

NEZEN

Bem-vindo ao incrível mundo de Heöna!

Um lugar habitado pelos Mahis, seres que possuem a habilidade de transformar suas manas em **diferentes elementos** para conjurar **poderosas magias**.

A tradição Mahi, chamada **NEZEN**, consiste em você escolher uma pessoa que te é muito importante para disputar um duelo antes de você iniciar a tua aventura. O objetivo é transmitir bons presságios e compartilhar o momento de troca de estratégias e conhecimento.

Uma curiosidade, a tradução da palavra Nezen de Mahiör, língua dos Mahis, para Português é **"Espelho da Alma"**.

Fabiano C. Munhoz
Alison Fabrizi



1. Introdução

Crie a melhor estratégia para derrotar o seu oponente durante um dinâmico duelo de conjuração elementar. Escolha uma magia diferente a cada momento e trilhe o caminho até a vitória!

2. Objetivo

Através da conjuração de suas magias, cause 7 acertos no oponente para vencer uma rodada. O primeiro jogador a ganhar 2 rodadas será declarado o vencedor do duelo.



3. Preparação

a. Mapa de Jogo

Reserve 2 cartas de cada elemento (10 no total). Embaralhe as 30 cartas restantes (6 de cada elemento) e as distribua em uma matriz de 5x5 cartas.

A colocação deve ser feita linha por linha e da seguinte forma: primeira carta aberta, segunda carta fechada, terceira carta aberta e assim por diante.

Após a distribuição das cartas, este será o seu Mapa de Jogo:





ATENÇÃO!
Os jogadores não devem ver as cartas viradas para baixo durante a preparação do mapa de jogo!

b. Mão do Jogador

Pegue as 5 cartas de elemento que sobraram da preparação do mapa de jogo (etapa "a") e entregue 2 para cada jogador, esta será a mão inicial.

As cartas na mão devem sempre ficar viradas para cima na frente de cada um dos jogadores durante toda a partida.

Deixe a carta que sobrou virada para cima próxima ao mapa de jogo.

c. Cartas de Magia

Posicione na parte superior do mapa de jogo as cartas de magia do modo base de cada um dos elementos (5 cartas).

d. Marcadores de Acerto

Deixe em fácil acesso para ambos jogadores os marcadores de acerto.

e. Primeiro Jogador

A última pessoa que conjurou uma magia de fogo para preparar a sua comida, inicia a partida. Caso ninguém o tenha feito, determine de forma aleatória o primeiro jogador.

f. Posição Inicial

O primeiro jogador posiciona o seu marcador de personagem em um elemento no mapa de jogo igual ao elemento da carta que sobrou na etapa "b". Em seguida, o segundo jogador escolhe qualquer um dos elementos virados para cima e posiciona o seu marcador.

ATENÇÃO!
No caso raro de que não exista no mapa de jogo nenhuma carta virada para cima do elemento necessário, o primeiro jogador poderá escolher qualquer elemento aberto.

g. Instabilidade Elementar

Embaralhe as 10 cartas de elemento reservadas durante a etapa "a" de preparação e forme uma pilha virada para baixo na parte inferior do mapa de jogo.

Elas serão utilizadas para verificar o elemento instável (p. 6) durante o turno do jogador.



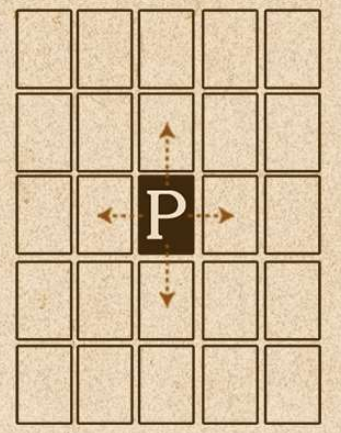
4. Seu turno, o que fazer?

"Cada jogador tem 2 ações por turno, e cada uma delas é dividida nas seguintes etapas sequenciais e obrigatórias:

I - Movimentação
II - Conjuração Elementar
III - Verificação de Instabilidade Elementar

I. Movimentação

O jogador deve mover o seu personagem para uma casa adjacente (ortogonal).



ATENÇÃO!
Não é permitido se movimentar para a mesma casa do oponente.

II. Conjuração Elementar

Cada elemento possui duas magias distintas que podem ser conjuradas. Escolha uma das cartas de elemento em sua mão e anuncie uma das duas magias desse elemento para **tentar** conjurar, troque a carta do elemento escolhido em sua mão pela que está embaixo do seu personagem. Caso a carta retirada do mapa esteja fechada, revele-a ao colocar em sua mão. O jogador deve sempre possuir 2 cartas em sua mão, e que devem ficar abertas na sua frente.

No final do manual você encontra um guia com todas palavras-chave utilizadas no jogo.

