada nem compre as 4 cartas normais.
5. Resolva a Preparação da Batalha Final.

Invasão Desesperada do Vazio

Em vez de esperar que o Vazio venha até eles, os heróis podem forçar a ruptura e invadir imediatamente. Depois de terminar a ação, combate, carta ou efeito que completou o Objetivo do Chefe, o grupo pode declarar uma Invasão Desesperada do Vazio.

- Encerre imediatamente a rodada de jogo atual.
- Não resolva os turnos de herói restantes, a Fase do Chefe, outro Evento do Chefe nem a Limpeza de Fim de Rodada.
- Depois, siga a mesma Preparação da Batalha Final, com estas penalidades:

- Os heróis que já realizaram sua Ação Principal não fazem a compra inicial de 5 cartas.
- Devolva todos os heróis derrotados usando as regras normais de retorno, mas não aumente a Perdição. Esses heróis também pulam a compra inicial de 5 cartas.

Preparação da Batalha Final

Resolva estes passos em ordem::

1. Vire a Peça Spellrift do seu Lado de Mundo para seu Lado do Vazio.
 2. Vire o Painel do Chefe para seu Lado de Combate.
 3. Coloque a Miniatura do Chefe no centro do Lado do Vazio.
 4. Começando pelo Primeiro Jogador e seguindo no sentido horário, cada herói coloca sua Miniatura em uma posição numerada diferente.
 5. O Efeito do Vazio na posição inicial de cada herói se aplica imediatamente, inclusive na etapa de Compra inicial.
 6. Reinicie a Exaustão de todos os heróis para 0.
 7. Os heróis podem trocar Itens livremente e equipar ou trocar Equipamento.
 8. Descarte todos os efeitos [Rodada] e [Persistente] de Eventos do Chefe ativos, a menos que o Painel do Chefe diga o contrário.
 9. Prepare o PV do Chefe, os Dados de Intenção, marcadores, trilhas e outros componentes.
 10. Leia o Lado de Combate do Painel do Chefe em voz alta.
 11. Comece a primeira rodada de combate da Batalha Final.
- Mover miniaturas para dentro do Vazio não é movimento. Ignore estradas, distância, inimigos, custos de movimento e efeitos de movimento.

Lutando Contra o Chefe

Todos os heróis participam automaticamente. Nenhuma Ação Principal é necessária. Use as regras normais de combate do Capítulo 6 junto com o Lado de Combate do Painel do Chefe. O Lado do Vazio da Peça Spellrift tem oito posições numeradas ao redor do Chefe. Cada posição tem um Efeito do Vazio fixo.

- Todo herói pode atacar o Chefe de qualquer posição, com ataques À Distância ou Corpo a Corpo.
- Todas as posições numeradas contam como o mesmo Local.

Cada Rodada de Combate da Batalha Final

Resolva o seguinte antes de Comprometer:

1. **Compra:** Cada herói não derrotado compra 5 Cartas de Herói e verifica seu limite de mão. Aplique a penalidade da Invasão Desesperada do Vazio, se necessário.

2. **Intenção:** Resolva todos os efeitos de início de rodada de combate, depois resolva a Intenção normalmente.

Depois, prossiga para Comprometer e resolva o restante da rodada de combate normalmente.

- Durante a Batalha Final, pule a etapa normal de Reabastecimento de Cartas no Fim da Rodada.
- A compra de 5 cartas no início da próxima rodada de combate a substitui.

O VAZIO QUE GIRA

No fim de cada rodada de combate da Batalha Final:

1. Resolva todo Efeito do Vazio pertencente à posição atual de cada herói que seja ativado no Fim da Rodada, incluindo a Realidade Sangrenta.
2. Termine todos os outros procedimentos de Fim da Rodada e verifique se a Batalha Final continua.
3. Se a Batalha Final continuar, mova cada Miniatura de Herói não derrotada exatamente uma posição numerada no sentido horário: 1 → 2 → 3 → 4 → 5 → 6 → 7 → 8 → 1.

Todos os heróis se movem simultaneamente. Essa mudança é obrigatória e não é movimento normal. Ela::

- Não usa Pontos de Movimento.

- Não pode ser aumentada gastando PL.

- Não ativa efeitos causados por movimento ou por entrar ou sair de um Local.

O Efeito do Vazio na nova posição de cada herói se aplica durante a próxima rodada de combate.

O Mundo se Desfaz

Assim que a Batalha Final começa, o mapa não age mais. Esta luta determina se você vence ou perde. Deixe todos os componentes do mapa onde estão; eles não afetam mais o jogo, a menos que o Pannel do Chefe diga o contrário. A Batalha Final continua por rodadas de combate até que o Chefe ou os heróis sejam derrotados.

Derrota Durante a Batalha Final

Um herói derrotado durante a Batalha Final é removido do combate e não retorna.

- Se todos os heróis forem derrotados (mesmo no jogo solo), os heróis perdem imediatamente.
- O Pannel do Chefe pode fornecer outra condição de derrota.

Vencendo o Jogo

Se o Chefe for reduzido a 0 PV (ou outra condição de vitória do Pannel do Chefe for cumprida), os heróis vencem imediatamente, antes de resolver quaisquer outros efeitos.



CAPÍTULO 8: CONDIÇÕES

As Condições são efeitos temporários Positivos ou Negativos colocados ao lado de um Painel de Herói. Cada carta de Condição é de dupla face: um lado mostra uma Condição Positiva e o outro mostra sua Condição Negativa oposta.

Ganhando e Removendo Condições

Quando você ganha uma Condição, pegue sua carta da reserva de Condições e coloque o lado apropriado com a face para cima ao lado do seu Painel de Herói.

- Você pode ter várias Condições diferentes.
- Você não pode ter mais de uma cópia da mesma Condição.
- Ganhar uma Condição que você já tem não faz nada.
- Se você ganhar o oposto de uma Condição que possui, elas se cancelam. Devolva a carta à reserva.
- O bônus ou penalidade de dado impresso em uma Condição afeta apenas os Testes, nunca os ataques, a menos que indicado o contrário.
- Descansar remove todas as Condições Negativas.
- A derrota do herói remove todas as Condições.
- A Exaustão não é uma Condição e não é removida por Descanso nem por efeitos de Condição.

Pares de Condições

CONDIÇÃO POSITIVA	CONDIÇÃO NEGATIVA
Fortificado	Ferida Profunda
Apressado	Perna Ferida
Abençoado	Amaldiçoado
Focado	Loucura
Inspirado	Desmoralizado

CONDIÇÃO	TEST EFFECT	EFEITO EXTRA
Fortificado	+1 dados nos Testes de Força (🔥)	Ganhe 1 de Armadura no início das rodadas de combate das quais você participa.
Ferida Profunda	-1 dados nos Testes de Força (🔥)	Perca 1 PV no início das rodadas de combate das quais você participa.
Apressado	+1 dados nos Testes de Agilidade (🏃)	+2 Pontos de Movimento durante seu turno de Jornada.
Perna Ferida	-1 dados nos Testes de Agilidade (🏃)	Você tem apenas 1 Ponto de Movimento básico durante seu turno de Jornada.
Abençoado	+1 dados nos Testes de Sabedoria (🔮)	Uma vez por Teste, você pode rerrolar um 1 de graça.
Amaldiçoado	-1 dados nos Testes de Sabedoria (🔮)	Uma vez por Teste, você deve rerrolar um 8.
Focado	+1 dados nos Testes de Inteligência (🧠)	Uma vez por rodada de jogo, descarte 1 carta para comprar 1. Nenhum PL ganho.
Loucura	-1 dados nos Testes de Inteligência (🧠)	Limite de mão -2.
Inspirado	+1 dados nos Testes de Carisma (🗨️)	No início de cada rodada de jogo, ganhe +1 PL.
Desmoralizado	-1 dados nos Testes de Charisma (🗨️)	PL máximo -2.

Esclarecimento sobre Abençoado e Amaldiçoado

- Ambos se aplicam apenas durante os Testes, não nos ataques de combate.
- Se você rolar vários 1s (Abençoado) ou 8s (Amaldiçoado) durante o mesmo Teste, rerrole apenas um deles.
- Amaldiçoado é obrigatório; Abençoado é opcional.
- Se o dado rerrolado mostrar o mesmo número, não o rerrole novamente por causa daquela Condição.

Esclarecimento sobre Focado

Focado só pode ser usado entre efeitos.

- Ele não pode interromper a resolução de uma carta, ataque, resultado de Teste, Evento do Chefe ou outro efeito.
- A carta descartada não concede PL.

Esclarecimento sobre Ferida Profunda

Ferida Profunda é ativada apenas no início de uma rodada de combate da qual você participa. Se outro herói estiver lutando em outro lugar e você não fizer parte daquele combate, sua Ferida Profunda não é ativada.

Esclarecimento sobre Perna Ferida

Você ainda pode ganhar Pontos de Movimento extras de PL, cartas, Itens, Condições ou habilidades de Herói.

Esclarecimento sobre Loucura

Quando a Loucura reduz seu limite de mão, descarte imediatamente as cartas excedentes até alcançar o novo limite.

- Esses são descartes por limite de mão e concedem PL normalmente.
- Quando a Loucura é removida, seu limite de mão normal retorna, mas as cartas descartadas não são restauradas.

Esclarecimento sobre Desmoralizado

Quando Desmoralizado reduz seu PL máximo abaixo do seu PL atual, perca o excesso imediatamente.

- Você não pode gastar esse PL excedente antes de perdê-lo.
- Quando Desmoralizado é removido, seu PL máximo normal retorna, mas o PL perdido não é restaurado.



CAPÍTULO 9

MOMENTO & REGRAS ESPECIAIS

Use este capítulo quando efeitos se sobrepõem, entram em conflito ou não podem ser resolvidos normalmente.

