Vlaada Chvátil

Mage Knight

Edição Definitiva

Livro de Regras

Este livro tem duas partes: o Livro de Regras e o Livro de Cenários. O Livro de Regras apresenta as regras completas para jogar Mage Knight. Recomendamos fortemente que os jogadores comecem lendo o Tutorial do Jogo, onde as regras são explicadas em uma ordem mais natural, com diversas imagens e exemplos.

Após você ter lido o Tutorial do Jogo, ter jogado o seu primeiro cenário e ter se familiarizado com os componentes e conceitos do jogo, este Livro de Regras contém as regras completas, exceto as relacionadas a cenários específicos (que se encontram no Livro de Cenários) e as associadas a locais específicos do mapa (que se encontram nas cartas de Descrição de Local).

Mage Knight é um jogo complexo, e, mesmo depois das primeiras partidas, talvez você ainda precise consultar as regras de vez em quando. Para uma experiência mais agradável, recomendamos o seguinte procedimento:

- Durante a partida, deixe as cartas de Descrição de Local à mão. Cada carta de Descrição de Local descreve todas as regras para o local do Mapa em questão. Ela pode usar termos que estão melhor explicados no Livro de Regras.
- Durante a partida, mantenha a última página deste livro à mão. Ela fornece um resumo prático das fases do jogo e uma tabela das habilidades de combate.
- As regras associadas a um cenário (preparação, regras especiais, condições de fim de jogo e pontuação) se encontram no Livro de Cenários, na descrição do cenário específico. Se houver menção a regras mais gerais de cenário (como o jogador fictício ou a pontuação), elas estão no início do Livro de Cenários.
- Se você quiser conferir alguma regra geral (não relacionada a um local do Mapa ou a um cenário específico), use o Livro de Regras. Ele está organizado de modo sistemático, e, uma vez compreendida a estrutura dele, você conseguirá encontrar as informações mais facilmente. Ao procurar por uma regra ou situação em particular, consulte o Sumário nesta página para encontrar a fase do jogo à qual a regra pertence. Se a regra não se relacionar a uma fase do jogo em especial, ela provavelmente estará na seção de Conceitos Básicos do Jogo.
- Isso também vale se você estiver procurando por mais informações sobre uma regra relacionada a um local (por exemplo, para ver como uma *torre de mago* afeta o movimento, procure na seção de Movimento). O Livro de Regras se refere a locais por meio de textos escritos *assim*. Observe que os locais podem compartilhar certas regras de acordo com o seu tipo (*locais fortificados*, *locais de aventura* e *inimigos irascíveis*).
- Não tente consultar regras usando o Tutorial do Jogo. Você deve conseguir encontrar todas as regras neste livro ou em uma carta de Descrição de Local. Se encontrar uma regra aqui, mas não tiver certeza de como interpretá-la, você pode tentar consultar o Tutorial do Jogo para ver uma explicação mais detalhada.

Sumário

Livro de Regras

Andamento do Jogo 1
Preparação para uma Partida Completa 3
Uma Rodada do Jogo (Dia ou Noite) 4
Conceitos Básicos do Jogo 4
O Turno de um Jogador 6
Movimento 7
Interação com Habitantes Locais 8
Combate com Inimigos 8
Fim do Turno 11
Ferimentos e Cura 11
Combate entre Jogadores 12
Cooperação para Invadir uma Cidade 13

Livro de Cenários

Princípios Gerais 14
Regras Variantes 16
Lista de Cenários 18

Resumo

Resumo 23
Referência de Ícones 24
Resumo do Fluxo de um Turno 24

~ Andamento do Jogo ~

1. **Escolha um cenário** – Selecione qual cenário do Livro de Cenários será jogado. É possível usar as regras das variantes, desde que todos os jogadores estejam de acordo.
2. **Ordem dos Jogadores/Seleção de Heróis** – Determine uma ordem na qual os jogadores selecionarão seus Heróis. Nessa ordem, cada jogador escolhe um dos Heróis disponíveis e pega todos os componentes associados a ele.
   - Quando um jogador escolher um Herói, ele deve colocar na mesa a sua ficha de Ordem na Rodada. As fichas de Ordem na Rodada devem ser colocadas em sequência, formando uma coluna, de modo que a ficha de Ordem na Rodada do jogador que escolheu primeiro esteja no topo, e a do jogador que escolheu por último, na base.
3. **Preparação do Jogo** – Siga as instruções da seção "Preparação", na próxima página, para montar a área de jogo. Consulte a descrição do cenário para ver se há exceções ou regras especiais que afetem a preparação.
4. **Jogue** – Jogue as Rodadas até ter completado as condições de fim de jogo descritas no cenário, ou até ter atingido o limite de Rodadas.
5. **Resultado do Jogo** – Quando a partida terminar, siga as regras de pontuação descritas no cenário.



Cartas de Cidade e miniaturas de Cidade

Baralho de Ações Avançadas





Pilhas de fichas de Inimigo e de Ruína

Baralho de Feitiços



Baralho de Ferimentos



Baralho de Artefatos



Espaços para oferta de Ações Avançadas





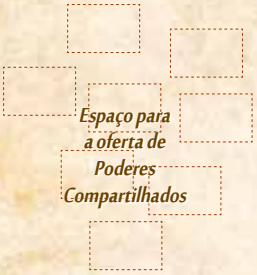
Espaços para oferta de Feitiços



Pilha de Peças de Mapa



Espaço para a oferta de Poderes Compartilhados



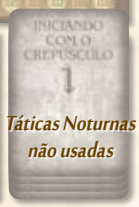
Baralho de Unidades de Elite



Baralho de Unidades Convencionais







Táticas Noturnas não usadas



Cartas de Descrição de Local e de Pontuação

Espaços para oferta de Unidades



Espaços para futuras cartas de Ações Avançadas (dos Mosteiros)

Dado de Mana



Banco

Cristais de Mana



Mapa

Peças de Mapa reveladas no início



Forma do Mapa ao se usar a peça inicial B.



Táticas Diurnas à mostra

~ Preparação para uma Partida Completa ~

- **Tabuleiro de Fama e Reputação.** Os jogadores devem colocar uma de suas fichas de Escudo no espaço 0 do indicador de Fama e outra no espaço 0 central do indicador de Reputação.
- **Pilhas de fichas de Inimigo e de Ruína.** Separe as fichas de inimigo (redondas) e de ruína (hexagonais) de acordo com o verso das fichas e disponha-as em sete pilhas voltadas para baixo. Próximo de cada pilha deve haver um espaço para fichas descartadas. Se acabarem as fichas de uma pilha, reembaralhe as respectivas fichas descartadas e crie uma nova pilha voltada para baixo.
- **Baralho de Artefatos.** Embaralhe os Artefatos e disponha-os voltados para baixo. Os Artefatos nunca são colocados em oferta.
- **Baralho de Ferimentos.** Todas as cartas de Ferimento são iguais. Empilhe-as voltadas para cima.
- **Baralho de Feitiços** e **oferta de Feitiços**. Embaralhe os Feitiços e coloque-os voltados para baixo. Revele os três primeiros como oferta.
- **Baralho de Ações Avançadas** e **oferta de Ações Avançadas**. Organize da mesma forma como os Feitiços.
- **Oferta de Poderes Compartilhados.** Uma área vazia onde serão colocadas as fichas de Poder não escolhidas ao Subir de Nível.
- **Baralho de Unidades Convencionais** e **baralho de Unidades de Elite**. Embaralhe separadamente as cartas de Unidades com verso dourado e prateado para criar dois baralhos voltados para baixo.
- **Oferta de Unidades**. Revele do baralho de Unidades Convencionais (prateadas) um número de cartas igual ao número de jogadores mais 2. Futuramente, podem entrar algumas cartas de Ações Avançadas na oferta de Unidades (uma para cada Mosteiro no Mapa).
- **Fichas de Ordem na Rodada.** Cada jogador coloca sua ficha de Ordem na Rodada aqui; o primeiro jogador a escolher seu Herói fica no topo.
- **Tabuleiro de Dia/Noite.** No início da partida, coloque o lado do Dia voltado para cima. No início de cada Rodada, esse tabuleiro será virado, de modo que Dia e Noite se alternem.
  - A porção à esquerda do tabuleiro indica os **custos de Movimento** dos diferentes terrenos.
  - A porção à direita é a **Fonte**. Role um número de dados igual ao número de jogadores mais 2, e coloque-os na Fonte. Pelo menos a metade dos dados deve ter cores básicas (vermelho, azul, branco ou verde). Caso contrário, rerrole todos os dados pretos e dourados ao mesmo tempo, até que esta condição seja satisfeita.
- **Táticas Diurnas à mostra.** Coloque à mostra e ao alcance de todos as cartas de Tática Diurna.
- **Táticas não usadas.** Por ora, coloque aqui as cartas de Tática Noturna. Não é preciso embaralhá-las.
- **Pilha de Peças de Mapa.** A descrição do Cenário indicará quantas peças de cada tipo devem ser usadas para formar a pilha.
  - As **peças de Campo** (verso verde) devem ser escolhidas aleatoriamente.
  - As **peças Centrais** (verso marrom) devem ser separadas em peças com cidade e sem cidade (com ou sem ícone de Cidade no centro). Em seguida, escolha aleatoriamente o número apropriado de peças com e sem cidade.
  - Para montar a pilha, embaralhe as peças marrons escolhidas e, em seguida, coloque as peças verdes, também embaralhadas, sobre elas.
- **Mapa.** Seguindo a descrição do cenário, coloque a peça inicial com o lado A ou B voltado para cima.
  - Revele duas peças (se estiver usando o lado A) ou três peças (se estiver usando o lado B) da pilha de Peças de Mapa e as posicione conforme indicado. A orientação das peças deve seguir a orientação da peça inicial.
  - Consulte as cartas de Descrição de Local de todos os locais revelados para ver o que acontece quando eles são revelados.
- **Cartas de Descrição de Local** e **carta de Pontuação**. Essas cartas devem ficar à mão, para que possam ser facilmente consultadas pelos jogadores.
- **Cartas de Cidade** e **miniaturas de Cidade**. Esses componentes podem ficar guardados, pois só serão necessários mais adiante.
- **Banco.** Coloque os **cristais de mana** em um espaço acessível. Coloque **dados de mana** não utilizados nesse mesmo espaço, pois eles podem ser requeridos durante a partida.

ÁREA DO JOGADOR

- **Carta do Herói.** Essa carta representa o seu personagem. Na porção inferior está o **Inventário**, no qual você armazenará os cristais obtidos durante a partida.
- **Pilha de fichas de Nível.** Empilhe as cinco fichas de Nível octogonais voltadas para cima, organizadas em ordem crescente, de modo que o 1-2 esteja no topo e o 9-10 na base. A ficha atual mostra que, nos níveis 1-2, sua Armadura é 2 e o limite da sua Mão é 5. A sexta ficha de Nível (em branco) deve ser colocada com o escudo voltado para cima em sua área de Unidades; ela é uma **ficha de Comando**.
- **Área de Unidades.** Aqui você coloca as Unidades que recrutar. Cada Unidade precisa ter sua própria ficha de Comando. Atualmente, você tem uma ficha de Comando, então só pode ter uma Unidade. Ao avançar para um Nível ímpar, você receberá mais uma ficha de Comando, aumentando o seu limite de Unidades.
- **Baralho de Façanhas.** Cada jogador embaralha as 16 cartas de Ações Básicas do seu Herói (confira o símbolo no canto superior direito) para criar o seu baralho de Façanhas.
- **A Mão do jogador.** No início da partida, compre 5 cartas do seu baralho de Façanhas (de acordo com o limite da sua Mão indicado na ficha de Nível que está no topo da pilha).
- **Pilha de Descartes.** No final do seu turno (e, às vezes, durante o seu turno), você descartará aqui as cartas jogadas.
- **Miniatura.** Por ora, coloque a sua miniatura aqui. Ela será colocada no Mapa no seu primeiro Turno.
- **Fichas de Escudo.** Use uma no indicador de Fama e outra no indicador de Reputação. As demais serão usadas para indicar os seus sucessos no Mapa. O suprimento delas é infinito (se acabarem as fichas, use algo como substituto).
- **Pilha de fichas de Poder.** Cada jogador tem 11 fichas de Poder da sua cor. Se você estiver jogando no modo cooperativo, remova o Poder interativo competitivo . Se você estiver jogando no modo competitivo, remova o Poder interativo cooperativo . Embaralhe os 10 Poderes restantes e coloque-os em uma pilha voltada para baixo.
- **Poderes adquiridos.** Aqui você colocará as fichas de Poder adquiridas ao Subir de Nível.
- **Carta de Descrição de Poderes.** Todas as fichas de Poder do seu Herói são descritas aqui.
- **Área de Jogo.** Cada jogador deve ter um espaço considerável à sua frente, para poder jogar cartas em seu Turno.



~ Uma Rodada do Jogo (Dia ou Noite) ~

1. **As Rodadas** ocorrem sempre de Dia ou de Noite. Os jogadores têm vários **Turnos** em uma Rodada.
2. **Organizar a Rodada** (pule este passo se for a primeira Rodada da partida, pois ele foi feito na preparação):
   a. **Virar o Tabuleiro de Dia/Noite** – Se era Dia, vire para o lado da Noite; se era Noite, vire para o lado do Dia.
   b. **Recompor a Fonte** – Rerrole todos os dados de mana da Fonte, seguindo as condições descritas na seção "Preparação".
   c. **Criar uma nova oferta de Unidades.**
      - Pegue todas as cartas de Unidade atualmente em oferta e coloque-as embaixo dos seus respectivos baralhos.
      - Se houver cartas de Ações Avançadas na oferta de Unidades, coloque-as embaixo do baralho de Ações Avançadas.
      - Abra novas cartas de Unidade para a oferta de Unidades até chegar ao número de jogadores mais 2.
      - Se nenhuma peça Central foi revelada ainda, abra apenas Unidades Convencionais (verso prateado).
      - Se pelo menos uma peça Central já foi revelada, alterne entre Unidades de Elite (douradas) e Unidades Convencionais. (Elite, Convencional, Elite etc.)
      - Se houver ***mosteiros*** no Mapa, acrescente uma carta de Ação Avançada à oferta de Unidades para cada mosteiro que não tenha sido queimado.
   d. **Recompor a oferta de Ações Avançadas** – Remova a carta de Ação Avançada que está mais embaixo e coloque-a embaixo do baralho de Ações Avançadas. Mova as demais Ações Avançadas uma posição para baixo na oferta, depois abra uma nova carta do baralho de Ações Avançadas e adicione-a ao topo da oferta.
   e. **Recompor a oferta de Feitiços** – Siga os mesmos passos da reposição da oferta de Ações Avançadas.
   f. **Recolher as cartas de Tática** – Recolha todas as cartas de Tática da Rodada anterior e abra o conjunto apropriado de cartas de Tática na área de jogo, viradas para cima.
   g. **Cada jogador:**
      - Vira para cima todas as fichas de Poder e os Artefatos de Estandarte em sua área de jogo. Neste momento, cada jogador pode (mas não precisa) descartar Artefatos de Estandarte atribuídos às suas Unidades.
      - Deixa preparadas todas as suas Unidades, inclusive as Unidades Feridas (mas elas não são curadas).
      - Embaralha todas as suas cartas de Façanha para criar um novo baralho de Façanhas.
      - Compra cartas até atingir o limite da sua Mão. Esse limite pode ser aumentado se o jogador estiver perto de um ***forte*** ou de uma ***cidade*** – consulte a descrição desses locais. Se estiver próximo aos dois, use apenas o efeito maior. O limite também pode ser aumentado por um efeito que aumente o limite da Mão "na próxima vez em que você comprar cartas", se esse efeito tiver ocorrido no último Turno do jogador na Rodada anterior.
3. Os jogadores **escolhem as cartas de Tática** para esta Rodada.
   a. Cada jogador escolhe uma carta de Tática dentre as que estão disponíveis na área de jogo.
      - O jogador com menos Fama escolhe primeiro, seguido pelo próximo jogador com menos Fama etc. Em caso de empate, escolhe primeiro o jogador cuja ficha de Ordem na Rodada estiver em uma posição mais baixa.

        Observação: Assim, na primeira Rodada, o jogador que escolheu o Herói por último será o primeiro a escolher uma carta de Tática.
   b. Siga as instruções nas cartas de Tática que digam "quando você pegar esta Tática".
   c. Reorganize as fichas de Ordem na Rodada de acordo com o número da Tática de cada jogador, de modo que o menor número esteja no topo (primeiro), e o maior número esteja na base (último).
   d. Remova Táticas que não tenham sido escolhidas e deixe-as de lado.
4. Os jogadores **executam seus Turnos**:
   a. Os jogadores realizam seus Turnos na ordem indicada pelas fichas de Ordem na Rodada (do topo para a base). Depois do último jogador, o primeiro jogador tem um novo Turno.
   b. Se o baralho de Façanhas de um jogador estiver esgotado no início do seu Turno, ele pode anunciar o Fim da Rodada em vez de jogar o Turno. Se o fizer, cada um dos demais jogadores terá um último Turno e, em seguida, a Rodada acaba.
   c. No final do Turno de cada jogador, verifique a descrição do Fim do Cenário para saber se as condições foram atingidas. Normalmente, isso permite que todos os jogadores tenham um último Turno antes que a partida termine.
   d. Se um jogador tiver anunciado o Fim da Rodada e as condições para o Fim do Cenário tiverem sido atingidas, então os jogadores terão um último Turno de acordo com o que aconteceu primeiro (Fim da Rodada ou Fim do Cenário).
   e. Os jogadores não podem jogar nenhum efeito após o seu último Turno em uma Rodada, nem mesmo aqueles que poderiam ser usados no Turno de outro jogador.
   f. No último Turno da Rodada, transferem-se para a próxima Rodada os efeitos que aumentam o limite da Mão do jogador na próxima vez em que ele comprar cartas.
5. **Verifique a descrição do Cenário** para saber se a partida terminou.
   a. Se as condições do cenário ou o limite de Rodadas foram atingidos, a partida acaba e você deve seguir a descrição do Cenário para determinar o resultado do jogo.
   b. Caso contrário, prossiga com a próxima Rodada do jogo.



~ Conceitos Básicos do Jogo ~

CARTAS DE FAÇANHA



1. Todas as cartas com este verso são **cartas de Façanha**. Elas consistem em cartas de Ações (Básicas e Avançadas), Feitiços, Artefatos e Ferimentos. No início da partida, os jogadores têm apenas cartas de Ações Básicas em seu baralho de Façanhas.
2. A cada Turno, os jogadores vão jogar cartas de Façanha de sua Mão. Para jogar uma carta, basta colocá-la em sua Área de Jogo e aplicar o efeito indicado.
3. Diferentes cartas de Façanha podem ser jogadas de formas variadas:
   a. Uma **carta de Ação** (Básica ou Avançada) pode ser jogada pelo seu *efeito básico* ou pode ser potencializada com um mana da cor indicada para fornecer seu *efeito amplificado*. A cor de uma carta de Ação é determinada pela cor requerida pelo seu efeito amplificado.
   b. Um **Feitiço** pode ser potencializado com um mana da cor indicada para fornecer seu *efeito básico*. À Noite, ele pode ser potencializado com um mana da cor indicada e um mana preto para fornecer seu *efeito amplificado*. A cor de um Feitiço é determinada pela cor requerida pelo seu efeito básico.
   c. Um **Artefato** pode ser jogado pelo seu *efeito básico* ou pode ser **jogado fora** (removido do jogo) para fornecer seu *efeito amplificado*.
   d. **Cartas de Ferimento** não podem ser jogadas de modo algum.
   e. **Qualquer carta que não seja de Ferimento** pode ser jogada virada de lado na Área de Jogo para fornecer Movimento 1, Influência 1, Ataque 1 ou Bloqueio 1.
      - Cartas não podem ser jogadas dessa maneira para fornecer Ataque à Distância, Ataque de Cerco ou qualquer tipo de Ataque ou Bloqueio elemental (Fogo, Gelo ou Fogo Frio).
4. Cartas que fornecem efeitos semelhantes (mesmo que sejam de tipos diferentes) podem ser jogadas juntas para fornecer um efeito cumulativo. Empilhe as cartas jogadas juntas e some os seus efeitos.
5. Ao final do turno, todas as **cartas de Façanha jogadas** vão para a sua pilha de Descartes. Cartas não jogadas permanecerão em sua Mão, a menos que você decida descartar uma ou mais delas.
6. Alguns efeitos de cartas requerem que você **pague mana extra** de alguma cor, ou **descarte** (coloque na sua pilha de Descartes) ou **jogue fora** (remova do jogo) outra carta. Esses efeitos não podem ser jogados se você não puder cumprir o requerimento.
   a. Cartas de Ferimento nunca podem ser descartadas ou jogadas fora dessa forma, a menos que o efeito o permita explicitamente. Assim, "qualquer carta" se refere a qualquer carta normal (que não seja de Ferimento) em sua Mão.

USANDO UNIDADES

1. As Unidades são separadas em dois baralhos: Convencional (verso prateado) e Elite (verso dourado). Depois que uma Unidade entrar em jogo, o verso da carta não tem mais nenhuma influência.
2. No início da partida, os jogadores não controlam Unidades. As Unidades obtidas (recrutadas) durante a partida ficam sempre visíveis diante do jogador, na área de Unidades (elas nunca serão colocadas na Mão, no baralho de Façanhas ou na pilha de Descartes do jogador).
3. Cada Unidade em sua área de Unidades tem uma **ficha de Comando** associada. Você não pode ter mais Unidades do que fichas de Comando em sua área de Unidades.
   a. Unidades com uma ficha de Comando **acima delas** são consideradas **Preparadas**.
   b. Unidades com uma ficha de Comando em cima delas são consideradas **Usadas**.
   c. Unidades com uma carta de Ferimento atravessada sobre elas são consideradas **Feridas**.
4. **Unidades recém-recrutadas** sempre entram Preparadas e não Feridas.
   a. Se você quiser recrutar uma nova Unidade, mas todas as suas fichas de Comando estiverem em uso, você deve **dispensar** uma de suas Unidades. Unidades dispensadas devem ser removidas do jogo. A Unidade recém-recrutada entra Preparada e não Ferida, independente do estado da Unidade dispensada.
5. Uma Unidade Preparada e não Ferida pode ser **ativada** por uma de suas habilidades.
   a. Para ativar uma Unidade, coloque a ficha de Comando associada em cima dela – a Unidade não está mais Preparada; ela é considerada como **Usada** até o final da Rodada.
   b. Em seguida, escolha uma das habilidades indicadas na carta da Unidade e aplique o efeito. Você pode combiná-lo com o efeito de outras cartas de Façanha, Poderes e Unidades.
      • Para escolher uma habilidade que tenha um símbolo de mana na frente, você precisa primeiro pagar mana da cor correspondente.
6. Sempre que um efeito permitir que você "**deixe uma Unidade Preparada**", você pode tirar a ficha de Comando de cima da Unidade e colocá-la acima da respectiva carta. A Unidade agora está Preparada e pode ser ativada novamente.
7. Um efeito só pode alterar a habilidade de uma Unidade se a Unidade tiver a habilidade em questão. Desse modo, por exemplo, para aumentar o Bloqueio de uma Unidade, ela precisa já ter um valor de Bloqueio.
8. **Artefatos de Estandarte** podem ser atribuídos a uma Unidade a qualquer momento durante o seu Turno. Coloque o Estandarte parcialmente sob a carta de Unidade à qual ele está sendo atribuído. Enquanto o Estandarte estiver anexado à Unidade, a Unidade pode se beneficiar do *efeito básico* dele, mas o seu *efeito amplificado* se torna inacessível.
   a. Se a Unidade for destruída ou dispensada, ou se você atribuir outro Estandarte à mesma Unidade, o Estandarte atual vai para a pilha de Descartes.
   b. Ao final da Rodada, você pode optar entre manter o Estandarte com a Unidade, ou embaralhá-lo de volta no seu baralho de Façanhas.
9. Ao final do seu Turno, não descarte ou Prepare uma Unidade Usada. **As Unidades ficam automaticamente Preparadas no início de cada Rodada.**

USANDO PODERES

1. Os Poderes são representados por fichas de Poder. Cada personagem tem seu próprio conjunto de fichas de Poder.
2. No início da partida, os jogadores não têm fichas de Poder disponíveis. Sempre que um Herói atingir um nível de Fama par, ele obtém uma ficha de Poder.
   a. Os jogadores colocam as fichas de Poder que obtiverem voltadas para cima à sua frente.
   b. Os jogadores podem obter fichas de Poder de seu próprio personagem, mas também de outros personagens em jogo. Se o fizerem, eles podem usar os Poderes dos demais personagens como se fossem seus: uma vez que um Poder está em jogo, não importa mais o conjunto ao qual ele pertence.
3. O uso e o efeito de cada Poder é indicado por ícones na ficha. Eles são descritos detalhadamente na **carta de Descrição de Poderes** do respectivo personagem.
4. Os Poderes se dividem em três tipos básicos:
   a. As fichas de Poder com este símbolo só podem ser usadas **uma vez por Rodada**, no seu Turno (exceto pelo Poder de Motivação, que pode ser usado durante o Turno de outros jogadores). Se você usar esse tipo de Poder, vire a ficha para baixo até o início da próxima Rodada.
   b. As fichas de Poder com este símbolo podem ser usadas **uma vez por Rodada, mas o efeito persiste** até o início do seu próximo Turno. Enquanto ativos, esses Poderes afetam os demais jogadores durante o Turno deles. Ao usar esse tipo de Poder, anuncie em voz alta e coloque a ficha correspondente no centro da mesa. No início do seu próximo Turno (ou quando a Rodada terminar, se for o caso), pegue a ficha de volta e vire-a para baixo. Ela será virada para cima novamente no início da próxima Rodada.
   c. As fichas de Poder que não têm símbolos especiais podem ser usadas **uma vez por Turno**.