ATENÇÃO!
Não é permitido repetir a conjuração de uma mesma magia durante o seu turno. Nem mesmo através dos efeitos das magias dos elementos Ar ou Essência.

c. Verificação de Instabilidade Elementar

Após escolher e anunciar a magia a ser conjurada, revele a carta do topo da pilha de Instabilidade Elementar:

Se o **elemento revelado for diferente** do elemento da magia anunciada, a conjuração teve sucesso! Aplique normalmente os efeitos desta magia.

Se o **elemento revelado for igual** ao elemento da magia anunciada , a conjuração falhou! Nenhum efeito desta magia é aplicado, mas o jogador pode mover-se 1 casa na ortogonal (opcional) ou permanecer na mesma casa. O elemento revelado torna-se instável, e o jogador não pode conjurar nenhuma magia da sua mão que seja deste elemento até que um novo elemento seja revelado.

A instabilidade gerada permanece para o turno seguinte. Mantenha as cartas de elemento reveladas sempre visíveis (ver p. 4).

O baralho contém 2 cartas de cada elemento, permitindo aos jogadores analisar as probabilidades de falha.

Quando a última carta for revelada, mantenha-a à mostra e embaralhe as demais, formando um novo baralho de Instabilidade.

5. E quando o jogo termina?

Ao acertar o seu oponente você deve entregar marcadores de acerto a ele correspondendo a quantidade indicada pela magia utilizada.

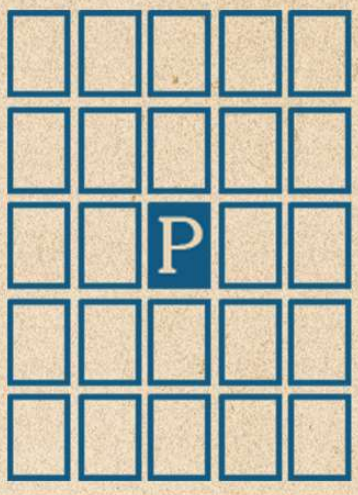
Para vencer uma rodada o jogador precisa causar 7 acertos no seu oponente. A quantidade de acertos que cada jogador já sofreu nesta rodada é uma informação pública, e um jogador pode sempre perguntar ao outro a sua quantidade atual de acertos e este valor não pode ser omitido.

Prepare uma nova rodada seguindo novamente os passos de **PREPARAÇÃO** (p. 2).

Recomendamos um duelo no estilo melhor de 3, onde o jogador que vencer primeiro 2 rodadas sai vitorioso. Porém, como cada rodada é única, sinta-se à vontade de determinar a quantidade ideal de rodadas a serem jogadas!

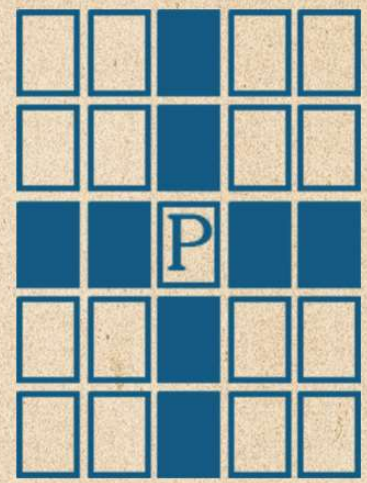
Água

"Os efeitos recuperadores das águas são conhecidos por toda Heöna, assim como as suas poderosas correntezas."



ÁGUAS REFRESCANTES:

REMOVA 1 acerto do seu personagem. Caso o personagem não possua nenhum acerto, a magia ainda pode ser conjurada, mas não terá nenhum efeito.



TORRENTE:

EMPURRE seu oponente 2 casas na linha reta, indiferente da distância que ele está do seu personagem. CAUSE acertos de acordo com a quantidade de casas que o seu oponente não recuar.

EXEMPLO: Você tenta empurrar seu oponente 2 casas, porém ele recua apenas 1 casa e fica impossibilitado de recuar a segunda pois chegou na borda do mapa de jogo, sendo assim você irá causar 1 acerto nele.



Ar

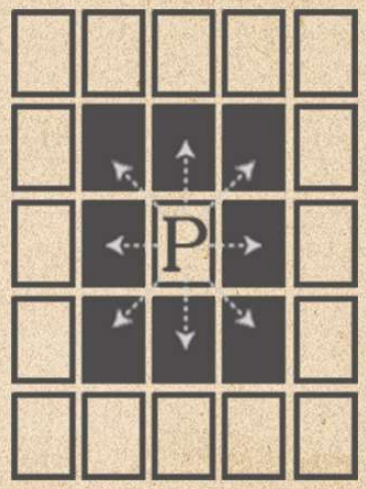
"O vendaval que destrói uma plantação também pode ser utilizado para impulsionar a sua movimentação!"

CORRENTE DE AR:

MOVA 1 casa em qualquer direção e CONJURE uma das magias do elemento onde você terminar o movimento.

