

TOMB

CRYPTMASTER



RECRUIT A PARTY. KILL THE MONSTERS. TAKE THEIR STUFF!
WWW.TOMBTHEGAME.COM

TOMB CRYPTMASTER

Um jogo para 2 a 6 jogadores, a partir dos 12 anos de idade.

Duração: 2 horas

Tradução para Português: Diogo da Silva

<http://dreamwithboardgames.blogspot.pt/>



CONTEÚDO

- Saco de Personagens
- Tabuleiro da Taberna
- Tabuleiro Tomb (dois lados)
- 6 Marcadores de Equipa Aventureira
- 21 Dados Tomb (7 Verdes, 7 Azuis, 7 Vermelhos)
- 24 Fichas de Ferimento/Tomb
- 24 Fichas de XP/Tomb
- 25 Cartas Cryptmaster
- 25 Cartas de Item
- 25 Cartas de Oração
- 25 Cartas de Feitiço
- 25 Cartas de Tática
- 40 Bases de Personagem
- 84 Personagens
- 190 Cartas de Cripta

Em Tomb, cada jogador é o líder de uma equipa aventureira, que forma e controla uma equipa para explorar as criptas de uma tumba. As equipas enfrentam armadilhas mortíferas, maldições antigas, monstros esfomeados e tesouros fantásticos! À medida que o jogo progride, os aventureiros são recrutados e mortos, até que a última cripta seja esvaziada.

VISITA GUIADA E CONFIGURAÇÃO

A Tumba

O tabuleiro Tomb é a área principal, onde as equipas se aventuram; cheio de criptas, quartos, corredores, portas, escadas e alguns perigos. O tabuleiro Tomb tem dois lados. Podes jogar em qualquer um, ou podes usar o tabuleiro incluído no jogo Tomb original.

Corredores

Os corredores são espaços quadrados normais que ligam tudo no tabuleiro das criptas. A maior parte do movimento da equipa acontece aqui.

Criptas e Portas

As equipas enfrentam monstros, maldições, armadilhas e tesouros nas criptas espalhadas pelo tabuleiro. Estas são os espaços largos retangulares e com paredes, com portas que mostram as entradas e o número de cartas de cripta que se encontram lá dentro.

Embora se pareçam com espaços de corredor, as portas não são consideradas corredores, para efeitos de cartas.

Algumas criptas têm regras especiais que se aplicam enquanto a tua equipa está lá dentro. Estas regras especiais estão impressas na cripta.

Quando uma cripta fica sem cartas, é considerada um espaço de corredor, para efeitos de cartas e movimentos.

Quartos

Para além das criptas, alguns tabuleiros têm pequenos quartos especiais marcados. Estes não têm uma porta especial e não têm cartas de cripta. Contêm instruções especiais para as equipas que lá pararem. Não são considerados espaços de corredor em nenhuma instância.

Entradas da Tumba

As paredes à volta da tumba têm uma ou mais entradas, por onde as equipas entram na Tumba, marcadas com tochas e pedras de cor diferente.

Perigos

Os perigos são quadrados especiais no tabuleiro que têm as suas próprias regras. Estas regras estão impressas na borda do tabuleiro Tomb.



PREENCHER A TUMBA

Para começar, cada jogador lança sete dados azuis. O jogador com o maior lançamento (maior número de machados) é o jogador inicial. Baralha todas as cartas de cripta numa única pilha. Este é o baralho de cripta. Para facilitar, este baralho pode ser dividido em várias pilhas, e colocado num lugar de fácil acesso.

Cada jogador saca uma mão de configuração de três cartas de cripta.

Começando com o jogador inicial, cada jogador coloca uma carta de cripta com a face para baixo, numa qualquer cripta não cheia, e saca uma carta do baralho de cripta para a substituir.

Isto continua no sentido horário, até todas as criptas estarem cheias.

Todos os jogadores descartam a sua mão de configuração.

DURANTE A CONFIGURAÇÃO, UMA CRIPTA ESTÁ CHEIA SE TIVER UM NÚMERO DE CARTAS IGUAL AO NÚMERO NA PORTA.

CARTAS DE CRIPTA

À medida que a equipa penetra nos mistérios da Tumba, encontrarão cartas com fundos cinzentos em cada cripta. Estas cartas de cripta dão pontos de experiência (XP), e a equipa intrépida que recolher mais XP vence o jogo!



Tesouro

Os Tesouros, com a sua borda dourada, são o grande prémio de qualquer equipa. Os tesouros podem ser equipados nos membros da equipa ou bancados para XP imediatamente após um assalto a uma cripta. Os tesouros nunca vão para a tua mão.



Monstros

Monstros de borda cinzenta vagueiam pela Tumba, enfrentando aqueles que se atrevem a invadir os seus covis. As peles de monstro são valiosos troféus, provando que a equipa tem grandes aventureiros.



Armadilhas

As Armadilhas esperam para apanhar os desprevenidos. Todos têm de caminhar com cuidado, senão, uma destas cartas de borda roxa pode matar aqueles que não se encontram preparados para a desarmar.



Maldições

Lendas falam de horríveis maldições que são lançadas àqueles que perturbam as antigas e poeirentas criptas. Estas cartas de borda castanha são um terrível fardo para as suas vítimas, até serem desenfeitiçadas.

