



DEEP MADNESS

AJUDA AO JOGADOR

1. Fase de Corrupção: O marcador de corrupção avança 1. Salas são corrompidas ou os efeitos de perigo são resolvidos conforme o respectivo ícone.



Ícone de Corrupção



Ícones de Efeito de Perigo



2. Fase de Aparição: Monstros aparecem (de acordo com a trilha de corrupção) nas salas corrompidas

3. Fase de Ativação: Investigadores e monstros são ativados alternadamente.

AÇÕES DOS INVESTIGADORES

(Nota: Antes de realizar uma ação em espaços alagados, você precisa gastar 1 oxigênio. Se o marcador tem um sinal negativo e um número de D6's, você precisa rolar esse número de dados, e sofre um ferimento para cada sucesso)

- Mover: Você não pode mover se o valor de Trap dos monstros no mesmo espaço que você for igual ou maior ao seu número de Escape. Você ainda pode fazer ações de movimento (ex.: para descartar um token de Slowed)

- Procurar: Pode realizar apenas uma ação procurar por rodada. Limite de cartas no inventário: 4 (pode ser aumentado/diminuído por efeitos do jogo). Pode descartar qualquer número de cartas do inventário a qualquer momento.

- Ataque:

1. Selecione uma carta de arma. Armas de tiro precisam ter linha de Visão.
2. Calcule dano. Adicione todo dano dos acertos para um total final
3. Distribua o Dano e determine os ferimentos. Distribua o dano dos ataques (menos a resistência do monstro) como preferir entre os monstros alvos
4. Lute contra Loucura. Após matar um monstro, vire os tokens de sanidade, na mesma quantidade do Horror do monstro, para o lado de Loucura. O limite de loucura é geralmente 3. Uma vez que este limite seja alcançado ou excedido, descarte o mesmo valor de tokens de loucura equivalente ao limite de loucura. Resolva uma carta de loucura após sua ação de ataque tiver finalizada. Para cada ponto de horror que não tiver um token de sanidade para virar, resolva uma carta de consciência no lugar. (Nota: Limite de Loucura não é a mesma coisa que limite de sanidade)

- Troca: Pode trocar cartas do inventário com outro investigador no mesmo espaço. Descarte cartas em excesso se exceder o limite de cartas de inventário.

- Descansar: descarte todos seus tokens de sanidade (Nota: esta ação NÃO gasta oxigênio quando realizada em áreas inundadas)

- Trancar / Destrancar / Resetar portas

1. Trancar: coloque um marcador de porta no desenho da porta ou na linha amarela entre dois espaços
2. Destrancar: remova o marcador de porta e mova através dela. No manual de regras diz que o investigador não precisa abrir uma porta para passar por ela, simplesmente atravessa com o movimento.
3. Resetar: Remova o marcador de porta quebrada (veja movimento dos monstros) do tabuleiro

- Ações de Componentes: você pode realizar ações especiais dos itens em seu poder (cartas, ficha do investigador), assim como de componentes específicos do jogo (cartas de cenário, Ação de investigação, e

- Passar: Qualquer ação remanescente é perdida

AÇÕES DOS MONSTROS

Durante a ativação de um monstro, as ações são realizadas estritamente de acordo com a sequência de ações mostrada na carta do monstro, da esquerda para a direita. A menos que especificado, estas ações não podem ser ignoradas e a ordem não pode ser mudada.

1. Movimentação do Monstro

- Uma ação de movimento movimenta a figura para um espaço em direção ao investigador acessível mais próximo. Se houver mais de um investigador nestas condições, os jogadores escolhem. Nota: investigadores atrás de portas fechadas estão acessíveis.

- Quando um monstro estiver para se mover através de uma porta fechada, o investigador mais próximo atrás da porta rola 2D6. Se os resultados de sucesso for igual ou exceder o valor de horror do monstro, o monstro não passa e perde todas as ações de movimento remanescentes. De outra maneira, a porta trancada é destruída. O monstro se move através da porta normalmente. Quando uma porta trancada é destruída, substitua por um marcador de porta quebrada. Esta porta não poderá ser fechada novamente, a menos que um investigador faça uma ação de resetar a porta antes.

- Se um monstro estiver no mesmo espaço de um investigador, ou nenhum deles estiver acessível, o monstro deve ainda assim realizar a ação de movimento, mas permanece no mesmo espaço. Tokens Slowed são então descartados.