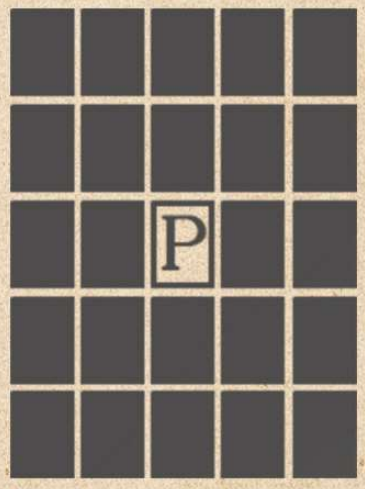
ATENÇÃO! O jogador pode escolher inclusive magias que estão sob Instabilidade Elementar, desde que o elemento AR não esteja. Ainda assim não é permitido escolher uma magia que já foi conjurada por você nesse turno.

Caso não tenha como conjurar a magia do elemento onde terminar o movimento, esta magia ainda pode ser utilizada para mover-se.



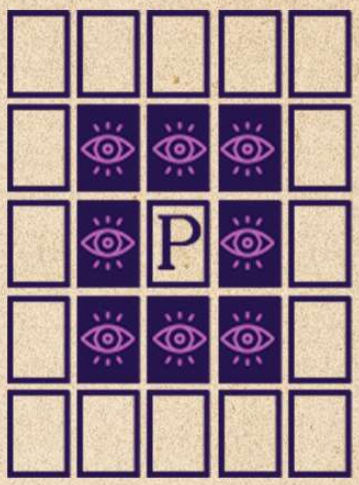
VENTANIA:

CAUSE 1 acerto no seu oponente indiferente de onde ele estiver posicionado no mapa de jogo.



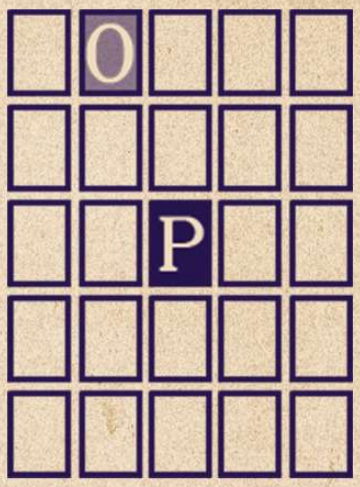
Essência

"Os Mahis possuem uma profunda conexão com a Essência de Heöna, e buscam sempre utilizar a sua versatilidade!"



CONTROLE DE FLUXO:

ESPIE todas as cartas fechadas ao redor do seu personagem, ESCOLHA uma delas, REVELE e CONJURE uma das magias deste elemento.



ROUBO ELEMENTAR:

ESCOLHA e CONJURE uma das magias do elemento da carta que está embaixo do seu oponente.

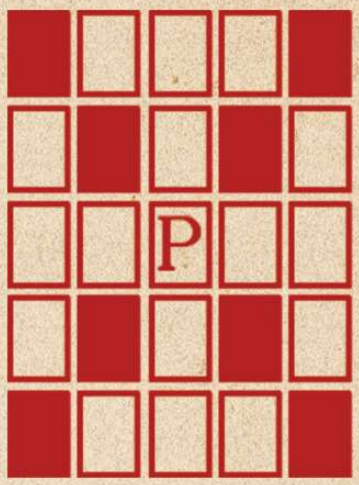
ATENÇÃO! O jogador pode escolher inclusive magias que estão sob Instabilidade Elementar, desde que o elemento ESSÊNCIA não esteja. Ainda assim não é permitido escolher uma magia que já foi conjurada por você nesse turno.

Caso não seja possível conjurar nenhuma das magias das cartas espiadas, ou se não houver cartas fechadas ao seu redor, nenhum efeito irá acontecer.



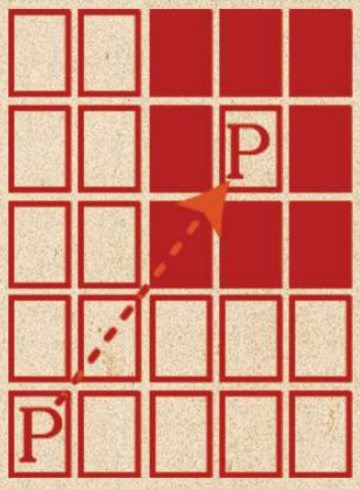
Fogo

"A chama que cozinha o alimento do almoço, quando não controlada pode destruir a sua casa antes do jantar!"



BOLA DE FOGO:

CAUSE 2 acertos no seu oponente na diagonal, indiferente da distância que ele está do seu personagem.



SALTO EXPLOSIVO:

SALTE na diagonal a quantidade de casas desejadas e CAUSE 1 acerto ao redor da casa onde terminar o seu movimento.

ATENÇÃO! O jogador não pode saltar para a mesma casa do seu oponente, mas é permitido que salte por cima, terminando assim em uma das casas atrás do oponente.