A TABERNA

A Taberna é um tabuleiro separado, de um lado. A Taberna tem uma grande área principal, onde novas personagens se juntam e podem ser recrutadas, assim como áreas especiais onde as equipas podem estudar novas táticas, aprender feitiços, recolher equipamento, meditar e orar, e planear contra outras equipas.

PERSONAGENS

Os blocos de personagem têm uma imagem no verso e uma borda de pedra. As personagens são heróis: eles matam monstros, desarmam armadilhas, desenfeitiçam maldições e reclamam tesouros perdidos. **AS PERSONAGENS VALEM 5XP PARA EFEITOS DE CARTA.**

CARTAS DE TABERNA

Existem cinco tipos diferentes de cartas de Taberna. Cada tipo tem o verso de cor diferente (azul, vermelho, amarelo, verde e cinzento) que corresponde a uma área no tabuleiro da Taberna. Os baralhos são colocados no tabuleiro da Taberna, e, durante o jogo, as cartas descartadas ficarão por perto. Quando um baralho se esgota, as descartadas são baralhadas novamente. Ao longo do jogo, podes sacar cartas de Taberna para a tua mão e vinculá-las às tuas personagens. Atenção: Alguns monstros também podem vincular cartas!



Orações

As orações são usadas pelos clérigos e outras pessoas santas para trazer cura e força às suas equipas, para que toda a equipa possa esmurrar os inimigos com a bênção dos deuses. As orações têm bordas e versos azuis.

UMA PERSONAGEM TEM DE TER PELO MENOS UM DADO DE SANTIDADE PARA USAR UMA ORAÇÃO



Feitiços

Feiticeiros e outros seres mágicos podem usar feitiços, para invocar uma furiosa destruição nos seus adversários e manipular o tecido da realidade a seu favor. Os feitiços têm bordas e verso vermelhos.

UMA PERSONAGEM TEM DE TER PELO MENOS UM DADO DE MAGIA PARA USAR UM FEITIÇO



Tácticas (ou Cartas Bar)

No calor da batalha, a vitória vai muitas vezes, não para o mais forte mas para o mais astuto. A equipa sábia faz bom uso de tácticas inteligentes. As tácticas têm bordas e verso verdes. As tácticas podem se usadas por todos, mas são um favorito dos Salteadores (Rogues).



Cartas Cryptmaster

Quando uma equipa ataca uma cripta, por vezes o destino intervém e dificulta a sua vida! E por vezes, o cryptmaster ajuda o destino. As cartas cryptmaster têm bordas e verso cinzentos.



Itens (ou Cartas de Ferreiro)

Nenhum aventureiro pensaria em entrar na escuridão, sem equipamento básico, tal como armas, armadura e um pão de dez pés. Os itens têm bordas e verso amarelos. Podem ser usados por todos.

PREENCHER A TABERNA

1. Baralha as cartas de oração, feitiço, item, tácticas e cryptmaster e forma pilhas separadas.
2. Coloca cada baralho no tabuleiro da Taberna nos espaços apropriados (cor correspondente).
3. Cada jogador escolhe um marcador de equipa. Coloca todos os marcadores na Taberna.
4. Coloca os blocos de personagem no saco, e baralha-os dentro do saco.
5. Começando com o segundo jogador, cada jogador saca cinco personagens, escolhe uma para se juntar à sua equipa inicial, e coloca as restantes personagens na Taberna. Se existirem Párias (Pariahs) nas cinco personagens sacadas, têm de se juntar à equipa imediatamente, mas uma segunda pode ser recrutada.
6. Cada jogador saca uma carta cryptmaster.

REGRAS BÁSICAS DE AVENTURA

Existem alguns termos que todas as equipas aventureiras devem conhecer antes de entrarem na Tumba.

REGRA "ZERO"

QUANDO UMA CARTA CONTRADIZ UMA REGRA BÁSICA, A O TEXTO DA CARTA PREVALECE

Por vezes, surgem cartas que têm efeito ao mesmo tempo. Nesses casos:

1. Habilidades (Traits) acontecem antes de Reações (Reacts).
2. O CM (se existir) resolve todas as reações e habilidades primeiro, seguido do jogador atual, e depois, cada jogador no sentido horário, a partir do atual.

Por vezes uma habilidade ativada ou uma reação pode resultar no sacar de mais reações, para a mesma situação. Estas reações podem ser resolvidas da mesma forma que várias reações para a mesma situação (ver acima).

OBJETIVO

Recolher quantos pontos de experiência (XP) for possível!

XP é obtido nos monstros, armadilhas, maldições e tesouros, que são encontrados na Tumba. Todo o XP das cartas da tua equipa e no teu banco de XP, contam para o total de XP no final do jogo.

Quando todas as criptas na Tumba forem limpas, o jogo termina!

VÍNCULOS

Muitas cartas podem ser vinculadas a personagens e monstros.