2. Ataques de Monstros

- Um monstro vai sempre atacar o investigador mais próximo, desde que esteja ao alcance. Se houver múltiplos investigadores na mesma distância, os jogadores escolhem qual será atacado. Monstros dão dano igual ao seu valor de dano. O investigador alvo rola 2D6. O dano infligido pelo monstro é reduzido pelo número de sucessos do 2D6. O investigador sofre os ferimentos dos danos remanescentes. Quando o número de ferimentos igualar ou exceder o número de vida, o investigador está morto

- Se não houver investigador ao alcance, o monstro ainda assim realiza a ação de ataque sem efeito. Tokens Weakened são então descartados

3. Ações Especiais

- Estas ações são precedidas pela palavra "Special" em negrito. Siga o texto da carta do monstro para realizar esta ação.

4. Habilidades Corrompidas

- Geralmente, monstros tem habilidades (ou parte de uma habilidade) que só tem efeito quando ele estiver em uma sala corrompida. Estas habilidades são precedidas pelo ícone de corrupção.

Ao Final da sua ativação, verifique sua condição de afogamento. Se você terminar sua ativação em um

- Espaço inundado, o nível do seu oxigênio não muda
- Espaço não-inundado, restabeleça seu nível de oxigênio para o máximo (6, caso alguma regra não especifique outro valor)

4. Fase de Manutenção: A ordem de ativação dos investigadores é mudada, e alguma outra tarefa de manutenção é executada.

VENCENDO O JOGO

Investigadores ganham o jogo se as condições de vitória do cenário forem alcançadas.

O Jogo é perdido se qualquer uma das condições seguintes acontecer:

- Uma condição de derrota do cenário for alcançada.
- Um investigador for morto.
- O marcador de corrupção alcançar o último espaço na trilha de corrupção.
- Não houver mais monstros na reserva (excluindo qualquer monstro com "0" de horror), quando um monstro precisar ser colocado no tabuleiro.

REGRAS ADICIONAIS E CONCEITOS

NÃO PODE

- Se a palavra "cannot" aparecer em um efeito, o efeito tem prioridade maior do que algum outro efeito conflitante, a menos que descrito de outra maneira

CARTAS DE CONSCIÊNCIA

- Se você não tiver tokens de sanidade suficientes para virar depois de matar um monstro durante sua ação de ataque, vire quantos forem possíveis e pegue uma carta de consciência para cada ponto de horror que não teve um token de sanidade correspondente para virar.

- Monstros com valor de horror "0" nunca permitem pegar uma carta de consciência

- Se múltiplas cartas de consciência precisarem ser resolvidas, resolva uma após a outra.

- Se o monte de cartas de consciência acabar, embaralhe a pilha de descarte e faça uma nova pilha de cartas de consciência.

Nota: Se ambas cartas de Loucura e Consciência tiverem que ser resolvidas após uma ação de ataque, resolva a carta de Loucura antes.

EXATAMENTE X

- Qualquer número que seja seguido pela palavra "exactly" não pode ser ajustado ou modificado por qualquer razão

ESGOTAR SANIDADE

- Para esgotar 1 sanidade, coloque um token de sanidade na carta do investigador. Para restaurar 1 sanidade, descarte um token de sanidade da carta do investigador (geralmente através de uma ação de descansar)

- Quando os tokens de sanidade estão na mesma quantidade da máxima sanidade, você não poderá esgotar mais sanidade por qualquer razão, até restaurar sua sanidade. Se o número de tokens de sanidade exceder o máximo de sanidade por qualquer razão, imediatamente vire os tokens de sanidade em excesso para o lado de Loucura.

Nota: Você pode sempre esgotar uma sanidade para re-rolar um D6 que foi rolando, e pode fazer isso várias vezes, enquanto tiver sanidade para esgotar

LINHA DE VISÃO (LOS)

- Você tem LOS se puder traçar uma linha sem virar esquinas. Áreas inundadas bloqueiam LOS de espaços não-inundados e vice versa. Portas trancadas também bloqueiam LOS.