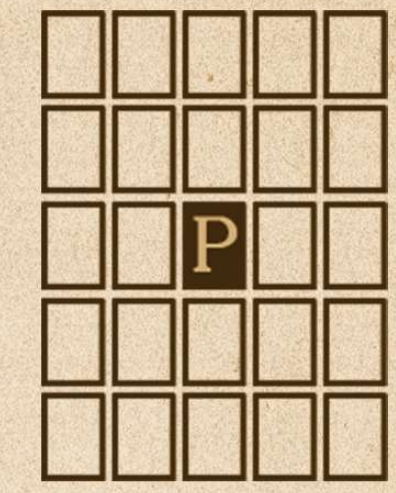
Terra

"Um ditato popular em Heöna diz que perfurar um escudo terroso é tão dificil quanto atravessar uma montanha a pé!"

ESCUDO TERROSO:

CONJURE um escudo, vire o seu marcador de personagem para o lado com o escudo. BLOQUEIE até 2 acertos causados pelo próximo ataque do seu oponente.

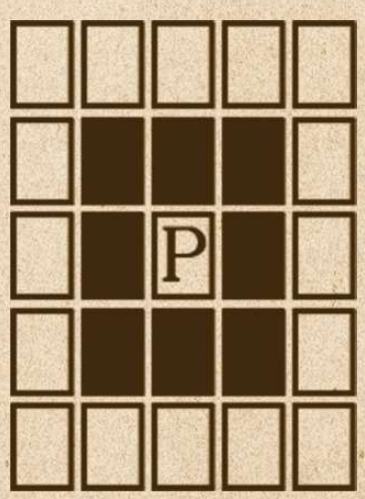
O escudo se desfaz após receber um ataque, indiferente da quantidade de acertos, quando isso acontecer vire novamente o seu marcador de personagem para o lado sem o escudo.





TREMOR:

CAUSE 1 acerto em todas casas ao redor do seu personagem.





Modo Tático

T1. Introdução

Agora que você já está familizariado com o jogo, teste novas mecânicas e variações presentes no modo tático. Você pode escolher uma ou mais modificações para a sua partida.

Aconselhamos testar individualmente, pois facilita o entendimento de como cada modificação afeta o jogo!

T2. Objetivo

O poder das magias aumentou, assim como a resistência do seu oponente! No modo tático é necessário causar **10 acertos** para vencer uma rodada. Mas, ainda assim o primeiro jogador a ganhar 2 rodadas será declarado o vencedor do duelo.

T3. Preparação

As novas mecânicas irão alterar as etapas "a" | "b" | "c" | "f" da preparação do jogo (p.2). Após incluir as modificações conforme as instruções abaixo, seguir as demais orientações do modo base.

I. Mapas de Jogo

Escolha se irá jogar com o mapa de jogo base (pág. 2) ou um dos dois novos mapas de jogo. Cada um destes irá mudar o balanço entre os elementos, tornando-os mais fortes ou fracos em cada momento da partida.



(Novos modos de preparação)

Assim como no modo base, os jogadores **não podem** ver as cartas viradas para baixo durante a preparação do mapa de jogo!

II. Ambientes



Cada um dos 5 ambientes de Heöna possui um diferente equilíbrio entre os elementos, que afeta as chances de uma magia falhar devido a Instabilidade Elementar, assim como a frequência em que os elementos ficam instáveis.

Sorteie do modo que achar melhor um ambiente onde irá acontecer esta rodada do duelo.

Ao realizar a separação das 10 cartas do baralho de instabilidade durante a etapa "a" de preparação do jogo (p. 2), altere a quantidade dos elementos de acordo com o ambiente sorteado para esta rodada.



CIDADES: Troque 1 carta do elemento ESSÊNCIA do baralho de instabilidade por 1 carta de um elemento diferente aleatório do baralho de preparação.

DESERTOS: Troque 1 carta do elemento FOGO do baralho de instabilidade por 1 carta do elemento ÁGUA do baralho de preparação.

FLORESTAS: Troque 1 carta do elemento TERRA do baralho de instabilidade por 1 carta do elemento AR do baralho de preparação.

GELEIRAS: Troque 1 carta do elemento ÁGUA do baralho de instabilidade por 1 carta do elemento FOGO do baralho de preparação.

MONTANHAS: Troque 1 carta do elemento AR do baralho de instabilidade por 1 carta do elemento TERRA do baralho de preparação.

III. Magias Táticas

Experimente 2 novas magias para cada um dos elementos. Na etapa "c" de preparação do jogo (p. 3), substitua as 5 cartas de magia do modo base pelas 5 cartas de magia do modo tático.

As novas magias irão utilizar os elementos do mapa de jogo para potencializar os seus efeitos. Portanto, um bom posicionamento se torna ainda mais importante!