Os vínculos têm as seguintes restrições:

- Uma personagem não pode ter vários da mesma palavra-chave (como duas "armas" ou duas "armaduras), à exceção de "maldições).
- As Orações apenas podem ser vinculadas a personagens com pelo menos um dado de santidade (holiness).
- Feitiços apenas podem ser vinculados a personagens com pelo menos um dado de magia (magic).
- Somente maldições, feitiços, orações, itens, táticas e tesouros podem ser vinculados a uma personagem.

Se falhares em cumprir estas restrições, tens de mover o teu vínculo não-amaldiçoado para outras personagens na tua equipa, até que todas as restrições sejam cumpridas. Se não puderes fazer isto, tens de descartar o número mínimo de cartas não-amaldiçoadas à tua escolha, para cumprir todas as restrições.

Não existe um limite explícito para o número de cartas que podem estar vinculadas a uma personagem. Apenas podes descartar cartas quando ordenado, pelo efeito de uma carta ou devido às restrições de vínculo (detalhado acima).



LANÇAMENTOS/ATRIBUTOS

Cada personagem ou monstro tem quatro atributos: ataque, destreza, magia e santidade. Cada atributo tem três números (em branco é zero), associados eles: um número por cada cor de dado (verde, azul e vermelho).

Antes de fazeres um lançamento, adiciona os dados impressos da personagem com os bônus de atributos especificados. Lança o número apropriado (e a cor) de dados, e conta o número de sucessos (machados) lançados. Este número pode ser usado de várias formas:



Básico

Este número é usado diretamente, tal como contar o número de vezes que uma personagem atinge um monstro, enquanto ataca.

Número Alvo (TN)

O número determina se o lançamento teve sucesso ou não.

Se um lançamento tem um TN, tem sucesso se o número de machados for igual ou maior ao TN.

Oposto

Dois lançamentos são feitos em oposição, o lançamento que tiver mais sucessos ganha.

Os empates vão para o lançamento "defensor" por defeito (quem não iniciou a ação).

Combinado

Por vezes as cartas pedem um lançamento que usa mais que uma personagem. Nesse caso, adiciona todos os dados para um dado atributo, por cada personagem envolvida, incluindo os bônus. Se um efeito pede um lançamento de equipa, então, todos os membros da equipa lançam para esse atributo, e os sucessos são somados.

DEFINIÇÕES IMPORTANTES

Turno

O tempo desde o início do turno de um jogador, até ao início do turno de outro. Se uma carta se refere a "turno", isto é o seu significado.

Uso

Uma carta é apenas "usada" quando uma ação na carta foi realizada. As cartas sem ações nelas, não podem ser usadas (embora ainda as possas vincular para ganhar bónus e efeitos das suas habilidades). Para uma personagem ou monstro usar uma ação, a ação tem de cumprir um dos seguintes:

- Estar impressa na personagem ou monstro,
- Estar impressa numa carta já vinculada ou a ser vinculada enquanto se realiza a ação
- Ser alvo de uma ação iniciada pelo seu jogador

Inimigo

Um "inimigo" é qualquer personagem ou monstro no lado oposto da luta. Durante um assalto, os monstros na cripta são inimigos da equipa que ataca, e vice-versa. Durante combate equipa vs. equipa (PVP), as personagens numa equipa de combate são inimigos das personagens na outra equipa de combate.

Amigo

Um "amigo" é uma personagem ou monstro que está do teu lado durante um assalto ou combate PVP. Durante um assalto, os monstros revelados da cripta são considerados amigos entre si, e os membros da equipa de assalto são amigos - também com os mercenários e personagens/monstros temporários que fazem parte da equipa. Efeitos de cartas que dizem simplesmente "amigo", tal como várias orações, podem ter como alvo a personagem ou monstro que a usa.

DEFINIÇÕES DO TEXTO DAS CARTAS

AÇÕES

Existem quatro tipos de ações: "Gratuita", "Turno", "Reação" e "Batalha". Todas as ações começam com uma destas etiquetas (ou combinação delas).

- TODAS AS AÇÕES REALIZAM-SE SOMENTE UMA VEZ POR TURNO
- TODAS AS AÇÕES SÃO OPCIONAIS
- TODAS AS AÇÕES PODEM SER REALIZADAS DA TUA MÃO

Quando usas uma ação da tua mão, tens de a vincular imediatamente a uma personagem, e aplicar todos os efeitos da sua ação.

Gratuita

Podes usar um qualquer número de ações Gratuitas no início do teu turno.

Turno

Podes usar estas ações, usam todo o teu turno.

Batalha

Estas ações podem ser usadas durante o combate.

Reação

Estas ações têm sempre uma situação, seguida de uma vírgula. Reações apenas podem ser usadas quando a situação acontece e têm de ser usadas imediatamente (ou guardadas até a situação acontecer novamente).

Podes usar um qualquer número de reações num turno, desde que as situações aconteçam. A única exceção é que não podes jogar ações (incluindo Reações) durante um combate, onde nenhuma das tuas personagens está presente, a não ser que a ação tenha a habilidade CM.

HABILIDADES

Algumas cartas têm texto que não é uma ação.

Este texto é conhecido como habilidade.

- **TODAS AS HABILIDADES SÃO DE USO ILIMITADO.**
- **TODAS AS HABILIDADES SÃO OBRIGATÓRIAS.**
- **AS HABILIDADES NÃO FUNCIONAM DA TUA MÃO.**

Ativadas

Estas habilidades reagem a uma situação, tal como uma ação Reação. Lembra-te que estas não são opcionais!

