

The background of the cover is a dark, atmospheric scene from the game Bloodborne. It features a close-up of a character's face, possibly the Hunter, wearing a dark, textured hood. The character's eyes are visible, looking forward with a serious expression. The lighting is dramatic, with highlights on the character's face and the intricate details of their armor, which appears to be made of dark, possibly leather or metal, with some gold-colored accents. The overall mood is dark and mysterious, characteristic of the game's gothic horror theme.

Bloodborne™

CARD GAME

LIVRO DE REGRAS

ÍNDICE

COMPONENTES..... 4

PREPARAÇÃO DO JOGO 5

OS TIPOS DE CARTAS..... 6

Cartas de Masmorra do Cálice 6

Cartas de Chefão Final 7

Cartas de Ação..... 8

JOGANDO O JOGO..... 9

Passo 1: Escolha e Jogue Cartas de Ação 9

Passo 2: Transforme Armas 9

Passo 3: Resolva Efeitos Imediatos..... 10

Passo 4: O Monstro Ataca 10

Passo 5: Os Caçadores Atacam 10

Passo 6: O Monstro Escapa 11

Passo 7: O Sonho do Caçador 12

Cartas de Aprimoramento de Caçador..... 13

Passo 8: Fim da Rodada 14

Morte do Caçador 14

Troféus..... 14

O Chefe Final 15

O FIM DO JOGO 15



CRÉDITOS

DESIGN E DESENVOLVIMENTO DO JOGO

Eric M. Lang

DESENVOLVIMENTO EXTRA

Fel Barros e Alexandru Olteanu, com Jared Miller, Sean Chancey e Lucas Martini

REGRAS

William Niebling

DESIGN GRÁFICO

Sean Chancey

PRODUÇÃO

Thiago Aranha, Guilherme Goulart, Carolina Negrão, Sergio Roma e Paulo Shinji

EDITOR

David Doust

TESTADORES DE JOGO

James Wilkinson, Julian Baltuttis, Anthony Walker, Doug McQuiggan, Andrew Moore, George Zywiell, Stephen Kerr, Norman Weir, Sascha Matzkin, Susan Davis, Spencer Reeve, Jared Miller, Michael Shinall, David Doust, Steve Avery, Thiago Aranha, Guilherme Goulart, Nicholas Walker, Rory O'Connor, Nick Switzer, Matthew Tee, Travis Provick, Martin Collette, Cory Leblanc, Douglas Painter, Mathieu Beauregard, Paul Goguen, Phil Drisdelle, Yuval Grinspun, Leslie Cheung e Laurie Cheung.

TRADUÇÃO

Bárbara Coelho

REVISÃO

Priscilla Freitas e Matheus Farina

DIAGRAMAÇÃO BR

Danilo Sardinha

GALÁPAGOS JOGOS

Thiago Brito, Fernando Cabuto, Yuri Fang, David Preti e Renato Sasdelli

Bloodborne™

CARD GAME

*Eu diria para não ter medo, Caçador, mas a verdade é que você deve ter.
O que quer que esperava encontrar em Yharnam já fincou as garras em você.
O único jeito de sair deste pesadelo é com o sangue de Yharnam.
Mas este sangue carrega em si uma maldição...*

Bem-vindo a Bloodborne: Card Game!

Nesse jogo, de 3 a 5 Caçadores adentram a Masmorra do Cálice juntos, trabalhando em equipe para batalhar contra os Monstros lá dentro e coletar seus Ecos de Sangue! Mas você não pode confiar nos seus aliados, pois, no final, apenas um Caçador poderá escapar do pesadelo da Masmorra do Cálice e vencer o jogo! Você deve ficar de olho nos seus adversários para detectar sinais de traição e se preparar para virar-se contra eles no momento certo.

A cada rodada, você irá se embrenhar cada vez mais na masmorra e revelará um novo Monstro contra o qual deverá batalhar. Todos os jogadores, simultânea e secretamente, escolhem uma Carta de Ação para jogar - usando poderosas Armas Corpo a Corpo e Armas de Fogo, itens ou ações especiais - numa tentativa de derrotar seu inimigo. Se causar dano ao inimigo, você coletará parte do seu sangue, e isso será a chave para a sua vitória.

Ao longo do caminho, você pode ganhar poderosas cartas de Aprimoramento. Essas cartas melhoram suas habilidades em uma luta ou impedem os planos do seu adversário à medida que o perigo aumenta masmorra adentro.

Mas você deve ter cuidado! Se o seu Caçador for morto pelo ataque do Monstro, você perderá todos os Ecos de Sangue que coletou! Você deve escolher de forma tática quais lutas evitar e então fugir para o Sonho do Caçador, onde você pode "armazenar" seus Ecos de Sangue e deixá-los protegidos pelo resto do jogo. No entanto, se fizer isso, você será privado dos espólios das lutas que perdeu.

Por fim, você irá encarar o Chefão Final em uma batalha. Esse poderoso e perigoso inimigo deve ser derrotado. Só então o jogo acabará... e o Caçador vencedor se revelará!



