

BÔNUS

+3/-3 ○○○○ ○ +5

+5/-5 ○○○ ○ +10

Invasão
DOHERIMM

PONTUAÇÃO FINAL

50x Linha
Menor Número x20
10x Par

RODADAS

SETUP	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
6	3 ↑	3 ↑	4 2	5 1	3 ?	3 ↓	3 ↓	4 2	5 1	6



Mycotann Controlado

4x ____ =



Defeituoso

6x ____ =



Guillanin

8x ____ =



Ganchador

10x ____ =



Troll das Cavernas

12x ____ =



Finntroll

20x ____ =

HERÓI NÃO USADO = MONSTRO.

UM HERÓI MATA ATÉ DOIS MONSTROS.

Invasão a DOHERIMM (X)

Você mal pode acreditar em seus olhos. Diante de você, em pergaminho nobre e em um dialeto aparentemente decifrável, um raro registro do início da infundável permaguerra entre Doherimm e Trollkyrka: desde o ataque traiçoeiro a Kharadantur até a lendária Batalha dos Três Terremotos. Imerso pelo exercício de decifração, você perde a noção do seu entorno: não há mais ideogramas a serem decifrados, mas batalhas a serem lutadas; não há mais curiosidade em seu coração, mas dever e honra; não há mais nada a se fazer senão responder ao Chamado às Armas. **Defenda Doherimm!**

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 por jogador

PREPARAÇÃO

O que passou a se chamar de guerra Doherimm-Trollkyrka não começou assim, mas sim como um covarde ataque surpresa, tomando território e vidas anãs sem grande resistência.

- **Role todos os dados e registre seus valores nas suas respectivas tabelas** (por ex. o valor do d4 na tabela do Mycotann Controlado, o valor do d6 na tabela do Defeituoso, etc), sempre na coluna **mais à esquerda** ou, no caso do d20, no espaço livre **mais alto** na trilha Finntroll. Repita esse processo uma **segunda vez**.



- Os dados que rolarem seus **valores máximos** (por ex. o 4 no d4 ou o 12 no d12) são considerados **Elites** – circule seus valores nas tabelas.
- **Você está pronto para começar a jogar!**

FASES DE JOGO

* Fase 1

A guerra se estendeu incerta por muito tempo, com grandes reviravoltas – aliadas e inimigas – tornando cada um dos túneis e fronts de batalha uma oportunidade ímpar para aqueles que queriam provar seu valor.

- No início da rodada, **role todos os dados**.

* Fase 2

Pouco a pouco, contudo, os lados foram se fortalecendo e estabelecendo seus pontos estratégicos – com uma vantagem numérica expressiva do Império Finntroll, que pôde contar com preparo prévio e uma maior diversidade de “aliados”.

- **Assinale o número da rodada atual e verifique quantos e quais monstros/heróis** estarão presentes:

R1 E R2: TRÊS MAIORES VALORES SE TORNAM MONSTROS	3↑
R3: 4 MONSTROS E 2 HERÓIS	4 2
R4: 5 MONSTROS E 1 HERÓI	5 1
R5: 3 MONSTROS E 3 HERÓIS	3?
R6 E R7: TRÊS MENORES VALORES SE TORNAM MONSTROS	3↓
R8: 4 HERÓIS E 2 MONSTROS	4 2
R9: 5 HERÓIS E UM MONSTRO	5 1
R10: 6 HERÓIS	6

- **Seguindo os requisitos da rodada, eleja e separe, dentre os dados rolados, aqueles que serão registrados nas tabelas como monstros.** Todos os dados que rolaram seus valores máximos são considerados **Elites** e devem ser registrados como monstros, **mesmo que isso supere o requisito da rodada.**
- **Registre os valores dos dados eleitos nas suas respectivas tabelas** (por ex. o valor do d4 na tabela do Mycotann Controlado, o valor do d6 na tabela do Defeituoso, etc), em um dos seguintes espaços:

Se o dado for o **d20**, no espaço seguinte da **trilha Finntroll.**

No **primeiro espaço livre** da coluna da **esquerda.**

Em qualquer espaço livre da coluna da direita, **desde que ao lado de um monstro já previamente derrotado** na coluna da esquerda.

No primeiro espaço livre da coluna da direita, **se todos os espaços da coluna da esquerda estiverem preenchidos.**

- Circule o valor dos **Elites**, aqueles **dados que rolaram seus valores máximos** (por ex. o 4 no d4 ou o 12 no d12).