USANDO MANA

1. Existem quatro **cores básicas** de mana no jogo (**vermelho**, **azul**, **branco** e **verde**). O mana pode existir em duas formas:
   a. **Mana puro.** É representado por um dado de mana ou por um marcador de mana na Área de Jogo de um jogador. Ao ser obtido, ele tem de ser usado até o final do Turno do jogador, ou desaparecerá.
   b. **Cristais.** São representados por um marcador de mana no Inventário do jogador (na carta de Herói). Até três marcadores de cada cor básica podem ser armazenados no Inventário.
      • Um cristal pode ser transformado em mana puro a qualquer momento no Turno do jogador. Mana puro não pode ser transformado em cristais, a menos que um efeito o permita.
2. Há duas cores especiais (dourado e preto) que só existem na forma pura (não existem cristais dourados ou pretos).
   a. Nas Rodadas de **Dia, mana dourado** pode ser usado no lugar de uma das cores básicas (para todos os efeitos, ele é considerado como um mana da cor desejada). Mana preto nunca pode ser usado durante o Dia.
   b. Nas Rodadas de **Noite, mana preto** pode ser usado para potencializar certos efeitos. Mana dourado nunca pode ser usado durante a Noite.
3. A **Fonte** representa o mana puro que está presente no mundo. A cada Turno, um jogador pode pegar um dado de mana da Fonte e usá-lo como mana da cor indicada no dado.
   a. No final do Turno, rerrole qualquer dado que tenha sido pego dessa forma e devolva-o à Fonte.
   b. Os jogadores pegam o dado no momento em que desejarem usar o mana. Eles não podem pegar um dado sem utilizar o mana que é fornecido.
   c. Nas Rodadas de Dia, qualquer dado de mana preto na Fonte é imediatamente esgotado. Nas Rodadas de Noite, qualquer dado de mana dourado na Fonte é imediatamente esgotado. Normalmente, um dado de mana esgotado não pode ser utilizado. Eles devem ser separados no canto superior direito da Fonte para indicar esse fato.

EFEITOS

1. Cartas de Façanha, Unidades, fichas de Poder e algumas cartas de Tática fornecem uma série de efeitos que podem ser usados em um Turno.
   a. Muitos efeitos são descritos de forma abreviada: Movimento X (ganhe X pontos de Movimento) ou Cura X (ganhe X pontos de Cura). Esses termos são explicados nas regras.
   b. Outros efeitos podem permitir que você modifique as regras no Turno ou que você obtenha algo que normalmente não seria possível obter. No caso desses efeitos, siga o texto da carta.
      • Se o efeito modificar alguns valores ou regras, a mudança se aplica imediatamente e dura até o final do Turno atual (a menos que algo diga o contrário).
2. Se você não compreender um efeito ou a interação entre dois ou mais efeitos combinados, **consulte as FAQs no website do jogo**.

EFEITOS "COMPOSTOS"

1. Algumas cartas (Concentração, Talento Mágico etc.) permitem que você jogue o efeito de outra carta ou ficha como parte de seu efeito (algumas permitem fazer isso várias vezes – Efeito Máximo).
   a. Tudo isso é considerado como um único efeito. Então, por exemplo, você não pode combinar Efeito Máximo com Determinação e usar o Bloqueio contra diferentes ataques inimigos.
   b. Você tem de respeitar todas as limitações dos efeitos jogados. No que diz respeito às resistências, cada efeito mantém a sua cor, mesmo que o mana não tenha sido pago.
   c. Caso especial: O Feitiço Curvatura Temporal tem de ser posto de lado após ser jogado. Se você usar outra carta (Talento Mágico) para jogar Curvatura Temporal, aquela carta será posta de lado em vez desta.

EFEITOS DE "GANHAR"

1. Se um efeito disser para você ganhar um marcador de mana, pegue um marcador de mana da cor correspondente e coloque-o em sua Área de Jogo.
2. Se um efeito disser para você ganhar um cristal, pegue um marcador de mana da cor correspondente e coloque-o em seu Inventário. Se você já tiver três cristais da cor em questão, coloque o marcador de mana da cor indicada em sua Área de Jogo.
3. Se um efeito disser para você ganhar uma nova carta de Façanha (Ação Avançada, Feitiço ou Artefato) durante ou após o seu Turno, a nova carta é colocada no topo do seu baralho de Façanhas, a menos que algo diga o contrário.
   a. Sempre que você ganhar uma carta da oferta de Feitiços ou da oferta de Ações Avançadas, reabastecer a oferta imediatamente, movendo as demais cartas para baixo e adicionando uma nova carta ao espaço no topo da oferta.
   b. Se você adquirir uma carta da oferta de Unidades (seja uma Unidade ou uma Ação Avançada que você aprendeu em um ***mosteiro***), não reabasteça a oferta. Ela será reabastecida no início da próxima Rodada.
4. Artefatos e recompensas recebidos em combate são ganhos no final do seu Turno. Consulte a seção "Fim do Turno".

DESCARTANDO E JOGANDO FORA

1. Se um efeito disser para você **descartar** uma carta, coloque-a na sua pilha de Descartes. Você nunca pode descartar uma carta de Ferimento, a menos que o efeito o permita explicitamente.
2. Se um efeito disser para você **jogar fora** uma carta, então:
   a. Se for um Ferimento, coloque-o de volta no baralho de Ferimentos.
   b. Caso contrário, remova a carta do jogo (coloque-a de volta na caixa).

REVERSÃO

1. A menos que seja acordado o contrário (o que não é recomendado), os jogadores podem reverter as ações e decisões que tomarem durante o seu Turno. É mais rápido simular o seu turno e mudar de ideia do que tentar planejar tudo em sua cabeça.
2. Você não pode reverter uma jogada depois que uma nova informação tenha sido revelada (uma peça de Mapa ou carta, ou uma ficha de inimigo), um dado tenha sido rolado ou outro jogador tenha reagido às suas ações (normalmente, em combate de Jogador contra Jogador).
   a. Uma vez que isso tenha acontecido, todas as decisões, movimentações, cartas jogadas, Poderes e Unidades usadas, mana gasto etc. têm de permanecer como estavam.

~ O Turno de um Jogador ~

1. Algumas fichas de Poder, cartas de Tática e a carta de Descrição do *vilarejo* oferecem opções precedidas por "**antes do seu Turno**" ou "**no Turno de outro jogador**".
   a. Para efeitos de jogo, essas opções são iguais. Você pode usar esses efeitos enquanto outros estiverem jogando, ou pouco antes do seu Turno.

      Observação: Você pode usar efeitos jogáveis "no Turno de outro jogador" antes do seu primeiro Turno, mesmo que você seja o primeiro jogador na Rodada. Você também pode usá-los entre dois de seus Turnos, mesmo que eles sejam consecutivos.
   b. Você também pode jogar esses efeitos em reação ao anúncio de um efeito por outro jogador (e executá-los antes que o jogador da vez prossiga). Você não pode fazer isso no meio da resolução de um efeito.
   c. Você não pode usá-los nas seguintes situações:
      - Durante a sua sequência de Fim do Turno.
      - Antes que a seleção de Táticas tenha acabado no início da Rodada.
      - Após o seu último Turno na Rodada.
   d. Você não pode jogar outros efeitos fora do seu Turno.
   e. Esses efeitos geralmente permitem que você compre cartas do seu baralho de Façanhas. As condições a seguir devem ser conferidas após essas ações serem completadas: se o seu baralho tiver acabado ou se você tem cartas na Mão.

2. Se a sua ficha de Ordem na Rodada estiver virada, desvire-a e perca o seu Turno.
   a. Em um jogo cooperativo, a sua ficha de Ordem na Rodada pode estar virada porque você se juntou a uma invasão conjunta de uma cidade desde o seu último Turno.
   a. Em um jogo competitivo, a sua ficha de Ordem na Rodada pode estar virada porque você foi defensor em um combate de Jogador contra Jogador desde o seu último Turno.
   c. Não importando se a sua ficha de Ordem na Rodada está virada ou não, suas fichas de Poder cooperativo ou interativo que estão em efeito expiram agora.
   d. Se tiver de desvirar a sua ficha de Ordem na Rodada, então você não pode anunciar o Fim da Rodada neste Turno.

3. Se o seu baralho de Façanhas estiver vazio no início do seu Turno e o Fim da Rodada ainda não tiver sido anunciado, você pode **abrir mão do seu Turno** e anunciar o **Fim da Rodada**. Se o fizer, cada um dos demais jogadores terá mais um Turno e, em seguida, a Rodada acaba.
   a. Você só **pode** anunciar o Fim da Rodada se o seu baralho de Façanhas estiver vazio no início do seu Turno.
   b. Você **é obrigado** a anunciar o Fim da Rodada se o seu baralho de Façanhas estiver vazio e você **não tiver cartas na Mão no início do seu Turno**.
   c. Se você tiver cartas na Mão, mas o seu baralho de Façanhas estiver vazio, você escolhe se quer anunciar o Fim da Rodada ou jogar o seu Turno.
   d. Se você não tiver cartas na Mão e no baralho de Façanhas, mas o Fim da Rodada já tiver sido anunciado por outro jogador, você tem de abrir mão do seu Turno.

4. Se você abrir mão do seu Turno, ele acaba imediatamente; você não pode nem usar benefícios de um espaço no Mapa que você esteja ocupando (*minas* ou *clareira mágica*).

5. Se não abrir mão do seu Turno, você tem **duas opções**: jogar um **Turno Normal** ou **Descansar**.
   a. Em ambos os casos, você tem de jogar ou descartar pelo menos uma carta durante ou no fim do seu Turno (exceto se sua Mão estiver vazia, mas ainda havia cartas no seu baralho de Façanhas no início do Turno).
   b. Você pode jogar quantos **efeitos especiais** quiser e quando quiser após o seu Turno ter começado e antes de você anunciar o fim dele, mesmo antes de você decidir se vai jogar um Turno Normal ou Descansar. Isso também vale para **efeitos de cura** , exceto que estes não podem ser jogados em combate.
   c. Assim como com os efeitos especiais, você também determina a quantidade e o momento de jogar **efeitos de Movimento** e **Influência** durante o seu Turno. Porém, na maioria das vezes, não há um motivo para jogar esses efeitos fora de suas fases normais.
      - A menos que algo diga explicitamente o contrário, você não pode mover sua miniatura ou explorar novas peças de Mapa fora da fase de Movimento do seu Turno. Efeitos que permitem Movimento e exploração são ignorados quando jogados fora da fase de Movimento.



6. Jogar um **Turno Normal** tem duas partes opcionais: **movimento**, e uma única **ação**, nessa ordem.
   a. Primeiro, você pode (mas não precisa) **se mover**. Você pode **revelar** novas peças de Mapa durante o Movimento. Consulte a seção "Movimento", mais adiante.
   b. Seu movimento pode resultar em uma **ação obrigatória**:
      - Se você terminou seu movimento em um espaço ocupado por outro jogador, você tem de iniciar um **combate de Jogador contra Jogador**.
      - Se você adentrou (isto é, invadiu) um local fortificado (*forte*, *torre de mago* ou *cidade*), você tem de **lutar contra todos os inimigos da guarnição**.
      - Se o seu movimento terminou porque você foi atacado por *inimigos irascíveis*, você tem de **lutar contra esses inimigos**.
   c. Se não houver ações obrigatórias, você pode optar por realizar uma (e apenas uma) das seguintes **ações voluntárias**:
      - Em locais habitados (*vilarejo*, *mosteiro*, *forte*, *torre de mago*, *cidade*) você pode **interagir com os habitantes locais**. Consulte a seção "Interação com Habitantes Locais", mais adiante.
      - Em locais de aventura (*ruínas*, *calabouço*, *sepulcro*, *covil de monstros*, *nascedouro*) você pode optar por **explorá-los**. Isso geralmente termina em combate.
      - Se houver *inimigos irascíveis* (*orcs saqueadores*, *draconum*) em um ou mais espaços adjacentes, você pode optar por **desafiar um ou mais deles** a um combate.
      - Se estiver em um *mosteiro*, você pode optar por **queimá-lo**. Isso inicia um combate.
      - Se nenhuma das ações acima estiver disponível, ou se você não quiser executar nenhuma delas, você pode **não fazer nada**.
   d. Você só pode realizar uma ação por Turno (obrigatória ou voluntária). Se quiser se mover e/ou revelar novas peças de Mapa, você tem de fazê-lo antes de realizar uma ação. Você não pode se mover ou revelar peças de Mapa depois de uma ação.
   e. Pontos de Movimento e Influência de fases anteriores que não tenham sido gastos são perdidos no momento em que você iniciar a fase de ação.

7. Se **Descansar**, você não pode se mover, iniciar combate ou interagir com os habitantes locais.
   a. Dependendo do que tiver na sua Mão, você tem de realizar um Descanso Normal (se tiver na Mão pelo menos uma carta que não seja um Ferimento) ou uma Recuperação Lenta (se só tiver cartas de Ferimento na Mão).

      Observação: Jogar todas as suas cartas que não são de Ferimento no início do Turno afetará o tipo de Descanso que você terá de realizar.
      - **Descanso Normal**: Você tem de descartar uma carta que não seja de Ferimento e quantas cartas de Ferimento quiser. Observação: isso não é o mesmo que Cura, pois as cartas de Ferimento vão para a sua pilha de Descartes.
      - **Recuperação Lenta**: Você tem de revelar a sua Mão para mostrar que só tem cartas de Ferimento. Em seguida, descarte uma carta de Ferimento para a sua pilha de descartes.

8. Depois que tiver feito tudo o que queria em seu Turno (realizar Turno Normal ou Descansar) anuncie que o seu **Turno acabou**.
   a. Primeiro, **devolva dados de mana** à Fonte. Rerrole dados usados antes de devolvê-los. Isso é listado como a **primeira coisa que você deve fazer**, pois os outros jogadores precisam dessa informação para planejar seus Turnos.
   b. **Avise o próximo jogador (de acordo com a Ordem na Rodada) que ele já pode começar o Turno dele.**
      - Isso acelera o andamento do jogo. Porém, se o próximo jogador fizer questão, ele pode esperar até que você termine completamente o seu Turno antes de começar o dele.
   c. Finalize o seu Turno enquanto o próximo jogador começa o dele. Consulte a seção "Fim do Turno".
      - Você não pode jogar efeitos durante a sua sequência de Fim do Turno.

~ Movimento ~

1. Você pode se mover em um **Turno Normal** (mas não Descansar). Você pode revelar novas peças de Mapa durante o Movimento. Todo o Movimento precisa ser completado **antes de você realizar qualquer ação** (combate ou interação com habitantes locais).

2. Ao se mover, você pode jogar quantos **efeitos de movimento** desejar. A maioria desses efeitos gera **pontos de Movimento**.
   a. Você pode jogar de sua Mão quantas cartas de movimento quiser (e potencializá-las com mana que tenha disponível), usar Poderes de movimento ou ativar Unidades com habilidades de movimento.
   b. O efeito **Movimento X** significa que "você ganha **X pontos de Movimento**".
   c. Qualquer carta (exceto um Ferimento) pode ser jogada **de lado** em uma coluna de movimento para somar Movimento 1.
   d. Os jogadores também podem jogar quantos efeitos especiais e de Cura quiserem durante o movimento.

3. Some os **pontos de Movimento** das cartas e efeitos jogados. Você então pode mover sua miniatura, espaço por espaço, gastando pontos de Movimento de acordo com o tipo de terreno para o qual está se movendo (conforme indicado no Tabuleiro de Dia/Noite). Você só pode se mover para **espaços adjacentes que sejam acessíveis**.
   a. Os espaços marcados com X no Tabuleiro de Dia/Noite não são acessíveis.

      Observação: O custo de se mover para um terreno de Deserto ou Floresta varia se for Dia ou Noite.

      Observação: O custo de se mover para uma ***cidade*** é sempre 2, não importando o tipo de terreno mostrado no espaço dela.

4. **Limitações**:
   a. Se você entrar em um local fortificado ainda não conquistado (***forte***, ***torre de mago*** ou ***cidade***) ou que tenha um ***forte*** pertencente a outro jogador, o seu movimento acaba imediatamente, e considera-se que você está invadindo o local.
   b. Você não pode entrar em um espaço ocupado por um *inimigo irascível* (***orcs saqueadores*** ou ***draconum***) até que ele tenha sido derrotado.
   c. Se você provocar um *inimigo irascível* (ou seja, mover-se de um espaço adjacente ao da ficha dele para outro espaço adjacente à mesma ficha), você é atacado por esse inimigo e seu movimento acaba imediatamente.
   d. Entrar em um espaço com um *local de aventura* (***ruínas***, ***covil de monstros***, ***nascedouro***, ***calabouço*** ou ***sepulcro***) não necessariamente termina o seu movimento; você pode ignorá-lo e tratá-lo como um espaço vazio, mesmo que haja fichas de inimigo.

5. Durante o movimento, você pode **revelar novas peças de Mapa**:
   a. Você só pode revelar novas peças de Mapa se estiver **adjacente** a uma posição à qual uma nova peça possa ser adicionada.
      - As peças de Mapa têm de ser colocadas em posições fixas determinadas pelos símbolos nos seus cantos.
      - Nenhuma peça pode ser colocada além da faixa costeira (consulte a seção de Preparação e a definição do formato do Mapa na descrição do cenário).
   b. Para revelar uma peça de Mapa, um jogador deve **gastar 2 pontos de Movimento**.
   c. A nova peça vem do topo da pilha de Peças de Mapa. Se o jogador estiver em um espaço na fronteira com duas posições possíveis para uma nova peça, ele tem de anunciar a posição escolhida antes de revelá-la.
   d. As peças de Mapa são sempre orientadas **em uma direção específica** (de modo que os números em um dos cantos esteja sempre com a mesma orientação da peça inicial). Os jogadores não decidem como orientar as peças ao colocá-las.
   e. Dependendo do verso da peça de Mapa que está sendo revelada, **outras limitações** se aplicam:
      - Peças de Campo (verso verde) têm de ficar adjacentes a pelo menos outras duas peças ou a uma peça que faça fronteira com pelo menos outras duas peças.
      - Peças Centrais (verso marrom) têm de ficar adjacentes a pelo menos outras duas peças.
      - Se não houver mais peças na pilha de Peças de Mapa quando um jogador for explorar, ele pode usar uma peça de Campo aleatória que tenha sido removida durante a Preparação. Se todas as peças de Campo já tiverem sido reveladas, ele pode usar peças Centrais sem Cidade. Peças reveladas dessa maneira têm de ficar adjacentes a pelo menos outras três peças (para tapar buracos). Se não houver mais peças na caixa, não é mais possível explorar.
   f. Para cada **local em uma peça de Mapa recém-revelada**, consulte a seção "Ao ser revelado" da carta de Descrição de Local associada e siga as instruções do texto. Em especial:
      - Se um ***mosteiro*** for revelado, revele uma carta de Ação Avançada e adicione-a à oferta de Unidades (e não à oferta de Ações Avançadas).
   g. Se for revelada uma peça com uma ***cidade*** no centro:

      - Pegue a carta de Cidade correspondente e coloque-a próxima ao Mapa.
      - Consulte a descrição do Cenário para saber qual deve ser o nível dessa ***cidade***. Pegue a miniatura de Cidade correspondente e gire a base para que o nível da ***cidade*** apareça no mostrador. Coloque a miniatura no espaço da cidade.
      - A base mostra círculos de diferentes cores. Para cada círculo, pegue uma ficha de inimigo da cor correspondente e coloque-a voltada para baixo na carta da Cidade.

6. Durante o movimento, você pode se mover quantos espaços quiser e explorar quantas peças quiser, desde que possa pagar os pontos de Movimento requeridos.
   a. Você pode **alternar entre explorar novas peças de Mapa e se mover**.
   b. A qualquer momento durante o movimento, você pode jogar efeitos extras para somar mais pontos de Movimento ao seu total.
      - Você pode jogar cartas extras depois que uma nova peça de Mapa for revelada.
      - Os pontos de Movimento de efeitos recém-jogados são somados aos pontos de Movimento que restarem dos efeitos jogados anteriormente.
      - Não é permitido potencializar as cartas já jogadas para usar o seu *efeito amplificado* – isso só pode ser feito quando a carta é jogada.

7. Alguns efeitos modificam as regras de movimento. Eles se aplicam a todo movimento feito após o efeito ser jogado, até o final do Turno.
   a. Alguns efeitos reduzem o custo de Movimento de alguns terrenos. Se for jogado mais de um efeito desse tipo, eles podem ser aplicados em qualquer ordem. Se o custo de Movimento de um terreno for reduzido a 0, o jogador pode entrar em espaços com esse terreno sem pagar pontos de Movimento. O custo de Movimento de um terreno não pode ser reduzido abaixo de 0.
   b. Algumas cartas permitem a entrada em terrenos inacessíveis pagando um custo. Cuidado - os jogadores devem terminar seu Turno em um **espaço seguro** (veja mais adiante), caso contrário, regras de **Retirada Forçada** se aplicam (consulte a seção "Fim do Turno", na p. 11).
   c. Alguns efeitos permitem diretamente que você se mova um espaço ou mais. Nesse caso, você não paga nenhum custo além do indicado no efeito e também pode cruzar espaços inacessíveis (incluindo aqueles ocupados por *inimigos irascíveis* ou *locais fortificados*), a menos que algo diga o contrário.
      - Alguns desses efeitos requerem que você termine o movimento em um espaço seguro (veja a seguir).
   d. Um espaço é considerado como um **espaço seguro** se:
      - For acessível em circunstâncias normais (ou seja, não há efeitos especiais).
      - Não for um *local fortificado* não conquistado ou um ***forte*** pertencente a um oponente.
      - Não contiver outro Herói, exceto no caso de locais que permitem mais de um Herói (portal ou ***cidade*** conquistada).