Contínua

Estas habilidades têm um efeito contínuo.

Bónus de item são um tipo de habilidade contínua.

Palavra-Chave

Estas habilidades descrevem a carta (por norma encontram-se em Itens e Tesouros).

Palavras-Chave estão sempre isoladas, acima de todo o outro texto da carta.

TURNO

Depois de se baralhar os baralhos e de se preencher as criptas, está na hora de recrutar a tua equipa e saquear a tumba! Começando com o jogador à esquerda do jogador inicial original, o jogo procede no sentido horário.

Cada turno consiste destas três fases:

1. Usar ações gratuitas
2. Usar uma ação de turno
3. Final do turno

AÇÕES GRATUITAS

Use **UMA QUALQUER** ou **TODAS** as ações gratuitas nas cartas da tua equipa ou da tua mão.

As seguintes ações gratuitas padrão também estão disponíveis:

Equipar

Gratuita: Um qualquer número de vezes por turno, podes vincular uma carta da tua mão a uma personagem na tua equipa.

Partilhar

Gratuita: Um qualquer número de vezes por turno, podes mover uma carta vinculada não amaldiçoada entre personagens da tua equipa.

Bancar

Gratuita: Se estás na Taberna, podes bancar um qualquer tesouro vinculado, não amaldiçoado. Estes são adicionados ao teu banco de XP, usado para determinar a tua pontuação no final do jogo.

Descansar:

Gratuita: Se estás na Taberna, podes remover todas as fichas de ferimento da tua equipa. Também podes visitar o bispo local na Taberna, que te removerá e descartará quaisquer maldições, que já não queiras vinculadas à tua equipa.

(Isto não se aplica a tesouros ou personagens Amaldiçoados - somente a verdadeiras maldições, com as bordas castanhas).

Desenfeitiçar Maldição:

Gratuita: Uma vez por turno, podes tentar desenfeitiçar uma maldição, tendo sucesso num lançamento combinado da tua equipa, usando o atributo e TN mostrados na maldição. Adiciona quaisquer maldições desenfeitiçadas ao teu banco de XP.

AÇÕES DE TURNO

Durante o teu turno, a tua equipa pode usar UMA Ação de turno, numa carta da tua equipa ou na tua mão, ou realizar uma das seguintes ações de Turno padrão:

Sacar

Turno: Se estás na Taberna e tiveres menos de dez cartas de Taberna na tua mão e equipa, podes sacar duas cartas de Taberna. Estas cartas podem ser sacadas de um qualquer par de baralhos da Taberna. Por cada Lutador na tua equipa, uma carta de Item não conta para o limite de dez cartas.

Recrutar

Turno: Se estás na Taberna e tiveres menos de cinco personagens na tua equipa, podes recrutar uma personagem da Taberna.

Quando recrutas um feiticeiro, saca um feitiço.

Quando recrutas um clérigo, saca uma oração.

Se uma personagem tiver mais que uma classe, saca cartas de cada baralho apropriado.

Se existirem uma ou mais Párias na Taberna, tens de recrutar uma delas, para além da tua escolha inicial. Se isto te levasse para cima de cinco membros de equipa, apenas podes recrutar a Pária.

Movimento

Turno: Move-te até dez espaços na Tumba. Se estás na Taberna, começa a partir da entrada da Tumba. De outra forma, começa da tua localização atual.

Cada espaço consecutivo deve ser adjacente (e não diagonal) ao anterior. Não te podes mover através de paredes.

Moveres-te para dentro ou para fora de uma cripta custa 1 ponto de movimento. Mais que uma equipa pode ocupar o mesmo espaço.

Curar

Turno: Se tiveres pelo menos um clérigo na equipa, faz um lançamento de santidade. Por cada sucesso, remove um ferimento da tua equipa.

Roubar

Turno: Se estiveres na Tumba, tiveres um salteador, e estiveres à distância de movimento de outra equipa, que tem pelo menos um item ou tesouro, podes tentar roubar essa equipa. O outro jogador escolhe uma personagem na sua equipa, para tentar apanhar o teu salteador.

Faz um lançamento contestado de destreza, entre o teu salteador e a personagem defensora. Se tiveres sucesso, podes vincular ao teu salteador, um item ou tesouro da outra equipa. Se falhares, a personagem defensora pode fazer um lançamento de ataque, causando um ferimento por sucesso ao teu salteador. Isto conta como um ataque.

Se o teu salteador morrer, o outro jogador reclama todas as cartas vinculados ao salteador. Os tesouros e maldições têm de ser vinculados imediatamente a membros da equipa, e as cartas de Taberna vão para a mão do jogador.

Voltar para a Taberna (Fugir)

Turno/Batalha: Move a tua equipa para a Taberna, independentemente da tua localização e movimento. Se não te podes mover para a Taberna devido a um efeito do jogo, move-te para a entrada da Tumba. Se também não te podes mover para lá, não podes usar esta ação.

Assaltar uma Cripta

Turno: Se estás à porta de uma cripta, podes assaltar a cripta adjacente.