* Fase 3

Ainda assim, todo coração anão bate ao compasso do retorno a Doherimm, bastando uma única convocação para que todos, em uníssona batida, trocassem seus martelos de forja por machados de batalha e respondessem ao Chamado às Armas.

- Os dados não registrados como monstros, se algum, são os heróis presentes nessa rodada. **Utilize-os para defender Doherimm!**

- Cada dado de herói pode ser gasto para **uma das seguintes ações:**

Derrotar um monstro que tenha **exatamente o mesmo valor do herói** (assinale um **X** sobre o valor do monstro).

Derrotar dois monstros cujo **valor somado** seja exatamente **o mesmo valor do herói** (assinale um único risco / sobre o valor de cada um dos dois monstros).

Combinar o seu valor de herói com o de um segundo dado de herói, que também é gasto, para derrotar um único monstro cujo valor seja **exatamente o mesmo da soma dos dados de heróis gastos** (assinale um **#** sobre o valor do monstro). Essa é a **única forma** de derrotar um monstro **Elite**, cujo número estará circulado na tabela do monstro.

- Os heróis podem ser **auxiliados** pela **graça divina de Khalmyr**. A qualquer momento nessa fase, você pode **assinalar um dos espaços** das **trilhas de bônus** para adicionar ou subtrair **3/5** do valor de um herói. Mas lembre-se que o Deus da Justiça prefere que seus devotos lutem suas próprias batalhas, prestigiando com pontos de vitória aqueles que fazem **menor uso** de sua intervenção.
- Os dados de herói que **não forem utilizados** na defesa de Doherimm, revelam-se **inimigos infiltrados**, dominados mentalmente pelos Finntroll! **Registre** o valor de cada dado de herói não utilizado como se fosse um monstro, nas suas respectivas tabelas.

* Fase 4

Não havia, portanto, outro desfecho possível. Essa é afinal a Canção de Doherimm, terra imensa e de sombras, aos quais os filhos e filhas sempre tornam.

- Se essa não foi a última rodada (10), **retorne à Fase 1** para jogar mais uma rodada.
- Na **última rodada (10)**, siga os passos da **Pontuação** e descubra se você é digno ou não da presença de Rhumnan!

PONTUAÇÃO

- Conte o número de **monstros derrotados** em cada tabela. Nessa contagem cada **Elite** derrotado vale por **dois monstros**. **Preencha ao fim da tabela com esse número** e descubra quantos pontos esse front lhe rendeu (quanto mais perigoso o dado de monstro, mais pontos o seu front rende). Esses foram os esforços heroicos daqueles convocados pelo Chamado às Armas. <
- Conte o número de espaços não preenchidos nas trilhas de bônus. **Cada um desses espaços** vale o número de pontos indicado ao lado da trilha de bônus (**5 ou 10 pontos**). Essa foi a Graça de Khalmyr, reconhecendo o caminho justo trilhado.
- Se estiver jogando o modo avançado, com a Guilda dos Armeiros, conte o número de **X** e de **/** em cada uma das trilhas de armadilhas. Cada **/** vale o número de **pontos positivos** indicado na sua respectiva armadilha. Cada **X** vale o número de **pontos negativos** (a serem subtraídos do seu total de pontos) indicado na sua respectiva armadilha. Essa foi sua contribuição ao Motim da Pólvora. <
- Preencha, por fim, a **Pontuação Final** no canto superior direito da folha:
- Cada **coluna totalmente preenchida** de monstros custa **-50 pontos**. Você deixou que os inimigos chegassem perto demais de Doher! 

- Cheque o **número de monstros derrotados**, anotado ao fim das tabelas. Multiplique o **menor** dos números anotado por **20 pontos**, essa foi sua contribuição aos esforços de resistência.
- Cheque quantas vezes você formou **pares de monstros derrotados** nas tabelas (um monstro derrotado na coluna da esquerda ao lado de outro monstro derrotado na coluna da direita). Cada um desses pares vale **10 pontos**. Essa foi sua contribuição às emboscadas de guerrilha. <
- **Some todos os pontos conquistados e subtraia todos os pontos negativos** e se prostre diante de Rhumnam – só ela pode dizer se você é digno ou não do último dos segredos que esse pergaminho guarda!