8. **Outros jogadores**:
   a. Você **cruza** espaços ocupados pelas miniaturas de outros jogadores, a menos que se trate de um ***forte*** pertencente ao jogador.
      - É permitido entrar em um espaço com outro jogador, revelar uma ou mais novas peças de Mapa e então prosseguir com o movimento.
   b. Se você entrar em um espaço com outro jogador e não quiser ou não puder prosseguir com o movimento no Turno, considera-se que você está **atacando o outro jogador**. Consulte a seção de Combate entre Jogadores, mais adiante.
      - Se você entrar em um ***forte*** pertencente a outro jogador enquanto ele estiver presente, seu movimento acaba imediatamente e é considerado como um ataque ao jogador em questão.
   c. Um ataque a outro jogador é considerado como a sua **ação** do Turno. Nunca é permitido que um jogador faça outra ação em um espaço ocupado por outro jogador.
   d. Em alguns espaços, são permitidas várias miniaturas. Nesses espaços, nunca há combate:
      - Se você terminar o seu Turno em um espaço com um portal, remova a sua miniatura do Mapa e coloque-a à sua frente. Coloque-a de volta no espaço do portal no início do seu próximo Turno.
      - Se você entrar em uma ***cidade*** conquistada, retire a sua miniatura do Mapa e coloque-a na carta da Cidade correspondente. Coloque a miniatura de volta no Mapa quando ela sair da ***cidade***.
   e. Em certas situações, o combate de Jogador contra Jogador **não é permitido**. Sob essas condições, se terminar o seu movimento no mesmo espaço que outro jogador, você **não pode realizar nenhuma ação** no seu Turno. As regras de **Retirada Forçada** serão aplicadas no final do seu Turno (consulte a seção "Fim do Turno"). Essas situações são as seguintes:
      - A ficha de Ordem na Rodada do outro jogador está virada para baixo.
      - O Fim da Rodada foi anunciado, e cada jogador está no seu último Turno da Rodada.
      - As condições do cenário foram atingidas, e cada jogador está no seu último Turno da partida.
      - Você está jogando um cenário cooperativo ou no qual foi concordado que combate de Jogador contra Jogador não é permitido.
      - Você está jogando um cenário em equipes, e o outro jogador é o seu companheiro de equipe.

~ Interação com Habitantes Locais ~

1. Você pode interagir com os habitantes locais de vários lugares no Mapa (*vilarejos*, *mosteiros* e *fortes* que você possui, e *torres de mago* e *cidades* conquistadas por qualquer jogador). A Interação será a sua **ação** no Turno.
2. Ao interagir, você pode jogar quantos **efeitos de Influência** desejar para gerar **pontos de Influência**.
   a. Confira a posição da sua ficha de Escudo no indicador de Reputação. Quando a Interação começar, você imediatamente ganha Influência (positiva ou negativa) igual ao modificador indicado. Modificações à Reputação que ocorram posteriormente no Turno não têm efeito sobre o bônus ou a penalidade.
      • Se a sua ficha estiver no espaço X do indicador de Reputação, você não pode interagir!
   b. Você pode jogar de sua Mão quantas cartas de Influência quiser (e potencializá-las com mana que tenha disponível), usar Poderes de Influência ou ativar Unidades com habilidade de Influência.
   c. O efeito **Influência X** significa que "você ganha X pontos de Influência".
   d. Qualquer carta (exceto um Ferimento) pode ser jogada **de lado** em uma coluna de Influência para somar **Influência 1**.
   e. Os jogadores também podem jogar quantos efeitos especiais e de cura quiserem durante a Interação.
3. Some os **pontos de Influência** dos efeitos e cartas jogados.
   a. Se você estiver interagindo em uma *cidade* conquistada, some 1 ao total de sua Influência **para cada ficha de Escudo** que você tiver na carta da Cidade.
      Observação: Se esses bônus forem altos o suficiente, você pode interagir sem jogar nenhum efeito de Influência.
4. Depois de calculada a Influência total, o jogador pode **gastar esses pontos de Influência** nos benefícios que o local oferecer. Consulte a **carta de Descrição de Local** ou a **carta de Cidade** correspondente para ver as opções.
   a. Um jogador pode **recrutar uma Unidade** da oferta de Unidades, desde que um dos ícones na porção superior, à esquerda, da carta de Unidade corresponda ao ícone no canto superior direito da carta de Descrição do local. O custo de Influência é indicado no canto superior esquerdo da carta da Unidade.
      • Explicações sobre "recrutar" se encontram na seção "Conceitos Básicos – Usando Unidades".
      • Você pode usar imediatamente uma Unidade recém-recrutada (mas não pode usar um efeito de Influência dessa Unidade para pagar o seu próprio custo).
   b. **Pontos de Cura** podem ser comprados nos *vilarejos* por 3 pontos de Influência, e nos *mosteiros* por 2 pontos de Influência (consulte a carta de Descrição desses locais). Consulte a seção "Ferimentos e Cura".
   c. Conforme indica a carta de Descrição de Local do *mosteiro*, um jogador pode **aprender uma nova Ação Avançada** por 6 pontos de Influência. A carta de Ação Avançada tem de vir da oferta de Unidades (e não da oferta de Ações Avançadas), e é colocada no topo do baralho de Façanhas. A oferta não será reabastecida até o início da próxima Rodada.
   d. Um jogador pode **aprender novos Feitiços** da oferta de Feitiços em uma *torre de mago*. Para ganhar um Feitiço, o jogador deve pagar 7 pontos de Influência e **um mana da mesma cor** do Feitiço que deseja adquirir. Um Feitiço recém-obtido é colocado no topo do baralho de Façanhas, e a oferta de Feitiços é reabastecida.
   e. Cada **cidade tem sua própria opção de Interação** indicada na porção inferior da carta da Cidade:
      • 12 → Na *cidade Vermelha*, você pode **comprar Artefatos** por 12 pontos de Influência cada um. Os Artefatos são obtidos no final do Turno, como se você os tivesse ganho em combate (consulte Fim do Turno – Recompensas de Combate).
      • 7 + → Na *cidade Azul*, você pode **comprar Feitiços** como se você estivesse em uma *torre de mago*.
      • 2 → + Na *cidade Branca*, você pode **recrutar qualquer Unidade, não importando o ícone**. Além disso, você pode pagar 2 pontos de Influência para **adicionar** uma carta de Unidade de Elite (dourada) à oferta de Unidades.
      • 6 → / ? Na *cidade Verde*, você pode pagar 6 pontos de Influência para adquirir uma carta da **oferta de Ações Avançadas** (reabasteça a oferta em seguida) ou uma carta aleatória do topo do **baralho de Ações Avançadas**. Coloque a carta obtida no topo do seu baralho de Façanhas.
5. Durante uma Interação, você pode comprar **quantas coisas quiser** do mesmo tipo ou diferentes, basta que você possa pagar os pontos de Influência requeridos.
   a. Você aplica **o bônus ou a penalidade** (pela Reputação e por fichas de Escudo na *cidade*) **apenas uma vez por Turno**, não importando quantas coisas você comprar.

~ Combate com Inimigos ~

1. Há várias maneiras de iniciar combate com um inimigo:
   a. Entrar em um *local fortificado* ainda não conquistado (*forte*, *torre de mago* ou *cidade*). Isso é considerado uma **invasão**, e você terá de lutar contra os defensores do local. Eles são sempre fortificados (veja mais adiante). Sempre que iniciar uma invasão, você **perde 1 de Reputação**, não importando o resultado do combate.
      • Além disso, entrar em um espaço com um *forte* que pertença a outro jogador conta como uma invasão, e você perde 1 de Reputação. Se o outro jogador estiver presente no *forte*, você inicia um combate de Jogador contra Jogador. Caso contrário, uma ficha de inimigo cinza aleatória deve ser pega como guarnição do *forte* (e vale só metade da Fama).
   b. Se você estiver em um *local de aventura* com inimigos (*calabouço* ou *sepulcro*, *covil de monstros* ou *nascedouro* não conquistados, ou *ruínas* com inimigos), você pode anunciar que sua ação é entrar no local. Isso inicia combate com todos os inimigos presentes no local.
   c. Se você estiver em um *mosteiro*, você pode anunciar que está tentando **queimá-lo**. Se o fizer, você **ganha -3 de Reputação** e, em seguida, pega uma ficha de inimigo violeta aleatória como defensor.
   d. Se você estiver adjacente a uma ficha de *inimigo irascível* (*orcs saqueadores* ou *draconum*), você pode **desafiá-lo a um combate**. Se houver *inimigos irascíveis* em múltiplos espaços adjacentes, você pode optar por desafiar um ou mais deles para um combate.
   e. Se você se mover de um espaço adjacente a uma ficha de *inimigo irascível* para outro espaço adjacente à mesma ficha, isso provocará esse *inimigo irascível* a te atacar.
2. Apenas um combate é permitido a cada Turno. Porém, em certas situações, inimigos em múltiplos espaços podem ser combatidos ao mesmo tempo:
   a. Um único movimento pode provocar dois *inimigos irascíveis*. Você terá de lutar contra os dois.
   b. Uma invasão é um movimento, e pode acontecer de ele provocar um ou mais *inimigos irascíveis*. Você terá de lutar contra os defensores e os *inimigos irascíveis* ao mesmo tempo. Porém, os *inimigos irascíveis* não são fortificados, e você pode conquistar o local mesmo que não os derrote.
   c. Se o seu movimento iniciou um combate e há um ou mais *inimigos irascíveis* adjacentes ao espaço para o qual você se moveu, você pode desafiá-los a entrar no combate. Isso significa que:
      • Você pode provocar um *inimigo irascível* com seu movimento e então desafiar um ou mais *inimigos irascíveis* adjacentes ao espaço no qual entrou; você lutará contra todos eles.
      • Quando invadir um *local fortificado*, você pode desafiar *inimigos irascíveis* adjacentes ao local. Eles se juntam aos defensores no combate, mas não são fortificados, e você não precisa derrotá-los para conquistar o local.
   d. Você não pode desafiar inimigos extras ao entrar em um local de aventura.
   e. Você nunca pode lutar contra fichas de inimigo e outro jogador ao mesmo tempo. No seu Turno, você só pode realizar uma ação, mas o combate contra inimigos e o combate de Jogador contra Jogador são ações separadas.
3. O combate se inicia com você pegando e/ou revelando todos os inimigos contra os quais vai lutar. Em seguida, o combate tem quatro fases:
   a. **Fase de Ataque de Cerco e à Distância** – Ataques de Cerco e/ou à Distância podem ser usados primeiro para eliminar alguns inimigos antes que eles possam atacar você.
   b. **Fase de Bloqueio** – Cada um dos inimigos que não for eliminado pelo ataque de Cerco / à Distância realiza um ataque. Os jogadores podem usar efeitos de Bloqueio para tentar bloquear esses ataques.
   c. **Fase de Atribuição de Dano** – Inimigos que não forem bloqueados causam dano. Os pontos de dano têm de ser atribuídos ao seu Herói e/ou às suas Unidades.
   d. **Fase de Ataque** – Ataque os inimigos usando outros ataques que estejam disponíveis em sua Mão (incluindo Ataques de Cerco e à Distância não usados na primeira fase) para tentar eliminá-los.
4. A cada fase, o jogador pode jogar cartas, usar Poderes e ativar Unidades. Registre os efeitos jogados a cada fase em colunas diferentes.
5. A menos que um efeito restritivo não permita, você pode jogar **efeitos extras de combate** (que afetem as suas Unidades, os inimigos ou as regras de combate) em qualquer uma dessas fases. A menos que algo diga o contrário, o efeito persiste até o fim do Turno.
   a. Quando usar uma carta vermelha ou uma habilidade de Unidade que custe mana vermelho, efeitos que não sejam de Ataque ou Bloqueio não se aplicam contra alvos inimigos com **resistência ao Fogo**.
   b. Quando usar uma carta azul ou uma habilidade de Unidade que custe mana azul, efeitos que não sejam de Ataque ou Bloqueio não se aplicam contra alvos inimigos com **resistência ao Gelo**.
   c. Efeitos que não tenham inimigos como alvo (tais como o efeito de Ignorar Fortificações do Local do Feitiço Demolição) não são evitados por resistências dos inimigos.
6. Os jogadores podem jogar quantos efeitos especiais quiserem durante as fases do combate. Porém, nenhum efeito de cura pode ser jogado durante o combate.

FASE DE ATAQUES DE CERCO E À DISTÂNCIA

1. Nesta fase, você pode executar um ou mais ataques, ou passar e não fazer nada.

2. Para executar um ataque, **escolha uma ou mais fichas de inimigo** como alvo do ataque.

3. Jogue quantos **Ataques à Distância** e **Ataques de Cerco** quiser de qualquer elemento – Fogo, Gelo, Fogo Frio ou físico (Ataques físicos não têm atributo elemental).

   a. Você pode jogar de sua Mão cartas que fornecem Ataques de Cerco e à Distância (e potencializá-las com mana que tenha disponível), usar Poderes de Ataques de Cerco e à Distância, ou ativar Unidades com habilidades de Ataques de Cerco ou à Distância. Acumule esses efeitos em uma coluna para ajudar a registrar o seu total.

      - Se alguns dos inimigos escolhidos forem fortificados (porque estão defendendo um *local fortificado* ou porque têm a **habilidade fortificado** na sua ficha), **apenas Ataques de Cerco** podem ser jogados. Você só pode jogar Ataques à Distância se nenhum dos inimigos alvejados for fortificado.
      - Inimigos que estão **duplamente fortificados** (por terem a habilidade fortificado e por estarem em um *local fortificado*) não podem ser alvejados nesta fase, **nem mesmo por Ataques de Cerco**.

   b. **Cartas não podem ser jogadas de lado** para contribuir com Ataques de Cerco ou à Distância.

4. **Some o valor de Ataque** de todos os efeitos jogados:

   a. Se pelo menos um alvo inimigo tiver um ou mais ícones de Resistência, então todos os ataques de um tipo que corresponda a um ícone de Resistência são ineficientes – a força deles é reduzida à metade. (Some os ataques ineficientes e divida por dois, arredondando para baixo.)

      - Ataques de Fogo Frio são reduzidos à metade apenas se houver pelo menos um inimigo com ambas as Resistências a Gelo e a Fogo.

5. Para fazer um ataque bem-sucedido, o valor total do Ataque tem de ser **maior ou igual ao valor total de Armadura** de todos os inimigos alvejados. Nesse caso, os inimigos alvejados são derrotados.

   a. Fichas de inimigos derrotados são imediatamente **descartadas** para a pilha de Descartes ao lado da pilha de inimigos correspondente; eles não participam do restante do combate.

   b. O jogador que está atacando **ganha Fama** igual ao número na porção inferior de cada ficha de inimigo derrotado. Mova a sua ficha de Escudo um número correspondente de espaços no indicador de Fama.

      - Se ela cruzar o fim de uma linha, você **não sobe de Nível** imediatamente. A mudança de Nível só ocorre no fim do Turno.

6. Um **Ataque de valor total menor** do que a Armadura total dos inimigos não tem efeito, e o dano causado não é mantido em fases ou turnos subsequentes.

   a. Se você perceber que seus Ataques não são suficientes para derrotar os inimigos escolhidos, você pode jogar mais Ataques, escolher um alvo inimigo diferente ou pegar de volta as cartas que jogou e cancelar o seu ataque.

7. Você pode declarar nenhum, um ou vários Ataques durante esta fase. A cada Ataque, você pode derrotar um ou mais inimigos. Agrupe as cartas e efeitos que você jogar a cada Ataque em colunas separadas.

   a. Se alguns dos inimigos forem fortificados e outros não, talvez você prefira atacar os não fortificados com um Ataque separado (para poder usar seus Ataques à Distância).

   b. Se alguns inimigos tiverem Resistências, talvez você prefira usar Ataques separados contra eles, pois a presença de um inimigo resistente reduz à metade todos os Ataques do tipo ao qual ele é resistente.

8. Você não pode guardar pontos de Ataque para usar depois. Os pontos de Ataque devem ser imediatamente atribuídos a um inimigo ou a um grupo de inimigos no momento em que forem gerados, ou eles são desperdiçados.

FASE DE BLOQUEIO

1. Após realizar Ataques de Cerco e à Distância, começa a fase de Bloqueio. Nesta fase, todos os inimigos que não foram eliminados atacam, mas os jogadores têm a oportunidade de **conter os ataques** de um ou mais inimigos usando Bloqueios. Um inimigo bloqueado não causa dano na fase de Atribuição de Dano.

2. Para cada inimigo com o ícone de **Invocação** pegue uma ficha de inimigo marrom e adicione-a ao grupo de inimigos.

   a. Tanto na fase de Bloqueio quanto na fase de Atribuição de Dano, o monstro invocado substitui o invocador. Nenhum efeito pode alvejar o invocador nessas fases.

   b. Quando a fase de Ataque começar, o invocador está de volta em jogo e os efeitos podem alvejá-lo.

3. **Escolha um único inimigo atacante** para bloquear.

4. Jogue quantos **Bloqueios** quiser de qualquer tipo elemental – Fogo, Gelo, Fogo Frio ou físico.

   a. Você pode jogar de sua Mão cartas que fornecem Bloqueio (e potencializá-las com mana que tenha disponível), usar Poderes de Bloqueio, ou ativar Unidades com habilidade de Bloqueio. Acumule esses efeitos em uma coluna para ajudar a registrar o seu total.

   b. Qualquer carta (exceto um Ferimento) pode ser jogada de lado na coluna de Bloqueio para somar Bloqueio 1. Cartas de lado são sempre Bloqueios físicos, e nunca um Bloqueio elemental.

5. Determine o valor total de Bloqueio de todos os efeitos jogados.

   a. Contra ataques elementais, apenas **alguns Bloqueios são eficientes**:

      - Qualquer Bloqueio é eficiente contra um ataque físico.
      - Apenas Bloqueios de Gelo ou de Fogo Frio são eficientes contra Ataques de Fogo.
      - Apenas Bloqueios de Fogo ou de Fogo Frio são eficientes contra Ataques de Gelo.
      - Apenas Bloqueios de Fogo Frio são eficientes contra Ataques de Fogo Frio.

   b. Outros bloqueios são ineficientes. **Bloqueios ineficientes são reduzidos pela metade.** Para determinar o valor total de Bloqueio, some os valores de todos os Bloqueios ineficientes, divida por dois (arredondando para baixo), e então some o valor total dos Bloqueios eficientes.

6. O Bloqueio é bem-sucedido se o seu valor total for maior ou igual ao valor de ataque do inimigo escolhido.

   a. Se o inimigo tiver a **habilidade Ágil**, o valor de Ataque é dobrado para efeitos de Bloqueio.

7. Uma **ficha de inimigo bloqueada com sucesso é posta de lado**. O ataque do inimigo foi bloqueado, e ele não causará dano na próxima fase do combate. Porém, ele ainda não foi eliminado. Você terá a oportunidade de eliminá-lo na fase de Ataque Corpo a Corpo.

   a. Se um monstro invocado for bloqueado com sucesso, descarte-o para a pilha de Descartes correspondente (mas não ganhe Fama).

8. Se o seu Bloqueio for menor do que o valor de Ataque do inimigo que você está tentando bloquear, o Bloqueio **não tem efeito**. Você não pode reduzir o valor de Ataque com Bloqueios – o Ataque ou é bloqueado totalmente ou **passa com força total**.

   a. Às vezes, uma carta de Bloqueio terá outros efeitos além de um valor de Bloqueio. A menos que algo diga o contrário, esses efeitos se aplicam mesmo que o Bloqueio não seja bem-sucedido.

9. Você pode bloquear **quantos inimigos quiser** nesta fase. Inimigos que você deseja bloquear são resolvidos individualmente: não é permitido bloquear múltiplos inimigos ao mesmo tempo.

10. Você tem de atribuir imediatamente os pontos de Bloqueio a um Ataque inimigo conforme os pontos forem gerados, ou eles são desperdiçados. Você não pode guardar pontos de Bloqueio para usar depois.

FASE DE ATRIBUIÇÃO DE DANO

1. Inimigos que ainda estejam vivos e que não foram bloqueados **causam o dano de seus ataques** nesta fase.

   a. Se não houver nenhum, pule esta fase.

   b. Caso contrário, processe todos os inimigos não bloqueados, um por um, na ordem que preferir.

2. Cada inimigo causa **dano** igual ao seu valor de Ataque.

   a. Se o inimigo tiver a habilidade **Brutal**, ele causa dano igual ao dobro do valor de Ataque.

3. Você tem de **atribuir todo o dano**. Você pode atribuir dano a uma ou mais de suas Unidades não Feridas. O restante é atribuído ao seu Herói.

4. Você pode **atribuir dano a uma Unidade** desde que ela **não esteja Ferida**. Unidades Usadas, mas não Feridas, podem ter dano atribuído a elas.

   a. Sempre que um dano for atribuído a uma Unidade, coloque uma **carta de Ferimento** na Unidade. Uma **Unidade fica Ferida**, não importando o quanto de dano foi atribuído a ela. Em seguida, reduza do dano total o valor de Armadura da Unidade.

      - A atribuição de apenas um ponto de dano pode Ferir uma Unidade com um valor de Armadura mais alto. O valor de Armadura apenas determina quanto de dano ainda resta após a Unidade ter sido Ferida, se houver.

   b. **Exceção**: Se a Unidade for **resistente** aos elementos do ataque (Resistência Física vs. Ataque Físico normal, Resistência ao Fogo vs. Ataque de Fogo, Resistência ao Gelo vs. Ataque de Gelo, e ambas as Resistências ao Gelo e ao Fogo vs. Ataque de Fogo Frio):

      - Primeiro, **reduza da quantidade de dano o valor da Armadura da Unidade** (sem Ferir a Unidade).
      - Se isso absorver todo o dano, nada acontece.
      - Se ainda restar dano, continue a atribuí-lo normalmente, Ferindo a Unidade e reduzindo novamente do total de dano o seu valor de Armadura.
        – Unidades resistentes a um determinado tipo de Ataque podem absorver o dobro de dano em relação ao seu valor de Armadura, e só são Feridas se o dano for maior do que a sua Armadura.
      - Se atribuir dano a uma Unidade, e ela não for Ferida por causa da resistência, você não pode atribuir dano a ela novamente no mesmo combate.

5. Se você não puder ou não quiser atribuir dano a uma Unidade, ou se ainda restar dano após ter atribuído dano às suas Unidades, você tem de atribuir **todo o dano restante ao seu Herói**. Isto é feito repetidamente até que todo o dano tenha sido atribuído:

   a. Para atribuir dano ao seu Herói, coloque uma **carta de Ferimento** em sua Mão e reduza do total de dano o valor de Armadura do seu Herói (o número à esquerda na ficha de Nível do seu Herói).

      - Assim como com as Unidades, mesmo que o dano atribuído seja menor do que o valor da Armadura, o Herói tem de sofrer um Ferimento.

   b. **Repita esse procedimento** até que todo o dano tenha sido atribuído. Efetivamente, você sofrerá Ferimentos iguais aos pontos de dano divididos por X (onde X é a sua Armadura), arredondados para cima.

   c. **Nocaute**: Se o número de cartas de Ferimento adicionadas à sua Mão for igual ou maior do que o limite não modificado da sua Mão (o valor à direita na ficha de Nível do seu Herói), você é nocauteado – **descarte imediatamente da sua Mão todas as cartas que não sejam de Ferimento**.