A REGRA DE OURO

Se duas regras ativas entrarem em conflito direto, aplique-as nesta ordem:

- O texto do componente prevalece sobre o Livro de Regras.
- Uma regra específica prevalece sobre uma regra geral.
- “Não pode” prevalece sobre “pode”.
- Se o conflito permanecer sem solução, o Primeiro Jogador decide.

JANELAS DE TEMPO

JANELA DE TEMPO	QUANDO ACONTECE
Início da Rodada de Jogo	Uma vez por rodada de jogo, antes da primeira Fase de Jornada.
Início da Fase de Jornada	Cada vez que uma Fase de Jornada começa. No jogo solo, isso acontece duas vezes por rodada de jogo.
Turno de Jornada	Enquanto um herói se move, joga Utilitários e troca itens.
Durante um Teste	Depois que um Teste é declarado e antes de seu resultado final ser resolvido.
Ação Principal	Ao resolver Explorar, Fenda do Vazio, Missão, Combate, Incursão ou Descansar.
Início da Rodada de Combate	Antes de os Dados de Intenção de Monstro serem rolados.
Troca À Distância	Durante a parte À Distância de uma rodada de combate.
Troca Corpo a Corpo	Durante a parte Corpo a Corpo de uma rodada de combate.
Fim da Rodada de Combate	Depois de todos os ataques, antes de a próxima rodada de combate começar.
Fase do Chefe	Depois que todos os heróis realizaram ou gastaram suas Ações Principais.
Limpeza de Fim de Rodada	Depois do Evento do Chefe, antes de a próxima rodada de jogo começar.
Gastar Favor	A qualquer momento entre efeitos.
Preparação da Batalha Final	No início da rodada de jogo após o Objetivo do Chefe ter sido completado. Substitui a Fase de Jornada normal e começa imediatamente o combate da Batalha Final.

Entre efeitos significa depois que uma carta, ataque, instrução ou habilidade se resolveu por completo e antes de a próxima começar.

Rodadas de Jogo e Rodadas de Combate

Uma rodada de jogo é: Jornada → Fase Principal → Chefe → Limpeza. Uma rodada de combate é: Intenção → Comprometer → À Distância → Corpo a Corpo → Fim da Rodada. Sempre que este Livro de Regras se refere a uma delas, ele usa o termo completo. A palavra-chave [Rodada] tem um significado fixo com base em seu componente:

- Em uma carta de combate de Herói, ela dura até o fim da rodada de combate atual.
- Em um Evento do Chefe, ela dura até que o próximo Evento do Chefe esteja prestes a ser revelado.

RESOLVENDO EFEITOS

Resolva um efeito por completo antes de começar outro.

- Se uma carta contiver várias instruções, resolva-as de cima para baixo, a menos que ela diga o contrário.
- Você não pode interromper um efeito enquanto ele está se resolvendo, a menos que outro efeito permita isso especificamente.
- Um efeito usável “a qualquer momento” ainda é usado entre efeitos, não no meio de um.
- Um efeito pode criar um resultado adiado, como “Seu próximo ataque causa +2 de dano”.

Efeitos Simultâneos

Quando vários efeitos são ativados ao mesmo tempo::

- Os efeitos de heróis diferentes se resolvem em ordem horária, começando pelo Primeiro Jogador (inclusive quando um efeito afeta vários heróis de uma vez).
- Cada herói escolhe a ordem dos seus próprios efeitos simultâneos.
- Resolva os efeitos que não são de herói na ordem impressa. Se nenhuma ordem estiver impressa, os jogadores escolhem.
- Se o grupo não chegar a um acordo, o Primeiro Jogador decide.
- Os ícones e o texto do Evento do Chefe são sempre resolvidos de cima para baixo, a menos que indicado o contrário. (Os números ao lado dos ícones são números de Peça, não quantidades.)

CUSTOS E DESCARTES

As cartas podem sair da sua mão de várias maneiras, e elas não funcionam todas do mesmo jeito:

- **Descarte voluntário por PL:** durante o seu próprio turno (Teste ou combate), você pode descartar uma carta para ganhar o PL em seu canto inferior direito — mas apenas entre efeitos, nunca no meio da resolução de uma carta, ataque, resultado de Teste ou Evento do Chefe.
- **Descarte por limite de mão:** quando você descarta até o seu limite de mão, essas cartas concedem PL normalmente.
- **Descarte como custo:** um descarte exigido como custo não concede PL.
- **Descarte forçado:** um descarte forçado por um inimigo, Evento do Chefe ou outro efeito não concede PL. Ele ainda conta para outras regras, como o Reabastecimento de Cartas em combate, quando aquela regra conta cartas descartadas

RESTRIÇÕES DE MOMENTO

Você não pode interromper uma carta ou efeito no meio de sua resolução, a menos que outro efeito diga especificamente que você pode — os efeitos podem acontecer antes ou depois de uma carta se resolver, mas não durante ela. Isso vale mesmo para cartas usáveis “a qualquer momento”: use-as entre efeitos, entre ataques, antes de uma rolagem ser finalizada ou durante uma janela de tempo legal, e siga qualquer momento mais específico que a própria carta indicar.

Exceção: alguns efeitos apontam para um evento futuro. “Seu próximo ataque causa +2 de dano”, por exemplo, é criado agora e se aplica depois, quando aquele ataque se resolve.

EFEITOS IMPOSSÍVEIS

Se parte de um efeito não puder ser completada, pule apenas aquela parte e resolva o resto.

- Se a instrução impossível for um custo, o efeito não pode ser usado.
- Se um efeito exigir um alvo legal e nenhum existir, ele não faz nada. Não escolha um alvo substituto, a menos que instruído.



Sem alvo legal: “Descarte 1 carta para curar 2 PV.” Um herói sem cartas não pode pagar o custo e não ganha cura.

MEDINDO DISTÂNCIA

A distância é o número mínimo de Pontos de Movimento necessários para viajar pelas estradas.

- Dois objetos no mesmo Local estão a distância 0.
- Ignore bônus de movimento, penalidades e movimento especial.
- Um objeto em um Local usa aquele Local.
- A distância até uma Peça de Mundo é medida até o Local mais próximo daquela Peça.

EMPATES DE MOVIMENTO / ALVO

Quando várias opções de movimento são igualmente válidas:

- Os Grupos de Monstros escolhem um caminho mais curto que evite heróis, se possível (exceto os Campeões do Vazio).
- Os Campeões do Vazio escolhem um caminho mais curto em direção ao herói não derrotado mais próximo.
- Se vários caminhos válidos permanecerem, os jogadores escolhem.
- Para o movimento de herói ou outro efeito controlado por jogador, o herói que age escolhe.

Quando vários alvos são igualmente válidos, siga o critério de desempate do efeito. Se nenhum for dado, os jogadores escolhem. Se o grupo não chegar a um acordo, o Primeiro Jogador decide.

ESGOTAMENTO DE BARALHO

Quando um destes baralhos acaba, embaralhe sua pilha de descarte para formar um novo baralho::

- Baralhos de Herói.
- Baralho de Fenda do Vazio.
- Baralho de Missões.
- Baralhos de Monstros.
- Baralho de Itens (os Consumíveis usados nunca retornam a este baralho).
- As cartas de Condição formam uma reserva organizada, não um baralho de compra.

O Baralho de Eventos do Chefe é a exceção. Se você precisar comprar uma carta e este baralho estiver vazio, perca o jogo imediatamente. O Evento Inicial é separado e nunca faz parte do Baralho de Eventos do Chefe.

CAPÍTULO 10

JOGO SOLO



Spellrift pode ser jogado no modo solo com um único herói. Use todas as regras padrão, exceto pelas mudanças descritas a seguir.

CONTAGEM DE JOGADORES

Sempre que uma carta, um Evento Inicial ou o Pannel do Chefe fornecer valores por contagem de jogadores, use o valor de 1–2 heróis.

- Efeitos que contam heróis contam apenas o seu herói.
- Você é sempre o Primeiro Jogador.

RODADA DE JOGO SOLO

Uma rodada de jogo solo dá dois turnos ao seu herói. Ela segue esta ordem: Jornada → Principal → Jornada → Principal → Chefe → Limpeza.

A Fase do Chefe ainda ocorre apenas uma vez por rodada de jogo.

Início da Rodada de Jogo

Resolva os efeitos de início de rodada de jogo uma vez, antes da primeira Fase de Jornada.

Cada Fase de Jornada

No início de cada Fase de Jornada:

1. Resolva os efeitos de início de Fase de Jornada.
2. Compre 4 Cartas de Herói.
3. Verifique o seu limite de mão.
4. Faça um turno de Jornada normal.

Cada Fase Principal

Realize uma única Ação Principal após cada Fase de Jornada.

Você pode escolher a mesma ação nas duas Fases Principais, desde que permaneça elegível.

Se o Objetivo do Chefe for completado, siga o Capítulo 7. Normalmente, termine a rodada de jogo solo atual antes de o Vazio vir atrás do seu herói. Você também pode usar a Invasão Desesperada do Vazio conforme descrito lá.

EXAUSTÃO NO MODO SOLO

Após cada Fase Principal, se você não participou de combate durante aquela Fase Principal, defina a sua Exaustão como 0.

Isso substitui o reset normal de Exaustão do modo multijogador, que ocorre durante a Limpeza de Fim de Rodada

Exemplo

- Você luta durante a primeira Fase Principal, então a sua Exaustão permanece.
- Se você não lutar durante a segunda Fase Principal, redefina-a para 0 após aquela fase.

DERROTA NO MODO SOLO

Registre quantas vezes o seu herói foi derrotado.