IV. Afinidade Elementar

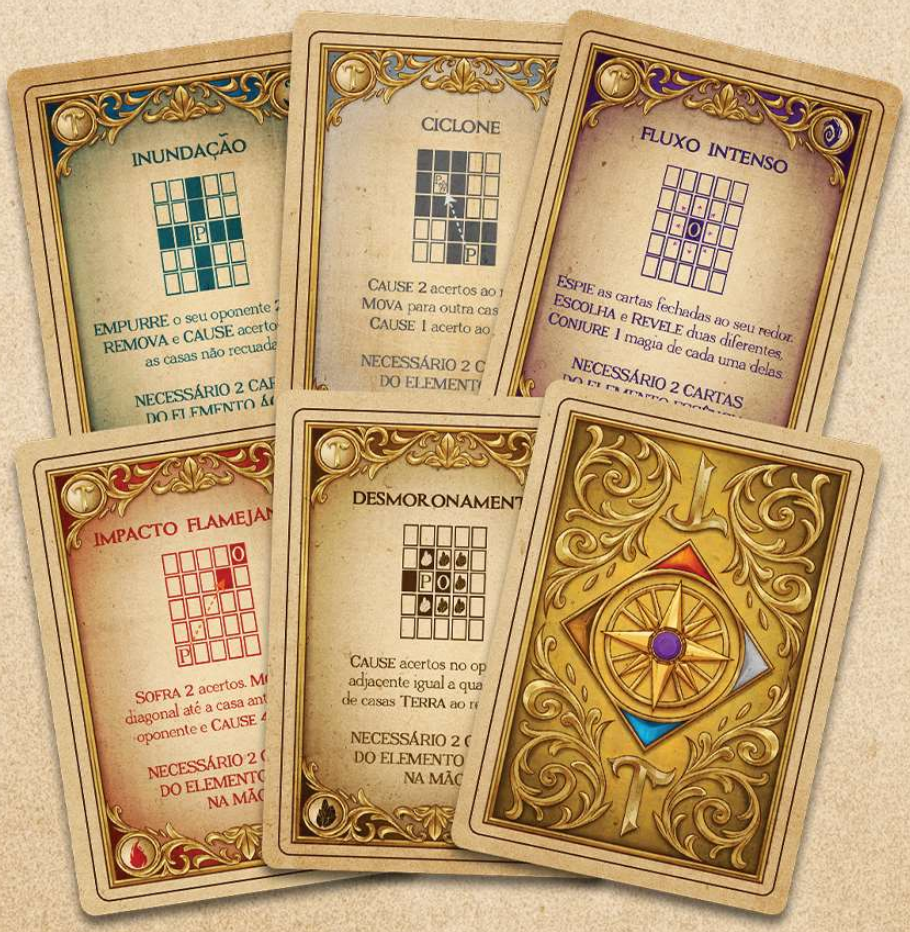
A evolução da conjuração elementar de cada um dos Mahis é diferente, portanto, é natural que existam diferentes afinidades elementares.

Após ser determinado o primeiro jogador na etapa "e" de preparação (p. 3) e antes da etapa "f", sorteie do modo que achar melhor 2 cartas de Afinidade Elementar. O segundo jogador irá escolher primeiro sua afinidade e deverá colocar a carta ao lado das duas cartas de elemento iniciais em sua mão.

A magia gerada pela Afinidade Elementar funciona diferente das demais magias, podendo ser utilizada apenas 1 vez por rodada. Para conjura-la é **necessário que o jogador tenha duas cartas do elemento correspondente à afinidade na sua mão**.

No momento da conjuração, o jogador irá trocar normalmente uma das cartas na sua mão com a carta do mapa de jogo onde está.

Do mesmo modo que as outras magias conjuradas com os elementos da mão, as magias de Afinidade Elementar não podem ser conjuradas se o seu elemento estiver instável e são passíveis a falha durante a conjuração caso uma carta deste elemento seja revelada do baralho de instabilidade.



T4. Final de Rodada

Além dos passos normais do jogo base (p. 2), ao final da rodada refaça as etapas de preparação do modo tático (p. 12).

É aconselhável descartar a carta de ambiente, caso tenha utilizado, e sortear entre as remanescentes. Garantindo deste modo mais uma variação para a sua partida!

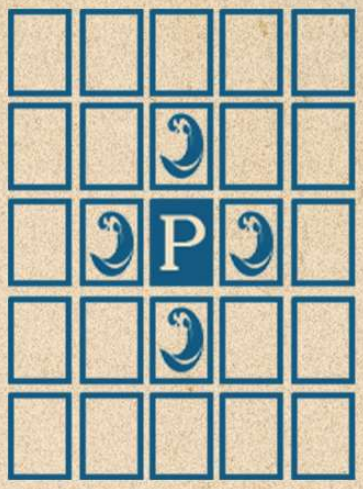
REGRAS DE OURO
Não é permitido repetir a conjuração de uma mesma magia durante o seu turno!
Não é permitido se movimentar para a mesma casa do oponente!