      - Ferimentos recebidos de outras fontes (por exemplo, os efeitos de certas cartas jogadas durante o combate) também contam para o nocaute.
      - Enquanto estiver nocauteado, suas Unidades ainda podem lutar, e você também pode usar Poderes e continuar a sofrer Ferimentos caso precise atribuir mais dano ao seu Herói.

6. **Habilidades especiais dos inimigos** relacionadas a causar dano:
   a. Se um inimigo tiver a habilidade **Venenoso**:
      - Se uma Unidade sofrer dano de um inimigo Venenoso e for receber um Ferimento, em vez disso, ela recebe duas cartas de Ferimento. Ela precisa ser Curada duas vezes para remover os dois Ferimentos.
      - Um Herói que sofrer dano de um inimigo Venenoso tem de colocar uma carta de Ferimento na sua pilha de Descartes para cada carta de Ferimento adicionada à sua Mão.
   b. Se um inimigo tiver a habilidade **Paralisador**:
      - Se uma Unidade sofrer dano de um inimigo Paralisador e for receber um Ferimento, ela é destruída imediatamente (remova-a do jogo).
      - Um Herói que sofrer dano de um inimigo Paralisador tem de descartar imediatamente de sua Mão todas as cartas que não sejam de Ferimento.
   c. Se um inimigo tiver a habilidade de **Invocação**, você atribui o dano do inimigo invocado (levando em conta habilidades especiais que ele possa ter). Após a atribuição de dano, descarte a ficha do inimigo invocado para a pilha de Descartes correspondente.

7. A fase acaba quando você tiver **atribuído o dano** de **todos os inimigos não bloqueados**.

FASE DE ATAQUE CORPO A CORPO

1. A fase de Ataque **funciona exatamente como** a fase de Ataque de Cerco e à Distância, exceto pelo fato de que:
   a. Você pode **combinar qualquer tipo de Ataque**: à Distância, de Cerco e normal. Nesta fase, não há diferença entre Ataques de Cerco, à Distância ou normais. **As fortificações não se aplicam mais**, e você pode alvejar qualquer inimigo com qualquer tipo de Ataque ou combinação de Ataques.
   b. Qualquer carta que não seja de Ferimento **pode ser jogada de lado** em uma coluna de Ataque para adicionar Ataque 1.
   c. Você pode usar efeitos indicados como usáveis apenas na fase de Ataque.

2. Assim como na fase de Ataque de Cerco e à Distância, você pode eliminar múltiplos inimigos com um Ataque, ou declarar uma série de Ataques individuais. As regras para as Resistências dos inimigos permanecem as mesmas.

RESULTADOS DO COMBATE

1. **O combate termina** após a fase de Ataque Corpo a Corpo. Você pode ter derrotado nenhum, um ou vários inimigos durante o combate.
   a. Se você estiver invadindo uma ***cidade***, coloque uma das suas **fichas de Escudo** na carta da Cidade para **cada inimigo que você derrotou**. Enfileire os Escudos, marcando claramente a ordem em que foram colocados na carta.

2. Se você **derrotou todos os inimigos no local**, dependendo do tipo de local:
   a. Se você derrotou um ou mais ***inimigos irascíveis***, remova a ficha do Mapa: o ícone no espaço não tem mais nenhum significado, e o espaço deve ser tratado como vazio. Você não coloca uma ficha de Escudo no espaço, mas ganha Reputação (+1 por cada ***orc saqueador*** e +2 por cada ***draconum***).

      Observação: Orcs e Draconum encontrados em outros lugares geralmente não valem reputação ao serem derrotados.
   b. Se você derrotar todos os inimigos em um ***local de aventura***, marque o espaço com uma ficha de Escudo. No fim do seu Turno, você pode reivindicar as recompensas indicadas na carta de Descrição de Local. **Não escolha sua recompensa antes do fim do Turno**; você pode escolher suas recompensas com calma durante o Turno dos outros jogadores.
      - No caso das ruínas, a recompensa pode incluir um Artefato, um Feitiço, uma Ação Avançada, um conjunto de quatro cristais ou uma Unidade.
   c. Se você derrotou todos os defensores de um ***local fortificado***, você acaba o seu Turno no espaço conquistado.

      Observação: Se havia *inimigos irascíveis* envolvidos na invasão, a derrota deles não é necessária para você conquistar o ***local fortificado***.
      - Se o local for um ***forte*** ou uma ***torre de mago***, marque-o com um Escudo.
      - Se for uma ***torre de mago***, você pode escolher um Feitiço no fim do Turno como recompensa.
      - Se for uma ***cidade***, consulte a Invasão de Cidades, mais adiante.
   d. Se você derrotou os defensores de um ***mosteiro***, marque o ***mosteiro*** com um Escudo. O ***mosteiro*** agora está **queimado**, e o espaço é tratado como vazio pelo restante da partida. No fim do seu Turno, reivindique um Artefato como recompensa.

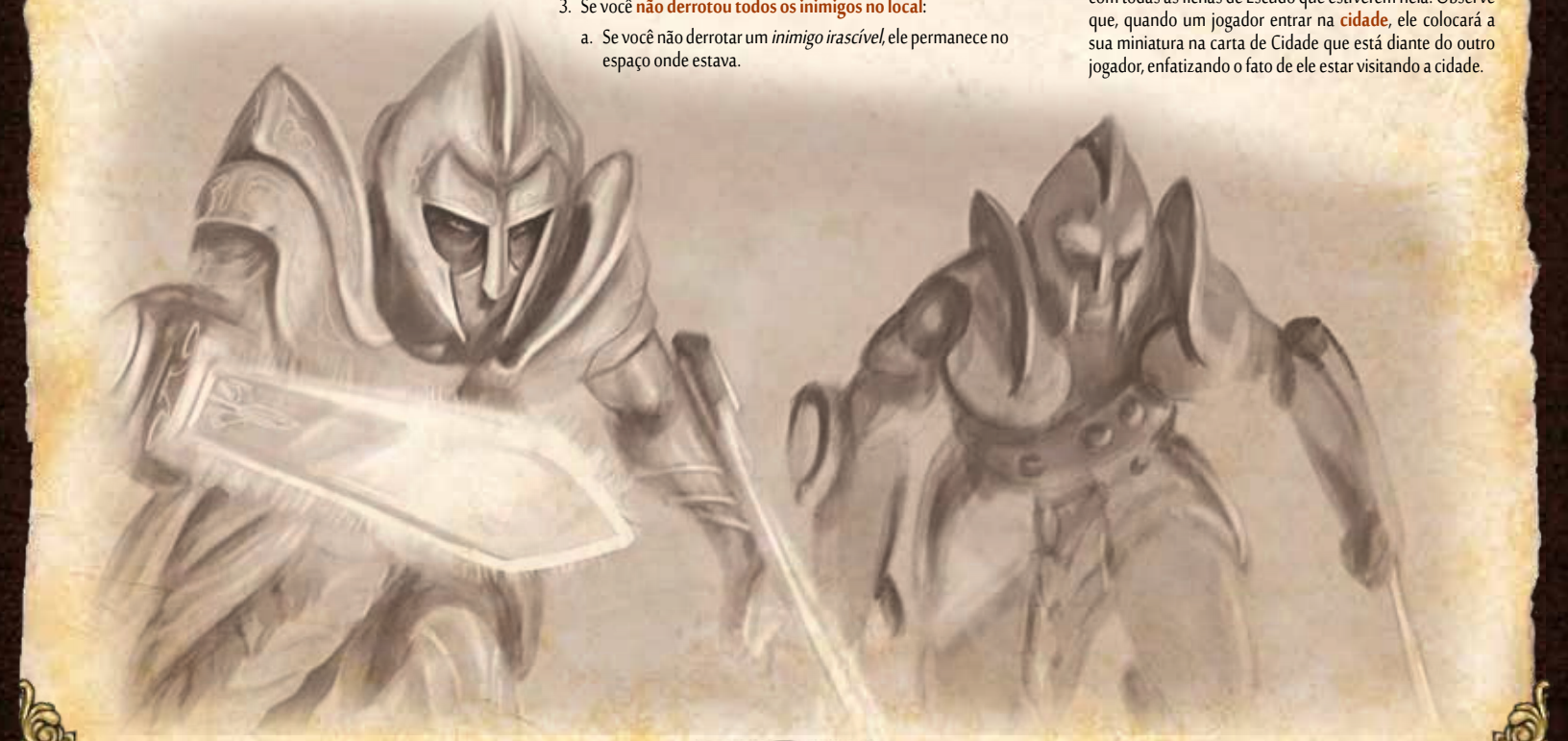
3. Se você **não derrotou todos os inimigos no local**:
   a. Se você não derrotar um *inimigo irascível*, ele permanece no espaço onde estava.
   b. Se você não derrotar inimigos revelados em um ***calabouço***, ***sepulcro*** ou ***mosteiro***, descarte-os. Na próxima vez em que um Herói for lutar no local, novos inimigos serão pegos da pilha apropriada.
   c. Se você não derrotar o inimigo em um ***covil de monstros***, ou não derrotar um ou ambos os monstros em um ***nascedouro*** ou nas ***ruínas***, coloque os monstros restantes de volta no espaço, voltados para cima. Na próxima vez em que um Herói for lutar no local, ele combaterá os mesmos inimigos.

      Observação: Você pode optar por colocá-los voltados para baixo, para que não sejam confundidos com *inimigos irascíveis*, mas todos podem olhar as fichas que já foram reveladas na partida.
   d. Se você **não derrotou todos os defensores de um *local fortificado***, você tem de se retirar de volta para o espaço de onde veio. Essa retirada não conta como uma Retirada Forçada. Porém, se o espaço para o qual você teve de se retirar não for um espaço seguro, então as regras de Retirada Forçada se aplicam a esse espaço (consulte a seção "Fim do Turno").

INVASÃO DE CIDADES

1. **Uma invasão de Cidade funciona igual** a uma invasão a outro *local fortificado*, contudo, além da fortificação, cada cidade **fornece um bônus** aos defensores. Consulte a porção superior da carta de Cidade correspondente:
   a. Na ***cidade Branca***, todos os defensores ganham +1 de Armadura.
   b. Na ***cidade Azul***, todos os defensores ganham +2 de Ataque se tiverem Ataque de Gelo ou Ataque de Fogo, e +1 de Ataque se tiverem Ataque de Fogo Frio.
   c. Na ***cidade Vermelha***, todos os defensores que tiverem Ataque físico ganham a habilidade Brutal.
   d. Na ***cidade Verde***, todos os defensores que tiverem Ataque físico ganham a habilidade Venenoso.

2. Se uma ***cidade*** for conquistada, o seu novo **líder precisa ser apontado**.
   a. O jogador com mais fichas de Escudo na carta da Cidade (ou o que tiver o primeiro Escudo entre os jogadores empatados) se torna o líder da Cidade.
   b. O líder coloca à sua frente a carta da Cidade, juntamente com todas as fichas de Escudo que estiverem nela. Observe que, quando um jogador entrar na **cidade**, ele colocará a sua miniatura na carta de Cidade que está diante do outro jogador, enfatizando o fato de ele estar visitando a cidade.



~ Fim do Turno ~

1. Você pode completar o seu Turno enquanto o próximo jogador começa o dele. A primeira coisa a fazer é **rerrolar e devolver dados de mana** usados à Fonte.

2. **Retirada Forçada:** Você tem de terminar o seu Turno em um **espaço seguro** (consulte o parágrafo 7d na seção "Movimento", na pág. 7).
   a. Se você não estiver em um espaço seguro, você tem de voltar atrás até chegar em um espaço seguro.
   b. Para cada espaço que você volta atrás em sua Retirada Forçada, acrescente um Ferimento à sua Mão.

3. **Limpe sua Área de Jogo:**
   a. Devolva ao banco todos os marcadores de mana de sua Área de Jogo, usados ou não.
   b. Coloque na sua pilha de Descartes todas as cartas jogadas no Turno (exceto aquelas que foram jogadas fora – as quais devem ser removidas do jogo, ou, no caso de Ferimentos, devolvidas ao topo do baralho de Ferimentos).

4. **Use os benefícios do seu espaço:**
   a. Se você terminar o seu Turno em uma ***clareira mágica***, você pode jogar fora uma carta de Ferimento da sua Mão ou pilha de Descartes. Unidades não podem ser Curadas dessa forma.
   b. Se você terminar seu Turno em uma ***mina de cristal***, você ganha um cristal da cor da mina para o seu Inventário (a menos que já tenha 3 cristais dessa cor – nesse caso, você não ganha nada).

5. **Recompensas do combate:** Se você tiver ganho recompensas de um combate, pegue-as agora. Escolha suas recompensas na ordem que preferir. Se você ganhou:
   a. **Cristais** – adicione-os ao seu Inventário (a menos que já tenha 3 da cor indicada – nesse caso, nada acontece). Se você ganhou cristais aleatórios, role um dado para cada recompensa para determinar a cor a ser recebida. Se rolar a cor preta, em vez do cristal, você ganha 1 de Fama. Se rolar a cor dourada, você pode escolher a cor.
   b. **Artefatos** – compre do baralho de Artefatos o número indicado mais um. Coloque um deles embaixo do baralho de Artefatos e o resto no topo do seu baralho de Façanhas, na ordem que preferir.
   c. **Feitiços** ou **Ações Avançadas** – escolha-os da oferta correspondente e coloque-os no topo do seu baralho de Façanhas; em seguida, reabasteça a oferta, movendo as cartas para baixo e adicionando uma nova carta à posição mais alta. Isso não permite que você ganhe cartas de Ação Avançada que estejam na oferta de Unidades.
   d. **Unidades** – pegue qualquer Unidade da oferta de Unidades, não importando o tipo ou custo. Se não tiver uma ficha de Comando livre para a Unidade, você tem de dispensar uma das suas Unidades ou abrir mão da recompensa.
      - **Exceção**: Se você também Subir de Nível no Turno e receber uma nova ficha de Comando, é possível pegar a nova Unidade depois de Subir de Nível, para não ter de dispensar uma Unidade.

6. **Subir de Nível:** Se a sua ficha de Escudo tiver cruzado uma ou mais linhas do indicador de Fama no Turno, você sobe um nível para cada linha cruzada:
   a.  Quando avançar para um nível marcado com este ícone:
      - Remova a ficha de Nível do topo, revelando o seu novo valor de Armadura e limite de Mão.
      - Vire a ficha removida, para que o escudo fique voltado para cima, e coloque-a na sua área de Unidades. Agora ela é uma ficha de Comando: o seu limite de Comando é aumentado em um.
   b.  Quando avançar para um nível marcado com estes ícones, você ganha uma nova ficha de Poder e uma carta de Ação Avançada da oferta. Vire as duas primeiras fichas de Poder da sua pilha de Poderes. Você tem duas opções:
      - Pegar **uma dessas duas fichas** e colocar a outra na oferta de Poderes Compartilhados. Além disso, pegue da oferta de Ações Avançadas **uma carta de Ação Avançada que preferir**.
      - Pegar uma **ficha de outro jogador** da área de Poderes Compartilhados (se houver alguma), e então colocar os seus dois Poderes revelados na oferta de Poderes Compartilhados. Além disso, pegue a carta de Ação Avançada que está na **posição mais baixa na oferta de Ações Avançadas**.
      - Em ambos os casos, coloque o Poder recém-adquirido à sua frente (voltado para cima) e coloque a nova carta de Ação no topo do seu baralho de Façanhas; em seguida, reabasteça a oferta de Ações Avançadas (movendo as cartas para baixo e acrescentando uma nova carta ao topo).

7. **Comprando novas cartas:**
   a. Antes de comprar, você pode, se desejar, descartar da Mão quantas cartas quiser que não sejam de Ferimento.
   b. Compre cartas do seu baralho de Façanhas até atingir o limite da sua Mão (o número no lado direito da ficha de Nível do seu Herói).
      - Se estiver adjacente ou no espaço de um ***forte*** seu (que tenha a sua ficha de Escudo), o limite da sua Mão é aumentado pelo número de ***fortes*** que você possui no Mapa inteiro.
      - Se estiver adjacente ou no espaço de uma ***cidade*** na qual você tem pelo menos uma ficha de Escudo, o limite de sua Mão é aumentado em 1 (ou 2, se você for o líder da ***cidade***).
      - Se ambos os bônus de um ***forte*** e de uma ***cidade*** se aplicarem, use apenas o que for mais alto.
      - O limite da sua Mão pode também ser aumentado pela carta de Tática Diurna "Planejamento" (consulte a carta).
   c. Se você tiver mais cartas na sua Mão do que o seu limite atual, você não precisa descartar até o limite da sua Mão (mas também não pode comprar novas cartas).
   d. Se as cartas do seu baralho de Façanhas acabarem durante a compra de novas cartas, pare de comprar. Não reembaralhe a pilha de Descartes, a menos que tenha a carta de Tática Noturna "Noite Longa" (consulte a carta).

   Observação: A Tática Noite Longa pode ser usada mesmo durante a compra de cartas: quando o seu baralho de Façanhas estiver vazio, siga as instruções da carta e continue a comprar.

~ Ferimentos e Cura ~

1. Quando um **Herói for Ferido**, o jogador pega uma ou mais cartas de Ferimento do baralho de Ferimentos e as adiciona à Mão.
   a. Cartas de Ferimento **nunca podem ser descartadas**, a menos que um efeito o permita explicitamente. As cartas de Ferimento não podem ser jogadas de lado (como Movimento 1, Influência 1, Ataque 1 ou Bloqueio 1) e não podem ser descartadas no fim do Turno.
   b. Quando você optar por Descansar no Turno, ou quando um efeito permitir que você descarte cartas de Ferimento, elas vão **para a sua pilha de Descartes**. Assim, na próxima Rodada, você provavelmente irá comprá-las de volta para a sua Mão.
   c. No início de cada Rodada, os Ferimentos na sua Mão são reembaralhados no baralho de Façanhas com todas as demais cartas de Façanha.

2. **Unidades Feridas** têm cartas de Ferimento na carta da Unidade.
   a. As Unidades Feridas não podem ser ativadas ou ter dano atribuído a elas em combate.
   b. Uma Unidade Ferida mantém seu estado de prontidão (Preparada ou Usada). Uma Unidade Ferida que foi Usada ainda volta a estar Preparada no início de uma nova Rodada (mas não pode ser ativada até que seja Curada).

3. Os jogadores podem usar **Cura** durante o seu Turno, mesmo quando Descansarem.
   a. Você pode jogar efeitos que fornecem pontos de Cura (Cura X).
   b. Você também pode adquirir um ou mais pontos de Cura em um ***vilarejo*** ou ***mosteiro*** (consulte a seção "Interação com Habitantes Locais").
   c. Some todos os pontos de Cura jogados ou adquiridos; eles podem ser usados para estes efeitos de Cura:
      - Use **um ponto de Cura** para **jogar fora uma carta de Ferimento** da Mão (devolva a carta de Ferimento ao baralho de Ferimentos).
      - Para curar uma Unidade Ferida, você tem de **pagar pontos de Cura iguais ao nível da Unidade** (o número no canto superior direito da carta). Se o fizer, **remova a carta de Ferimento da Unidade** e devolva-a ao baralho de Ferimentos.
      - Se a Unidade tiver duas cartas de Ferimento (porque foi exposta a um ataque Venenoso), ela precisa ser curada duas vezes para ficar completamente curada.
      - Efeitos que curam uma Unidade se aplicam a um Ferimento da Unidade.
   d. Os jogadores podem usar cura a qualquer momento em seu Turno, exceto em combate.
      - Dano sofrido em combate pode ser curado no mesmo Turno, assim que o combate tiver terminado.
      - Pontos de Cura não usados desaparecem no momento em que se entra em combate.

   Observação: o local ***clareira mágica*** não fornece Cura. O seu efeito não pode ser usado em Unidades e não pode ser combinado com outros efeitos de Cura.

~ Combate entre Jogadores ~

1. Um jogador pode **declarar um combate de Jogador contra Jogador** como sua ação no Turno, desde que as seguintes condições sejam observadas:
   a. O jogador entrou em um espaço com outro jogador e não quer ou não pode continuar se movendo.
   b. O espaço não é o ***portal*** ou uma ***cidade*** (não é permitido combate entre jogadores nesses espaços).
   c. O Fim da Rodada ainda não foi anunciado, e a condição para o fim do jogo não foi atingida.
   d. A ficha de Ordem na Rodada do outro jogador não foi virada para baixo (seja por outro combate de Jogador contra Jogador ou por uma invasão conjunta).

   Observação: Você não pode entrar em um espaço ocupado por outro jogador com um movimento que provoque um *inimigo irascível*.

2. Se ocorrer um combate de Jogador contra Jogador, o jogador que está atacando é referido como **agressor**, e o jogador que está defendendo é referido como **defensor**. O defensor tem uma oportunidade de defender jogando um Turno parcial ou completo durante o Turno do agressor. O defensor não pode se mover ou realizar uma ação (Interação ou outro combate) durante o combate entre jogadores.

3. Quando atacado, o defensor pode usar qualquer efeito que seria usável antes de seu Turno ou no Turno de outros jogadores (tais como saquear um ***vilarejo***). Ele não pode declarar o Fim da Rodada. Em seguida, ele tem **duas opções**.
   a. **Participar Totalmente do Combate.** Um jogador pode optar por antecipar o seu próximo Turno. Se o fizer:
      - Ele vira para baixo a sua ficha de Ordem na Rodada. Enquanto essa ficha estiver voltada para baixo, ele **não pode ser atacado novamente**. Quando chegar no que seria o seu Turno na Rodada, a ficha é virada para cima, mas o jogador **pula o seu Turno** (não é nem permitido anunciar o Fim da Rodada).
      - O jogador **pode se beneficiar de efeitos que afetem o início do Turno**, tais como o marcador de mana fornecido pela clareira mágica.
      - Ele **pode usar um dado de mana** da Fonte.
      - Ele **pode usar seus Poderes** para os efeitos válidos nessa situação.
      - Após o combate, ele pode jogar cartas e efeitos especiais e de Cura, se assim desejar.
      - Em seguida, ele segue para os passos de fim de Turno (consulte a seção "Fim do Turno").
      - Ele não pode se Mover, revelar uma peça de Mapa ou realizar qualquer outra ação.

   Observação: Um jogador não pode participar totalmente do combate se tiver na Mão apenas cartas de Ferimentos.

   a. **Participar Parcialmente do Combate.** Um jogador pode optar por não pular o seu próximo Turno. Nesse caso:
      - Ele não vira para baixo a sua ficha de Ordem na Rodada e está sujeito a novos ataques de outros jogadores. Ele jogará o seu próximo Turno normalmente.
      - Ele **não pode usar um dado de mana** da Fonte (a menos que algum efeito diga o contrário).
      - Ele **não pode usar suas fichas de Poder** (exceto as que se aplicam nos Turnos de outros jogadores).
      - Quando o combate tiver terminado, a participação dele no **Turno acaba imediatamente**. Ele não pode se curar ou jogar outros efeitos especiais após o combate.
      - Ele não segue os procedimentos de fim de Turno. Em especial, ele não compra novas cartas. Marcadores de Mana não utilizados permanecem até o fim do seu Turno normal.

        Observação: O defensor ainda pode bloquear ataques do oponente e realizar seus próprios ataques. A diferença está no modo como ele pode fazer isso e nos eventos após o combate.

4. O combate de Jogador contra Jogador tem duas fases: **Ataques de Cerco e à Distância**, e **Ataques Corpo a Corpo**. O combate acaba quando um dos jogadores é forçado a recuar ou quando nenhum dos jogadores deseja continuar atacando. Nesse caso, o agressor tem de se retirar.