- A primeira e a segunda derrotas não encerram o jogo imediatamente.
- A terceira derrota encerra o jogo imediatamente.
- Qualquer derrota durante a Batalha Final encerra o jogo imediatamente.

Nas duas primeiras derrotas, resolva as regras normais de Derrota de Herói do Capítulo 6, mas retorne no início da sua próxima Fase de Jornada, em vez de na próxima rodada de jogo.

Ao retornar:

1. Aumente a Perdição em 3.
2. Verifique se isso causa uma derrota do jogo.
3. Retorne ao Spellrift conforme descrito no Capítulo 6.
4. Continue com aquela Fase de Jornada.

Se você for derrotado durante a **primeira Fase Principal**: retorne antes da segunda Fase de Jornada da mesma rodada de jogo.

Se você for derrotado durante a **segunda Fase Principal**, a **Fase do Chefe** ou a **Limpeza**: retorne antes da primeira Fase de Jornada da próxima rodada de jogo.

Derrota Durante um Evento do Chefe

Após a sua primeira ou segunda derrota durante um Evento do Chefe:

- Remova o seu herói normalmente.
- O seu herói deixa de ser um alvo válido.
- Termine de resolver o Evento do Chefe.
- Retorne na próxima Fase de Jornada.

Na sua terceira derrota, pare imediatamente e perca o jogo.



Use qualquer cubo ou marcador sobressalente para registrar a sua primeira e a segunda derrotas.

Batalha Final: se você for derrotado durante a Batalha Final, perde o jogo imediatamente.

ALIADOS E ALVOS DE HERÓI

No jogo solo:

- Você não é seu próprio aliado, a menos que um efeito diga o contrário.
- Outro herói não é um alvo válido.
- Um herói pode ter você como alvo.
- “Todos os heróis” afeta você.
- Efeitos que contam heróis no seu Local contam apenas você, a menos que digam outros heróis.

SOLO EM RESUMO

REGRA	MUDANÇA NO SOLO
Contagem de jogadores	Use o valor de 1–2 jogadores.
Rodada de jogo	Jornada → Principal → Jornada → Principal → Chefe → Limpeza.
Cartas	Compre 4 cartas no início de cada Fase de Jornada.
Fase do Chefe	Ocorre uma vez por rodada de jogo.
Reset de Exaustão	Redefina para 0 imediatamente após cada Fase Principal em que você não lutou.
Derrota	As duas primeiras derrotas ressurgem; a terceira perde o jogo.
Batalha Final	Ser derrotado durante a Batalha Final perde o jogo imediatamente.
Aliados	Você não é seu próprio aliado, a menos que uma carta diga o contrário.



CAPÍTULO 11

DIFICULDADE E REGRAS OPCIONAIS

O jogo padrão usa a dificuldade Normal. Escolha a dificuldade durante a Preparação e use as contagens de Eventos do Chefe correspondentes abaixo. O Evento Inicial sempre permanece separado do Baralho de Eventos do Chefe.

DIFICULDADE

DIFICULDADE	BARALHO DE EVENTOS DO CHEFE	REGRA EXTRA
Normal	3 Básicos / 3 Avançados / 3 de Fim de Jogo – 9 cartas no total	Nenhuma.
Difícil	2 Básicos / 4 Avançados / 3 de Fim de Jogo – 9 cartas no total	Todos os Grupos de Monstros e o Chefe têm +1 de Defesa.
Pesadelo	2 Básicos / 3 Avançados / 4 de Fim de Jogo – 9 cartas no total	Todos os Testes têm +1 de Dificuldade. Aplique também a regra de +1 de Defesa do Difícil.

Os efeitos de dificuldade são cumulativos (o Pesadelo também inclui a regra de +1 de Defesa do Difícil).

Esclarecimento sobre o Difícil

No Difícil, os seguintes inimigos têm +1 de Defesa:

- Grupos de Monstros Básicos.
- Grupos de Monstros de Elite.
- Campeões do Vazio.
- O Chefe durante a Batalha Final.

O Difícil não modifica os Testes.

Esclarecimento sobre o Pesadelo

No Pesadelo, todos os Testes têm +1 de Dificuldade (além do +1 de Defesa do Difícil). Isso inclui::

- Testes de Carta de Mundo.
- Testes de Fenda do Vazio.
- Testes de Missão.
- Testes de Objetivo de Herói.
- Testes do Pannel do Chefe.
- Testes criados por cartas, Itens, Condições ou outros efeitos.

Os Testes de Fenda do Vazio ignoram o Desespero, mas não ignoram o Pesadelo.

REGRAS OPCIONAIS

As regras opcionais podem ser combinadas com qualquer dificuldade e entre si, mas não são recomendadas para uma primeira partida.

SORTE ATENUADA

Use esta regra para resultados de dados menos voláteis. Sob a Sorte Atenuada::

- Um 1 natural não é uma Falha Crítica e não subtrai um sucesso ou acerto.
- Um 8 natural não é um Crítico e conta como apenas 1 sucesso ou acerto.
- Um dado que mostra 1 custa apenas 1 PL para rerrolar.

Os resultados naturais ainda importam para efeitos que se referem especificamente ao número rolado.

OBJETIVOS DE HERÓI

Use os Objetivos de Herói se o grupo quiser que a Aura Lendária de cada herói esteja ligada a um desafio pessoal, em vez de recompensas encontradas durante a aventura.

Preparação

Durante os Passos Finais da Preparação, após o Evento Inicial e as Missões iniciais terem sido resolvidos::

1. Cada herói pega as suas 3 Cartas de Objetivo de Herói.
2. Escolha 1 para manter.
3. Devolva as outras 2 à caixa.
4. Coloque o Objetivo escolhido com a face para cima ao lado do Pannel de Herói.

Substituição da Aura Lendária

Enquanto usar os Objetivos de Herói:

- Recompensas e efeitos não concedem Auras Lendárias.
- Ignore apenas a parte de uma recompensa que concederia uma Aura.
- Resolva todas as outras partes daquela recompensa normalmente.
- Um herói ganha a sua Aura Lendária apenas ao completar o seu Objetivo de Herói.

Acompanhando o Progresso

Siga os requisitos impressos no Objetivo. Sempre que você completar um dos passos exigidos, gire a carta 90 graus para registrar o progresso, a menos que a carta ofereça outro método.

Completar um requisito não interrompe um efeito, uma ação ou um combate. Registre-o após a resolução atual estar concluída.

Completando o Objetivo

1. Resolva a recompensa impressa no Objetivo.
2. Coloque o Marcador de Aura Lendária embaixo da sua Miniatura de Herói.
3. Vire o seu Pannel de Herói para o lado Lendário.
4. Aplique os efeitos imediatos e contínuos da Aura.
5. Mantenha o Objetivo completado em jogo se ele fornecer um efeito contínuo.

Um herói pode completar apenas o seu Objetivo escolhido e ganhar a sua Aura Lendária apenas uma vez.



APÊNDICE: GLOSSÁRIO DE REFERÊNCIA

Este é o seu apêndice de consulta. Você não precisa ler este apêndice do início ao fim antes da sua primeira partida. Os capítulos principais ensinam como jogar. Use esta seção para encontrar respostas rapidamente durante o jogo. Cada termo traz o nome original em inglês entre parênteses para facilitar a consulta cruzada com os componentes.

A

Acerto (Hit). Em combate, um resultado de dado que iguala ou supera a Defesa do alvo. Cada acerto normalmente causa 1 de dano antes da Vulnerabilidade e da Armadura. Um Crítico conta como 2 acertos. Uma Falha Crítica subtrai 1 acerto. O total de acertos não pode ficar abaixo de 0.

Ação Principal (Main Action). A única ação principal que cada herói realiza durante a Fase Principal. As seis ações padrão são: Explorar; Aventurar-se em uma Fenda do Vazio; Completar uma Missão; Iniciar Combate; Enfrentar uma Incursão; e Descansar.

Armadura (Armor). Um amortecedor temporário que absorve dano antes dos PV. Aplique primeiro a Vulnerabilidade e outros modificadores de dano; depois, o dano reduz a Armadura, e qualquer dano restante reduz os PV. A Armadura restante continua protegendo contra ataques posteriores na mesma rodada de combate. Toda a Armadura de heróis e monstros retorna a 0 no fim de cada rodada de combate. A Perfuração ignora a Armadura, e os ataques de monstros ignoram a Armadura de um herói com Exaustão 5. A Armadura ignorada não é reduzida.

Ataque (Attack). Uma carta ou efeito resolvido durante o combate. Os ataques de herói geralmente vêm da metade superior das Cartas de Herói. Toda carta comprometida conta como um ataque para efeitos que contam ataques, mesmo que não role dados, não cause dano ou seja usada como Guarda.

Atributo (Stat). Um dos cinco atributos do herói: Força, Agilidade, Inteligência, Sabedoria e Carisma. Os atributos são usados para formar conjuntos de dados para Testes. O ícone Qualquer conta como um atributo à sua escolha.

Aura Lendária (Legendary Aura). Uma poderosa habilidade contínua exclusiva de cada herói. Ela começa inativa. No jogo padrão, você ganha a sua Aura apenas quando uma recompensa ou efeito a concede especificamente; com a regra opcional de Objetivos de Herói (Capítulo 11), completar o seu Objetivo é a única forma de ganhá-la. Ao ganhá-la, coloque o Marcador de Aura Lendária embaixo da sua Miniatura de Herói, vire o seu Painel de Herói para o lado Lendário e aplique a Aura. Um herói ganha a sua Aura apenas uma vez.

B

Baralho de Eventos do Chefe (Boss Event Deck). O baralho de contagem regressiva do Chefe. Ele é montado durante a Preparação com base na dificuldade. O seu Evento Inicial é removido durante a Preparação e não faz parte do baralho. Ele geralmente progride de Eventos Básicos (colocados no topo) para Eventos Avançados e, então, Eventos de Fim de Jogo (colocados embaixo).

