

TM

HELLBOY

BOARD GAME



LIVRO DE REGRAS

| | |
|---|-----------|
| Regras Adicionais | 22 |
| • Cartas Iniciais e de Requisição | 22 |
| • Armas | 22 |
| • Efeitos dos Ataques | 22 |
| • Agentes de Reforço | 23 |
| • Outras Fichas e Componentes | 24 |
| • Cenário | 25 |
| Confronto | 26 |
| Casos | 28 |
| • Preparação do Jogo | 28 |
| Referência Rápida | 32 |



Edwin Moriarty, Oliver Morris, Juozas Parazinskas, Martin Penneck, Gary Powell, Ronnie Renton, Josh Roberts, Jordan Rowe, Tom Saunders, Jeff Scarisbrick-Wright, Katie Shotton, Elliot Stubbs, Sunny, Oliver Swales, David Symonds, Robert Taylor, Daniel Telfer, Martin Thirlwell, Daniel Wheatley, Derek Wheatley, Matt Williams, Sophie Windatt, Andrew Withers, Neal Withers, Steve Yates

Por fim, obrigado a todos que nos forneceram feedbacks anônimos para as regras beta de Hellboy!

Galápagos Jogos

Tradução: Fabiano Guolo

Revisão: Paula Pizauro, Priscilla Freitas e Evelyn Trippo

Diagramação BR: Danilo Sardinha e Felipe Godinho Page

www.GalapagosJogos.com.br

Hellboy e B.P.D.P. são marcas registradas de Mike Mignola. Todos os direitos reservados. Abe Sapien, Liz Sherman e todos os outros personagens apresentados são marcas registradas de Mike Mignola.

Bem-vindo ao B.P.D.P., garoto. Ou Bureau de Polícia. E adivinha só. Sua vida será muito mais esquisita.

Hellboy: Board Game o coloca na pele de um agente do governo com a tarefa de investigar e oprimir. Você vasculhará criptas anciãs e interromperá rituais.

De um a quatro jogadores formam um time com o mais habilidoso Agente de Campo do B.P.D.P. Cada jogador, apenas trabalhando juntos eles terão a chance de vencer.

O que você está esperando? Pegue sua arma, u

Antes de ler este livro de regras, recomendamos que você leia as páginas separadas. É muito mais fácil aprender o jogo.

COMPONENTES

As próximas páginas listam vários componentes que v

MINIATURAS

Em Hellboy: Board Game, os heróis, vilões e monstros são representados por miniaturas. Os tipos delas: Agentes de Campo do B.P.D.P. (referenciados por número). O termo **Inimigo** é usado para referenciar um **Lacaio** ou **Agente**. **Lacaio** ou **Agente**, **Lacaio** ou **Chefe** (ou seja, qual

Se uma regra disser "isso afeta todos os Inimigos do cômodo" todos os Inimigos do cômodo são afetados. Se uma regra disser "isso afeta todos os Agentes, Lacaios e Chefes do cômodo" todos os Agentes, Lacaios e Chefes do cômodo são afetados.

AGENTES DE CAMPO DO B.P.D.P.

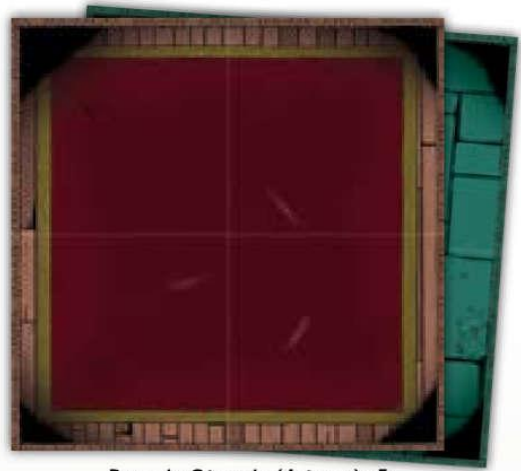


Hellboy Abe Sapien Liz Sherman Johann Kraus

LACAIOS INIMIGOS



Monstro Rã Agressivo x3 Monstro Rã Venenoso x3 Monstro Rã Armado x3 Monstro Rã Transformador x3



Peça de Cômodo (4 áreas) x5

6



Fichas de Pista x10



Marcadores de Gatilho (Vermelho) x6
Marcadores de Reação (Preto) x6



Marcador de Informação Obtida x1



Marcador de Prioridade de Alvo x4



Ficha de Área Inicial x1



Tabuleiro de Confronto



Tabuleiros de Agente x4



Marcadores de Dano x27



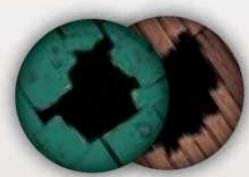
Anéis de Base x4



Marcadores de Percepção x8



Fichas de Inferno x9



Fichas de Destruição x6



Cartas do Baralho de Perdição x27



Baralhos de Arquivos de Caso x6



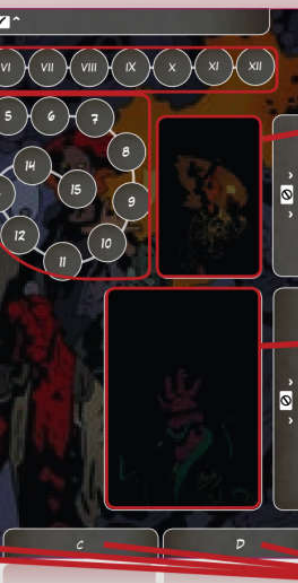
Cartas de Ch...

O Confronto também pode ser ativado se os Agentes rastream o Chefe antes de ele poder colocar seu plano em ação... ou se todos os Agentes forem nocauteados ao mesmo tempo. Falaremos mais sobre isso posteriormente.

Antes de o Confronto começar, é recomendado que os Agentes avancem ao máximo o marcador ao longo do contador de **Informação Obtida** no tabuleiro do QG. Geralmente, isso se faz ao analisar **fichas de pista**, as quais podem ser encontradas ao explorar novos cômodos. Quanto mais os Agentes avançarem o contador, mais vantagens eles terão durante o Confronto.