FINAL DO TURNO

No final de cada turno, existe uma fase de "manutenção". Resolve cada um destes passos sequencialmente.

Pagar a Mercenários

Devolve todos os Mercenários aliados ao seu jogador, completamente curados e com as suas cartas vinculadas (mesmo que tenham morrido ou se tenham juntado a outra equipa).

Se tiveres personagens na tua equipa, tens de dar a cada jogador dos mercenários, duas cartas à tua escolha da tua mão, ou uma carta das tuas cartas vinculadas, à escolha do jogador.

Reabastecer Equipas Derrotadas

Se a tua equipa não tiver personagens no final do turno de qualquer jogador:

1. Move o teu marcador de equipa para a Taberna.
2. Saca uma personagem do saco de personagens e adiciona-a à tua equipa.

Quando uma equipa morre ou for esvaziada de outra forma, a mão e XP bancados desses jogador não são afetados.

Despedir Membros Extra

Se tiveres mais que cinco personagens na tua equipa (ou monstros que atuam como personagens), tens de descartar personagens até teres cinco na tua equipa. Tens de mover todas as cartas vinculadas para

as outras personagens, antes de descartares uma personagem. Isto pode mover cartas Amaldiçoadas. Tens de seguir as regras normais e restrições de vínculo (vê Vínculos).

Não podes descartar Párias ou cartas Amaldiçoadas se tiveres cartas não-Amaldiçoadas do mesmo tipo, na tua equipa.

Limpeza

Descarta todas as cartas que não estão na cripta, na mão dos jogadores, na equipa, ou no baralho (tal como cartas de pilhagem não reclamadas - Vê Morte/Pilha de Pilhagem).

Se houver algum baralho que não tenha cartas, baralha a pilha de descarte e forma um novo baralho.

A Tumba está vazia!

Se não existirem cartas de cripta na Tumba, o jogo acaba. Cada jogador adiciona todo o seu XP no banco, assim como tesouros e maldições vinculadas.

O jogador com mais XP ganha. Em caso de empate, o jogador empatado com mais XP vinculado à equipa ganha.

ASSALTAR UMA CRIPTA

Quando uma equipa escolhe assaltar uma cripta, o assalto começa.

- Equipa de Assalto/Jogador (Assaltante) - Esta é a equipa escolhida para assaltar a cripta.

- Cryptmaster (CM) - Este é o jogador que manda na cripta e controla os perigos dentro dela, determinado pelo símbolo na porta da cripta. Um "L" significa o jogador à esquerda, um "R", o jogador à direita, e o "LL" ou "RR", é o segundo jogador à esquerda ou à direita. Algumas criptas têm instruções alternativas para escolher o CM.

SE A QUALQUER ALTURA, NÃO EXISTIREM MEMBROS SOBREVIVENTES DE UMA EQUIPA NA CRIPTA, O ASSALTO TERMINA, E TODAS AS CARTAS DE CRIPTA QUE SOBRREREM SÃO DEVOLVIDAS À CRIPTA, COM A FACE PARA BAIXO.

Contratar Mercenários

Podes convidar um ou mais jogadores com uma equipa na Tumba, exceto o CM, para te ajudar no assalto. Cada jogador que o faz, escolhe uma personagem da sua equipa, que se junta temporariamente à equipa de assalto e é considerado um mercenário durante o turno. Se o jogador tem uma personagem com a habilidade Mercenários, pode ajudar no assalto sem ser convidado.

O jogador assaltante pode designar um mercenário para ajudar a desarmar uma armadilha, receber dano de um monstro e realizar uma ação durante uma ronda de combate. Quando é a vez do mercenário, de realizar uma ação, o seu controlador normal escolhe qual ação será (atacar, usar habilidade impressa, usar um feitiço ou outra carta de Taberna, etc.). No entanto, o mercenário não pode escolher fugir. Somente personagens assaltantes normais têm essa opção.

No final do assalto, cada jogador com um mercenário presente recebe 1XP por cada carta de cripta resolvida com sucesso durante o assalto (armadilha desarmada, monstro morto, tesouro vinculado ou bancado pelo jogador e maldição desfeita durante o assalto). Se a equipa de assalto matar um Overlord, cada jogador com mercenários recebe 5XP. Se o mercenário morreu durante o assalto, é devolvido ao jogador original vivo, no final do turno com todas as cartas que tinha vinculadas na altura da morte, e ferimentos suficientes para que um golpe o mate. Caso contrário morreu, volta para

o seu dono no final do assalto, com quaisquer efeitos que tenham acontecido no assalto (ferimentos, maldições, vínculos perdidos).

Iniciar o Assalto

1. O CM olha para todas as cartas da cripta que vai ser atacada, mantendo-as escondidas dos outros jogadores.
2. O assaltante move o marcador de equipa para dentro da cripta.

Maldições

Alguns construtores antigos não queriam que as suas criptas fossem perturbadas, pelo que invocaram maldições poderosas, para punir aqueles que perturbassem o seu descanso final! Primeiro, o CM revela cada maldição e vincula-a a um membro da equipa assaltante. À medida que cada maldição é vinculada, a equipa pode fazer uma verificação de santidade (Holiness) imediata, para tentar libertar-se da maldição. Se tiver sucesso, a maldição é bancada. Caso contrário, mantém-se na personagem até que a mesma morra, a maldição seja levantada ou um efeito a mova.

