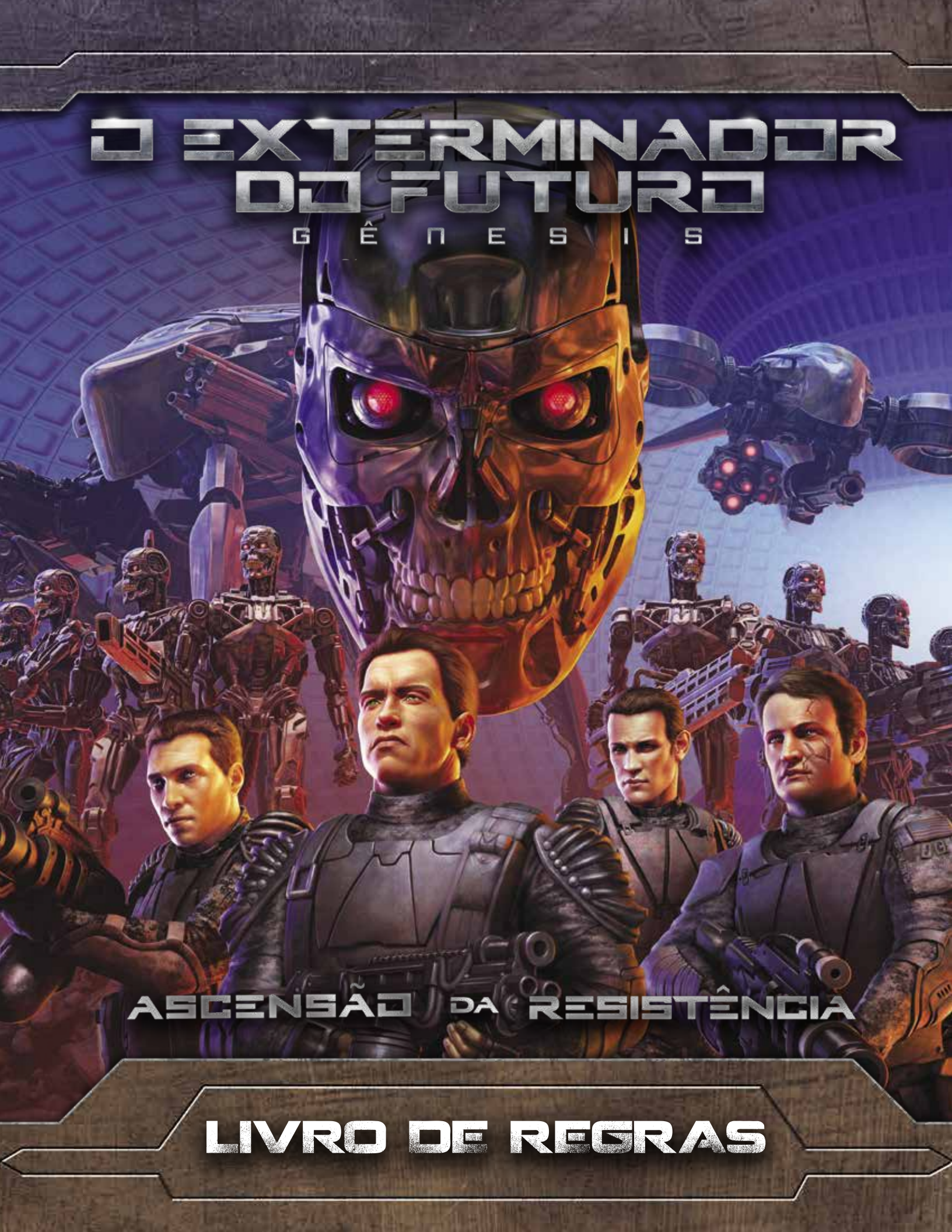


# O EXTERMINADOR DO FUTURO

G Ê N E S I S



ASCENSÃO DA RESISTÊNCIA

LIVRO DE REGRAS

## CONTEÚDO DO JOGO

Componentes . . . . .	3
Visão Geral dos Componentes . . . . .	4
Reserva de Inimigos . . . . .	9
Modos de Jogo . . . . .	9
Preparação . . . . .	10
O jogo . . . . .	12
Fase de Decisão . . . . .	12
Fase do Jogador . . . . .	12
Ação de Mover . . . . .	13
Ação de Ataque . . . . .	14
Ação de Descansar . . . . .	15
Ação de Interagir . . . . .	15
Ação Especial . . . . .	15
Aliados . . . . .	15
Fase do Inimigo . . . . .	16
Reforços . . . . .	16
Movimento dos Inimigos . . . . .	17
Ataques dos Inimigos . . . . .	18
Obstáculos . . . . .	18
Chefes . . . . .	19
Finalizando uma Missão . . . . .	19
Apêndice: Classes . . . . .	20
Apêndice: Armas . . . . .	21
Apêndice: Exemplos de Caminhão . . . . .	21
Apêndice: Equipamento . . . . .	22
Apêndice: Ajustes de Dificuldade . . . . .	22
Termos Importantes . . . . .	23
Referência Rápida . . . . .	Contracapa

## CRÉDITOS

**Conceito do Jogo & Liderança do Projeto:** Criz Jamers  
**Desenhado e Desenvolvido pelo Time Lynnvander:**  
Josh Derksen, Thomas Gofton, Aron Murch  
[www.lynnvander.com](http://www.lynnvander.com)

**Personagens & Arte de Capa:** Steve Argyle  
**Design Gráfico & Arte Interior:** Josh Derksen  
**Escultura:** Luigi Terzi | **Ficção:** John Helfers | **Editor:** John Helfers

**Playtesters:** Heather Ashworth, Samantha Balausiak,  
Jon Dearden, Jessica Ferreira, Kelvin Lau, Aaron P.  
**Agradecimentos Especiais:** Don Ngyuen, Mike Riverso.

### Galápagos Jogos

Aproximando pessoas por meio de experiências fantásticas de entretenimento.

**Tradução:** João José Gois | **Revisão:** Priscilla Freitas  
**Diagramação BR:** Felipe Godinho Page e Danilo Sardinha  
[www.GalapagosJogos.com.br](http://www.GalapagosJogos.com.br)

## INTRODUÇÃO

O Exterminador do Futuro Gênesis: Ascensão da Resistência é um jogo cooperativo para 1-4 jogadores situado no ano pós-apocalíptico de 2029. Jogando como heróis entre as forças remanescentes da humanidade, você lutará contra as quase incontroláveis forças da Skynet através de uma campanha narrativa de sete Missões.

Seguindo a história da missão de John Connor para enviar Kyle Reese ao passado, você fará de tudo: desde resgatar prisioneiros até lidar com infiltradores, coletar armas e suprimentos e realizar o ataque definitivo contra a arma secreta da Skynet, a Máquina do Tempo.

Junte-se à Resistência e lute pelo futuro da humanidade!

## A CAMPANHA

Existem duas formas de jogar o jogo: Campanha e Batalha. Sempre que jogar, você usará o Livro de Missões e selecionará uma Missão para jogar. O jogo foi feito para ser jogado como uma série de Missões interligadas, seguindo a história cronologicamente e encarando dificuldades cada vez maiores, conforme os jogadores chegam mais perto da Máquina do Tempo. Neste modo Campanha, os jogadores mantêm várias cartas que eles ganharam ao fim de cada Missão, e as levam para as Missões futuras.

Porém, os jogadores também podem escolher jogar uma Missão única como uma Batalha. Cada Missão tem instruções adicionais de preparação para este modo de jogo.

## PARTIDA SOLO

Você também pode jogar O Exterminador do Futuro Gênesis: Ascensão da Resistência sozinho. Durante a partida solo, você controla dois Personagens e joga como se fosse uma partida de 2 jogadores. Você pode escolher controlar mais do que 2 Personagens se quiser. Nenhuma outra modificação é necessária para jogar a partida solo.

© 2018 Skydance Productions, LLC. O Exterminador do Futuro® Gênesis™ é uma marca registrada do StudioCanal S.A. Todos os Direitos Reservados. Ascensão da Resistência © 2018 editora River Horse. Game Design por Lynnvander Studios.





## COMPONENTES

### 2 LIVROS

Este Livro de Regras  
Livro de Missões

### 22 DADOS

16 Dados de Ação (6 lados)  
(4 conjuntos de 4)  
2 Dados de Reforços (6 lados)  
4 Dados de Ataque  
(6 lados personalizados)

### 104 CARTAS

16 de Classe  
20 de Arma  
44 de Equipamento  
9 de Inimigo  
4 de Referência ao Jogador  
8 de Referência de Objeto  
1 de Onda de Inimigos  
1 de Hesitação T-1000  
1 de Dano do Caminhão

### 17 TABULEIROS

5 Peças Grandes de Mapa  
2 Peças Horizontais de Mapa  
2 Peças Verticais de Mapa  
4 Peças Pequenas de Mapa  
4 Tabuleiros de Personagem

### 112 MARCADORES

35 de Ferida  
25 de Patente  
4 de Ativação  
4 de Granada  
7 de Obstáculo / Porta (2 hexágonos)  
10 de Obstáculos (1 hexágono)  
8 de Caixa de Suprimentos / Terminal  
7 de Entrada de Inimigos  
8 de Pontos de Interesse  
2 de Caminhão  
2 de Registro de Inimigo  
32 de Anéis da Base (4 conjuntos de 8)

### 38 MINIATURAS

1 de John Connor  
1 de Kyle Reese  
1 de Guardiã T-800  
1 de Alex  
3 de Soldados da Resistência  
12 de T-800  
12 de Drone CA-8  
4 de Plataforma T-72  
1 de Comandante T-800  
1 de Lança-Chamas T-800  
1 de T-1000

# VISÃO GERAL DOS COMPONENTES

## PEÇAS DE MAPA

Cada Missão usa uma série de Peças para criar a área de jogo.

As Peças possuem várias informações em comum:

**Hexágonos:** Espaços individuais que podem ser ocupados por Personagens, Inimigos e Obstáculos.

**Zonas:** Os hexágonos são agrupados em Zonas, que são divididas por bordas azuis brilhantes. As Peças pequenas geralmente são uma Zona completa, enquanto as Peças maiores são divididas em várias Zonas.

As Zonas são usadas para determinar certas áreas de efeitos no jogo.

**Paredes:** Linhas pretas grossas com bordas vermelhas brilhantes que dividem as Zonas e separam ambientes internos dos externos.

**Interno/Externo:** Alguns efeitos de jogo especificam Peças Internas ou Externas. Peças Internas possuem paredes em seus limites.

**Etiquetas de Peças:** Cada Peça é etiquetada para referência na seguinte forma: Existem 4 tamanhos de Peças de Mapa: Grande (G), Horizontal (H), Vertical (V) e Pequena (P). Cada Peça é numerada, seguida por um A ou B, que é a parte da frente ou de trás da Peça.

## OBSTÁCULOS

Marcadores de Obstáculos são colocados nas Peças de Mapa durante a preparação da Missão para adicionar Cobertura e Objetivos. Eles possuem uma borda vermelha (parede) ou amarela (movimento difícil).

**Obstáculos de Cobertura** possuem um valor de Defesa (ícone de escudo) que absorve o dano no lugar do Personagem que estiver nele. Quando esses obstáculos sofrem dano igual ao seu valor de Defesa, eles são destruídos e removidos do Mapa.