G

em Jogo



Baralho de Encontro

Espaço de descarte de Cartas de Encontro

Baralho de Perdição

Espaço de descarte do Baralho de Perdição

Espaços de Lacaio

O BARALHO DE ARQUIVOS DE CASO



Esse é o motor que impulsiona o inrodo do jogo, introduzindo reviravoltas e surpresas, e reagindo às ações dos jogadores.

A caixa do jogo contém seis baralhos de

Arquivos de Caso lacrados. Durante a preparação (página 28), os jogadores escolhem um baralho e o colocam no tabuleiro do QG **sem embaralhá-lo**, consultá-lo ou mudar a ordem de suas cartas de alguma forma. Todas as cartas do baralho são dupla-face, e a frente da carta visível no topo do baralho é sempre considerada em jogo, da mesma forma que as cartas acima do tabuleiro do QG.

Se os jogadores forem instruídos a **virar** a carta do topo do baralho de Arquivos de Caso, ela é virada de forma que seu verso fique visível, e a carta abaixo dela não deve ser lida ou resolvida. Ela permanece no topo do baralho. O novo lado visível da carta deve ser imediatamente lido e resolvido.

Se os jogadores forem instruídos a **descartar** a carta do topo do baralho de Arquivos de Caso, ela é movida para o **espaço de descarte de Arquivos de Caso**, à esquerda do tabuleiro do QG. Isso revela uma nova carta, que deve ser imediatamente lida e resolvida.

O BARALHO DE PERDIÇÃO

As cartas do Baralho de Perdição introduzem elementos aleatórios em cada caso, adicionando efeitos ambientais, fazendo aparecer Lacaio ou avançando o contador de Perdição Iminente.



Esse baralho é construído durante a preparação de acordo com as instruções do baralho de Arquivos de Caso, o que significa que ele será diferente cada vez que você jogar.

Quando os jogadores forem instruídos a comprar uma carta do Baralho de Perdição, a carta do topo é revelada e lida em voz alta. Ela pode causar um efeito imediato ou ser colocada em jogo. Quando uma carta do Baralho de Perdição é **descartada**, ela é colocada no **espaço de descarte do Baralho de Perdição**, à direita do tabuleiro do QG.

CARTAS EM JOGO

Quando uma carta estiver **em jogo**, suas regras estarão ativas. As cartas em jogo geralmente são colocadas acima do tabuleiro do QG como lembrete de seus efeitos. Recomendamos verificar esta área com frequência para eventuais cartas que afetam os eventos que estejam ocorrendo. Essas cartas dão instruções de como afetam o jogo e quando devem ser descartadas.

CONTADORES

Há diversos contadores no jogo; por exemplo, as cartas iniciais **Chama Viva** de Liz Sherman e **Estabilidade Ectoplasmática** de Johann Kraus. Um contador é composto de vários espaços, sendo que um deles é marcado com um X. Ele exibe também uma seta, como o exemplo mostrado à direita.



No início de cada Caso, um **cubo marcador** deve ser colocado no espaço marcado pelo X. O cubo deve retornar para esse espaço sempre que você for instruído a **reiniciar** o contador. Se uma regra fizer com que o contador **avance**, o cubo marcador deve ser movido um espaço na mesma direção da seta. Se uma regra fizer com que o contador **retroceda**, o cubo marcador deve ser movido um espaço na direção oposta da seta.

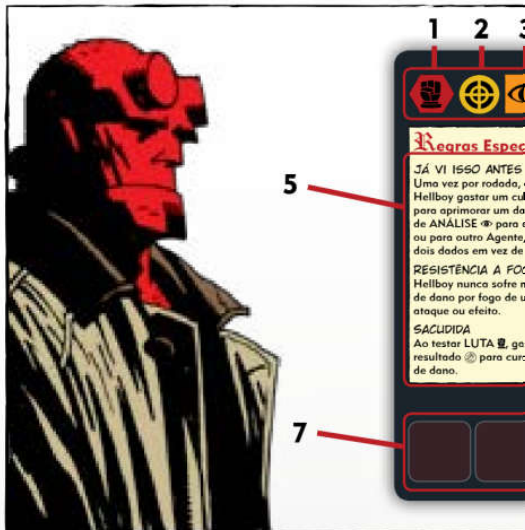
Cada contador possui suas próprias regras, detalhadas na carta. Alguns causam diferentes efeitos de acordo com a posição do cubo marcador; outros causam efeito se o cubo marcador avançar ou retroceder além dos limites do contador.

Observe que os contadores de **Perdição Iminente** e de **Informação Obtida** do tabuleiro do QG também podem avançar (e, com menos frequência, retroceder) da mesma forma que qualquer outro contador, mesmo não possuindo uma seta de direção ou espaço inicial.



TABULEIROS DE AGENTE

Cada Agente possui um tabuleiro de Agente correspondente.



ÍCONES DE NÍVEL DE HABILIDADE (1-4)

Os quatro ícones no canto superior esquerdo do tabuleiro de Agente representam as quatro habilidades do Agente: **LUTA** (1), **DISPARO** (2), **EXPLORAÇÃO** (3) e **DEFESA** (4). Cada habilidade é classificada como **média** (círculo amarelo), **proficiente** (quadrado laranja) ou **sobre-humana** (círculo vermelho). Isso corresponde à cor dos dados de teste que são rolados quando a habilidade é testada (veja a página 11).

REGRAS ESPECIAIS (5)

Cada Agente distorce ou quebra as regras do jogo de diversas maneiras, o que os confere habilidades que os fazem se destacar de seus colegas Agentes. Elas são listadas neste espaço. Essas regras estão sempre em efeito.

CUBOS DE AÇÃO



Cada jogador tem um conjunto de três cubos de ação para gastar em cada rodada. Cubos de ação não gastos são mantidos no tabuleiro de Agente do jogador, são removidos à medida que eles são gastos, e voltam para o tabuleiro na **fase Final** (no final de cada rodada).

A maneira mais comum de gastar cubos de ação é realizando ações durante a fase dos Agentes, o que é explicado na página 16. Entretanto, eles também podem ser gastos para **potencializar** seu próprio Agente ou **auxiliar** outro, como detalhado na página 11.