COMPONENTES

Bloodborne inclui os seguintes componentes:



15 Marcadores de Eco de Sangue com Valor de 5



60 Marcadores de Eco de Sangue com Valor de 1



1 Marcador de Primeiro Jogador



5 Indicadores de HP do Caçador



15 Marcadores de Troféu



3 Dados de Monstro Personalizados



25 Cartas Iniciais de Caçador



5 Fichas de Caçador



32 Cartas de Aprimoramento de Caçador



5 Cartas de Chefão Final



18 Cartas de Masmorra do Cálice



7 Cartas de Chefão da Masmorra do Cálice

PREPARAÇÃO PARA O JOGO

Siga os seguintes passos para preparar o jogo:

1. ESCOLHA O CHEFÃO FINAL:

Embaralhe as 5 cartas de Chefão Final e escolha 1 de forma aleatória. Coloque a carta virada para cima no centro da mesa. Se desejar, todos os jogadores podem entrar em um acordo em relação a qual Chefão Final utilizar. A habilidade especial do Chefão Final fica ativa durante todo o jogo!



2. PREPARE O BARALHO DA MASMORRA DO CÁLICE:

Primeiramente, separe as cartas de Monstro e de Chefão, embaralhando-as separadamente. Em seguida, pegue 7 Monstros aleatórios e 3 Chefões aleatórios para criar o Baralho da Masmorra do Cálice, juntando as 10 cartas e embaralhando-as. Coloque-as viradas para baixo ao lado do Chefão Final. Devolva as cartas de Masmorra do Cálice não utilizadas para a caixa.



3. PREPARE O BARALHO DE APRIMORAMENTOS:

Embaralhe as Cartas de Aprimoramento de Caçador e crie um baralho com as cartas viradas para baixo. Vire uma carta de Aprimoramento por jogador e coloque-as viradas para cima ao lado do baralho. Esses são os "Aprimoramentos Disponíveis".



4. PEGUE AS FICHAS DE CAÇADOR:

Cada jogador pega 1 Ficha de Caçador e a coloca à sua frente. Pegue um conjunto de marcadores de Troféu (um de cada tipo: Parentes, Humanoides e Feras) e coloque-os ao lado dos Registros de Troféus na sua Ficha de Caçador.



5. DISTRIBUA CARTAS INICIAIS DE CAÇADOR:

Dê a cada jogador 1 Carta Inicial de Caçador de cada tipo.



6. PREPARE O ESTOQUE DE SANGUE:

Coloque todos os marcadores de Eco de Sangue em uma pilha próxima ao centro da mesa.



7. PREPARE OS INDICADORES DE HP:

Dê a cada jogador 1 Indicador de HP de Caçador. Ajuste o seu indicador para 8 HP (o valor máximo).



8. ESCOLHA O PRIMEIRO JOGADOR:

Dê a esse jogador o marcador de Primeiro Jogador. O Primeiro Jogador mudará a cada rodada.



9. REVELE O PRIMEIRO MONSTRO:

Vire a carta do topo do Baralho da Masmorra do Cálice para revelar o primeiro Monstro que você deverá enfrentar. Coloque a carta virada para cima ao lado do baralho.



OS TIPOS DE CARTAS

Antes de começar a jogar, é interessante que você se familiarize com os diferentes tipos de cartas:

Cartas de Masmorra do Cálice

Essas cartas representam os Monstros que você enfrentará na Masmorra do Cálice.



A HP DO MONSTRO: O número indicado ao lado da gota de sangue em cada carta mostra o quão resistente o Monstro é. Quando uma carta de Monstro é revelada, coloque uma quantidade de Ecos de Sangue equivalente a esse número indicado na carta do Monstro.

IMPORTANTE: Adicione mais 1 Eco de Sangue em uma partida com 4 jogadores e adicione mais 2 Ecos de Sangue em uma partida com 5 jogadores.

B FORÇA DO MONSTRO: Cada carta também mostra o quão forte o Monstro é. A cor da lanterna mostrada indica o tipo de dado de Monstro que deve ser rolado - os verdes são os mais fracos, os amarelos são mais fortes e os vermelhos são muito perigosos.

C TROFÉUS DE MONSTRO: Todos os Monstros e Chefões concedem diferentes tipos de Troféus. Esses Troféus dão aos jogadores Ecos de Sangue extras no final do jogo. Os Troféus serão explicados detalhadamente na página 14.

D HABILIDADE ESPECIAL: Muitos Monstros possuem uma habilidade especial, a qual é descrita na carta. Algumas habilidades são ativadas assim que a carta do Monstro é revelada, ao passo que outras têm efeito se o Monstro escapar, e outras permanecem ativas enquanto estiver em jogo. Cada carta descreve quando e como a habilidade do Monstro é ativada.

E CHEFÕES: Alguns Monstros são excepcionalmente poderosos e impulsionados por um ódio ainda mais forte pelos Caçadores! Chefões lutam como Monstros comuns, exceto por um fator: Chefões nunca escapam. Você terá que continuar lutando contra eles, rodada após rodada, até que sejam derrotados!

HABILIDADES DE CHEFÃO: Todos os Chefões possuem uma habilidade especial. Essas Habilidades de Chefões permanecem ativas enquanto o Chefão estiver em jogo.

Cartas de Chefão Final

A Masmorra do Cálice é dominada por uma das cinco criaturas extremamente poderosas conhecidas como Chefões Finais.

Apenas um Chefão Final é usado em cada partida, então cada jogo ocorre de maneira diferente. No início do jogo, você comprará (ou escolherá) uma carta que determinará qual Chefão Final você deverá enfrentar.

Chefões Finais possuem um valor de HP e de força assim como Monstros comuns e Chefões (e também ganham +1 Eco de Sangue em uma partida com 4 jogadores, e +2 Ecos de Sangue em uma partida com 5 jogadores). Cada Chefão Final também possui uma habilidade especial que muda as regras de toda a partida!