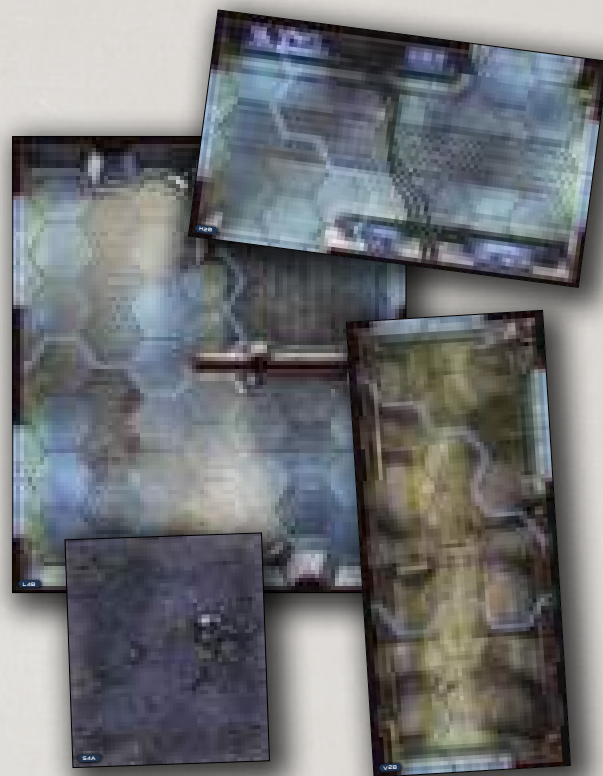
**Obstáculos interativos** possuem cartas de referência e/ou Regras Especiais incluídas com a Missão para dizer o que eles fazem. Caixas de Suprimentos são onde os Personagens encontram novas cartas de Equipamentos e de Armas, enquanto Terminais possuem efeitos específicos de Missão.

**Portas** ficam na parte de trás dos Obstáculos de 2 hexágonos. Quando estão fechadas, elas dividem as Peças de Mapa com paredes e bloqueiam o Movimento e Linha de Visão. Na maioria das Missões, elas podem ser abertas e removidas do Mapa.

**Caminhões** são marcadores grandes de dois lados. Um caminhão tem um canhão de plasma montado em seu topo, o outro não está armado. Os dois caminhões possuem um lado destruído no verso. Existem várias cartas de referência para o Caminhão que correspondem às áreas circuladas no marcador.

## PONTOS DE INTERESSE

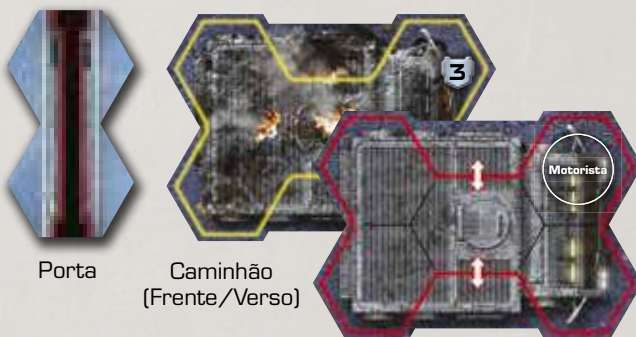
Eles são colocados nas Peças de Mapa durante a preparação da Missão para marcar locais de importância especial de acordo com as Regras Especiais da Missão. Quando um Personagem entra em uma Zona com um marcador de Ponto de Interesse, ele verifica imediatamente a seção correspondente nas Regras Especiais da Missão, revelando o marcador de Ponto de Interesse se ele estiver virado pra baixo (o lado com o ícone de ?).



Cobertura (1 e 2 hexágonos)

Caixa de Suprimentos

Terminal



Porta

Caminhão (Frente/Verso)



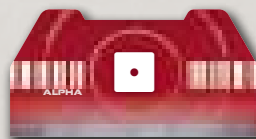
Frente

Verso (Ponto de Interesse Desconhecido)

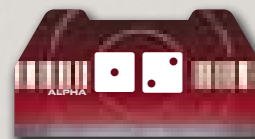
## ENTRADAS DE INIMIGOS

Entradas de inimigos são nomeadas (Alpha, Bravo, etc) e com dois lados, sendo um lado leve (1 resultado de dado) e um lado pesado (2 resultados de dados). As Entradas da Skynet com 3 resultados podem ser utilizadas se os jogadores quiserem deixar o jogo mais difícil (ver página 22).

Após o turno de cada jogador, os jogadores rolam os Dados de Reforços para determinar se e onde os Reforços Inimigos serão colocados no Mapa.



Lado Leve (1 resultado)



Lado Pesado (2 resultados)



Dados de Reforços



Entrada Skynet (3 resultados)

## PERSONAGENS

Cada jogador usa uma miniatura, um tabuleiro de Personagem e um conjunto de 4 dados para ter as seguintes informações sobre seu Personagem enquanto joga:

O nome do Personagem, sua Classe e cartas de Arma ou Equipamento iniciais ficam no banner superior (1).

**Marcadores de Patente (2)** são uma medida da experiência geral de combate do Personagem e são adquiridos conforme você joga pela campanha. Coloque-os aqui e gaste-os para mitigar seu azar ao rerrolar os dados de Ataque ou de Ação.

The image shows a character card for 'GUARDIÃO EXTERMINADOR' with the following components and abilities:

- 1**: Banner superior showing the character's name, class, and initial equipment (Escopeta de Plasma, Munição Altamente Explosiva).
- 2**: Patente marker (chevron icon).
- 3**: Wound spaces (three circular icons).
- 4**: Activation marker (hand icon) and 4 reinforcement dice.
- 5**: Action spaces (five icons for ATACAR, MOVER, DISCARAR, INTERAGIR).
- 6**: Abilities (three text boxes on the right):
  - Ataque até 2 Inimigos adjacentes: Role 3 dados de Ataque e aplique os resultados aos dois.
  - Resgatar: Ao usar esta Ação para Resgatar um Personagem Caído, ele recupera 1 Ferida extra.
  - Defender: Ao Defender, ignore 1 resultado.
- 7**: Equipment spaces (three slots at the bottom labeled ARMA, ARMA / EQUIPAMENTO, EQUIPAMENTO).
- Marcador de Granada**: A grenade icon.
- Marcador de Ferida**: A star icon.

**Espaços de Ferida (3)** mostram quantas feridas o Personagem pode tomar. Se ele sofrer uma Ferida e não tiver espaço para colocar no seu tabuleiro de Personagem, ele fica 'Caído' e se torna inefetivo. Personagens Caídos não estão mortos. Eles apenas estão machucados, e podem ser resgatados por aliados para voltarem à luta.

Cada Personagem usa um conjunto de componentes de uma cor correspondente: um **Marcador de Ativação (4)**, 4 dados, e um marcador de Granada. O Marcador de Ativação indica se ele já jogou seu turno na rodada atual. Isto é muito útil para lembrar onde você estava após parar a Missão para revelar Pontos de Interesse, ou quando você está jogando sozinho e controlando vários Personagens.

**Espaços de Ação (5)** são onde você associa dados para fazer diferentes tipos de Ações. Cada espaço só pode ter um dado

associado. O conjunto de 3 **Habilidades de Personagem (6)** representa coisas únicas que cada Personagem pode fazer. Algumas modificam os resultados dos Dados de Ataque (👊), outras possuem efeitos passivos (∞), e alguns são Espaços de Ação extra. Conforme você joga a campanha, os Personagens podem ganhar mais habilidades na forma de cartas de Classe. Elas são colocadas à direita do tabuleiro de Personagem. Veja na página 20 uma lista das habilidades de Personagem.

Por último, o banner inferior do tabuleiro de Personagem tem três **Espaços de Carta (7)** para as cartas de Arma e/ou Equipamento. O espaço do meio pode ser usado para qualquer tipo (permitindo a um Personagem carregar 1 Arma e 2 Equipamentos, ou 2 Armas e 1 Equipamento). Se um Personagem ganhar uma Arma ou Equipamento e ele não tiver um Espaço de Carta para isso, ele deve rearranjar e descartar qualquer carta em excesso.

# CARTAS DE ARMA E EQUIPAMENTO

Cartas de Arma e Equipamento são usadas por Personagens.

Os dois tipos de cartas compartilham os seguintes atributos:

**Nome (1):** Uma descrição da Arma ou Equipamento.

**Tipo e Palavra-Chave (2):** Isso afeta qual espaço a carta pode ser colocada na borda inferior do tabuleiro de Personagem.

Palavras-chave também são referenciadas por outras cartas.

**Efeito (3):** O que a carta faz quando você a usa. Algumas cartas de Equipamento também possuem Espaço de Ação seguidos por ícones de dados vermelhos. Neste caso, você só pode aplicar o efeito listado se você usar um dado com o valor exibido.

**Nível (4):** Um identificador usado pelas instruções de preparação da Missão, mostrando quando os jogadores poderão encontrar essa carta durante a sua Campanha. Equipamentos Iniciais que pertencem aos Personagens são marcados com um S, enquanto os Níveis 1, 2 e 3 indicam cartas de raridade e poder crescentes.

As Armas possuem os seguintes atributos adicionais:

**Espaços de Ação (5):** Os jogadores associam dados aqui para realizar Ataques usando esta Arma.

**Ataque (6):** O número de Dados de Ataque que esta Arma rola.

**Alcance (7):** Distância em hexágonos que esta Arma pode Atacar.

Se uma Arma tem dois números separados por um hífen, eles são a mínima e a máxima distância respectivamente.

**Identificador de Conjunto (8):** O conjunto ao qual essa carta pertence.



# DADOS DE ATAQUE

Esses dados especiais de 6 lados são rolados por Personagens e Inimigos quando eles Atacam. Eles possuem os seguintes ícones:

**★ Acerto:** Personagens contam esse ícone ao Atacar.

**☠ Crânio:** Quando um Personagem Ataca, este ícone provoca uma reação do alvo. Quando os Inimigos Atacam, eles usam essa face como um acerto.

**✊ Punho:** Quando um Personagem Ataca ou Defende, ele pode usar uma de suas habilidades correspondentes por cada Punho rolado.

# CARTAS DE CLASSE

Conforme você joga a campanha, os Personagens ganham cartas de Classe, que refletem sua experiência crescente no campo de batalha. Cada carta tem duas novas habilidades, que aparecem nos seguintes tipos:

**Espaços de Ação:** Essas garantem novas ações, parecidas com as encontradas nos tabuleiros dos Personagens.

**Passiva (∞):** Essas habilidades sempre se aplicam.

**Punho:** Essas habilidades são usadas ao Atacar ou Defender.

**Marcadores:** Algumas cartas lhe garantem Espaços de Ferida ou Marcadores de Patente adicionais.

As 6 faces de um Dado de Ataque:



# INIMIGOS

As Máquinas da Skynet são representadas por miniaturas com cartas correspondentes. A maioria dos Inimigos possuem uma única carta com suas informações e habilidades especiais, enquanto os Chefes possuem duas cartas: uma com os status e uma carta de Lógica.



Todos os Inimigos que não são Chefes são marcados com anéis de base que correspondem às cores usadas pelos jogadores. Após o turno de cada jogador, os Inimigos de sua cor também têm um turno. Chefes não usam anéis de base porque eles jogam após cada jogador.

Os Inimigos possuem os seguintes atributos em suas cartas:

**Nome (1):** O nome do Inimigo e apelido dado pela Resistência.

**Informações (2):** Informação básica sobre o Inimigo:

**Defesa:** O número de acertos necessário em uma rolagem de Ataque para causar uma Ferida ao Inimigo. Se um Ataque rolar menos acertos do que este valor, nada acontece.

**Movimento:** A distância em hexágonos que o Inimigo pode avançar em direção a um Personagem quando ele ativa.

**Ataque:** Número de Dados de Ataque rolados quando o Inimigo Atacar.

**Alcance:** Número de hexágonos de distância em que o Inimigo pode Atacar.

**Tipo (3):** Aqui você sabe se esse Inimigo é considerado um Chefe.

Chefes possuem as seguintes características:

- Eles possuem uma **carta de Lógica (4)** que determina o que eles fazem quando ativam, baseando-se no resultado de uma rolagem de dado.
- Eles não usam bases coloridas, e ativam após o turno de cada jogador.
- Eles precisam sofrer múltiplas Feridas para serem destruídos, ou no caso do T-1000, ele não pode ser destruído pelos métodos normais.

**Habilidades Especiais e Reações (5):** Essa seção tem os efeitos passivos que modificam o comportamento deste Inimigo com relação às regras normais.