Nocaute

Quando todos os espaços do contador de vida de um Agente contiverem uma lesão, o próximo dano que ele sofrer o **nocauteará**. Remova a miniatura dele do tabuleiro e seu marcador da fila de prioridade de alvo (movendo os outros para frente conforme a necessidade).


Agentes nocauteados estarão temporariamente fora do jogo, mas poderão retornar na próxima vez que o grupo der **um tempo** (página 19).

Cura

Algumas regras permitem que um Agente se **cure** dos danos. Isso faz com que ele vire a última lesão (mais à direita) em seu contador de vida, de forma que ela se torne um ferimento. Se ele não tiver nenhuma lesão, em vez disso, remova o último ferimento de seu contador de vida.

Por exemplo, Hellboy possui três lesões, rebaixando seus testes de DEFESA  e de ANÁLISE , e reduzindo sua quantidade de cubos de ação.




Ele cura um dano, virando a lesão mais à direita e removendo a penalidade de ANÁLISE .



Em seguida, na fase de descanso, ele cura três danos, virando as duas lesões restantes e removendo o ferimento mais à direita.




DANO EM INIMIGOS

Os Inimigos sofrem dano de maneira muito mais simples que os Agentes. Para cada dano que um Inimigo sofrer, coloque um **marcador de dano**  perto de sua miniatura no tabuleiro ou na base da miniatura. Esses marcadores de dano são movidos junto com o Inimigo. Se um Inimigo curar dano, remova de perto dele a quantidade de marcadores de dano especificada na cura.

Assim que a quantidade de marcadores de dano perto de um Inimigo for igual ou maior que a **Vida** dele, ele é **derrotado** e removido do tabuleiro.






REALIZANDO TESTES





Com uma certa frequência, os jogadores precisarão **testar** uma de suas habilidades de Agente (por exemplo, "Teste DISPARO "). Para fazer um teste:

- Pegue o conjunto de três **dados de teste** correspondentes ao nível da habilidade de seu Agente e o **dado de efeito** (azul).
- Aplique quaisquer **aprimoramentos** ou **rebaixamentos** (veja abaixo).
- Role os dados, aplique o dado de efeito (veja à direita) e some o número de pontos para obter o **resultado do teste**.
- Resolva o efeito do teste baseado neste total.

APRIMORAMENTOS E REBAIXAMENTOS

Vários efeitos de jogo **aprimoram** ou **rebaixam** testes. Para cada aprimoramento, um dado do teste é melhorado; para cada rebaixamento, um dado do teste é depreciado. Por exemplo, laranja  é aprimorado para vermelho  e rebaixado para amarelo . Os aprimoramentos e rebaixamentos se cancelam, então se um teste tem dois aprimoramentos e um rebaixamento, apenas um aprimoramento é aplicado.



Um dado preto  pode ser obtido apenas ao aprimorar um dado vermelho . Se um dado amarelo  for rebaixado, ele é removido e não é rolado. Se um teste que inicialmente possui apenas dados amarelos  for rebaixado três vezes, apenas o dado de efeito é rolado.

Há uma diversidade de regras e efeitos de jogo que podem aprimorar ou rebaixar dados, mas independentemente da quantidade que é aplicada, um dado nunca pode ser aprimorado ou rebaixado mais de uma vez por rolagem.



PORTAS

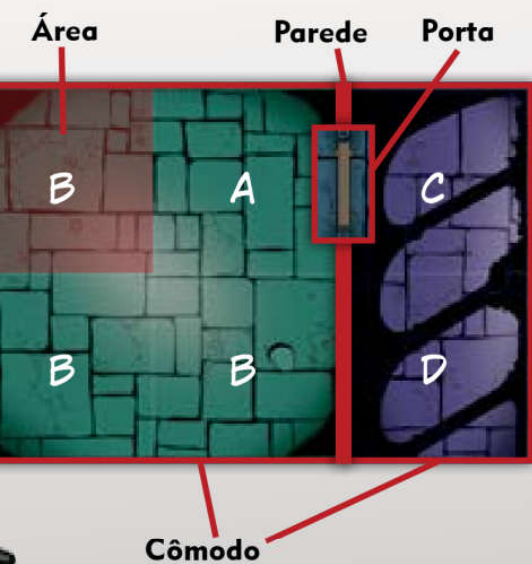
Cômodos adjacentes podem ser conectados por **portas**, como ilustrado no exemplo abaixo. As portas devem ser colocadas sempre entre duas áreas adjacentes, o mais ao centro o possível.

Uma porta cria uma abertura na parede de cada cômodo que ela une. Desde que o cômodo do outro lado já tenha sido explorado (página 18), os personagens podem se mover, ver e atacar através de uma porta, ignorando completamente a parede debaixo da ficha da porta. A seção da parede debaixo da porta é ignorada, a porta cria uma abertura na parede por onde os personagens podem se mover, ver e atacar.

ÁREAS ADJACENTES

Duas áreas que estiverem em contato são consideradas **adjacentes**, incluindo áreas que estiverem em contato diagonalmente, mas não incluindo áreas separadas por uma parede. Duas áreas que estiverem em contato através de uma porta são adjacentes, mas já que a porta não se estende pelo comprimento total das áreas, nesse caso, essa regra não vale para áreas em contato diagonal.

No exemplo, todas as áreas B são adjacentes à área A, pois elas estão em contato. A área C também é adjacente à área A, pois elas estão em contato através de uma porta. A área D **não** é adjacente à área A, mesmo elas estando em contato diagonalmente, pois há uma parede entre elas.



CÔMODOS INEXPLORADOS

Os cômodos geralmente começam com uma **carta de Encontro** voltada para baixo sobre eles para indicar que estão **inexplorados**. Isso significa que os Agentes não sabem o que encontrarão no cômodo. Cômodos inexplorados estão fora de alcance, portanto os personagens não podem se mover para eles, vê-los, atacá-los ou interagir com eles de qualquer outra forma, a menos que as regras permitam isso explicitamente. Portas que levam para áreas inexploradas são usadas apenas para realizar ações de **Exploração** (página 18).