Cartas de Ação

Cartas Iniciais de Caçador & Cartas de Aprimoramento de Caçador

Essas são as cartas que você usará pra enfrentar as criaturas na masmorra—ao mesmo tempo em que tenta impedir os planos dos seus adversários! Há três tipos de Cartas de Ação:

ARMAS CORPO A CORPO: *(Cartas Vermelhas)*

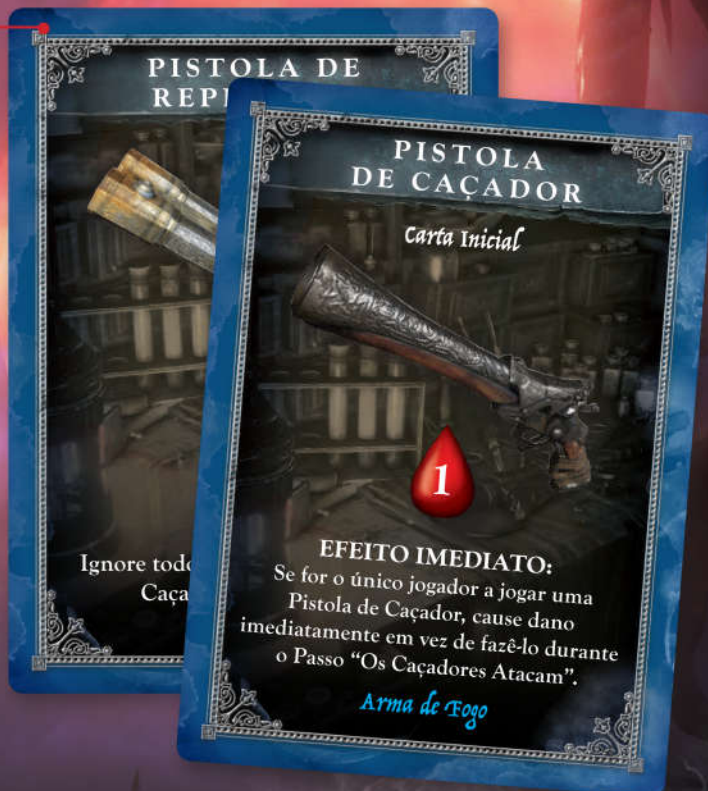
Armas corpo a corpo geralmente causam mais dano em Monstros ou Chefes e concedem muitos Ecos de Sangue quando você ataca.

ARMAS DE FOGO: *(Cartas Azuis)*

Armas de fogo geralmente causam menos dano, mas podem parar os Ataques Corpo a Corpo dos seus oponentes ou impedir que você leve dano *(afinal, elas são usadas à distância)*.

CARTAS DE UTILIDADE: *(Cartas Cinzas)*

Essas cartas representam itens que você pode usar ou ações especiais que você pode realizar em vez de atacar. As 2 Cartas de Utilidade Iniciais permitem que você transforme suas armas a fim de surpreender seus inimigos ou que você escape para a segurança do Sonho do Caçador.



JOGANDO O JOGO

Bloodborne é jogado no decorrer de uma série de rodadas. Cada rodada é dividida em 8 passos que devem ser realizados nesta ordem:

1. Escolha e Jogue Cartas de Ação
2. Transforme Armas
3. Resolva Efeitos Imediatos
4. O Monstro Ataca
5. Os Caçadores Atacam
6. O Monstro Escapa
7. O Sonho do Caçador
8. Fim da Rodada

Após concluída a rodada, inicia-se uma nova rodada com o Passo 1 novamente. Continue jogando as rodadas, uma após a outra, até o Chefão Final ser derrotado.

Passo 1: Escolha e Jogue Cartas de Ação

Ao progredirem na Masmorra do Cálice, os Caçadores encontram os deturpados habitantes de Yharnam.

Cada Monstro deve ser enfrentado para que os Caçadores possam prosseguir.

Cada jogador, secreta e simultaneamente, escolhe 1 Carta de Ação de sua mão para usar. Após todos os jogadores terem escolhido suas cartas, eles as revelam ao mesmo tempo.

DICA DE JOGO: Os jogadores têm a liberdade de discutir qual carta pretendem jogar e de negociar com os outros Caçadores para tentar derrotar as criaturas da masmorra. Porém, todas as cartas devem ser selecionadas e jogadas secreta e simultaneamente! Você não tem a obrigação de jogar uma carta específica, mesmo que tenha dito que a jogaria!

EXEMPLO: Henryk, Eileen e Ludwig estão enfrentando um Lobisomem. Cada Caçador escolhe, em segredo, uma carta de sua mão. Em seguida, todos revelam suas cartas ao mesmo tempo. Henryk jogou Transformar, Eileen escolheu sua Pistola de Caçador e Ludwig está usando seu Machado de Caçador.

Passo 2: Transforme Armas

Caçadores usam complexas Armas de Truque que podem ser alteradas rapidamente para reagir a ameaças crescentes. Ao transformar suas armas, os Caçadores podem obter uma grande vantagem em uma luta.

Todos os Caçadores que jogaram uma Carta Transformar devem agora, secreta e simultaneamente, escolher uma carta de **Arma Corpo a Corpo** ou de **Arma de Fogo** de suas mãos. Essas cartas são, em seguida, reveladas ao mesmo tempo, assim como as cartas escolhidas no Passo 1.

