



ARENA

THE CONTEST



Guia de Expedição

Índice

Introdução.....	2	Palácio Imperial.....	22
Cidadela de Lava.....	4	Pântano Maldito.....	24
Castelo de Sangue.....	6	Vradok, o Dragão Morto-Vivo.....	26
Azymor, o Dragão Vermelho.....	8	Zarumag, o Dragão Negro.....	28
Thyra, o Dragão Azul.....	10	Kelorth, o Dragão Branco.....	30
Mina Fantasma.....	12	Baleroth, o Demo.....	32
Fortaleza da Mão de Ferro.....	14	Capturar o Orbe (PvP).....	34
Cidade Zumbi.....	16	Tamarand, o Dragão Dourado (Um Contra Todos).....	36
Torre de Cristal.....	18	???(<i>Só leiam depois de matar todos os dragões do jogo</i>).....	38
Cemitério de Dragões.....	20		

Introdução

Bem-vindos ao Guia de Expedição! Preparem-se para missões perigosas e antagonistas terríveis que testarão suas táticas de proficiência e sinergia de grupo.

Expedições

Expedição é um cenário cooperativo no qual um grupo controlado por humanos enfrenta antagonistas automatizados (vilões e/ou chefões). É possível jogar qualquer expedição deste livro como uma aventura isolada ou começar uma Campanha Épica com a história de imersão encontrada no **Tomo de Campanha**, que determina a sequência das expedições.

A expedição acaba imediatamente quando uma das seguintes situações ocorre:

- Se todos os Heróis morrem, o grupo **PERDE**.
- Se os Heróis cumprem o Objetivo Principal da expedição, o grupo **VENCE**.

Todas as expedições têm **Objetivos Secundários**, os quais vocês podem (ou não) cumprir para obter um grau mais alto de sucesso na expedição e para ganharem mais Pontos de Experiência (XP). Uma vez que a expedição acaba imediatamente com uma das condições acima, vocês devem tentar equilibrar o desempenho para completar a maior quantidade possível de Objetivos Secundários **antes** de cumprir o Objetivo Principal (mas também antes que os heróis morram!).

Começando uma Expedição

Para começar uma Expedição, siga as seguintes etapas:

1. Escolham uma Missão ou uma Luta contra Chefão no livro (ou abra a página indicada pelo Tomo de Campanha);
2. Formem uma equipe de 4 heróis (pule esta etapa na Campanha, pois vocês já terão formado seu grupo);
3. Escolham 2 Ações Heroicas e peguem 1 Ficha de Equipe Vermelha, 2 Fichas de Ajuda e o dado;
4. Peguem os componentes listados no mapa encontrado na página da expedição;
5. Consultando o mapa da expedição, coloquem as peças e miniaturas **com bordas brancas** no campo de batalha (elementos com bordas de outras cores aparecerão depois);
6. Peguem o baralho de Poder Maligno e/ou de Magia de Chefões, as Cartas de Frasco e as de Destino. Embaralhem-nos e coloquem-nos voltados para baixo na mesa;
7. Coloquem as fichas de herói, vilão e cenário no espaço apropriado na trilha de PV;

8. Leiam as Instruções da Expedição. Elas contêm a descrição da expedição, os objetivos e os eventos; os Atributos e poderes dos antagonistas; e como funcionam as coisas no cenário. Alguns eventos causam o aparecimento de novos elementos no campo de batalha, mas cores específicas os distinguem no mapa.

Lendo um Mapa da Expedição



- 1 – Componentes que devem ser colocados antes de iniciar a expedição
- 2 – Vilões e objetos



- 3 – Este símbolo indica que a porta está trancada
- 4 – Coordenadas. Algumas Expedições usam a posição dos heróis para desencadear eventos ou para selecionar alvos para ataques de vilões.
- 5 – As bordas indicam quando o elemento é colocado no campo de batalha.

Vilões

Lendo um Vilão

1 Líder de Guerra Kor'dal <i>(Miniatura de Comandante)</i>	70 Pontos de Vida	8 Ataque Básico	7 Defesa	8 Movimento
3 Golpe de Lava <i>(Ataque Prim)</i>	2 espaços 4 1 inimigo 15 de dano + efeito			
Efeito: 1 Mova o alvo até 4 espaços em direção à peça de lava mais próxima (o herói interrompe o movimento quando chega em uma peça de lava). Erro: O alvo sofre 10 de dano residual. 5				
<i>Abrir Caminho</i> - Sempre que Kor'dal matar um herói, ele pode se mover até 4 espaços e atacar outro herói. 6 <i>Vantagens do Soberano</i> - Ver Página 3.				

- 1: Nome e miniatura
- 4: Distância do ataque, alvo e dano
- 2: Atributos
- 5: Efeito e erro do ataque
- 3: Nome do Ataque Principal
- 6: Características Especiais

A não ser quando indicado de outra forma:

- (I) vocês não podem colocar vilões em espaços adjacentes um ao outro;
- (II) os vilões podem fazer seus turnos na mesma rodada em que aparecem no tabuleiro;
- (III) os vilões aparecem com os PV cheios.

Miniaturas

Há diversos tipos de antagonistas no jogo (*por exemplo: Zumbis e Anões Mortos-Vivos*). Se vocês tiverem as expansões do jogo (*por exemplo: Caixa Imperial*), haverá miniaturas específicas para representá-los. Se não tiverem, as Instruções da Expedição indicam qual a miniatura genérica (*por exemplo: Sentinela, Soldado*) pode ser usada para representar cada tipo de antagonista. Independentemente da miniatura usada, peguem as cartas e fichas de acordo com a referência genérica.

Marcando os PV dos Chefões

Os Chefões costumam começar a batalha com 280 PV. Para marcá-los, coloque a Ficha de Chefão no espaço “70” da trilha de PV e três Fichas de Vida no espaço “0” quando a luta iniciar. Quando o Chefão perder 70 Pontos de Vida, volte a ficha do espaço “1” para o espaço “70”, tire uma Ficha de Vida da trilha e continue marcando o restante dos danos normalmente (*por exemplo: se a ficha do Chefão está no espaço “5” e ele recebe 15 de dano, remova uma Ficha de vida e coloque o marcador do Chefão no Espaço “60”*). Repitam isso sempre que a Ficha do Chefão completar uma volta completa na trilha de PV. Quando não houver mais Fichas de Vida na trilha de PV e a Ficha do Chefão chegar a menos de 1 PV, isso significa que o Chefão perdeu 280 PV (70x4), e vocês vencem a batalha.

Alguns Chefões podem ter PV diferentes. Troque o número das Fichas de Vida conforme o caso.

Características Especiais Comuns

Vantagens do Soberano

Chefões e outros Vilões únicos têm essa Característica Especial. Apliquem as regras a seguir sempre que lutarem contra antagonistas Soberanos:

- Os ataques deles ignoram poderes de artefato e todos os efeitos aplicados pelos heróis ou pergaminhos (neles mesmos ou em seus alvos).
- Caso qualquer poder ou efeito fosse controlá-los ou copiar, negar ou remover um de seus ataques, em vez disso eles sofrem 12 de dano (as reduções de dano são aplicadas).
- Eles são imunes a Cerco e Concentração.
- Em todos os turnos do Chefão, rerrole um dado, mas o ataque causa -3 de dano.

Aspectos do Objeto

- Somente Ataques Básicos podem atingir objetos, como portas e orbes.
- Eles são imunes a todos os Efeitos, exceto Poder Passivo.
- São imunes a Concentração e Cerco.

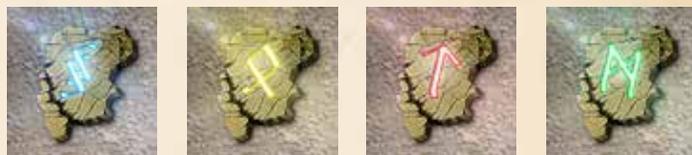
Atributos de Portas

Portas Grandes - 30 PV e 6 de Defesa, *Aspectos do Objeto*

Portas Simples - 20 PV e 6 de Defesa, *Aspectos do Objeto*

Itens de Expedição

Às vezes vocês encontrarão itens especiais durante as expedições. Cada um tem uma cor específica para diferenciação e efeitos singulares descritos nas instruções. Use essas peças para marcar quais são os heróis que os têm.



Cidadela de Lava

“Coisas que poderiam matá-los: tochas, feitiçarias, queimaduras, forças maléficas.”

Introdução

Os Orcs capturaram estudiosos importantes que são agora prisioneiros em Eferhild, uma fortaleza conhecida por suas antigas defesas mágicas. Infiltrarem-se na Cidadela, resgatem a maior quantidade de prisioneiros possível e matem Kor'dal, o infame líder lendário dos orcs.

Sentinelas Orc patrulham constantemente o local, então esperem confronto. Um Orbe defensivo solta, de tempos em tempos, uma energia arcana nos invasores não autorizados, então vocês precisam se mover rápido.

Esta é uma Expedição tutorial em que mecanismos e características são amplamente explicadas.

Objetivo Principal:

- Matar o Líder de Guerra Kor'dal: 8 XP.

Objetivos Secundários:

- Resgatar três Prisioneiros: 4 XP.
- Destruir o Orbe Arcano: 4 XP.
- Heróis Sobreviventes: 1 XP cada.

Para concluir a Expedição, vocês devem completar o Objetivo Principal. Os Objetivos Secundários tornam a expedição mais difícil, dão mais XP e podem abrir novas narrativas na Campanha Épica.

Descrição da Missão

Os heróis começam a Expedição na Peça de Escada. Coloquem 3 Orcs nos espaços indicados no mapa (bordas brancas).

No mapa, há elementos com bordas de diferentes cores. Coloquem somente os elementos de bordas brancas; o restante entrará quando eventos específicos ocorrerem (abaixo do mapa, pode-se encontrar em que evento vocês colocarão os elementos com bordas de outras cores).



Orbe Arcano

O orbe dispara energia arcana no primeiro herói a jogar em cada Rodada, causando 8 de dano antes que qualquer ação seja realizada. Esse dano ignora todos os Efeitos do herói e acaba quando o orbe for destruído.

Para destruir o orbe, um herói em espaço adjacente deve gastar uma Ação Principal.

Ordem da Rodada

Etapa 1: Escolha o primeiro herói para agir na Rodada. Ele sofre 8 de dano do orbe (esse dano é um evento específico da Expedição da Cidadela de Lava);

Etapa 2: Todos os outros heróis cumprem seus turnos em qualquer ordem. A cada rodada, vocês podem escolher uma ordem diferente para os heróis agirem;

Etapa 3: Se houver vilões no tabuleiro, peguem uma Carta de Poder Maligno e apliquem seu efeito. Se for um Efeito Temporário, ele cessará na próxima rodada, ao final do turno do último herói.

Etapa 4: Os vilões cumprem seus turnos, em qualquer ordem escolhida pelos jogadores (algumas expedições podem determinar uma ordem específica).

Baús - Recupere 20 PV

Há um baú próximo a cada prisioneiro. Para abrir o baú, um herói em um espaço adjacente deve gastar 1 Ponto de Movimento. O herói que abrir o baú recupera 20 PV. Em seguida, removam o baú do campo de batalha.

Resgatando Prisioneiros

Só é possível resgatar prisioneiros quando não houver Orcs no campo de batalha. Para resgatar um prisioneiro, um herói em espaço adjacente deve gastar uma Ação Principal. Depois da libertação, removam a miniatura do prisioneiro do campo de batalha. O herói que faz o resgate recebe uma **Chave da Alavanca** (item de Expedição, qualquer cor) e o **Evento 1** ocorre.

Transferência de Item

Para transferir um item (como a Chave de Alavanca) entre heróis, eles precisam estar em espaços adjacentes um ao outro (ou com relação ao espaço da morte, se o herói que tinha o item morreu) e o dono do turno deve gastar 1 Ponto de Movimento. Pode-se transferir um item detido por você a outro herói ou pegar um item detido por outro herói.

Evento 1 - Emboscada Orc

Coloquem 3 Orcs a até 2 espaços do prisioneiro, em espaço adjacente ao herói (ou ao espaço mais próximo possível).

Os Orcs têm *Características Especiais* diferentes a cada vez que vocês resgatam um prisioneiro:

- Primeiro prisioneiro: *Descansado* - Golpe Furioso o move 2 espaços em vez de 1.
- Segundo prisioneiro: *Pés Rápidos* - Os Heróis não podem atacar os Orcs a 3 ou mais espaços de distância.
- Terceiro prisioneiro: *Chamando Reforços* - Coloquem 1 Orc adicional em espaço adjacente a um herói.

Salvo caso indicado de outra forma, os vilões aparecem com os PV cheios e podem cumprir seus turnos nessa rodada. Escolham os espaços onde colocarão os vilões de acordo com as instruções da Expedição, a saber que não se pode colocar novos vilões em espaços adjacentes uns aos outros, a não ser que não haja escolha.

Aposentos de Kor'dal

A Porta Grande é imune a danos. Para abrir a Porta Grande, é necessário ativar as duas alavancas **em turnos consecutivos**.

Para ativar uma alavanca, um herói com uma **Chave de Alavanca** deve estar em espaço adjacente a ela e gastar uma Ação Principal. Se ambas as alavancas foram ativadas **em turnos consecutivos**, sua equipe consome os Itens de Expedição, abre a Porta Grande e o **Evento 2** ocorre.

Evento 2 - Ataque de Kor'dal

Coloquem 3 Orcs e Kor'dal nos espaços indicados no mapa (bordas vermelhas).

Ao matar Kor'dal, uma vez que este é o Objetivo Principal da Expedição, a Cidadela de Lava acaba imediatamente, mesmo que ainda haja outros antagonistas vivos ou objetivos secundários pendentes.

Orc <i>(Miniatura de Sentinela)</i>	30	7	6	6
	Pontos de Vida	Ataque Básico	Defesa	Movimento
Golpe Furioso <i>(Ataque Primário)</i>	✂ 1 espaço	🎯 1 inimigo		
	☀ 12 de dano + efeito			
Efeito: 🗨 Mova o alvo 1 espaço em direção à peça de lava mais próxima. Erro: O alvo sofre 5 de dano residual.				

Líder de Guerra Kor'dal <i>(Miniatura de Comandante)</i>	70	8	7	8
	Pontos de Vida	Ataque Básico	Defesa	Movimento
Golpe de Lava <i>(Ataque Primário)</i>	✂ 2 espaços	🎯 1 inimigo		
	☀ 15 de dano + efeito			
Efeito: 🗨 Mova o alvo até 4 espaços em direção à peça de lava mais próxima (o herói interrompe o movimento quando chega em uma peça de lava). Erro: O alvo sofre 10 de dano residual.				
Abrir Caminho - Sempre que Kor'dal matar um herói, ele pode se mover até 4 espaços e atacar outro herói. Vantagens do Soberano - Ver Página 3.				

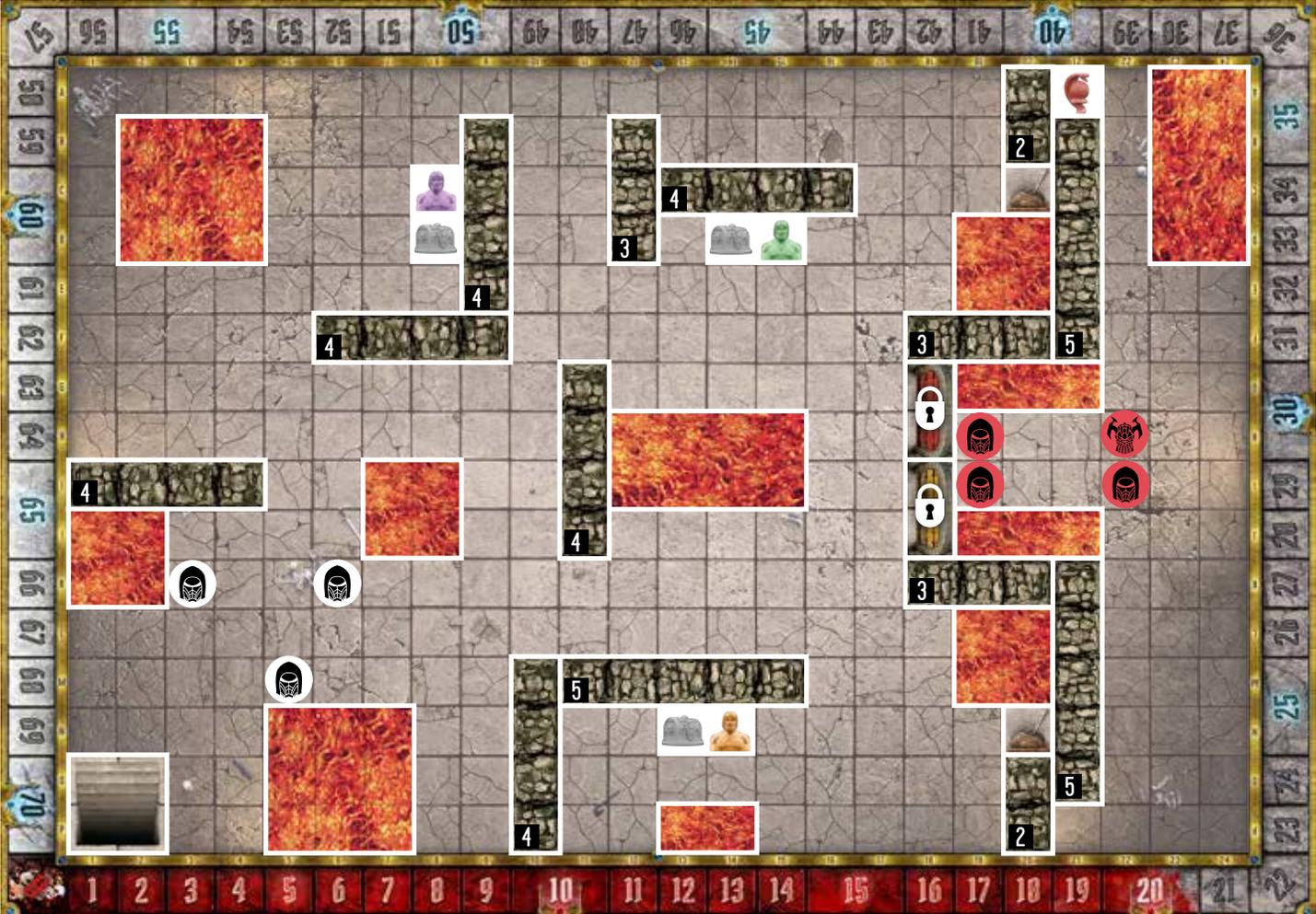
Vantagens do Soberano:

Chefões e outros Vilões especiais têm essa Característica Especial. Aplique as regras a seguir sempre que lutar contra antagonistas Soberanos:

- Os ataques deles ignoram poderes de artefato e todos os efeitos aplicados pelos heróis ou pergaminhos (neles mesmos ou em seus alvos).
- Caso qualquer poder ou efeito fosse controlá-los ou copiar, anular ou remover um de seus ataques, em vez disso eles sofrem 12 de dano (as reduções de dano são aplicadas, se houver).
- Eles são imunes ao Cerco e à Concentração.



- Lista de Componentes:**
- 4 kits de Sentinela
 - 1 Orbe
 - 3 Paredes 5x1
 - 2 Paredes 2x1
 - 2 Lavas 3x3
 - 1 Lava 2x1
 - 1 kit de Comandante
 - 3 Baús
 - 6 Paredes 4x1
 - 2 Portas Grandes
 - 4 Lavas 2x2
 - 1 Escada
 - 3 Prisioneiros
 - 2 Alavancas
 - 3 Paredes 3x1
 - 2 Lavas 4x2
 - 2 Lavas 3x1



Identificação do Mapa: — Preparação inicial — Evento 2

Castelo de Sangue

“Depois da primeira noite, vocês morrerão de vontade de ficar para sempre.”

Introdução

Vocês devem explorar o Castelo de Sangue e matar seu dono: Conde Gazini, o poderoso vampiro mentor. Vocês devem desativar os altares de proteção construídos por ele em cômodos próximos a seu Covil, pois eles o tornam virtualmente invencível.

Os altares canalizam energia obscura vinda dos lacaios vampiros de Gazini, que protegem e alimentam esses altares. Entrar em um altar atrairá esses vampiros até vocês (um Evento é ativado - Leia abaixo). Matem-nos para parar o fluxo de energia, desativando o altar.

Objetivo Principal:

- Matar o Conde Gazini: 8 XP.

Objetivos Secundários:

- Resgatar Dois Prisioneiros: 4 XP.
- Matar todos os Vampiros no Covil de Gazini: 4 XP.
- Heróis Sobreviventes: 1 XP cada.

Descrição da Missão

Os heróis começam a Expedição na Peça de Escada. Coloquem 2 Vampiros nos espaços indicados no mapa (bordas brancas). Todas as portas estão destrancadas, exceto pela grande.

Domínio do Sangue

A cada rodada, depois das ações do último herói, coloquem o Conde Gazini (miniatura do Comandante) em espaço adjacente ao Herói na coordenada de maior número (ignorando peças). Se dois ou mais heróis estiverem empatados na determinação dessa coordenada, os jogadores escolhem o espaço em que colocarão Gazini. Isso não conta como um antagonista no campo de batalha.

Gazini causa 10 de dano ao herói (não é necessário jogar os dados) e depois desaparece (removam sua miniatura). Essa habilidade ignora o Poder Maligno.

O Domínio do Sangue termina quando vocês destruírem a Porta Grande do Covil de Gazini.

Altares

Você não pode ativar um altar se tiver vilões (com exceção do Conde Gazzini) vivos.

Eventos

Quando um herói pisa em uma peça de Altar, ele pega aleatoriamente uma Carta de Destino (I, II ou III) para determinar qual Evento ocorre:

Carta de Destino I - Evento (Exame de Morcegos)

- Coloquem 2 Vampiros dentro da sala, sobre o Altar ou a até 2 espaços de distância (vocês escolhem os espaços).
- A porta desse aposento se fecha e se tranca. Se um Herói ocupa esse espaço, ele é atraído para dentro, em um espaço adjacente à porta (ou o mais próximo vazio).
- **Porta Simples - 20 PV, DF 6.** Aspectos do Objeto: Ver página 3.