VISIBILIDADE

Algumas regras exigem que uma área alvo esteja **visível** a um personagem. Trace uma linha reta imaginária do centro da área alvo até o centro da área do personagem. Se a linha não cruzar uma parede, a área é considerada visível.

Se a linha imaginária passar através de qualquer área (exceto a área do personagem e a área alvo) contendo miniaturas, a área estará visível, mas também **obstruída**.

No exemplo à direita, Liz Sherman quer fazer uma ação de **Disparo**, que a permite ter como alvo um Inimigo visível. Os monstros Rã A e C estão claramente visíveis, já que não há nada no caminho (lembre-se que as portas removem efetivamente uma parte da parede). O Monstro Rã D está visível e obstruído, já que Hellboy e o Monstro Rã C estão em uma área interventora.

Os Monstros Rã B e E não estão visíveis, já que a linha traçada entre o centro da área de Liz e o centro de cada uma das áreas alvo passam por uma parede.



1. Fase dos Inimigos
2. Fase dos Agentes
3. Fase de Descanso
4. Fase da Perdição
5. Fase Final

À Distância

Um Lacaio com o atributo À Distância realiza um **ataque à distância** contra um Agente visível dentro de seu Alcance.

ALCANCE
2

Por exemplo, se um Inimigo tiver Alcance 2, ele pode atacar um Agente que estiver em até duas áreas de distância.

Se não houver Agentes visíveis em alcance, o Lacaio se **move** em direção à área mais próxima com um Agente. Seu caminho exato é escolhido pelo Agente líder, e se duas ou mais áreas com Agentes estiverem igualmente distantes, a prioridade de alvo é usada para escolher uma delas.

Se durante o movimento um Agente ficar visível e em alcance, ele para e faz um **ataque à distância**.



Covarde

Um Lacaio com o atributo Covarde se **move** para o mais longe o possível de áreas com Agentes. Seu caminho exato é escolhido pelo Agente líder, mas ele não se moverá para uma área com um Agente, e se ele já estiver o mais longe o possível de qualquer Agente, ele não se moverá. O Lacaio não pode entrar em áreas inexploradas.

ATIVANDO CHEFES

Os Chefes não são ativados da mesma maneira que os Lacaio: eles não têm comportamento pré-estabelecido baseado em seus atributos. Em vez disso, quando um Chefe é ativado, a carta do topo de seu baralho de Comportamento é comprada e então resolvida e descartada. O baralho de Comportamento é descrito mais detalhadamente na seção Confronto na página 27.

COMPORTAMENTO DOS LACAIOS

Movimento

Os Inimigos se movem um número máximo de áreas igual ao seu valor de **Movimento**.

MOVIMENTO
2

Por exemplo, um Inimigo com valor de Movimento 2 pode se mover até duas áreas. Para mover um Inimigo uma área, reposicione-o em uma área adjacente (página 12) à área onde ele está.

Lembre-se que os personagens não se movem através de paredes, diagonalmente através de portas nem para dentro de uma área que já esteja lotada (página 12).

Ataques Corpo a Corpo

Quando um Inimigo faz um **ataque corpo a corpo**, ele seleciona um único Agente em sua área (usando a **prioridade de alvo** se necessário). O Agente alvo **testa** sua **DEFESA** (página 11), usando os seguintes modificadores:

- Rebaixe um dado para cada Inimigo (que não seja o atacante) na área do Agente.

O Agente sofre **dano** (página 10) igual ao valor do **Ataque Corpo a Corpo** do Inimigo menos o resultado de seu teste. Se ao menos um dano for causado, o Agente é **atingido**. Ser atingido por si só não tem efeito, mas pode ser exigido para ativar outras regras.

ATAQUE CORPO A CORPO
5

Por exemplo, um Monstro Rã está fazendo um Ataque Corpo a Corpo contra Hellboy. O resultado do teste de Hellboy é 3 e o valor do Ataque Corpo a Corpo do Monstro Rã é 5, então Hellboy sofre 2 de dano e é atingido.

Ataques à Distância

Quando um Inimigo faz um **ataque à distância**, ele seleciona um único Agente ao alcance (usando a **prioridade de alvo** se necessário). O Agente alvo **testa** sua **DEFESA** (página 11), usando os seguintes modificadores:

ATAQUE À DISTÂNCIA
5

- Aprimore um dado para cada outro personagem na área do Agente alvo.
- Aprimore um dado para cada personagem em uma área que esteja no caminho do disparo fazendo com que ele fique obstruído (página 13).

O Agente sofre **dano** (página 10) igual ao valor do **Ataque à Distância** do Inimigo menos o resultado de seu teste. Se ao menos um dano for causado, o Agente é **atingido**. Ser atingido por si só não tem efeito, mas pode ser exigido para ativar outras regras.

Evadindo Inimigos

Cada vez que um Agente sai de uma área com Inimigos, ele deve escolher se quer **evadir** cada Inimigo.

- Para cada Inimigo evadido, o Agente sofre um de dano (página 10).
- Cada Inimigo não evadido é movido junto com o Agente para a área adjacente.


Um Agente em uma área com múltiplos Inimigos pode escolher evadir alguns e outros não. Decida individualmente.

Se a área para onde o Agente está se movendo não tiver espaço suficiente para alguns ou para todos os Inimigos se movendo junto com ele, o Agente **deve** evadir todos os inimigos que não cabem na nova área antes de se mover.

Um outro Agente na área de onde ele está saindo pode gastar um cubo de ação para distrair um Inimigo, permitindo que o Agente que está se movendo o ignore totalmente.

AÇÃO BÁSICA: LUTA

Escolha um Inimigo na área do Agente para ser o alvo. Se o Agente tiver quaisquer **armas corpo a corpo** (página 22), ele pode escolher uma para usar antes de rolar.

Então o Agente alvo testa sua **LUTA**  (página 11), usando os seguintes modificadores:

- Rebaixe um dado para cada Inimigo (com exceção do alvo) na área do Agente atacante.

O alvo sofre **dano** (página 10) igual ao resultado do teste menos sua **Resiliência**. Se isso causar ao menos um de dano, o Inimigo é **atingido**. Ser atingido por si só não tem efeito, mas pode ser exigido para ativar outras regras.