DICA DE JOGO: Ao jogar uma Carta Transformar, você obtém uma vantagem em relação aos outros Caçadores: você ganha a habilidade de ver quais cartas eles estão jogando nesta rodada antes de escolher qual arma você deseja usar. Mas a Transformação te obriga a lutar contra o Monstro. Você não pode optar por se refugiar no Sonho do Caçador nessa rodada.

EXEMPLO: Henryk jogou uma carta Transformar nesta rodada, então ele pode, antes de se comprometer a este ataque, ver as cartas que Eileen e Ludwig jogaram. Ele gostaria de jogar seu próprio Machado de Caçador, mas, infelizmente, o item foi usado em uma luta anterior e se encontra em sua pilha de cartas usadas. Ele poderia jogar sua Pistola de Caçador, o que invalidaria a pistola de Eileen, mas ele prefere guardar o item para a próxima luta. Então ele opta pelo seu Cutelo Serrilhado.



Passo 3: Resolva Efeitos Imediatos

Algumas Armas e Equipamentos de Caçador podem ser usados rapidamente em uma luta.

Qualquer carta que possua um Efeito "Imediato", como o Frasco de Sangue ou a Pistola de Caçador, deve ser resolvida agora. Se você jogou uma dessas cartas, siga as instruções nela contidas. Se o Monstro for morto durante esse passo, ele é removido imediatamente e os próximos 3 passos devem ser pulados.

Se mais de um jogador tiver jogado uma carta com um efeito imediato, o Primeiro Jogador resolve sua carta primeiro (se possuir uma), e os outros jogadores se revezam seguindo para a esquerda.

Dica de jogo: Efeitos imediatos são poderosos, pois são ativados antes dos Monstros atacarem e dos outros jogadores realizarem suas ações, mas essas ações geralmente causam menos dano que ataques mais lentos.

EXEMPLO: A única carta jogada nesta rodada que possui um Efeito Imediato é a Pistola de Caçador de Eileen. Já que mais ninguém usou uma Pistola de Caçador nessa rodada, ela poderá causar seu dano antes de qualquer outra coisa acontecer. A Pistola de Caçador causa um de dano, então ela pega 1 Eco de Sangue do Monstro da Praga e o coloca em sua Ficha de Caçador.

Passo 4: O Monstro Ataca

Caçadores possuem reflexos muito ágeis, mas não há habilidade forte o bastante para anular o terror selvagem das criaturas que vivem na Masmorra do Cálice. Uma coisa é certa: se você irá enfrentar o mal, o mal irá revidar.

O Primeiro Jogador, então, rola o dado indicado no Monstro contra o qual vocês estão lutando. O resultado da rolagem dos dados é a quantidade de dano que cada jogador levará. Reduza o valor no seu Indicador de HP para que ele reflita qualquer dano que o seu Caçador levar.

COMBOS DE MONSTRO: Se, ao rolar o dado, você obtiver um número com um **+** nele, role o dado novamente e adicione o novo número ao seu resultado. Se obtiver outro **+**, repita o processo até que a rolagem resulte em um número sem um **+**. Pegue o resultado total de todos os dados rolados e cause esta quantidade de dano a todos os Caçadores.

MORTE DO CAÇADOR: Se o HP de qualquer Caçador for reduzido a 0 (ou menos), esse Caçador MORRERÁ e não poderá atacar a criatura no próximo passo. No entanto, quando o seu Caçador é morto, você pode ganhar uma

poderosa Carta de Aprimoramento de Caçador (ver "Morte do Caçador" na página 14).

EXEMPLO: Agora é a vez do Monstro da Praga atacar. Por ser um Monstro poderoso, o dado rolado para ele é o vermelho. Henryk, o Primeiro Jogador, rola o dado para o Monstro. Ele obtém um 2+, então Henryk tem que rolar o dado novamente. Felizmente, desta vez ele obtém um 0. Todos os Caçadores levam 2 de dano (o que deve ser marcado nos seus Indicadores de HP).



Passo 5: Os Caçadores Atacam

Os Caçadores possuem a habilidade de recolher Ecos de Sangue de criaturas que enfrentam. Coletar Ecos de Sangue é a chave para a vitória. Sem eles, você nunca escapará do pesadelo de Yharnam.

Começando pelo Primeiro Jogador e seguindo para a esquerda, cada Caçador que jogou uma carta de Arma causa dano no Monstro. Pegue da carta do Monstro a quantidade de Ecos de Sangue mostrada na sua carta de Arma e coloque-os na seção de "Ecos de Sangue Coletados" da sua Ficha de Caçador.

IMPORTANTE: Durante esse passo, você só pode pegar Ecos de Sangue do Monstro contra o qual está lutando. Se não houver Ecos de Sangue restantes suficientes, você só pode pegar os Ecos disponíveis! Se não houver marcadores restantes, você não ganha Ecos de Sangue. A quantidade de Ecos de Sangue que você pega de um Monstro é a quantidade de dano que você conseguiu causar.

MATANDO UM MONSTRO: Se todos os marcadores de Sangue forem removidos de uma carta de Monstro, esse Monstro MORRE e é removido do jogo. Cada Caçador que tenha causado dano ao Monstro nesta rodada ganha 1 Troféu correspondente ao Tipo desse Monstro. Avance 1 espaço com o seu marcador de Troféu na Trilha de Troféus correspondente (ver "Troféus" na página 14).