**Reações (6):** Essas habilidades se aplicam quando os jogadores Atacam os Inimigos e rolam um ou mais resultados nos seus Dados de Ataque. Uma Reação de Inimigo só pode ser ativada uma vez por Ataque.

**Identificador de Conjunto (7):** O conjunto ao qual essa carta pertence.

## CARTA DE ONDA DE INIMIGOS

Algumas Missões usam esta carta para acompanhar a chegada de um grande grupo de Inimigos. As Regras Especiais da Missão explicarão como ela será utilizada.

## 1 DE HESITAÇÃO T-1000

Esta carta de dois lados é usada em conjunto com as habilidades especiais do Chefe T-1000; a Missão informará qual lado usar. Coloque um Marcador Registro de Inimigo nesta carta para registrar quantos acertos foram rolados contra o T-1000. Quando o T-1000 ativar, ele sofrerá penalidades de acordo com as feridas que recebeu.



Marcador de Registro de Inimigo



# CARTAS DE REFERÊNCIA

Os Soldados da Resistência, Caminhões e várias outras Peças de Obstáculos possuem efeitos e habilidades que são listadas nessas cartas de Referência de dois lados. Sempre que um destes componentes for utilizado em uma Missão, coloque sua carta correspondente perto da área de jogo.



# LIVRO DE MISSÕES

Este livro contém sete Missões que seguem a Resistência conforme eles lutam para capturar a Máquina do Tempo e mandar Kyle Reese de volta para 1984. Cada Missão tem as seguintes seções, distribuídas em várias páginas:

As miniaturas dos Soldados da Resistência usam bases coloridas para que você possa corresponder a miniatura à sua carta de referência.



Os jogadores devem ler em voz alta a **Introdução (1)** para criar o clima da Missão.

A **Preparação do Mapa (2)** te mostra como organizar as Peças de Mapa e colocar quaisquer Obstáculos, Pontos de Interesse, e Entradas de Inimigos. Ela também mostra todas as Peças que serão utilizadas para facilitar a montagem.

A seção de **Preparação da Missão (3)** lista os Objetivos, quais Pontos de Interesse usar, como preparar os baralhos de Equipamento e Arma, e qualquer outro marcador necessário para a Missão.

Ela também mostra quais Inimigos podem ser encontrados durante esta Missão - chamados de **Reserva de Inimigos (4)** - e para quais cores de jogador eles serão associados. Veja a próxima página.

As instruções de **Preparação de Batalha (5)** só são utilizadas se você for jogar uma missão única em vez da Campanha completa.

Por último, a seção de **Regras Especiais da Missão (6)** lista quais regras adicionais se aplicam a esta Missão, assim como o efeito das Ondas de Inimigos ou locais específicos no Mapa. A maior parte desta seção lista o que acontece quando você revela cada **Ponto de Interesse (7)**. A aparição de cada marcador possui um texto e qual efeito no Mapa este Ponto de Interesse traz. Deixe esta seção por perto enquanto joga, mas não leia antecipadamente para não estragar nenhuma surpresa!

## REGRAS ESPECIAIS DA MISSÃO

Se uma Regra Especial da Missão contradiz uma regra deste livro ou uma carta, a Regra Especial da Missão tem prioridade.



## RESERVA DE INIMIGOS

Embora não seja um componente, a Reserva de Inimigos é um conceito importante do jogo. Todos os inimigos que aparecem em um diagrama de Preparação do Mapa da Missão e na seção Preparação da Missão são considerados parte da **Reserva de Inimigos**. Alguns destes Inimigos podem começar no tabuleiro, enquanto outros podem ficar de lado separados por cor. A Reserva de Inimigos serve para determinar o número máximo (e cor) de Inimigos disponíveis durante uma Missão. Os outros Inimigos ficarão na caixa durante essa Missão.

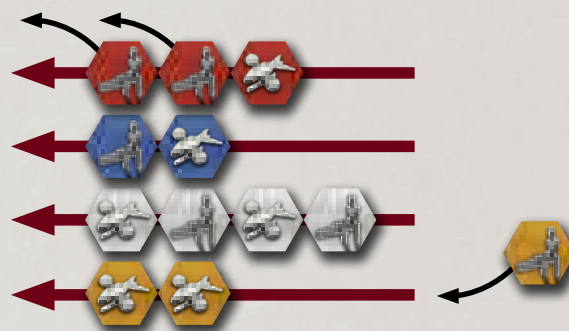
Quando um Inimigo é destruído e removido do Mapa, ele não se foi para sempre. Em vez disso, ele retorna para a Reserva de Inimigos ao final da fila de sua cor. Em uma rodada futura, ele pode retornar como um Reforço.

No final do turno de cada jogador, você rolará para Reforços da sua cor conforme descrito pela Missão. Sempre que você precisar adicionar Reforços da Skynet, pegue as miniaturas da frente da fila de sua cor (em ordem) e coloque-as nas Entradas roladas.

### Exemplo da Reserva de Inimigos:

*Os Inimigos que você coloca como Reforços vêm da frente da fila de sua cor. Durante o jogo, essas filas mudarão de tamanho conforme os Inimigos são colocados no Mapa como Reforços e Inimigos são destruídos e retornam para a Reserva de Inimigos.*

*Se você for o jogador vermelho e precisar colocar dois Inimigos como Reforços, os dois Endos da sua fila serão utilizados.*



*Os Inimigos que você destruir (como o Endo Amarelo acima), voltam para o fim de sua respectiva fila na Reserva de Inimigos.*

## MODOS DE JOGO

Decida se vocês vão jogar uma única Missão (Batalha), ou uma série de Missões em uma Campanha. Se começarem uma nova Campanha, iniciem pela primeira Missão. Do contrário, escolham qualquer Missão do livro e sigam as regras de preparação adicionais para o modo Batalha. Quando tiverem decidido um modo de jogo para jogar, sigam para a **Preparação** na página 10.

**Para sua primeira vez no jogo, recomendamos que joguem a Missão 01: Coletando Suprimentos. Essa Missão tem a mesma preparação tanto para o Modo Campanha quanto para o Batalha.**

## MODO CAMPANHA

Jogue as Missões sequencialmente na ordem do Livro de Missões. Após cada Missão, os jogadores registram as suas cartas de Armas, Equipamentos e Classe, bem como o número total de marcadores de Patente em seu estoque.

### Equipamentos & Armas Iniciais:

Comece cada Missão com todas as cartas adquiridas na Missão anterior, bem como as cartas iniciais listadas no seu tabuleiro de Personagem. Se você tiver mais cartas do que espaços, escolha as cartas para descartar (provavelmente as suas cartas iniciais).

## MODO BATALHA

Jogue qualquer Missão do livro. Após a preparação da Missão, siga também as instruções para a Preparação de Batalha da Missão, que lista todos os passos necessários para balancear adequadamente o nível de dificuldade da Missão. Missões mais avançadas na história assumem que os Personagens possuem Armas e Equipamentos melhores, e a Preparação de Batalha balanceia isso.

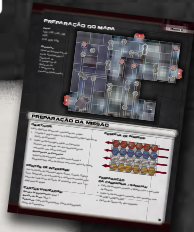
### Equipamentos e Armas Iniciais:

Cada Personagem usa as cartas iniciais listadas em seu tabuleiro de Personagem, mas saca quantas cartas forem necessárias de acordo com as regras de Preparação de Batalha da Missão.

# PREPARAÇÃO

## 1 ESCOLHA A MISSÃO

Vá para a página da Missão no Livro de Missões. Leia a Introdução em voz alta e então use as várias seções apresentadas lá para preparar o jogo. Você pode ver a preparação para a Missão 01 aqui.



## 2 ESCOLHA AS CORES

Cada jogador escolhe uma cor (Vermelho, Azul, Branco, ou Amarelo) e pega o seu conjunto de 4 dados, junto com os marcadores correspondentes de Granada e de Ativação.



Para jogos com menos de 4 jogadores: as cores que os jogadores escolhem no passo 2 afetam a Reserva de Inimigos e podem afetar a preparação da Missão. Tenha certeza de preparar o jogo corretamente de acordo com as cores escolhidas.

## 3 PREPARAÇÃO DO MAPA

Agrupe as Peças conforme exibido no diagrama da Preparação do Mapa para formar a área do jogo no centro da mesa. Deixe um espaço ao redor do mapa para os tabuleiros de Personagem, marcadores e Reserva de Inimigos.

Adicione os Obstáculos e Entradas de Inimigos conforme exibido. O diagrama de **Preparação do Mapa** também tem uma lista de todos os marcadores necessários, para que você não esqueça nenhum!

Por último, confira as regras da Preparação da Missão e coloque os marcadores de Pontos de Interesse específicos onde for instruído.

## 4 MARCADORES & DADOS DE ATAQUE

Coloque as Feridas, Dados de Ataque, e quaisquer outros marcadores pedidos pela Missão próximos ao tabuleiro ao alcance de todos os jogadores.

10

7



6



3



2



6



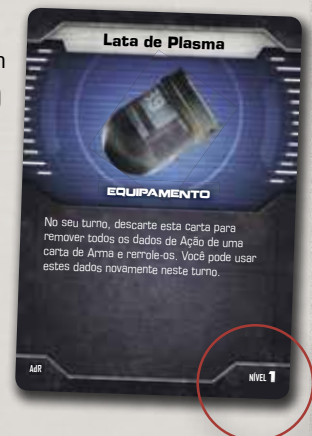
## 5 EQUIPAMENTOS E ARMAS

As instruções de Preparação da Missão mostram qual o nível das cartas utilizadas para formar o Baralho de Arma e Equipamento para essa Missão.

Separe as cartas de Equipamento e Arma com o(s) nível(is) necessário(s) e devolva o resto para a caixa do jogo.

Embaralhe cada baralho e coloque-os próximos à área de jogo.

Não inclua nenhuma carta de Nível I (inicial) nesses baralhos.





## 9 POSIÇÕES INICIAIS

Cada jogador coloca a miniatura do seu Personagem em um hexágono na **Zona Inicial** indicada no diagrama de Preparação do Mapa da Missão.

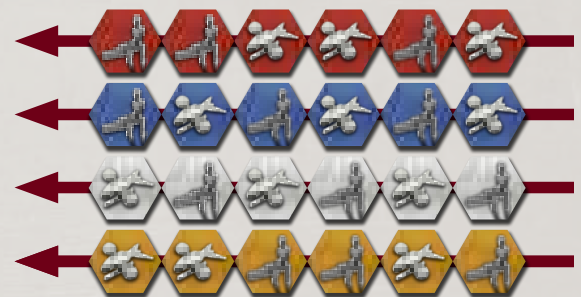
Agora você está pronto para jogar!

## 8 MODO BATALHA

Se estiver jogando a Missão em Modo Batalha, siga as instruções adicionais sob o título "Preparação de Batalha".

## 7 RESERVA DE INIMIGOS

Verifique o diagrama na caixa de Preparação da Missão. Pegue essas miniaturas, e anexe as bases coloridas apropriadas em cada uma delas. **Use somente as cores que os jogadores escolheram no passo 2; todas as outras miniaturas ficam na caixa do jogo.**



Coloque as miniaturas Inimigas em filas ao lado do tabuleiro, na ordem demonstrada (da esquerda para direita). Essa é a ordem na qual elas vão entrar no jogo como Reforços. Para cada tipo de Inimigo na Reserva de Inimigos, encontre a carta de Inimigo equivalente e coloque-a ao lado da área de jogo.

### Inimigos Iniciais:

Em algumas Missões, os jogadores fazem Rolagens de Reforços ou colocam Inimigos no Mapa antes da Missão começar. Se a Missão tiver instruções para os Inimigos iniciais, pegue a quantidade necessária de Inimigos da frente da fila na Reserva de Inimigos.

## 6 ESCOLHA OS PERSONAGENS

Cada jogador escolhe um Personagem e pega os respectivos:

- Tabuleiro de Personagem,
- Miniatura,
- Cartas Iniciais (coloque-as nos devidos espaços),
- 1 marcador de Patente (empilhe em seu tabuleiro de Personagem).