ATAQUES DE CERCO E À DISTÂNCIA

1. Nesta fase, os jogadores se alternam jogando Ataques de Cerco e à Distância, **começando pelo defensor**. O jogador que estiver realizando o ataque é referido como **atacante** e o outro jogador é o **bloqueador**, independentemente de quem é agressor ou defensor.

2. Quando é a vez de um jogador realizar um Ataque, ele pode optar por realizar um Ataque ou passar.

3. Para realizar um Ataque, o atacante joga uma quantidade de **Ataques de Cerco ou à Distância** (e efeitos especiais), como se estivesse em um combate normal.
   a. Se o bloqueador for também o defensor e o combate ocorrer em um local fortificado (um ***forte*** ou uma ***torre de mago***), o atacante/agressor só pode usar Ataques de Cerco.
   b. Cartas jogadas de lado não contribuem para este Ataque.

4. Em seguida, o bloqueador pode jogar quantos **Bloqueios** (e efeitos especiais) desejar, como se fosse um combate normal.
   a. As regras de Bloqueio eficiente e ineficiente descritas no combate normal se aplicam.
      - Se o Ataque for composto de efeitos de Ataque de múltiplos elementos, o efeito de Bloqueio será eficiente se for eficiente contra pelo menos um dos elementos presentes no Ataque.
   b. Diferentemente do combate normal, **não é necessário bloquear todo o Ataque**, os Ataques podem ser parcialmente bloqueados – então faz sentido bloquear porções do Ataque.
   c. O valor total do Ataque é reduzido **em 1 para cada 2 pontos** do valor total dos Bloqueios jogados.
      - Isso ocorre porque os Ataques de Cerco e à Distância funcionam como a habilidade Ágil de um inimigo. Se o bloqueador utilizar um efeito indicando que o "inimigo bloqueado perde Agilidade", então o Bloqueio se aplica integralmente: o Ataque é reduzido em 1 para cada ponto de Bloqueio.

        Exemplo: Se o atacante usar Ataque de Fogo à Distância 4, e você jogar Bloqueio de Gelo 4, o Ataque é reduzido a 2. Se você jogar Bloqueio 7, o Ataque é reduzido a 3 (o valor total do seu Bloqueio ineficiente é 3, o que reduz apenas 1 do Ataque).
   d. Se o Ataque não for reduzido a zero, o restante é transformado em dano e precisa ser atribuído ao bloqueador (ao Herói ou às suas Unidades).

5. Diferentemente da atribuição de dano do combate normal, é o **atacante que escolhe como atribuir o dano**. Também contrário ao combate normal, o atacante tem de causar **tanto dano quanto for a Armadura** do alvo escolhido para feri-lo (enquanto, no combate com inimigos, 1 de dano é suficiente para ferir uma Unidade ou um Herói).
   a. O atacante pode ferir qualquer uma das Unidades não Feridas do bloqueador, desde que atribua dano igual à Armadura da Unidade.
      - Se a Unidade tiver Resistência a um dos elementos usados no Ataque, a Armadura dela é dobrada, de modo que o atacante tem de atribuir o dobro de dano para ferir a Unidade.
   b. O atacante pode ferir o Herói do bloqueador, desde que atribua dano igual à Armadura do Herói. Isso pode ser repetido várias vezes, e, em cada vez, o bloqueador pega para sua Mão uma carta de Ferimento.
      - O bloqueador pode ser nocauteado se receber Ferimentos demais – consulte Combate com Inimigos.
   c. O atacante pode se abster de atribuir todos os pontos de Ataque não atribuídos. Se não houver alvo com Armadura menor ou igual ao dano restante, ele é obrigado a não os atribuir.

6. Após resolver o Ataque, o outro jogador tem a oportunidade de ser o atacante, e a fase de Ataques de Cerco e à Distância prossegue com os jogadores alternando seus papéis de atacante e bloqueador. Se ambos jogadores passarem em sequência, a fase acaba.

ATAQUES CORPO A CORPO

1. A fase de Ataque Corpo a Corpo funciona da mesma forma como a fase de Ataques de Cerco e à Distância, com algumas diferenças:
   a. O **agressor** inicia como atacante, e não o defensor.
   b. Qualquer combinação de efeitos de Ataque pode ser jogada, incluindo Ataques de Cerco e à Distância. As fortificações são ignoradas nesta fase.
   c. É permitido jogar qualquer carta de lado como um Ataque físico 1. Observe que acrescentar um Ataque desta forma transforma todo o Ataque em um Ataque físico, caso ainda não o fosse, tornando todos os Bloqueios eficientes e dobrando a Armadura de Unidades com Resistência Física.
   d. Os Bloqueios funcionam totalmente, ou seja, o Ataque é **reduzido em 1 para cada ponto de Bloqueio** jogado.
2. O dano pode ser usado para **ferir Unidades e/ou o Herói do bloqueador**, assim como na fase de Ataques de Cerco e à Distância. Além disso, há duas outras formas de atribuir o dano:
   a. O atacante pode atribuir 5 de dano para **roubar um Artefato** do bloqueador e colocá-lo em sua pilha de Descartes:
      - Artefatos podem ser roubados se estiverem na pilha de Descartes ou na Área de Jogo do bloqueador, ou se estiverem atribuídos a uma Unidade Ferida do bloqueador (incluindo Unidades que foram Feridas durante este Ataque).
      - Artefatos que estiverem na Mão, no baralho de Façanhas ou atribuídos a uma Unidade não Ferida do bloqueador não podem ser roubados.
   b. O dano pode ser convertido em pontos de Movimento e gasto para **forçar o bloqueador a recuar**. Para fazê-lo:
      - O atacante tem de escolher um espaço seguro que esteja acessível e adjacente ao local da luta (ou seja, que não resulte no jogador sendo forçado a invadir uma fortificação ou a incorrer em combate com outro jogador).
      - O atacante tem de gastar dano igual ao custo de Movimento não modificado do espaço escolhido.
      - O bloqueador é então movido para esse espaço, e o combate acaba. Esse movimento nunca provoca *inimigos irascíveis* a atacarem.
3. Os jogadores alternam os papéis de atacante e bloqueador até que um dos jogadores seja forçado a recuar ou ambos passem a vez em sequência.

RESULTADOS DO COMBATE

1. Se um jogador for **forçado a recuar**, o combate acaba e ele é declarado perdedor. O outro jogador, por sua vez, é declarado vencedor e **pode ganhar Fama**.
   a. Se o vencedor estiver em um nível mais baixo do que o perdedor, ele ganha 1 de Fama, mais 2 de Fama para cada nível que estiver abaixo.
   b. Se ambos estiverem no mesmo nível, mas o vencedor tiver menos Fama, ele ganha 1 de Fama.
   c. Se o vencedor tiver Fama igual ou mais alta que o perdedor, ele não ganha nada.
2. Se o combate acabou porque nenhum jogador quis continuar atacando, o **combate termina empatado** e ninguém ganha Fama.
   a. O **agressor tem de se retirar** para o espaço no qual estava antes do ataque. Essa retirada não conta como uma Retirada Forçada. Porém, se o espaço para o qual o jogador teve de se retirar não for um espaço seguro, então as regras de Retirada Forçada se aplicam a esse espaço (consulte a seção "Fim do Turno").

EFEITOS ESPECIAIS DE COMBATE

1. Em um combate normal, você pode jogar vários efeitos além de Ataques e Bloqueios. A maioria deles também pode ser usada ao lutar contra outro jogador.
2. Efeitos que alvejam inimigos podem **alvejar Unidades não Feridas do oponente**. Você nunca pode alvejar o Herói inimigo com eles.
   a. Se o efeito advir de uma carta vermelha ou da habilidade de uma Unidade ativada por mana vermelho, ele **não tem efeito contra Unidades com Resistência ao Fogo**.
   b. Se o efeito advir de uma carta azul ou da habilidade de uma Unidade ativada por mana azul, ele **não tem efeito contra Unidades com Resistência ao Gelo**.
   c. Se o efeito diz para "destruir" um inimigo, em vez disso, a Unidade fica Ferida.
   d. O valor de Armadura de uma Unidade nunca pode ser reduzido para menos de 1.
   e. Os efeitos especiais de Bloqueios que afetam o inimigo bloqueado podem alvejar qualquer Unidade que esteja contribuindo para o Ataque, se houver. Se o efeito é ativado apenas em um Bloqueio bem-sucedido, ele só funciona se o bloqueador reduzir o Ataque a zero.
   f. A força ou o custo de alguns efeitos podem depender do número de inimigos. No combate de Jogador contra Jogador, isso é representado pelo número de Unidades não Feridas e Unidades Preparadas do oponente, mais as Unidades que estão contribuindo para o Ataque ou Bloqueio atual, mais 1 pelo Herói inimigo.
3. Efeitos que modificam valores ou regras (tais como ignorar fortificações) duram pelo combate inteiro.
4. Efeitos que evitam que um inimigo ataque podem ser jogados durante o Bloqueio. Escolha uma Unidade que está contribuindo para o Ataque e deduza a contribuição dela do total do Ataque. A Unidade permanece como Usada. Você não pode cancelar efeitos especiais do inimigo ou Bloqueios dessa maneira.
5. Efeitos que permitem que você pule as fases de Bloqueio e de atribuição de Dano em um combate podem ser usados para cancelar um Ataque (de Cerco/à Distância ou Corpo a Corpo). Nenhum dano é atribuído no Ataque (mas as cartas permanecem jogadas, as Unidades permanecem Usadas etc.). Porém, o combate continua.

~ Cooperação para Invadir uma Cidade ~

1. Em cenários cooperativos (e em cenários competitivos, se for desejado), os jogadores podem cooperar para conquistar uma ***cidade***.
2. Um jogador pode **iniciar uma invasão conjunta a uma cidade** no seu turno se:
   a. O Fim da Rodada ainda não tiver sido anunciado, e as condições do cenário ainda não tiverem sido atingidas.
   b. Ele ainda não tiver realizado uma ação (e, se os jogadores concordarem em fazer uma invasão conjunta, essa será a ação deles no Turno).
   c. A miniatura dele está em um espaço adjacente à ***cidade***, e não há outro jogador nesse espaço.
      Observação: ele pode iniciar um ataque se puder chegar à ***cidade*** usando o Feitiço "Ataque Subterrâneo".
   d. Há um ou mais Heróis presentes que possam cooperar. Um Herói pode cooperar se todas as condições a seguir forem verdadeiras:
      - Ele está em um espaço adjacente à cidade.
      - Ele não está com a sua ficha de Ordem na Rodada virada para baixo (seja por outra invasão conjunta ou por um combate de Jogador contra Jogador).
      - Ele tem na Mão pelo menos uma carta que não seja de Ferimento.
3. O jogador anuncia que deseja iniciar uma invasão conjunta:
   a. Ele **convida um ou mais Heróis que podem cooperar**. Ele pode optar por não incluir um Herói, mesmo que ele possa cooperar.
   b. Ele **propõe uma distribuição da quantidade de inimigos** na ***cidade***, ou seja, quantos inimigos cada jogador vai enfrentar. Cada jogador tem de enfrentar pelo menos um inimigo.
   c. Se **todos os jogadores convidados concordarem**, a invasão conjunta pode ser iniciada. Caso contrário, nada acontece. O jogador pode tentar fazer uma nova proposta, ou prosseguir com seu Turno, como se nada tivesse acontecido.
4. Se os jogadores concordarem com a proposta, todos **os jogadores convidados** viram para baixo a sua ficha de Ordem na Rodada, para indicar que **estão abrindo mão de seu próximo Turno**.
5. Em seguida, **embaralhe e distribua aleatoriamente** (sem nem mesmo olhar o verso) as fichas de inimigo entre os jogadores, respeitando as quantidades acordadas. (Imagine o seguinte: Você pode concordar quanto à extensão da muralha da ***cidade*** que você vai atacar, mas não há como prever quais unidades estarão na defesa).
6. **Os participantes se alternam** invadindo a ***cidade*** de acordo com a Ordem na Rodada, começando com o jogador que iniciou a invasão conjunta:
   a. Cada jogador realiza todas as fases do seu combate antes de passar a vez ao próximo jogador.
   b. Cada jogador pode usar um dado da Fonte (mas ele não é devolvido até que a invasão acabe) e todos os efeitos que poderiam usar antes, no início ou durante os seus Turnos.
   c. Cada jogador tem de começar se movendo diretamente para a ***cidade***.
      - **Nenhum outro Movimento ou ação** é permitido.
      - Se esse Movimento provocar *inimigos irascíveis*, eles são adicionados à porção de inimigos do jogador em questão.
      - Os jogadores podem voluntariamente desafiar *inimigos irascíveis* adjacentes à ***cidade*** que está sendo invadida e adicioná-los aos seus inimigos.



   d. Resolva a invasão como de costume (incluindo a perda de Reputação e a atribuição de Escudos à carta Cidade de acordo com os inimigos derrotados).
      - Cada jogador enfrenta **apenas os inimigos atribuídos a ele** e ignora os demais.
      - Efeitos que afetam "todos os inimigos" afetam apenas aqueles atribuídos ao jogador.
7. A ***cidade*** é conquistada quando todos os defensores tiverem sido derrotados (não importando se *inimigos irascíveis* que se juntaram ao combate tenham sido derrotados).
   a. Se ela não for conquistada, todos os jogadores têm de se retirar para o espaço em que estavam antes da invasão.
8. Em seguida, os jogadores se alternam **para terminarem seus Turnos** como de costume, na Ordem na Rodada (consulte a seção "Fim do Turno").
   a. Os jogadores podem jogar efeitos de Cura e efeitos especiais antes do fim de seus Turnos, assim como após uma invasão normal.

LIVRO DE CENÁRIOS

Este livro de cenários tem três partes. Primeiro, há alguns princípios gerais que se aplicam a todos os cenários, ou a uma subcategoria de cenários (por exemplo, cenários cooperativos). Na segunda parte, há regras variantes opcionais que você pode usar em suas partidas. A terceira parte contém a descrição dos cenários.

I. PRINCÍPIOS GERAIS

FORMA DO MAPA

Em cada descrição de cenário, há uma forma de Mapa recomendada para os diferentes números de jogadores permitidos no cenário. Observação: Peças de Mapa reveladas durante a preparação são pegas da pilha de Peças de Mapa a serem usadas no cenário.

Mapa Cônico

Esta forma usa a peça inicial A. Ela é similar à do primeiro cenário, com uma regra extra:

- Peças Centrais (marrons) não podem ser adicionadas à faixa costeira (ou seja, às faixas de peças mais à esquerda e à direita).

O mapa começa apertado, mas se abre com relativa rapidez, e logo pode ficar amplo. A regra extra impede que as Cidades fiquem muito longe umas das outras.

Este Mapa é o mais adequado para 2 ou 3 jogadores. Devido ao seu início apertado, ele não é recomendado para jogadores com níveis diferentes de experiência: Com 3 jogadores, um jogador inexperiente pode ficar bloqueado no início. Com 4 jogadores, esse risco é ainda maior e mais difícil de ser evitado.



Mapa Totalmente Aberto

Um Mapa totalmente aberto usa a peça inicial B com três peças adjacentes no início. A faixa costeira tem um ângulo muito mais aberto. Porém, o Mapa não se abre infinitamente – ele pode ter no máximo 5 colunas paralelas de peças. Imagine que a faixa costeira termina quando você adiciona duas peças para cada lado da peça inicial. Consulte a figura à direita.

Um Mapa totalmente aberto é adequado para uma partida confortável entre 4 jogadores. Para menos jogadores, ele é um pouco vasto demais, e pode não proporcionar interação suficiente nas fases mais tardias da partida.



Mapa Aberto, Limitado a 4 ou 3 Colunas

Trata-se da mesma forma, exceto pela limitação do Mapa a apenas 3 ou 4 colunas. (Com 4 colunas, ele se abre mais à direita que à esquerda.) Observe as figuras.

O Mapa de 4 colunas é adequado a uma partida de 3 jogadores, se você não quiser que o início seja muito conturbado, ou de 4 jogadores, se você quiser mais interação entre eles.

Da mesma forma, o Mapa de 3 colunas é adequado a uma partida de 2-3 jogadores, se você quiser uma interação mais frequente durante toda a partida. Observação: Se você jogar nesse Mapa com 3 ou 4 jogadores, algum deles pode avançar rápido, e os demais que ficarem para trás podem não ter lugares interessantes para explorar e conquistar.



CENÁRIOS COOPERATIVOS E SOLO

No jogo de tabuleiro Mage Knight, são os próprios jogadores que determinam o andamento do jogo. Se alguém estiver avançando rápido, jogando o máximo de cartas a cada Turno, os demais terão de ajustar sua velocidade, ou terminarão sem usar metade de seus baralhos no fim da Rodada. Se os jogadores cooperarem, será vantajoso concordar em jogar com cuidado, tentando obter o melhor efeito de cada carta – e então o ajuste de velocidade do jogo desaparece, e a partida pode durar uma eternidade. Para evitar isso, sempre que você jogar uma partida cooperativa ou solo, haverá um jogador fictício automatizado.

Jogador Fictício

No início da partida:

- Após os jogadores terem escolhido seus Heróis, selecione aleatoriamente um dos Heróis não escolhidos para ser o Herói do jogador fictício. Você só precisará da carta de Herói, da ficha de Ordem na Rodada e do baralho inicial de 16 cartas de Ações Básicas.
- Confira a carta de Herói dele. Na base da carta, há três pontos coloridos (por exemplo, Goldyx tem verde, verde e azul). Coloque no Inventário do jogador fictício três cristais dessas cores (um para cada cor). Observação: isso só se aplica ao jogador fictício. Os outros Heróis iniciam sem cristais.
- Embaralhe o baralho de Façanhas do Herói, e o jogador fictício está pronto.

Observação: Não considere o jogador fictício para determinar quantos dados de mana e Unidades serão usadas no cenário.

Ao escolher Táticas:

- Consulte a descrição do Cenário para ver como o jogador fictício escolhe sua carta de Tática no início de cada Rodada.
- Ele não se beneficia com a Tática, e ela serve apenas para determinar quando ele jogará em termos de Ordem na Rodada: Distribua as fichas de Ordem na Rodada de acordo com o número das Táticas, como de costume.

Quando chegar o Turno do jogador fictício:

- Se o baralho de Façanhas dele tiver acabado, ele anuncia o Fim da Rodada. Os demais jogadores têm mais um Turno, e então a Rodada acaba.
- Se o baralho de Façanhas dele não tiver acabado, vire três cartas do baralho de Façanhas e as coloque na pilha de Descartes. Confira a cor da última carta virada (carta no topo da pilha de Descartes).
  - Se o jogador fictício não tiver cristais dessa cor no Inventário, o Turno dele acabou.
  - Se ele tiver pelo menos um cristal dessa cor, vire cartas extras de acordo com o número de cristais daquela cor. Em seguida, o Turno dele acaba (a cor das cartas extras viradas não importa).
- Observação: Se não houver cartas suficientes no baralho de Façanhas, vire quantas forem possíveis. No Turno seguinte, o jogador fictício anunciará o Fim da Rodada.

Ao preparar uma nova Rodada:

- Quando for remover a carta mais embaixo na oferta de Ações Avançadas, em vez disso adicione essa carta ao baralho do jogador fictício. Em seguida, embaralhe as cartas do jogador fictício.
- Quando for remover a carta mais embaixo na oferta de Feitiços, coloque-a embaixo do baralho de Feitiços, como de costume. Além disso, adicione um cristal da cor do Feitiço ao Inventário do jogador fictício. Ao contrário dos jogadores reais, o jogador fictício pode ter mais do que 3 cristais da mesma cor.

Observação 1: O jogador fictício não joga agressivamente, então você tem tempo para jogar de maneira eficiente. Às vezes, porém, as cartas viradas aleatoriamente podem fazer com que o baralho dele acabe bem rápido. Observe o baralho do jogador fictício para ajustar a sua velocidade!

Observação 2: Você tem um certo controle sobre o baralho do jogador fictício e os cristais dele. Pode ser vantajoso não deixá-lo ganhar cristais e cartas da mesma cor.

Observação 3: O baralho usado para o jogador fictício é a principal razão pela qual todos os cenários cooperativos comportam, no máximo, três jogadores. Se você realmente deseja jogar um cenário cooperativo em quatro jogadores, basta criar um outro baralho de um Herói que não está sendo usado.

Poderes em um Jogo Solo

Em uma partida Solo, você também usa o conjunto de Poderes que pertence ao Herói do jogador fictício. Você deve remover o Poder Interativo Competitivo (com o símbolo) do Herói do jogador fictício antes da partida; se preferir, você pode removê-lo durante a partida, no momento em que ele for revelado, e então revelar outra ficha.

Não importando a opção escolhida, embaralhe as fichas a serem usadas e coloque-as em uma pilha voltada para baixo.

Sempre que o seu Herói tiver ganho uma ficha de Poder, revele um Poder do jogador fictício e o coloque na oferta de Poderes Compartilhados – ele estará disponível na próxima vez em que você puder ganhar uma ficha de Poder. Se você escolher um Poder da oferta de Poderes Compartilhados, você tem de pegar a carta de Ação Avançada do espaço mais embaixo, seguindo as regras normais de Subir de Nível.

REGRAS DE EQUIPE

Alguns cenários para quatro jogadores são jogados em equipes. Divida os jogadores, aleatoriamente ou por comum acordo, em equipes antes da escolha dos Heróis.

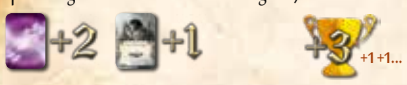
- Os Poderes interativos (os que estão escritos em cor diferente na carta de Descrição de Poderes) ignoram o seu companheiro de equipe.
- Contudo, os Feitiços interativos (aqueles que afetam outros jogadores) não ignoram o seu companheiro de equipe. A magia não distingue amigos de inimigos.
- Os jogadores aliados não podem trocar cristais, Artefatos, Unidades etc. Os Cavaleiros-Magos são bastante individualistas, já é impressionante que eles consigam cooperar.
- As regras para invasões conjuntas de cidades são recomendadas, mas os jogadores também podem cooperar de outras formas: É possível decidir quem vai para qual lado, quem precisa de uma ou outra Tática, quem gostaria de pegar quais cartas da oferta, quem precisa de determinada cor na Fonte, etc. No entanto, os jogadores aliados não devem dizer que cartas têm nas Mãos, nem se ajudar em relação a detalhes do Turno (por exemplo, dizer como jogar as cartas, usar Unidades, pagar mana etc.). Cada jogador é responsável pelo seu próprio modo de jogar.
- Os jogadores aliados não podem compartilhar o mesmo espaço no final do Turno (exceto em cidades e no portal). Se isso for acontecer, as regras de Retirada Forçada se aplicam para o jogador que entrou por último no espaço.
- Os jogadores aliados não podem iniciar um combate de Jogador contra Jogador entre si.
- Um jogador pode entrar em um forte vazio possuído por seu aliado e também pode recrutar Unidades nele. Quando adjacente ou em um forte aliado, o limite da Mão é aumentado, mas apenas contando os seus próprios fortes.
- Na pontuação, cada equipe tem uma pontuação em comum.
  - A pontuação de base é a Fama do jogador que tiver menos Fama. Ignore a Fama do outro jogador com maior Fama.
  - No caso de Feitos Heroicos, e outras pontuações similares, marque apenas a pontuação mais alta dos dois jogadores. Ignore a pontuação do jogador que marcou menos pontos. No caso da Maior Surra, marque apenas os pontos do jogador com a maior penalidade.
  - Distribua os títulos como de costume (compare apenas o valor mais alto de cada equipe).