Água

RECUPERAÇÃO SUBMERSA:

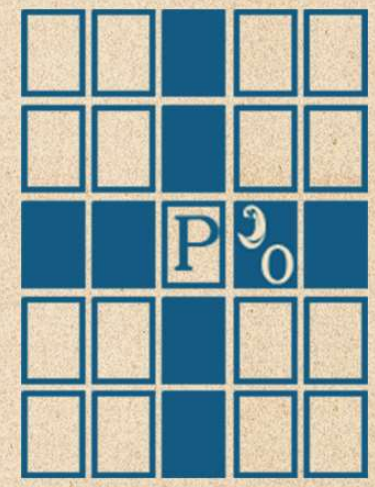
REMOVA 1 acerto de si. Então, REMOVA +1 acerto para cada casa ÁGUA adjacente (ortogonal). Caso o personagem não possua nenhum acerto, a magia ainda pode ser conjurada, mas não terá nenhum efeito.



TSUNAMI:

EMPURRE o seu oponente 2 casas na linha reta, +1 se ele estiver em uma casa ÁGUA.

CAUSE acertos de acordo com a quantidade de casas que o seu oponente não recuar.

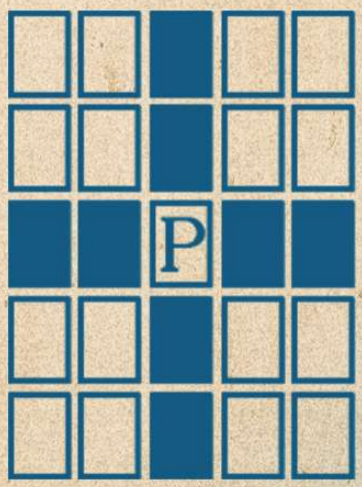


INUNDAÇÃO:

EMPURRE o seu oponente 2 casas na linha reta.

REMOVA de si e CAUSE acertos no oponente de acordo com a quantidade de casas que ele não recuar.

EXEMPLO: Você tenta empurrar seu oponente 2 casas, porém ele recua apenas 1 casa. Você irá causar 1 acerto nele e remover 1 acerto de si.



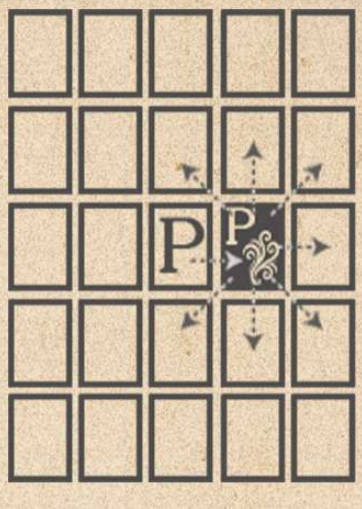
Ar

PASSO TORNADO:

Se quiser, MOVA até uma casa AR adjacente. Então, MOVA 1 casa e CONJURE onde terminar o movimento.

ATENÇÃO! A conjuração pode acontecer desde que o elemento AR não esteja instável e não seja repetida uma magia.

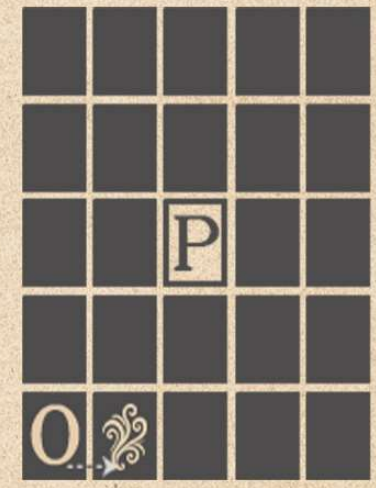
Inclusive, podendo ser utilizada apenas para mover-se.



VENDAVAL:

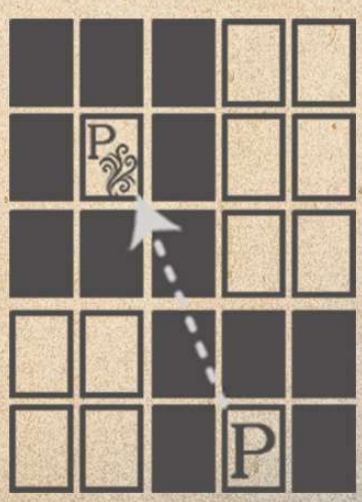
CAUSE 1 acerto em qualquer casa. Force o oponente a se mover para a casa AR mais próxima dele.

ATENÇÃO! Em caso de haver duas ou mais casas AR igualmente distantes, o oponente escolhe para qual se mover.