Baralho de Herói (Hero Deck). O baralho pessoal de um herói. Ele começa com 8 Cartas Iniciais e cresce quando o herói sobe de nível e adiciona Cartas de Melhoria. Se o Baralho de Herói acabar, embaralhe a pilha de descarte daquele herói para formar um novo baralho.

Baralho de Melhoria (Upgrade Deck). O baralho de cartas poderosas de um herói, obtidas ao subir de nível. Ao subir de nível, compre Cartas de Melhoria, mantenha o número apropriado e coloque as cartas mantidas no topo do seu Baralho de Herói.

Baralho de Monstros Básico (Basic Monster Deck). O Baralho de Monstros padrão usado para surgimentos até que o primeiro Evento Avançado seja revelado. Depois disso, use o Baralho de Monstros de Elite.

Baralho de Mundo (World Deck). Um baralho de 8 cartas de encontro ligadas a um lado específico de uma Peça de Mundo. Cada Baralho de Mundo tem uma Carta de Capa mostrando o Efeito de Favor daquela Peça. Enquanto o Chefe estiver sobre um Baralho de Mundo, esse baralho não pode ser Explorado.

Batalha Final (Final Battle). O combate final do jogo. Ela começa automaticamente durante a Preparação da Batalha Final, no início da rodada de jogo após o Objetivo do Chefe ter sido completado. Todos os heróis participam automaticamente. Derrote o Chefe para vencer; se todos os heróis forem derrotados, você perde.

C

Campeão do Vazio (Champion of the Void). Um herói corrompido errante, representado por uma Carta de Campeão e a sua Miniatura correspondente. Durante a Preparação, coloque 1 Campeão em um jogo de 1–3 heróis ou 2 Campeões em um jogo de 4–5 heróis; os seus Locais iniciais são mostrados pelo Evento Inicial. Durante cada Fase do Chefe, todo Campeão se move 1 Local em direção ao herói não derrotado mais próximo e, se alcançar um herói, aplica o seu Efeito de Perseguição a um herói naquele Local sem iniciar combate. Diferentemente de outros monstros, eles não são removidos ao entrar na Peça Spellrift. Um Campeão nunca aumenta a Perdição. Para combate, Descanso, recompensas e efeitos disparados ao derrotar um Grupo de Monstros, trate um Campeão como um Grupo de Monstros de uma única miniatura.

Cancelamento (Cancel — traço de ataque de monstro). O herói alvo deve encerrar um efeito ativo de Carta de Herói [Combate] ou [Rodada] à sua escolha. Se aquele herói não tiver efeitos [Combate] ou [Rodada] ativos, ignore o Cancelamento.

Carta de Capa (Cover Card). Uma carta colocada sobre um Baralho de Mundo. Ela esconde os spoilers do encontro enquanto mostra o Efeito de Favor daquela Peça. A Miniatura do Chefe fica sobre a Carta de Capa da Peça que ele ocupa; aquele Baralho de Mundo não pode ser Explorado (outras ações naquela Peça funcionam normalmente, mas Favores não podem ser gastos ali).

Carta de Herói (Hero Card). Uma carta do baralho pessoal de um herói. As Cartas de Herói podem ser usadas para combate, Testes, efeitos de Utilidade, Uso Básico de Combate, Uso Básico de Teste ou descarte voluntário por PL. A metade superior geralmente é de combate; a metade inferior geralmente é de Testes e Utilidade.

Carta de Monstro (Monster Card). Uma carta que define um Grupo de Monstros. Ela lista Surgimento, PV, Defesa, Vulnerabilidade, Momento do Ataque, Habilidade, XP e a Tabela de Ataque.

Carta de Mundo (World Card). Uma Carta de Exploração de um Baralho de Mundo. Se o seu resultado resolvido for Fracasso, descarte-a. Se o seu resultado não for Fracasso e o Marcador de Exploração estava no Local do herói quando a ação começou, mantenha-a como um Favor. Caso contrário, descarte-a após resolver o resultado impresso.

Chefe (Boss). O inimigo final do jogo. O Chefe não pode ser combatido até que a Batalha Final comece. Durante a Batalha Final, o Chefe é combatido em um único combate final automático, usando as regras normais de combate mais as regras especiais impressas no seu Painel do Chefe.

Combate (Combat). Uma luta contra um Grupo de Monstros; começa com a ação Iniciar Combate (exceto Chefes). Um combate é autocontido: uma vez iniciado, você luta até que o Grupo de Monstros escolhido ou todos os heróis participantes sejam derrotados, tudo dentro daquela Ação Principal. Apenas o Grupo de Monstros escolhido participa; outros Grupos de Monstros no mesmo Local são ignorados.

Condição (Condition). Um bônus ou penalidade temporário, Positivo ou Negativo. Um herói pode ter várias Condições, mas não pode ter duplicatas. Condições opostas se cancelam. Descansar remove todas as Condições Negativas. A Exaustão não é uma Condição.

Condição Negativa (Negative Condition). Uma Condição prejudicial: Ferida Profunda, Perna Ferida, Amaldiçoado, Loucura ou Desmoralizado. Descansar remove todas as Condições Negativas (a Exaustão não é uma Condição e nunca é removida desta forma).

Condição Positiva (Positive Condition). Uma Condição benéfica: Fortificado, Apressado, Abençoado, Focado e Inspirado. Quando um herói remove o Desespero por meio de um Teste de Exploração bem-sucedido, aquele herói ganha uma Condição Positiva à sua escolha.

Conectado (Connected). Dois Locais estão conectados apenas se uma estrada os ligar. Heróis e monstros se movem entre Locais conectados.

Conjunto de Dados (Dice Pool). Os dados reunidos para um Teste ou ataque. Durante Testes, cartas que fornecem o atributo exigido se combinam em um único conjunto de dados; durante o combate, cada carta de ataque rola separadamente. Se um conjunto de dados fosse reduzido a 0 ou menos, você ainda rola 1 dado, desde que o conjunto tivesse pelo menos 1 dado antes da redução.

Consumível (Consumable). Um Item de uso único, usado no momento impresso na carta. A menos que diga o contrário, um Consumível não pode interromper a resolução de outra carta, ataque, Teste, Evento do Chefe ou efeito. Você pode carregar qualquer quantidade. Após o uso, remova-o do jogo.

Crítico (Critical). Um 8 natural rolando. Em um Teste, conta como 2 sucessos; em combate, conta como 2 acertos. Modificadores de acerto não transformam outros resultados em Críticos (um +1 de acerto em um dado que mostra 7 não é crítico).

Curar (Heal). Recuperar PV perdidos. Um herói não pode curar acima do seu PV máximo.

D

Dado de Intenção de Monstro (Monster Intent Die). Um d6 personalizado usado para determinar o comportamento do monstro em combate. Cada cor de Dado de Intenção corresponde a um Marcador de PV de Monstro. Role um Dado de Intenção para cada miniatura de monstro no combate e cruze o resultado com a Tabela de Ataque da Carta de Monstro.

Dados (Dice). Spellrift usa dois tipos de dados. Dados de Herói (d8): usados para Testes e ataques de herói. Dados de Intenção de Monstro (d6 personalizado): usados para determinar o comportamento do monstro em combate.

Dados de Dano (Damage Dice). O número de d8s que um ataque rola. Os Dados de Dano geralmente estão impressos na metade de combate de uma Carta de Herói e são rolados contra a Defesa do alvo.

Dano (Damage). Perda de PV causada por ataques, cartas, efeitos de monstros ou outras regras. O dano fixo não exige rolagem, a menos que o efeito diga o contrário.

Dano Sem Tipo (Untyped Damage). Dano que não possui tipo de dano. O dano Sem Tipo pode causar dano normalmente, mas não pode acionar a Vulnerabilidade.

Defesa (Defense). O número que um dado de ataque deve igualar ou superar para acertar um monstro.

Descansar (Rest). Você só pode Descansar se não houver Grupo de Monstros no seu Local. Ao Descansar: cure PV igual à metade do seu PV máximo, arredondado para baixo; ganhe +2 PL; e remova todas as Condições Negativas. Descansar não remove cartas [Manobra].

Desespero (Despair). Corrupção no mapa. Um Marcador de Desespero é colocado no Local Principal de uma Peça de Mundo, sempre o Local A; Testes naquele Local têm +1 de Dificuldade (não a Peça inteira). O Desespero é removido apenas quando um herói Explora com sucesso (Carta de Mundo) aquele Local usando uma opção que exige um Teste (a opção Sem Teste nunca remove o Desespero). O Desespero na Peça do Chefe não pode ser removido enquanto o Chefe permanecer ali. Uma Peça nunca pode conter mais de um Marcador. Se um efeito fosse colocar Desespero em uma Peça que já tem Desespero, coloque dois Marcadores de Desespero: um na Peça de Mundo mais próxima sem Desespero no sentido horário e outro na Peça de Mundo mais próxima sem Desespero no sentido anti-horário. Se todas as 8 Peças de Mundo tiverem Desespero, os heróis perdem imediatamente.

Dificuldade (Difficulty). O número que um dado deve igualar ou superar para contar como um sucesso durante um Teste.

Disparo (Shot — traço de ataque de monstro). Este ataque conta como À Distância. Ele é resolvido durante a Troca À Distância, mesmo que o Momento do Ataque normal do monstro seja Corpo a Corpo.

E

Efeito de Favor (Favor Effect). O bônus específico da Peça impresso na Carta de Capa daquela Peça. Cada carta com Favor gasto concede o Efeito de Favor uma vez. Um Favor pode ser gasto a qualquer momento entre efeitos, enquanto o herói estiver em qualquer lugar da sua Peça de Mundo correspondente. Gastar Favores não custa a sua Ação Principal.