Observação: Este sistema de pontuação torna vantajoso que cada jogador se especialize em diferentes partes do jogo, desde que ninguém fique para trás em Fama ou fique muito Ferido.

PONTUAÇÃO-PADRÃO DE FEITOS HEROICOS

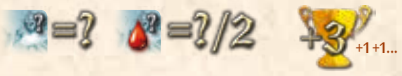
O Conhecimento Superior

Cada jogador pontua 2 de Fama para cada Feitiço e 1 de Fama para cada Ação Avançada em seu baralho. O jogador que ganhar mais Fama dessa forma pontua mais 3 de Fama por ter alcançado O Conhecimento Superior. Se dois ou mais jogadores empatarem, cada um ganha 1 de Fama (exceto se o empate for entre jogadores que não ganharam Fama nesta categoria).



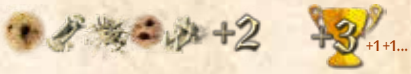
O Líder Supremo

Cada jogador ganha Fama igual ao nível total de todas as suas Unidades. Unidades Feridas contam pela metade, arredondada para baixo (desse modo, uma Unidade Ferida de nível 1 não conta Fama). O jogador que ganhar mais Fama dessa forma pontua mais 3 de Fama por ser O Líder Supremo (1 se houver empate).



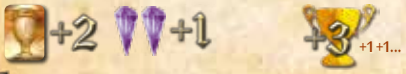
O Maior Aventureiro

Cada jogador pontua 2 de Fama para cada ficha de Escudo que tiver em locais de aventura. O jogador que ganhar mais Fama dessa forma pontua mais 3 de Fama por ser O Maior Aventureiro (1 se houver empate).



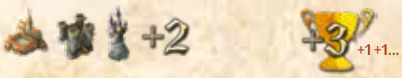
A Maior Pilhagem

Cada jogador pontua 2 de Fama para cada Artefato em seu baralho ou em suas Unidades, e 1 de Fama para cada 2 cristais em seu Inventário. Novamente, o jogador que ganhar mais Fama dessa forma pontua mais 3 de Fama por ter conseguido A Maior Pilhagem (1 se houver empate).



O Sumo Conquistador

Cada jogador pontua 2 de Fama para cada ficha de Escudo que tiver em fortes, torres de mago ou mosteiros. O jogador que ganhar mais Fama dessa forma pontua mais 3 de Fama por ser O Sumo Conquistador (1 se houver empate).



A Maior Surra

Cada jogador perde 2 de Fama para cada carta de Ferimento em seu baralho (mas não em suas Unidades). O jogador que tiver perdido mais Fama dessa forma perde outros 3 de Fama por ter recebido A Maior Surra (-1 se houver empate, exceto se o empate for entre jogadores que não têm Ferimentos).



II. REGRAS VARIANTES

As variantes apresentadas aqui fornecem ainda mais diversidade ao jogo e permitem ajustá-lo à sua preferência. Recomendamos que você siga estas regras ao escolher as variantes:

- Você deve jogar as primeiras partidas apenas usando as regras normais, para entender melhor o jogo.
- Use uma variante apenas se todos os jogadores estiverem de acordo.
- Os jogadores devem concordar em relação a qual cenário e quais variantes se aplicam ANTES de iniciar a partida, ou seja, antes mesmo da escolha dos Heróis.
- Não use muitas variantes ao mesmo tempo, pois você pode se esquecer facilmente de quais se aplicam.
- Se você perceber que gosta muito de uma variante, ao ponto de a estar usando em todas as partidas, os jogadores podem concordar que ela seja elevada à categoria de regra normal, e então estes pontos não mais se aplicam.
- Mesmo que o seu grupo use frequentemente um conjunto de variantes, você deve deixá-las de lado temporariamente ao introduzir o jogo a novos jogadores. Jogue o cenário "Reconhecimento Inicial" sem nenhuma variante. Os novos jogadores terão informações suficientes para digerir, mesmo usando só as regras normais.

LEILÃO PELOS HERÓIS

Talvez, para você, um Herói pareça melhor ou mais forte que outro, ou talvez ele se encaixe melhor no seu estilo de jogo. E, de fato, para alguns cenários ou outras variantes, alguns Heróis podem ser um pouco mais fortes que outros. De acordo com as regras normais, o jogador que escolher seu personagem primeiro tem uma desvantagem no primeiro Turno, pois ele é o último a escolher uma carta de Tática. Se você sentir que essa desvantagem não é suficiente, você pode usar estas regras:

- Determine aleatoriamente a ordem para a escolha dos Heróis, seguindo as regras normais.
- Quando um jogador escolher um Herói, ele pergunta se os demais estão de acordo. Se todos concordarem, o jogador simplesmente pega o Herói e a escolha dele está feita.
- Qualquer jogador que ainda não tenha pego um Herói pode discordar e oferecer um sacrifício de 1 ou mais pontos de Fama para pegar o Herói em questão. O jogador que escolheu o Herói originalmente tem de igualar a oferta ou abrir mão do Herói.
- Se mais jogadores estiverem interessados, a próxima oferta tem de ser mais alta. O processo segue em rodadas, como um leilão, exceto pelo fato de que os jogadores que estão à frente na ordem de escolha podem apenas igualar a oferta, não precisando aumentá-la.
- Quando ninguém mais quiser aumentar a oferta, o jogador que ofereceu mais (ou que igualou a oferta mas estava à frente na ordem de escolha) pega o Herói e perde Fama. Os demais não perdem nada e prosseguem com a escolha de Heróis, sob as mesmas regras, com o próximo jogador (ou o mesmo jogador, caso ele tenha perdido o leilão).
- Marque a Fama perdida pelo jogador colocando a ficha de Escudo dele na última linha do indicador de Fama (por exemplo, o Escudo é colocado no espaço 118, e é tratado como se fosse -2). Contudo, os Heróis ainda estão no nível 1, e nada acontece quando eles transpuserem a última linha; eles apenas prosseguem para a primeira linha do indicador.
- As cartas de Tática da primeira Rodada são escolhidas na ordem inversa da escolha de Heróis (não importando a Fama), para compensar pela desvantagem do jogador que foi o último nos leilões.

VARIABILIDADE DOS MAPAS

Forma do Mapa e Número de Peças

A forma do Mapa e o número de peças para os cenários são apenas os padrões recomendados. Se você descobrir que prefere algumas formas de Mapa a outras, se preferir mais ou menos interação no início ou durante a partida, ou se quiser ter mais ou menos peças a explorar, ou mesmo cidades a conquistar, sinta-se à vontade para mudar as formas do Mapa e o número de peças.

Orientação Aleatória das Peças

A orientação das peças normalmente é fixa, e o jogador que as revela não tem opção de como orientá-las. Afinal, os Heróis estão descobrindo um reino desconhecido; eles não estão, por assim dizer, construindo uma cidade medieval no sul da França.

Porém, após ter jogado muitas partidas, você pode perceber que um número limitado de peças faz com que certos padrões se repitam de tempos em tempos. Se preferir, você pode usar esta regra:

- Ao revelar uma nova peça (no início ou durante a partida), ela é orientada de maneira aleatória. Adicione-a ao mapa voltada para baixo (para que ninguém possa ver a orientação da peça) e então vire-a (escolhendo o eixo de virada antes de ver o conteúdo da peça).

Observação: Os símbolos nos cantos ainda têm de se conectar, mas, agora, círculos podem se conectar a estrelas, criando formas irregulares.

Cidades Aleatórias

As cidades têm uma posição fixa. A cidade Branca sempre está do lado de um lago próximo a um forte, a cidade Vermelha está em um deserto cercado por dragões etc. Essa é a história do jogo, e ela torna as cidades diferentes não apenas pelas guarnições e pelos bônus. Porém, se você quiser ter mais variação, é possível usar estas regras:

- Sempre que uma peça de cidade for revelada, pegue uma carta de Cidade aleatória e coloque a cidade da cor indicada no espaço central da peça, não importando a cor do espaço.

Observação: Você pode também usar cidades aleatórias em cenários que têm uma cidade definida (por exemplo: a cidade Verde no cenário "Noites Druídicas"), pois a definição tem a ver com as redondezas da cidade, e não com a sua cor. Nesses casos, use a peça de Mapa do cenário, mas, quando ela for revelada, coloque uma cidade aleatória.

HORÁRIO VARIÁVEL

Cada cenário sempre é uma alternância de Dia, Noite, Dia, Noite... Você pode mudar isso, se quiser, só para ter mais diversidade.

Chegada à Noite

Você pode iniciar com uma Rodada de Noite. Observe que isso é mais difícil: não apenas é mais difícil usar mana e viajar pelas florestas, mas você também não vê quem defende as torres e que perigos se ocultam nas ruínas.

Se usar esta regra, recomendamos que você rerrole os dados de mana até não haver nem dourado nem preto no início.

Escuridão à Vista

Você inicia com uma Rodada de Dia. No final da Rodada, role dois dados de mana. Se um deles for preto, então a Noite chegou para ficar até o final da partida. Caso contrário, prossiga com mais uma Rodada de Dia, e role os dados novamente ao final dela.

PARTIDA AMISTOSA

Se o seu grupo não for muito competitivo, ou se houver jogadores experientes e novatos à mesa, você pode aplicar uma ou mais destas regras.

Ausência de Feitiços Interativos

Você pode remover cartas de Feitiço que atrapalhem outros jogadores: Fusão de Mana, Reivindicação de Mana, Leitura de Pensamento e Fluxo de Energia (109-112).

Ausência de Poderes Interativos

Você pode remover Poderes que afetam outros jogadores – os que têm o ícone (observe também que a descrição do Poder tem um fundo mais escuro na carta de Descrição de Poderes).

Ausência de Combate entre Jogadores

Você pode proibir o ataque entre jogadores. Se um jogador acabar seu movimento em um espaço com a miniatura de outro jogador (exceto no caso de cidades e do portal), aplica-se a regra de Retirada Forçada.

Mana Amistoso

Os jogadores podem concordar que, durante o Dia, um jogador não pode usar um dado dourado se houver na Fonte um dado de mana da cor necessária (por exemplo, se houver um dado vermelho, você não pode usar um dado dourado para potencializar uma carta vermelha, você tem de usar o dado vermelho). Além disso, você não pode rerrolar ou mudar um dado dourado durante o Dia enquanto houver na Fonte pelo menos um outro dado que não seja dourado.

TEMPOS DE VIOLÊNCIA!

Isto é quase uma missão secundária. Você pode acrescentar esta regra a qualquer cenário para deixá-lo mais perigoso.

O reino está sofrendo pilhagens constantes. O povo aterrorizado não confia em ninguém.

- Os seus personagens começam com -2 de Reputação (isto é, eles têm uma penalidade de -1 em Interações).
- Ao final de cada Dia, role um dado de mana para cada espaço onde um inimigo irascível foi derrotado. Se forem roladas as cores vermelha, verde ou dourada, pegue um novo inimigo para o espaço em questão.
  - Se o dado for dourado, acrescente também um inimigo marrom à ficha verde ou vermelha de costume. Ao lutar contra esse inimigo, você terá de lutar contra os dois. Considera-se que o espaço contém um inimigo irascível enquanto houver pelo menos uma das duas fichas. Você ganha Reputação +1 para cada ficha de inimigo derrotada.
- Ao final de cada Noite, faça o mesmo, mas, desta vez, valem as cores branca, azul ou preta, e você adiciona um inimigo marrom extra quando preto for rolado.

Mais Violência!

Para uma versão ainda mais extrema desta variante:

- Os seus personagens começam com -4 de Reputação (isto é, eles têm uma penalidade de -2 em Interações).
- Ao final de cada Dia ou Noite, role um dado de mana para cada inimigo irascível derrotado, como acima. Contudo, a ficha de inimigo irascível é sempre adicionada e, se você rolar as cores válidas correspondentes ao Dia ou à Noite, você acrescenta o inimigo marrom.

COMBATE INTERATIVO

Com esta variante, outro jogador não apenas observa o seu combate, mas também participa com algumas decisões. O combate fica menos previsível e, em alguns casos, pode se transformar em uma verdadeira guerra de nervos.

- Esta variante se aplica sempre que um jogador iniciar um combate contra um único inimigo (não importa se for um inimigo irascível, um monstro em um calabouço ou o último defensor de uma cidade que sobreviveu a uma invasão prévia etc.).
- Quando isso acontecer, o jogador que jogou antes do jogador da vez pega um dado de mana que esteja fora da partida e secretamente escolhe uma cor. Ele esconde o dado com a mão, para que o jogador em combate não veja a cor escolhida.
  - Se for branco, o inimigo tem +1 de Armadura na fase de Ataque de Cerco e à Distância.
  - Se for vermelho, o inimigo tem +1 de Ataque.
  - Se for azul, o inimigo tem +1 de Armadura na fase de Ataque Corpo a Corpo.
  - Em todos os casos acima, o inimigo vale 1 de Fama a mais ao ser derrotado.
  - Se o dado for preto, verde ou dourado, o inimigo não ganha bônus, mas também não concede Fama extra.
- O jogador que escolheu a cor deve revelá-la no início da fase em que ela se aplica. Assim, no início da fase de Ataque de Cerco e à Distância, ele deve revelar o dado branco ou dizer: "Não é branco". Em seguida, no início da fase de Bloqueio, ele deve revelar o dado vermelho ou dizer: "Não é vermelho". No início da fase de Ataque Corpo a Corpo, o dado tem de ser revelado (caso ainda não tenha sido), não importando a cor.

Observação: Esta variante é recomendada especialmente para partidas de dois jogadores. Ao usá-la, vale a pena observar o estilo de jogo do outro jogador. Às vezes, você pode evitar que o inimigo seja derrotado à distância escolhendo a cor branca, outras vezes, você pode causar sérios problemas ao aumentar um ataque especial, ou mesmo fazer com que um inimigo sobreviva ao escolher +1 de Armadura (especialmente se o inimigo tiver alguma Resistência). Por outro lado, às vezes o jogador simplesmente já previa usar um Ataque ou Bloqueio maior, e o bônus de +1 não terá efeito.Portanto, você apenas dá mais Fama a eles.

MAIS CONSTRUÇÃO DE BARALHO

Se quiser ter mais oportunidades de tunar o seu baralho durante a partida, você pode usar uma das variantes a seguir. Não recomendamos o uso delas em suas primeiras partidas. Além disso, ao usar estas regras, a força do seu Herói vai aumentar mais rápido, então pode ser necessário ajustar a dificuldade do jogo, aumentando os níveis das cidades.

Observação: Se estiver usando uma destas variantes, especialmente em partidas de 4 jogadores ou quando cartas que permitem que você obtenha mais cartas de Ações Avançadas entrarem cedo na partida, há uma possibilidade de o baralho de cartas de Ações Avançadas acabar. Nesse caso, a oferta do mosteiro é a primeira a ser afetada (não coloque cartas nela se o baralho tiver acabado). Se não houver cartas suficientes para reabastecer a oferta de Ações Avançadas, reabasteça quantas forem possíveis. Se não houver mais nenhuma carta, o jogador que tiver de pegar uma carta não ganha nada.

Melhorias de Ações

Esta variante permite que você ajuste o seu baralho durante a partida, e também dá uma pequena vantagem a quem estiver atrás.

- Ao final de cada Noite, exceto na última (isto é, duas vezes nos cenários-padrão de 6 Rodadas), revele um número de cartas de Ações Avançadas igual ao número de jogadores mais 1.
- Em seguida, os jogadores analisam seus baralhos e pontuam pela sua força. Use os seguintes critérios, baseados nos Feitos Heroicos:
  - Dois pontos para cada Artefato ou Feitiço.
  - Um ponto para cada carta de Ação Avançada.
  - Um ponto para cada dois cristais.
  - Tantos pontos quanto forem os níveis das Unidades (Unidades Feridas contam pela metade, arredondada para baixo).
- A essa pontuação, adicione 3 pontos para cada nível que você está acima do jogador de menor nível, e anuncie o resultado.
- Em seguida, começando pelo jogador que teve o menor resultado (se empatado, o que tiver menos Fama e, se ainda estiver empatado, o que jogou por último na última Rodada), cada jogador pode (mas não precisa) pegar uma das cartas de Ações Avançadas que está na oferta e adicioná-la ao seu baralho. Ao mesmo tempo, ele também tem de jogar fora uma de suas cartas de Ação. A carta nova tem de ser da mesma cor ou, pelo menos, compartilhar um tipo (ícone no canto superior esquerdo) com a carta que está sendo jogada fora.
- Em seguida, as cartas que ninguém pegou são colocadas embaixo do baralho de Ações Avançadas.
- Os jogadores devem embaralhar bem os seus baralhos antes da próxima Rodada.

Observação: Você pode gostar desta variante se preferir um jogo mais lento. Ela permite que você pare uma ou duas vezes durante a partida (dependendo do número de Rodadas), para rever o seu baralho e ponderar sobre como melhorá-lo. Além disso, se todos concordarem, os jogadores podem, nesse momento, olhar os baralhos dos outros jogadores; durante a partida, não há tempo para isso.

Seleção no Início

Esta variante propicia um planejamento a longo prazo. Você planeja algumas melhorias para o seu Herói antes do tempo e pode ajustar suas decisões durante a partida para melhor adaptar o seu plano.

- Após os Heróis serem distribuídos (mas antes de montar o Mapa, rolar os dados e revelar as ofertas), distribua aleatoriamente 4 cartas do baralho de Ações Avançadas para cada jogador.
- Cada jogador seleciona uma dessas cartas para segurar e passa as restantes ao próximo jogador.
- Prossiga até que cada jogador tenha três cartas. Embaralhe as que ninguém selecionou de volta no baralho de Ações Avançadas.
- Os jogadores não revelam as cartas selecionadas e as mantém separadas (de preferência, longe da mesa de jogo, para não vir a embaralhá-las acidentalmente com as demais).
- Ao final de cada Rodada de Dia, quando os jogadores estão embaralhando suas cartas, cada jogador escolhe uma das cartas selecionadas no início e a embaralha junto com as demais.
- Observação: Você pode usar estas regras mesmo quando o cenário tem menos de seis Rodadas. Nesse caso, os jogadores não usarão todas as cartas selecionadas.

NÍVEIS DAS CIDADES

Os níveis das cidades de um cenário são indicados na descrição do cenário. Quando já tiver mais experiência, você pode aumentar os níveis das cidades, especialmente se usar regras de invasão conjunta de cidades. Logo você perceberá que mesmo uma cidade de nível 11 pode ser conquistada por um jogador sozinho, basta que ele tenha cartas fortes e um exército considerável para invadir a cidade.

Megalópole

Se você achar que mesmo as cidades de nível mais alto não são um desafio suficiente para você, ou se simplesmente quiser deixar as coisas mais interessantes, você pode transformar uma das cidades em uma Megalópole. Observação: Isso só pode ser feito em cenários com três cidades ou menos.

- Após terem concordado em relação aos níveis das cidades normais, decidam o nível da Megalópole: ele pode ser qualquer número de 2 a 24. Ele não precisa ser mais alto que 11.
- A Megalópole deve ser sempre a última cidade revelada na partida.
- Quando uma Megalópole for revelada, coloque a miniatura e pegue a carta da Cidade, como de costume. Em seguida, sorteie uma das cartas de Cidade não usadas e a coloque à direita da primeira carta de Cidade. Além disso, pegue a miniatura da cor correspondente e a coloque na peça de Mapa, um espaço à direita da primeira cidade. O terreno (e, no caso da cidade Verde, também o símbolo) no espaço coberto pela miniatura da cidade é ignorado.
- Ajuste o nível de cada cidade para a metade do nível da Megalópole. Se o nível da Megalópole for ímpar, a cidade à esquerda fica um nível mais alto. (Desse modo, o nível da Megalópole é a soma dos níveis das duas cidades.) Pegue fichas de guarnição para ambas cidades e coloque-as juntas para formar a guarnição da Megalópole (não importa qual foi originalmente pega para qual cidade).





- Trate o par de cidades como uma cidade gigante:
  - Você revela toda a guarnição da Megalópole a partir de qualquer espaço adjacente a uma das duas cidades.
  - Você pode invadir a Megalópole a partir de qualquer espaço adjacente a uma das duas cidades.
  - Você enfrenta toda a guarnição da Megalópole. Toda a guarnição é fortificada e se beneficia simultaneamente dos bônus das duas cidades.
  - No caso de uma invasão conjunta, os jogadores adjacentes a qualquer espaço da Megalópole pode ser convidado. Embaralhe e distribua aleatoriamente todos os inimigos, não importando quem está próximo a que parte da Megalópole.
  - A Megalópole é conquistada quando todos os defensores tiverem sido eliminados. Determine o líder da Cidade, como de costume.
- Se conquistada, trate a Megalópole como uma cidade grande de dois espaços. Um jogador colocará sua miniatura na carta correspondente para marcar em qual parte está. Ele pode se mover de uma parte para outra durante o Movimento (pagando um custo-padrão de 2 de Movimento), ou sair da cidade, movendo-se para um espaço adjacente à parte em que está atualmente. Além disso, para desafiar um inimigo irascível de dentro de uma cidade, o jogador tem de estar no espaço adjacente ao inimigo.
  - Não importando em que parte da Megalópole o Herói está, o jogador pode comprar opções das duas cidades durante sua Interação.
  - Na pontuação, uma Megalópole conta como apenas uma cidade. Observação: A pontuação não leva em conta o nível da cidade.
- Se você optar por jogar um cenário com duas Megalópoles, adicione uma cidade aleatória à primeira peça de cidade revelada. As duas cidades restantes irão para a segunda peça, mesmo que ela seja da cor que foi adicionada à primeira Megalópole.

III. LISTA DE CENÁRIOS

RECONHECIMENTO INICIAL

- **Jogadores:** 2 a 4 (mais a variante solo)
- **Tipo:** Levemente competitivo
- **Duração:** Três Rodadas (2 Dias e 1 Noite)
- **Perfil:** Cenário de treinamento. Este cenário é fortemente recomendado sempre que um novo jogador estiver presente na partida, pois é uma maneira natural de aprender e se familiarizar com as regras do jogo.

Em sua primeira missão, você será enviado para uma parte desconhecida do reino atlânteo, e você deve localizar a sua Capital. Isso é tudo. Toda a Fama, conhecimento e tesouros que você ganhar durante a missão são seus.

Para uma descrição detalhada deste cenário, consulte o Tutorial do Jogo. Eis aqui um breve resumo:

Preparação (para 2, 3 ou 4 jogadores)

- **Forma do Mapa:** Mapa Cônico, sem limitações
- **Peças de Campo:** 8, 9 ou 11, ordenadas numericamente
- **Peças Centrais de cidade:** 1
- **Peças Centrais sem cidade:** 2
- **Cidades:** As cidades não podem ser conquistadas ou adentradas neste cenário.

Regras Especiais

- Um jogador ganha 1 de Fama sempre que revelar uma nova peça de Mapa (não importando o tipo).
- Não é permitido combate de Jogador contra Jogador (a menos que os jogadores concordem em permiti-lo).
- Na primeira partida, deve haver na oferta pelo menos uma Unidade com o ícone de vilarejo no lado esquerdo da carta. Caso contrário, embaralhe as cartas e redistribua-as até que isto seja verdade.
- As Unidades de Elite não são usadas neste cenário.
- Você não deve revelar cartas de Feitiço e de Ações Avançadas até que elas sejam necessárias pela primeira vez.

Fim do Cenário

Quando um jogador revelar uma cidade, todos os jogadores (incluindo o que a revelar) têm mais um turno. Se a Rodada terminar antes disso, a partida acaba imediatamente.

Pontuação

Aplique a pontuação-padrão dos Feitos Heroicos. Quem tiver mais Fama ganha. Se houver empate, os jogadores compartilham a vitória.