### Se estiver jogando uma Campanha, pegue também:

- Suas cartas de Classe desbloqueadas adquiridas em Missões anteriores. Coloque-as à direita do seu tabuleiro de Personagem. Cartas de Classe não utilizadas podem continuar na caixa.
- Marcadores de Patente adicionais adquiridos em Missões anteriores. Empilhe-os com os outros.
- Cartas de Arma e Equipamento que foram encontradas e mantidas no fim da Missão anterior.

## O JOGO

As Missões são o principal fundamento em O Exterminador do Futuro Gênesis: Ascensão da Resistência. Cada Missão é jogada através de um número de Rodadas, até que todos os Personagens estejam Caídos (incapacitados) ou eles tenham concluído o(s) Objetivo(s) da Missão.

### VENCENDO A MISSÃO:

Todos os jogadores vencem imediatamente quando todos os Objetivos da Missão forem concluídos. A maioria das Missões precisa que seus Objetivos sejam concluídos na ordem listada; alguns podem ser feitos em qualquer ordem.

### PERDENDO A MISSÃO:

Todos os jogadores perdem quando algum desses eventos acontecer:

- Qualquer condição de derrota da Missão (se existir alguma listada em suas Regras Especiais) é preenchida.
- Todos os Personagens estão Caídos.



## SEQUÊNCIA DO TURNO

Cada Rodada consiste em cada jogador realizando um único turno em qualquer ordem decidida pelos jogadores. Toda vez que um jogador terminar um turno, os Inimigos de sua cor correspondente jogam um turno. Siga as Fases abaixo. Cada Fase é explicada com mais detalhes nas páginas a seguir:

1. **Fase de decisão:** Os jogadores decidem quem vai jogar o próximo turno ao nomear um Jogador do Turno. Esse jogador segue e resolve uma Fase do Jogador e Fase do Inimigo.
2. **Fase do Jogador:** O Jogador do Turno rola seus quatro dados de ação e os associa aos Espaços de Ação para realizar Ações.
3. **Fase do Inimigo:** Após o Jogador do Turno completar todas as suas ações, ele deve ativar os Inimigos. Existem vários passos para essa fase:
  - A) Role por Reforços
  - B) Movimento dos Inimigos normais
  - C) Ataque dos Inimigos normais
  - D) Chefes Ativam
  - E) Chefes atordoados & Recuperação dos Inimigos
4. **Fim da Rodada:** Após todos os jogadores terem resolvido uma Fase do Jogador e Uma Fase do Inimigo, resolva qualquer efeito de "fim da rodada" nas cartas ou Regras de Missão. Então, comece uma nova Rodada, a partir da Fase de decisão.

## 1. FASE DE DECISÃO

Os jogadores decidem como um time quem deverá jogar o próximo turno. Isso também significa que eles decidem que cor de Inimigo eles querem ativar mais cedo. Depois de escolherem, esse jogador se torna o Jogador do Turno e realiza uma Fase do Jogador, seguido por uma Fase do Inimigo.

### ORDEM DO TURNO

Embora a Fase de Decisão pareça desnecessária quando o mapa estiver com poucos Inimigos, ela é extremamente importante quando o esquadrão estiver cercado.

Já que você sempre sabe quais são os Inimigos que ativarão como resultado de um jogador jogar o seu turno, você pode usar essa informação para criar uma estratégia e priorizar lidar com as ameaças, ajudar e garantir que um Personagem não fique Caído antes de ter uma chance de buscar Cobertura, por exemplo.

A natureza da fase de decisão pode também permitir a um Personagem realizar dois turnos seguidos se desejar (uma vez no fim de uma Rodada, e de novo no começo da próxima).

## 2. FASE DO JOGADOR

O Jogador do Turno rola seu conjunto de 4 Dados de Ação e os coloca próximos ao seu tabuleiro de Personagem. Usando um dado por vez, o jogador associa o dado a um Espaço de Ação aberto para realizar a ação listada. Os efeitos de usar cada tipo de Espaço de Ação são descritos abaixo. Quando um jogador terminar sua Fase do Jogador, ele vira o seu Marcador de Ativação para o lado "Ativado" e segue para a Fase do Inimigo.

Um jogador não precisa associar todos os seus 4 dados, embora normalmente seja melhor você utilizar todos os seus dados, se possível.

**Marcador de Patente:** Você pode gastar um marcador de Patente (vire para o lado usado e coloque-o ao lado de seu tabuleiro de Personagem) para escolher qualquer número de seus Dados de Ação ainda não associados a um Espaço de Ação e rerrolá-los. Não há limite para o número de marcadores de Patente que você pode gastar em um turno.



## AÇÕES

Todas as Ações requerem que o jogador associe um dado a um Espaço de Ação livre. Cada Espaço de Ação só pode ter um dado. Todos os dados permanecem associados até o fim da rodada, então uma vez que um espaço for ocupado por um dado, ele não pode mais ser utilizado, a menos que um efeito remova o dado.

Espaços de Ação podem ser encontrados nos tabuleiros de Personagem, cartas de Arma, Equipamento e Classe, ou em Cartas de Referência de Objetos utilizadas pela Missão. Espaços de Ação são todos nomeados com os tipos específicos de Ações:



Muitas ações possuem bônus baseados no valor do dado associado. Veja os ícones abaixo para entender como os requerimentos de dados são apresentados em várias cartas. A maioria dos Espaços de Ação pode aceitar um dado de qualquer valor, mas darão um bônus se o dado for de um certo valor; outros precisam de um dado específico.



Este efeito é aplicado se o dado associado ao Espaço de Ação tiver valor 6.



Este efeito é aplicado se o dado associado ao Espaço de Ação tiver valor 4, 5 ou 6.



Este efeito usa o valor do dado associado de alguma forma; o efeito descreverá como.



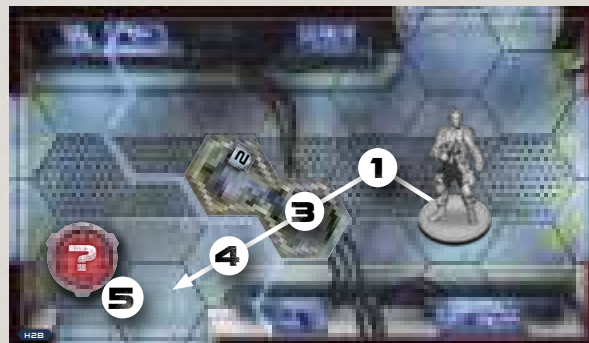
## MOVER

Associe um dado de qualquer valor a esse espaço para se mover um número de hexágonos até o valor mostrado nesse dado (se você associar um 5, você pode se mover até 5 hexágonos).

- **Obstáculos e Aliados:** Entrar em um hexágono com um Obstáculo (bordas amarelas) conta como 2 Movimentos por hexágono. Personagens podem se Mover para ou através de hexágonos ocupados por Personagens e aliados, mas não podem terminar o seu turno lá. Cada hexágono só pode ter 1 Personagem ao fim do seu Movimento.
- **Hexágonos intransponíveis:** Personagens não podem se Mover para ou através de:
  - Marcadores de Obstáculos Vermelhos ou hexágonos com bordas vermelhas,
  - Paredes, seja pela arte de cor preta sólida dentro dos hexágonos, ou linhas grossas e pretas nas beiradas das Peças de Mapa ou entre hexágonos,
  - Hexágonos ocupados por Inimigos,
  - Hexágonos incompletos nas beiradas das Peças de Mapa. Somente hexágonos que podemos ver mais que a metade podem ser ocupados.
- **Movimento não utilizado:** Você não pode gastar um pouco do Movimento permitido por um dado, fazer outra Ação, e então gastar o resto. Movimento não utilizado é perdido quando você fizer outra Ação.
- **Modificadores:** Se você tiver qualquer habilidade que modifica o seu dado de Movimento, ela se aplica para cada dado utilizado para Movimento.
- **Zonas:** Áreas divididas por linhas de Zona azul não impactam no Movimento, a menos que uma Regra Especial de Missão diga o contrário.
- **Revelando Pontos de Interesse:** Quando um Personagem ou Aliado entrar em uma Zona que contenha um marcador de Ponto de Interesse, vire-o imediatamente para cima se ele estiver virado para baixo e veja as Regras Especiais da Missão para saber o que você encontrou. Revelar um Ponto de Interesse não termina sua Ação de movimento; você pode continuar gastando qualquer Movimento remanescente após revelá-lo.

### Exemplo de Movimento:

O Guardião associa um 5 a um Espaço de Ação de Movimento em seu tabuleiro de Personagem. Ele se move 4 hexágonos através de um Obstáculo para uma nova Zona, e para imediatamente para revelar e resolver o Ponto de Interesse. Então, ele se move o hexágono restante.







## ATAQUE

Associe um dado de qualquer valor para um Espaço de Ação de Ataque em uma de suas cartas de Arma para fazer um Ataque. Ataques precisam que o alvo esteja ao Alcance e em sua Linha de Visão. Siga estes passos:

1. **Escolha uma Arma:** Associe seu dado a um Espaço de Ação de Ataque livre na carta da Arma.
2. **Verifique Efeitos do Dado de Ação:** A maioria das Armas ganham bônus quando utilizadas com um dado de um valor específico.
3. **Verifique Alcance e Linha de Visão (LdV):** Você pode ver qualquer Inimigo para qual você possa desenhar uma linha reta invisível de qualquer ponto de seu hexágono, para qualquer ponto do hexágono dele, desde que não passe por fora da área de jogo (por um espaço que não tenha uma Peça de Mapa) ou por qualquer Parede ou hexágonos de borda vermelha. Bordas amarelas e outros Personagens ou Inimigos são ignorados ao determinar a Linha de Visão.
4. **Verifique o Alcance:** Conte a menor distância para o alvo em hexágonos; ele deve estar dentro do Alcance de sua Arma.
5. **Role os Dados de Ataque:** Igual ao valor de Ataque da Arma:
  - Após rolar, use qualquer outra habilidade em sua Arma, carta de Classe, tabuleiro de Personagem ou tabuleiro de Aliado que errele ou modifique o resultado de seus dados.
  - **Marcador de Patente:** Você pode gastar um marcador de Patente para rerrolar qualquer número de seus Dados de Ataque. Não há limite para o número de marcadores de Patente que você possa gastar desta forma durante um Ataque.



6. **Resolva Reações:**
  - **Punhos da Resistência:** Para cada  que você rolar, escolha uma habilidade em seu tabuleiro de Personagem ou carta de Classe que possa ser utilizada "ao Atacar" e aplique seu efeito.
  - **Crânios de Exterminador:** Se você rolar ao menos 1 , verifique se há na carta do Inimigo um efeito de "ao defender" ou "após defender" e resolva-o. A menos que seja dito de outra forma, um Inimigo só pode reagir uma vez por Ataque.
7. **Conte os Acertos Rolados:** Compare os Acertos com a Defesa do Inimigo:
  - **Erro:** Se você rolou menos acertos do que a Defesa do Inimigo, você errou o Ataque ou apenas pegou de raspão e nada aconteceu. Do contrário:
  - **Inimigo Normal:** Se você rolou Acertos igual ou maior que a Defesa do Inimigo, ele é destruído. Remova o Inimigo do Mapa e coloque-o no fim de sua respectiva fila colorida na Reserva de Inimigos (ver página 16).
  - **Inimigo Chefe:** Se você rolou acertos igual ou maior que a Defesa do Inimigo, coloque um marcador de Ferida em um dos espaços em sua carta. Se o Chefe não tiver um espaço livre para colocar essa Ferida, ele é destruído e colocado de volta na caixa do jogo (Chefes não fazem parte da Reserva de Inimigos).