- Coloquem 1 Vampiro adicional em espaço adjacente à porta, fora da sala (ou no espaço desocupado mais próximo).
- Os Heróis dentro da sala sofrem 4 de dano ao final de seus turnos, até que a porta seja destruída ou o altar seja desativado.
- Quando os 3 Vampiros forem mortos, o altar é desativado e 1 Herói dentro da sala recupera 20 PV. Removam a Peça de Altar.

Carta de Destino II: Evento 2 - Insinuação Mental

- Coloquem 2 Vampiros dentro da sala, sobre o Altar ou a até 2 espaços de distância (vocês escolhem os espaços).
- Um encanto afeta o herói com mais PV. Esse herói não pode atacar vampiros e pode realizar um Ataque Básico com um aliado como alvo. Ele causa +5 de dano em um ataque (além do dano normal).
- O herói encantado sofre 15 de dano ao final de cada rodada, a não ser que tenha realizado um Ataque Básico contra um aliado em seu turno.
- A Insinuação Mental termina quando o Altar é desativado.
- Quando os dois Vampiros forem mortos, o altar é desativado e 1 Herói dentro da sala recupera 20 PV. Removam a Peça de Altar.

Carta de Destino III: Evento 3 - Caça do Vampiro

- Coloquem 2 Vampiros dentro da sala, sobre o Altar ou a até 2 espaços de distância (vocês escolhem os espaços).
- Coloquem 2 Vampiros adicionais e 2 Prisioneiros nos espaços indicados (bordas azuis).
- Os Vampiros estão sugando sangue. Cada prisioneiro tem 20 PV e sofre 5 de dano ao final de cada rodada, até que o Vampiro no espaço adjacente seja atacado.
- Esses Vampiros em espaço adjacente não se movem e nem atacam heróis até que sejam atacados. Quando atacados, eles agem como qualquer outro vilão.
- Para resgatar um prisioneiro, um Herói em espaço adjacente deve gastar uma Ação Principal. Esse herói recupera 20 PV. Removam a miniatura do prisioneiro.
- Se um prisioneiro morre, o Vampiro no espaço adjacente desaparece. Removam ambas as miniaturas.
- Quando os 4 Vampiros forem mortos (ou desaparecerem), o altar é desativado e 1 Herói dentro da sala recupera 20 PV. Removam a Peça de Altar.

Covil de Gazini

- Quando vocês destroem a Porta Grande, o **Evento 4** é ativado.
- **Porta grande - 30 PV, 6 DF.** Aspectos do Objeto: Ver página 3.

Evento 4 - Luta Sangrenta

- Coloque 2 Vampiros e o Conde Gazini de acordo com as indicações do mapa (bordas vermelhas).
- O Domínio do Sangue acaba.

Vampiro (Miniatura de Vampiro ou Sentinela)	40 Pontos de Vida	7 Ataque Básico	6 Defesa	6 Movimento
Ataque Sangrento (Ataque Primário)	✂ 1 espaço	🎯 1 inimigo	☀ 12 de dano + efeito	
Efeito: 🎯 Recupere 3 PV. Erro: O alvo sofre 5 de dano residual.				

Conde Gazini
(Miniatura de Comandante)

70 Pontos de Vida **8** Ataque Básico **7** Defesa **8** Movimento

Sanguessuga (Ataque Primário)

2 espaços 1 inimigo
16 de dano + efeito

Efeito: ❶ Efeito: Recupere 4 PV.
Erro: O alvo sofre 10 de dano residual.

Proteção Sombria - Gazini é imune aos danos e efeitos dos heróis enquanto ao menos um Altar estiver ativo.

Domínio do Sangue - Ver Descrição da Expedição

Vantagens do Soberano - Ver Página 3.



Modificador de Campanha Épica

- Quando o Evento 4 começar, coloque 1 Vampiro adicional no Covil de Gazini.

Lista de Componentes:

- 4 kits de Sentinela
- 1 kit de Comandante
- 2 Prisioneiros
- 5 Paredes 5x1
- 9 Paredes 4x1
- 3 Paredes 3x1
- 2 Paredes 2x1
- 1 Porta Grande
- 4 Portas Simples
- 2 Espinhos 4x2
- 3 Altares
- 1 Escada



Identificação do Mapa: □ Preparação inicial □ Evento 3 □ Evento 4

Azymor, o Dragão Vermelho

“No final, todos voltamos ao pó. Ou às cinzas, caso encontrem Azymor.”

Introdução

Vocês estão nas Braseiras de Ubel, onde incomodaram a hibernação do poderoso Dragão Vermelho do Fogo, Azymor. Tentem evitar as piscinas de lava móveis controladas por Azymor, embora seja impossível não se queimar, pois grande parte da habilidade de Azymor consiste em mover o solo instável ou mover os heróis, ou até mesmo em mirar em diversos heróis ao mesmo tempo.

Apagar o fogo em sua fonte o mais rápido possível é a melhor maneira de acabar com a dor. Matem Azymor para vencer essa Batalha contra Chefão.

Objetivo Principal:

- Matar Azymor: 13 XP.

Objetivos Secundários:

- Baú deixado fechado: 1 XP por baú.
- Heróis Sobreviventes: 1 XP cada.

Descrição da Missão

Os heróis começam a Expedição em qualquer espaço de quaisquer Peças de Escada. Na primeira Rodada, assim que o último herói termina seu turno, removam todas as Peças de Escada do campo de batalha.

As peças de lava se moverão durante a partida. Elas não podem se mover a um espaço ocupado por outra peça, mas podem se mover para espaços ocupados por heróis ou baús. Os baús são imunes à lava.

Baús - Recupere 20 PV ou um Ataque Especial gasto.

Turno de Azymor

Fase 1: Reinício

Acabam todos os Efeitos Temporários aplicados por Azymor. Coloquem a carta que os marcava no baralho de Cartas de Ataque de Azymor.

Removam todos os efeitos que os heróis aplicaram a Azymor. Ele sofre 5 de dano para cada Efeito Permanente assim removido.

Fase 2: Poder Especial - Onda de Lava

Mova duas Peças de Lava até 2 espaços cada, na direção de heróis que não estiverem pisando na Lava. Colocar mais heróis em contato com a lava vem primeiro; movimentos mais curtos vêm depois. Lembrem-se que não pode haver mais de uma peça ocupando o mesmo espaço.

Fase 3: Aura de Fogo

Apliquem a aura descrita no Cartão de Chefão de Azymor aos heróis ao alcance.

Fase 4: Magia do Chefão

Peguem uma Carta de Magia do Chefão e apliquem imediatamente o que estiver descrito no campo *Poder* (não é necessário jogar o dado). Se vocês pegaram a última carta do baralho, embaralhem todas as outras cartas e façam um novo baralho.

O campo *Comando* determina o comportamento de Azymor na próxima fase.

Fase 5: Ação

Nesta fase, Azymor pode realizar uma Ação de Movimento e/ou uma Ação Principal, como qualquer outro antagonista.

Peguem aleatoriamente uma das cartas de ataque de Azymor. Azymor faz seu ataque, mirando em heróis de acordo com o *Comando* da Magia do Chefão. A carta de ataque obtida nesta rodada não participa da seleção da próxima rodada.

Características Especiais

- **Tamanho:** Azymor ocupa nove (3x3) espaços. Ele pode estar adjacente a 16 espaços de uma só vez.
- **Alvos múltiplos:** Devido a seu tamanho descomunal, quando um ataque puder atingir mais de um inimigo (ou quando causa Efeitos a outro inimigo), vocês podem contar Azymor como **dois** alvos (adjacentes um ao outro). Jogue os dados dos golpes separadamente; se os dois acertarem, aplique o dano duas vezes.
- **Longo alcance de Ataques de Reação:** Os Ataques de Reação de Azymor têm um Alcance de 2 espaços. Portanto, vocês podem provocar seu Ataque de Reação se estiverem a dois espaços de distância (ou em espaço diretamente adjacente a ele). Azymor só pode realizar um Ataque de Reação por turno.
- **PV:** 280 PV. Aprendam como registrá-los na página 3.
- **Voo e pouso:** Azymor fica **Acelerado** e ignora a Condição de **Desacelerado** (isso não é um Efeito). Ao se mover, ele pode passar por todos os espaços, inclusive aqueles ocupados por heróis, baús e paredes; entretanto, seu movimento não pode acabar em espaços ocupados por Combatentes, Barreiras ou Obstáculos.
- **Vantagem de campo familiar:** Azymor ignora os efeitos de Peças de Terreno (*por exemplo: lava, altar, portal, ruínas*).
- **Vantagens do Soberano:** Ver página 3.



Modificador de Campanha Épica

- Azymor tem **Defesa 8**.

Lista de Componentes:

- 1 kit de Azymor
- 3 Baús
- 4 Paredes 4x1
- 2 Paredes 3x1
- 2 Lavas 4x2
- 2 Lavas 3x3
- 2 Lavas 2x2
- 2 Escadas



Identificação do Mapa: □ Preparação inicial



Thyra, o Dragão Azul

“Primeiro vem o raio, depois o trovão. A morte está entre os dois.”

Introdução

Seu grupo se atreveu a encarar a *Tempestade Eterna dos Mares Ocidentais de Tanares*; embora sua vontade seja forte, a força de sua embarcação não é suficiente e vocês naufragam em uma ilha bem longe da costa imperial, onde incomodaram a poderosa Thyra, *Dragão Azul do Trovão*.

Fiquem atentos a um artefato elétrico que ela usa o tempo todo para sugar o poder de seres vivos próximos, pois precisa de muita energia para alimentar seus poderosos ataques. Jamais pensem que estão seguros e distantes o bastante de seu orbe, pois ela pode movê-lo facilmente e talvez até mesmo consertá-lo, caso vocês destruam o artefato durante a luta. Matem Thyra para vencer essa Batalha contra Chefão.

Objetivo Principal:

- Matar Thyra: 13 XP.

Objetivos Secundários:

- Baús deixados fechados: 1 XP por baú.
- Heróis Sobreviventes: 1 XP cada.

Descrição da Missão

Os heróis começam a Expedição em qualquer espaço de quaisquer Peças de Escada. Na primeira Rodada, assim que o último herói termina seu turno, removam todas as Peças de Escada do campo de batalha.



Orbe de Raios (miniatura do Orbe)

Um poderoso orbe suga o poder de heróis próximos. Ele não ataca nem cumpre turnos.

PV 40 / DF 6, Aspectos do Objeto: Ver página 3.

Característica Especial: Absorção de Energia

Os heróis que começam seus turnos em espaço adjacente ao orbe sofrem 6 de dano e não podem usar Ataques Especiais ou Primários neste turno.

Baús - Recupere 20 PV ou 1 Ataque Especial gasto.

Turno da Thyra

Fase 1: Reinício

Acabam todos os Efeitos Temporários aplicados por Thyra. Coloquem a carta que os marcava no baralho de Carta de Ataque de Thyra.

Removam todos os efeitos que os heróis aplicaram a Thyra. Ela sofre 5 de dano para cada Efeito Permanente assim removido.

Fase 2: Poder Especial - Orbe de Raios

Movam o Orbe a até 6 espaços na direção do herói mais próximo. Movimentações mais curtas têm prioridade sobre a inclusão de um maior número de heróis.

Quando o Orbe for destruído, retirem a miniatura do jogo (o ataque de Thyra pode consertar o Orbe e fazê-lo retornar ao campo de batalha).

Fase 3: Aura de Trovão

Apliquem a aura descrita no Cartão de Chefão de Thyra aos heróis ao seu alcance.

Fase 4: Magia do Chefão

Peguem uma Carta de Magia do Chefão e apliquem imediatamente o que estiver descrito no campo *Poder* (não é necessário jogar o dado). Se vocês pegaram a última carta do baralho, embaralhem todas as outras cartas e façam um novo baralho.

O campo *Comando* determina o comportamento de Thyra na próxima fase.

Fase 5: Ação

Nesta fase, Thyra pode realizar uma Ação de Movimento e/ou uma Ação Principal, como qualquer outro antagonista.

Pegue aleatoriamente uma das cartas de ataque de Thyra. Thyra faz seu ataque, mirando em heróis de acordo com o *Comando* da Magia do Chefão. A carta de ataque obtida nesta rodada não participa da seleção da próxima rodada.

Características Especiais

- **Tamanho:** Thyra ocupa nove (3x3) espaços. Ela pode estar adjacente a 16 espaços de uma só vez.
- **Alvos múltiplos:** Devido a seu tamanho descomunal, quando um ataque puder atingir mais de um inimigo (ou quando causa Efeitos a outro inimigo), vocês podem contar Thyra como dois alvos (adjacentes um ao outro). Jogue os dados dos golpes separadamente; se os dois acertarem, aplique o dano duas vezes.
- **Longo alcance de Ataques de Reação:** Os Ataques de Reação de Thyra têm um Alcance de 2 espaços. Portanto, vocês podem provocar seu Ataque de Reação se estiverem a dois espaços de distância (ou em espaço diretamente adjacente a ele). Thyra só pode realizar um Ataque de Reação por turno.
- **PV:** 280 PV. Aprendam como registrá-los na página 3.
- **Voo e pouso:** Thyra fica **Acelerada** e ignora a Condição de **Desacelerada** (isso não é um Efeito). Ao se mover, ela pode passar por todos os espaços, inclusive aqueles ocupados por heróis, baús e paredes; entretanto, seu movimento não pode acabar em espaços ocupados por Combatentes, Barreiras ou Obstáculos.
- **Vantagem de campo familiar:** Thyra ignora os efeitos de Peças de Terreno (*por exemplo: lava, altar, portal, ruínas*).
- **Vantagens do Soberano:** Ver página 3.



Modificador de Campanha Épica

- Os ataques de Thyra causam **+2 de Dano** (exceto efeitos e dano residual).

Lista de Componentes:

- | | | | |
|------------------|-----------------|------------------|-------------|
| • 1 kit de Thyra | • 4 Paredes 4x1 | • 4 Portais | • 2 Escadas |
| • 1 Orbe | • 2 Paredes 3x1 | • 2 Pântanos 4x2 | |
| • 3 Baús | • 2 Altares | • 2 Pântanos 2x2 | |



Identificação do Mapa: □ Preparação inicial



Mina Fantasma

“Os mortos protegerão este lugar para sempre. Querem se juntar a eles?”

Introdução

Vocês estão em uma caverna no fundo das Minas de Moolooita, onde fantasmas parecem ter se materializado o suficiente para proteger seu território e atingir invasores, como o seu grupo. Vocês entraram ali porque aberrações monstruosas atacaram vilarejos próximos e parecem ter vindo de dentro dessas cavernas abandonadas há muito tempo.

Procurem um caminho por portais, túneis e portas trancadas em busca do Senhor dos Fantasmas e do Mago Fantasma. Matem-nos para vencer a missão. Enquanto isso, vocês podem aproveitar para fazer suas próprias escavações e pegar um Minério Bauronita incrivelmente raro que um anão antigo deve ter encontrado nas montanhas. Esse minério tem uma propriedade mágica que permite que vocês o vinculem a itens comuns, melhorando-os.

Objetivo Principal:

- Matem o Senhor dos Fantasmas e o Mago Fantasma: 8 XP.

Objetivos Secundários:

- Levem o Escudo de Bauron para uma Peça de Escada: 4 XP.
- Matem todos os Fantasmas: 4 XP.
- Heróis Sobreviventes: 1 XP cada.

Descrição da Missão

Os heróis começam a Expedição na Peça de Escada (2 heróis por peça). Coloquem 4 Mineradores-Fantasma, 3 Guerreiros-Fantasma, 1 Mago-Fantasma e 1 Senhor dos Fantasmas nos espaços indicados no mapa (bordas brancas).

Traspasso Horrripilante

Os fantasmas são imunes a qualquer efeito que os moveria e podem passar por qualquer Barreira (como paredes), Obstáculo ou Herói, mas não podem terminar seu turno em um espaço ocupado.

A Visão e os ataques dos fantasmas ignoram Barreiras (eles podem atacar através de Paredes). Os fantasmas não provocam Ataques de Reação.

Alerta! Os Mineradores-Fantasma estão no caminho, prontos para fazer somente Ataques de Reação, pois estão em estado de Letargia. Leia sua Característica Especial abaixo.

Todas as portas estão trancadas. Vocês devem destruí-las para conseguir atravessar (Vejam os Atributos de Portas na Página 3). Quando os heróis usarem um Portal, os jogadores podem escolher qualquer outro Portal no campo de batalha como seu destino.

Baús

Baú A - *Escudo Espiritual* (item de expedição vermelho): O herói que o carrega sofre -3 de dano de fantasmas.

Baú B - *Minério Bauronita* (item de expedição azul), um mineral pesado lendário: O herói que estiver carregando o mineral só pode usar uma Ação (seja Principal ou de Movimento) por turno.

Baú C - Recupere 20 PV.

Vinculando

É possível vincular a *Bauronita* ao *Escudo Espiritual* para melhorá-lo, transformando-o em um *Escudo de Bauron* (item de expedição verde). Qualquer herói pode gastar 1 Ponto de Movimento se estiver em espaço adjacente a outro para dar (ou pegar) um item. O herói que estiver carregando ambos os itens pode, então, gastar uma Ação Principal e sofrer 20 de dano para vinculá-los. Para isso, os dois itens são consumidos (você não recebe nem o benefício do escudo, nem a penalidade da bauronita).

Minerador Fantasma <i>(Miniatura de Anão Fantasma ou Sentinela)</i>	40 Pontos de Vida	8 Ataque Básico	6 Defesa	6 Movimento
Golpe da Picareta Translúcida <i>(Ataque Primário)</i>	✂ 1 espaço	🎯 1 inimigo	★ 12 de dano + efeito	
Efeito: 🕒 Mova o alvo 1 espaço em direção ao herói mais próximo. Erro: O alvo sofre 8 de dano residual.				
<i>Letargia</i> - O Minerador Fantasma só pode realizar Ataques de Reação. Se um Minerador Fantasma sofrer algum dano (incluindo dano residual ou dano vindo de outros fantasmas), todos os Mineradores Fantasma dentro de 5 espaços perdem a <i>Letargia</i> .				

O Mago Fantasma <i>(Miniatura de Vampiro ou Atrador de Elite)</i>	70 Pontos de Vida	8 Ataque Básico	7 Defesa	1 Movimento
Perturbação da Alma <i>(Ataque Primário)</i>	🗡 8 espaços	🎯 1 inimigo	★ 12 de dano + efeito	
Efeito: 🕒 Efeito: O alvo sofre +4 de dano se estiver adjacente a um Fantasma. Erro: O alvo sofre 10 de dano residual.				
<i>Vinculado ao Altar</i> - Um Mago Fantasma não pode sair da peça de altar. Quando um Mago Fantasma sofre dano, todos os Mineradores Fantasma a até 6 espaços de seu altar sofrem 10 de dano cada um e perdem a <i>Letargia</i> . <i>Purificação</i> - Quando um Mago Fantasma morrer, remove a peça de altar do tabuleiro. Um herói a até 5 espaços do Mago pode recuperar 20 Pontos de Vida. <i>Vantagens do Soberano</i> - Ver Página 3.				

Guerreiro Fantasma <i>(Miniatura de Soldado)</i>	50 Pontos de Vida	7 Ataque Básico	6 Defesa	6 Movimento
Bafo Centenário <i>(Ataque Primário)</i>	🗡 2 espaços	🎯 1 inimigo	★ 12 de dano + efeito	
Efeito: 🕒 Todos os heróis a até 2 espaços do alvo sofrem 5 de dano cada um. Erro: O alvo sofre 8 de dano residual.				
<i>Correntes Invisíveis</i> - Um Guerreiro Fantasma não se moverá nem realizará Ataques Básicos ou Primários até que um herói entre na sua sala e o ataque.				



Modificador de Campanha Épica

- Sempre que um Minerador-Fantasma morrer, coloque um novo Minerador-Fantasma com 20 PV na Peça de Escada. Isso se esgota depois de 3 usos. Ignore a Letargia.

O Senhor dos Fantasmas

(Miniatura de Comandante)

70 **8** **7** **1**
Pontos de Vida Ataque Básico Defesa Movimento

Explosão da Alma (Ataque Primário)

8 espaços 1 inimigo
14 de dano + efeito

Efeito: Todos os heróis adjacentes ao alvo sofrem 10 de dano cada um.

Erro: O alvo sofre 10 de dano residual.

Vinculado ao Altar - O Senhor dos Fantasmas não pode sair da peça de altar. Quando o Senhor dos Fantasmas sofre dano, todos os Mineradores Fantasma a até 6 espaços de seu altar sofrem 10 de dano cada um e perdem a *Letargia*.

Purificação - Quando o Senhor dos Fantasmas morrer, remova a peça de altar do tabuleiro. Um herói a até 5 espaços dele pode recuperar 20 Pontos de Vida.