Efeito de Presença (Presence Effect). O efeito específico do Chefe impresso no Lado Inicial do Painel do Chefe. Ele se aplica à Peça de Mundo que o Chefe ocupa no momento e termina quando a Batalha Final começa.

Efeito de Utilidade (Utility Effect). Um efeito fora de combate, geralmente impresso na metade inferior de uma Carta de Herói. Os efeitos de Utilidade podem ser usados para Testes, efeitos [Instantâneo] ou efeitos [Manobra], dependendo da carta. Ao usar a metade inferior de uma carta, escolha um uso: você não pode usar os atributos de Teste dela e o seu efeito [Instantâneo] ou [Manobra] ao mesmo tempo.

Efeito do Vazio (Void Effect). Uma Posição do Vazio é um dos oito espaços numerados que cercam o Chefe durante a Batalha Final, e cada uma tem um Efeito do Vazio fixo. Todas as Posições do Vazio contam como o mesmo Local e não restringem alcance ou seleção de alvos. No fim de cada rodada de combate da Batalha Final, se a batalha continuar, todos os heróis não derrotados se movem uma posição no sentido horário simultaneamente.

Efeito Imediato (Immediate Effect). Um efeito que se resolve imediatamente e depois é descartado ou considerado completo. Para Eventos do Chefe, um efeito é Imediato se não estiver marcado como [Rodada] ou [Persistente].

Equipamento (Equipment). Um Item que pode ser equipado para um benefício contínuo. Limites de equipar: 1 Arma, 1 Armadura, 1 Escudo e qualquer número de Acessórios. Equipamento desequipado é virado de lado e não dá benefício. Consumíveis não são Equipamento (sem limite de carga; descarte após o uso). Durante a Fase de Jornada, você pode equipar, desequipar ou trocar qualquer número de cartas de Equipamento, mesmo fora do seu turno.

Esgotamento de Baralho (Deck Depletion). Quando um baralho que não é do Chefe acaba, embaralhe a sua pilha de descarte para formar um novo baralho, a menos que indicado o contrário (Consumíveis usados nunca retornam ao Baralho de Itens). Exceção: o Baralho de Eventos do Chefe. Se ele estiver vazio quando os heróis precisarem comprar uma carta, você perde o jogo imediatamente.

Evento Avançado (Advanced Event). Uma Carta de Evento do Chefe verde. Quando o primeiro Evento Avançado é revelado, os futuros surgimentos de monstros usam o Baralho de Monstros de Elite em vez do Baralho de Monstros Básico (incluindo Incursões), o que abrange os Surgimentos de Monstros no próprio Evento Avançado que acabou de ser revelado.

Evento de Fim de Jogo (Endgame Event). Uma Carta de Evento do Chefe vermelha. Os Eventos de Fim de Jogo geralmente são os Eventos do Chefe mais perigosos.

Evento do Chefe (Boss Event). Uma carta comprada durante a Fase do Chefe. Os Eventos do Chefe podem abrir Fendas do Vazio, mover o Chefe, fazer monstros surgirem, espalhar Desespero, aplicar efeitos imediatos, criar efeitos [Rodada] ou criar efeitos [Persistente]. Se os heróis precisarem comprar uma Carta de Evento do Chefe e o baralho estiver vazio, você perde o jogo imediatamente.

Evento Inicial (Initial Event). Uma carta incluída em cada Baralho de Eventos do Chefe, usada apenas durante a Preparação. Ela mostra os posicionamentos iniciais para a sua contagem de jogadores e a Peça onde o Chefe começa. Ela nunca é embaralhada no Baralho de Eventos do Chefe; devolva-a à caixa após a Preparação.

Exaustão (Exhaustion). Fadiga de combate, registrada de 0 a 5 no Pannel de Herói. No fim de cada rodada de combate da qual um herói participou, aquele herói perde PV igual à sua Exaustão atual e depois aumenta a Exaustão em 1, até um máximo de 5. Com Exaustão 5, os ataques de monstros contra aquele herói ignoram a Armadura. A Exaustão não é uma Condição e não é redefinida quando o combate termina; ela é redefinida apenas durante a Limpeza de Fim de Rodada, e apenas para heróis que não participaram de combate durante aquela rodada de jogo (exceto no solo). Antes da Batalha Final, redefina a Exaustão de todos os heróis para 0.

Explorar (Explore). Uma Ação Principal usada para comprar e resolver uma Carta de Mundo da sua Peça de Mundo atual. Apenas um resultado que não seja Fracasso, resolvido no Local marcado pelo Marcador de Exploração daquela Peça, pode ser mantido como um Favor. Depois que o Local marcado é explorado, mova o seu Marcador de Exploração: $A \rightarrow B \rightarrow C \rightarrow D \rightarrow A$.

F

Faixa de Sucesso (Success Band). Um intervalo de resultado em uma Carta de Mundo ou Carta de Fenda do Vazio. Após rolar um Teste, conte os seus sucessos e resolva apenas a faixa de sucesso mais alta que você alcançou. Sucessos extras não concedem nada, a menos que a carta diga o contrário. Uma faixa escrita como X+ significa que qualquer número de sucessos igual ou superior a X alcança aquela faixa.

Falha Crítica (Fumble). Um 1 natural rolado. Em um Teste, subtrai 1 sucesso do total; em combate, subtrai 1 acerto do total. Os totais não podem ficar abaixo de 0. Rerrolar este dado custa 3 PL em vez de 1. Modificadores de acerto não transformam outros resultados em Falhas Críticas.

Fase de Jornada (Journey Phase). A primeira fase de cada rodada de jogo. Cada herói compra 4 cartas, verifica o seu limite de mão e depois faz um turno de Jornada: mover, jogar efeitos de Utilidade e gastar Favores. Ao longo da fase, entre efeitos, os heróis podem trocar Itens e mudar o Equipamento, mesmo fora do seu próprio turno de Jornada.

Fase do Chefe (Boss Phase). A terceira fase de cada rodada de jogo, após a Fase Principal. Passo 1: cada Campeão se move 1 Local em direção ao herói não derrotado mais próximo e, se alcançar um, aplique o seu Efeito de Perseguição. Passo 2: cada Grupo de Monstros se move 1 Local em direção ao Spellrift; grupos que alcançam o Local A dele adicionam +3 de Perdição e são removidos, e depois a Perdição sobe +1 para cada grupo ainda no mapa. Passo 3: revele e resolva um Evento do Chefe; se o baralho estiver vazio, você perde o jogo imediatamente.

Favor (Favor). Uma Carta de Mundo mantida após resolver um resultado de Exploração que não seja Fracasso, no Local marcado pelo Marcador de Exploração daquela Peça. Enquanto estiver em qualquer lugar da Peça de Mundo correspondente, um herói pode gastar o Favor a qualquer momento entre efeitos: coloque-o no fundo do seu Baralho de Mundo e ganhe o Efeito de Favor daquela Peça. Gastar um Favor não custa Ação Principal, Ponto de Movimento nem PL. Um Favor não pode ser gasto enquanto o Chefe ocupar a sua Peça de Mundo.

Fenda do Vazio (Voidrift). Um marcador de fenda no mapa. As Fendas do Vazio são pontos de surgimento de monstros quando um Evento do Chefe ou efeito faz monstros surgirem a partir delas. Um herói pode usar a ação Aventurar-se em uma Fenda do Vazio em um Local com um Marcador de Fenda do Vazio. Os Testes de Fenda do Vazio ignoram o Desespero. Remova o Marcador de Fenda do Vazio apenas se a Carta de Fenda do Vazio mandar fechá-la.

G

Grupo de Monstros (Monster Group). Todas as miniaturas de monstro que surgiram de uma única Carta de Monstro. Um combate tem como alvo um Grupo de Monstros por vez; outros Grupos de Monstros no mesmo Local não participam, a menos que uma carta ou regra diga o contrário. A Perdição aumenta por Grupo de Monstros, não por miniatura. Um Campeão do Vazio é tratado como um Grupo de Monstros de uma única miniatura para combate, Descanso, recompensas e efeitos disparados ao derrotar um Grupo de Monstros; ele segue regras separadas de movimento e nunca aumenta a Perdição.

Guarda (Guard). Uma opção de Uso Básico de Combate. Comprometa uma carta para Guarda a fim de ganhar 1 de Armadura. A Guarda é resolvida durante o momento À Distância.

H

Herói Derrotado (Defeated Hero). Um herói com 0 PV. Quando derrotado: remova a miniatura do tabuleiro, descarte a sua mão, defina PL e Armadura como 0, remova todas as Condições e descarte os seus efeitos [Combate] e [Rodada]. Retorne no início da próxima rodada de jogo, antes da Fase de Jornada, no Local A da Peça Spellrift, e aumente a Perdição em 3. Defina os PV pela metade do máximo (arredondado para baixo), os PL como 0 e a Exaustão como 0, sem cartas na mão e sem Condições; depois compre normalmente durante a Fase de Jornada. Se nenhum herói não derrotado permanecer em jogo, os heróis perdem imediatamente (incluindo todos os derrotados durante a Batalha Final). No solo, as duas primeiras derrotas não fazem você perder o jogo: o seu herói retorna no início da sua próxima Fase de Jornada (veja o Capítulo 10), mas a terceira derrota faz você perder imediatamente. Uma derrota durante a Batalha Final faz você perder imediatamente, mesmo a primeira.



I

Intenção (Intent). A ação de um monstro para a rodada de combate atual. Role o Dado de Intenção de cor correspondente do monstro e verifique a Tabela de Ataque da Carta de Monstro. A Intenção fica travada até a próxima rodada de combate. Se uma Intenção conceder Armadura, o monstro ganha aquela Armadura imediatamente.