### Exemplos de Linha de Visão e Alcance:

O Guardião quer Atacar usando sua Escopeta de Plasma. Ele pode Atacar o T-800 vermelho (Alcance 3) porque ao menos uma Linha de Visão pode ser desenhada entre seus hexágonos. Ele pode Atacar o T-800 branco (Alcance 4) porque os Obstáculos de Cobertura não afetam a Linha de Visão. Ele não pode Atacar o T-800 azul por causa da parede entre eles, e ele não pode Atacar o T-800 amarelo (Alcance 2) porque não há linhas que possam ser desenhadas entre eles que não toquem ou atravessem o Terminal Skynet de bordas vermelhas.



### Exemplo de Ataque e Reação:

Usando o exemplo acima, o Guardião decidiu Atacar o T-800 branco a 4 de Alcance. Ele associa um 2 para sua Escopeta de Plasma, rola 4 Dados de Ataque e consegue os seguintes resultados:



2 Acertos e 2 Crânios não é o suficiente para passar a Defesa 3 do T-800. Sabendo disso, o Guardião gasta um de seus marcadores de Patente para rerrolar os dois Crânios, conseguindo transformar um deles em um acerto. Perfeito! 3 Acertos é o suficiente para igualar à Defesa 3 do Endo e ele é destruído. Se o Guardião ainda assim tivesse errado, o Endo aplicaria agora sua habilidade Implacável e chegaria mais perto, não sofrendo nada pelo Ataque.

**Observação:** Inimigos nunca se beneficiam dos Obstáculos igual os Personagens. Ignore Obstáculos quando Atacar Inimigos.

## Atacando Inimigos nas Entradas

Os Inimigos normalmente não ficam em suas Entradas, mas os Personagens podem Atacar alvos nas Entradas de Inimigos. Você deve estar ao Alcance e ter Linha de Visão para ao menos 1 semi-hexágono que seja parte da Entrada de Inimigos (todos os Inimigos em uma Entrada são considerados como ocupando estes semi-hexágonos, mesmo que eles não caibam).



## INTERAGIR

A Ação de Interagir é utilizada por uma variedade de objetos no jogo. As regras para o resultado desta ação normalmente estão nas cartas de Referência do Objeto, mas essa ação também pode ser utilizada para trocar cartas de Equipamento e Arma. Cada dado associado a um Espaço de Ação de Interagir só pode ser utilizado para uma coisa (você não pode Interagir com um objeto no Mapa e fazer uma Troca com um único dado).

## TROCANDO

Quando você associa um dado no espaço de Interagir no seu tabuleiro de Personagem, você pode escolher trocar com outro Personagem adjacente. Você pode dar e receber cartas de Equipamento e Arma livremente com esse Personagem. Qualquer dado associado às cartas permanecem com elas até o fim da rodada, mesmo se você trocar a carta com outro Personagem.



## ESPECIAL

Tabuleiros de Personagem e cartas de Classe possuem habilidades especiais com efeitos únicos; esses são Espaços de Ação Especial. Alguns precisam de um dado de valor específico, enquanto outros aceitam qualquer dado; o efeito informará qual é o caso dele. Associe um dado aqui para aplicar seus efeitos.



## DESCANSAR (RESGATAR)

Associe um dado para um Espaço de Ação de Descansar para um dos dois efeitos:

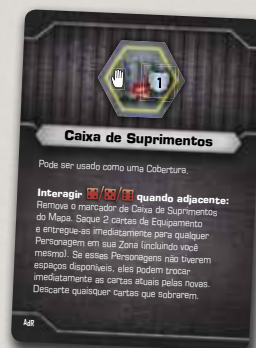
- **Descansar:** Remova 1 Ferida de seu tabuleiro de Personagem.
- **Resgatar:** Escolha um Personagem em um hexágono adjacente que esteja Caído. Esse jogador remove 1 Ferida de seu tabuleiro de Personagem e levanta sua miniatura. Veja **Personagens Caídos**, página 19.

## Ataques Especiais

Algumas Armas, como o Lança-Chamas e o Lança-Granadas, possuem espaços de ação Especial no lugar de Ataque porque elas possuem sua própria mecânica para rolar os Dados de Ataque e contar acertos; os efeitos dessas Armas modificam o procedimento indicado aqui.

## INTERAGINDO COM OBJETOS

Quando você associa um dado a um Espaço de Ação de Interação, você pode usar o Efeito de Interação em um objeto no Mapa, conforme descrito na carta de Referência do Objeto. Isso acontece normalmente com Caixas de Suprimentos e Terminais.



## COMANDANDO ALIADOS

Algumas Missões possuem Aliados. Eles são forças adicionais da Resistência controladas pelos jogadores que podem ser Comandados para fazer ações, usando o Espaço de Ação Especial em sua carta de referência. As seguintes regras gerais se aplicam a todos os Aliados:



- Aliados só podem ser Comandados da Zona que eles ocupam.
- As Ações que os Aliados fazem funcionam exatamente da mesma forma que as ações realizadas pelos Personagens e seguem todas as mesmas regras, embora Aliados possuam um valor fixo para o Movimento e não recebam bônus de Ataque.
- Aliados não são Personagens. Eles não se beneficiam dos efeitos que especificam "Personagens", a menos que as Regras Especiais da Missão digam outra coisa.
- Inimigos miram e Atacam Aliados da mesma forma que Atacam os Personagens. Aliados normalmente são mortos quando sofrem uma Ferida que não podem colocar em sua carta, mas algumas Missões podem ter Regras Especiais para Aliados Caídos.
- Aliados Caídos não podem ser Comandados, mas podem ser resgatados como os Personagens. Aliados mortos voltam para a caixa do jogo.

### 3. FASE DO INIMIGO

Quando um jogador termina a sua Fase do Jogador, ele deve virar seu Marcador de Ativação para o lado "Ativado" e realizar uma Fase do Inimigo. A Fase do Inimigo consiste nos seguintes passos:

- A. **Reforços** (role dados para colocar Inimigos da sua cor)
- B. **Movimento dos Inimigos** (todos os Inimigos da sua cor)
- C. **Inimigos Atacam** (todos os inimigos da sua cor)
- D. **Chefes Ativam**
- E. **Chefes & Inimigos Atordoados se Recuperam** (da sua cor)



### 3A. REFORÇOS

Durante este passo, novos Inimigos podem aparecer nas Entradas de Inimigos e se juntar à batalha. As Regras Especiais de cada Missão especificam quantos dados você rola para os Reforços dos Inimigos. Role o número listado de dados e compare os resultados com os números nas Entradas de Inimigos ao redor do Mapa.

Para cada resultado que seja igual a uma Entrada de Inimigos, pegue um Inimigo da frente da fila de sua cor na Reserva de Inimigos e coloque-o na Entrada de Inimigos com o valor do dado que você rolou.

Se várias Entradas de Inimigos tiverem o mesmo número de resultado de dado, coloque novos Inimigos em ordem alfabética (começando pelo Alpha) até que todos os Inimigos sejam posicionados, ou não existam mais Inimigos da sua cor na reserva.

Se você rolar vários resultados iguais, vários Inimigos serão colocados na mesma Entrada.

#### Alocação de Inimigos:

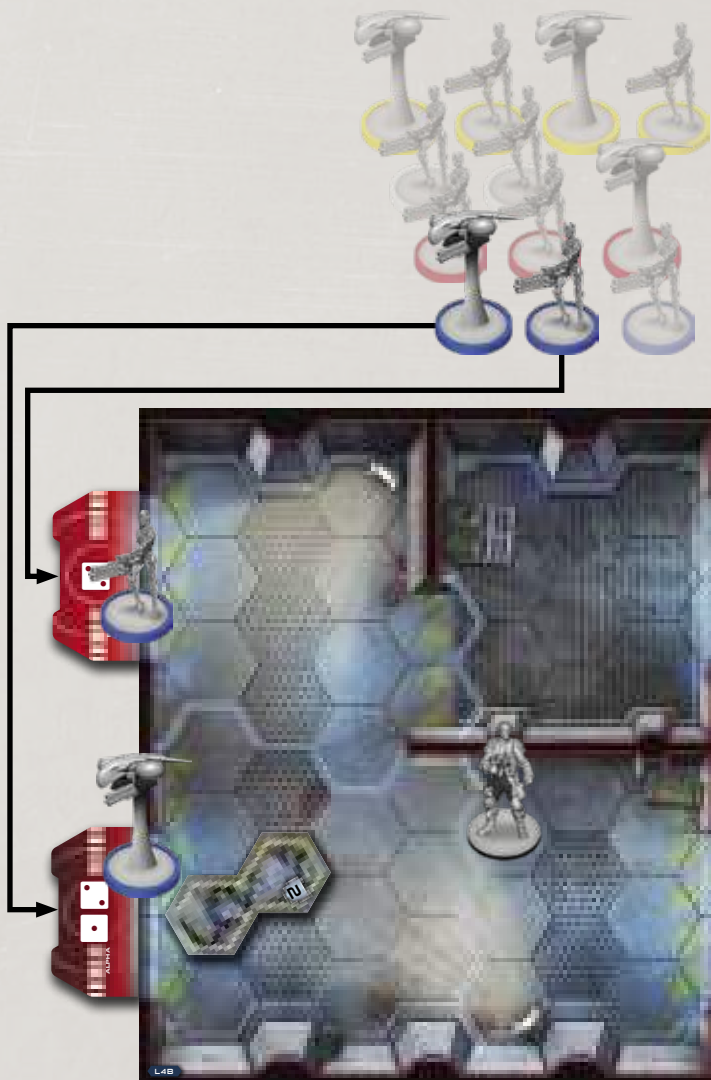
Entradas de Inimigos usam os semi-hexágonos ao redor das Peças de Mapa. Os Inimigos devem ser colocados no semi-hexágono mais perto do Personagem mais próximo.

#### Tamanho das Entradas dos Inimigos:

As entradas dos Inimigos são consideradas como uma única Zona sem limite para o número de Inimigos que podem ocupá-la. Se você precisar colocar mais Inimigos e não couber nos semi-hexágonos na beirada da Entrada, coloque os outros inimigos fora do tabuleiro perto da entrada; eles ainda são considerados como ocupantes dos semi-hexágonos da Entrada para efeitos de Movimento e Ataques.

#### Exemplo de Reforços e Reserva de Inimigos:

Ao fim do seu turno como jogador Azul, você rola dois de seus dados para Reforços, tirando **2** e **3**. Não tem nenhum **2** no Mapa, então esse resultado não tem efeito. Porém, existem dois **3**, o que significa que os primeiros dois Inimigos da sua cor na Reserva de inimigos serão posicionados. O Drone é colocado na Entrada Alpha, e o T-800 vai para a Entrada Bravo, no hexágono mais próximo ao Guardião.





## 3B. MOVIMENTO DOS INIMIGOS

Na ordem que você quiser, Mova cada Inimigo da sua cor no Mapa. Por padrão, todos os Inimigos miram o Personagem mais próximo ao se mover. Algumas missões alteram esse padrão de prioridade. Verifique as Regras Especiais da Missão.

Para Mover um Inimigo, siga esses passos abaixo, resolvendo a primeira instrução que se aplicar para cada Inimigo.

1. Se um Personagem estiver ao Alcance e na Linha de Visão do Inimigo, ele não se move já que ele pode atacar de sua posição atual.
2. Do contrário, o Inimigo se move em direção ao Personagem mais próximo até que ele esteja ao seu Alcance e na sua Linha de Visão. Quando essas duas condições forem cumpridas, ele para, mesmo se tiver Movimento sobrando. Algumas cartas de inimigo (como o T-1000) possuem exceções a essa regra.
3. Se o Inimigo não puder chegar ao Alcance e ter Linha de Visão ao Personagem mais Próximo, ele se move em direção ao Personagem mais próximo seguindo o menor caminho possível de hexágonos não bloqueados.
4. Na rara situação em que o Inimigo esteja em uma parte do Mapa que não está conectada ao Personagem mais próximo (não há um caminho para alcançar o Personagem), como atrás de uma ou mais portas fechadas, ele ainda se Move em direção ao Personagem mais próximo até que seu movimento seja bloqueado.