Variante Solo

Se você quiser tentar a sua primeira missão solo, jogue com 8 peças de Campo (como numa partida de 2 jogadores), mas ajuste a duração da partida para quatro Rodadas (2 Dias e 2 Noites).

Use um jogador fictício (consulte a página 15) e as regras especiais para escolha de Táticas da missão de Conquista Solo (na página 19). Ao determinar a pontuação, não atribua Títulos.

Porém, se só quiser se familiarizar com as mecânicas, você pode ignorar o jogador fictício em sua primeira partida e aproveitar a experiência com um Herói e sem pressão.

CONQUISTA COMPLETA

- **Jogadores:** 2 a 4
- **Tipo:** Competitivo
- **Duração:** Seis Rodadas (3 Dias e 3 Noites)
- **Perfil:** Cenário-padrão do jogo, no qual você usa tudo o que o jogo oferece. Pode ser longo, especialmente em 4 jogadores ou com jogadores ainda sem experiência.

Sua missão é encontrar e conquistar todas as cidades em três Dias e três Noites. Cada jogador está por conta própria, e, como sempre, você quer conseguir o máximo possível de Fama, conhecimento e espólios. Para a sua sorte, conquistar cidades é uma forma excelente de ganhar Fama.

Preparação (para 2, 3 ou 4 jogadores)

- **Forma do Mapa:** Mapa Cônico (2 ou 3 jogadores) ou Totalmente Aberto (4 jogadores)
- **Peças de Campo:** 8, 9 ou 11
- **Peças Centrais de cidade:** 2, 3 ou 4 (igual ao número de jogadores)
- **Peças Centrais sem cidade:** 1, 2 ou 3 (uma a menos do que o número de jogadores)
- **Cidades:** Cada cidade revelada é de nível 4.

Fim do Cenário

Quando todas as cidades forem conquistadas, todos os jogadores (incluindo o que conquistou a última cidade) têm um último Turno. Se a Rodada terminar antes disso, a partida acaba imediatamente.

Pontuação

Aplique a pontuação-padrão dos Feitos Heroicos. Além disso, marque pontos também pelas Cidades conquistadas, conforme descrito no verso da carta de Pontuação.

- Um jogador ganha 7 de Fama para cada cidade da qual é líder.
- Um jogador ganha 4 de Fama para cada cidade da qual não é líder, mas tem pelo menos uma de suas fichas de Escudo na respectiva carta de Cidade.
- Quem ganhar mais Fama pelas Cidades soma +5 de Fama extra por ser O Maior Conquistador de Cidades (+2 de Fama se houver empate).

Se todas as cidades forem conquistadas, a missão é bem-sucedida. Tendo sucesso ou não, quem tiver mais Fama vence a partida.

Variantes

Se já tiver bastante experiência, você pode aumentar o nível das cidades. Porém, cuidado: mesmo com a preparação recomendada, este cenário é longo.

Jogo em Equipes

Para quatro jogadores, você pode optar por usar as regras de equipe (consulte a seção de Princípios Gerais).

Nesse caso, você pode deixar as quatro cidades na partida, ou encorajar invasões conjuntas usando apenas duas peças de cidade e ajustando o nível delas para 10 ou mais. Alternativamente, você pode usar duas Megalópoles (consulte a seção de Variantes).

CONQUISTA-RELÂMPAGO

- **Jogadores:** 2 a 4
- **Tipo:** Competitivo
- **Duração:** Quatro Rodadas (2 Dias e 2 Noites)
- **Perfil:** Cenário mais curto que compartilha a maioria das mecânicas do jogo normal, mas é mais rápido.

Novamente, sua missão é conquistar todas as cidades. Desta vez, você tem apenas dois Dias e duas Noites, então você ganha uma força extra. Quem ganhar mais Fama é o vencedor.

Preparação (para 2, 3 ou 4 jogadores)

- **Forma do Mapa:** Mapa Cônico (2 ou 3 jogadores) ou Aberto Limitado a 4 Colunas (4 jogadores)
- **Peças de Campo:** 6, 7 ou 9
- **Peças Centrais de cidade:** 2, 3 ou 4 (igual ao número de jogadores)
- **Peças Centrais sem cidade:** 1, 2 ou 3 (uma a menos do que o número de jogadores)
- **Cidades:** Cada cidade revelada é de nível 3.

Regras Especiais

- Você começa com 1 de Fama. Sempre que cruzar uma linha no indicador de Fama, o jogador ganha 1 de Fama extra.
- Todos iniciam com +2 de Reputação (ou seja, desde o início, todos têm um bônus de +1 em Interações).
- Adicione mais um dado à Fonte e mais uma Unidade extra à oferta, além do que seria a quantidade normal.

Fim do Cenário

Quando todas as cidades forem conquistadas, todos os jogadores (incluindo o que conquistou a última cidade) têm um último Turno. Se a Rodada terminar antes disso, a partida acaba imediatamente.

Pontuação

Você pontua por Feitos Heroicos e por Cidades conquistadas (em ambos lados da carta de Pontuação), assim como no cenário de Conquista Completa.

Variantes

Você pode ajustar o nível das cidades de acordo com sua preferência.

CONQUISTA SOLO

- **Jogadores:** 1
- **Tipo:** Solo
- **Duração:** Seis Rodadas (3 Dias e 3 Noites)
- **Perfil:** Partida solo. Também é adequada para um jogador que queira entender o jogo antes de introduzi-lo a outros jogadores.

Sim, é isso mesmo: agora você está sozinho. Mas o Conselho ainda precisa que as cidades sejam conquistadas. Boa sorte!

Preparação

- **Forma do Mapa:** Mapa Cônico
- **Peças de Campo:** 7
- **Peças Centrais de cidade:** 2
- **Peças Centrais sem cidade:** 2
- **Cidades:** a primeira cidade revelada é de nível 5, e a segunda cidade revelada é de nível 8.
- **Jogador Fictício:** Há um jogador fictício normal (consulte a seção de Princípios Gerais).
- **Cartas e Poderes:** Remova do baralho de Feitiços os quatro Feitiços competitivos (109-112), e retire da pilha de Poderes o Poder interativo, marcado com o ícone .

Regras Especiais

- Ao escolher uma Tática, você sempre escolhe primeiro. O jogador fictício pega uma carta aleatória dentre as que restarem.
- Ao final de cada Dia ou Noite, remova do jogo ambas cartas de Tática usadas. Isso significa que cada uma das cartas de Tática será escolhida exatamente uma vez durante a partida.

Fim do Cenário

Quando todas as cidades forem conquistadas, você tem um último Turno (mas não o jogador fictício).

Pontuação

Se você for bem-sucedido em conquistar todas as cidades, você venceu. Caso contrário, você falhou em sua missão. Em ambos casos, você pode contar seus pontos, para ver como se saiu.

Use sua Fama como base. Em seguida, aplique a pontuação-padrão dos Feitos Heroicos, mas não atribua Títulos.

Por fim, pontue pela missão e pelo tempo que levou para concluí-la. Consulte o verso da carta de Pontuação:

- Marque 10 pontos para cada cidade conquistada.
- Marque 15 pontos extras se você conquistou todas as cidades.
- Se você terminou a partida em uma ou mais Rodadas antes do limite, marque 30 pontos por Rodada que não foi jogada.
- Marque 1 ponto para cada carta no baralho de Façanhas do jogador fictício (que não tenha sido virada na última Rodada).
- Se o Fim da Rodada ainda não tiver sido anunciado na última Rodada, marque 5 pontos extras.

Variantes

Você pode ajustar os níveis das cidades para criar um desafio apropriado ao seu jogo. Você também pode usar uma Megalópole.

Outras Missões Solo

Esta é a missão-padrão solo. Contudo, você pode jogar outras missões em modo solo, basta usar uma preparação semelhante e aplicar as regras especiais desta missão.

COOPERAÇÃO TOTAL

- **Jogadores:** 2 ou 3
- **Tipo:** Cooperativo
- **Duração:** Seis Rodadas (3 Dias e 3 Noites)
- **Perfil:** Cenário-padrão cooperativo – o desafio supremo para os que querem vencer o jogo juntos.

Sua missão é conquistar todas as cidades. Os jogadores devem trabalhar em equipe, pois também serão recompensados em equipe, com base no elo mais fraco e nos melhores Feitos Heroicos.

Preparação (para 2 ou 3 jogadores)

- **Forma do Mapa:** Mapa Totalmente Aberto
- **Peças de Campo:** 8 ou 10
- **Peças Centrais de cidade:** 3 ou 4 (uma a mais do que o número de jogadores)
- **Peças Centrais sem cidade:** 2 ou 3 (igual ao número de jogadores)
- **Cidades:** As cidades são de nível 5, exceto pela última revelada, que será de nível 8 (para 2 jogadores) ou 11 (para 3 jogadores).
- **Jogador Fictício:** Há um jogador fictício normal (consulte a seção de Princípios Gerais).
- **Cartas e Poderes:** Remova do baralho de Feitiços os quatro Feitiços competitivos (109-112), e retire da pilha de Poderes o Poder interativo, marcado com o ícone .

Regras Especiais

- Ao escolher as Táticas, primeiro o jogador fictício pega uma Tática aleatória, depois os jogadores escolhem as deles.
- Ao final do Dia ou da Noite, decidam coletivamente e removam do jogo uma das Táticas usadas pelos jogadores (mas não a que foi usada pelo jogador fictício). Isso não precisa ser feito no último Dia ou Noite.
- As Regras de Equipe se aplicam, mas todos formam uma única equipe (consulte a seção de Princípios Gerais).

Fim do Cenário

Quando todas as cidades forem conquistadas, todos os jogadores (exceto o jogador fictício) têm um último Turno.

Pontuação

Se os jogadores forem bem-sucedidos em conquistar todas as cidades, todos venceram. Caso contrário, todos falharam em sua missão. Em ambos casos, você pode contar seus pontos, para ver como se saiu.

Os jogadores pontuam como equipe. Como pontuação de base, use a menor Fama entre os jogadores. Em seguida, aplique a pontuação-padrão dos Feitos Heroicos, com estas exceções:

- Em cada categoria, conta-se apenas o jogador com a maior pontuação (ou mais pontos negativos, no caso da Maior Surra).
- Os Títulos não são atribuídos.

Por fim, pontue pela missão e pelo tempo que levou para concluí-la. Consulte o verso da carta de Pontuação:

- Marque 10 pontos para cada cidade conquistada.
- Marque 10 pontos extras se cada jogador for líder de pelo menos uma cidade.
- Marque 15 pontos extras se todas as cidades foram conquistadas.
- Se a partida terminou em uma ou mais Rodadas antes do limite, marque 30 pontos por Rodada que não foi jogada.
- Marque 1 ponto para cada carta no baralho de Façanhas do jogador fictício (que não tenha sido virada na última Rodada).
- Se o Fim da Rodada ainda não tiver sido anunciado na última Rodada, marque 5 pontos extras.

Variantes

Você pode ajustar os níveis das cidades para criar um desafio apropriado ao seu jogo. Em uma partida de 2 jogadores, a última cidade também pode ser uma Megalópole (consulte a seção de Variantes).

Também é possível concordar em usar uma pontuação variante: nos Feitos Heroicos, vale apenas a menor pontuação entre os jogadores. Isso encoraja um desenvolvimento equilibrado de todos os Heróis, em vez de especialização. (No caso da Maior Surra, continua-se pontuando a maior penalidade.)

COOPERAÇÃO-RELÂMPAGO

- **Jogadores:** 2 ou 3
- **Tipo:** Cooperativo
- **Duração:** Quatro Rodadas (2 Dias e 2 Noites)
- **Perfil:** Cenário cooperativo mais curto que compartilha a maioria das mecânicas do cenário-padrão, porém mais rápido.

Novamente, sua missão é conquistar todas as cidades. Desta vez, você tem apenas dois Dias e duas Noites, então você ganha uma força especial.

Aplicam-se todas as regras e as condições de preparação da Cooperação Total, com estas modificações:

Preparação (para 2 ou 3 jogadores)

- **Peças de Campo:** 7 ou 8
- **Peças Centrais de cidade:** 2 ou 3 (igual ao número de jogadores)
- **Peças Centrais sem cidade:** 1 ou 2 (uma a menos do que o número de jogadores)
- **Cidades:** Na ordem em que forem reveladas, as cidades são de nível 5 e 8 (para 2 jogadores), ou 5, 8 e 11 (para 3 jogadores).

Regras Especiais Extras

- Você começa com 1 de Fama. Sempre que cruzar uma linha no indicador de Fama, o jogador ganha 1 de Fama extra.
- Todos iniciam com +2 de Reputação (ou seja, desde o início, todos têm um bônus de +1 em Interações).
- Adicione mais um dado à Fonte e mais uma Unidade extra à oferta, além do que seria a quantidade normal.

LIBERTAÇÃO DAS MINAS

- **Jogadores:** 2 a 4
- **Tipo:** Competitivo
- **Duração:** Quatro Rodadas (2 Dias e 2 Noites)
- **Perfil:** Um cenário mais curto, semelhante ao cenário-padrão, mas com objetivos diferentes. Lute nos túneis!

As minas neste reino aliado foram invadidas por inimigos! Sem um suprimento de cristais, os Magos não podem fazer seu trabalho. Vá até lá e reconquiste as minas.

Mapa (para 2, 3 ou 4 jogadores)

- **Forma do Mapa:** Mapa Cônico (2 ou 3 jogadores) ou Aberto Limitado a 4 Colunas (4 jogadores)
- **Peças de Campo:** 8, 9 ou 11 (remova apenas as peças que não tenham minas).
- **Peças Centrais de cidade:** 1 (sempre a cidade Vermelha)
- **Peças Centrais sem cidade:** 1, 2 ou 3 (a que não tem uma mina deve sempre estar entre as removidas).
- **Cidades:** A cidade é aliada. Cada jogador coloca uma ficha de Escudo nela, mas ninguém é líder.

Regras Especiais

- Quando uma mina for revelada, coloque nela uma ficha de inimigo verde (se for uma peça de Campo) ou vermelho (se for uma peça Central), voltada para cima. Além disso, acrescente a ela uma ficha de inimigo marrom, voltada para baixo. Esses são os inimigos que controlam a mina (um deles está escondido nas suas profundezas). Organize-os de modo que o verso do inimigo marrom esteja visível, para distingui-los de *inimigos irascíveis*.
- Para libertar uma mina, se estiver no espaço dela, você pode adentrá-la (como uma Ação). Lute contra ambos inimigos. As regras de Noite se aplicam, assim como em um calabouço (mas você pode usar suas Unidades). Se você não derrotar os dois inimigos, a ficha (ou ambas) que restar permanece no espaço. Eles podem ser atacados novamente mais tarde.
- Quem derrotar o último inimigo é o libertador da mina. Ele marca o espaço e ganha +1 de Reputação (+2, se for em uma peça Central).
- Até serem libertadas, as minas não produzem cristais. Após serem libertadas, elas produzem normalmente (a produção se inicia imediatamente, então o libertador ganha um cristal no Turno em que libertou a mina).
- No início de cada Dia ou Noite, cada jogador ganha um cristal de cada mina que ele conquistou, não importando a distância no Mapa. Trata-se de um presente de gratidão dos mineiros.
- Observação: Se não houver fichas marrons suficientes, use algo para indicar a sua presença. Quando ela estiver prestes a ser revelada, pegue de outro local no Mapa um monstro marrom que ainda não foi revelado.

Fim do Cenário

Quando todas as peças de Mapa forem reveladas e todas as minas forem libertadas, todos os jogadores (incluindo o que conquistou a última mina) têm um último Turno. Se a Rodada terminar antes disso, a partida acaba imediatamente.

Pontuação

Se os jogadores tiverem libertado todas as minas, a missão foi bem-sucedida.

De qualquer modo, aplique a pontuação-padrão dos Feitos Heroicos. Além dela:

- Cada jogador pontua 4 de Fama para cada uma de suas minas em peças de Campo e 7 de Fama para cada mina sua em peças Centrais.
- Quem ganhar mais Fama pelas minas soma +5 de Fama extra por ser O Grande Libertador.

NOITES DRUÍDICAS

- **Jogadores:** 2 a 4
- **Tipo:** Levemente competitivo, ou competitivo
- **Duração:** Quatro Rodadas (2 Dias e 2 Noites)
- **Perfil:** Um cenário mais curto, semelhante ao cenário-padrão, mas com objetivos diferentes. Qual é o maior desafio que você ousaria enfrentar?

Você já percebeu os misteriosos obeliscos com símbolos entalhados nas clareiras mágicas espalhadas por este reino? Vá até lá e investigue!

Mapa (para 2, 3 ou 4 jogadores)

- **Forma do Mapa:** Mapa Cônico (2 ou 3 jogadores) ou Aberto Limitado a 4 Colunas (4 jogadores)
- **Peças de Campo:** 8, 9 ou 11 (remova apenas as peças que não tenham clareiras mágicas)
- **Peças Centrais de cidade:** 1 (sempre a cidade Verde)
- **Peças Centrais sem cidade:** 1, 2 ou 3 (uma a menos do que o número de jogadores)
- **Cidades:** A cidade é aliada. Cada jogador coloca uma ficha de Escudo nela, mas ninguém é líder.

Regras Especiais

- Ao terminar o seu movimento em uma clareira mágica, você pode ativá-la – marque a clareira com sua ficha de Escudo. Pode haver várias fichas em cada clareira, mas apenas uma de cada jogador.
- Uma vez durante a primeira Noite, em qualquer um de seus Turnos, você pode realizar um encantamento. Você não pode estar em um local habitado, e ele conta como sua Ação no Turno. O encantamento invoca um monstro para cada clareira na qual você tem uma de suas fichas de Escudo – pegue esse número de inimigos marrons e lute contra eles.
  - Os que você derrotar lhe concedem o dobro de Fama.
  - Após o combate, os inimigos que você não derrotar desaparecem (mas não os Ferimentos que eles provocarem).
  - Não importando quantos deles você derrotar, ao final do seu Turno, você ganha um cristal aleatório extra para cada monstro que você invocou (role um dado para cada um deles, como em um covil de monstros).
- Ao final da primeira Noite, remova todas as fichas de Escudo das clareiras. Os jogadores têm de marcá-las novamente se quiserem usá-las em um encantamento na segunda Noite.
- Durante a segunda Noite, você pode repetir o encantamento, só que dessa vez você invoca inimigos vermelhos. A Fama pelos derrotados é novamente dobrada, e dessa vez você ganha dois cristais aleatórios por inimigo.

Fim do Cenário

O cenário acaba quando todos os jogadores tiverem realizado o encantamento durante a segunda Noite (nesse caso, cada jogador tem um último Turno), ou ele acaba ao final da segunda Noite.

Pontuação

Aplique a pontuação-padrão de Feitos Heroicos. Quem tiver mais Fama vence a partida.

Variantes

Você pode jogar uma variante mais competitiva: apenas uma (com 2 jogadores) ou duas (com 3 ou 4 jogadores) fichas de Escudo podem ser colocadas em cada clareira. Se uma clareira já tiver atingido seu limite, escolha e substitua a ficha de outro jogador.

Com menos jogadores, você também pode jogar uma versão Épica de 3 Dias e 3 Noites. Use todas as peças de Campo e Centrais sem cidade. Remova os Escudos também após a segunda Noite. Durante a terceira Noite, você invoca um inimigo marrom e outro vermelho para cada clareira mágica que você marcou, e ganha três cristais para cada par invocado.

SENHORES DO CALABOUÇO

- **Jogadores:** 2 a 4
- **Tipo:** Competitivo
- **Duração:** Cinco Rodadas (3 Dias e 2 Noites)
- **Perfil:** Um cenário mais curto, semelhante ao cenário-padrão, mas com objetivos diferentes. Vamos para debaixo da terra.

Todos achavam que nós controlávamos o reino. Que grande erro! Há uma vasta rede de túneis subterrâneos sob o reino. Não sabemos quem escavou esses túneis ou o porquê, mas isso também não importa. Vá e assuma o controle deles!

Mapa (para 2, 3 ou 4 jogadores)

- **Forma do Mapa:** Mapa Cônico (2 ou 3 jogadores) ou Aberto Limitado a 4 Colunas (4 jogadores)
- **Peças de Campo:** 8, 9 ou 11 (remova apenas as peças que não tenham calabouços)
- **Peças Centrais de cidade:** 1 (sempre a cidade Azul)
- **Peças Centrais sem cidade:** 1, 2 ou 3 (sempre inclua a peça de deserto com um mosteiro e um sepulcro)
- **Cidades:** A cidade é aliada. Cada jogador coloca uma ficha de Escudo nela, mas ninguém é líder.

Regras Especiais

- Sempre que uma peça com um vilarejo for revelada, o jogador que a revelou escolhe um espaço adjacente a ela que seja acessível, não seja de pântano e não tenha nenhum local (pode até mesmo ser em uma peça de Mapa vizinha). De agora em diante, há uma entrada para um calabouço secreto nesse espaço. Coloque um inimigo marrom voltado para baixo no espaço para marcar a entrada.
- Uma entrada para um calabouço secreto funciona como um calabouço normal (consulte sua descrição na carta). Se você conquistá-la, marque o espaço e obtenha a recompensa. Se falhar, descarte a ficha de inimigo e coloque outro inimigo marrom aleatório na mesma peça.
- O mesmo vale para mosteiros, exceto que neles você coloca uma ficha de inimigo vermelha em um espaço adjacente vazio para marcá-lo como um sepulcro secreto.
- O sepulcro secreto funciona como um sepulcro normal.
- Neste cenário, sepulcros e calabouços (normais e secretos) conquistados não podem ser adentrados novamente para se ganhar mais Fama.
- Todos os sepulcros e calabouços (incluindo os secretos) estão interconectados.
  - Quando estiver em um espaço com um sepulcro ou calabouço conquistado, durante o seu Movimento, você pode se mover para qualquer outro espaço com um sepulcro ou calabouço conquistado.
  - Esses dois espaços não precisam ser do mesmo tipo: você pode viajar de um calabouço normal para um sepulcro secreto etc.
  - Para tal, você tem de pagar 2 pontos de Movimento mais 1 ponto de Movimento para cada espaço atravessado.
  - Ao medir a distância, você tem de passar por espaços revelados e precisa desviar lagos e pântanos. Se não for possível, o deslocamento não é permitido.

Fim do Cenário

Quando todas as peças de Mapa tiverem sido reveladas e todos os sepulcros e calabouços tiverem sido conquistados, todos os jogadores (incluindo o que conquistou o último sepulcro ou calabouço) têm um último Turno. Se a Rodada terminar antes disso, a partida acaba imediatamente.

Pontuação

Se você conquistar todos os sepulcros e calabouços, a missão é bem-sucedida.

De qualquer modo, aplique a pontuação-padrão dos Feitos Heroicos, com exceção do seguinte:

- Ao pontuar os locais de Aventura, conte também os sepulcros e calabouços secretos. Todos os sepulcros e calabouços valem 4 pontos em vez de 2.
- Em vez do título de Maior Aventureiro, o título de Maior Desbravador de Calabouços é concedido, e ele vale +5 pontos (+2 se houver empate).

CONQUISTE E RESISTA

- **Jogadores:** 2 ou 4 (duas equipes)
- **Tipo:** Muito competitivo
- **Duração:** Quatro Rodadas (4 jogadores) ou seis Rodadas (2 jogadores)
- **Perfil:** Um cenário muito competitivo, repleto de oportunidades para os Heróis lutarem entre si. Pontos de vitória em vez de Fama por locais conquistados!