CICLONE:

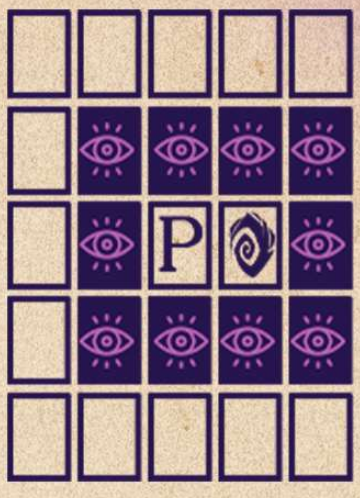
CAUSE 2 acertos ao redor. MOVA para outra casa AR e CAUSE 1 acerto ao redor.



Essência

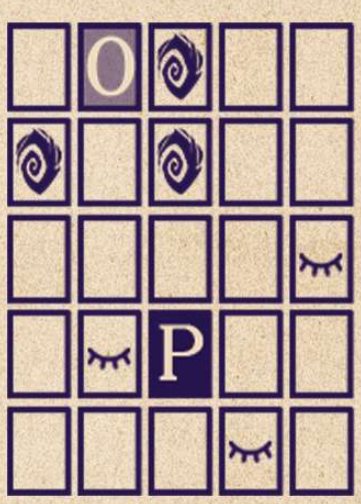
FLUXO LATERAL:

ESPIE as cartas ao seu redor ou ao redor de uma casa ESSÊNCIA adjacente (ortogonal).
ESCOLHA uma delas, REVELE e CONJURE.



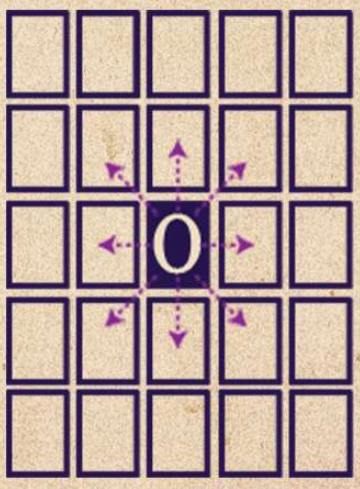
TROCA ELEMENTAR:

CONJURE com o elemento da casa do seu oponente. Então, ESCONDA 1 carta para cada casa ESSÊNCIA ao redor do oponente.



FLUXO INTENSO:

ESPIE as cartas ao seu redor. ESCOLHA e REVELE dois elementos diferentes, CONJURE 1 magia de cada uma deles.



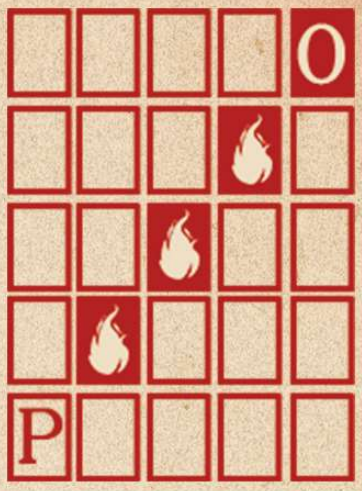
ATENÇÃO! A conjuração pode acontecer desde que o elemento ESSÊNCIA não esteja instável e não seja repetida uma magia.

Nenhum efeito irá acontecer se não existirem cartas fechadas ou não for possível conjurar alguma magia da carta espiada.

Fogo

METEORO:

CAUSE 2 acertos na diagonal, +1 acerto para cada casa FOGO entre você e o oponente.



SALTO COMETA:

SALTE na diagonal e CAUSE 1 acerto ao redor, +1 se o oponente estiver em uma casa FOGO.

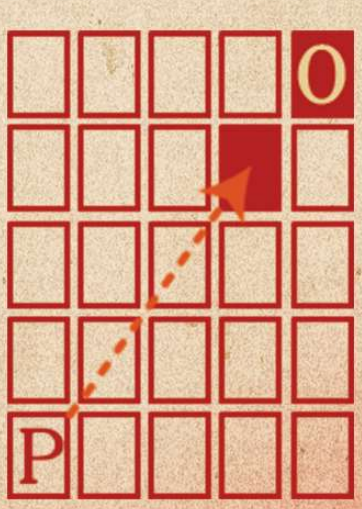
ATENÇÃO! O jogador não pode saltar para a mesma casa do seu oponente, mas é permitido que salte para casas atrás dele.



IMPACTO FLAMEJANTE:

SOFRA 2 acertos. MOVA na diagonal até a casa antes do seu oponente e CAUSE 4 acertos.

ATENÇÃO! Se ao sofrer os 2 acertos o personagem chegar a 10, a rodada termina imediatamente e este jogador é declarado perdedor!.



Terra

PAREDÃO ROCHOSO:

BLOQUEIE até 2 acertos do próximo ataque do oponente, +1 para cada casa TERRA ao redor do seu personagem no momento em que ele for acertado.