As seguintes regras gerais se aplicam ao Movimento dos Inimigos:

- Se dois Personagens estiverem na mesma distância de um Inimigo, os jogadores escolhem qual o Inimigo considerará como mais próximo.
- Se existirem vários caminhos mais curtos, os jogadores decidem qual dos caminhos escolher para o Inimigo.
- Hexágonos com Obstáculos contam como 2 de Movimento para os Inimigos. Algumas vezes o caminho mais curto para o Personagem é sobre um Obstáculo, mesmo com essa penalidade de Movimento (*note que o Drone CA-8 ignora obstáculos ao se mover*).
- Inimigos podem se mover por hexágonos ocupados por outros Inimigos, mas não podem terminar o turno no mesmo hexágono. Cada Hexágono só pode ter um Inimigo.
- Se um Inimigo tiver Movimento sobrando mas não puder usar todos devido ao seu espaço final estar ocupado por outros Inimigos (da mesma cor ou diferente), ele para.
- Inimigos não podem se mover para ou através de Paredes (bordas vermelhas). Conte o caminho mais curto desviando de qualquer Parede ao mover.

### Exemplos de Movimento de Inimigo:

Após rolar por Reforços como o jogador Azul, você deve Mover todos os Inimigos Azuis em qualquer ordem. O marcador de porta fechada faz com que o Guardião seja o Personagem mais próximo de cada um dos Inimigos abaixo, então eles se moverão em direção a ele.



O T-800 (1) não se move pois o Guardião já está ao seu alcance de 6 e em sua Linha de Visão.

O T-800 (2) usa seus 4 de Movimento para passar o T-800 branco, mas ele para depois de 3 hexágonos (2), assim que ele consegue Linha de Visão e Alcance para o Guardião.

O T-800 (3) também se move para perto, mas o T-800 branco ocupa o que seria seu 4º hexágono de Movimento, então ele para antes (3).

O Drone tem 8 de Movimento, mas só pode Atacar com Alcance 2. Ele se move 6 hexágonos para parar na posição (4), que é o primeiro hexágono onde ele tem Linha de Visão e Alcance do Guardião.

O resultado final é que dois T-800 e 1 Drone atacarão o Guardião! Eita!

## 3C. ATAQUE DOS INIMIGOS

Após todos os Inimigos da sua cor se moverem, cada um deles faz um Ataque, se possível. Cada Inimigo ataca o Personagem mais próximo. Se mais de um Personagem estiver mais próximo, os jogadores escolhem qual Personagem será Atacado.

Quando seu Personagem for Atacado, peça para um outro jogador rolar os dados de Ataque se possível.

Quando uma unidade Inimiga Ataca, siga estes passos:

- 1. Confirme o Alvo:**  
O Inimigo está ao Alcance e com Linha de Visão do Personagem mais próximo (você provavelmente já determinou isso ao Mover o Inimigo no passo anterior).
- 2. Role e Modifique os Dados de Ataque:**  
Igual ao valor de Ataque do Inimigo.
  - Resolva qualquer habilidade do Inimigo que modifique os resultados da rolagem de Ataque do Inimigo.
  - Então, resolva qualquer efeito de Personagem, Classe ou Equipamento que modifique o resultado da rolagem de Ataque do Inimigo.
- 3. Resolva os Punhos de Resistência:**  
Para cada rolado pelo Inimigo, escolha uma habilidade no seu tabuleiro de Personagem ou carta de Classe que ative "ao defender" e aplique seu efeito. Você pode usar a mesma habilidade múltiplas vezes se existirem múltiplos .
- 4. Resolva o Dano:**  
Cada resulta em 1 Dano. Acertos / são ignorados quando os Inimigos Atacam. Cada ponto de Dano é distribuído na seguinte ordem:

### Para um Obstáculo de Cobertura em seu hexágono:

Se você estiver em um Obstáculo de Cobertura (bordas amarelas), ele sofre dano primeiro; marque cada Dano no Obstáculo com um Marcador de Dano. Uma vez que o Obstáculo tenha marcadores de dano igual ao seu valor de Defesa (o número em seu ícone de escudo), ele é destruído e removido do Mapa.

### Para um Espaço de Ferida no seu Tabuleiro de Personagem:

Se não tiver um Obstáculo em seu hexágono, ou se ele já foi destruído, coloque 1 marcador de Ferida em um espaço livre de Ferida em seu Tabuleiro de Personagem (ou em uma de suas cartas de Classe).

### Muitas Feridas:

Se você receber uma Ferida e não tiver nenhum espaço de Ferida livre para colocar o marcador, você fica **Caído**. Deite a sua miniatura de lado no seu hexágono atual. (veja **Personagens Caídos**, na próxima página).

### Exemplos de Ataque do Inimigo:

Continuando o exemplo da página anterior, os Inimigos Azuis agora Atacam o Guardiã. Os jogadores decidem resolver os Ataques na ordem numerada abaixo:



Marcador de Dano  
(verso do Marcador de Dano)

O T-800 (1) rola 3 Dados de Ataque e consegue: . Ataques de Inimigo não contam os acertos, então o resultado do Ataque é 1 Dano. O Guardiã está em um Obstáculo de Cobertura com um ícone de escudo "2", que recebe 1 Dano por ele. Ele anota isso com um marcador de Dano (3).

O T-800 (2) rola 3 Dados de Ataque e consegue: . Destes dois Danos, o Obstáculo de Cobertura recebe mais 1 Dano e é então removido do Mapa. O Guardiã deve receber o segundo Dano e colocar um marcador de Ferida em seu tabuleiro de Personagem.

Por último, o Drone (3) rola seus 2 Dados de Ataque: . Isso causa outro Dano. Contudo, o Guardiã usa o ícone de Punho para ativar a habilidade em seu tabuleiro de Personagem: "Ao defender, ignore 1 Ferida", evitando essa Ferida.

## PERSONAGENS CAÍDOS

Quando seu Personagem recebe uma Ferida que não pode ser colocada devido à falta de espaços de Ferida livre em seu tabuleiro de Personagem ou cartas de Classe, ele fica **Caído**. Personagens Caídos ainda participam do jogo de uma forma limitada como mostraremos, até que ele seja Resgatado por outro Personagem (página 15):

- **Fase de decisão:** Essts jogadores ainda participam da discussão sobre a ordem do turno.
- **Fase do Jogador:** Personagens Caídos têm uma chance de se reanimar de forma heroica: Role seus 4 dados de Ação como de costume. Você ainda pode gastar marcadores de Patente para rerrolar esses resultados. Você só pode usar e associar dados com o valor de **■**, porém não pode usar em Espaços de Ação de Descansar.
- **Reforços de Inimigos:** Você ainda deve rolar para Reforços e ativar Inimigos da sua cor.
- **Movimento dos Inimigos:** Personagens Caídos são ignorados por Inimigos. Inimigos podem se mover por hexágonos ocupados por Personagens Caídos, mas não podem parar lá.
- **Ataques dos Inimigos:** Inimigos não Atacam ou causam Feridas em Personagens Caídos. Se um Personagem ficar Caído durante a fase de Ataque dos Inimigos, qualquer Inimigo restante irá mirar no próximo Personagem mais próximo em seu Alcance e Linha de Visão, se isso for possível.

## 3D. CHEFES ATIVADOS

Se tiver algum Inimigo Chefe em jogo, cada um deles joga um turno em qualquer ordem após todos os Inimigos comuns tiverem se movido e atacado. Chefes não possuem cores de jogador, então eles ativam (movendo e/ou atacando conforme sua lógica determinar) no turno de cada jogador, fazendo deles Inimigos muito perigosos.

Para cada Chefe, role um dado. Compare o resultado com a sua carta de Lógica para ver como ele se move e Ataca neste turno.

A menos que indicado de outra forma em suas cartas, Chefes resolvem Movimentos e Ataques seguindo a mesma lista de prioridades que os Inimigos comuns.

## 3E. INIMIGOS ATORDOADOS


Durante este passo, qualquer Inimigo que perdeu sua ativação porque estava Atordoado não está mais Atordoado; levante sua miniatura. Somente levante Chefes e Inimigos da sua cor de jogador.

### Como Inimigos ficam Atordoados?

Alguns efeitos, como a Granada PEM, fazem os Inimigos ficarem Atordoados. Quando isso acontece, deite a miniatura

do Inimigo de lado no seu hexágono atual. Na próxima vez que ele for ativar, ao invés de ter seu turno normalmente, a miniatura do Inimigo é apenas levantada. Se um Inimigo tem algum efeito que acontece quando ele ativa, aplique estes efeitos após levantar a miniatura dele.

### Atacando Inimigos Atordoados:

Inimigos Atordoados podem ser atacados normalmente, mas qualquer  que você rolar não ativa a Reação dele (habilidades "ao defender" em suas cartas).



## 4. FIM DA RODADA:

A Rodada termina após todos os jogadores jogarem seus turnos ao completar uma Fase de Jogador e Fase do Inimigo. Se existir algum efeito de "Fim de Rodada", em cartas ou nas Regras Especiais da Missão, aplique esses efeitos agora.

Então, todos os Personagens viram seus marcadores de Ativação para cima (de volta para o lado "Preparado"), e pega todos os seus Dados de Ação para começar uma nova Rodada, começando com a Fase de Decisão.

## FINALIZANDO UMA MISSÃO

Uma Missão termina em vitória imediatamente quando todos os seus Objetivos forem alcançados; normalmente isso acontece durante a Fase de Jogador.

**Vencendo uma Missão de Campanha:** Ao jogar uma Missão como parte de uma Campanha, existem vários passos para seguir quando a Missão for bem sucedida:

1. Verifique as **Recompensas** da Missão (listadas sob Objetivos).
2. Se a Missão der aos Personagens um marcador de Patente extra ou uma carta de Classe, pegue esses componentes da caixa. Os Jogadores escolhem qual carta de Classe eles ganham; ver página 20.
3. Grave a seguinte informação para cada Personagem, e carregue essas cartas e marcadores para a próxima Missão:
  - Cartas de Arma, Equipamento e Classe.
  - Número de marcadores de Patente.

**Perdendo uma Missão de Campanha:** Você pode escolher reiniciar a Missão e jogar de novo com as cartas que seus personagens tinham quando começaram, OU continuar para a próxima Missão e seguir sua preparação de Batalha. Se você escolher continuar de qualquer forma, você não saca novas cartas de Equipamento de acordo com as instruções da Preparação de Batalha.

# APÊNDICE: CARTAS DE CLASSE

Esta seção lista mais detalhes sobre os efeitos das várias cartas de Classe. Muitas cartas de Classe compartilham efeitos comuns que entregam Espaços de Ação adicionais ou marcadores nos tabuleiros de Personagem.



**Espaços de Ferida Extra**  
(Assalto, Guarda-Costas, Engenheiro, Sargento)  
Esses Espaços de Ferida funcionam da mesma forma que os dos tabuleiros de Personagem, e as Feridas colocadas aqui podem ser removidas usando Primeiros Socorros.



**Espaços de Ação de Mover**  
(Infiltrador, Batedor)  
Esses espaços possuem efeitos de bônus para certos valores de dados.



**Espaços de Ação de Interagir** (Engenheiro, Coletor, Especialista em Tecnologia)  
Esses Espaços de Interagir podem ser utilizados para Trocas e outras Ações de Interagir como de costume. Para o Engenheiro e o Especialista em Tecnologia, esses espaços adicionais lhe permitem mudar o resultado do dado que você associou. Para o Coletor, o bônus só se aplica às Caixas de Suprimentos.



**Espaços de Ação Especial**  
(Operador de Rádio, Líder de Esquadrão)  
Essas novas Ações Especiais lhe permitem fazer algumas Ações fora do seu turno. O Operador de Rádio deixa outro Personagem se mover no seu turno, enquanto o Líder de Esquadrão te recompensa por ativar Aliados, e pode permitir que um Aliado ative duas vezes.