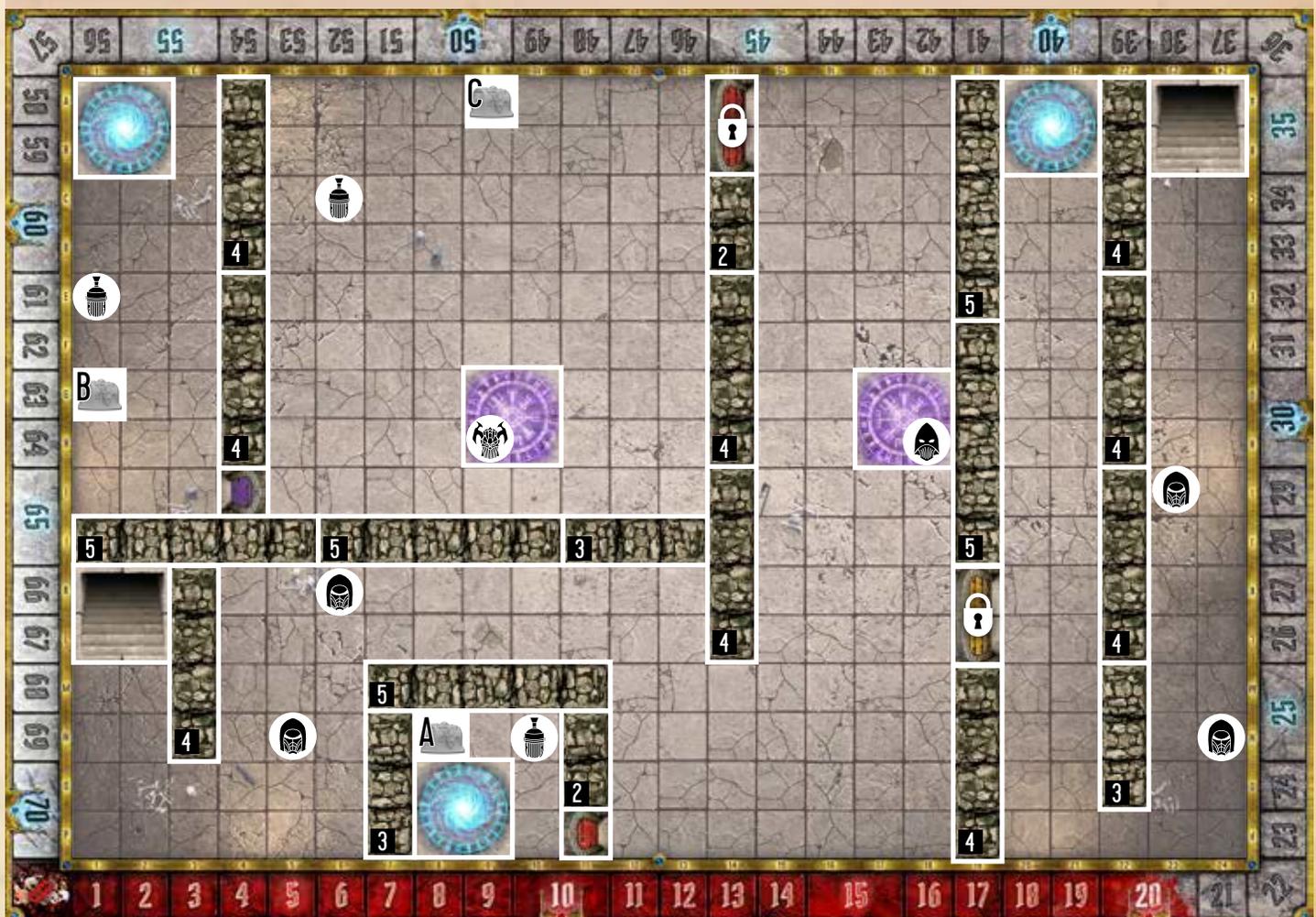
Metais Amaldiçoados - No começo de todos os turnos do Senhor dos Fantasmas, o herói que estiver carregando o *Minério Bauronita* ou o *Escudo de Bauron* sofre 5 de dano.

Vantagens do Soberano - Ver Página 3.



Lista de Componentes:

- 4 kits de Sentinela
- 3 kits de Soldado
- 1 kit de Atirador de Elite
- 1 kit de Comandante
- 3 Baús
- 5 Paredes 5x1
- 9 Paredes 4x1
- 3 Paredes 3x1
- 2 Paredes 2x1
- 2 Portas Grandes
- 2 Portas Simples
- 2 Altares
- 3 Portais
- 2 Escadas



Identificação do Mapa: — Preparação inicial

Fortaleza da Mão de Ferro

“Se o Império quer esconder um segredo, ele o envia para os Cofres do Palácio.
Se o Império quer enterrar um segredo, ele o envia para a Fortaleza da Mão de Ferro.”

Introdução

Vocês fingem ser prisioneiros da Mão de Ferro para entrar na mais protegida das suas fortalezas. Libertados de suas correntes, vocês agora atacam os guardas para prevenir a execução de um VIP (prisioneiro muito importante) com informações cruciais sobre as Terras Desventuradas.

Matem os inimigos que enfrentarem, encontrem uma forma de entrar na prisão, resgatem o VIP e escoltem-no para fora da fortaleza para concluir essa missão.

Objetivo Principal:

- Prisioneiro I chega à Escada de Saída: 8 XP.

Objetivos Secundários:

- Prisioneiro II chega à Escada de Saída: 4 XP.
- Levar o Cofre Pesado à Escada de saída: 4 XP + Artefato Aleatório de Nível 3.
- Heróis Sobreviventes: 1 XP cada.

Descrição da Missão

Os heróis começam a Expedição na Peça de Escada da Sala de Acesso. Coloquem 1 Soldado da Mão de Ferro, 2 Atiradores de Elite da Mão de Ferro e 1 Comandante nos espaços indicados no mapa (bordas brancas).

A porta nesta sala está trancada e é imune a danos. Somente um herói em espaço adjacente que tenha uma **Chave de Esqueleto** (item de expedição amarelo) pode abri-la, gastando uma Ação Principal.

As portas no corredor seguinte estão destrancadas. A Porta II leva ao Arsenal e a porta I leva às Celas.

Porta 2 - O Arsenal

Todos os espaços além da (mas não incluindo a) porta II são considerados Lava e causam os danos correspondentes. Quando um herói abrir o Baú B, coloquem 2 Soldados da Mão de Ferro em espaço adjacente a tal herói.

Há dois baús na sala:

Baú A - Qualquer herói na sala pode recuperar 20 PV. Recupere todos os seus itens, que podem ser imediatamente colocados/equipados.

Baú B - Vocês encontram um **Cofre Pesado** (item de expedição vermelho), que vocês não podem abrir, mas pode sofrer 6 de dano e carregá-lo consigo. O herói que o carrega tem um Atributo de Movimento de 3 e não pode gastar sua Ação Principal para realizar uma Ação de Movimento extra. Deixe-o cair da Escada de Saída para quebrá-lo e ganhe um **Artefato de Nível 3** aleatório quando a expedição acabar.

Porta 1 - As Celas

Ao abrirem a porta I, o **Evento 1** ocorre.

Evento 1 - O Resgate

Coloquem 2 Prisioneiros, 1 Soldado da Mão de Ferro, 1 Atirador de Elite da Mão de Ferro e O Guarda nos espaços indicados no mapa (bordas vermelhas).

Todas as portas nesta sala estão trancadas e são imunes a danos. Somente um herói em espaço adjacente que tenha uma **Chave Mestre** (item de expedição verde) pode abrir a Porta Grande, gastando uma Ação Principal.

Quando vocês abrirem a Porta Grande, o **Evento 2** é ativado.

Alavanca

Retirem as portas da cela depois de acionar a alavanca. Para libertar o prisioneiro das correntes, um herói em espaço adjacente deve gastar uma Ação Principal. Quando isso acontece, o herói ou o prisioneiro recupera 20 PV.

Baú C - Recupere 1 Ataque Especial gasto.

Prisioneiros I (laranja) e II (roxo)

PV - Máx 40 (atualmente 30) / **DF** 6 / **BA** - / **MV** 4 (I), **MV** 3 (II)

Depois de sua libertação, os prisioneiros sofrem 3 de dano ao final de seus turnos.

Os prisioneiros só podem gastar uma Ação de Movimento em seus turnos, controladas pelos jogadores. Eles contam como aliados dos heróis quando são alvos dos efeitos (como cura) e dos ataques de inimigos.

Qualquer herói em espaço adjacente pode sofrer o dano que o ataque de um inimigo causaria em um prisioneiro.

Evento 2 - Fuga da Prisão

Coloquem 1 Soldado da Mão de Ferro e 1 Atirador de Elite da Mão de Ferro nos espaços indicados no mapa (bordas roxas).

A cada rodada, depois que o último herói terminar seu turno, um novo vilão aparece na Peça de Portal (se estiver completamente ocupada, coloquem-no no espaço mais próximo possível) e cumpre seu turno na mesma Rodada em que aparece.

Primeiro, coloquem 1 Atirador de Elite da Mão de Ferro. Na rodada seguinte, coloquem 1 Soldado da Mão de Ferro. Continuem alternando-os. Não alternem se um dos tipos de vilões alcançar o número máximo de três. Se houver 3 Soldados e 3 Atiradores de Elite no tabuleiro, nenhum vilão aparece.

Quando qualquer herói ou prisioneiro pisar na escada de saída, retirem-no do jogo.

Soldado da Mão de Ferro <i>(Miniatura de Soldado)</i>	30 Pontos de Vida	7 Ataque Básico	7 Defesa	6 Movimento
Barreira de Espinhos <i>(Ataque Primário)</i>	2 espaços	Todos os inimigos		
	12 de dano			
Erro: O último alvo que não é atingido sofre 5 de dano.				
Medidas Defensivas - Ao realizar a Estratégia Básica, o Soldado da Mão de Ferro fica Acelerado e sempre se moverá para uma posição em que ficará ao Alcance do máximo número de heróis possível.				

Atirador de Elite da Mão de Ferro <i>(Miniatura de Atirador de Elite)</i>	30 Pontos de Vida	7 Ataque Básico	6 Defesa	6 Movimento
Flecha de Impacto <i>(Ataque Primário)</i>	8 espaços	1 inimigo		
	11 de dano + efeito			
Efeito: Mova o alvo 1 espaço em direção à Lava.				
Erro: O alvo sofre 5 de dano residual.				

O Comandante <i>(Miniatura de Comandante)</i>	70 Pontos de Vida	8 Ataque Básico	7 Defesa	8 Movimento
Golpe Tático <i>(Ataque Primário)</i>	🗡️ 2 espaços		🎯 1 inimigo	
	💥 14 de dano + efeito			
Efeito: ❶ Mova o alvo ao espaço mais próximo a uma peça de lava.				
Erro: O alvo sofre 10 de dano residual.				
<i>Presença Tática</i> - Enquanto <i>O Comandante</i> estiver vivo, todos os outros vilões estão Abençoados .				
<i>Pirocinese</i> - No começo de seu turno, <i>O Comandante</i> move uma peça de lava 1 espaço em direção à maior quantidade possível de heróis. Isso não pode fazer com que uma peça fique em cima de outra.				
<i>Guardião da Chave</i> - <i>O Comandante</i> derruba a Chave de Esqueleto (item de expedição amarelo) em vez de frascos.				
<i>Vantagens do Soberano</i> - Ver Página 3.				

O Guarda <i>(Miniatura de Comandante)</i>	70 Pontos de Vida	8 Ataque Básico	7 Defesa	8 Movimento
Ataque de Aprisionamento <i>(Ataque Primário)</i>	🗡️ 2 espaços		🎯 1 inimigo	
	💥 14 de dano + efeitos			
Efeitos: ❶ Mova o alvo para um espaço adjacente a outro herói. ❷ Coloque uma peça de espinhos 2x2 no tabuleiro, tocando o maior número de heróis possível.				
Erro: O alvo sofre 10 de dano residual + Efeito ❷.				
<i>Conversa Motivacional</i> - Enquanto <i>O Guarda</i> estiver vivo, todos os outros vilões ficam Fortalecidos .				
<i>Armadilhas</i> - <i>O Guarda</i> pode colocar no máximo 3 peças no tabuleiro.				
<i>Guardião da Chave</i> - <i>O Guarda</i> derruba a Chave Mestra (item de expedição verde) em vez de frascos.				
<i>Vantagens do Soberano</i> - Ver Página 3.				

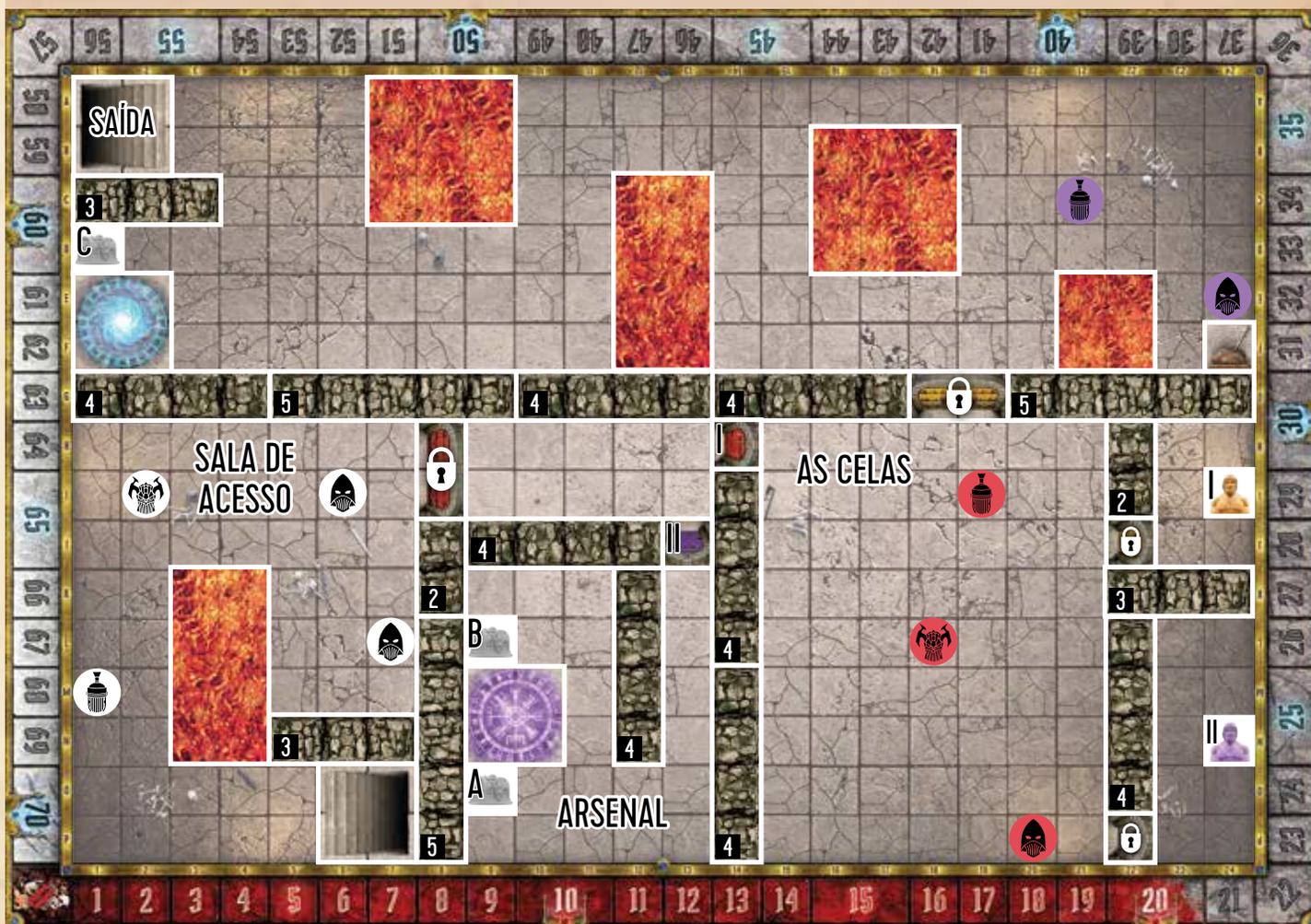


Modificador de Campanha Épica

- Os Soldados da Mão de Ferro têm 40 PV e os Atiradores de Elite da Mão de Ferro movem o inimigo até 2 espaços em vez de 1 em um ataque.
- Os Prisioneiros começam com 25 PV em vez de 30.

Lista de Componentes:

- 3 kits de Soldado
- 3 kits de Atiradores de Elite
- 1 kit de Comandante
- 2 Prisioneiros
- 3 Baús
- 1 Alavanca
- 3 Paredes 5x1
- 8 Paredes 4x1
- 3 Paredes 3x1
- 2 Paredes 2x1
- 2 Portas Grandes
- 2 Lavas 4x2
- 2 Lavas 3x3
- 1 Lava 2x2
- 3 Espinhos 2x2 *
- 1 Altar
- 1 Portal
- 2 Escadas



Identificação do Mapa: ◻️ Preparação inicial ◻️ Evento 1 ◻️ Evento 2

Cidade Zumbi

“Nada faz com que você se sinta mais vivo do que matar o que já está morto!”
- As últimas palavras de um necromante

Introdução

Vocês estão na Cidade de Hazarmaveth, onde um templo antigo pode levá-los a informações relevantes sobre o Dragão que pode estar vivendo nas (e expandindo as) Terras Desventuradas. A pobre cidade era o local de experimentos ímpios em necromancia, e, como resultado, sua população se transformou em zumbis devoradores de carne fresca que recentemente atacaram as tropas da Mão de Ferro que passavam por uma estrada próxima.

Apressem-se para destrancar as portas do centro do templo (que é também o centro da cidade) e executem um ritual que dizimará todos os zumbis de uma só vez. O ritual demora certo tempo e os zumbis estão vindo atrás de vocês, então é preciso encontrar o equilíbrio perfeito entre gastar tempo para matar todos os zumbis e simplesmente passar por eles, o que poderia resultar em um acúmulo de mortos-vivos que poderia sobrepujar sua resistência.

Objetivo Principal:

- Pelo menos um herói sobrevive cinco rodadas depois que o ritual se inicia: 8 XP.

Objetivos Secundários:

- Deixar Ebitan com 0 PV pelo menos três vezes: 4 XP.
- Não usar o Pingente de Proteção: 4 XP + : *Vocês possuem o Pingente de Proteção.*
- Heróis Sobreviventes: 1 XP cada.

Descrição da Missão

Os heróis começam a Expedição na Peça de Escada. Coloquem 3 Zumbis Comuns e o Ebitan nos espaços indicados no mapa (bordas brancas). As portas do templo estão trancadas e são imunes a danos até que sua equipe obtenha três itens de expedição.

Invasão Zumbi

Ao final de cada rodada, um Zumbi aparece em uma das peças de altar, o mais perto possível do templo. Quando a primeira rodada acabar, coloquem uma miniatura no altar I; depois, no altar II ao final da segunda rodada; no altar III na terceira rodada; depois, recomecem no altar I e assim por diante. Se todos os espaços estiverem ocupados, coloquem no espaço mais próximo possível.

O número máximo de vilões vivos em qualquer momento é sete (incluindo Ebitan, se estiver vivo).

Os zumbis não cumprirão turno na Rodada em que aparecem (a não ser que estejam Alucinados).

Baús

Baú A - Recupere 20 PV e ganhe 2 frascos.

Baú B - *Pingente de Proteção* (item de expedição verde) - No início do ritual, o portador pode usar o Pingente de Proteção para dar a todas as portas o Atributo de +10 de PV Máx.; em seguida, cada porta recupera 10 PV.

Baú C - *Pingente de Energia* (item de expedição azul) - No início do ritual, use o Pingente de Energia. Todos os heróis dentro do templo recuperam 4 PV ao final de cada um de seus turnos até o final da missão.

Templo

- As portas do templo estão trancadas e são imunes a danos. Elas serão destrancadas quando o grupo estiver de posse dos três itens de expedição.
- Para ativar um Orbe, um herói em espaço adjacente deve gastar uma Ação Principal. Depois, escolham um vilão no campo de batalha para sofrer 12 de dano (ignorem a Visão).
- Quando os heróis que carregam todos os itens de expedição estiverem no altar, o Evento 1 é ativado (começa o Ritual).

Evento 1 - Ritual Sagrado

No início do ritual, coloquem a Ficha de Tempo no espaço “5” da trilha de PV. Os Zumbis comuns se tornam **Alucinados** e o ambiente fica **Frenético**.

Ambiente Frenético:

- Os Heróis que terminarem seus turnos fora do templo sofrem 15 de dano.
- Os Zumbis que terminarem seus turnos dentro do templo sofrem 10 de dano.
- Coloque as portas removidas de volta em seu lugar original. Todas as portas estão trancadas.
- As portas podem sofrer danos e os Ataques Primários de zumbis podem acertá-las. As portas simples têm 20 PV e Defesa 6; As portas grandes têm 30 PV e Defesa 6.
- Após o final de cada Rodada, movam a Ficha de Tempo um espaço para baixo. Quando ela chegar a zero, vocês terão completado o Objetivo Principal.

Invasão:

- Ao final de cada rodada, coloquem dois novos Zumbis Alucinados no tabuleiro, em vez de um Zumbi Comum (um por altar, continuando a sequência). Eles agem na Rodada em que aparecem.

Zumbi Comum <i>(Miniaturas de Soldado + Zumbi ou Sentinela)</i>	30 Pontos de Vida	7 Ataque Básico	6 Defesa	4 Movimento
Pancada Podre <i>(Ataque Primário)</i>	 1 espaço	 1 inimigo		
	 9 de dano			
Erro: O alvo sofre 5 de dano residual.				
<i>Corpo Decomposto</i> - Zumbis Comuns não podem gastar sua Ação Principal para se mover.				

Zumbi Alucinado <i>(Miniaturas de Soldado + Zumbi ou Sentinela)</i>	30 Pontos de Vida	8 Ataque Básico	6 Defesa	6 Movimento
Pancada Podre Longa <i>(Ataque Primário)</i>	 2 espaços	 1 inimigo		
	 12 de dano			
Erro: O alvo sofre 5 de dano residual.				
<i>Frenesi</i> - Se os Zumbis não puderem atacar um herói ou entrar no templo neste turno, eles atacarão a porta mais próxima. Se não for possível, eles farão outra ação de movimento em direção à porta ou herói mais próximo.				



Modificador de Campanha Épica

- Zumbis Comuns têm Atributo de Movimento 6.
- As portas têm -10 PV.

Ebitan, O Senhor dos Zumbis
(Miniatura de Comandante)

70 Pontos de Vida **8** Ataque Básico **7** Defesa **5** Movimento

Ataque Podre (Ataque Primário)

🗡️ 2 espaços 🎯 1 inimigo
☠️ 13 de dano + efeitos

Efeitos: ❶ Mova o alvo para um espaço adjacente a você. ❷ ❸ O alvo fica **Desacelerado** e não pode realizar sua Ação de Movimento (marque isso com a Ficha de Equipe Azul).