Quando todas as maldições tiverem sido resolvidas, a equipa pode escolher voltar para a porta da cripta, terminando o seu turno. Devolve todas as cartas de cripta à cripta, com a face para baixo. Caso contrário, está na altura de resolver as armadilhas.

Armadilhas

Outros construtores optaram por uma aproximação física, mais direta. Uma armadilha pode atrasar a equipa, causar grande dano ou até forçá-la a fugir! Se não existirem armadilhas por resolver, move-te para a próxima secção. Caso contrário, o CM escolhe a primeira armadilha a resolver, e anuncia que existe uma armadilha. O CM lê a primeira e segunda linhas da armadilha, dizendo ao assaltante quantas personagens têm de tentar desarmar a armadilha e que atributo ou atributos são necessários para o fazer. O CM não anuncia o número alvo! O assaltante escolhe quem irá lançar os dados para tentar desarmar a armadilhas.

Se o assaltante igualar ou exceder o TN por cada atributo listado, ele tem sucesso no desarme da armadilha, e a mesma é bancada para XP! Caso contrário, o assaltante falha, e sofre os efeitos do fracasso, listados na armadilha. A armadilha é então descartada.

Depois de cada armadilha, antes que mais cartas sejam reveladas, o assaltante pode voltar para a porta da cripta e terminar o turno imediatamente. Devolve todas as cartas de cripta que sobrem à cripta, com a face para baixo. Caso contrário, repete o processo por cada armadilha, até que não haja mais.

Monstros

Histórias são sussurradas de horríveis criaturas que vagueiam nos escuros, lugares esquecidos debaixo do chão, longe da luz... Monstros preparados para se banquetear nos desprevenidos...

Se não existirem monstros, passa esta secção e segue para os tesouros.

Caso contrário, o CM anuncia que existem monstros, e revela todos os monstros em simultâneo. Alguns monstros têm efeitos logo após serem revelados. Nesta altura, todos os efeitos tomam lugar. Se algum monstro tiver dados de magia, cada desses monstros saca e vincula um feitiço, para além dos mencionados no texto da carta e da cripta. Da mesma forma, se algum monstro tiver dados de santidade, cada desses monstros saca a e vincula uma oração, para além das mencionadas carta ou na

cripta. Se a equipa tiver reações especiais aos monstros que surgem, esses acontecem a seguir. Depois, combate começa!

Se a equipa morrer ou fugir, devolve todas as cartas de cripta que sobrarem à cripta, com a face para baixo. No entanto, se todos os monstros morrerem, ou forem removidos do combate por outro motivo, e se ainda existirem membros da equipa vivos dentro da cripta, está na altura de pilhar!

Tesouros

Se algum dos membros da equipa de assalto sobreviver às maldições, armadilhas e monstros na cripta, sem fugir, está na altura de receber a recompensa: tesouros fabulosos! O CM dá todos os tesouros ao jogador assaltante. Nesta altura, o assaltante tem de fazer uma escolha para cada carta de tesouro. Pode ser bancada imediatamente, guardada em segurança até ao final do jogo, mas deixa de poder ser usada. Ou, pode ser vinculado a um membro sobrevivente da equipa de assalto, onde pode ser usada até que seja bancada mais tarde, ou perdida, devido ao fracasso de quem o carrega.

COMBATE

O Combate de Cripta representa um esforço mortal pela vida, pelos membros (e pelo saque), entre um assaltante e um defensor. Normalmente estes são uma equipa aventureira e um grupo de monstros, mas em certas ocasiões especiais, duas equipas podem enfrentar-se.

Durante um assalto, o CM e os monstros são os defensores e o jogador atual é o assaltante. Durante o combate PVP, equipa contra equipa, o jogador que inicia o assalto é o assaltante e o outro é defensor.

Sequência de Combate

Se não existirem assaltantes ou defensores, salta para a resolução.

1. Uma ronda de combate começa.
2. Uma personagem defensora ou monstro que não tenha ainda usado uma ação de batalha durante esta ronda de combate, usa uma ação de batalha, se puder. Se isto é um assalto a uma cripta, uma ação de batalha CM pode ser usada.
3. Uma personagem assaltante ou monstro que não tenha ainda usado uma ação de batalha durante esta ronda de combate, usa uma ação de batalha, se puder.
4. Repete desde o passo 2 até:
 - a. Ninguém mais puder usar uma ação de batalha
 - b. OU Não existirem mais defensores
 - c. OU Não existirem mais assaltantes.
5. Repete desde o passo 1.

Resolução

Durante um Assalto a uma Cripta

Se não existirem mais assaltantes, o turno termina. Se não existirem mais defensores, procede para a fase dos tesouros.

Durante o Combate PVP

Se não existirem defensores, o assaltante reclama toda a pilhagem. Caso contrário, o defensor reclama toda a pilhagem (Vê Morte/Pilha de Pilhagem).