**Espaços de Ação de Descansar**  
(Médico)  
Com a classe Médico, você pode usar qualquer uma de suas Ações de Descansar (incluindo as do seu tabuleiro de Personagem) para remover Feridas de Personagens Adjacentes.



**Equipamento Inicial Adicional**  
(Médico, Especialista em Munição, Especialista em Tecnologia)  
Essas habilidades permitem que os Personagens comecem cada Missão pegando uma carta de Equipamento do baralho com uma Palavra-Chave específica, e a coloque em cima da carta de classe até que seja utilizada. Essa habilidade não lhe dá um espaço adicional de Equipamento; você não pode colocar nenhuma outra carta aqui. Se jogando uma Campanha, você deve descartar a carta ao fim da Missão se ela ainda estiver neste espaço.



**Marcadores de Patente Compartilhados**  
(Sargento, Líder de Esquadrão)  
Essas habilidades entregam um marcador de Patente, que pode ser utilizado da mesma forma que os outros (para rerrolar Dados de Ataque ou de Ação), mas ele também pode ser utilizado por outros Personagens na sua Zona como se estivesse no tabuleiro de Personagem deles.



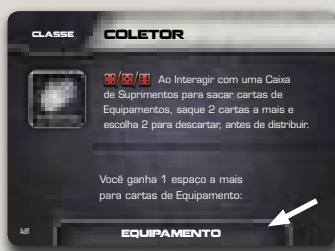
**Ícones de Punho de Ataque** (Corpo a Corpo, Atirador, Especialista em Munição, Batalhador)  
Essas habilidades lhe dão mais opções quando você rola os Dados de Ataque. Alguns precisam de um ícone de para ativar, outros estão sempre ativos ( $\infty$ ). Eles se aplicam "Ao Atacar" e modificam alguma coisa sobre o próprio Ataque ou "Após Atacar", que são aplicados após o passo de Contar Acertos do Ataque (após o Inimigo ter suas reações e/ou recebido suas Feridas).



**Ícones de Punho de Defesa**  
(Corpo a Corpo, Batedor)  
Essas habilidades lhe dão mais opções quando os Inimigos te Atacam. Algumas precisam que o Inimigo role um para serem utilizadas, outras estão sempre ativas ( $\infty$ ). Elas se aplicam seja "Ao Defender" e modificam alguma coisa no próprio Ataque, ou "Após Defender", que se aplicam após o passo de Sofrer Feridas do Ataque e normalmente só funcionam se você não ficou Caído pelo Ataque.



**Espaço de Carta de Equipamento Adicional** (Coletor, Intendente)  
Essa habilidade funciona da mesma forma que os espaços de carta de Equipamento em seu tabuleiro de Personagem. Se jogando uma campanha, a carta carregada aqui pode ser mantida entre Missões.



## APÊNDICE: CARTAS DE ARMA

Essa seção explica algumas das Armas mais incomuns com mais detalhes.



### Pistola, Pistola com Mira:

Quando você associa um 2, 3 ou 4 para Atacar com essa Arma, você pode Atacar com uma segunda Arma equipada, seguindo todas as regras para fazer um Ataque com essa segunda Arma. Se a outra Arma tiver um efeito que também ativa ao usar um 2, 3 ou 4, ele também se aplica.



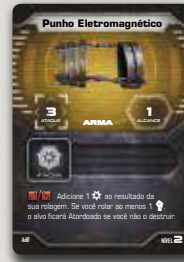
### Metralhadora, Minigun:

Sempre que você usar um Espaço de Ação de Ataque destas Armas, você pode fazer um segundo Ataque com elas. Isso é especialmente poderoso nas mãos do Kyle Reese, já que ele pode copiar esses Espaços de Ação para fazer ainda mais Ataques.



### Rifle de Precisão:

Essa Arma não Ataca alvos a 4 hexágonos ou menos de distância. O efeito dessa Arma adiciona 1 Acerto por Punho rolando, e esses Punhos podem ser utilizados para ativar habilidades como de costume. Causar uma Ferida extra não ajuda na maioria dos Inimigos, mas é útil contra Chefes.



### Punho Eletromagnético:

O efeito desta Arma facilita destruir Inimigos ao reduzir o número de acertos que você precisa rolar.

Se você ainda não conseguir Acertos suficientes, o Inimigo fica Atordoado.



### Lança-Chamas:

Essa Arma afeta alvos na sua Zona e dentro da sua Linha de Visão. Ao invés de rolar seus Dados de Ataque para superar a Defesa do alvo, cada Acerto que você rolar já causa 1 Ferida. Se tiver Personagens em sua Zona e você rolar mais acertos do que o número de Inimigos para Ferir, você deve usar os Acertos restantes para Ferir Personagens.



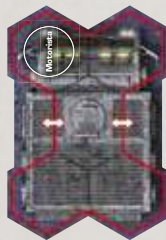
### Lança-Granadas:

Essa Arma não pode Atacar alvos a 1 de distância. Ao invés de rolar seus Dados de Ataque para superar a Defesa do alvo, cada Acerto que você rolar já causa 1 Ferida. Com uma boa rolagem, essa arma pode causar até 4 Feridas em um Inimigo!

## APÊNDICE: EXEMPLOS DE CAMINHÃO

### Entrando e Saindo do Caminhão:

Personagens podem entrar/sair do caminhão ao se mover entre os hexágonos no marcador conectados por setas brancas. Uma vez dentro do caminhão, os personagens podem se mover livremente entre os 5 hexágonos. Quando um Personagem ocupa um espaço circulado, ele ganha acesso às habilidades da carta de referência com o mesmo nome.

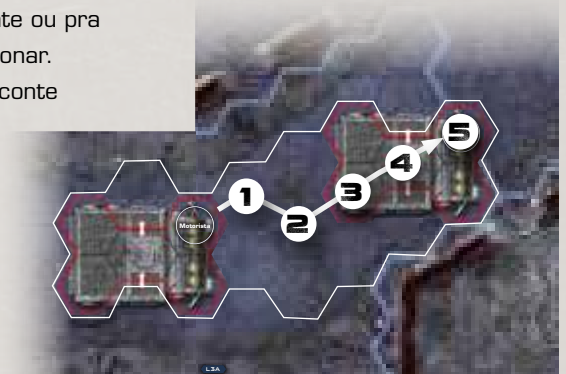


Personagens dentro do Caminhão são considerados como estando em todas as Zonas que o Marcador do Caminhão sobrepõe, então dirigir o Caminhão para uma nova Zona revelará Pontos de Interesse.

### Movendo o Marcador de Caminhão:

Se a Missão utilizar a carta de referência do Posto de Motorista, o Caminhão pode ser movido. O Caminhão só pode ser movido diagonalmente pra frente ou pra trás, e não pode rotacionar. Ao contar movimento, conte do hexágono com o círculo do Motorista. Cada hexágono com borda vermelha que o caminhão possui deve caber em cada nova posição do caminhão conforme ele se move.

O Motorista usa um para mover o caminhão. Durante o movimento, todos os hexágonos de borda branca abaixo devem estar vazios para que o marcador do Caminhão caiba neles.



# APÊNDICE: CARTAS DE EQUIPAMENTO

Cartas de Equipamento possuem os efeitos mais variados e complexos do jogo. Essa seção os explica com mais detalhes.



## Lata de Plasma:

Você só pode remover Dados de Ação das cartas de Arma, não dos Espaços de Ação que copiam os espaços das cartas de Arma, ou outros Espaços de Ação de Ataque. Uma vez que os dados forem removidos, esses Espaços de Ação ficam abertos e podem ser usados novamente neste turno.



## Estimuladores:

Você só pode remover Dados de Ação de seu tabuleiro de Personagem, não das cartas de Classe, Equipamentos ou Armas. Uma vez que os dados forem removidos, esses Espaços de Ação ficam abertos e podem ser usados novamente neste turno.



## Busca (Várias Cartas)

Essas cartas são descartadas, mas permitem que você olhe um baralho específico e pegue uma carta que seja do requerimento listado (normalmente Armas).



## Granadas (Vários Tipos)

Os Dados de Ação que você associa determina qual a distância que a granada pode ser lançada. Granadas Padrão também rolam o dado associado para determinar quanto dano elas causam. Uma vez lançada, a carta de Granada é descartada, a menos que ela tenha um efeito persistente; a carta é mantida como referência até que o efeito termine.



## Primeiros Socorros:

Você só pode descartar esta carta para melhorar o efeito de usar um Espaço de Ação de Descansar.

## Primeiros Socorros Avançado:

Diferente do Primeiros Socorros normal, esse não precisa que você use um Espaço de Ação de Descansar!



## Munição (Vários Tipos)

Essas cartas são descartadas no começo do seu turno, e aplicam bônus em todos os Ataques que você fizer até o fim do seu turno. Se um efeito permite que você faça um Ataque quando não for seu turno, você não pode descartar a Munição.



## Bloqueador de Sinal

Se existem valores de dado que não aparecem em nenhuma Entrada de Inimigos em jogo, essa carta lhe permite pular uma Rolagem de Reforços.



## Armadura (Várias Cartas)

O ícone de escudo nessas cartas são similares a como os obstáculos funcionam. Quando todos os espaços em uma carta de Armadura estiverem cheios de Feridas, ela é descartada. Se estiver jogando uma Campanha e você mantiver esta carta entre as Missões, remova todas as Feridas dela. Você só pode ter 1 carta com a Palavra-Chave Armadura em seus espaços de carta de Equipamento.

# APÊNDICE: AJUSTES DE DIFICULDADE

Quando você estiver familiarizado com O Exterminador do Futuro Gênesis: Ascensão da Resistência, você poderá desejar usar uma ou mais destas regras para ajustar a dificuldade para uma partida mais casual ou mais difícil:


## JOGO MAIS FÁCIL:

- **Patente Maior:** Dê a cada personagem 2 marcadores de Patente extras.
- **Menos Inimigos:** Ao preparar a Missão, não use o Inimigo que aparece mais à direita em cada fila da Reserva de Inimigos.
- **Bem Equipado:** Durante a Preparação da Missão, adicione cartas para o baralho de Arma/Equipamento que tenham 1 nível maior que o listado.

## JOGO MAIS DIFÍCIL:

- **Patente 1:** Cada personagem recebe o máximo de 1 marcador de Patente (excluindo aqueles nas cartas de Classe).
- **Reforços Agressivos:** Após colocar os Inimigos Iniciais, role 1 dado extra por cada Rolagem de Reforços. A primeira vez que você virar uma Entrada de Inimigo, substitua com a Entrada da Skynet (preta) no lado que não mostra os mesmos resultados de dado.
- **Exterminação:** Você fica Caído quando você coloca a Ferida no seu último espaço de Ferida (ao invés de apenas quando você não puder colocar a Ferida que receber).

# TERMOS IMPORTANTES

**Acerto** - Ícone  nos dados de Ataque. Personagens precisam rolar Acertos suficientes para igualar à Defesa do alvo. Páginas 6, 14.

**Adjacente** - hexágonos no Mapa que dividem uma linha em comum, mas não estão separados por uma Parede.

**Alcance** - Distância em hexágonos entre um Personagem Atacante ou Inimigo e seu alvo, incluindo o hexágono do alvo. Páginas 14, 18.

**Aliado** - Personagem de apoio com uma miniatura e carta de referência. Pode ser Comandado. Página 15.

**Arma** - Carta que garante aos Personagens a habilidade de Atacar. Página 14, 22.

**Atacar** - Espaço de Ação que lhe permite rolar Dados de Ataque e destruir Inimigos. Página 14. Também é como os Inimigos Ferem os Personagens. Página 18.

**Ativação** - Realize um turno.

**Atordoadado** - Inimigos que perdem seu próximo turno. Página 19.

**Batalha** - Modo de Jogo onde os jogadores enfrentam uma única Missão e não guardam seu progresso depois dela. Páginas 8-9.