Erro: O alvo sofre 10 de dano residual.

Imortal - Sempre que os PV de Ebitan chegarem a zero, ele fica morto pelo resto da rodada. No começo de sua próxima rodada, coloque a miniatura de Ebitan de volta no espaço onde ele morreu (ou, se já esse espaço já estiver ocupado, o espaço mais próximo possível), com os PV completos, mas com -10 de PV Máximo (por exemplo: na primeira vez que o Ebitan renascer, ele terá 60 PV; na segunda vez, 50 PV, e assim por diante). Se você matar o Ebitan depois que ele voltar com 10 PV máximo, você o matou definitivamente.

Invasão - Ebitan nunca derruba frascos. Na primeira vez que os PV chegarem a zero, coloque um fragmento vermelho, representando o **Pingente da Justiça** (item de expedição vermelho), no espaço de sua morte.

Vantagens do Soberano - Ver Página 3.



Lista de Componentes:

- 4 kits de Sentinela
- 2 Paredes 5x1
- 2 Paredes 2x1
- 2 Orbes
- 1 Escada
- 3 kits de Soldado
- 9 Paredes 4x1
- 2 Portas Grandes
- 3 Baús
- 1 kit de Comandante
- 2 Paredes 3x1
- 2 Portas Simples
- 4 Altares



Identificação do Mapa: ◯ Preparação inicial

Torre de Cristal

“O lugar onde os segredos mais profundos do mundo são descobertos e depois enterrados novamente, pois Tanares não está preparada para eles.”

Introdução

Sua única rota de saída da torre parece ser por seu último andar, mas antes que vocês consigam acessá-lo, é preciso superar um desafio final, criado pelos mais poderosos e inteligentes magos de seu tempo.

Derrotem os golems que surgem do chão de pedra num passe de mágica enquanto respondem difíceis charadas que podem lhes proporcionar a trégua necessária para sobreviver à missão. Caso sobrevivam, vocês demonstrarão que merecem ver o que pouquíssimos já viram: os segredos existentes no andar mais inacessível da única Torre de Pesquisa Mágica do mundo.

Objetivo Principal:

- Matar o Escudo - O Guardião Golem: 8 XP.

Objetivos Secundários:

- Matar pelo menos dois Golems de Cristal criados pelo Golem Anciã: 4 XP.
- Recusar-se a ganhar 20 PV depois de responder corretamente uma charada: 4 XP (concedidos uma vez).
- Heróis Sobreviventes: 1 XP cada.

Descrição da Missão

Os heróis começam a Expedição na Peça de Escada. Coloquem 3 Golems de Cristal e o Escudo - O Guardião Golem nos espaços indicados no mapa (bordas brancas). O Escudo não pode atacar e nem ser atacado e é imune a danos e efeitos até que o Evento 3 ocorra. Até lá, ele só usa o Poder do Guardião.

Poder do Guardião

A cada rodada, depois que acaba o turno do último herói, joguem um dado. Se o resultado for um número par, todos os heróis em coordenadas pares (por exemplo: C-10) sofrem 3 de dano e os vilões nas mesmas condições recuperam 3 PV. Se o resultado for um número ímpar, repita as consequências acima para os heróis e vilões em coordenadas ímpares (por exemplo: C-11).

Depois que os três Golems de Cristal forem derrotados, um herói recupera 20 PV e o **Evento 1** ocorre.

Evento 1 - Teste de perseverança

Retirem a porta simples e coloquem o Golem Anciã no campo de batalha. Ele só se moverá se, ao final do movimento, houver um alvo válido para atacar. Quando ele e todos os Golems de Cristal forem derrotados, o **Evento 2** é ativado.

Evento 2 - Teste de autoconhecimento

Coloquem o portal e 4 Golems de Cristal no campo de batalha, de acordo com o mapa.

Quando o primeiro herói usar o Portal, peguem uma Carta de Destino aleatoriamente e leiam a charada correspondente na tabela A. Se, na primeira tentativa do grupo, qualquer jogador responder corretamente a até 2 minutos, dois heróis podem recuperar 20 PV.

O primeiro herói a usar o portal é teletransportado para a Sala A. Transfira todas as outras miniaturas para a Sala B imediatamente.

Sala B: essa é uma sala especial. O único ataque que os heróis podem fazer nela é a *Onda de Energia* do Golem de Cristal. O Poder do Guardião considera os heróis como vilões.

Todos os Golems de Cristal só podem fazer Ataques Básicos. Depois de concluir um Ataque Básico, os golems copiam qualquer ataque de seu alvo (à escolha do jogador). Em seguida, eles se movem até 3 espaços e atacam outro herói usando o ataque copiado. Os jogadores podem escolher livremente alvos válidos para os efeitos do ataque.

Depois de matar o último Golem de Cristal, pegue uma nova carta de destino aleatoriamente. Se, na primeira tentativa do grupo, qualquer jogador responder corretamente a charada da Tabela B em até 2 minutos, quaisquer dois heróis podem recuperar 20 PV. Em seguida, o **Evento 3** é ativado.

Evento 3: Teste de heroísmo

Retirem todas as peças em coordenadas 13 ou mais altas. Coloquem 2 Golems de Cristal e 3 Baús de acordo com o mapa (ou no espaço mais próximo possível). O **Poder do Guardião** acaba.

Os Golems de Cristal param de derrubar Frascos. Quando eles forem mortos, coloquem suas fichas no espaço da morte.

Baús - Recupere 20 PV ou 1 Ataque Especial gasto.

Golem de Cristal <i>(Miniatura de Golem ou Sentinela)</i>	30	8	7	6
	Pontos de Vida	Ataque Básico	Defesa	Movimento
Onda de Energia <i>(Ataque Primário)</i>	🗡️ 1 espaço	🎯 Todos os inimigos		
	💥 10 de dano + efeito			
Efeito: ① Outro inimigo não adjacente a até 8 espaços de você sofre 6 de dano.				
Errou todos: O último alvo que não é atingido sofre 5 de dano residual.				
<i>Ataque Irrracional</i> - O Golem de Cristal fica Acelerado e imune ao efeito de Desacelerado . Quando a instrução do Poder Maligno for a Estratégia Básica, ele se move e tenta incluir o maior número possível de heróis como alvos do ataque.				

Golem Anciã <i>(Miniatura de Soldado)</i>	70	7	8	6
	Pontos de Vida	Ataque Básico	Defesa	Movimento
Ataque Dimensional <i>(Ataque Primário)</i>	🗡️ 2 espaços	🎯 1 inimigo		
	💥 14 de dano + efeito			
Efeito: ① Mova o alvo para qualquer espaço de uma peça de escada. Então, coloque um novo Golem de Cristal com 20 PV, adjacente ao alvo, a menos que já existam dois Golems de Cristal vivos. Este novo Golem não pode agir nesta rodada.				
Erro: O alvo sofre 5 de dano residual.				
<i>Distorção Espacial</i> - Quando um herói não adjacente realizar um ataque que mira no Golem Anciã, esse herói sofre 4 de dano e é movido para um espaço adjacente.				
<i>Vantagens do Soberano</i> - Ver Página 3.				

Escudo - O Guardião Golem (Miniatura de Comandante)

70 Pontos de Vida **8** Ataque Básico **7** Defesa **8** Movimento

Onda de Choque (Ataque Primário)

2 espaços 1 inimigo
13 de dano + efeitos

Efeitos: ❶ O alvo não pode realizar Ataques Especiais.
❷ Todos os outros heróis sofrem 3 de dano cada.
Erro: O alvo sofre 10 de dano residual.

Matriz Defensiva - O Escudo sofre -8 de dano por cada Golem de Cristal vivo (incluindo dano residual). Ao fim de cada rodada, revive 1 Golem de Cristal morto, com 20 PV, colocando sua miniatura no espaço em que ela havia morrido (se este espaço estiver ocupado, coloque-a no espaço mais próximo possível). Ele não agirá na Rodada em que renasceu.
Vantagens do Soberano - Ver Página 3.



Modificador de Campanha Épica

- Os vilões têm +5 PV, um bônus de +2 nas jogadas de ataque e causam +2 de dano em um golpe.

Tabela de Charadas

Charada A

- I. Sou tão delicado que dizer meu nome me quebra. *Quem sou eu?*
- II. Tenho duas cabeças e um corpo; quanto mais fico parado, mais eu corro. *Quem sou eu?*
- III. Quanto mais existo, mais eu diminuo. Se ardo em vida, com uma lufada sou dela desprovida. *Quem sou eu?*
- IV. Estou no final do fim, no começo do meio e no meio do começo. *Quem sou eu?*
- V. Sou mais leve que uma pena, mas homem algum pode me segurar por muito tempo. *Quem sou eu?*

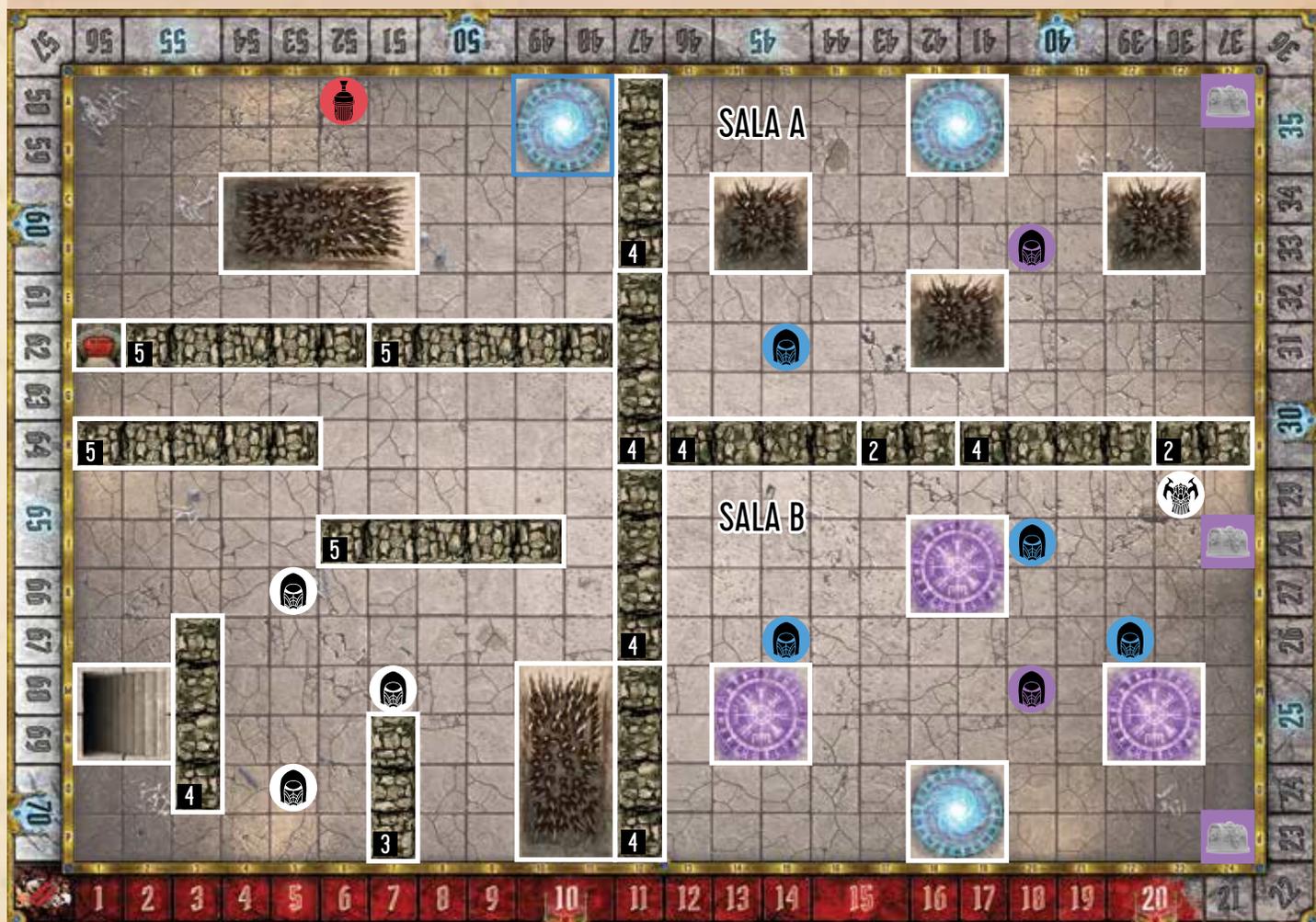
Charada B

- I. Quanto mais você me perde, mais me tem. *Quem sou eu?*
- II. Sou um lugar onde todos podem sentar, menos você. *Quem sou eu?*
- III. Você pode me pegar, mas não pode me jogar. *Quem sou eu?*
- IV. Pertencço a você, mas outras pessoas me usam mais que você. *Quem sou eu?*
- V. Sou mais útil quando quebrado. *Quem sou eu?*

(respostas ao final desta página)

Lista de Componentes:

- 4 kits de Sentinela
- 3 Baús
- 1 Parede 3x1
- 2 Espinhos 4x2
- 3 Portais
- 1 kit de Soldado
- 4 Paredes 5x1
- 2 Paredes 2x1
- 3 Espinhos 2x2
- 1 Escada
- 1 kit de Comandante
- 7 Paredes 4x1
- 1 Porta Simples
- 3 Altares



Identificação do Mapa: □ Preparação inicial ● Evento 1 ● Evento 2 ● Evento 3

Cemitério de Dragões

“Encontrei um cadáver quando eu era uma criança; isso me causou sérios problemas para dormir, com medo de vê-lo de novo em meus sonhos... Tenho muita saudade desse tempo.”

Introdução

Vocês estão em um cemitério bem no meio das Terras Desventuradas, onde os devotos da Ala Sombria estão tentando despertar os ossos de Vradok, o Dragão Morto-Vivo. Os orbes magnéticos cercam o cemitério, mantendo longe os gases tóxicos das Terras Desventuradas, mas sabendo que vocês estavam prestes a alcançá-los, os devotos interromperam o isolamento, escondendo algumas pedras de poder dentro de algumas efígies.

Com sua capacidade de agir seriamente prejudicada, os devotos ganharam tempo para invocar Vradok. Vocês devem devolver rapidamente as pedras aos altares para reiniciar a proteção dos orbes e acabar com seu sofrimento; depois, devem interromper o ritual de invocação o mais rápido possível, porque, quanto mais vocês demoram, mais forte o Vradok se torna. Matem Vradok para vencer a missão.

Objetivo Principal:

- Matar Vradok: 8 XP.

Objetivos Secundários:

- Colocar uma pedra de poder em dois turnos consecutivos: 4 XP.
- Derrotar Vradok com pelo menos um esqueleto vivo: 4 XP.
- Heróis Sobreviventes: 1 XP cada.

Descrição da Missão

Os heróis começam a Expedição na Peça de Escada. Coloquem Vradok e 3 Esqueletos nos espaços indicados no mapa (bordas brancas). Todas as portas estão destrancadas, exceto aquela com símbolo de cadeado fechado. Coloquem a Ficha de Tempo no espaço “zero” da trilha de PV. Poderosas energias obscuras na atmosfera sujeitam os Heróis aos seguintes Sofrimentos:

- **Estupor:** Os heróis não podem fazer Ataques Primários nem usar Frascos;
- **Insegurança:** Os heróis não podem fazer Ataques especiais nem realizar Ações Heroicas;
- **Desesperança:** Os heróis não podem recuperar PV nem usar Pergaminhos.

Pedras de Poder caem sempre que vocês destruírem uma Tumba da Efigie. Encontre-as nas seções A, B, e C.

Cada Pedra de Poder (representada por Itens de Expedição) colocada no altar removerá um dos Sofrimentos (de escolha dos jogadores). Para colocar uma pedra de poder, um herói que a carregue até qualquer espaço de altar deve gastar uma Ação Principal. Assim que colocarem a terceira Pedra de Poder, dois heróis recuperam 20 PV cada. Ao final da Expedição você pode destruir o Coração de Dragão para ganhar um Artefato de nível 3.

Baús

Baú A - Recupere 20 PV e ganhe o **Coração de Dragão** (item de expedição vermelho).

Baús B e C - Recupere 20 PV ou 1 Ataque Especial gasto.

Tumba da Efigie (Miniatura de Estátua)

PV 20 / DF 6, Aspectos do Objeto: Ver página 3.

Maldição Dolorosa - Qualquer herói que a ataque sofre 5 de dano depois que seu ataque é realizado.

Vradok, o Dragão Morto-Vivo, está sendo reanimado. A cada rodada, ao final do turno do último herói, mova a Ficha de Tempo um espaço para cima. Isso determinará os PV de Vradok (= número do espaço da Ficha de Tempo x 6).

Seção A - Neblina

- Considerem que todos os espaços nesta seção são Pântano. Isso não inclui o espaço da porta.
- Quando qualquer herói terminar seu turno nesta seção, coloquem 2 Esqueletos em espaço adjacente a ele. : Coloquem 1 Esqueleto adicional em espaço adjacente ao herói.
- O número máximo de esqueletos dentro da Seção A, em qualquer momento, é 2 (ou 3, se você estiver jogando a Campanha Épica).
- A cada rodada, depois que o último vilão termina seu turno, todos os Esqueletos mortos revivem no espaço em que morreram (ou no espaço mais próximo possível, se aquele estiver ocupado), mas não podem atacar nesta rodada. Os Esqueletos nunca saem desta seção e não derrubam frascos quando são mortos.
- Ao ativar a Alavanca I (gastando uma Ação Principal quando estiver adjacente a ela), troquem as Peças de Espinhos 2x2 (I) por Peças de Pântano 2x2.
- Quando não houver heróis nesta seção, retirem todos os esqueletos. Se um herói retorna para esta seção, renovem as instruções acima.

Seção B - Paredes Vivas.

Quando um herói acaba seu turno dentro desta seção, a porta se fecha e não pode ser aberta ou destruída, a não ser que vocês matem uma Parede Viva. Dois outros heróis são teletransportados para qualquer espaço dentro da sala.

As Paredes I e II se transformam em *Paredes Vivas* e, em cada um de seus turnos, se movem 1 espaço em direção à Tumba da Efigie na Seção B. Se houver um herói no espaço de destino de uma parede, ela o empurrará para o espaço adjacente válido mais próximo. Caso não haja espaços válidos adjacentes ao herói, todos os heróis em espaços adjacentes à parede sofrem, cada um, 6 de dano e a parede não se move nesse turno.

Quando vocês destroem uma das paredes, ela derruba 2 frascos. Removam a porta dessa sala. A outra parede volta ao normal.

Parede Viva (Lado da Parede de Ossos)	100 Pontos de Vida	8 Ataque Básico	7 Defesa	1 Movimento
Mil Almas (Ataque Primário)	1 espaço	Todos os inimigos (Dentro e fora da sala.)		
	10 de dano por acerto			
Erro: O último alvo que não é atingido sofre 5 de dano residual.				
Múltiplos Alvos - A Parede Viva bloqueia a Visão e conta como dois inimigos para os ataques dos heróis.				
Aspectos da Parede Viva - A Parede Viva realiza Ataques de Reação se provocada e realiza seu Ataque Primário após se mover (ignore o Poder Maligno). Ela é imune a Cerco, Concentração e Efeitos [exceto o Poder Passivo].				

Seção C - Poder dos Ossos

Quando um herói abre a porta para a Seção C, o **Evento 1** é ativado.

Evento 1 - Senhor dos Esqueletos

Coloquem o Senhor dos Esqueletos e 1 Esqueleto nos espaços indicados no mapa (bordas vermelhas). : Em vez disso, coloquem 3 Esqueletos.

Quando vocês ativarem a Alavanca II, troquem a Peça de Espinhos 4x2 (II) pela de Pântano 4x2.

No final do corredor à direita, há um Portal. Quando um herói se teletransporta, o **Evento 2** é ativado.

Evento 2 - Vradok, o Dragão Morto-Vivo

Coloquem Vradok e 3 Esqueletos nos espaços indicados no mapa (bordas azuis). Peguem o Cartão de Chefão e as Cartas de Ataque de Vradok. O número máximo de Esqueletos vivos a qualquer momento é quatro.

: Coloquem 1 Esqueleto adicional em espaço adjacente a um herói. Ignorem as Fases 2, 3 e 4 do Cartão de Chefão. O Poder Maligno guia suas ações, mas vocês devem determinar os ataques de Vradok aleatoriamente em todas as rodadas.

Multipliquem o número do espaço da Ficha de Tempo por 6. Depois, coloquem as fichas de Vradok na trilha de PV em conformidade (mín. 60; máx. 200).

Depois que o último herói usa o portal para entrar na seção de Vradok, retirem ambas as Peças de Portal do tabuleiro.

No início de cada turno do Vradok, se pelo menos um herói tiver atingido Vradok, posicione 1 novo esqueleto adjacente ao herói com menos PV. Ele já pode atacar nessa rodada e causar + 3 de dano em seu primeiro ataque. Ignore isso se já houverem 4 esqueletos vivos.

Vradok, o Dragão Morto-Vivo

Veja o Cartão de Chefão. Seu Atributo de PV Máx. é igual ao número do espaço da Ficha de Tempo quando o Evento 2 foi desencadeado, vezes seis (mín. 60, máx. 200).

Corpo Vazio - Vradok conta como um alvo.

Longo alcance de Ataques de Reação - Os Ataques de Reação de Vradok podem ser provocados de até 2 espaços de distância.

Vantagem de campo familiar - Vradok ignora os efeitos de Pântano.

Vantagens do Soberano - Ver Página 3.

Esqueleto <i>(Miniatura de Esqueleto ou Sentinela)</i>	15 Pontos de Vida	7 Ataque Básico	6 Defesa	6 Movimento
--	-----------------------------	---------------------------	--------------------	-----------------------

Irracional - Esqueletos não podem realizar Ataques Primários ou Especiais.

Adaptação de Terreno - Esqueletos ignoram efeitos de Pântano.