Por exemplo, Hellboy está realizando uma ação de Luta contra um Monstro Rã. O resultado de Hellboy é 6 e a Resiliência do Monstro Rã é 2, portanto o Monstro Rã sofre 4 de dano.

RESILIÊNCIA

2

AÇÃO BÁSICA: DISPARO

Esta ação está disponível apenas se não houver Inimigos na área do Agente, e se o Agente tiver uma **arma de longo alcance** (página 22). Se ele tiver mais de uma arma de longo alcance, ele deve escolher uma antes de rolar os dados.

Escolha um Inimigo em uma área visível (página 13) para ser o alvo. Então o Agente testa seu **DISPARO**  (página 11), usando os seguintes modificadores:

- Rebaixe um dado para cada outro personagem na área do alvo.
- Rebaixe um dado para cada personagem em uma área que esteja no caminho do disparo fazendo com que ele fique obstruído (página 13).

O alvo sofre **dano** (página 10) igual ao resultado do teste menos sua **Resiliência**. Se isso causar ao menos um de dano, o Inimigo é **atingido**. Ser atingido por si só não tem efeito, mas pode ser exigido para ativar outras regras.

Por exemplo, Abe Sapien está realizando uma ação de Disparo contra um Monstro Rã. O resultado de Abe é 7 e a Resiliência do Monstro Rã é 2, portanto o Monstro Rã sofre 5 de dano.

AÇÃO BÁSICA: ANÁLISE

Esta ação está disponível apenas se houver uma **ficha de pista** na área do Agente.

O Agente testa **ANÁLISE** , usando as regras de teste na página 11. Considere os seguintes modificadores:

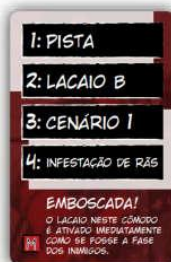
- Rebaixe um dado para cada Inimigo no mesmo **cômodo** que o Agente.
- Rebaixe um dado extra para cada Inimigo na mesma **área** que o Agente.





Por exemplo, Hellboy explora um cômodo e revela a carta de Encontro exibida à direita. Acima, você pode vê-la aplicada em um cômodo de quatro áreas e em um cômodo de duas áreas.

Após preparar o cômodo, a regra de Emboscada! exibida na carta é resolvida imediatamente.



3. FASE DE DESCANSO

Na fase de Descanso, os Agentes têm a opção de se reorganizar e se recuperar, com um custo.

Importante: Se houver Inimigos no tabuleiro, os Agentes não terão tempo de descansar e essa fase é pulada.

Caso contrário, no início da fase os jogadores decidem se vão ou não **dar um tempo**. A maioria dos jogadores devem chegar a um consenso; se houver divergências, o **Agente líder** decide. Se os jogadores escolherem não dar um tempo, o restante da fase é pulado.

Se houver quaisquer **Agentes nocauteados** (página 10) e não houver Inimigos no tabuleiro, os Agentes **devem** dar um tempo. Quaisquer Agentes nocauteados voltam ao tabuleiro e seus marcadores de prioridade de alvo retornam à fila de prioridade. Seus marcadores de dano permanecem em seus tabuleiros.

DAR UM TEMPO

Se os jogadores derem um tempo, execute as seguintes etapas:

- Ações de Descanso
- Preparar Agentes
- Avançar Perdição Iminente

a) Ações de Descanso

Quando os Agentes derem um tempo, cada um pode realizar uma das seguintes **ações de descanso**:





C) RESOLVER INFESTAÇÕES DE RÃ

Cada infestação de rãs (página 24) que estiver na mesma área que um Agente se move para uma área adjacente explorada, escolhida pelo Agente líder. Essa área não pode conter Agentes, se isso não for possível, a infestação de rãs não se move.

Então, para cada duas infestações de rãs no tabuleiro (arredondado para baixo), avance o contador de Perdição Iminente uma vez.



D) OUTROS EFEITOS

Se qualquer outro efeito de jogo indicar que deve ser ativado na fase Final, isso acontece agora. Por exemplo, neste momento, as cartas de equipamento que foram trocadas entre os Agentes são rotacionadas de volta à sua posição original e ficam disponíveis para o uso.

Se houver múltiplos efeitos para serem ativados agora, o Agente líder escolhe a ordem na qual eles são resolvidos.



EFEITOS DOS ATAQUES

Alguns ataques têm efeitos especiais. Sejam esses ataques feitos por Agentes ou por Inimigos, os efeitos são aplicados em adição a qualquer dano.

ARREMESSO

Algumas regras (como a ação única Gancho de Direita Brutal de Hellboy) fazem com que o alvo seja **arremessado**. Isso move o alvo para uma área adjacente explorada, escolhida pelo Agente que atacou (ou pelo Agente líder se o ataque foi feito por um Inimigo).

Cada outro personagem da área que estiver na área para onde ele foi arremessado sofre dano igual ao resultado de um dado laranja 🟠.

Se houver uma peça de cenário na área para onde o personagem foi arremessado, ela é destruída e o personagem sofre dano igual ao **tamanho** da peça de cenário (página 25).

ATORDOAMENTO

Algumas regras (como a carta de requisição Granada Atordoante) fazem com que os alvos fiquem **atordoados**.

Um personagem atordoado deve ser deitado de lado e permanecer em sua área.

- Quando um Agente ataca um Inimigo atordoado, ele recebe um aprimoramento.
- Quando um Agente atordoado se defende de um ataque, ele recebe um rebaixamento.

Quando um Inimigo atordoado é ativado na Fase dos Inimigos, ele se levanta e não faz mais nada.

Um Agente atordoado não pode realizar ações. Ele pode se levantar ao gastar dois cubos de ação na fase dos Agentes. Agentes de reforço atordoados devem usar seu cubo de ação para se levantar e não podem fazer mais nada na rodada. Agentes de reforço atordoados devem usar seu cubo de ação para se levantar e não podem fazer mais nada na rodada.

FOGO

Algumas regras, como a ação única Rajada Flamejante de Liz Sherman, podem causar **dano por fogo**.