**Buzzer** - Apelido dado aos Drones Voadores CA-B da Skynet pelos Soldados da Resistência, devido ao seu distinto som.

**Caído** - Um Personagem que sofreu uma Ferida que não pode ser colocada em um Espaço de Ferida vazio. Personagens Caídos são limitados a usar somente Dados com valor 1 em seu turno. Página 19.

**Caixa de Suprimentos** - Tipo de Obstáculo de bordas amarelas onde os jogadores podem encontrar cartas de Equipamento. Página 4.

**Caminhão** - Marcador de Obstáculo com várias cartas de referência e Regras Especiais. Páginas 4, 22.

**Campanha** - Modo de jogo com uma série de Missões interligadas jogadas em ordem numérica. Personagens podem seguir seu progresso e manter cartas entre Missões durante uma Campanha. Páginas 9, 19.


**Chefe** - Inimigo Formidável com lógica especial, múltiplas cartas, e múltiplas Feridas. Páginas 7, 19.

**Comando** - Um tipo de Espaço de Ação Especial que aparece nas cartas de referência dos Aliados. Página 15.

**Classe** - Cartas que dão aos Personagens habilidades adicionais e ou Espaços de Ação. Páginas 6, 20.

**Cobertura** - marcador de Obstáculo de bordas amarelas que absorvem Feridas no lugar do(s) Personagem(ns) que estiver(em) nela. Páginas 4, 18.

**Cor do Jogador** - As quatro cores de dados em uma partida que combina cada jogador com um grupo de Inimigos. Páginas 5, 10.

**Crânio** - Ícone  nos Dados de Ataque, ativa as Reações de Inimigos ou causa Feridas. Páginas 6, 14, 18.

**Dados de Ação** - Cada Personagem pega 4 desses dados para rolar em seu turno a cada Rodada. Páginas 5, 13.

**Dados de Ataque** - Dados com ícones que são rolados ao fazer um Ataque. Páginas 6, 14, 18.

**Dano** - Marcadores colocados nos Obstáculos para registrar quantas Feridas eles podem absorver antes de serem destruídos. Página 18.

**Defesa** - Ao Atacar, é o número de Acertos que um Personagem deve rolar para causar Dano ao Inimigo. Página 14.

**Descansar** - Espaço de Ação que remove 1 Ferida de seu Personagem. Página 15.

**Destruído** - Inimigos que sofrem Feridas igual ao seu valor de Ferida são destruídos. Página 14.

**Endo** - Abreviação para Endoesqueleto; apelido dado aos Exterminadores™ T-800 pelos Soldados da Resistência.

**Entrada de Inimigos** - Peças de Mapa com valores de dados onde os Reforços de Inimigos são colocados. Páginas 5, 16.

**Equipamento** - Cartas que garantem aos Personagens habilidades e/ou Espaços de Ação adicionais. Normalmente descartadas após utilizar. Páginas 6, 21.

**Espaço** - Ver 'Hexágono'.

**Espaço de Ação** - Área quadrada nos Tabuleiros de Personagem e cartas onde Dados de Ação são associados. Vários tipos: Atacar, Mover, Interagir, Descansar, Especial. Páginas 5, 13-15, 20.

**Espaço de Carta** - Espaços na parte inferior do tabuleiro de Personagem onde cartas de Arma e Equipamento são mantidas. Página 5.

**Espaço de Ferida** - Espaço em um tabuleiro de Personagem onde as Feridas são colocadas. Página 5.

**Especial** - Espaço de Ação que tem um efeito exclusivo. Página 15.

**Exterminador™** - Máquina mortal criada com o propósito de exterminar os humanos.

**Externo** - Peça de Mapa que não tem Paredes ao redor de suas bordas. Página 4.

**Fase de Decisão** - Quando os jogadores decidem quem vai jogar o próximo turno. Página 12.

**Fase do Inimigo** - Após a Fase de Jogador, os Inimigos correspondentes à cor do jogador se Movem e Atacam. Páginas 16-19.

**Fase do Jogador** - Onde um jogador rola seus Dados de Ação e realiza suas Ações. Página 12.

**Ferida** - Marcadores que os Personagens colocam em Espaços de Ferida em seus tabuleiros para registrar o dano causado a eles. Páginas 5, 18.

**Habilidade do Personagem** - Espaço Único de Ação ou habilidades no Tabuleiro de Personagem. Página 5.

**Hexágono** - Espaço hexagonal individual que pode ser ocupado por Personagens, Inimigos e Obstáculos, também chamados de Espaços por efeitos de algumas cartas.

**Inimigo** - Máquinas controladas pela Skynet que os jogadores enfrentam. Páginas 7, 16.

**Interagir** - Espaço de Ação para trocas ou para usar os efeitos de Obstáculos no Mapa. Página 15.

**Interno** - Peças de Mapa com paredes ao redor de suas bordas. Página 4.

**Linha de Visão** - Linha imaginária que determina quando um Personagem ou Inimigo pode "ver" seu alvo. Páginas 14, 18.

**Missão** - A preparação utilizada sempre que o jogo é jogado. Páginas 8, 19.

**Mover** - Espaço de Ação que permite ao seu Personagem a chance de se mover. Página 13.

**Objetivo** - O(s) objetivo(s) que os jogadores devem concluir para vencer a Missão. Páginas 8, 12.

**Obstáculo** - Marcadores colocados nas Peças de Mapa durante a preparação que muda suas propriedades. Página 4.

**Parede** - Áreas grossas e pretas com bordas vermelhas nas Peças de Mapa que dividem as Zonas e separam ambientes internos dos externos. Páginas 4, 13, 14, 17.


**Patente** - Marcadores utilizados por Personagens para rerrolar os Dados de Ação ou de Ataque. Páginas 5, 13, 14.

**Personagem** - Cada jogador controla um ou mais Personagens, representados por um tabuleiro, miniatura, cartas e um conjunto de dados. Página 5.

**Ponto de Interesse** - Marcador colocado em uma Peça de Mapa que indica uma história e/ou efeito que acontece ali. Páginas 4, 8.

**Porta** - Tipo de Obstáculo que funciona como uma Parede quando fechada. Página 4.

**Preparação do Mapa** - Diagrama para uma Missão que mostra onde colocar as Peças de Mapa, Obstáculos, Pontos de Interesse e algumas vezes Inimigos. Página 8.

**Punho** - Ícone  nos Dados de Ataque ativam habilidades de personagem com o ícone correspondente. Páginas 6, 14.

**Recompensa** - Um bônus dado aos jogadores por completarem uma Missão com sucesso. Páginas 8, 19.

**Regras Especiais da Missão** - Novas regras que se aplicam somente à essa Missão. Página 8.

**Reserva de Inimigos** - Lugar onde todas as miniaturas de Inimigos são mantidas, e limita o número total de Inimigos que podem aparecer durante a Missão. Páginas 9, 11, 16.

**Resgatar** - Uso alternativo do Espaço de Ação de Descansar que remove 1 Ferida de um Personagem adjacente que esteja Caído. Página 15.

**Resistência** - As forças remanescentes da humanidade lideradas por John Connor, que luta para destruir as máquinas e restaurar a civilização humana.

**Rolagem de Reforços** - Dados rolados por jogadores para determinar se e onde os Reforços de Inimigos são posicionados. Página 16.

**Skynet** - Inteligência Artificial que controla todas as máquinas e está decidida a exterminar o que resta da humanidade.

**T-1000** - Um Exterminador™ composto de metal líquido, capaz de assumir qualquer forma e impossível de ser destruído pelos meios comuns.

**Terminal** - Obstáculos de bordas vermelhas que possuem um efeito especial. Página 4.


**Troca** - Trocar cartas entre os Personagens. Página 15.

**Zona** - Áreas divididas por bordas azuis brilhantes e/ou paredes. Páginas 4, 13.

# REFERÊNCIA RÁPIDA

## SEQUÊNCIA DO TURNO (p12)

1. **Fase de decisão:** Os jogadores decidem quem vai jogar o próximo turno ao nomear um Jogador do Turno. Esse jogador segue e resolve uma Fase do Jogador e Fase do Inimigo.





**Fase do Jogador:** O Jogador do Turno rola seus quatro dados de ação e os associa aos Espaços de Ação. Gaste marcadores de Patente para rerrolar dados não associados. 

**Fase do Inimigo:** Após o Jogador do Turno completar todas as suas ações, ele deve ativar os Inimigos. Existem vários passos para essa fase:

- A) Rolagem por Reforços
- B) Movimento dos Inimigos Normais
- C) Ataque dos Inimigos Normais
- D) Ativar os Chefes
- E) Inimigos e Chefes Atordoados se Recuperam (da sua cor)

2. **Fim da Rodada:** Após todos os jogadores terem resolvido uma Fase do Jogador e Fase do Inimigo, resolva os efeitos de "fim da rodada".

## ATAQUES DO JOGADOR (p14)

1. Escolha uma Arma
2. Aplique os Efeitos Bônus de Dados 
3. Verifique a Linha de Visão
4. Verifique o Alcance (valor de Alcance da Arma)
5. Role os Dados de Ataque (valor de Ataque da Arma)
  - Modifique os resultados dos dados com habilidades de cartas.
  - Gaste marcadores de Patente para rerrolar. 
6. Resolva Reações
  -  Punhos (aplique 1 habilidade de Punho por cada)
  -  Crânios (Reação do Inimigo, no máximo uma vez)
7. Conte os Acertos
  - Erro (Acertos < Defesa)
  - Inimigo (Acertos ≥ Defesa = volta à Reserva de Inimigos)
  - Chefe (Acertos ≥ Defesa = 1 Ferida)

## REFORÇOS DE INIMIGOS (p16)

Role o número de dados de Reforços listado nas Regras Especiais da Missão. Coloque Inimigos da sua cor na Reserva de Inimigos nas entradas correspondentes, em ordem alfabética (primeiro Inimigo no Alpha, segundo no Bravo, etc).

## MOVIMENTO DOS INIMIGOS (p17)





Cada Inimigo segue a primeira instrução possível abaixo.

Se dois Personagens estão na mesma distância, ou se existem vários caminhos mais curtos, os jogadores escolhem o que fazer:

1. Se um Personagem está dentro do Alcance e na Linha de Visão, não se move.
2. Mova-se em direção ao Personagem mais próximo até que esteja ao Alcance e com Linha de Visão, então pare de se mover.
3. Mova-se em direção ao Personagem mais próximo seguindo o caminho mais curto que não esteja bloqueado.
4. Mova-se em direção ao Personagem mais próximo, mesmo se o caminho mais curto estiver bloqueado (por exemplo, por uma porta).

## ATAQUES DOS INIMIGOS (p18)

Cada Inimigo da sua cor resolve os passos abaixo.

1. **Confirme o Alvo:** Ataque o Personagem mais próximo ao Alcance e na Linha de Visão. Se múltiplos Personagens estão na mesma distância, os jogadores escolhem.
2. **Role os Dados de Ataque:** igual ao valor de Ataque do Inimigo.
  - Modifique os resultados dos dados com as habilidades dos Inimigos.
  - Modifique os dados com qualquer efeito de jogador.
3. **Resolva os Punhos da Resistência:**
  - Utilize 1 habilidade de Punho de "Defender" por cada  rolado.
4. **Sofra Feridas**
  - Pegue 1 Ferida por cada  rolado. Ignore  / .
  - Se você estiver em um Obstáculo de Cobertura, ele sofre o dano primeiro.
  - Se você não puder colocar um marcador de Ferida, você ficará Caído.

## CHEFES (p19)

Chefes Ativam ao fim da Fase do Inimigo de cada jogador.

Se existem múltiplos Chefes em jogo, Ative-os na ordem que desejar. Para cada Chefe, role um dado e determine o que ele faz.



### Ponto de Interesse:

Revele e resolva imediatamente assim que entrar em sua Zona.



### Obstáculo de Cobertura (Amarelo):

2 de Movimento/ hexágono que entrar. Números = Feridas que absorve.



### Obstáculo de Bloqueio (Vermelho):

Bloqueia Movimento & Linha de Visão. Ver carta de referência.