Ações de Batalha

Uma personagem na tua equipa pode usar UMA ação de batalha por ronda. Isto pode ser uma ação de batalha impressa na carta, ou uma das seguintes ações de batalha padrão:

Atacar

Batalha: Escolhe um membro da equipa, ou monstro da cripta (se és o CM), para atacar os inimigos! Se és o jogador que ataca a cripta, escolhes que monstro vai ser atacado. Caso contrário, a vítima escolhe uma alma corajosa para se chegar à frente, e receber o dano e proteger o resto da equipa. A tua equipa ou monstro lança os seus dados de ataque. Infligindo, no alvo, um ferimento por sucesso.

Volta para a Taberna (Fugir)

Turno/Batalha: Move a tua equipa para a Taberna, ignorando a tua localização atual e movimento.

Se não te podes mover para a Taberna, move-te para a escadaria. Se não te podes mover para nenhuma das duas, então, não podes usar esta ação.

Esta ação não pode ser usada pelo CM.

ATUAR DURANTE O COMBATE

Presença

O jogador assaltante e os jogadores com mercenários presentes, podem jogar cartas das suas mãos, e efeitos vinculados às personagens presentes no assalto, exceto aqueles reservados para o cryptmaster (esses efeitos estão assinalados com "CM").

O CM pode usar ações e efeitos nos monstros presentes e também pode usar efeitos nas suas personagens e cartas que têm o identificador "CM". Ele também pode usar um qualquer número de cartas cryptmaster que tem na mão. Descarta as cartas cryptmaster depois de serem usadas. Coletivamente, estes são chamados de efeitos CM. Não existe limite para o número de efeitos CM que o cryptmaster pode usar durante um assalto. Os outros jogadores com equipas na Tumba, que não têm mercenários presentes, e que não são o assaltante ou o CM, podem, cada um, usar um efeito CM por assalto.

Localização

Qualquer ação impressa numa personagem, monstro ou carta de Taberna, tem de atuar numa carta no combate atual.

As ações apenas podem ter como alvo cartas do combate atual, a não ser que movam o alvo para o combate.

Traidores

Quando uma personagem se junta à equipa dos monstros, é considerada um monstro (e não uma personagem), até que deixe equipa dos monstros.

Quando um monstro se junta à equipa do jogador, é considerado uma personagem (e não um monstro), até que deixe a equipa do jogador.

Em ambos os casos, todas as referências a monstros referenciam jogadores e vice-versa. A única exceção a isto é qualquer referência a "quando os monstros são revelados", porque isto se refere ao

passo na sequência do assalto e não aos monstros em geral. Isto também se aplica às cartas vinculadas aos monstros.

MORTE

Personagens Mortas

Se uma personagem tiver tantos ferimentos como pontos de vida, morre e é descartada.

Quando uma personagem morre, outra personagem é adicionada à Taberna, vinda do saco de personagens.

Todas as personagens na pilha de descarta são consideradas "mortas", independentemente de como lá foram parar.

Se uma personagem morta é um mercenário emprestado de outro jogador, devolve-o ao jogador, com todos os itens ainda vinculados e com um ponto de vida apenas. O jogador ainda recebe o XP e recompensas de cartas, pelo empréstimo do mercenário.

A Pilha de Pilhagem

Quando uma personagem morre durante o combate PVP, todas as suas cartas vinculadas são adicionadas à pilha de pilhagem.



Monstros

Se um monstro tiver tantos ferimentos como pontos de vida, morre, e é imediatamente adicionado ao banco de XP do assaltante.

Descarta todas as cartas vinculadas ao monstro quando ele morre, incluindo tesouros.

Todos os monstros na pilha de descarta são considerados "mortos", independentemente de como lá foram parar.

VARIAÇÕES



OVERLORDS

Os Overlords representam monstros maléficos e poderosos. Eles comandam as forças da Tumba e são uma visão tenebrosa em combate!

Configuração

Antes das cartas de cripta serem colocadas nas criptas, escolhe uma carta de Overlord, para controlar os monstros da Tumba. Podes escolher um aleatoriamente ou um que todos estejam de acordo. O

jogador inicial coloca o overlord, com a face para cima, numa qualquer cripta à sua escolha, depois de todas as criptas terem sido preenchidas normalmente.

Regras Especiais

O jogo termina quando o overlord for derrotado, mesmo que ainda existam mais cartas de cripta na Tumba. Alternativamente, se todas as criptas, exceto a que contém o overlord estiverem vazias, o jogo termina.

O overlord não pode ser ferido, descartado ou destruído, enquanto existirem cartas de cripta por resolver (para além de tesouros) na cripta.

Quaisquer ferimentos sofridos pelo overlord e cartas vinculadas ao overlord durante o combate, mantêm-se até que o mesmo morra, ou até que efeitos especiais façam com que sejam removidos. Isto inclui cartas de maldição e de Taberna.

JOGADOR VS. JOGADOR

Normalmente, as equipas apenas se podem atacar com a ajuda de um efeito de carta. No Tomb PVP, no entanto, a ação é muito mais mortífera. Joga com as regras normais do Tomb, com as seguintes alterações.

Regras Especiais

Quando uma equipa entra na Tumba, nunca mais pode voltar à Taberna, por qualquer razão. Os efeitos que fariam a tua equipa voltar à Taberna, em vez disso, movem a tua equipa 20 espaços a partir da localização atual.