DICA DE JOGO: O momento em que você ataca, determinado pela sua posição em relação ao Primeiro jogador, tem um grande impacto na sua habilidade de causar dano a um Monstro e de coletar Ecos de Sangue. Um Caçador esperto deve ser criterioso e levar em consideração as possíveis ações dos seus adversários quando for escolher as suas próprias ações.

EXEMPLO: Todos os 3 Caçadores sobreviveram ao ataque do Monstro da Praga, então todos têm a chance de atacar. Henryk vai primeiro, visto que ele é o Primeiro Jogador. Seu Cutelo Serrilhado causa 1 de dano, então ele pega 1 Eco de Sangue do Monstro da Praga. Eileen seria a próxima, mas ela já causou dano nesta rodada graças ao Efeito Imediato da sua Pistola de Caçador. Ela não pode causar dano novamente nessa rodada. Ludwig é o último a jogar, brandindo seu Machado de Caçador. Normalmente ele causaria 2 de dano, pegando 2 Ecos de Sangue do Monstro da Praga. Mas o monstro possui apenas 1 Eco de Sangue restante, então é só isso que Ludwig poderá pegar.

O Monstro da Praga é morto e, portanto, é descartado. Todos os três Caçadores participaram da eliminação, então cada um poderá reivindicar um Troféu de Monstro, avançando 1 espaço com o marcador de Troféu nas suas Trilhas de Troféus de Monstro.

Passo 6: O Monstro Escapa

As feras de Yharnam são terríveis de se olhar, mas os Caçadores também são! Monstros secundários deixarão os Caçadores para trás de bom grado, fugindo para a escuridão.

Se ainda houver algum Eco de Sangue na carta do Monstro após todos os Caçadores terem causado dano na rodada, o Monstro ESCAPA e é removido do jogo. Os Caçadores não ganham Troféus. Um Monstro que possuir uma habilidade especial de "Se Escapar" a resolve agora.

EXEMPLO: Em uma rodada posterior, os três Caçadores atacam uma Lanterna de Inverno, causando 4 de dano (e deixando-a com 2 Ecos de Sangue). Já que a Lanterna de

Inverno não foi morta, ela escapa. Nenhum dos Caçadores poderá reivindicar um Troféu de Parente.

LUTANDO CONTRA CHEFÕES: Chefões nunca escapam de uma luta. Se um Chefão for morto, o jogo continua normalmente. No entanto, se um Chefão ainda possuir Ecos de Sangue após o ataque dos Caçadores, os Caçadores devem lutar contra ele novamente na próxima rodada! O Chefão não recupera quaisquer Ecos de Sangue perdidos.

DICA DE JOGO: Chefões podem ser difíceis de matar. Às vezes, é melhor desgastá-los durante uma ou duas rodadas antes de tentar derrotá-los. Porém, os outros Caçadores podem não ser tão pacientes quanto você e podem tentar roubar a sua oportunidade!

EXEMPLO: Os Caçadores estão lutando contra o Padre Gascoigne, um poderoso Chefão. Embora eles corajosamente causem 6 de dano à criatura, isso não é o suficiente para matá-la. Os Caçadores devem enfrentar Gascoigne novamente na próxima rodada.

TROFÉUS DE CHEFE: Cada Chefão pertence a pelo menos dois Tipos de Monstro. Se você causar dano a um Chefão na rodada em que ele for morto, você ganha 1 Troféu de cada tipo!

EXEMPLO: Na próxima rodada, os Heróis finalmente conseguem derrotar o Padre Gascoigne. Ludwig pode, então, reivindicar 2 Troféus: 1 de Humanoide e 1 de Fera, visto que o Padre Gascoigne pertence a ambos esses Tipos de Monstro.





Passo 7: O Sonho do Caçador

O Sonho do Caçador é uma zona segura especial onde apenas os Caçadores podem entrar, transportando-se para lá a partir de qualquer lugar da Masmorra do Cálice. Lá, os Caçadores podem se recuperar de ferimentos, aprimorar suas armas e se preparar para a próxima luta.

Se jogar uma carta de Sonho do Caçador, o seu Caçador não participará da luta, mas você ainda pode levar dano dos ataques do Monstro! Felizmente, você pode minimizar o dano tomado: você leva apenas metade do dano causado pelo Ataque do Monstro, arredondado para baixo.

Começando pelo Primeiro Jogador e seguindo para a esquerda, cada Caçador que estiver adentrando o Sonho do Caçador segue estes 4 passos:

1. ARMAZENAR SANGUE: Você "armazena" todos os Ecos de Sangue coletados pelo seu Caçador. Na sua Ficha de Caçador, mova todos os marcadores de Sangue da seção de Ecos de Sangue Coletados para a seção de Ecos de Sangue Armazenados. Ecos de Sangue Armazenados ficam em segurança até o final do jogo: Você não os perde se o seu Caçador for morto.

2. RECUPERE CARTAS DE AÇÃO USADAS: Você pega de volta todas as Cartas de Ação da sua pilha de cartas usadas, incluindo a carta de Sonho do Caçador que você acabou de usar, e as devolve para sua mão. Lembre-se: esse é o único jeito de reabastecer o seu potencial de causar dano.

3. GANHE UM APRIMORAMENTO: Pegue uma carta de Aprimoramento dos Aprimoramentos Disponíveis, adicionando-a permanentemente à sua mão (você não pode ter mais de 7). Os Aprimoramentos Disponíveis só são reabastecidos no final do passo do Sonho do Caçador.

