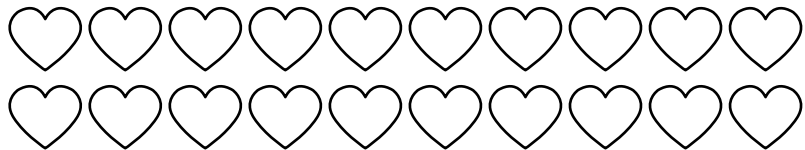
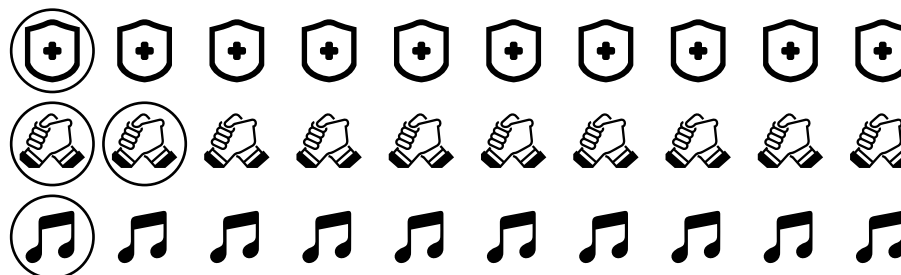


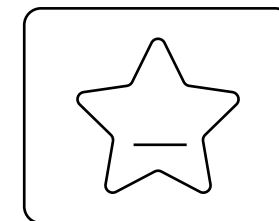
## VIDA DO GRUPO DE HERÓIS



## HABILIDADE DOS HERÓIS



## PONTUAÇÃO FINAL



### SALA DA MASMORRA

	1	1-2	4
	2-3	3-4	2
	1-4	3	1-4

### BÁRBARO



### TRILHA DO HERÓI

						6
						18
						6



### SALA DA MASMORRA

	2	6	4
	5	1-2	1
	3-4	3	5-6

### CLÉRIGO



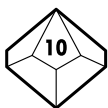
### TRILHA DO HERÓI

						6
						18
						6



### SALA DA MASMORRA

	1	4	6
	5	1-8	2
	8	3	7



### SALA DA MASMORRA

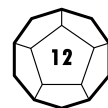
	8	7	6
	3	1-10	4
	5	2	9

### MAGO



### TRILHA DO HERÓI

						6
						18
						6



### SALA DA MASMORRA

	12	7	2-3
	8	10-11	6
	4-5	9	1

### BARDO



### TRILHA DO HERÓI

						6
						18
						6



### SALA DA MASMORRA

	1-3	15-16	6-7
	11-12	20	17-19
	4-5	13-14	8-10

# Nas Catacumbas de Leverick

Seu grupo de heróis não se recorda ao certo como veio parar na imensa masmorra pela qual tem vagado na última semana, mas um mapa enfim encontrado não deixa mais dúvidas: vocês foram vítimas de Rodleck Leverick e estão presos nas temidas Catacumbas de Leverick.

## Componentes:

- 1 dado de 4 faces (d4)
- 1 dado de 6 faces (d6)
- 1 dado de 8 faces (d8)
- 1 dado de 10 faces (d10)
- 1 dado de 12 faces (d12)
- 1 dado de 20 faces (d20)
- 1 folha de jogo

## FASES DE JOGO

### Fase 1.

Capturados por Leverick, o sumo sacerdote do Deus das Armadilhas, a maior esperança de vocês é que ao menos Nimb esteja ao lado do seu grupo de heróis.

- No início do turno role todos os dados.

### Fase 2.

As Catacumbas de Leverick são cheias de armadilhas mortais e mesmo um grupo de aventureiros experiente como o seu é incapaz de evitar todas.

- O dado que tiver rolado o menor valor representa os perigos e atrito sofridos pelo seu grupo de heróis. Risque esse número de vidas (Coração ♡) no canto superior da folha.

- Você pode mitigar parte ou até mesmo todo o dano sofrido riscando escudos (Escudo 🛡️) ao invés de vida (♡) - cada escudo riscado permite que você deixe de riscar uma vida (♡).

- Se a última das vidas (♡) for riscada, vocês sucumbiram às armadilhas de Leverick - vá direto à pontuação e descubra o quanto a sua "colaboração" foi importante a Hyninn.

### Fase 3.

Seu grupo de heróis é pequeno e se espalhar demais pela masmorra seria um erro fatal, vocês avançam com cautela, em pequenos grupos.

- Escolha 3 dados, dentre os 5 restantes, para usar essa rodada.

### Fase 4.

Seus heróis estão cansados e não podem combater às armadilhas por muito mais tempo, mas isso não significa que eles pretendem desistir de escapar.