Senhor dos Esqueletos <i>(Miniatura de Comandante)</i>	100 Pontos de Vida	8 Ataque Básico	7 Defesa	6 Movimento
--	------------------------------	---------------------------	--------------------	-----------------------

Propagação da Morte <i>(Ataque Primário)</i>	1 espaço	1 inimigo
	15 de dano + efeito	

Benefício: Ganhe bônus de +2 para a sua rolagem.

Efeito: Todos os outros heróis adjacentes ao Senhor dos Esqueletos, ou qualquer outro esqueleto, sofre 5 de dano cada.

Erro: O alvo sofre 10 de dano residual.

Portões da Morte - No começo de todos os turnos do Senhor dos Esqueletos, mova o herói mais distante em Visão para um espaço adjacente ao Senhor dos Esqueletos.

Vantagens do Soberano - Ver Página 3.

Lista de Componentes:

- 1 kit de Vradok
- 3 Prisioneiros
- 5 Paredes 5x1
- 2 Paredes 2x1
- 1 Espinho 4x2
- 2 Pântanos 4x2 *
- 4 kits de Sentinela
- 3 Baús
- 8 Paredes 4x1
- 2 Portas Grandes
- 2 Espinhos 2x2
- 4 Pântanos 2x2 *
- 1 kit de Comandante
- 2 Alavancas
- 3 Paredes 3x1
- 2 Portas Simples
- 2 Portais
- 1 Escada



Identificação do Mapa: Preparação inicial Evento 1 Evento 2

Palácio Imperial

“Poucas pessoas têm a entrada permitida e menos ainda têm permissão para sair.”

Introdução

Depois de correrem pelos confusos corredores e saguões do misterioso palácio imperial, vocês falham miseravelmente na tentativa de encontrar uma saída, mas pelo menos recuperaram seus itens confiscados.

A má notícia é que a Mão de Ferro protege a Câmara de Controle e está enviando diversos desafios em sua direção no Salão, incluindo um detestável atirador de elite que ataca o seu grupo à distância com um Orbe Defensivo. Superem os desafios até enfurecerem bastante o Imperador para que ele apareça, e depois acabem com ele também.

Objetivo Principal:

- O Imperador pisa na Peça de Portal do Salão: 8 XP.

Objetivos Secundários:

- Causar pelo menos 70 de dano ao Imperador: 4 XP.
- Abrir o baú B e recusar-se a pegar o Item Pedra de Fogo: 4 XP.
- Heróis sobreviventes: 1 XP cada.

Descrição da Missão

Os heróis começam a Expedição na Peça de Escada do Salão. Coloquem 1 Sentinela de Elite, 1 Soldado de Elite, e 1 Atirador de Elite Especialista nos espaços indicados no mapa (bordas brancas). Os Heróis não podem entrar na Câmara de Controle do Palácio antes do Evento 2 (mesmo que Ações Especiais e Ações Heroicas tornassem isso possível).

Se, a qualquer momento, não houver heróis vivos no Salão, vocês falham na missão.

Orbe Defensivo: Quando ativado, o orbe causa 10 de dano no alvo e 10 de dano a todos os combatentes (heróis e vilões) em espaço adjacente a ele (não há necessidade de jogar dados). Para ativá-lo, um combatente em espaço adjacente deve gastar uma Ação Principal.

Até que vocês ataquem o atirador de elite em espaço adjacente ao orbe, ele gastará suas Ações Principais ativando o orbe. O atirador de elite mirará no Herói com a maior quantidade de heróis em espaços adjacentes a ele.

Baús

Baú A – Recupere 20 PV ou 1 Ataque Especial gasto.

Baú B - **Pedra de Fogo** (Item de expedição vermelho): Ao final do turno do portador, um inimigo a até 2 espaços de distância sofre 5 de dano.

Baú C - Ganhem um artefato de nível 3 aleatório quando a partida acabar.

Quando ativar a Alavanca I, um herói a até 5 espaços de distância recupera 20 PV, e o **Evento 1** é ativado:

Evento 1 - O Campeão da Lava

Coloquem a peça de Alavanca II e o Campeão Imperial 1 nos espaços indicados pelo mapa (bordas vermelhas).

Peguem aleatoriamente uma Carta de Destino. Com base na *Tabela de Concorrentes*, coloquem os vilões indicados em espaços que estejam adjacentes à Peça de Ruínas perto da alavanca. Vocês devem posicionar as Sentinelas em coordenadas numéricas próximas à alavanca ativada e os Atiradores de Elite, distantes.

Tabela de Concorrentes

Carta de Destino I – 2 Sentinelas de Elite, 1 Soldado de Elite

Carta de Destino II – 2 Soldados de Elite, 1 Atirador de Elite

Carta de Destino III – 1 Sentinela de Elite, 2 Atiradores de Elite

Carta de Destino IV – 2 Sentinelas de Elite, 1 Atirador de Elite

Carta de Destino V – 1 Soldado de Elite, 2 Atiradores de Elite

Varinha de Lava (item de expedição amarelo): O portador, no início de seu turno, pode colocar uma Peça de Lava 3x3 em qualquer lugar no campo de batalha, desde que um de seus espaços esteja a até 8 espaços de distância de vocês. A Peça pode sobrepor Ruínas, mas não paredes. No início do próximo turno do portador, retirem esta peça e ativem essa habilidade novamente.

Quando ativar a Alavanca 2, um herói a até 5 espaços de distância recupera 20 PV e o **Evento 2** é ativado:

Evento 2 - O Campeão Invulnerável

Coloquem a peça de Portal e o Campeão Imperial 2 nos espaços indicados pelo mapa (bordas azuis).

Peguem aleatoriamente uma Carta de Destino. Com base na *Tabela de Concorrentes*, coloque os vilões indicados em espaços que estejam adjacentes à Peça de Ruínas perto da alavanca. Vocês devem posicionar as Sentinelas próximas à alavanca ativada e os Atiradores de Elite, distantes delas.

O Campeão Imperial 2 é imune ao dano de ataques, mas sofre danos de Peças de Lava, Pedra de Fogo e Orbe Defensivo. Quando for morto, um herói no Salão recupera 20 PV e o **Evento 3** é ativado.

Evento 3 - O Imperador Sem Face

Coloquem o Imperador Sem Face e o Guarda-Costas (ou Tigre) nos espaços indicados no mapa (bordas roxas).

Sentinela de Elite <i>(Miniatura de Sentinela)</i>	40 Pontos de Vida	7 Ataque Básico	6 Defesa	6 Movimento
Ataque do Trovão <i>(Ataque Primário)</i>	🗡️ 1 espaço		🎯 1 inimigo	
	☀️ 12 de dano + efeito			
Efeito: ① Outro inimigo a até 3 espaços de você sofre 5 de dano.				
Erro: O alvo sofre 5 de dano residual.				

Soldado de Elite <i>(Miniatura de Soldado)</i>	50 Pontos de Vida	7 Ataque Básico	7 Defesa	6 Movimento
Lança Arrebatadora <i>(Ataque Primário)</i>	🗡️ 2 espaços		🎯 1 inimigo	
	☀️ 13 de dano + efeito			
Efeito: ① Mova o alvo para um espaço adjacente a outro herói a até 2 espaços de você.				
Erro: O alvo sofre 5 de dano residual.				

Atirador de Elite Especialista <i>(Miniatura de Atirador de Elite)</i>	30 Pontos de Vida	7 Ataque Básico	6 Defesa	5 Movimento
Besta Espirituosa <i>(Ataque Primário)</i>	🏹 8 espaços		🎯 Até 2 inimigos	
	☀️ 9 de dano			
Errou todos: O último alvo que não foi atingido sofre 5 de dano residual.				

Campeões Imperiais 1 e 2
(Miniatura de Comandante)

50 Pontos de Vida **7** Ataque Básico **7** Defesa **6** Movimento

Lança Espirituosa (Ataque Primário)

🗡️ 2 espaços 🎯 1 inimigo

☀️ 13 de dano + efeito

Efeito: 🕒 Mova o alvo a um espaço adjacente a outro herói a até 2 espaços de você.
Erro: O alvo sofre 10 de dano residual.

Campeão Imperial 1 - Imune aos Ataques Primários dos heróis. Usa a **Varinha de Lava** em todos os seus turnos, tentando causar dano ao maior número de heróis possível (evita vilões se possível, mas não é uma prioridade). Ao morrer, a **Varinha de Lava** é derrubada.
Campeão Imperial 2 - Imune aos ataques dos heróis.
Vantagens do Soberano - Ver Página 3.

Imperador Sem Face
(Miniatura de Imperador ou de Comandante)

70 Pontos de Vida **7** Ataque Básico **7** Defesa **5** Movimento

Destruição Imperial (Ataque Primário)

🗡️ 2 espaços 🎯 1 inimigo

☀️ 15 de dano + efeito

Efeito: 🕒 O alvo sofre +2 de dano por inimigo a até 3 espaços de você.
Erro: O alvo sofre 10 de dano residual.

Picada Imperial - No começo de todos os turnos do Imperador, o herói mais distante no Salão é movido a um espaço adjacente ao Imperador.
Verdadeiro Mentor - Ignore o Poder Maligno. Em seu turno, o Imperador ataca um herói e anda no caminho mais curto para o Portal (provocando Ataques de Reação). Ele não morre quando seus PV caem para zero ou menos. Quando ele pisa no Portal, a Expedição termina.
Vantagens do Soberano - Ver Página 3.

Guarda-Costas ou Tigre
(Miniatura de Tigre ou Sentinela)

40 Pontos de Vida **7** Ataque Básico **6** Defesa **8** Movimento

Ataque Furioso (Ataque Primário)

🗡️ 1 espaço 🎯 1 inimigo

☀️ 12 de dano

Erro: O alvo sofre 5 de dano residual. *Quando derrotado, dois heróis recuperam 20 PV.*

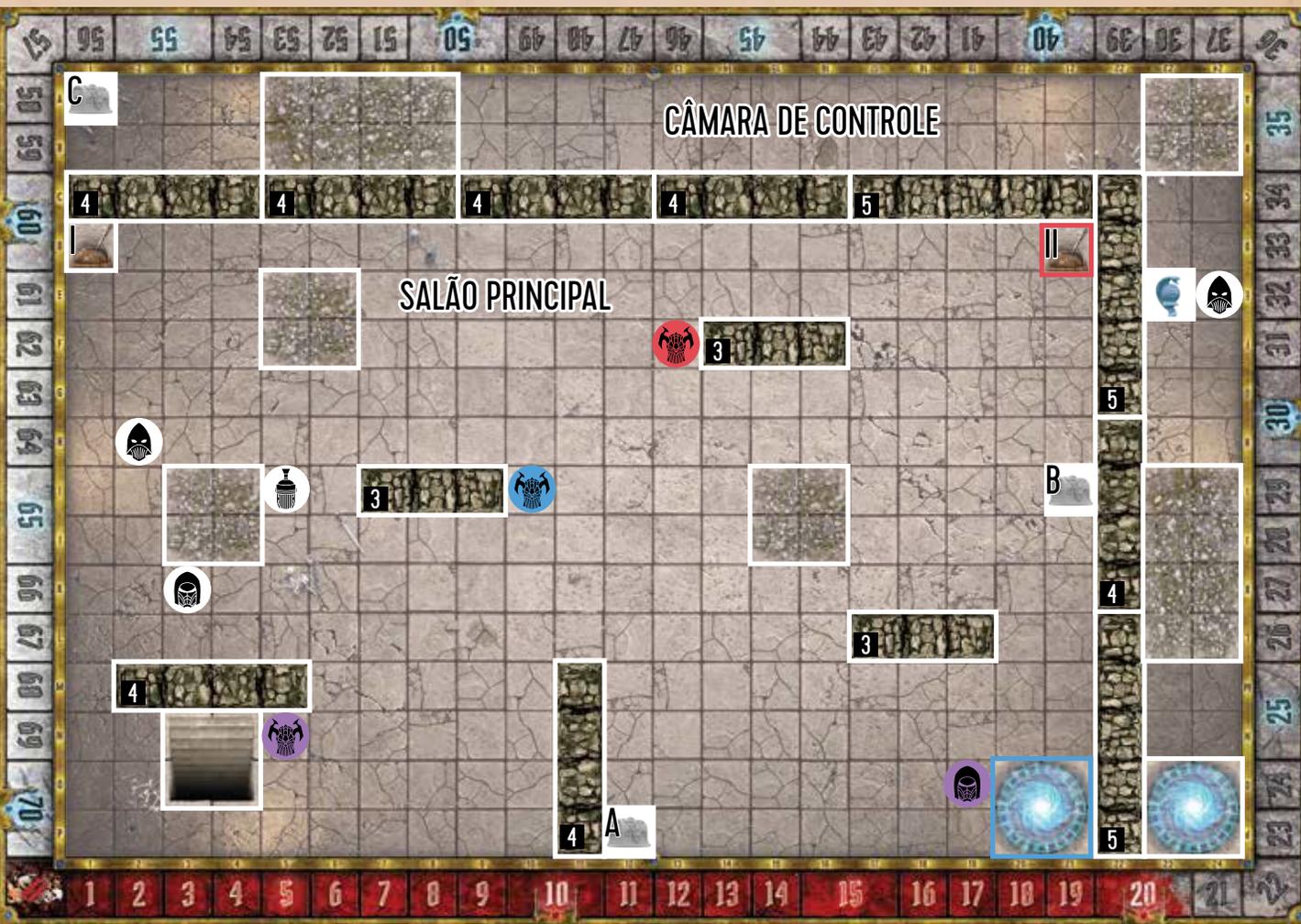


Modificador de Campanha Épica

- Os inimigos têm bônus de +2 nas jogadas de ataque e causam +2 de dano em um golpe.
- O Orbe causa 12 de dano em vez de 10.

Lista de Componentes:

- 3 kits de Sentinela
- 3 kits de Soldado
- 3 kits de Atirador de Elite
- 1 kit de Comandante
- 1 Orbe
- 3 Baús
- 2 Alavancas
- 3 Paredes 5x1
- 7 Paredes 4x1
- 3 Paredes 3x1
- 2 Portais
- 2 Ruínas 4x2
- 4 Ruínas 2x2
- 1 Escada



Identificação do Mapa: ◻️ Preparação inicial ◻️ Evento 1 ◻️ Evento 2 ◻️ Evento 3

Pântano Maldito

“Não é tão ruim se vocês ignorarem as plantas venenosas, a lama, o mau cheiro, os mortos-vivos e aquele dragão ali.”

Introdução

Os devotos da Ala Sombria controlam uma área isolada ao final do desfiladeiro das Terras Desventuradas, onde mantêm um Dragão preso em grilhões. Sabendo que as intenções deles não podem ser boas, vocês libertaram o Dragão e ele começa a se dirigir ao orbe místico que chamava sua atenção.

Os devotos fugiram, mas, antes disso, invocaram toda sorte de horríveis mortos-vivos do nefasto solo do pântano, com a ajuda de estátuas de invocação. Encontrem uma forma, em meio a esse caos, incluindo o Dragão, para matar a mais forte ameaça, um morto-vivo que mantém todos os outros animados. Matem o Esqueleto Vingador para vencer essa missão.

Objetivo Principal:

- Matar o Esqueleto Vingador: 8 XP.

Objetivos Secundários:

- Causar pelo menos 70 de dano ao Dragão Verde: 4 XP.
- Matar todos os vilões que surgirem por conta do Evento 1: 4 XP.
- Heróis sobreviventes: 1 XP cada.

Descrição da Missão

Os heróis começam a Expedição na Peça de Escada. Coloquem 2 Zumbis Verdes, 1 Espectro Encouraçado, 1 Esqueleto Místico e o dragão nos espaços indicados no mapa (bordas brancas).

Alerta! Dois heróis estão em uma posição que pode provocar os Ataques de Reação do dragão.

Estátuas Malditas - PV 20 / DF 6

Aspectos do Objeto: ver página 3.

A cada rodada, depois que o último vilão (exceto o dragão) termina seu turno, peguem aleatoriamente uma Carta de Destino (I-III). Com base no resultado, ativem uma estátua específica e coloquem um vilão em espaço adjacente a ela. Ela começa seu turno imediatamente, mas, no primeiro, faz somente uma ação (Ação Principal ou de Movimento, se não puder atacar um herói).

Carta de Destino I – Estátua I: Zumbi Verde

Carta de Destino II – Estátua II: Espectro Encouraçado

Carta de Destino III – Estátua III: Esqueleto Místico

O número máximo de Zumbis Verdes em um mesmo momento é 3, o de Espectros Encouraçados é 3 e o de Esqueletos Místicos é 3. Peguem outra Carta de destino caso esse limite fosse ser ultrapassado. O tipo do vilão é sempre o mesmo para cada estátua.

Depois de destruir a primeira estátua, coloquem 2 vilões do tipo da estátua em espaço adjacente ao herói que a destruiu. Depois de destruírem a segunda estátua, coloquem 1 vilão; ao destruir a terceira, não coloquem vilão algum.

Sempre que uma estátua for destruída, um herói a até 8 espaços de distância dela pode recuperar 20 PV. Retirem a Carta de Destino equivalente do baralho.

Baús

Baú A – *Essência de Dragão* (item de expedição verde): Se o portador ativar o Orbe, ganha um artefato de Nível 3 à sua escolha quando o Esqueleto Vingador morrer.

Baús B e C - Recupere 20 PV.

Comportamento do Dragão Verde

O dragão sempre tomará o caminho mais curto possível para atacar o Orbe Místico. O dragão nunca sairá da rota (nem aumentará sua distância para o Orbe).

O Dragão não pode se mover através de heróis; se houver um em seu caminho, o Dragão se moverá para o mais próximo possível do Orbe, mas parará em espaço adjacente ao herói, que será atacado pelo Dragão.

- O Dragão é sempre o último a agir na rodada.
- As instruções ou efeitos de Poder Maligno não o afetam.
- Se o Dragão puder atacar dois ou mais heróis, os jogadores escolhem quem sofrerá o ataque.
- Se o dragão tiver o Orbe e um herói para atacar, ele atacará o herói.
- Até que o Dragão destrua o Orbe, ele não pode gastar sua Ação Principal para realizar uma segunda Ação de Movimento.
- Antes que o Dragão destrua o Orbe, se os vilões estiverem ocupando um de seus espaços de pouso, retire suas miniaturas do tabuleiro (os vilões não podem impedir o movimento do dragão).

Orbe Místico - PV 50 / DF 6

Após destruir todas as estátuas, o herói que estiver em espaço adjacente do Orbe deve gastar uma Ação Principal para desativá-lo. Esse herói recupera 20 PV, e o **Evento 1** é ativado.

Se o Dragão destruir o Orbe, ou se ele for ativado por um Herói, o **Evento 1** é ativado.

Evento 1 - Vingança dos Mortos-Vivos

Se o Orbe foi destruído, retirem o dragão do jogo.

Se o Orbe foi ativado, os jogadores controlam o Dragão, considerando-o um herói/aliado.

Coloquem os vilões nos espaços indicados no mapa (bordas vermelhas), ou nos espaços mais próximos possíveis, se aqueles estiverem ocupados.

Zumbi Verde <i>(Miniatura de Zumbi ou Sentinela)</i>	20	7	6	6
	Pontos de Vida	Ataque Básico	Defesa	Movimento
Garras Venenosas <i>[Ataque Primário]</i>	🗡️ 1 espaço	🎯 1 inimigo		
Efeito: 🎯 O alvo sofre +3 de dano se ele estiver com 30 PV ou menos. Erro: O alvo sofre 5 de dano residual.				
<i>Contágio</i> - Heróis que começam seu turno adjacente a você sofrem 3 de dano.				



Modificador de Campanha Épica

- Os vilões têm +1 Movimento, um bônus de +2 nas jogadas de ataque e causam +2 de dano em um golpe (exceto o Dragão Verde).

Esqueleto Místico <i>(Miniatura de Esqueleto ou Atirador de Elite)</i>	20 Pontos de Vida	7 Ataque Básico	6 Defesa	6 Movimento
Esporos Apodrecidos <i>(Ataque Primário)</i>	🏹 8 espaços		🎯 1 inimigo	
	☀️ 8 de dano + efeito			
Efeito: 🟦 Inimigos adjacentes ao alvo sofrem 4 de dano cada um. Erro: O alvo sofre 5 de dano residual.				
<i>Táticas Avançadas</i> - A Estratégia Básica do Esqueleto Místico é perseguir o herói com o maior número de heróis adjacentes e menor PV.				