Quando se foge de um assalto a uma cripta nem combate PVP, a equipa que foge, move-se até 20 espaços a partir do local de assalto/combate.

Uma equipa que acabe o movimento no mesmo local, dentro da Tumba, que outra equipa, ataca essa mesma equipa.

Todos os jogadores na Tumba podem realizar a ação: "Turno: Descarta pelo menos 10XP do teu banco: Mata uma personagem na Tumba."

Se todas as personagens numa equipa morrerem, a equipa é eliminada e o jogador está fora do jogo. Se apenas um jogador resta no jogo, esse jogador vence.

CRÉDITOS

Design Original: John Zinser

Desenvolvimento: Brent Keith

Assistência de Desenvolvimento: Russell Newstrom

Arte da Capa: Carl Frank

Arte da Caixa: Franz Vohwinkel, Michael Komarck, Thomas Denmark

Design Gráfico: Nate Barnes, Creative Instinct, Rodney Saenz

Produção: David Lepore

Testers contribuintes: Joe Babbitt, Jon Hall, jim pinto, Todd Rowland

Testers: Efrain Astorga, Jon Bancroft, Thomas Bang, Brian Bates, Patrick Clark, Steve Collier, Neal Fischer, Thomas Hall, Frank Kallal, Richard Kane, Kyong Kim, Anthony Lakas, Jason Liang, David Miler, Tim Myers, Eric Norris, Anthony Oshmago, Eric Plumb, John Seals, Daniel Stolp, Peter Vander Geissen, Robert Walker, Gabriel Watson

Artistas: Attila Adorjany, Christopher Appel, Steve Argyle, Matthew S. Armstrong, Toren Atkinson, Drew Baker, Stefano Baldo, beet, Steven Belledin, Melissa Benson, Theresa Brandon, Heather Bruton, Jeff Carlisle, Paul Carrick, Matt Cavotta, Kari Christensen, Brent Chumley, Miguel Coimbra, Storn Cook, Ed Cox, Edwin David, Thomas Denmark, Adam Denton, Chris Dien, Michael Dixon, Marko Djurdjevic, John Donahue, Cris Dornaus, Pamela Eklund, Randy Elliott, Steve Ellis, Jason Engle, David Esbri, Mark Evans, Edward Fetterman, Anthony Francisco, Carl Frank, Tim Gerstmar, Joachim Gmoser, Anthony Grabski, Dærick W. Gröss Sr., Jon Hall, Paul (Prof.) Herbert, Bryan Heyboer, Vincent Hie, Phillip Hiliker, Jon Hodgson, David Horne, David Hudnut, Jonathan Hunt, Lisa Hunt, Llyn Hunter, Jeremy Jarvis, Janine Johnston, Veronica V. Jones, Dave Kendall, Michael Komarck, Doug Kovacs, Heather V. Kreiter, James Krings, Stephanie Law, Leonardo Lazaridis, Amadine LeBarre, April Lee, Eric Lofgren, Craig Maher, Thomas Manning, Britt Martin, Malcolm McClinton, Patrick McEvoy, G.W. McKee II, Jeff Menges, Daniel Moenster, Monte Moore, Tony Moseley, William O'Connor, Glen Osterberger, Jim Pavelec, Michael Phillippi, Mark Poole, Mike Raabe, Klaus Scherwinski, Chris Seaman, Mark Smylie, Steve Snyder, Hethe Srodawa, Anne Stokes, Carlos Taylor, Beth Trott, Charles Urbach, Luis Vazquez, Franz Vohwinkel, Christina Wald, Tyler Walpole, Kevin Wasden, Kenneth Waters, John Wigley, Brad Williams



REFERÊNCIA RÁPIDA

AÇÕES GRATUITAS (INÍCIO DO TURNO)

- Equipar cartas nos membros da equipa
- Partilhar cartas entre membros da equipa
- Bancar tesouros (Taberna apenas)
- Descansar para curar ferimentos e descartar maldições (Taberna apenas)
- Desenfeitiçar maldições na tua equipa
- Realizar quaisquer ações livres impressas nas cartas da tua equipa

AÇÕES DE TURNO (UMA POR TURNO)

- Sacar duas cartas de Taberna (Taberna apenas)
- Recrutar uma personagem, e uma Pária (se existirem) (Taberna apenas)
- Mover a equipa dentro da Tumba
- Curar a tua equipa
- Roubar outra equipa na Tumba
- Fugir para a Taberna
- Assaltar uma cripta
- Realizar uma ação de turno impressa nas cartas da tua equipa

ORDEM PELA QUAL AS CARTAS DE CRIPTA SÃO REVELADAS DURANTE UM ASSALTO

- Maldições (todas de uma vez)
- Armadilhas (uma de cada vez)
- Monstros (todos de uma vez)
- Tesouros (todos de uma vez)

AÇÕES DURANTE O COMBATE

- Atacar um inimigo
- Fugir para a Taberna
- Realizar uma ação de batalha impressa

REGRAS EM PORTUGUÊS:

<http://dreamwithboardgames.blogspot.pt>