Alguns personagens possuem fraquezas ou resistências especiais contra dano por fogo; Liz, por exemplo, nunca sofre dano por fogo. Isso está detalhado nas cartas dos personagens.

Independente se o alvo tiver fraqueza ou resistência, um inferno (página 24) sempre é colocado na área alvo após resolver um ataque que causa dano por fogo. Se o ataque alvejar múltiplas áreas, cada uma delas recebe um inferno. Ao realizar um ataque de fogo à distância, os Agentes podem alvejar áreas visíveis não ocupadas; eles não causam dano, mas um inferno ainda é colocado.



AGENTES DE REFORÇO

Assim como com cartas de requisição, os Agentes podem adquirir cartas de **agentes de reforço** antecipadamente, o que representa outros agentes de campo do B.P.D.P. para auxiliar a equipe.



Cartas de agente de reforço são dupla-face, como exibido acima. A frente exhibe as regras para quando o agente de reforço estiver dando **suporte remoto** (presumidamente trabalhando em algum lugar próximo em outro braço da investigação) e o verso exhibe as regras para o **suporte direto** (quando ele estiver presente no local com os outros Agentes).



As cartas de agente de reforço estão vinculadas a um Agente, assim como as cartas de requisição, e são colocadas perto do tabuleiro de Agente da mesma forma. Esse é o Agente que ele está auxiliando. Ao preparar o jogo, os jogadores podem decidir se seus agentes de reforço começarão o jogo dando suporte remoto ou direto, e viram a carta para o lado apropriado.

SUPORTE REMOTO

Quando os Agentes dão um tempo, quaisquer agentes de reforço que estejam fornecendo suporte remoto se reportam. Isso os representa entrando em contato para compartilhar o que descobriram em sua investigação. Suas cartas detalham que tipo de teste pode ser feito.

Se um 🧠 for rolado em um dado de efeito ao realizar um teste para um agente de reforço dando suporte remoto, ele falha em seu reporte. O teste é considerado um resultado 0 e a carta do agente de reforço é descartada.

Chamando Reforços

Após realizar este teste, um jogador pode chamar um agente de reforço. Vire a carta dele, e coloque sua **ficha de agente de reforço** na mesma área do Agente que ele está auxiliando.



FICHAS DE DESTRUIÇÃO

Fichas de destruição são usadas para representar áreas cheias de escombros e serão colocadas em jogo por cartas de Arquivos de Caso ou Inimigos.

Se uma ficha de destruição for colocada em uma área, quaisquer infestações de rãs, fichas de pista e peças de cenário na área são removidas do jogo. Uma área não pode conter mais de uma ficha de destruição e não é possível limpá-la.



Um Agente se movendo para dentro de uma área com ficha de destruição deve gastar um cubo de ação ou sofrer um de dano (isso não vale para quando ele for arremessado para a área). Um Inimigo se movendo para uma área com uma ficha de destruição termina imediatamente seu movimento.

ESGOTAMENTO DE COMPONENTES

Devido à natureza aleatoriamente determinada de um caso, os jogadores podem ser ocasionalmente instruídos a colocar algo no tabuleiro que não está mais disponível, pois já tem todas as cópias em jogo. Esta seção explica como lidar com tais situações.

Infernos, Infestações de Rãs e Fichas de Destruição

Em vez de colocar uma nova peça, o Agente líder pega uma de outro lugar do tabuleiro.

Fichas de Pista e Cenário

Se uma ficha de pista ou peça de cenário não estiver disponível, ela não é colocada.

Lacaiois

Se o tipo de Lacaio indicado tiver esgotado, use um do próximo tipo. Por exemplo, se um Lacaio B precisar ser colocado e não houver nenhum disponível, coloque um Lacaio do tipo C. Se não houver cartas no próximo espaço, volte para o espaço A. Se todos os tipos de Lacaio tiverem todas as suas miniaturas no tabuleiro, não será mais possível colocar Lacaiois.

CENÁRIO

Algumas áreas do tabuleiro contêm peças de cenário, representadas por uma ficha. Ela indica também o tamanho da peça de cenário. Cada peça de cenário é genérica ou especial (identificada por um brilho e número de tamanho amarelos).



O tamanho de uma peça de cenário indica o espaço que ela ocupa em uma área, reduzindo o número de personagens que podem ocupar a área. Por exemplo, uma área contendo uma peça de cenário de tamanho 2, pode conter apenas 4 personagens.

Personagens usam cenários para evitar levar dano de ataques à distância. Se um Agente estiver na mesma área de uma peça de cenário quando for alvejado por um ataque à distância, qualquer dano que ele sofrer é aplicado primeiro ao cenário.

CENÁRIOS ESPECIAIS

Há cinco tipos de cenários especiais, cada um com suas próprias regras. Você pode usar essas regras realizando uma ação de Interagir.

| | | |
|---------------------|---|---|
| Tomo Proibido |  | Quando usado, remove o efeito de Informação. Resultado: Outros personagens não podem usar esse cenário. |
| Planetário Mecânico |  | Quando usado, remove o efeito de Carta. Resultado: Em um momento, não têm mais efeito. |
| Escrivaninha |  | Quando usado, marca o cenário. Resultado: Obtido e usado, ele não pode ser usado mais por ninguém. |
| Estante de Livros |  | Ao preparar o cenário, sobre ele não há efeito normal. Resultado: Se o cenário for usado sobre ele, não há efeito. |
| Armário |  | Quando usado, marca o cenário, mas não o remove. Resultado: Após realizar a ação de Interagir, o cenário não pode ser usado mais por ninguém. |

Entre os Agentes e um dos Chefes. O baralho de o inicia.

CONFRONTO

preparar o tabuleiro de Confronto. Para fazer isso,

2. Prepare a Prioridade de Alvo



2. PREPARE A PRIORIDADE DE ALVO

O tabuleiro de Confronto tem uma fila de prioridade de alvo igual ao tabuleiro do QG, e a prioridade de alvo é reiniciada para o Confronto. O marcador de prioridade de alvo pertencendo ao Agente com o maior Nível de Ameaça é colocado na frente da fila, seguido dos outros em ordem decrescente de Nível de Ameaça.