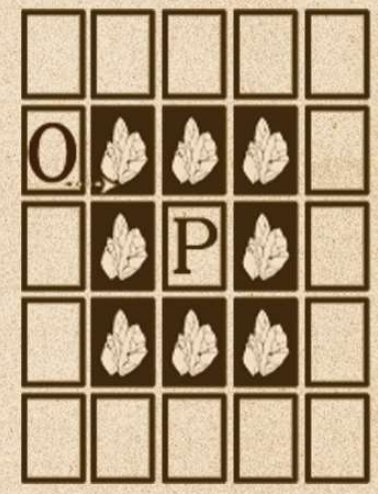
O escudo se desfaz ao sofrer qualquer acerto.



TERREMOTO:

Force o oponente a se MOVER para uma casa TERRA ao seu redor. CAUSE 1 acerto nesta casa.

ATENÇÃO! Em caso de haver duas ou mais casas TERRA ao seu redor, o oponente escolhe para qual se mover.



DESMORONAMENTO:

CAUSE acertos no seu oponente adjacente (ortogonal) a você, igual a quantidade de casas TERRA ao redor dele.



Palavras-Chave

Nas descrições das ações das cartas são utilizadas algumas palavras-chave, veja abaixo cada uma delas:

BLOQUEIE: Ignorar uma quantidade X de acertos ao sofrer ataques do oponente.

CAUSE: Entregar X marcadores de acerto ao seu oponente.

CONJURE: Escolher uma das duas magias de um elemento e aplicar seus efeitos.

EMPURRE: Deslocar o seu oponente X casas, causando acertos igual a quantidade de casas que o seu oponente não conseguir recuar.

ESCOLHA: Escolher uma carta dentro de uma área especificada.

ESCONDA: Esconder o elemento de uma carta aberta no mapa de jogo.

ESPIE: Olhar secretamente cartas fechadas em uma área especifica do mapa de jogo e devolvê-las fechadas em suas respectivas casas.

MOVA: Mover o seu marcador de personagem no mapa de jogo.

REMOVA: Remover X marcadores de acerto de si.

REVELE: Revelar o elemento de uma carta fechada no mapa de jogo.

SALTE: Mover-se na direção indicada podendo passar por cima do oponente, mas nunca podendo parar na mesma casa que ele.

SOFRA: Colocar X marcadores de acerto em si.

REGRAS DE OURO

Não é permitido repetir a conjuração de uma mesma magia durante o seu turno!

Não é permitido se movimentar para a mesma casa do oponente!

Dúvidas Frequentes

Caso eu não consiga conjurar nenhuma magia pois minhas duas cartas são de um elemento que está instável e/ou iria repetir magias. O que acontece?
Você ainda assim deverá mover-se, escolher uma carta de elemento de sua mão e troca-la pela carta do mapa de jogo, mas não irá aplicar nenhum efeito. Revele uma nova carta do baralho de Instabilidade. Isto não gera o o movimento opcional por falhar a conjuração.

Caso eu conjure "Controle de Fluxo" e não seja possível escolher nenhuma magia das cartas espiadas, seja devido a instabilidade ou não poder repetir a mesma magia neste turno. O que acontece?
Nenhum efeito será aplicado.

Posso conjurar uma magia que não irá ter os seus efeitos aplicados? Como por exemplo, conjurar "Águas Refrescantes" sem nenhum marcador de acerto em si ou "Escudo Terroso" mesmo já tendo um escudo?
Sim, não há problema em conjurar uma magia que não terá resultado efetivo.

Posso escolher uma carta fechada como alvo da magia "Corrente de Ar"?
Sim, porém não é permitido espiar esta carta antes de conjurar a magia, e a Instabilidade Elementar tem que ser verificada antes da movimentação. Se neste turno já houver conjurado as duas magias do elemento revelado, nenhum efeito irá acontecer após a movimentação.

Caso a conjuração da minha magia falhe devido a uma instabilidade elementar, posso tentar novamente conjurar esta magia no mesmo turno?
Não, após anunciar a conjuração de uma magia, indiferente dela ser bem sucedida ou não, o jogador não poderá escolher novamente está magia durante o turno em andamento.

Componentes

JOGO BASE

40 Cartas de Elemento (8 de Água, 8 de Ar, 8 de Essência, 8 de Fogo e 8 de Terra)
5 Cartas de Magia Elementar (1 para cada elemento)
2 Cartas de Auxilio de Turno
1 Carta de Auxilio de Preparação
2 Marcadores de Personagem (Frente normal e verso com o escudo)
20 Marcadores de Acerto (1 acerto cada)

MODO TÁTICO

5 Novas Cartas de Magia Elementar (1 para cada elemento)
5 Cartas de Afinidade Elementar (1 para cada elemento)
5 Cartas de Ambiente (1 para cada elemento)
1 Carta de Auxilio de Preparação (2 novos mapas de jogo)

Sleeves: Todas as cartas são tamanho padrão (88x63,5mm).

FIQUE POR DENTRO DE TODAS ATUALIZAÇÕES DO MANUAL DE JOGO E DO MUNDO DE HEÖNA!

PROJETO MAHI