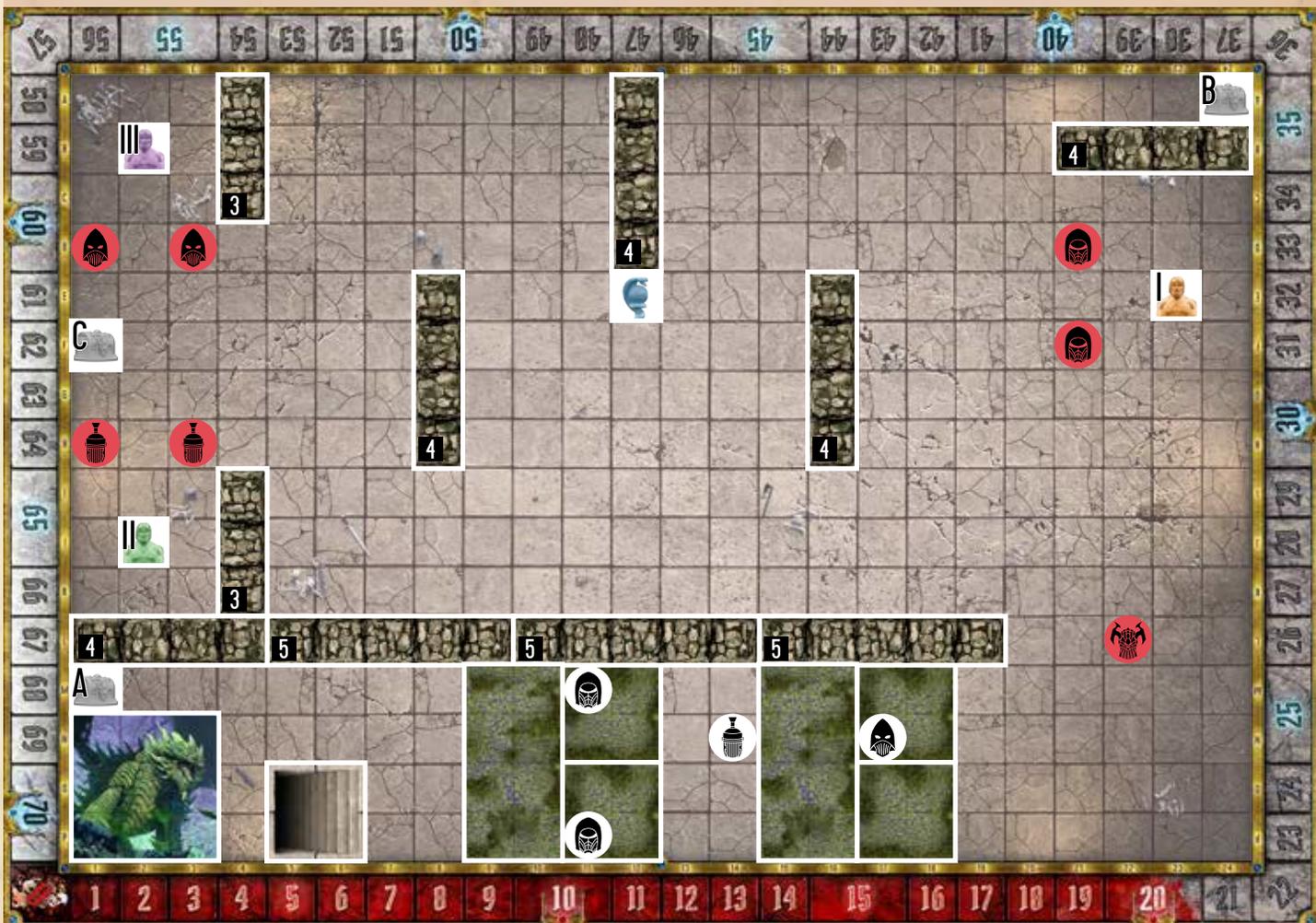
Esqueleto Vingador <i>(Miniatura de Comandante)</i>	70 Pontos de Vida	8 Ataque Básico	7 Defesa	6 Movimento
Corrente de Almas <i>(Ataque Primário)</i>	🏹 2 espaços		🎯 1 inimigo	
	☀️ 14 de dano + efeito			
Efeito: 🟦 Destrua um aliado adjacente a um herói. Esse herói sofre dano igual aos PV atuais do aliado destruído (ignore alcance e visão). Erro: O alvo sofre 10 de dano residual.				
<i>Vantagens do Soberano</i> - Ver Página 3.				

Espectro Encouraçado <i>(Miniatura de Soldado)</i>	25 Pontos de Vida	7 Ataque Básico	6 Defesa	6 Movimento
Surra Sobrenatural <i>(Ataque Primário)</i>	🏹 2 espaços		🎯 1 inimigo	
	☀️ 12 de dano + efeito			
Efeito: 🟦 Mova o alvo até 2 espaços em direção ao Dragão Verde. Erro: O alvo sofre 5 de dano residual.				

Vyrak, o Dragão Verde	140 Pontos de Vida	8 Ataque Básico	7 Defesa	4 Movimento
Garras da Fúria <i>(Ataque Primário)</i>	🏹 2 espaços		🎯 1 inimigo	
	☀️ 20 de dano			
Erro: O alvo sofre 10 de dano residual.				
<i>Liberdade!</i> - Quando o orbe for ativado, o atributo de movimento do Vyrak se torna 8 e ele pode usar sua Ação Primária para realizar outra Ação de Movimento.				
<i>Força de Vontade</i> - Vyrak é imune a Efeitos.				
<i>Alcance Estendido dos Ataques de Reação</i> - Vyrak é provocado a até 2 espaços de distância.				
<i>Vantagem do Time da Casa</i> - Vyrak ignora os efeitos de Pântano.				
<i>Vantagens do Soberano</i> - Ver Página 3.				

Lista de Componentes:

- 3 kits de Sentinela
- 3 kits de Soldado
- 3 kits de Atirador de Elite
- 1 kit de Comandante
- 1 miniatura de Dragão + ficha
- 1 Orbe
- 3 Prisioneiros
- 3 Baús
- 3 Paredes 5x1
- 5 Paredes 4x1
- 2 Paredes 3x1
- 2 Pântanos 4x2
- 4 Pântanos 2x2
- 1 Escada



Identificação do Mapa: ◻️ Preparação inicial ◻️ Evento 1

Vradok, o Dragão Morto-Vivo

“O inimigo sem cérebro, sem músculos, sem pulmões e sem vida mais poderoso que vocês enfrentarão em suas vidas.”

Introdução

Vocês estão dentro do que parece ser um cemitério comum para humanos, mas à sua frente está o cadáver de um dragão morto-vivo sedento por sangue. O seu sangue.

O forte feitiço de necromancia na área reanima constantemente os velhos esqueletos ali enterrados. Embora seus ossos sejam muito mais fracos que os dos outros Chefões, é difícil lidar com seus números. Matem Vradok para vencer essa Batalha contra Chefão.

Objetivo Principal:

- Matar Vradok: 13 XP.

Objetivos Secundários:

- Baú deixado fechado: 1 XP por baú.
- Heróis Sobreviventes: 1 XP cada.

Descrição da Missão

Os heróis começam a Expedição em qualquer espaço de quaisquer Peças de Escada. Na primeira Rodada, assim que o último herói termina seu turno, removam todas as Peças de Escada do campo de batalha.

Esqueletos

A expedição começa com três esqueletos. O número máximo de esqueletos vivos a qualquer momento é quatro.

Esqueleto

(Miniatura de Esqueleto ou Sentinela)

15	7	6	6
Pontos de Vida	Ataque Básico	Defesa	Movimento

Irracional - Esqueletos não podem realizar Ataques Primários ou Especiais.

Adaptação de Terreno - Esqueletos ignoram efeitos de Pântano, mas morrem se pisarem em Espinhos.

Baús - Recupere 20 PV ou 1 Ataque Especial gasto.

Turno de Vradok

Fase 1: Reinício

Acabam todos os Efeitos Temporários aplicados por Vradok. Coloquem a carta de ataque que os marcava no baralho de Cartas de Ataque de Vradok.

Removam todos os efeitos que os heróis aplicaram a Vradok. Ele sofre 5 de dano para cada Efeito Permanente assim removido.

Fase 2: Ataques de Osso

No começo de cada turno de Vradok, se pelo menos um herói nesta Rodada houver atingido Vradok, coloquem 1 novo Esqueleto em espaço adjacente ao herói com menos PV. Ignorem isso se já houver quatro esqueletos vivos.

Depois, todos os Esqueletos cumprem seus turnos (Ação de Movimento e/ou Principal), mirando no Herói mais próximo com menos PV.

Fase 3: Aura Horripilante

Apliquem a aura descrita no Cartão de Chefão de Vradok aos heróis ao alcance.

Fase 4: Magia do Chefão

Peguem uma Carta de Magia do Chefão e apliquem imediatamente o que estiver descrito no campo *Poder* (não é necessário jogar o dado). Se vocês pegaram a última carta do baralho, embaralhem todas as outras cartas e façam um novo baralho.

O campo *Comando* determina o comportamento de Vradok na próxima fase.

Fase 5: Ação

Nesta fase, Vradok pode realizar uma Ação de Movimento e/ou uma Ação Principal, como qualquer outro antagonista.

Pegue aleatoriamente uma das cartas de ataque de Vradok. Vradok faz seu ataque, mirando em heróis de acordo com o *Comando* da Magia do Chefão. A carta de ataque obtida nesta rodada não participa da seleção da próxima rodada.

Características Únicas

- **Corpo Vazio:** Vradok é sempre um único alvo.

Características Especiais

- **Tamanho:** Vradok ocupa nove (3x3) espaços. Ele pode estar adjacente a 16 espaços de uma só vez.
- **Longo alcance de Ataques de Reação:** Os Ataques de Reação de Vradok têm um Alcance de 2 espaços. Portanto, vocês podem provocar seu Ataque de Reação se estiverem a dois espaços de distância (ou em espaço diretamente adjacente a ele). Vradok só pode realizar um Ataque de Reação por turno.
- **PV:** 210 PV. Aprendam como registrá-los na página 3.
- **Voo e Pouso:** Vradok fica **Acelerado** e ignora a Condição de **Desacelerado** (isso não é um Efeito). Ao se mover, ele pode passar por todos os espaços, inclusive aqueles ocupados por heróis, baús e paredes; entretanto, seu movimento não pode acabar em espaços ocupados por Combatentes, Barreiras ou Obstáculos.
- **Vantagem de campo familiar:** Vradok ignora os efeitos de Peças de Terreno (*por exemplo: lava, altar, portal, ruínas*).
- **Vantagens do Soberano:** Ver página 3.



Modificador de Campanha Épica

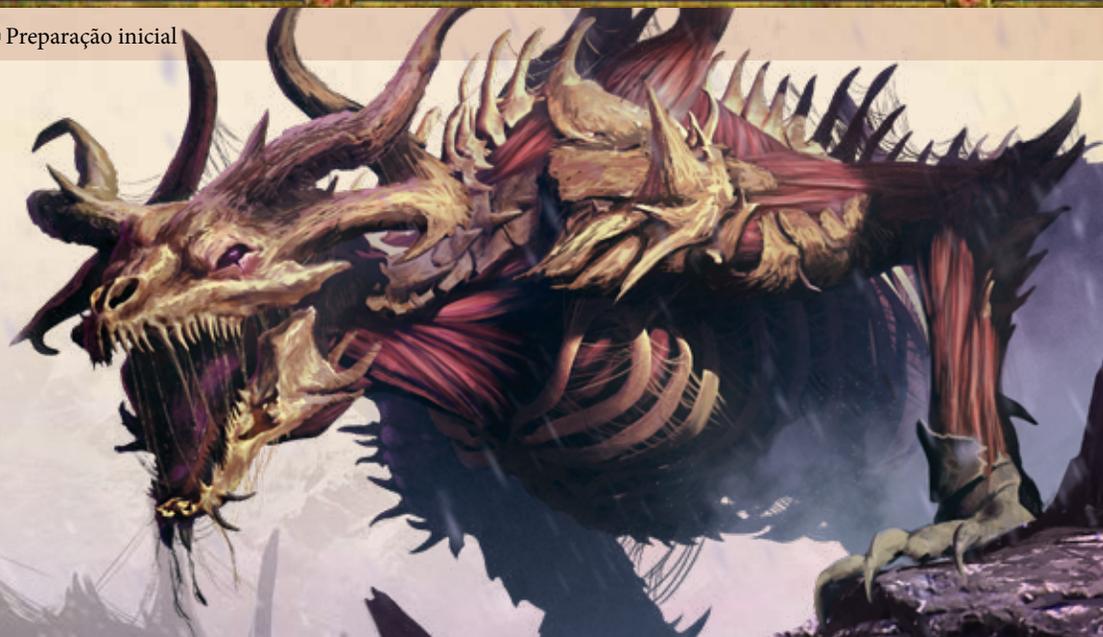
- Vradok tem 280 PV.
- Ao atacar, Vradok está **Abençoado**. Seus ataques causam +2 de dano.
- Ao final de todos os turnos de Vradok, coloquem 1 Esqueleto adicional em espaço adjacente ao herói mais próximo.

Lista de Componentes:

- | | | | |
|-----------------------|------------------|------------------|-------------|
| • 1 kit de Vradok | • 2 Paredes 4x1 | • 2 Altares | • 2 Escadas |
| • 4 kits de Sentinela | • 2 Paredes 3x1 | • 2 Pântanos 4x2 | |
| • 3 Baús | • 2 Espinhos 2x2 | • 4 Pântanos 2x2 | |



Identificação do Mapa:  Preparação inicial



Zarumag, o Dragão Negro

“Ele finalmente encontrou algo em que derramar toda aquela raiva ímpia que passou décadas acumulando. Vocês.”

Introdução

Vocês se veem rodeados por história e estão prestes a se tornar parte dela. As ruínas do reino mais proeminente do mundo cercam seu grupo em Arcana, onde, bem ao lado do palácio desmoronado, vocês estão prestes a encarar o Dragão mais perigoso do mundo, aquele que não descansa desde a Era Dracônica.

Sua presença, forte e espiritual, projetou no campo de batalha uma Sombra Cruel que pode facilmente imitar outras presenças vivas. Cuidado com esse poderoso inimigo, como se Zarumag já não fosse problema o bastante. Matem Zarumag para vencer essa Batalha contra Chefão.

Objetivo Principal:

- Matar Zarumag: 13 XP.

Objetivos Secundários:

- Baú deixado fechado: 1 XP por baú.
- Heróis Sobreviventes: 1 XP cada.

Descrição da Missão

Os heróis começam a Expedição na Peça de Escada. Na primeira Rodada, assim que o último herói termina seu turno, removam todas as Peças de Escada do campo de batalha.

Sombra Cruel (Miniatura de Comandante ou Zumbi)

PV 60 / DF 6 / BA 7 (corpo a corpo) / MV 8

A cada Rodada, a Sombra Cruel imita um herói e ataca (ver o turno de Zarumag - Fase 2).

A Sombra Cruel conta como um combatente para Cerco e Concentração e pode fazer Ataques de Reação, mas não derruba frascos quando é morta.

Baús - Recupere 20 PV ou 1 Ataque Especial gasto.

Turno de Zarumag

Fase 1: Reinício

Acabam todos os Efeitos Temporários aplicados por Zarumag. Coloquem a carta que os marcava no baralho de Carta de Ataque de Zarumag.

Removam todos os efeitos que os heróis aplicaram a Zarumag. Ele sofre 5 de dano para cada Efeito Permanente assim removido.

Fase 2: Sombra Cruel

Se a Sombra Cruel estiver viva, ela se torna uma cópia de um herói (morto ou vivo) até o início do próximo turno de Zarumag (seus Atributos continuam, e ele não aplica Poderes Passivos). Use as Cartas de Destino para determinar que herói é aleatoriamente imitado.

Depois, a Sombra Cruel faz o Ataque Primário com o número mais alto que apareça no campo ✨“Acerto”, mirando no herói mais próximo com menos PV, se possível. Se o ataque produzir efeitos, os jogadores devem escolher alvos para eles. Efeitos de benefício/cura vão para Zarumag, se possível.

Se a Sombra Cruel estiver morta, ela revive em espaço adjacente ao herói com menos PV, com 15 PV Máx. a menos em relação à última vez em que esteve viva (por exemplo: 45 PV / 30 PV / 15 PV). A Sombra Cruel não pode se mover ou agir na Rodada em que revive. Se a Sombra Cruel fosse reviver com Zero PV, ela está permanentemente morta e um herói recupera 20 PV ou 1 Ataque Especial gasto.

Fase 3: Aura Sombria

Apliquem a aura descrita no Cartão de Chefão de Zarumag nos heróis ao alcance.

Fase 4: Magia do Chefão

Peguem uma Carta de Magia do Chefão e apliquem imediatamente o que estiver descrito no campo Poder (não é necessário jogar o dado). Se vocês pegaram a última carta do baralho, embaralhem todas as outras cartas e façam um novo baralho.

O campo Comando determina o comportamento de Zarumag na próxima fase.

Fase 5: Ação

Nesta fase, Zarumag pode realizar uma Ação de Movimento e/ou uma Ação Principal, como qualquer outro antagonista.

Pegue aleatoriamente uma das cartas de ataque de Zarumag. Zarumag faz seu ataque, mirando em heróis de acordo com o Comando da Magia do Chefão. A carta de ataque obtida nesta rodada não participa da seleção da próxima rodada.

Características Especiais

- **Tamanho:** Zarumag ocupa nove (3x3) espaços. Ele pode estar adjacente a 16 espaços de uma só vez.
- **Alvos múltiplos:** Devido a seu tamanho descomunal, quando um ataque puder atingir mais de um inimigo (ou quando causa Efeitos a outro inimigo), vocês podem contar Zarumag como dois alvos (adjacentes um ao outro). Jogue os dados dos golpes separadamente; se os dois acertarem, aplique o dano duas vezes.
- **Longo alcance de Ataques de Reação:** Os Ataques de Reação de Zarumag têm um Alcance de 2 espaços. Portanto, vocês podem provocar seu Ataque de Reação se estiverem a dois espaços de distância (ou em espaço diretamente adjacente a ele). Zarumag só pode realizar um Ataque de Reação por turno.
- **PV:** 280 PV. Aprendam como registrá-los na página 3.
- **Voo e pouso:** Zarumag fica **Acelerado** e ignora a Condição de **Desacelerado** (isso não é um Efeito). Ao se mover, ele pode passar por todos os espaços, inclusive aqueles ocupados por heróis, baús e paredes; entretanto, seu movimento não pode acabar em espaços ocupados por Combatentes, Barreiras ou Obstáculos.
- **Vantagem de campo familiar:** Zarumag ignora os efeitos de Peças de Terreno (por exemplo: lava, altar, portal, ruínas).
- **Vantagens do Soberano:** Ver página 3.

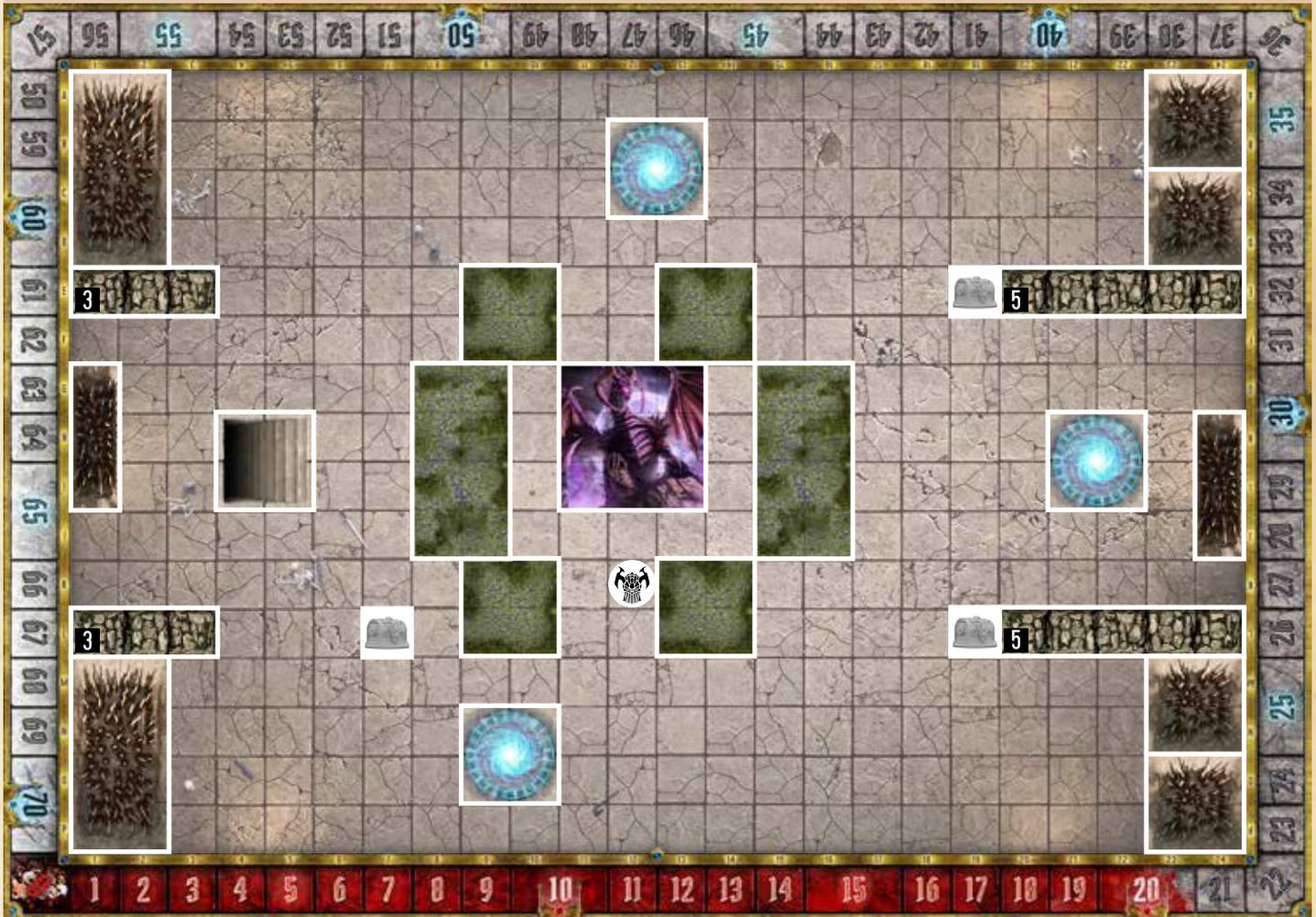


Modificador de Campanha Épica

- Zarumag tem 350 PV.
- Ao atacar, Zarumag está **Abençoado**. Seus ataques causam +2 de dano.
- Se destruída, a Sombra Cruel revive com 10 PV a menos, em vez de 15.
- Depois do ataque, a Sombra Cruel ataca outro herói usando o outro Ataque Primário do herói imitado. Ela fica **Acelerada** e pode se mover até 4 espaços para fazer o segundo ataque.

Lista de Componentes:

- | | | | |
|-----------------------|------------------|------------------|------------------|
| • 1 kit de Zarumag | • 2 Paredes 5x1 | • 4 Espinhos 2x2 | • 2 Pântanos 4x2 |
| • 1 kit de Comandante | • 2 Paredes 3x1 | • 2 Espinhos 3x1 | • 4 Pântanos 2x2 |
| • 3 Baús | • 2 Espinhos 4x2 | • 3 Portais | • 1 Escada |



Identificação do Mapa: □ Preparação inicial



Kelorth, o Dragão Branco

“Se os dragões matadores de humanos são assustadores, o que dizer de um dragão matador de dragões?”