Item (Item). Equipamento obtido por meio de Explorar, Missões, recompensas e outros efeitos. Os Itens podem ser Equipamento ou Consumíveis. Os Itens são mantidos por um herói quando ele é derrotado.

J

Jogo Solo (Solo Play). Um jogo solo usa um herói. Use o valor de 1–2 jogadores sempre que um efeito escalar por contagem de jogadores. Uma rodada de jogo solo é: Jornada → Principal → Jornada → Principal → Chefe → Limpeza. A Fase do Chefe ainda ocorre apenas uma vez por rodada de jogo. Um herói solo pode ser derrotado duas vezes sem perder; na terceira derrota, o herói solo perde imediatamente. Um herói solo não é seu próprio aliado, a menos que uma carta diga o contrário.

L

Limpeza de Fim de Rodada (End of Round Cleanup).

O passo de limpeza após a Fase do Chefe. Heróis que não participaram de combate durante aquela rodada de jogo redefinem a Exaustão para 0. Depois, resolva quaisquer efeitos de fim de rodada.

Local (Location). Um espaço com letra em uma Peça. Os Locais são escritos como o número da Peça mais a letra do Local. Exemplo: 6.B significa Peça 6, Local B.

Local Principal — A (Main Location — A). O Local A de uma Peça de Mundo. O Desespero é colocado nos Locais Principais.

Local Secundário (Secondary Location). O Local B, C ou D em uma Peça de Mundo. Os heróis podem explorar, lutar, fechar Fendas do Vazio, completar Missões e se mover normalmente em Locais Secundários.

M

Manobra (Exploit). Um efeito de Utilidade colocado ao lado do seu Painel de Herói como um passivo duradouro. Máximo de 2 ativos por herói; jogar um terceiro força você a descartar um primeiro. As Manobras não são Condições: elas sobrevivem à derrota do herói e não são removidas por Descansar nem pelo traço Cancelamento.

Marcador de Cor de Missão (Quest Color Token). Um marcador vermelho ou azul colocado ao lado de uma Carta de Missão para mostrar qual Marcador de Missão pertence àquela carta de Missão.

Marcador de Exploração (Exploration Token). Um marcador que indica o único Local em uma Peça de Mundo onde um resultado de Exploração que não seja Fracasso pode se tornar um Favor. Cada Peça de Mundo começa com o seu Marcador de Exploração no Local A. Depois que aquele Local é explorado, mova o marcador para a próxima letra, independentemente do resultado: A → B → C → D → A.

Marcador de Missão (Quest Token). Um marcador que indica um Local de Missão ativo. O vermelho marca a Missão 1; o azul marca a Missão 2. A Carta de Missão fornece o número da Peça e o Marcador de Missão fornece a letra do Local. Não há diferença entre as cores das marcas; elas são usadas apenas para rastrear o local da missão.

Missão (Quest). Um de três objetivos secundários ativos: Verde (Fácil), Azul (Média) e Vermelha (Difícil). Normalmente, uma Missão de cada cor está ativa o tempo todo. Algumas Missões exigem uma Ação Principal no seu Marcador de Missão; outras são baseadas em tarefas e se completam quando o seu requisito é cumprido. Quando uma Missão é completada ou descartada, revele outra Missão da mesma cor e mova o marcador correspondente para o novo Local.

Modificador de Acerto (Hit Modifier). Um bônus ou penalidade aos resultados dos dados de ataque. +1 de Acerto adiciona 1 a cada resultado de dado de ataque; –1 de Acerto subtrai 1 de cada resultado de dado de ataque. Os modificadores de acerto nunca criam nem removem Críticos ou Falhas Críticas.

Momento do Ataque (Attack Timing). Se um ataque é resolvido durante a Troca À Distância ou a Troca Corpo a Corpo. Qualquer ataque À Distância colocado depois de um ataque Corpo a Corpo é resolvido durante a Troca Corpo a Corpo.

Movimento do Chefe (Boss Moves). Um ícone de Evento do Chefe mostrando um número de Peça. Mova a Miniatura do Chefe para o Baralho de Mundo daquela Peça de Mundo, sobre a sua Carta de Capa. O Efeito de Presença deixa a Peça antiga e se aplica imediatamente à nova. Se o Chefe já estiver na Peça mostrada, nada muda. Os Eventos do Chefe não são comprados durante a Batalha Final.

N

Número da Peça (Tile Number). O número atribuído a uma Peça de Mundo com base na sua posição ao redor da Peça Spellrift. Cartas e efeitos frequentemente se referem a números de Peça. Números ao lado dos ícones de Evento do Chefe são números de Peça, não quantidades.

O

Objetivo de Herói (Hero Objective). Regra opcional. Um objetivo pessoal escolhido durante a Preparação. Escolha 1 dos 3 objetivos do herói; completá-lo desbloqueia a Aura Lendária daquele herói.

Objetivo do Chefe (Boss Objective). A meta impressa no Lado Inicial do Painel do Chefe. Use a Trilha de Ruptura do Vazio para acompanhar o progresso. Quando ele estiver completo (o marcador alcança o número indicado), termine a rodada de jogo atual normalmente e, no início da próxima rodada de jogo, resolva a Preparação da Batalha Final.

P

Painel do Chefe (Boss Pad). Um tabuleiro de dois lados para o Chefe. O Lado Inicial lista a preparação, as regras especiais e o Objetivo do Chefe (acompanhado pela Trilha de Ruptura do Vazio). O Lado de Combate é usado durante a Batalha Final.

Peça de Mundo (World Tile). Uma Peça modular do tabuleiro ao redor da Peça Spellrift. Cada Peça de Mundo tem: quatro Locais (A, B, C e D); o seu próprio Baralho de Mundo e Efeito de Favor; um Marcador de Exploração; e um Portal de Incursão vermelho impresso ao lado de um Local específico.

Peça Spellrift (Spellrift Tile). A Peça central do mapa. Os heróis começam o jogo no Local central A da Peça Spellrift, e heróis derrotados retornam ali. Durante a Preparação da Batalha Final, vire a Peça Spellrift para o lado do Vazio: coloque o Chefe no centro e depois cada herói em uma posição numerada diferente. Grupos de Monstros que alcançam aumentam a Perdição em 3 e são removidos; os Campeões do Vazio não são removidos ao entrar no Local central A.

Perdição (Doom). O relógio-mestre de ameaça. Ela sobe quando: um Grupo de Monstros alcança o Spellrift (+3); um Grupo de Monstros permanece no tabuleiro após o movimento (+1 para cada); um herói derrotado retorna (+3); ou um Evento do Chefe ou efeito de carta instrui. Os Campeões do Vazio nunca aumentam a Perdição e não acionam a regra de Alcançar o Spellrift. A Perdição aumenta por Grupo de Monstros, não por miniatura. Com 40 de Perdição, os heróis perdem imediatamente.

Perfuração (Pierce — traço de ataque de monstro). Este ataque ignora a Armadura do herói. A Armadura é contornada, não gasta.

Persistente (Persistent). Um efeito de Evento do Chefe que permanece em jogo até que a condição impressa na carta seja cumprida. Vários efeitos Persistentes podem estar em jogo ao mesmo tempo.

Perturbação (Disrupt — traço de ataque de monstro). O herói alvo descarta 1 carta à sua escolha. Este descarte forçado não concede PL. Se o herói não puder descartar, ele perde 2 PV em vez disso. Uma carta descartada por Perturbação ainda conta para o Reabastecimento de Cartas daquele herói.

Ponto de Movimento (Movement Point). Gasto para se mover de um Local para um Local adjacente conectado. Os heróis normalmente têm 2 Pontos de Movimento durante o seu turno de Jornada. Um herói pode gastar 1 PL para ganhar +1 Ponto de Movimento. Pontos de Movimento não usados são perdidos no fim do turno de Jornada daquele herói. Os pontos ganhos após vencer uma Incursão são gastos imediatamente, fora da Fase de Jornada, e quaisquer pontos não usados são então perdidos.

Pontos de Lenda — PL (Legend Points — LP). Um recurso do herói com um máximo de 7. Ganho principalmente ao descartar voluntariamente Cartas de Herói pelo seu Valor de Descarte. Descartes por limite de mão concedem PL normalmente; descartes pagos como custo, forçados por efeitos, feitos para Uso Básico de Teste ou causados por derrota não concedem PL. São gastos em Pontos de Movimento extras, rerrolagens, Custos de Combate e de Utilidade, efeitos de Item e habilidades de Herói. Uma rerrolagem normal custa 1 PL; rerrolar um dado que mostra 1 custa 3 PL. Os PL são mantidos entre rodadas.

Pontos de Vida — PV (Hit Points — HP). Saúde. Heróis e monstros perdem PV por dano. Um herói com 0 PV é derrotado; uma miniatura de monstro com 0 PV é removida. Um herói não pode curar acima do seu PV máximo. Se um Grupo de Monstros sobreviver a um combate (os heróis foram derrotados), as suas miniaturas sobreviventes curam até o PV máximo, mas miniaturas já derrotadas naquele combate não retornam.

Portal de Incursão / Enfrentar uma Incursão (Incursion Portal / Confront an Incursion). Um Portal de Incursão é um portal vermelho impresso ao lado de um Local em cada Peça de Mundo; ele não é um marcador nem uma Fenda do Vazio. O grupo pode enfrentar apenas uma Incursão por rodada de jogo. Para enfrentar uma, um herói no portal gasta a sua Ação Principal, compra do Baralho de Monstros atual e luta sozinho; o grupo temporário é removido quando o combate termina. Vitória: resolva a recompensa do Monstro, opcionalmente remova permanentemente 1 Carta de Herói da sua mão, Baralho de Herói ou pilha de descarte, e depois ganhe 3 Pontos de Movimento para gastar imediatamente. Derrota: resolva a derrota normalmente e não ganhe nenhuma dessas recompensas. Remova o Grupo de Monstros.