Você foi enviado para esta província problemática pelo Conselho do Vazio... bom... para ser mais exato... pelos... ãh... membros de direito do Conselho do Vazio... para assumir o controle dela. Mas cuidado, há uma outra facção de membros traidores do Conselho que também quer controlar a região. Não permita que isso aconteça!

Mapa (para 2, 3 ou 4 jogadores)



- **Forma do Mapa:** Mapa predefinido. Observe a figura. Use o lado B da peça inicial, três peças de Campo reveladas, e posições predefinidas onde outras 2 peças de Campo e 4 peças Centrais podem ser reveladas (você pode colocá-las nos seus lugares, voltadas para baixo, ao preparar o cenário).
- **Peças de Campo:** 5 (todas as que têm fortes e torres de mago).
- **Peças Centrais de cidade:** 1 (sempre a cidade Branca)
- **Peças Centrais sem cidade:** 3 (todas as que têm fortes e torres de mago).
- **Cidades:** A cidade era aliada, mas fechou seus portões. Você não pode entrar nela.
- **Unidades:** Remova do baralho de Unidades de Elite as Unidades de nível IV (são as que só podem ser recrutadas em uma cidade).

Regras Especiais

- Distribua apenas Unidades Convencionais (prateadas) durante a primeira metade da partida. Distribua Unidades Convencionais e de Elite durante a segunda metade (a partir da Rodada 3 em uma partida de quatro jogadores, ou a partir da Rodada 4 em uma partida de três jogadores).
- As Unidades que podem ser recrutadas em mosteiros podem também ser recrutadas em torres de mago. As Unidades que podem ser recrutadas em vilarejos podem também ser recrutadas em fortes.
- Não há perda de reputação por invadir fortes e torres de mago neste cenário.
- As torres de mago funcionam de modo diferente do normal; neste cenário, elas funcionam como fortes.
  - Quando você conquistar uma torre de mago, você não ganha um Feitiço. Mas você ainda poderá comprar Feitiços nela futuramente.
  - Quando você conquistar uma torre de mago, ela é sua, como se fosse um forte. Outros jogadores podem invadi-la, como se fosse um forte: eles lutam contra um inimigo violeta aleatório e fortificado, que vale metade da Fama, arredondada para cima.
  - Se você iniciar o seu Turno próximo ou em sua torre de mago, você ganha um mana dourado (durante o Dia) ou um mana preto (durante a Noite) para cada torre de mago sob seu controle no Mapa.
- Quando estiver perto de um forte e de uma torre de mago que forem seus, você ganha os dois bônus!
- Durante o segundo Dia e Noite, você compra duas fichas de inimigo cinza (para fortes) ou violeta (para torres de mago) ao atacar um forte ou torre de mago controlados por outro jogador. A Fama total por derrotá-los é somada e dividida por dois (arredondada para cima).
- Durante o terceiro Dia e Noite (em uma partida de 2 jogadores), o mesmo se aplica, mas você pega três fichas em vez de duas.

Regras de Equipe

- Se estiver jogando em quatro, aplicam-se as Regras de Equipe (consulte a seção de Variantes).
- Observe especialmente esta regra (da seção de Variantes): Um jogador pode entrar em um forte possuído por seu aliado e também pode recrutar Unidades nele. Quando adjacente ou em um forte aliado, o limite da Mão é aumentado, mas apenas contando os seus próprios fortes.
- O mesmo se aplica a torres de mago e ao mana extra.

O Vencedor

O cenário é jogado até o limite de Rodadas, ou até que um lado admita que o outro lado venceu. Cada forte possuído vale 3 pontos de Vitória. Cada torre de mago possuída vale 2 pontos de Vitória. O jogador ou a equipe com mais pontos vence a partida. Se houver empate (no caso de alguns locais ainda não terem sido conquistados, pois há 25 pontos disponíveis no jogo), ninguém vence.

Variantes

- Para uma partida mais estratégica, você pode revelar as peças de Mapa desde o início (caso não sinta falta da exploração).
- Você também pode jogar este cenário em 3 jogadores, mas ele pode sofrer com a síndrome de "se dois lutarem entre si, o terceiro se beneficia". Se você quiser jogar assim mesmo, recomendamos uma partida de apenas 4 Rodadas, como se fossem 4 jogadores.

SÓ UM PODE RETORNAR

- **Jogadores:** 2 a 4
- **Tipo:** Muito competitivo
- **Duração:** Quatro Rodadas (2 Dias e 2 Noites)
- **Perfil:** Um cenário competitivo, adequado para quem prefere jogos do tipo "último sobrevivente" em vez de pontuação.

Este cenário é o ápice para testar a sua força. Você é enviado para uma porção desconhecida do reino, e o portal se fecha logo que você o atravessa. Após dois dias e duas noites, o portal se abrirá novamente por um curto espaço de tempo. Apenas o herói que estiver no portal nesse momento pode retornar.

Mapa (para 2, 3 ou 4 jogadores)

- **Forma do Mapa:** Mapa cônico (ou qualquer forma acordada entre os jogadores)
- **Peças de Campo:** 7, 8 ou 10
- **Peças Centrais de cidade:** 1, 2 ou 3 (uma a menos do que o número de jogadores)
- **Peças Centrais sem cidade:** 1, 2 ou 3 (uma a menos do que o número de jogadores)
- **Cidades:** Cada cidade revelada é de nível 3.

Regras Especiais

- O portal se fecha no final do Dia 1 (quem estiver no portal nesse momento é eliminado da partida). De agora em diante, o portal funciona como um espaço vazio de planície – ele comporta apenas um jogador, e é possível iniciar combate nele (incluindo regras de Retirada Forçada).

O Vencedor

O cenário acaba assim que a segunda Noite terminar. Quem estiver no espaço do portal nesse momento vence a partida. Se ninguém estiver no portal, não há um vencedor. Não há pontuação, e a Fama não tem relevância.

Observação: Após o Fim da Noite ser anunciado, o combate de Jogador contra Jogador não é mais permitido. Assim, se o portal estiver ocupado no momento em que o fim da segunda Noite for anunciado, o jogador que estiver nele vence a partida.

Variantes

Você também pode jogar uma versão Épica de 3 Dias e 3 Noites. Adicione uma peça de cada tipo ao jogo e aumente o nível das cidades para 4.

Variante em Equipe

Em quatro jogadores, você pode optar jogar este cenário em equipes. Todas as Regras de Equipe se aplicam (consulte a seção de Princípios Gerais).

No início da partida, cada equipe escolhe aleatoriamente (ou por decisão, se assim for preferido) uma ficha de Escudo de um dos membros. Esse jogador é o escolhido – aquele que deve retornar. O companheiro de equipe tem de ajudar, especialmente bloqueando a outra equipe.

A equipe adversária não deve saber qual do jogadores é o escolhido. Guarde as fichas de Escudo (uma de cada equipe) em um lugar seguro.

Ao final da segunda Noite, revele as fichas de Escudo. Se uma delas pertencer ao jogador que está no portal, a equipe dele vence a partida. Se não houver nenhum jogador no portal, ou se o jogador que está no portal não for um dos escolhidos, a partida não tem vencedores.

MAGE KNIGHT EDIÇÃO DEFINITIVA
UM JOGO DE VLAADA CHVÁTIL

Design Original do Jogo: Vlaada Chvátil

Equipe de Desenvolvimento: Vlaada Chvátil, David Korejtko, Filip Murmak, Phil Pettifer, Paul Grogan

Ilustrações: J. Lonnee, Milan Vavroň, Octographics.net

Design Gráfico: Chris Raimo, Filip Murmak, Scott Hartman

Edição do Livro de Regras: Gaming Rules! - Paul Grogan & Phil Pettifer

Playtesters: Filip, David, Hanka, Miloš, Aneken, Vítek, Kreten, Fanda, Michal, Flygon, Paul, Falco, Glee, Rumun, Monča, Ese, Yuyka, Jéňa, Bianco, Jirka Bauma e muitos outros da República Tcheca, dos EUA e do Reino Unido.

Um agradecimento especial para: Filip Murmak pelo entusiasmo e pela ajuda inestimável desde o primeiro momento em que aprendeu o jogo até a sua impressão. David Korejtko pelas muitas horas de teste e balanceamento do jogo. Paul Grogan, Philip Pettifer e amigos pelos incontáveis dias (e noites) de revisão das regras e correções da escrita. Bryan Kinsella e Wilson Price da WizKids pela ajuda e conselhos valiosos. WizKids e Czech Games Edition pelo seu apoio com os testes extensivos.

GALÁPAGOS JOGOS

Tradução: Leonardo Zilio e Fabiano Guolo

Revisão: Priscilla Freitas

Diagramação BR: Felipe Godinho, Plinio Ricca e Danilo Sardinha

Galápagos Jogos: Equipe formada por pessoas muito legais que acreditam que jogos de tabuleiro são uma forma de entretenimento fantástica!

WIZKIDS
www.wizkids.com

GAMING RULES!

GALÁPAGOS JOGOS
www.GalapagosJogos.com.br

WizKids/NECA, LLC 603 Sweetland Ave. Hillside, NJ 07205 USA © 2018 WizKids/NECA, LLC. WizKids e as marcas e logotipos relacionados são marcas comerciais da WizKids. Todos os direitos reservados.

RESUMO

JOGO

Escolha o cenário e as variantes.

Jogadores escolhem os Heróis.

Prepare o jogo.

Jogue as Rodadas até atingir o limite de Rodadas ou as condições de fim do cenário.

Determine o resultado da partida.

UMA RODADA

Prepare a Rodada (exceto na primeira Rodada):

- Vire o Tabuleiro de Dia/Noite e recomponha a Fonte.
- Crie uma nova oferta de Unidades.
- Recomponha as ofertas de Ações Avançadas e Feitiços.
- Os jogadores deixam suas Unidades Preparadas e desviram suas fichas de Poder.
- Os jogadores reembaralham seus baralhos e compram novas cartas.

Jogadores escolhem as Táticas

- Menor Fama (ou último na Rodada, se houver empate) escolhe primeiro.
- Reorganize as fichas de Ordem na Rodada.

Os jogadores jogam seus Turnos em ordem, até alguém anunciar o Fim da Rodada.

- Os outros jogadores têm mais um Turno.

UM TURNO

Se o seu baralho de Façanhas tiver acabado, você pode abrir mão do seu Turno para anunciar o Fim da Rodada.

- Se, além disso, sua Mão estiver vazia, você tem de anunciar o Fim da Rodada.

Turno normal: Movimento opcional (e/ou exploração do Mapa), seguido por uma ação opcional (às vezes, obrigatória):

- Combate com inimigos (invasão de locais fortificados, provocação ou desafio de *inimigos irascíveis*, entrada em locais de aventura).
- Interação com habitantes locais (recrutamento, cura e aquisição de cartas usando Influência).
- Combate de Jogador contra Jogador (se estiver no mesmo espaço que um oponente).

Descansar: nenhum Movimento e nenhuma Ação.

- Descanso Normal: descarte uma carta normal e quantas cartas de Ferimento quiser.
- Recuperação Lenta (se você só tiver cartas de Ferimento): descarte uma carta de Ferimento.

A qualquer momento:

- Jogue efeitos especiais e de cura (se não estiver em combate).
- Use no máximo um dado da Fonte.

Fim do Turno:

- Devolva (e rerrole) os dados de mana usados. O próximo jogador já pode iniciar seu Turno.
- Resolva uma Retirada Forçada, se não estiver em um espaço seguro.
- Descarte as cartas jogadas e devolva todos os marcadores de mana, exceto cristais.
- Pegue suas recompensas de combate e suba de Nível, se puder.
- Descarte quantas cartas quiser de sua Mão (pelo menos uma, se você não jogou nenhuma carta no Turno).
- Compre cartas até atingir o limite (modificado) da sua Mão.

COMBATE COM INIMIGOS

Fase de Ataque de Cerco e à Distância

- Realize um, vários, ou nenhum ataque. Você pode derrotar um ou mais inimigos com cada ataque.
- Jogue Ataques de Cerco e à Distância com um valor total igual ou maior do que a Armadura dos inimigos escolhidos para derrotá-los (Ataques de Cerco valem apenas se algum dos inimigos estiver fortificado).
- Ganhe Fama pelos inimigos derrotados (mas ainda não Suba de Nível) e descarte as fichas.

Fase de Bloqueio

- Realize um, vários, ou nenhum bloqueio. Você pode bloquear um inimigo com cada Bloqueio.
- Jogue Bloqueios com um valor total igual ou maior do que o ataque do inimigo escolhido para bloqueá-lo.

Fase de Atribuição de Dano

- Para cada inimigo não derrotado ou bloqueado, sofra dano igual ao valor de Ataque dele (na ordem que preferir).
- Primeiro, você pode atribuir dano às suas Unidades não Feridas. Coloque um Ferimento nela e reduza do dano causado o valor da Armadura da Unidade.
- Em seguida, o restante do dano é atribuído ao seu Herói. Para cada Ferimento que pegar em sua Mão, reduza do dano o valor da Armadura do seu Herói.

Fase de Ataque

- Realize um, vários, ou nenhum ataque. Você pode derrotar um ou mais inimigos com cada ataque.
- Jogue qualquer tipo de Ataque (incluindo Ataques de Cerco e à Distância, ou cartas de lado) com um valor total igual ou maior do que a Armadura dos inimigos escolhidos para derrotá-los.
- Ganhe Fama pelos inimigos derrotados (mas ainda não Suba de Nível) e descarte as fichas.

COMBATE ENTRE JOGADORES

O defensor declara sua intenção:

- Se quiser participar completamente do ataque, ele pode realizar todo o seu Turno, incluindo os procedimentos do fim de Turno, e está protegido até o seu Turno seguinte, mas ele abre mão de jogar o próximo Turno.
- Caso contrário, ele não poderá usar mana ou Poderes, e sua reação acabará imediatamente após o fim do combate.

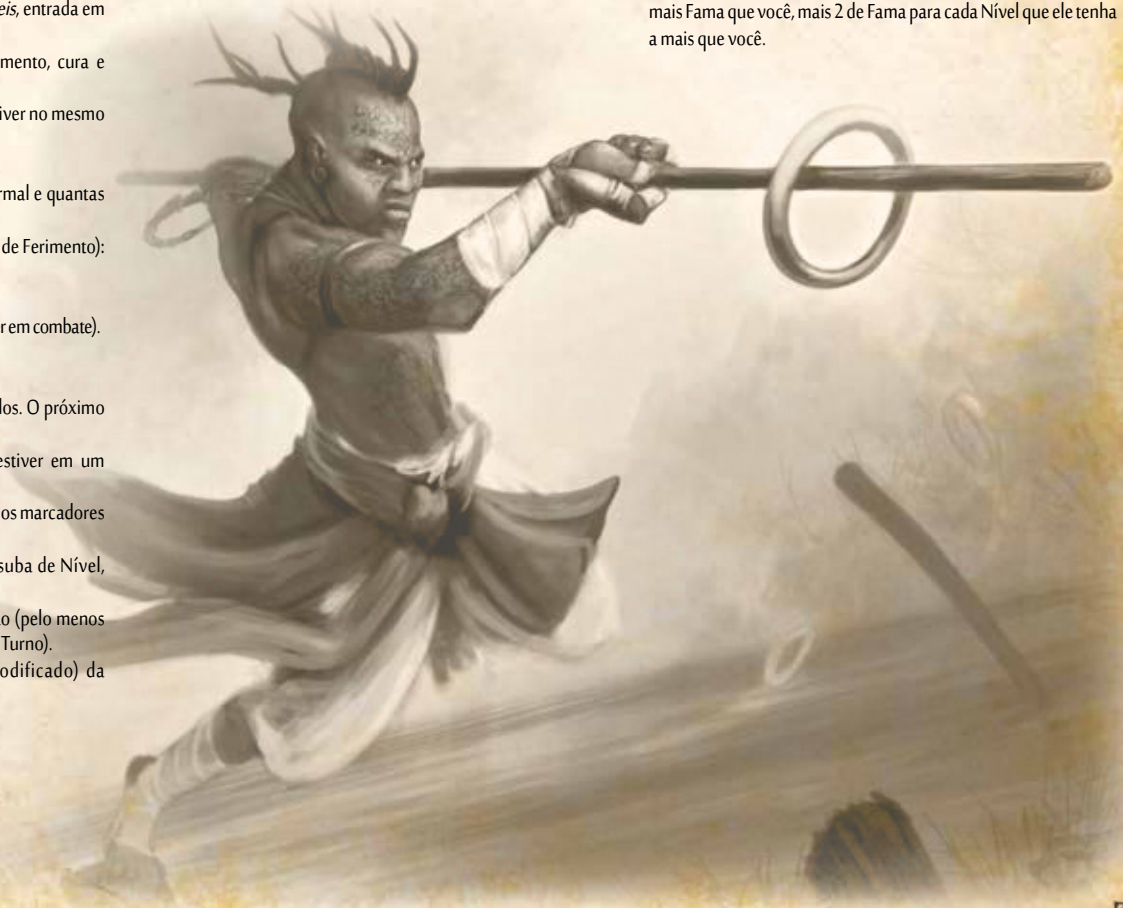
Fase de Ataque de Cerco e à Distância

- Começando pelo defensor, os jogadores se alternam jogando Ataques de Cerco e à Distância, até que ambos passem a vez.
- O atacante joga quantos Ataques de Cerco e à Distância quiser (de Cerco apenas se o defensor estiver fortificado).
- O outro jogador pode jogar Bloqueios para reduzir o Ataque. Ele é reduzido em 1 para cada 2 pontos de Bloqueio.
- O restante do Ataque é atribuído pelo atacante como dano às Unidades e ao Herói do oponente. É necessário dano igual à Armadura para ferir um Herói ou uma Unidade não Ferida.

Fase de Ataques Corpo a Corpo

- Começando pelo agressor, os jogadores se alternam jogando Ataques, até que alguém seja forçado a recuar ou até que ambos passem a vez.
- O atacante joga quantos Ataques quiser (incluindo Ataques de Cerco e à Distância, ou cartas de lado).
- O outro jogador pode jogar Bloqueios para reduzir o Ataque. Ele é reduzido em 1 para cada 1 ponto de Bloqueio.
- O restante do Ataque é atribuído como dano (como acima), e/ou é convertido em pontos de Movimento para forçar o jogador a se retirar para um espaço seguro adjacente, e/ou é usado para roubar Artefatos ou Estandartes atribuídos a uma Unidade Ferida (5 danos por Artefato).

Se o oponente for forçado a recuar, ganhe 1 de Fama se ele tiver mais Fama que você, mais 2 de Fama para cada Nível que ele tenha a mais que você.



HABILIDADES NAS FICHAS DE INIMIGO

Ofensivas



Ataque de Fogo – Apenas Bloqueios de Gelo e de Fogo Frio são eficientes no Bloqueio (os demais são reduzidos à metade).



Ataque de Gelo – Apenas Bloqueios de Fogo e de Fogo Frio são eficientes no Bloqueio (os demais são reduzidos à metade).



Ataque de Fogo Frio – Apenas Bloqueios de Fogo Frio são eficientes no Bloqueio (os demais são reduzidos à metade).



Invocação – No início da fase de Bloqueio, pegue uma ficha Marrom aleatória para este inimigo. Ela substitui o inimigo na fase de Bloqueio e de Atribuição de Dano, e depois é descartada.



Ágil – Para bloquear este inimigo, você precisa do dobro de Bloqueio em relação ao Ataque dele.



Brutal – Se não for bloqueado, causa o dobro de dano em relação ao seu Ataque.



Venenoso – Se uma Unidade for Ferida por um ataque Venenoso, ela recebe duas cartas de Ferimento em vez de uma.
Para cada carta de Ferimento adicionada à Mão do Herói por causa de um ataque Venenoso, ele deve adicionar outro Ferimento à pilha de Descartes.



Paralisador – Se uma Unidade for Ferida por um ataque Paralisador, ela é imediatamente destruída (removida do jogo).
Se um Herói sofrer um ou mais Ferimentos de um ataque Paralisador, ele tem de descartar imediatamente de sua Mão todas as cartas que não forem de Ferimento.



Assassinato – O dano deste ataque não pode ser atribuído a Unidades; se não for bloqueado, ele tem de ser completamente atribuído ao Herói.



Corpulento – Na fase de Bloqueio, você pode gastar pontos de Movimento; para cada ponto gasto, o ataque é reduzido em 1 pelo restante do Turno. Um ataque reduzido a 0 é considerado como bloqueado.



Vampírico – Para cada Unidade ferida pelo inimigo Vampírico e para cada Ferimento causado por esse inimigo que for adicionado à Mão do jogador, a Armadura desse inimigo é aumentada em 1 pelo restante do combate.

Defensivas



Fortificado – Apenas Ataques de Cerco podem ser usados contra este inimigo na fase de Ataques de Cerco e à Distância (ou nenhum tipo de Ataque, se for em um local fortificado).



Resistência Física – Todos os Ataques físicos (incluindo cartas jogadas de lado) são ineficientes (reduzidos à metade).



Resistência ao Fogo – Todos os Ataques de Fogo são ineficientes (reduzidos à metade).
O inimigo ignora efeitos de cartas vermelhas que não sejam de Ataque e ignora habilidades de Unidades potencializadas por mana vermelho.



Resistência ao Gelo – Todos os Ataques de Gelo são ineficientes (reduzidos à metade).
O inimigo ignora efeitos de cartas azuis que não sejam de Ataque e ignora habilidades de Unidades potencializadas por mana azul.



Resistência ao Gelo e ao Fogo – Torna ineficiente (reduz à metade) também todos os Ataques de Fogo Frio.



Elusivo – Um inimigo elusivo tem o valor de Armadura mais alto. O valor mais baixo é usado apenas na fase de Ataque Corpo a Corpo, e apenas se todos os ataques do inimigo forem bloqueados com sucesso. Modificações à Armadura se aplicam aos dois valores.



Não Fortificado – Todos os locais fortificados são ignorados por este inimigo.



Imunidade Arcana – O inimigo só é afetado por efeitos de Ataque ou Bloqueio. Efeitos que afetam diretamente os ataques do inimigo ainda se aplicam.



Defender – O inimigo defenderá a si mesmo e aos outros inimigos quando você os atacar.

Ataques Múltiplos



Cada ataque tem de ser tratado separadamente: ele deve ser bloqueado ou o dano será atribuído. Efeitos que evitam o ataque de um inimigo evitam todos os seus ataques. Considera-se que um inimigo foi "bloqueado com sucesso" se todos os seus ataques forem bloqueados.

Resistências das Unidades

Combate com Inimigos:
Se a Unidade receber dano de um ataque ao qual ela é resistente, o dano é primeiro reduzido pelo total da sua Armadura (sem receber Ferimentos). Se ainda restar dano, então a Unidade é Ferida e o dano é reduzido novamente pelo valor da sua Armadura.

Jogador contra Jogador:
Se a Unidade for resistente a pelo menos um elemento incluído no ataque do oponente, este deve gastar o dobro de dano para ferir a Unidade.



Resistência Física – Torna a Unidade menos vulnerável a Ataques físicos dos inimigos e de um oponente.



Resistência ao Fogo – Torna a Unidade menos vulnerável a Ataques de Fogo dos inimigos e de um oponente.
Além disso, ignora efeitos de cartas vermelhas que não sejam de Ataque e ignora habilidades de Unidades potencializadas por mana vermelho.



Resistência ao Gelo – Torna a Unidade menos vulnerável a Ataques de Gelo dos inimigos e de um oponente.
Além disso, ignora efeitos de cartas azuis que não sejam de Ataque e ignora habilidades de Unidades potencializadas por mana azul.



Resistência ao Gelo e ao Fogo – Vale como resistência também a Ataques de Fogo Frio dos inimigos e de um oponente.

RESUMO DO FLUXO DE UM TURNO