- Cada dado representa uma das salas da imensa masmorra. Para cada dado escolhido, risque um espaço ainda disponível (não riscado) na respectiva sala, atentando-se para os requisitos de cada espaço (alguns só podem ser preenchidos por um número específico, outros por qualquer número dentre os mostrados).

- Se, ao riscar o espaço, você completar uma linha ou coluna da sala, seus heróis resolveram um dos desafios de Leverick: marque em cada um dos heróis apontados pela sala (algumas apontam para dois heróis diferentes) um espaço na trilha do respectivo desafio (Monstro, Tesouro, Mapa). Se o espaço marcado na trilha contiver um ou mais símbolos de Poder (Escudo, Aperto de Mão, Nota Musical ou Explosão Arcana), cheque a seção **Poderes** para descobrir quais habilidades o desafio despertou em seu grupo de heróis.



### Fase 5.

Só existem duas formas de sair desse trecho das Catacumbas...

- Repita o turno até que você risque todas as salas, convencendo Leverick a deixá-los sair - ou até que a última das vidas (♡) do seu grupo de heróis seja riscada.

## PODERES

*Os desafios de Leverick são abençoados pelo próprio Deus da Esperteza, que, conquanto ardiloso, sabe recompensar àqueles que superam seus desafios.*

Quando marcado um espaço de trilha com um ou mais símbolos de Poder (Escudo, Aperto de Mão, Nota Musical ou Explosão Arcana), você circula aquela quantidade de símbolos de Poder na área de Habilidades dos Heróis (no topo da folha).

Um símbolo de Poder circulado está habilitado para uso, mas cada Poder tem seu próprio momento de ativação - quando você desejar usá-lo, cheque na lista a seguir se esse é o momento correto e risque o símbolo de Poder circulado.



### Escudo (Escudo)

Momento de Uso: fase 2 do turno.

Você pode riscar um escudo (🛡️) para evitar ter de riscar uma vida (❤️). Cada escudo (🛡️) riscado evita que você perca apenas uma vida (❤️), mas você pode riscar vários escudos (🛡️) de uma vez para evitar perder mais vidas (❤️).



### Ajuda Divina (Aperto de Mão)

Momento de Uso: fase 3 do turno.

Ao escolher seus 3 dados do turno, você pode riscar uma ajuda divina (🤝) para escolher um dado extra. Cada ajuda divina (🤝) riscada te permite escolher apenas um dado extra, mas você pode riscar uma segunda ajuda divina (🤝) para escolher dois dados extras (o dado de menor valor nunca pode ser escolhido).



### Canção (Nota Musical)

Momento de Uso: fase 1 do turno.

Ao rolar seus dados, você pode usar uma canção (🎵) para trocar a face de qualquer um dos dados para outra a sua escolha. Cada canção (🎵) riscada te permite alterar a face de apenas um dado, mas você pode riscar várias canções (🎵) de uma vez para alterar o resultado de mais dados.



### Explosão Arcana (Explosão)

Momento de Uso: imediato

A explosão arcana não pode ser contida e, portanto, não pode ser guardada para um uso posterior. Tão logo você ganhe uma explosão arcana, risque um espaço de uma sala de masmorra à sua escolha - podendo, inclusive, vir a completar linha e/ou coluna ao preencher esse espaço. Ao ganhar duas explosões arcanas, resolva todos os efeitos de uma antes de proceder à ativação da segunda.

## PONTUAÇÃO

*Rodleck Leverick acompanha atentamente o avanço do seu grupo de heróis e, embora a eles tudo pareça despropositado, cada conquista é meticulosamente analisada e computada na sala do Mestre da Masmorra.*

Quando o grupo de heróis perder a sua última vida (❤️) ou finalmente riscar todos os espaços de todas as salas de masmorra, some o valor de pontos (Estrela ☆) de todas as trilhas de desafio completas (com o quarto espaço riscado).

Há quem diga que uma pontuação alta o suficiente garante ao grupo de heróis uma viagem interplanar a Ramknal, o Reino de Hyninn... Mas como confiar em boatos quando se está diante do Deus da Trapaça?

Designer do Jogo: Fel Barros

Desenvolvimento e Manual: Tato Iazul

Identidade Visual e Diagramação: Natasha Higa



Tormenta é Copyright © 1999-2024 Leonel Caldela, Marcelo Cassaro, Guilherme Dei Svaldi, Rafael Dei Svaldi e J.M.Trevisan, baseada em material original de Marcelo Cassaro, Rogerio Saladino e J.M.Trevisan. Todos os direitos reservados.