3. PREPARE O CHEFE

Encontre a carta de Inimigo do Chefe apropriado (como instruído pelo baralho de Arquivos de Caso) e coloque-a voltada para cima no espaço de carta do Chefe do tabuleiro de Confronto. Em seguida, construa o baralho de Comportamento como instruído pelo baralho de Arquivos de Caso, e coloque-o no espaço do baralho de Comportamento do tabuleiro de Confronto.

Controlando a Vida do Chefe

Os Chefes possuem muito mais vida que os Lacaio. Para evitar entulhar o tabuleiro, em vez de usar marcadores de dano, coloque o marcador de Perdição Iminente no contador de Confronto (o contador numerado no tabuleiro de Confronto) para registrar a vida restante do Chefe. Sua Vida inicial é exibida em sua carta de Inimigo.

4. OUTRAS INSTRUÇÕES

Agora siga quaisquer outras instruções da carta de Arquivos de Caso.

LUTANDO NO CONFRONTO

Após o Confronto iniciar, ele se desenrola como o restante do jogo, com as seguintes mudanças:

NÃO HÁ FASES DE DESCANSO OU DA PERDIÇÃO

As fases de Descanso e da Perdição são puladas durante o Confronto.

COMPORTAMENTO DO CHEFE

O Chefe é ativado antes de qualquer Lacaio que estiver no tabuleiro. Em vez de seguir as regras convencionais de ativação de Lacaio, compre a carta do topo do baralho de Comportamento e resolva-a, descartando-a em seguida. Se o baralho de Comportamento acabar, embaralhe a pilha de descarte para formar um novo baralho.

RECUPERAÇÃO DESESPERADA

Como não há fase de Descanso, Agentes nocauteados não voltam automaticamente! Em vez disso, quando



REJOGABILIDADE

É natural imaginar que, já que cada Arquivo de Caso usa um baralho lacrado, você pode jogar cada um apenas uma vez.

De forma alguma! Na verdade, você vai desejar jogar esses casos novamente. Há elementos aleatórios o suficiente em cada um deles para mantê-los imprevisíveis e interessantes, e eles não são fáceis, você vai desejar jogar novamente e melhorar seu desempenho.

Além disso, a natureza modular do jogo faz com que seja comum a mudança de Encontros, Lacaio ou até mesmo do Chefe em um caso específico. Após você ter variado o suficiente suas partidas e encontrado todas as cartas do jogo base, as expansões de Arquivos do B.P.D.P. abrem muitos outros caminhos para se explorar. Você encontrará muitas maneiras de diversificar as coisas, e nunca jogará a mesma partida mais de uma vez!

JOGO SOLO

Você deseja jogar Hellboy: Board Game sozinho? Então temos boas notícias para você: temos um modo de jogo solo disponível! Se você for o único jogador, assuma o controle de dois Agentes em vez de um. É simples assim.

2. GASTAR ORÇAMENTO

Nesta etapa, os Agentes recebem um determinado número de créditos de requisição, de acordo com o número de Agentes que há no caso.

- Se houver dois Agentes, eles recebem 8 créditos no total.
- Se houver três Agentes, eles recebem 7 créditos no total.
- Se houver quatro Agentes, eles recebem 6 créditos no total.

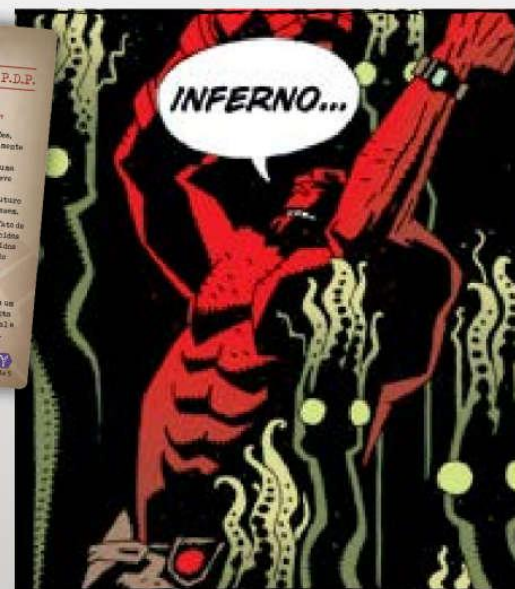
Use cubos marcadores para controlar quantos créditos a equipe tem para gastar. Distribua os créditos da maneira mais uniforme entre os jogadores, colocando quaisquer créditos restantes no centro da área de jogo.

Os jogadores podem gastar seus créditos em cartas de requisição e de agentes de reforço, que possuem um custo em créditos (veja abaixo). Quaisquer créditos não gastos em cartas são perdidos, não há vantagens em guardá-los.



É recomendado que os jogadores conversem sobre suas aquisições com seus colegas. Eles estão livres para compartilhar seus créditos e gastar quaisquer créditos no centro da área de jogo como quiserem.

Por exemplo, em uma partida com três jogadores, cada um receberá dois créditos, restando um crédito no centro da área de jogo. A Jogadora 1 quer muito uma Carga Explosiva, que custa três créditos. Ela se manifesta aos colegas e, após uma breve conversa, eles concordam que pode ser uma boa ideia (após ler as instruções, eles acham que podem se deparar com algo grande e terrível durante o Confronto), então ela gasta seus dois créditos mais o crédito extra para adquirir a carta. O Jogador 2 é inexperiente e quer manter as coisas simples, então ele gasta um crédito em um conjunto de Curativos de Batalha e dá o outro para o Jogador 3, que o soma aos seus créditos e recruta Kate Corrigan.





O marcador de prioridade de alvo pertencente ao Agente com o Nível de Ameaça mais alto é colocado na frente da fila de prioridade de alvo, seguido dos outros em ordem decrescente de Nível de Ameaça. Se dois Agentes tiverem o mesmo Nível de Ameaça, eles escolhem quem fica na frente.

Preparar o Baralho de Encontro

Assim como com as cartas do Baralho de Perdição, todas as cartas de Encontro possuem um ícone em um dos cantos (verifique alguns exemplos à direita).