Introdução

Sua estranha jornada os levou para longe das Terras Desventuradas, para as profundezas das montanhas a nordeste, ainda mais além do poderoso vulcão onde vocês encontraram Chowillawu Acchoda (a nascente do rio mais importante do mundo, que forma o Mar Central de Tanares).

Eis que vocês encontram - e enfurecem - o Dragão Branco do Ar e da Neve, Kelorth. Seu domínio do ar o permite esculpir golems da neve, animados por sua mágica sintonia com o elemento. Se conseguirem sobreviver a todos esses inimigos e matar Kelorth, vocês vencem a Batalha contra Chefão.

Objetivo Principal:

- Matar Kelorth: 13 XP.

Objetivos Secundários:

- Baú deixado fechado: 1 XP cada.
- Heróis Sobreviventes: 1 XP cada.

Descrição da Missão

Os heróis começam a Expedição em qualquer espaço de quaisquer Peças de Escada. Na primeira Rodada, assim que o último herói termina seu turno, removam todas as Peças de Escada do campo de batalha.

Golems de Gelo (Miniaturas de Golem ou de Soldado)	40 Pontos de Vida	7 Ataque Básico	6 Defesa	6 Movimento
Punho Congelado (Ataque Primário)	✂ 1 espaço	🎯 1 inimigo	★ 10 de dano	
Erro: Sem dano residual.				

As cartas de Poder Maligno guiam as ações dos Golems de Gelo, exatamente como em missões. Pegue uma carta de Poder Maligno somente se pelo menos um golem estiver vivo.

Baús - Recupere 20 PV ou 1 Ataque Especial gasto.

Turno de Kelorth

Fase 1: Reinício

Acabam todos os Efeitos Temporários aplicados por Kelorth. Coloquem a carta que os marcava no baralho de Carta de Ataque de Kelorth.

Removam todos os efeitos que os heróis aplicaram a Kelorth. Ele sofre 5 de dano para cada Efeito Permanente assim removido.

Fase 2: Golem de Gelo

No início do primeiro turno de Kelorth, coloquem 2 Golems de Gelo em espaços adjacentes aos dois heróis mais distantes (um para cada herói). Peguem imediatamente uma Carta de Poder Maligno e sigam suas instruções (seu Poder também é aplicado). Os Golems de Gelo cumprem seus turnos (ações Principais e de Movimento) na mesma Rodada em que aparecem.

Para o restante da batalha, se houver pelo menos um Golem de Gelo vivo, peguem cartas de Poder Maligno na Fase 2, antes do turno deles começar.

Fase 3: Aura Congelante

Apliquem a aura descrita no Cartão de Chefão de Kelorth aos heróis ao alcance.

Fase 4: Magia do Chefão

Peguem uma Carta de Magia do Chefão e apliquem imediatamente o que estiver descrito no campo *Poder* (não é necessário jogar o dado). Se vocês pegaram a última carta do baralho, embaralhem todas as outras cartas e façam um novo baralho.

O campo *Comando* determina o comportamento de Kelorth na próxima fase.

Fase 5: Ação

Nesta fase, Kelorth pode realizar uma Ação de Movimento e/ou uma Ação Principal, como qualquer outro antagonista.

Pegue aleatoriamente uma das cartas de ataque de Kelorth. Kelorth faz seu ataque, mirando em heróis de acordo com o *Comando* da Magia do Chefão. A carta de ataque obtida nesta rodada não participa da seleção da próxima rodada.

Características Especiais

- **Tamanho:** Kelorth ocupa nove (3x3) espaços. Ele pode estar adjacente a 16 espaços de uma só vez.
- **Alvos múltiplos:** Devido a seu tamanho descomunal, quando um ataque puder atingir mais de um inimigo (ou quando causa Efeitos a outro inimigo), vocês podem contar Kelorth como dois alvos (adjacentes um ao outro). Jogue os dados dos golpes separadamente; se os dois acertarem, aplique o dano duas vezes.
- **Longo alcance de Ataques de Reação:** Os Ataques de Reação de Kelorth têm um Alcance de 2 espaços. Portanto, vocês podem provocar seu Ataque de Reação se estiverem a dois espaços de distância (ou em espaço diretamente adjacente a ele). Kelorth só pode realizar um Ataque de Reação por turno.
- **PV:** 280 PV. Aprendam como registrá-los na página 3.
- **Voo e Pousar:** Kelorth fica **Acelerado** e ignora a Condição de **Desacelerado** (isso não é um Efeito). Ao se mover, ele pode passar por todos os espaços, inclusive aqueles ocupados por heróis, baús e paredes; entretanto, seu movimento não pode acabar em espaços ocupados por Combatentes, Barreiras ou Obstáculos.
- **Vantagem de campo familiar:** Kelorth ignora os efeitos de Peças de Terreno (*por exemplo: lava, altar, portal, ruínas*).
- **Vantagens do Soberano:** Ver página 3.



Modificador de Campanha Épica

- Kelorth tem 350 PV
- Ao atacar, Kelorth joga o dado duas vezes e escolhe o melhor resultado. Os ataques causam +2 de dano.
- Coloque 1 Golem de Gelo adicional em espaço adjacente a um herói na Fase 2 do primeiro turno de Kelorth.

Lista de Componentes:

- 1 kit de Kelorth
- 2 kits de Soldado
- 3 Baús
- 2 Paredes 4x1
- 2 Paredes 3x1
- 2 Paredes 2x1
- 2 Espinhos 4x2
- 2 Espinhos 3x3
- 4 Espinhos 2x2
- 2 Ruínas 4x2
- 4 Ruínas 2x2
- 2 Escadas
-  +1 kit de Soldado



Identificação do Mapa:  Preparação inicial



Baleroth, o Demo

“Pensando bem, a melhor arma contra uma revolução é simplesmente matar todo mundo.”

Introdução

Com o palácio imperial desmoronando em volta de seu grupo, vocês não têm tempo de pensar em quanta história estão prestes a fazer - ou a se tornar. Vocês agora precisam lutar por suas vidas contra um verdadeiro demônio: Baleroth, o Demo.

A característica distintiva de Baleroth, além dos incríveis e temíveis ataques, é que ele pode disparar jatos poderosos por todo o campo de batalha, acertando heróis desprotegidos. Esse poder se torna mais forte à medida que o palácio desmorona e vocês são sugados por um vazio cada vez maior de desesperança. Jamais relaxem: quanto mais tempo sobreviverem, mais perigoso Baleroth se torna.

Objetivo Principal:

- Matar Baleroth: 13 XP.

Objetivos Secundários:

- Baú deixado fechado: 1 XP por baú.
- Heróis Sobreviventes: 1 XP cada.

Descrição da Missão

Os heróis começam a Expedição em qualquer espaço de quaisquer Peças de Escada. Na primeira Rodada, assim que o último herói termina seu turno, removam todas as Peças de Escada do campo de batalha.

Abismo

Nas primeiras 3 vezes em que Baleroth perder uma Ficha de Vida, removam também todas as peças de um tipo, na seguinte ordem: (1) altares; (2) portais; e (3) ruínas.

Além disso, a Grande Parede Viva se move 3 espaços em direção aos heróis e faz um Ataque Primário. Se Baleroth ou os heróis estiverem no caminho durante essa movimentação, empurre-os para o espaço válido mais próximo. Elas param em espaços adjacentes a esta parede.

Além do Ataque Primário da Fase 2 da rodada, realiza-se o Ataque Primário desencadeado pela remoção de uma Ficha de Vida.

Baús - Recupere 20 PV ou 1 Ataque Especial gasto.

Turno de Baleroth

Fase 1: Reinício

Acabam todos os Efeitos Temporários aplicados por Baleroth. Coloquem a carta que os marcava no baralho de Carta de Ataque de Baleroth.

Removam todos os efeitos que os heróis aplicaram a Baleroth. Ele sofre **10 de dano** para cada Efeito Permanente assim removido.

Fase 2: Paredes Vivas

A Grande Parede Viva é a parede de 16x1 (as 4 paredes 4x1). Apenas essas 4 paredes se movem, as outras duas (próximas às lavas) não são movidas. Movam cada herói 2 espaços em direção à parede mais próxima. Em seguida, as paredes fazem um Ataque Primário, tentando atingir todos os heróis ao alcance.

Fase 3: Portões do Inferno

Um herói perde um Ataque Especial ou Primário (à escolha dos jogadores). Depois, esse herói sofre dano igual ao valor **★** de qualquer de seus ataques restantes. Se Baleroth não tiver Ataques Especiais disponíveis, em vez disso esse herói morre.

Fase 4: Magia do Chefão

Peguem uma Carta de Magia do Chefão e apliquem imediatamente o

que estiver descrito no campo *Poder* (não é necessário jogar o dado). Se vocês pegaram a última carta do baralho, embaralhem todas as outras cartas e façam um novo baralho.

O campo *Comando* determina o comportamento de Baleroth na próxima fase.

Fase 5: Ação

Nesta fase, Baleroth pode realizar uma Ação de Movimento e/ou uma Ação Principal, como qualquer outro antagonista.

Pegue aleatoriamente uma das cartas de ataque de Baleroth. Baleroth faz seu ataque, mirando em heróis de acordo com o *Comando* da Magia do Chefão. A carta de ataque obtida nesta rodada não participa da seleção da próxima rodada.

Características Especiais

- **Tamanho:** Baleroth ocupa nove espaços (3x3). Ele pode estar adjacente a 16 espaços de uma só vez.
- **Alvos múltiplos:** Devido a seu tamanho descomunal, quando um ataque puder atingir mais de um inimigo (ou quando causa Efeitos a outro inimigo), vocês podem contar Baleroth como **dois** alvos (adjacentes um ao outro). Jogue os dados dos golpes separadamente; se os dois acertarem, aplique o dano duas vezes.
- **Longo alcance de Ataques de Reação:** Os Ataques de Reação de Baleroth têm um Alcance de 2 espaços. Portanto, vocês podem provocar seu Ataque de Reação se estiverem a dois espaços de distância (ou em espaço diretamente adjacente a ele). Baleroth só pode realizar um Ataque de Reação por turno.
- **PV:** 280 PV. Aprendam como registrá-los na página 3.
- **Voo e Pousar:** Baleroth fica **Acelerado** e ignora a Condição de **Desacelerado** (isso não é um Efeito). Ao se mover, ele pode passar por todos os espaços, inclusive aqueles ocupados por heróis, baús e paredes; entretanto, seu movimento não pode acabar em espaços ocupados por Combatentes, Barreiras ou Obstáculos.
- **Vantagem de campo familiar:** Baleroth ignora os efeitos de Peças de Terreno (*por exemplo: lava, altar, portal, ruínas*).
- **Vantagens do Soberano:** Ver página 3.

Parede Viva (Lado da Parede de Ossos)	100 Pontos de Vida	7 Ataque Básico	6 Defesa	* Movimento
Mil Almas (Ataque Primário)	✂ 1 espaço	🎯 Todos os heróis	★ 10 de dano por acerto	
Erro: O último alvo que não é atingido sofre 5 de dano residual.				
Múltiplos Alvos - A Parede Viva bloqueia Visão e conta como dois alvos adjacentes para ataques de inimigos.				
Aspectos Comportamentais - A Parede Viva pode realizar Ataques de Reação e realiza seu Ataque Primário após se mover. ela é imune a Ataques de Reação, Efeitos, Cerco e Concentração.				

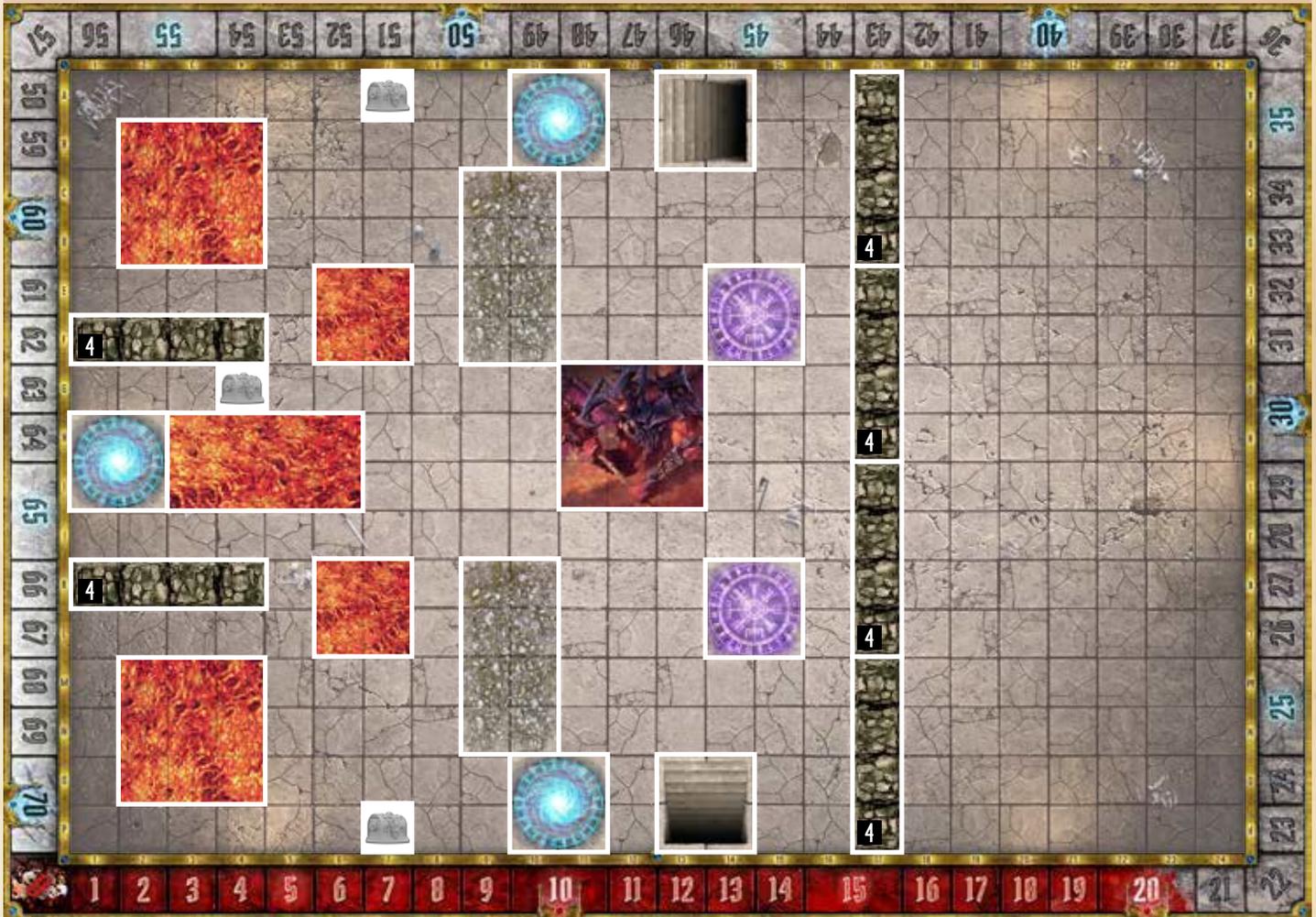


Modificador de Campanha Épica

- Baleroth tem 350 PV
- Ao atacar, Baleroth joga o dado duas vezes e escolhe o melhor resultado. Os ataques causam +2 de dano.
- Pegue 2 cartas de Magia do Chefão e aplique ambos os Poderes. Siga as instruções de Comando da primeira.

Lista de Componentes:

- 1 kit de Baleroth
- 3 Baús
- 6 Paredes 4x1 (A Grande Parede Viva = 16x1)
- 1 Lava 4x2
- 2 Lavas 3x3
- 2 Lavas 2x2
- 3 Altares
- 3 Portais
- 2 Escadas



Identificação do Mapa: □ Preparação inicial



Capturar o Orbe

Cenário PvP

Introdução

As Arenas se tornaram não só o epicentro de resolução de conflitos, mas de entretenimento no mundo. Assim, as mentes deturpadas dos Governantes que administram as Arenas menores desenvolvem gradualmente muitas outras atividades além do convencional “Combate mortal de equipe”.

De todas essas atividades, desde espetáculos culturais até eventos esportivos, somente uma delas tem permissão do Imperador para acontecer na Arena do Destino, a mais significativa no mundo, localizada na Capital Imperial: a violenta e profundamente estratégica Captura do Orbe.

Objetivo para Vitória:

- Seja a primeira equipe a levar o orbe do inimigo para a Peça de Escada do seu lado do mapa.

Descrição da Missão

Este é um cenário PvP. Os jogadores se dividem em duas equipes e determinam se cada lado recrutará três ou quatro heróis. Coloque todas as peças de acordo com o mapa. Os Heróis começam a luta em um dos espaços da Peça de Escada localizada do lado de sua equipe no mapa. Sigam todas as leis aplicáveis de PvP, juntamente com as seguintes:

Orbe Mágico

- Um herói em espaço adjacente deve gastar uma Ação Principal para pegar o orbe do inimigo e se tornar O Portador. Os Heróis não podem pegar seu próprio orbe, somente o do inimigo.
- Quando um herói pega o orbe para se tornar o portador e toda vez que o portador terminar sua Ação de Movimento, ele deve escolher um espaço adjacente para colocar o orbe. Caso não haja espaços adjacentes disponíveis para colocar o orbe, deixe-o no último espaço desocupado em que o portador pisou. Em seguida, o orbe perde seu portador.
- Os portadores estão **Acelerados** e imunes a quaisquer efeitos que os moveriam (de inimigos e aliados).
- O **Atributo de Movimento do portador se torna 3 ao carregar o orbe**.
- Se houver um aliado em espaço adjacente ao portador, o portador é **Protegido e Reforçado**. Do contrário, ele está **Exposto e Vulnerável**. Cada uma dessas condições se aplica somente uma vez por turno.
- O portador só pode gastar sua Ação Principal para realizar um **Ataque Básico**.
- Se o portador morrer, a equipe inimiga pode mover o orbe 1 espaço.



Pacote de Expansão para Jogo de Tabuleiro: use este mapa.

Morte e Reavivamento

Quando os heróis morrem, coloquem suas fichas no espaço em que morreram. No início do próximo turno, eles revivem na Peça de Altar do lado de sua equipe no mapa, com 30 PV e sem Ataques Especiais. Eles fazem seus turnos normalmente (Ação de Movimento e Principal).

Artefatos e Pergaminhos

Como em qualquer partida PvP, as equipes podem concordar em lutar com Artefatos e/ou Pergaminhos. A imunidade do portador contra movimentações forçadas também se aplica a pergaminhos e artefatos.

Variante de “Prosperidade de Heróis”

Essa variação usa todos os heróis disponíveis aos jogadores. As equipes devem, primeiro, recrutar seus heróis iniciais (esta seleção determina a Ordem de Turno). Depois, outra rodada de seleção se inicia, mas, neste momento, os heróis selecionados podem entrar no jogo em qualquer ordem.

Nesta segunda rodada de seleção, as equipes alternam escolhas até que não haja mais heróis restantes (deixem um herói de fora do jogo se o número de heróis disponíveis for ímpar).

Siga as regras regulares de *Captura do Orbe*. Entretanto, quando um herói morre, em vez de revivê-lo, coloque um herói que esteja fora do jogo no altar, com 30 PV e 1 Ataque Especial disponível. Essa substituição não pode deixar as equipes com dois Heróis com a mesma Função de Combate ao mesmo tempo, a não ser que não haja outro substituto disponível.

Mantenha registros dos heróis que já lutaram e morreram. Uma vez que todos eles já tenham lutado, os heróis mortos ficam disponíveis para lutar novamente.

Para deixar tudo mais imprevisível, é possível recrutar o herói substituto aleatoriamente de uma pilha de Cartões de Heróis embaralhados, reunidos depois da segunda rodada de seleções. Quando a pilha acaba, embaralhe novamente os Cartões de Heróis de todos os heróis que não estejam lutando.

Jogando PvP Clássico

Vocês podem usar este cenário para jogar o PvP Clássico. Siga as normas do Livro de Regras e adicione a seguinte:

Orbes Mágicos - PV 60 / DF 6

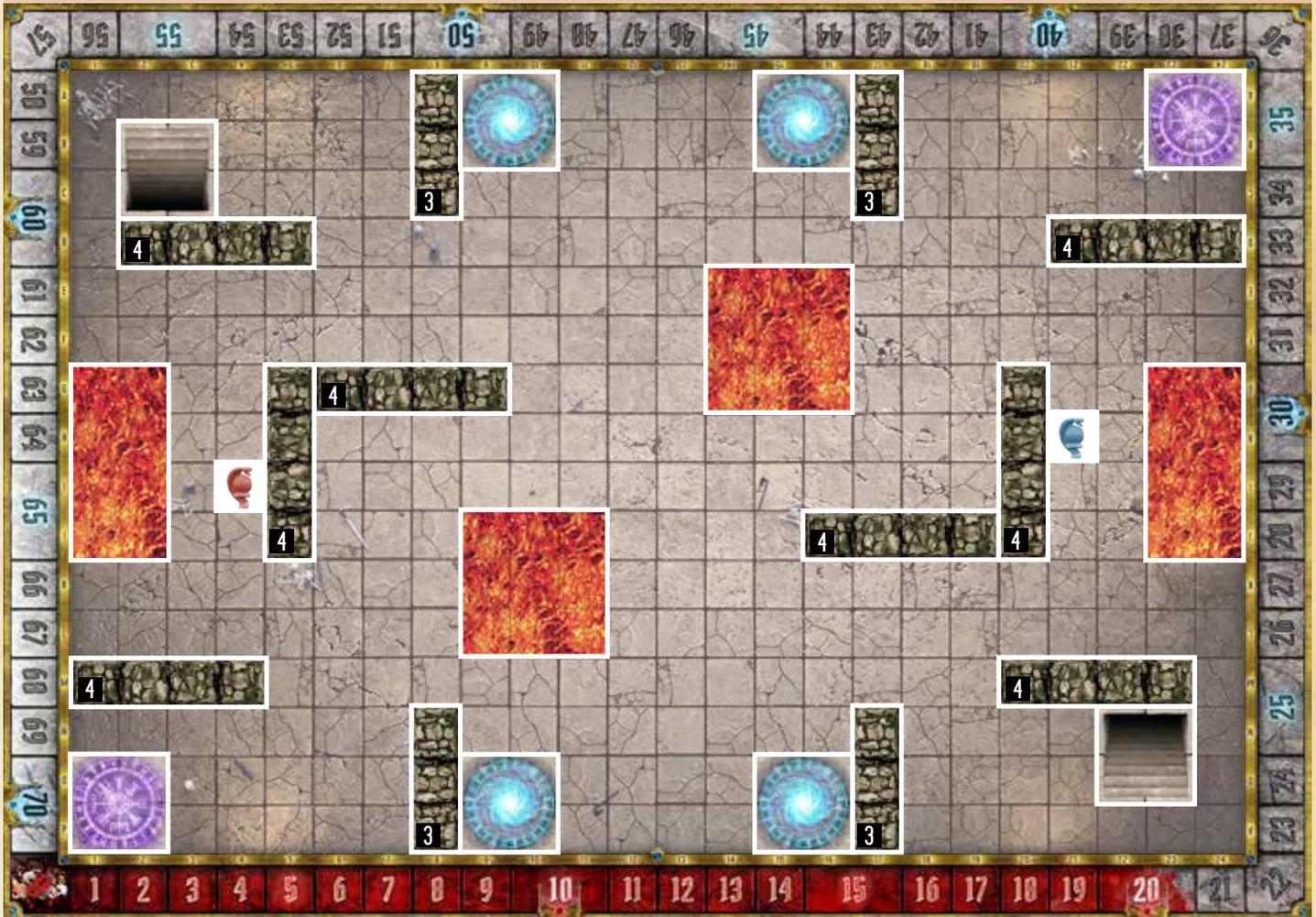
Aspectos do Objeto: ver Página 3.