CARTAS DE LOUCURA

- Você pode ser forçado a resolver uma Carta de Loucura, devido a vários efeitos no jogo. Geralmente, por acumular muitos tokens de Loucura. Seu limite de Loucura é geralmente 3. Se o número de tokens de Loucura alcançar ou exceder este limite, você deve descartar exatamente o mesmo número de tokens de loucura igual ao limite de Loucura. Então, pegue uma carta da Loucura e resolva seu efeito após a ação em andamento. (caso tenha mais alguma coisa a resolver da ação)

- Se múltiplas cartas de Loucura precisam ser resolvidas, resolva uma após a outra.

- Se o monte de cartas de Loucura esvaziar, reembalarhe o monte de descarte e forme um novo monte de cartas de Loucura.

TOKENS DE LOUCURA

- Tokens de Loucura não contam como tokens de sanidade. Você pode restaurar sanidade matando monstros, ao custo de ganhar tokens de Loucura

PODE

- Se a palavra "May" aparecer em um efeito, você escolhe se quer ou não resolver aquele efeito. De outra maneira, o efeito deve ser resolvido se possível.

VALOR REDUZIDO

- Valores não podem ser reduzidos abaixo de zero. Se um valor for reduzido ao ponto de ficar abaixo de zero, trate como sendo zero

DADO DE SEIS DADOS (D6)

- resultados do Dado de 6 lados (D6) são expressos na forma de "[X]" nos textos do jogo. "5" e "6" são resultados de sucesso, como estão indicados pelos ícones de sucesso gravados nas faces do dado. Outros resultados são considerados falhos.

APARECER XXX MONSTROS

- Se um efeito instrui a colocar um monstro no tabuleiro, mas não diz onde deve ser colocado, coloque o monstro no espaço correspondente a carta que estiver no topo do monte de corrupção, e então coloque essa carta que estava no topo, para a parte de baixo do monte.

DENTRO DO ALCANCE DE X ESPAÇOS

- Neste jogo, distâncias são medidas por espaços. Quando calcular uma distância entre dois objetos, conte os espaços ao longo do caminho que conecta esses objetos. O caminho pode ser bloqueado por paredes mas não por portas fechadas. Se não houver uma linha que conecte os dois objetos, não há como definir a distância entre eles.

STATUS DOS EFEITOS

PARALISADO (PARALYZED)

- Se você estiver paralisado, deite sua figura de lado. Levantar é a única ação que você poderá fazer como sua próxima ação. Depois disso, você não estará mais paralisado

- Se um monstro está paralisado, deite a figura de lado. Quando ele for ativado, apenas coloque a figura em pé e a ativação termina imediatamente. Depois disso, ele não estará mais paralisado.

- Se uma figura que está paralisada estiver para ser paralisado uma segunda vez, ignore o efeito

Nota: Se uma figura é involuntariamente movida por qualquer razão, ignore o status de paralisado.

POSSUÍDO (POSSESSED)

- Este é um status especial do Monstro Hysteria. Se um Hysteria tiver possuído seu investigador, coloque a figura do monstro na carta do Investigador possuído. Este Hysteria não é mais considerado como estando no tabuleiro.

- Quando ele realizar sua ação especial, ele é tratado como estando no mesmo espaço do investigador possuído. Se o investigador estiver em uma sala corrompida, as habilidades do Hysteria tem seus efeitos aplicados.

- Este Hysteria só pode ser ferido pelas ações de ataque do investigador possuído, como se ele ainda estivesse no mesmo espaço do investigador.

LENTO (SLOWED)

- Realize uma ação de movimento para descartar o token de lento, ao invés de se mover. Não é permitido ter mais de um token de lento ao mesmo tempo.

Nota: Se uma figura é involuntariamente movida por qualquer razão, ignore o token de lento.

ENFRAQUECIDO (WEAKENED)

- Realize uma ação de ataque para descartar o token de enfraquecido, ao invés de atacar. Não é permitido ter mais de um token de enfraquecido ao mesmo tempo.

EFEITOS CORROMPIDOS



Você ganha -1 de Escape enquanto estiver neste espaço.



Você ganha -1D6 de Resistência enquanto estiver neste espaço.



Ao final de sua ativação, marque um ferimento pra você mesmo.



Ao final de sua ativação, esgote uma sanidade.



Ao final de sua ativação, receba um token de loucura.



Ao final de sua ativação, você está lento.



Ao final de sua ativação, você está enfraquecido.



Ao final de sua ativação, descarte uma das cartas de seu inventário



Ao final de sua ativação, coloque um monstro com valor de Horror de pelo menos "1" no seu espaço.