4. DESCANSE PARA RECUPERAR TODO O HP: Redefina o seu Indicador de HP para que mostre 8 de HP.

CAÇADORES MORTOS: Quaisquer Caçadores que tenham sido mortos durante a rodada também podem agir durante este passo: eles ganham um Aprimoramento e Descansam até Recuperar todo o HP, mas não podem Armazenar Ecos de Sangue nem Recuperar Cartas de Ação Usadas (ver "Morte do Caçador" na página 14). No entanto, se esses Caçadores tiverem jogado uma carta de Sonho do Caçador, eles poderão Recuperar Cartas de Ação Usadas.

EXEMPLO: Após o ataque do Monstro da Praga, Eileen ficou com apenas 3 de HP. Ela decide que realmente deve visitar o Sonho do Caçador durante a próxima luta. Ela joga sua carta de Sonho do Caçador na próxima batalha. Durante o passo de O Monstro Ataca, o Primeiro Jogador obtém um resultado de 3 de dano da rolagem de dados. Normalmente, isso seria o suficiente para matar Eileen, mas, para a sorte dela, a carta de Sonho do Caçador reduz o dano pela metade, arredondando para baixo. Portanto, ela toma apenas 1 de dano ($3 \div 2 = 1,5$, arredondado para baixo para 1). Essa foi por pouco!

Durante o Passo de Sonho do Caçador, Eileen realiza as seguintes ações: Primeiramente, ela move seus 2 Ecos de Sangue Coletados para a sua seção de Ecos de Sangue Armazenados.

Depois, ela pega todas as suas Cartas de Ação usadas da sua pilha de cartas usadas e as devolve para a sua mão.

Em seguida, ela pode escolher 1 Carta de Aprimoramento de Caçador a partir dos Aprimoramentos Disponíveis ao lado do baralho da Masmorra do Cálice. Ela decide pegar a Pistola de Repetição - o item a ajudará a evitar tomar dano em uma luta futura. No entanto, isso a deixa com um número total de cartas igual a 8. Ela deve descartar até ficar com 7. Ela decide se livrar do seu Cutelo Serrilhado, pois decidiu que prefere lutar à distância!

Por fim, ela recupera todo o HP da sua Caçadora.

CARTAS DE APRIMORAMENTO DE CAÇADOR

Cada jogador que jogou uma carta de Sonho do Caçador ou cujo Caçador morreu durante uma rodada pode pegar 1 Carta de Aprimoramento de Caçador a partir dos Aprimoramentos Disponíveis. Cartas de Aprimoramento são mais fortes que as Cartas Básicas de Caçador e podem melhorar suas chances de sucesso a longo prazo.

O Primeiro Jogador escolhe primeiro (*se ele puder pegar uma carta*), e os outros jogadores se revezam seguindo para a esquerda - em outras palavras, quanto mais próximo você estiver do Primeiro Jogador, no sentido horário, mais cedo você poderá escolher uma carta de Aprimoramento.



Quando pegar uma Carta de Aprimoramento de Caçador, imediatamente adicione-a à sua mão - você poderá usar sua nova carta a partir da próxima rodada. As cartas disponíveis não são reabastecidas antes do fim do passo do Sonho do Caçador. Quando todos os jogadores elegíveis tiverem escolhido uma carta, compre novas cartas do baralho até que a quantidade de Aprimoramentos Disponíveis fique equivalente à quantidade de jogadores. Se o baralho se esgotar, não será possível adicionar novas cartas aos Aprimoramentos Disponíveis. Quando as cartas acabarem, os Caçadores terão que se virar com as cartas que já possuem!

Cartas de Aprimoramento de Caçador e Cartas de Ação são usadas da mesma forma em que são usadas as Cartas Iniciais de Caçador com as quais você começou o jogo: Você pode optar por jogar 1 durante o Passo de Escolher e Jogar Cartas de uma rodada, colocando-as em sua pilha de cartas usadas no fim da rodada. Elas voltam à sua mão quando você vai para o Sonho do Caçador.

LIMITE DE APRIMORAMENTOS: Cada Caçador não pode, jamais, possuir mais de 7 cartas no total (incluindo as cartas usadas e as cartas na mão). Se possuir uma 8ª carta, você deve imediatamente escolher uma das suas cartas e removê-la do jogo.

IMPORTANTE: Você não pode, jamais, remover do jogo a sua carta de Sonho do Caçador.



Passo 8: Fim da Rodada

Na Masmorra do Cálice, o perigo nunca está muito longe. Após cada luta, os Caçadores têm apenas um instante para recuperarem o fôlego antes de terem que enfrentar um terror ainda maior.

Após todos os jogadores terem concluído o passo do Sonho do Caçador a rodada acaba. Realize as seguintes ações antes da próxima rodada:

DESCARTE CARTAS DE AÇÃO: Cada jogador coloca a Carta de Ação jogada em sua respectiva pilha de cartas usadas. Você deve posicionar as suas cartas de forma que todos os jogadores possam ver todas as cartas da sua pilha de cartas usadas.

MUDE O PRIMEIRO JOGADOR: O jogador em posse do marcador de Primeiro Jogador o entrega ao jogador à sua esquerda.

REVELE O PRÓXIMO MONSTRO: Se o Monstro tiver sido morto ou se tiver escapado, revele a carta do topo do baralho da Masmorra do Cálice e coloque-a virada para cima no centro da mesa. Lembre-se de colocar marcadores de Eco de Sangue no novo Monstro, adicionando mais 1 Eco de Sangue em uma partida com 4 jogadores, ou mais 2 Ecos de Sangue em uma partida com 5 jogadores. Se estiver enfrentando um Monstro Chefão que sobreviveu, não revele a próxima carta de Masmorra do Cálice ainda.