Presença do Chefe (Boss Presence). Até que a Preparação da Batalha Final comece, a Miniatura do Chefe ocupa uma Peça de Mundo, ficando sobre o Baralho de Mundo daquela Peça. A Peça sofre o Efeito de Presença do Chefe. Os heróis não podem usar a ação Explorar nem gastar Favores ali; todas as outras ações naquela Peça funcionam normalmente. O Chefe não está em nenhum Local, não é um Grupo de Monstros e não pode ser atacado, sofrer dano ou ser alvo enquanto estiver errante. Ele não aumenta a Perdição.

Primeiro Jogador (First Player). O herói que segura o Marcador de Primeiro Jogador. O Primeiro Jogador age primeiro durante as Fases de Jornada e Principal, e é usado para alguns efeitos simultâneos de heróis e desempates. O grupo pode escolher um novo Primeiro Jogador no início de cada rodada de jogo.



R

Rápido (Quick). Uma palavra-chave de ataque. Para fins de prioridade de ataque, trate um ataque Corpo a Corpo com Rápido como se fosse À Distância. O ataque permanece Corpo a Corpo para todas as outras regras e efeitos.

Reabastecimento de Cartas (Card Refresh). O passo de recompra no fim de cada rodada de combate. Cada herói participante compra cartas em número igual ao número de cartas que usou ou descartou durante aquela rodada de combate, até 3. Conte: cartas de ataque comprometidas; cartas comprometidas para Uso Básico de Combate; cartas comprometidas que não foram resolvidas porque o combate terminou antes; cartas descartadas voluntariamente por PL; cartas descartadas como custo; e cartas descartadas por efeitos de monstros, como Perturbação. Descartes forçados não concedem PL, mas ainda contam para o Reabastecimento de Cartas.

Errolagem (Reroll). Gastar PL ou usar um efeito para rolar um dado novamente antes de finalizar o resultado. Uma rerrolagem normal custa 1 PL; rerrolar um dado que mostra 1 custa 3 PL. Rerrolagens gratuitas podem rerrolar 1s, a menos que indicado o contrário. O mesmo dado pode ser rerrolado várias vezes. Se dados extras forem ganhos após a rolagem, simplesmente role-os como se fizessem parte do conjunto original.

Rodada (Round). Use este termo com cuidado. Uma rodada de jogo é Jornada → Principal → Chefe → Limpeza. Uma rodada de combate é Intenção → Comprometer → À Distância → Corpo a Corpo → Fim da Rodada.

Rodada de Combate (Combat Round). Um ciclo dentro de um combate: Intenção → Comprometer → Troca À Distância → Troca Corpo a Corpo → Fim da Rodada. Um único combate pode durar várias rodadas de combate. Se o último monstro cair a qualquer momento, pule diretamente para o Fim da Rodada.

Rodada de Jogo (Game Round). Um ciclo completo de jogo: Fase de Jornada → Fase Principal → Fase do Chefe → Limpeza de Fim de Rodada. Não confunda uma rodada de jogo com uma rodada de combate.

S

Sem Teste (No Test). Uma opção que se resolve sem rolar dados (resolva-a exatamente como escrito). Pode conceder um Favor se não fracassar. NUNCA remove o Desespero.

Sequência de Ataque (Attack Sequence). A fileira de cartas com a face para cima, da esquerda para a direita, que um herói compromete para uma rodada de combate. Ela é resolvida da esquerda para a direita e não pode ser reordenada uma vez definida naquela rodada de combate.

Subir de Nível (Level Up). Com 5 XP, remova 5 XP e ganhe 1 nível. Por 1 nível, compre 3 Cartas de Melhoria e mantenha 1; coloque a carta mantida no topo do seu Baralho de Herói e o restante no fundo do seu Baralho de Melhoria. Mantenha qualquer XP restante após remover 5. Você pode subir de nível várias vezes se ganhar XP suficiente (alcançando 10 ou mais).

Sucesso (Success). Em um Teste, um resultado de dado que iguala ou supera a Dificuldade. Um Crítico conta como 2 sucessos; uma Falha Crítica subtrai 1 sucesso. Os totais não podem ficar abaixo de 0.

Surgimento de Fenda do Vazio (Voidrift Spawn). Um ícone ou efeito de Evento do Chefe que abre uma nova Fenda do Vazio. Compre um Marcador de Fenda do Vazio, revele-o e coloque-o na Peça indicada, no Local mostrado no marcador. Se aquele Local já tiver uma Fenda do Vazio, devolva o marcador ao conjunto, embaralhe e compre novamente.

Surgimento de Monstros (Monster Spawn). Um ícone ou efeito de Evento do Chefe que cria Grupos de Monstros a partir de Fendas do Vazio. Ao resolver o Surgimento de Monstros: verifique as Fendas do Vazio começando pela Peça 1 e continue no sentido horário; para cada Fenda do Vazio, compre 1 Carta de Monstro do Baralho de Monstros apropriado; faça surgir o número de miniaturas de monstro mostrado naquela Carta de Monstro; coloque essas miniaturas no Local daquela Fenda do Vazio; e coloque a Carta de Monstro ao lado daquela Peça de Mundo, fora do mapa. Use o Baralho de Monstros Básico até que o primeiro Evento Avançado tenha sido revelado; depois, use o Baralho de Monstros de Elite. Se todas as miniaturas do tipo de monstro comprado já estiverem no tabuleiro, descarte aquela Carta de Monstro e compre uma nova.

T

Tabela de Ataque (Attack Table). A tabela em uma Carta de Monstro que lista cada resultado do Dado de Intenção e a ação que ele dispara. Role o Dado de Intenção do monstro e cruze o resultado aqui para encontrar a ação travada daquele monstro para a rodada de combate.

Teste (Test). Uma verificação feita ao formar um conjunto de dados a partir de cartas que fornecem o atributo exigido, rolando os Dados de Herói e contando os sucessos. Um ou mais sucessos geralmente é aprovação. O Desespero adiciona +1 de Dificuldade aos Testes feitos no seu Local. Os Testes de Fenda do Vazio ignoram o Desespero.

Tipo de Dano (Damage Type). O tipo de dano que um ataque causa: Brutal, Precisão, Arcano, Espiritual, Divino ou Sem Tipo. O Tipo de Dano importa para a Vulnerabilidade. O dano Sem Tipo pode causar dano normalmente, mas não pode acionar a Vulnerabilidade.

Trilha de Ruptura do Vazio (Void Breach Track). Uma trilha impressa no Lado Inicial de cada Painel do Chefe. Ela mede o progresso em direção ao Objetivo do Chefe. Siga as instruções do Painel do Chefe para aumentá-la ou diminuí-la. Quando ela alcança o número impresso no Painel do Chefe, o Objetivo do Chefe está completo: termine a rodada de jogo atual normalmente e depois resolva a Preparação da Batalha Final no início da próxima rodada de jogo.

Troca À Distância (Ranged Exchange). A parte de uma rodada de combate antes da Troca Corpo a Corpo. Durante a Troca À Distância, os heróis resolvem cartas À Distância antes da sua primeira carta Corpo a Corpo; depois, os monstros À Distância atacam. Um monstro derrotado antes do seu ataque À Distância não ataca.

Troca Corpo a Corpo (Melee Exchange). A parte de uma rodada de combate após a Troca À Distância. Os heróis resolvem o restante da sua sequência de ataque (cartas Corpo a Corpo, cartas À Distância colocadas depois de uma carta Corpo a Corpo e Usos Básicos de Combate não resolvidos), e depois os monstros Corpo a Corpo atacam, do menor resultado de Dado de Intenção para o maior.

U

Uso Básico de Combate (Basic Combat Use). Durante o combate, você pode comprometer qualquer carta para um uso Básico em vez do seu texto impresso; uma carta comprometida desta forma não tem Custo de Combate. Escolha um ao resolvê-la: Ataque Corpo a Corpo Básico (um ataque Corpo a Corpo de 1 dado com dano Sem Tipo) ou Guarda (ganhe 1 de Armadura; a Guarda tem prioridade À Distância). A carta conta como um ataque usado nesta rodada de combate.

Uso Básico de Teste (Basic Test Use). Durante um Teste, quando você estiver usando as cartas para formar o seu conjunto de dados, você pode descartar 2 cartas para ganhar +1 dado naquele Teste. Cartas descartadas por Uso Básico de Teste não concedem PL. Cartas usadas desta forma também não fornecem os seus atributos ou efeitos impressos.