GUILDA DOS ARMEIROS: O MOTIM DA PÓLVORA

Embora proibida, a pólvora e seu poder destrutivo fascinava aos anões já há algum tempo. Foi graças à ousadia de alguns e ao triste sacrifício de muitos que as armadilhas da Guilda dos Armeiros, em conluio com a Guilda dos Mineradores, ganharam um episódio importante e polêmico na história de Doherimm.

Nesse **modo avançado**, você tem uma opção a mais para combater a invasão de Doherimm. **Uma vez por rodada**, no começo da **Fase 4**, você pode escolher armar uma armadilha explosiva em um dos fronts.

- Assinale um **/** em um dos **espaços disponíveis** da armadilha que deseja armar. A **armadilha inferior** permite que você se prepare para enfrentar um monstro da metade inferior de cada dado (por ex. de valor 1 a 4 em um d8, ou de valor 1 a 6 em um d12). A **armadilha superior** permite que você se prepare para

enfrentar um monstro da metade superior de cada dado (por ex. de valor 5 a 8 em um d8, ou de valor 7 a 12 em um d12).

- Escolha o **próximo espaço vazio da coluna da esquerda** de qualquer uma das trilhas de monstro. **Não há como colocar armadilhas para os Finntroll (d20)** – a armadilha da Batalha dos Três Terremotos só foi possível graças à engenhosidade ímpar dos envolvidos e o sacrifício de muitos anões. No espaço escolhido, coloque uma **seta em cima** (se uma armadilha **superior**) ou **em baixo** (se uma armadilha **inferior**).
- Quando um monstro é registrado no espaço de uma armadilha, **cheque se o seu valor condiz com a armadura armada:**

Se o valor do monstro e da armadilha são da mesma metade (por ex. um monstro d6 de valor 5 em uma armadilha superior, ou um monstro d12 de valor de 4 em uma armadilha inferior), ela foi **bem sucedida!** Ainda que o monstro não tenha sido derrotado, ele foi contido e seu feito será **contabilizado** na pontuação.

Se o valor do monstro e da armadilha não são da mesma metade (por ex. um monstro d6 de valor 2 em uma armadilha superior, ou um monstro d12 de valor de 9 em uma armadilha inferior), ela **fracassou**. Converta um dos / na trilha da armadilha utilizada em um **X**. A explosão mal sucedida custou vidas anãs e será **penalizada** na pontuação.

DESIGNER DO JOGO: FEL BARROS
DESENVOLVIMENTO E MANUAL: TATO IAZUL
IDENTIDADE VISUAL: TATI HAPANCHUK E THIAGO CARVALHO
DIAGRAMAÇÃO DO MANUAL: THIAGO CARVALHO



TORMENTA

jamboeditora.com.br

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.

RIXA ENTRE GUILDAS – UM DUELO ANÃO!



Ainda que a guerra tenha unificado as forças bélicas anãs, rixas centenárias não cessaram e mesmo se aqueceram sob a possibilidade de enfim verem comprovado quais as melhores dentre as Oito Guildas de Doherimm.

Nesse modo especial para **dois jogadores**, duas guildas anãs disputam ferrenhamente entre si pelo título de Protetores de Doherimm. A partida segue as mesmas regras, exceto que todas as dez rodadas se passam no ápice da guerra - quando **três dados são registrados como monstros e três dados são utilizados como heróis** – e as seguintes alterações:

- Um dos jogadores é declarado **Guilda Par** e outro **Guilda Ímpar**. Cada um deve assinalar na própria folha qual sua guilda.
- Nas rodadas **ímpares** (1, 3, 5, 7 e 9), na **Fase 2**, o jogador da **Guilda Ímpar separa os dados** em dois grupos de três dados. O jogador da **Guilda Par escolhe** qual dos grupos será registrado como monstro e qual dos grupos será utilizado como herói. Os dados Elite que tenham sido declarados heróis permanecem como heróis, **sem nenhum efeito especial**.
- Nas rodadas **pares** (2, 4, 6, 8 e 10), na **Fase 2**, o jogador da **Guilda Par separa os dados** em dois grupos de três dados. O jogador da **Guilda Ímpar escolhe** qual dos grupos será registrado como monstro e qual dos grupos será utilizado como herói. Os dados Elite que tenham sido declarados heróis permanecem como heróis, **sem nenhum efeito especial**.
- O jogador com a **maior pontuação** no fim da última rodada (10) é declarado Protetor de Doherimm!