DICA DE JOGO: Observar as cartas nas pilhas de descarte dos seus adversários pode te fornecer dicas valiosas a respeito de quais cartas eles talvez joguem na próxima rodada: afinal, eles não podem usar as cartas de suas pilhas de descarte. Isso é, de fato, essencial para o planejamento durante o jogo! Lembre-se de que todos os jogadores começam o jogo com um conjunto idêntico de Cartas de Ação.

MORTE DO CAÇADOR

Se o HP do seu Caçador for reduzido a 0 (ou menos), ele morrerá. Você perde todos os Ecos de Sangue que coletou na sua Ficha de Caçador (mas não perde aqueles que você "armazenou" no Sonho do Caçador).

Um Caçador morto só fica fora do jogo até o passo do Sonho do Caçador da rodada em questão. Quando o seu Caçador voltar, redefina o seu Indicador de HP para o valor máximo. Além disso, durante o passo do Sonho do Caçador, o Caçador morto pode pegar uma Carta de Aprimoramento de Caçador a partir dos Aprimoramentos Disponíveis. No entanto, Caçadores mortos não recuperam todas as suas cartas usadas. Cartas só podem ser recuperadas se você jogar a carta de Sonho do Caçador.

EXEMPLO: O Caçador de Ludwig foi morto pelo Padre Gascoigne. Infelizmente, isso significa que Ludwig não pode causar dano ao Chefe nesta rodada. Ele também perde os 4 Ecos de Sangue presentes na seção de Ecos de Sangue Coletados da sua Ficha de Caçador (mas não perde os 6 Ecos de Sangue que armazenou anteriormente no jogo).

A boa notícia é que Ludwig pode escolher 1 carta de Aprimoramento dos Aprimoramentos Disponíveis. Ele avidamente pega o Frasco de Sangue. Ludwig também pode curar todo o seu HP, voltando o seu Indicador de HP para 8.

TROFÉUS

Quando os Caçadores matam um Monstro, eles podem reivindicar um Troféu que corresponda ao Tipo daquele Monstro. Você só pode reivindicar um Troféu se tiver coletado pelo menos 1 Eco de Sangue do Monstro durante a rodada em que ele foi eliminado.

Há 3 Tipos de Monstros:



Parentes

Humanoides

Feras

Troféus podem te conceder Ecos de Sangue extras no fim do jogo, dependendo do quão avançado na Trilha de Troféus você chegou.

Cada Tipo de Monstro possui sua própria Trilha de Troféus na sua Ficha de Caçador. Quando você ganha um Troféu de qualquer tipo, avance um espaço na Trilha de Troféus com o marcador de Troféu correspondente.

No fim do jogo, você ganha bônus pelos Ecos de Sangue em valor equivalente ao número nos espaços ocupados pelos seus marcadores de Troféu nas três Trilhas de Troféus.

EXEMPLO: Durante uma luta contra o Executor, Eileen conseguiu causar 2 de dano. Visto que o Executor foi morto nesta rodada, ela pode reivindicar 1 Troféu de Humanoide. Ela avança 1 espaço com o marcador de Troféu na Trilha de Troféus de Humanoides, chegando no espaço que mostra 3 Ecos de Sangue. No final do jogo, ela adicionará esses Ecos de Sangue à sua Pontuação.

DERROTANDO UM CHEFÃO: Chefões pertencem a Tipos de Monstro e concedem Troféus assim como Monstros secundários. No entanto, Chefões podem pertencer a 2 ou até 3 Tipos de Monstro. Chefões são bastante resistentes, e valem ainda mais recompensas quando você os derrota! Se você causar dano a um desses Chefões na rodada em que ele for eliminado, você ganha 1 Troféu de cada Tipo de Monstro listado nesse Chefão.

CHEFÃO FINAL

Após os Caçadores terem derrotado ou afugentado todas as criaturas do baralho da Masmorra do Cálice, eles devem enfrentar o Chefão Final.

A luta contra o Chefão Final segue os mesmos passos dos outros Chefões do jogo, com apenas uma exceção: Quando um Chefão Final é derrotado, cada jogador que causou dano a ele na rodada final pode reivindicar 1 Troféu para todos os três Tipos de Monstro.

EXEMPLO: Os Caçadores derrotaram o Chefão Final. Henryk pode adicionar 1 Troféu em todas as 3 Trilhas de Troféus de Monstro.

HABILIDADES DOS CHEFÕES FINAIS: Cada carta de Chefão Final descreve uma habilidade especial do Chefão em questão. Essas habilidades mudam as regras do jogo de certa forma. Diferentemente de Chefões comuns, as habilidades especiais do Chefão Final ficam ativas durante todo o jogo.

EXEMPLO: O Chefão Final nesta Masmorra do Cálice é Gerhman, o Primeiro Caçador. Por todo o jogo, cada Monstro (inclusive os Chefões), exceto Gerhman, começa com 2 Ecos de Sangue extras - todo Monstro que os Caçadores enfrentarem será mais resistente!

O FIM DO JOGO

O jogo acaba após o Chefão Final ser eliminado. Cada jogador armazena todos os seus Ecos de Sangue coletados. Em seguida, some a sua Pontuação de Ecos de Sangue:

1. Todos os seus Ecos de Sangue Armazenados, mais
2. O Bônus de Eco de Sangue dos seus Troféus.

Compare a sua Pontuação de Ecos de Sangue àquelas dos outros Caçadores: o jogador com o total mais alto é libertado da Masmorra do Cálice e vence o jogo!