V

Vulnerabilidade (Vulnerability). Um tipo de dano ao qual um monstro é fraco. Se o tipo de dano de um ataque corresponder à Vulnerabilidade do monstro, dobre o dano do ataque antes de aplicar a Armadura. O dano Sem Tipo não pode acionar a Vulnerabilidade



ÍNDICE REMISSIVO

A

- Abençoado (Blessed) 29, 41
- Acerto (Hit) 15, 24, 40
- Acessórios (Accessories) 14, 39
- Ação Principal (Main Action) 18-19, 40-41
- Agilidade (Agility) 15, 29, 42
- Alinhamento de Atributo (Stat Alignment).....13
- Aliados (solo) (Allies).....33-34
- Amaldiçoado (Cursed).....29, 41
- Anel do Vazio (Void Ring).....27-28
- Apressado (Hastened).....29
- Arma (Weapon).....14, 39
- Armadura (Armor).....13, 23-25, 36
- Ataque (Attack).....13, 22-24, 36
- Ataque Corpo a Corpo Básico (Basic Melee Attack).....23, 36
- Atributo Qualquer (Any stat) 15, 42
- Atributos (Stats).....15, 42
- Aura Lendária (Legendary Aura) .. 14, 25, 35, 40

B

- Baralho de Campeões (Champion Deck)7, 9, 35, 37
- Baralho de Eventos do Chefe (Boss Event Deck) 9, 19, 35, 37
- Baralho de Herói (Hero Deck) 12, 14, 40
- Baralho de Melhoria (Upgrade Deck) 9, 12, 14, 42
- Baralho de Monstros Básico (Basic Monster Deck) 9-10, 19, 36
- Baralho de Mundo (World Deck) 8, 18, 43
- Batalha Final (Final Battle) 27-28, 39

C

- Campeões do Vazio (Champions of the Void)7, 9, 35, 37
- Cancelamento (Cancel) 25
- Carisma (Charisma) 15, 29, 42
- Carta de Capa (Cover Cards) 8, 18, 37
- Carta de Capa de Mundo (World Cover Card) 8, 18, 37
- Carta de Herói (Hero Card).....12-14, 39
- Carta de Mundo (World Card) 18, 43
- Cartas de Monstro (Monster Cards).....22, 41
- Checklist de Preparação (Setup checklist) 11
- Chefe (Boss) 27-28, 36
- Combate (Combat) 22-26, 37
- Combate, iniciar (Combat, starting).....22
- Comprometer (Commit) 23
- Condições (Conditions) 29-30, 37
- Condições de derrota (Loss conditions)5, 28, 33, 35
- Condições Negativas (Negative Conditions) 29-30, 41
- Condições Positivas (Positive Conditions) 16, 18, 29, 41
- Conflitos de regras (Rules conflicts).....31
- Conjunto de Dados (Dice pool) 15, 24, 38
- Consumíveis (Consumables).....14, 37
- Críticos (Criticals)..... 15, 24, 38
- Curar (Heal).....19, 39
- Custos de Combate (Combat costs) 13, 23
- Custos de Utilidade (Utility Costs).....13

D

- Dados (Dice) 15-16, 38
- Dados de Dano (Damage Dice)..... 13, 24, 38
- Dados de Intenção (Intent Dice).....22-23, 41
- Dados de Intenção de Monstro (Monster Intent Dice) 22-23, 41
- Dano (Damage).....24, 38
- Dano Sem Tipo (Untyped damage) .15, 22-23, 42
- Defesa (Defense) 15, 22, 24, 38
- Derrota de herói (Hero defeat) 25-26, 38
- Derrota no solo (Solo defeat).....33-34
- Descansar (Rest) 19, 29, 42
- Descartar cartas (Discarding cards) 13, 31-32
- Desempates de movimento (Movement ties) ..32
- Desespero (Despair) 16, 18, 20, 38
- Desmoralizado (Demoralized) 29-30
- Dificuldade (Difficulty) 8-9, 15, 35, 38
- Dificuldade Difícil (Hard difficulty) 35
- Dificuldade Normal (Normal difficulty) ..8-9, 35
- Disparo (Shot) 24-25, 42
- Distância (Distance) 32

E

- Efeito de Favor (Favor Effect) 18, 39
- Efeito de Presença (Presence Effect) ... 17, 20, 41
- Efeitos de Utilidade (Utility Effects) ... 13, 18, 43
- Efeitos imediatos (Immediate effects) 20, 40
- Efeitos persistentes (Persistent effects) . 20, 31, 41
- Efeitos simultâneos (Simultaneous effects) 31
- Equipamento (Equipment) 14, 18, 39
- Escala por contagem de jogadores (Player count scaling) 11, 33, 35
- Esgotamento de baralho (Deck depletion) .32, 38
- Eventos Avançados (Advanced Events)9, 19, 35-36
- Eventos Básicos (Basic Events) 9, 19, 35
- Eventos de Fim de Jogo (Endgame Events)9, 19, 39
- Evento do Chefe (Boss Event) 9, 19-20, 36-37
- Evento Inicial (Initial Event) 9-11, 40
- Exaustão (Exhaustion) 12, 25-26, 33, 39
- Exemplo de combate (Combat example) 26
- Experiência (XP) (Experience) . 12, 14, 25, 40, 43
- Explorar (Explore).....18, 39

F

- Faixas de Sucesso (Success bands) 16, 42
- Falha Crítica (Fumble) 15, 24, 39
- Fase de Jornada (Journey Phase).....17-18, 33, 40
- Fase do Chefe (Boss Phase) 19-20, 37
- Fase Principal (Main Phase) 18-19
- Favor (Favor) 18, 27, 39
- Fenda do Vazio (Voidrift).....18, 43
- Ferida Profunda (Deep Wound) 29-30
- Fim da Rodada (Round End) 25
- Focado (Focused) 29
- Força (Strength)..... 15, 29, 42
- Fortificado (Fortified).....29

G

- Grupos de Monstros (Monster Groups) 19, 22, 41
- Guarda (Guard).....23, 39

H

- Heróis derrotados (Defeated heroes) ...25-26, 38

I

- Incursões do Vazio (Void Incursions) 19, 43
- Instantâneo (Instant) 13, 18
- Inteligência (Intelligence)..... 15, 29, 42
- Intenção (Intent) 22-23, 40
- Invasão Desesperada do Vazio (Desperate Void Invasion).....27
- Itens (Items)..... 14, 18, 25, 40

J

- Janelas de tempo (Timing windows) 31
- Jogo Solo (Solo Play).....33-34, 42

L

- Lado de Mundo (World Side) 8, 27
- Lado do Vazio (Void Side) 27-28
- Limite de mão (Hand limit). 12, 17, 27, 29-30, 40
- Limpeza de Fim de Rodada (End of Round Cleanup) 20-21, 38-39
- Locais (Locations).....8, 32, 40
- Locais conectados (Connected Locations)8, 32, 37
- Locais Secundários (Secondary Locations) ..8, 42
- Local Principal (Main Location) 8, 18, 41
- Loucura (Madness).....29-30

M

- Manobra (Exploit)..... 13, 18, 39
- Marcador de Exploração (Exploration Token)18, 39
- Marcadores de Espaço de Missão (Quest Slot Markers).....9-11, 18-19
- Marcadores de Local de Missão (Quest Location Tokens) 9-11, 18-19
- Marcadores de PV de Monstro (Monster HP Tokens) 22, 41
- Missão (Quest).....10-11, 18-19, 41
- Modificadores de acerto (Hit modifiers)16, 24, 40
- Momento do Ataque (Attack Timing)13, 22-23, 36
- Movimento de monstros (Monster movement) 19, 32
- Movimento do Chefe (Boss movement) ...20, 37

N

- Número da Peça (Tile Number) 8, 19-20, 42

O

- Objetivo do Chefe (Boss Objective) 27, 37
- Objetivos de Herói (Hero Objectives) 35, 40

P

- Painel de Herói (Hero Pad) 12
- Painel do Chefe (Boss Pad) 8, 27, 37
- Palavras-chave de carta (Card keywords) ..13-14
- Peça de Mundo (World Tile) 8, 43
- Peça Spellrift (Spellrift Tile).....8, 19, 26-28, 42
- Perdição (Doom).....3, 19-20, 38
- Perfuração (Pierce) 24-25, 41
- Perna Ferida (Leg Injury).....29-30
- Persistente (Persistent) 20, 31, 41
- Perturbação (Disrupt).....25, 38
- Pontos de Lenda (PL) (Legend Points) ..12-13, 40
- Pontos de Movimento (Movement Points) 17, 19, 29-30, 41
- Pontos de Vida (PV) (Hit Points) ...12, 25-26, 40
- Preparação (Setup) 8-11
- Preparação da Batalha Final (Final Battle Setup)27
- Presença do Chefe (Boss Presence).....17, 37
- Primeiro Jogador (First Player) 17, 23, 27-28, 31-33, 39
- Prioridade de ataque (Attack priority) 23

R

- Rápido (Quick) 14, 23, 41-42
- Reabastecimento de Cartas (Card Refresh) 25, 28, 37
- Recompensas de combate (Combat rewards) ..25
- Recompensas de monstro (Monster rewards) ..25
- Regra de Ouro (Golden Rule) 5, 31
- Regras opcionais (Optional rules).....35
- Rerrolagens (Rerolls) 13, 15, 24, 42
- Rodada (Round) 31, 42
- Rodada de combate (Combat round)22-25, 31, 37
- Rodada de jogo (Game round) 17, 31, 39

S

- Sabedoria (Wisdom) 15, 29, 42
- Seleção de alvos (Targeting).....24, 32
- Sem Teste (No Test) 18, 41
- Sequência de ataque (Attack sequence) 23, 36
- Sorte Atenuada (Mitigated Luck) 35
- Subir de Nível (Level Up).....14, 40
- Sucesso (Success).....15-16, 42
- Surgimento de Fenda do Vazio (Voidrift Spawn) 20, 43
- Surgimento de Monstros (Monster Spawn)10, 20, 41

T

- Tabela de Ataque (Attack Table) 22-23, 36
- Testes (Tests) 15-16, 42
- Tipos de Dano (Damage Types) ... 13, 22, 24, 38
- Traços de ataque de monstro (Monster attack traits).....24-25
- Trilha de Ruptura do Vazio (Void Breach Track)27, 43
- Troca À Distância (Ranged Exchange) ..23-24, 42
- Troca Corpo a Corpo (Melee Exchange) ..24, 41
- Trocar Itens (Trading Items) 14, 18

U

- Uso Básico de Combate (Basic Combat Use)13, 23, 36
- Uso Básico de Teste (Basic Test Use) .. 13, 15, 36

V

- Vencer o jogo (Winning the game).....5, 28
- Vulnerabilidade (Vulnerability)..... 22, 24, 43

X

- XP ver Experiência