- **Ativar o orbe do inimigo:** É preciso gastar sua Ação Principal quando estiver em espaço adjacente ao orbe do inimigo. Não é preciso jogar o dado.
- **Benefício:** Ignore a distância e a visão. Não é preciso jogar o dado.
- **Efeito:** Um inimigo sofre 12 de dano.



Lista de Componentes:

- 2 Orbes
- 8 Paredes 4x1
- 4 Paredes 3x1
- 2 Lavas 4x2
- 2 Lavas 3x3
- 2 Altares
- 4 Portais
- 2 Escadas



Identificação do Mapa: □ Preparação inicial



Tamarand, o Dragão Dourado

Combate Mortal Um Contra Todos

Introdução

As Arenas foram criadas para evitar o imenso derramamento de sangue das guerras, o que poderia desencadear a Maldição Malrokiana, quando os Dragões surgem para criar catástrofes naturais que castigam todos os exércitos envolvidos no conflito.

Entretanto, a atividade nas arenas se intensificou. Foram programadas muitas batalhas em diversas arenas menores ao mesmo tempo, emitindo vibrações que não passaram despercebidas por Tamarand, que veio ver o que estava acontecendo. Indignado ao ver que os humanos transformaram a violência em entretenimento, ele desafia um grupo de quatro heróis para ensinar aos humanos uma lição que eles nunca vão esquecer.

Objetivos:

- Para que os heróis vençam, precisam matar Tamarand.
- Para que Tamarand vença, todos os heróis devem estar Mortos ao mesmo tempo.

Descrição da Missão

Os heróis começam a Expedição em qualquer espaço de quaisquer Peças de Escada. Coloquem as miniaturas, baús, paredes e de peças de portal de acordo com o mapa. Na primeira Rodada, assim que o último herói termina seu turno, removam todas as Peças de Escada do campo de batalha.

Tamarand não pode realizar Ações Heroicas ou de Primeiros Socorros. Os Heróis não podem usar Pergaminhos ou Artefatos.

Baús - Recupere 20 PV ou 1 Ataque Especial gasto. Somente heróis podem abrir os baús.

Turno de Tamarand

Fase 1: Reinício

Acabam todos os Efeitos Temporários aplicados por Tamarand. Coloquem a carta que os marcava no baralho de Carta de Ataque de Tamarand.

Removam todos os efeitos que os heróis aplicaram a Tamarand. Ele sofre 5 de dano para cada Efeito Permanente assim removido.

Fase 2: Espinhos de Poder

Tamarand pode colocar uma Peça de Espinhos 2x2 em qualquer lugar do campo de batalha se pelo menos um herói fez um Ataque Especial nesta rodada (até uma peça por rodada).

O número máximo de peças no campo de batalha é quatro. Se já houver quatro peças no campo de batalha e o herói tiver realizado um Ataque Especial, Tamarand pode mover uma peça a até 3 espaços.

Recupere 3 PV para cada herói sem Ataques Especiais disponíveis.

Fase 3: Aura de Loucura

Apliquem a aura descrita no Cartão de Chefão de Tamarand aos heróis ao alcance.

Fase 4: Magia do Chefão

Peguem uma Carta de Magia do Chefão e apliquem imediatamente o que estiver descrito no campo *Poder* (não é necessário jogar o dado). Se vocês pegaram a última carta do baralho, embaralhem todas as outras cartas e façam um novo baralho.

Ignorem as outras instruções da carta.

Fase 5: Ação

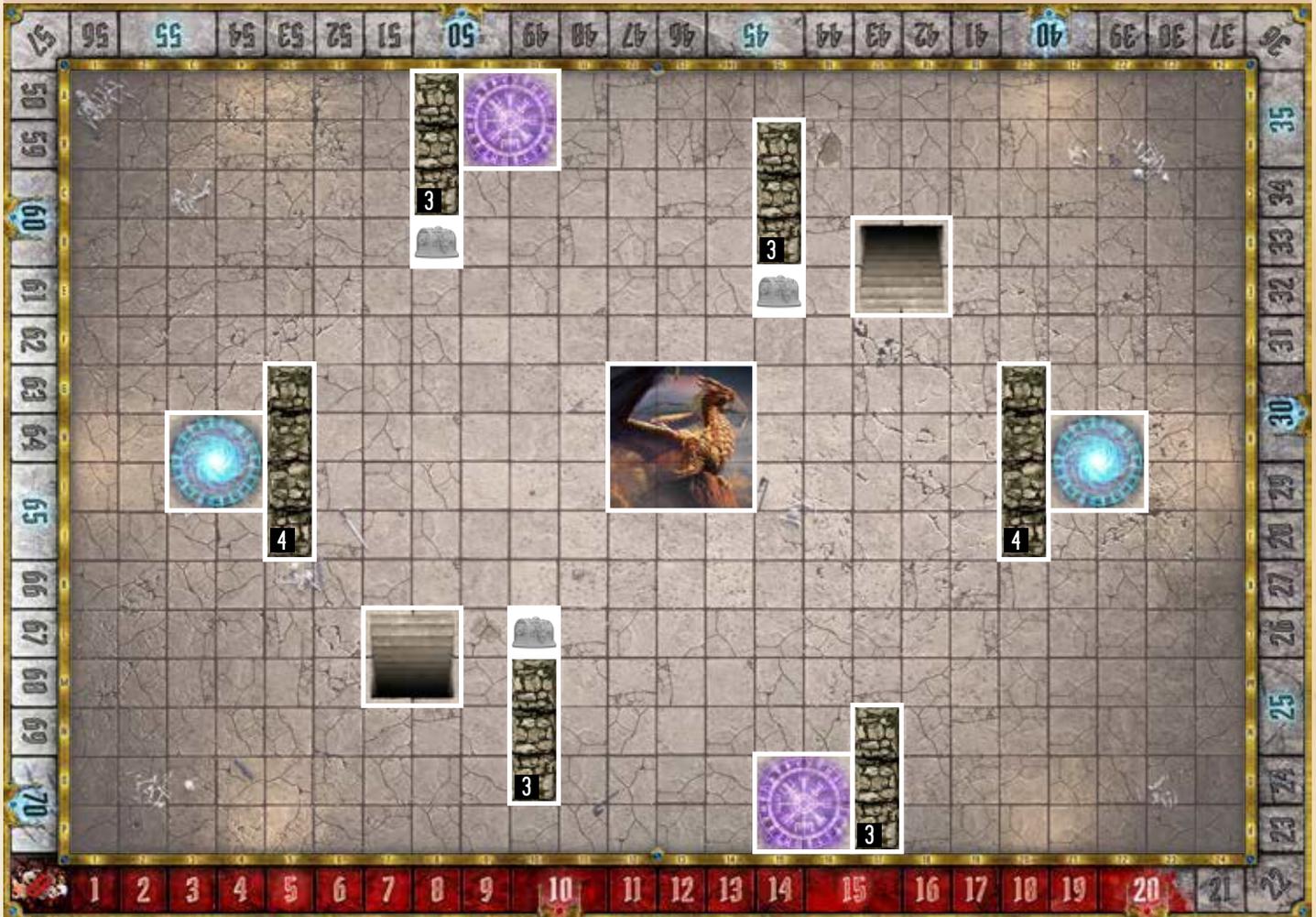
Nesta fase, Tamarand pode realizar uma Ação de Movimento e/ou uma Ação Principal, controlada por um jogador. Não se pode fazer o mesmo ataque em duas rodadas consecutivas.

Características Especiais

- **Tamanho:** Tamarand ocupa um espaço de 3x3. Ele pode estar adjacente a 16 espaços de uma só vez.
- **Alvos múltiplos:** Devido a seu tamanho descomunal, quando um ataque puder atingir mais de um inimigo (ou quando causa efeitos a outro inimigo), pode-se contar Tamarand como dois alvos adjacentes. Jogue os dados dos golpes separadamente; se os dois acertarem, aplique o dano duas vezes.
- **Longo alcance de Ataques de Reação:** Os Ataques de Reação de Tamarand têm um Alcance de 2 espaços. Portanto, os heróis provocam Ataques de Reação quando estiverem a dois espaços de distância (ou em espaço diretamente adjacente a ele). Tamarand só pode realizar um Ataque de Reação por turno.
- **PV:** 280 PV. Aprendam como registrá-los na página 3.
- **Voo e Pousar:** Tamarand fica **Acelerado** e ignora a Condição de **Desacelerado** (isso não é um Efeito). Ao se mover, ele pode passar por todos os espaços, inclusive aqueles ocupados por heróis, baús e paredes; entretanto, seu movimento não pode acabar em espaços ocupados por Combatentes, Barreiras ou Obstáculos.
- **Vantagem de campo familiar:** Tamarand ignora os efeitos de Peças de Terreno (*por exemplo: lava, altar, portal, ruínas*).
- **Vantagens do Soberano:** Ver página 3.

Lista de Componentes:

- 1 kit de Tamarand
- 3 Baús
- 2 Paredes 4x1
- 4 Paredes 3x1
- 4 Espinhos 2x2 *
- 2 Altares
- 2 Portais
- 2 Escadas



Identificação do Mapa: □ Preparação inicial



O Dragão Avatar

Combate Mortal Um Contra Todos

Introdução

O Dragão Avatar é o campeão mais hegemônico do mundo, mas é também o mais arrogante; ciente de que venceria facilmente qualquer combate se as equipes tivessem condições iguais de combate, o Avatar exigia lutar contra uma equipe normal sozinho, para ser sempre lembrado na história da Arena e para provar sua força, por motivos que ninguém sabe.

Este é um cenário PvP em que um combatente enfrenta quatro outros, em um combate mortal de Heróis contra o Dragão Avatar.

- Para que os Heróis vençam, eles precisam matar o Dragão Avatar.
- Para que o Dragão Avatar vença, todos os heróis devem estar Mortos ao mesmo tempo.

Descrição da Missão

Os heróis começam a Expedição em qualquer espaço de quaisquer Peças de Escada. Coloquem as miniaturas, paredes, baús, e peças de lava, altar, portal e de ruínas de acordo com o mapa. Peguem as Cartas de Ataque e Cartões de Heróis de Thyra, Azymor, Kelorth, Vradok e Zarumag. Na primeira Rodada, assim que o último herói termina seu turno, removam todas as Peças de Escada do campo de batalha. O Dragão Avatar não pode realizar Primeiros Socorros ou Ações Heroicas.

Um Dragão escolhido pelos heróis (A) e um Escravo Místico (Miniatura de Soldado) começam a partida já invocados, nos espaços indicados no mapa.

Baús - Recupere 20 PV ou 1 Ataque Especial gasto. Somente heróis podem abrir os baús.

Ordem de Turno em uma Rodada:

- 1) Os Heróis agem primeiro; 2) Em seguida, o Dragão Avatar faz seu turno;
- 3) Dragão (se houver); 4) Escravo Místico (se houver).

Turno do Dragão Avatar

Fase 1: Reinício de Poder

Acabam todos os Efeitos Temporários aplicados pelo Dragão Avatar. Retirem a carta de ataque que os marcava.

Retirem todos os efeitos aplicados pelos heróis no Dragão Avatar, que não sofre danos no processo.

Fase 2: Ação do Dragão Avatar

Nessa fase, o Dragão Avatar pode realizar uma Ação de Movimento e/ou uma Ação Principal, controlada pelo jogador. Sigam as regras de Invocação se vocês escolherem usar a Ação Principal para invocar um Dragão e/ou sua Ação de Movimento para invocar um Escravo Místico.

Características Únicas do Dragão Avatar.

Barreira Dracônica - O Dragão Avatar não sofre os primeiros 8 pontos de dano causados por ataques ou efeitos em cada um dos turnos dos heróis (incluindo danos residuais). Isso não é um Efeito.

Vantagens do Soberano - Ver página 3.

Invocar Dragão (miniatura de Dragão)

O Dragão Avatar pode sofrer 10 de dano e gastar sua Ação Principal para invocar um dragão. Coloquem o dragão com 20 PV em espaço adjacente

a qualquer herói. Entretanto, o Dragão Avatar ainda não aperfeiçoou suas habilidades de invocação, o que significa que os Heróis podem interferir nos elementos que invocam diferentes dragões ao campo de batalha e uma das situações a seguir acontece:

A) Na primeira Rodada os heróis escolhem o Dragão invocado. O Avatar escolhe seu ataque;

B) Na próxima invocação, determinem tanto o Dragão como o ataque aleatoriamente, de acordo com a tabela a seguir:

Carta de Destino I - Azymor, o Dragão Vermelho

Carta de Destino II - Thyra, o Dragão Azul

Carta de Destino III - Zarumag, o Dragão Negro

Carta de Destino IV - Kelorth, o Dragão Branco

Carta de Destino V - Vradok, o Dragão Morto-Vivo

- Alternem entre A e B até o final da partida.
- O mesmo dragão não pode ser invocado duas vezes seguidas (A-B) nem ser escolhido duas vezes seguidas (A-A);
- Se o Dragão Avatar ativar essa habilidade quando já houver um dragão no jogo, um novo dragão substitui o atual.

Invocar Escravo Místico (miniatura de Soldado ou Golem)

O Dragão Avatar pode sofrer 10 de dano e gastar sua Ação de Movimento para invocar O *Escravo Místico*. Coloquem-no com 20 PV em espaço adjacente a qualquer herói. Isso não provoca ataques de reação e não pode haver invocação se o Avatar já perdeu um ponto de movimento nesta rodada.

- Se o Dragão Avatar ativar essa habilidade quando já houver um escravo místico no jogo, um novo escravo substitui o atual.
- O Dragão Avatar pode invocar um Dragão e um Escravo Místico no mesmo turno, uma vez que o primeiro gasta uma Ação Principal e o segundo gasta uma Ação de Movimento.

O turno do Dragão

Ignorem as Fases 2 e 3 do Cartão de Chefão do Dragão.

Fase 1: Reinício de Poder

Todos os Efeitos Temporários aplicados pelo Dragão acabam. Removam do jogo a carta de ataque que os marcava (esse ataque não pode ser feito durante o resto da partida).

Retirem todos os efeitos aplicados pelos heróis ao Dragão, que não sofre danos no processo.

Fase 2: Magia do Chefão

Peguem uma Carta de Magia do Chefão e apliquem imediatamente o que estiver descrito no campo *Poder* (não é necessário jogar o dado). Se vocês pegaram a última carta do baralho, embaralhem todas as outras cartas e façam um novo baralho. Seus efeitos são aplicados ao Dragão, não ao Avatar, quando são referentes ao Chefão.

Ignorem as instruções de *Comando* da carta.

Fase 3: Ação do Dragão

Nesta fase, o Dragão pode realizar uma Ação de Movimento e/ou uma Ação Principal, controlada pelo jogador. Sigam as regras de invocação acima para determinar o ataque que pode ser feito.

Quando um Dragão declarar um ataque, removam a carta do jogo depois que seus efeitos forem aplicados. Cada ataque só pode ser realizado uma vez por partida.

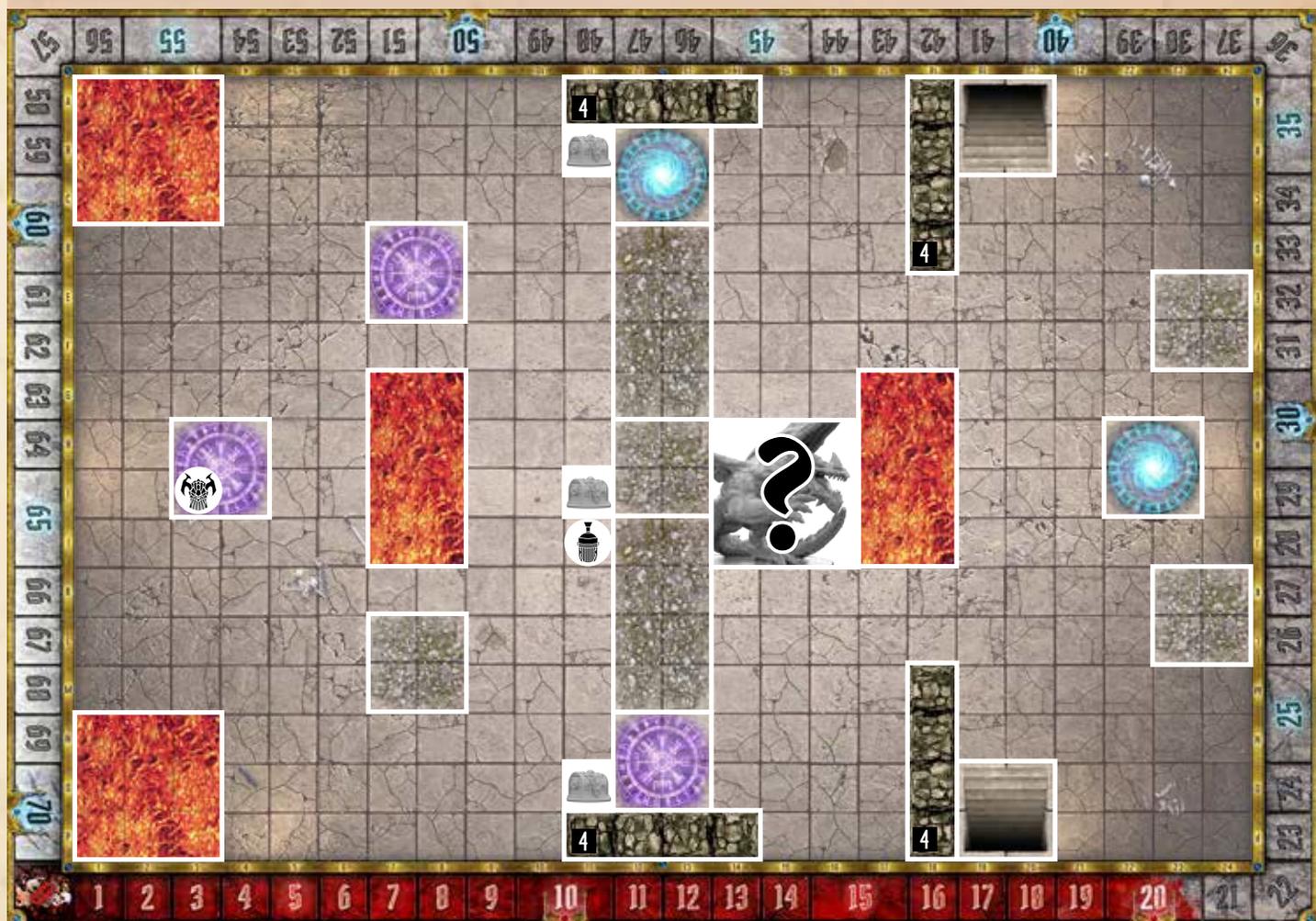
Escravo Místico	20	7	7	6
	Pontos de Vida	Ataque Básico	Defesa	Movimento
Ataque Dracônico (Ataque Primário)	🗡️ 2 espaços		🎯 1 inimigo	
	🌟 8 de dano + efeito			
Efeito: 🐉 Você ou o Avatar Dragão recupera 4 PV (ignore alcance).				
Erro: Sem dano residual.				
<i>Mil Formas</i> - Considere o Escravo Místico como um Golem de Gelo, Esqueleto, Sombra Cruel e Orbe quando os Dragões atacarem (por exemplo: se o ataque de Zarumag permitir que a Sombra Cruel faça um Ataque Especial, o Escravo Místico fará um ataque copiado de um herói aleatório).				
<i>Reverência</i> - O Escravo Místico não pode atacar um herói que já foi atacado pelo Dragão nesta rodada.				



Miniatura do Comandante ou do Dragão Avatar

Lista de Componentes:

- 1 kit de Dragão Avatar
- 1 kit de Thyra
- 1 kit de Vradok
- 3 Baús
- 2 Lavas 3x3
- 2 Ruínas 4x2
- 1 kit de Azymor
- 1 kit de Zarumag
- 1 kit de Soldado
- 4 Paredes 4x1
- 3 Altares
- 4 Ruínas 2x2
- 1 kit de Kelorth
- 1 kit de Comandante
- 2 Lavas 4x2
- 2 Portais
- 2 Escadas



Identificação do Mapa: ◻️ Preparação inicial