Se houver empate, vence o jogador empatado com mais Sangue armazenado! Se o empate persistir, os jogadores empatados compartilham a vitória.

EXEMPLO: Quando os Caçadores finalmente derrotam Gerhman, é hora de eles somarem suas Pontuações de Ecos de Sangue. Henryk possui 3 Ecos de Sangue advindos da última rodada de luta. Ele os soma aos 9 Ecos de Sangue que armazenou durante o jogo, resultando em um total de 12. Ele também ganha um bônus pelos seus Troféus: 3 por Parentes, 5 por Humanoides e 1 por Feras. Sua Pontuação final de Ecos de Sangue é de $12 + 3 + 5 + 1 = 21$.



PREPARAÇÃO DO JOGO

1. ESCOLHA O CHEFÃO FINAL: Embaralhe as 5 cartas de Chefão Final e compre uma (*ou simplesmente escolha uma*).

2. PREPARE O BARALHO DA MASMORRA DO CÁLICE: Embaralhe as cartas de Monstros e de Chefões separadamente. Pegue 7 cartas de Monstro aleatórias e 3 cartas de Chefão aleatórias, embaralhando-as conjuntamente. Coloque-as viradas para baixo ao lado do Chefão Final.

3. PREPARE O BARALHO DE

APRIMORAMENTOS: Embaralhe as Cartas de Aprimoramento de Caçador, vire 1 Carta de Aprimoramento por jogador e coloque-as viradas para cima ao lado do baralho.

4. PREPARE O ESTOQUE DE SANGUE:

Coloque todos os marcadores de Eco de Sangue em uma pilha.

5. PREPARE OS JOGADORES: Cada jogador pega: 1 Ficha de Caçador, um conjunto de marcadores de Troféu, 1 de cada das 5 Cartas Iniciais de Caçador, 1 Indicador de HP de Caçador definido em 8 de HP. Um jogador fica com o marcador de Primeiro Jogador.

SEQUÊNCIA DE RODADAS

1. ESCOLHA E JOGUE CARTAS DE AÇÃO: Cada jogador, secreta e simultaneamente, escolhe e revela 1 Carta de Ação de sua mão para usar nesta rodada.

2. TRANSFORME ARMAS: Todos os Caçadores que jogaram uma Carta Transformar devem agora escolher uma carta de Arma Corpo a Corpo ou de Arma de Fogo de suas mãos e revelá-la simultaneamente.

3. RESOLVA EFEITOS IMEDIATOS: Qualquer carta com um Efeito "Imediato" deve ser resolvida agora. Se mais de um jogador tiver jogado uma carta com um Efeito Imediato, as cartas são resolvidas na ordem de turnos.

4. O MONSTRO ATACA: O Primeiro Jogador rola o dado mostrado no Monstro contra o qual vocês estão lutando. O resultado da rolagem do dado é a quantidade de dano que cada Caçador levará.

5. OS CAÇADORES ATACAM: Na ordem de turnos, cada Caçador que jogou uma carta de Arma causa dano ao Monstro.

6. O MONSTRO ESCAPA: Se ainda houver Ecos de Sangue restantes na carta do Monstro depois de todos os Caçadores terem causado dano na rodada, o Monstro escapa e os Caçadores não ganham Troféus (*Chefões permanecem até serem derrotados*).

7. O SONHO DO CAÇADOR: Caçadores que jogaram cartas de "Sonho do Caçador" armazenam todos os seus Ecos de Sangue coletados e pegam de volta todas as Cartas de Ação presentes em suas pilhas de cartas usadas. Em seguida, na ordem de turnos, os jogadores pegam 1 Carta de Aprimoramento de Caçador (*máx de cartas na mão: 7*) e redefinem seus Indicadores de HP para 8 de HP.

8. FIM DA RODADA: Os Jogadores movem as cartas que usaram para suas respectivas pilhas de cartas usadas. Passe o marcador de Primeiro Jogador para a esquerda. Em seguida, revele o próximo Monstro virando a carta de Masmorra do Cálice do topo (*a menos que um Chefão ainda esteja em jogo*) e coloque uma quantidade de Ecos de Sangue na carta que seja equivalente ao HP do Monstro (*adicionando +1 ou +2 Ecos de Sangue em partidas com 4 ou 5 jogadores, respectivamente*).

Ecos de Sangue e Troféus: Quando Caçadores causam dano a um Monstro, eles pegam Ecos de Sangue do inimigo em quantidade equivalente à quantidade de dano causado (*contanto que haja Ecos de Sangue disponíveis*). Quando um Monstro é eliminado, todos os Caçadores que pegaram Ecos de Sangue dele nesta rodada reivindicam um Troféu correspondente ao(s) Tipo(s) desse Monstro.

Morte do Caçador: Se um Caçador for morto, ele perde todos os seus Ecos de Sangue Coletados. Ele executa um Sonho do Caçador parcial, pegando uma Carta de Aprimoramento de Caçador e redefinindo seu Indicador de HP para 8. Ele só pega de volta suas Cartas de Ação descartadas se tiver jogado uma carta de "Sonho do Caçador" naquela rodada.

Fim do Jogo: O jogo acaba quando o Chefão Final for derrotado. O jogador com mais Ecos de Sangue vence, somando também quaisquer bônus de Troféus.