

“Quando aquelas 4 pessoas se encontraram na floresta a dentro, cada uma com seu objetivo, tiveram uma única certeza: Se não se unissem, nenhum deles sairia dali.”

PREPARAÇÕES INICIAIS

- . Separe todos os componentes do jogo em seus respectivos lugares.
- . Escolha um dos personagens.
- . Pegue 3 cartas do baralho de itens e os coloque no espaço indicado na ficha de personagem.
- . Quem for o mais velho entre os jogadores, irá iniciar as rodadas.

**Além dos espaços presentes na ficha, pode segurar em sua mão até três cartas. Excedido isso, deve se descartar para poder comprar mais.*

MONTAGEM DO MAPA

- . O jogo sempre é iniciado nas ruínas.
- . Separe a carta com a localidade das ruínas e embaralhe o resto;
- . As organize, com seu verso para cima no formato 5x4 e encaixe a carta das ruínas em um local de sua preferência.
- . Os movimentos só podem ser feitos na horizontal e na vertical.
- . O jogador revela o terreno assim que se encontra em cima dele*, recebendo assim, uma nova carta* da pilha de itens.

** a não ser no modo de insanidade, vide a aba de insanidade*

** Exceto acampamentos e trilhas.*

RODADAS

O jogo possui um sistema de dois tipos de turno: um para os humanos e outro para os monstros.

Rodada dos humanos:

- . Ande uma casa.
- . Compre uma carta (válido apenas para terrenos descobertos; com exceção das trilhas e do acampamento).
- . Checar se o local não tem nenhum monstro, caso tiver, terá duas escolhas: entrar em combate ou fugir.
- . Finalize a rodada, virando seu Token para o lado em preto e branco, assim indicará que já jogou nessa rodada.

Rodada dos Monstros:

. Se houver algum monstro restante no mapa, após a jogada do ultimo jogador da vez, é ativado esse modo de turno.

- . 1° os monstros atacarão qualquer humano que estiver no mesmo local que eles.
- . 2° caso não haja nenhum, eles andarão uma casa, em busca do jogador mais forte. Sempre seguindo o caminho mais curto.

**Humanos e monstros só podem atacar em suas respectivas rodadas.*



Indica que tem monstro no terreno.

COMBATE

Ao entrar em confronto com um dos monstros, o jogador deverá checar seus pontos de habilidades com os da criatura.

ATAQUE: Significa o quanto de força o monstro ou humano possui.

**O dano que o humano causa no monstro é o equivalente ao seu ataque.*

AGILIDADE: Significa a rapidez que o personagem tem em locomoção, caso o monstro possua uma agilidade maior, o humano não poderá fugir.

SANIDADE: É o quanto seu humano consegue se manter são, caso chegue ao 0, ele entrará no modo de insanidade.

DANO/DANO NA SANIDADE: É o real valor de dano que o monstro tira do humano caso seu ataque seja bem sucedido.

DANO CONTABILIZADO

ATAQUE MAIOR: Se o dano for maior que seu oponente de combate, o dano de ataque tem seu valor total.

ATAQUE MENOR: Caso, o dano do oponente seja maior ao do atacante, ao disparar seu golpe, apenas metade do dano total do atacante é contabilizado em seu inimigo.

ATAQUE IGUAL: Se os valores de ataque forem iguais, ocorre o bloqueio de dano e nenhuma vitalidade é diminuída.

MODO DE INSANIDADE

Iniciado assim que um jogador esgota com sua sanidade.

O personagem - diferente da barra de vida - não morre, porém, entra em um estado vegetativo, onde estará aleatoriamente pelo mapa sem conseguir fazer nada (nem desvirar as cartas ainda não descobertas)

O único meio de voltar ao normal: é conseguir chegar no mesmo terreno que o padre ou no local “lago das bençãos”; onde, adquira um ponto na sanidade e poderá voltar a ativa no jogo.

**Nesse modo, os monstros não podem atacar seu jogador.*

**O padre só pode salvar o jogador desse modo, caso possua seu colar especial.*

FRAGMENTOS

O objetivo dos personagens é conseguir juntar todos as 4 partes e se juntarem na “Holy Church”.

Os fragmentos se encontram:

2 no mapa (cabana, acampamento); 1 nos itens (livro antigo), 1 nos monstros (Golem).

Ao se reunirem na igreja e lerem o conto, o monstro criador finalmente aparece, pronto para devorar-los. Em um último trabalho em equipe, monte sua estratégia para derrotar o chefe e voltar ao seu mundo original.



Indicação de fragmento presente na carta, caso não haja algo escrito que represente isso.

CHEFÃO

- . Os jogadores podem voltar a andar pelo mapa.
- . Não é possível fazer um ataque em conjunto contra o chefe, cada um em seu devido turno.
- . O monstro faz seu ataque em área, ou seja, todos que estiverem no mesmo terreno que ele, levam o dano.
- . Após sua derrota, retorne a Holy Church para dar o jogo como terminado.

COMPONENTES

- 20 – Cartas de Terreno
- 7 – Cartas de Monstro
- 19 – Cartas de Item
- 4 – Fichas de Personagem
- 4 - Tokens fragmentos
- 7 – Tokens de Monstro
- 4 – Tokens de Sobrevivente
- 18 - indicadores de dano
- 1 – Conto

THE HOLY
CHURCH MITY