A seção de preparação do baralho de Encontro da carta de Arquivo de Caso mostra como o baralho de Encontro é construído de acordo com o número de Agentes em jogo.

Primeiro, o baralho é construído coletando as cartas exibidas. Por exemplo, usando a carta de Arquivo de Caso exibida em um jogo para três jogadores, eles pegariam uma carta com um ícone **I** e duas cartas com um ícone **M**. Pegue as cartas aleatoriamente sem olhá-las e então embaralhe-as voltadas para baixo.

Alguns Arquivos de Caso dão instruções adicionais, você pode ser instruído a dividir e empilhar o baralho de uma determinada maneira, por exemplo, embaralhando cartas adicionais em determinadas seções.

Após o baralho de Encontro ser construído, ele é colocado no espaço do baralho de Encontro do tabuleiro do QG.

Reiniciando o Jogo

Após completar o caso, o Baralho de Perdição e o baralho de Encontro são colocados de volta no espaço de cartas que foram excluídas da partida. O Arquivo do Caso inferior direito de cada carta. Certifique-se de que todas



Preparar o Baralho de Perdição

Todas as cartas do Baralho de Perdição possuem um ícone em um dos cantos (verifique alguns exemplos à direita). Analise o baralho e selecione todas as cartas que exibirem um dos ícones listados na seção de Preparação do Baralho de Perdição da carta no topo do baralho de Arquivos de Caso. Os ícones que exibem um Agente também são selecionados caso o Agente esteja no caso.



As cartas selecionadas são embaralhadas para criar o Baralho de Perdição da partida. Coloque-o voltado para baixo no espaço do Baralho de Perdição do tabuleiro do QG. Todas as cartas do Baralho de Perdição restantes não serão usadas nesta partida e podem ser devolvidas à caixa.

REFERÊNCIA RÁPIDA

Resumo da Rodada

1. Fase dos Inimigos (pg. 14)
2. Fase dos Agentes (pg. 16)
3. Fase de Descanso (pg. 19)
4. Fase da Perdição (pg. 20)
5. Fase Final (pg. 20)

Ações Básicas (pg. 16)

- **Movimento:** Mova-se até 2 áreas (inclusive diagonalmente). Para cada Inimigo presente em uma área que você deixar, sofra 1 de dano ou mova-o com você.
- **Luta:** Escolha um Inimigo em sua área e então teste LUTA . Rebaixe 1 dado para cada outro Inimigo em sua área. O alvo sofre dano igual ao resultado do teste menos a Resiliência dele.
- **Disparo (quando não houver Inimigos em sua área):** Escolha um Inimigo visível em outra área e então teste DISPARO . Rebaixe 1 dado para cada outro personagem na área do alvo ou no caminho do disparo. O alvo sofre dano igual ao resultado do teste menos a Resiliência dele.
- **Análise (apenas se houver uma pista em sua área):** Teste ANÁLISE . Rebaixe 1 dado para cada Inimigo em seu cômodo e 1 dado para cada Inimigo em sua área (cumulativo). Em um resultado 3-5, descarte a pista e avance o contador de Informação Obtida. Em um resultado 6, descarte a pista e avance o contador de Informação Obtida duas vezes.
- **Interação (quando não houver Inimigos em sua área):** Interaja com um Ponto de Interesse ou peça de cenário especial em sua área.
- **Limpeza (quando não houver Inimigos em sua área):** Remova uma infestação de rãs ou inferno de sua área.

Ações Gratuitas (pg. 18)

- **Troca (quando não houver Inimigos em sua área):** Dê uma carta inicial ou de requisição exibindo o ícone para outro Agente em sua área.
- **Exploração (apenas em áreas com porta para um cômodo inexplorado):** Explore um cômodo adjacente (veja regras).

Fase de Descanso - Dar um Tempo (pg. 19)

Apenas se não houver Inimigos no tabuleiro.

- Cada Agente escolhe uma ação de descanso:
 - **Investigação:** descarte uma ficha de pista do tabuleiro, avance o contador de Informação Obtida duas vezes.
 - **Recuperação:** Role dois dados vermelhos e cure uma quantidade de dano igual ao resultado rolado.

- **Assegurar:** Remova todas as infestações de rãs e infernos de qualquer um cômodo.
- Os Agentes podem trocar itens livremente (cartas iniciais devem retornar a seus donos) e se mover para quaisquer áreas exploradas.
- Reinicie a Prioridade de Alvo.
- Avance o contador de Perdição Iminente.

Fase Final (pg. 20)

- a) Restaurar Cubos de Ação
- b) Resolver Infernos
- c) Resolver Infestações de Rãs
- d) Outros Efeitos

Infernos e Infestações de Rãs (pg. 24)

Rebaixe 1 dado para todos os testes para cada inferno ou infestação de rãs na área. Um Agente saindo de uma área com um inferno sofre 2 de dano por fogo.

Comportamento de Lacaio (pg. 14)

Os Lacaio na mesma área que um Agente faz um ataque corpo a corpo. Caso contrário:

- Lacaio Lutadores se movem em direção à área mais próxima contendo um Agente, e então realizam um ataque corpo a corpo.
- Lacaio à Distância realizam um ataque à distância se houver um alvo visível em alcance. Se não, ele se move em direção ao Agente mais próximo, parando se um Agente visível ficar em alcance, se for o caso ele realiza um ataque à distância.
- Lacaio Covardes se movem para o mais longe o possível de quaisquer áreas contendo Agentes.

Níveis de Dados de Teste (pg. 11)

PIOR

MELHOR

Amarelo → Laranja → Vermelho → Preto

Dado de Efeito (pg. 11)

- **Catástrofe** Descarte o dado de teste de maior pontuação.
- **Mais Um** Adicione um ao resultado do teste.
- **Mais Dois** Adicione dois ao resultado do teste.
- **Rerrolar** Rerrole qualquer número de dados de teste.
- **Dobro** Dobre o resultado do dado de teste de maior pontuação.
- **B.P.D.P.** Curinga, use como qualquer outro resultado do dado de efeito (ou gaste-o para um efeito especial).