Regras do Jogo

Sumário

1. Objetivo	2
2. Preparação da partida	2
3. Composição do deck	2
4. Campo de batalha	3
5. Pontos de Vida dos personagens	3
6. Estrutura do turno	3
7. Ordem de resolução das ações	5
8. Atributos	5
9. Rolagem de risco	9
10. Bônus elementais	10
11. Zona de Recuperação	10
12. Limbo	11
13. Empates	11
14. Folha de marcadores	11
15. Condições de vitória	12

1. Objetivo

A partida termina imediatamente quando uma das seguintes condições for cumprida:

- Os Pontos de Vida do jogador adversário forem reduzidos a zero;
- Um jogador contabilizar seis personagens adversários derrotados.

Cada vez que um personagem for enviado à Zona de Recuperação como consequência de um ataque adversário, uma derrota será contabilizada.

Caso um personagem seja recuperado, invocado novamente e derrotado outra vez, uma nova derrota será contabilizada.

2. Preparação da partida

Cada jogador começa a partida com:

- 120 Pontos de Vida;
- Um deck com exatamente 30 cartas;
- Cinco cartas na mão;
- Nenhum personagem no campo.

A ordem dos jogadores pode ser decidida por qualquer método aleatório, como:

- Cara ou coroa;
- Par ou ímpar;
- Rolagem de dados;
- Pedra, papel e tesoura.

O jogador que iniciar a partida não compra uma carta em seu primeiro turno. A partir do segundo turno, ele passa a comprar normalmente.

O segundo jogador compra uma carta normalmente desde o seu primeiro turno.

3. Composição do deck

O deck deve conter exatamente 30 cartas, distribuídas da seguinte maneira:

Raridade	Quantidade
Comum	8
Rara	6
Épica	6
Lendária	4
Mítica	3
Caótica	2
Caótica ou superior	1
Total	30

A última vaga poderá ser ocupada por mais uma carta Caótica ou por uma carta Desconhecida.

O deck não pode conter mais de uma cópia do mesmo personagem.

4. Campo de batalha

Cada jogador pode controlar até três personagens simultaneamente.

O campo é dividido em três linhas:

- Primeira linha: comporta um personagem;
- Segunda linha: comporta até dois personagens;
- Terceira linha: representa o jogador e seus Pontos de Vida.

A primeira carta invocada por cada jogador deve obrigatoriamente ocupar a primeira linha.

Depois de invocado, o personagem permanece na mesma linha até ser derrotado. Os personagens não podem mudar de posição nem avançar para outra linha.

Quando a primeira linha estiver vazia, os personagens da segunda linha ficam expostos aos ataques que normalmente atingiriam a primeira linha.

Um novo personagem poderá ser invocado na primeira linha vazia, desde que o jogador ainda não tenha utilizado sua invocação naquele turno.

5. Pontos de Vida dos personagens

Cada personagem entra no campo com 30 Pontos de Vida.

Os danos sofridos devem ser registrados na folha de marcadores.

Um personagem não pode possuir mais de 30 PV.

Quando os PV de um personagem chegam a zero, ele é derrotado e enviado para a Zona de Recuperação.

6. Estrutura do turno

Cada turno acontece na seguinte ordem:

Etapa	Ação
1.	Recuperação de PV pelo Vigor;
2.	Compra de uma carta;
3.	Recuperação opcional de um personagem derrotado;
4.	Invocação opcional de um personagem;
5.	Ações de ataque dos personagens;
6.	Encerramento do turno.

6.1. Recuperação pelo Vigor

No início do turno de seu controlador, cada personagem vivo recupera uma quantidade de PV equivalente ao seu Vigor final.

A recuperação não pode elevar os PV do personagem acima de 30.

6.2. Compra

No início de seu turno, o jogador compra uma carta do topo do deck.

A única exceção ocorre no primeiro turno do jogador que iniciou a partida, no qual nenhuma carta é comprada.

Quando o deck terminar, o jogador continua a partida normalmente, mas não poderá:

- Comprar novas cartas;
- Pagar custos que exijam o envio de cartas do deck para o Limbo.

O deck vazio não provoca derrota automática.

6.3. Recuperação de personagem

Durante essa etapa, o jogador poderá recuperar um personagem que esteja na Zona de Recuperação.

Para realizar a recuperação, o jogador deverá enviar as duas primeiras cartas do próprio deck para o Limbo.

O personagem escolhido sai da Zona de Recuperação e retorna para a mão podendo ser invocado novamente.

O personagem recuperado poderá ser invocado no mesmo turno, durante a etapa de invocação, desde que:

- O jogador ainda não tenha realizado uma invocação naquele turno;
- Exista um espaço disponível no campo.

Somente uma recuperação por turno é permitida.

Se restar apenas uma carta ou nenhuma carta no deck, o custo de recuperação não poderá ser pago.

6.4. Invocação

O jogador pode invocar no máximo um personagem por turno, desde que exista um espaço disponível no campo.

Invocar um personagem utiliza a ação de invocação do turno, mas não impede que os personagens que já estavam em campo realizem seus ataques.

O personagem não pode atacar no mesmo turno em que for invocado.

Ele poderá atacar normalmente a partir do próximo turno de seu controlador.

Essa restrição também se aplica aos personagens recuperados e invocados novamente.

Substituição de personagens. Os personagens que iniciarem o turno com seus 30 Pontos de Vida completos poderão ser substituídos por personagens que estejam na mão do jogador. O personagem retirado do campo será enviado ao Limbo, e o personagem escolhido da mão ocupará seu lugar no campo.

6.5. Ações dos personagens

Cada personagem pode realizar um ataque por turno.

Em seu ataque, o personagem deverá utilizar um dos seguintes atributos:

- Força;
- Agilidade;
- Inteligência.

Depois de atacar, o personagem não poderá realizar outro ataque naquele turno.

As reações de Esquiva e Carisma são independentes da ação de ataque.

O jogador não é obrigado a atacar com todos os seus personagens.

Personagens diferentes podem atacar o mesmo alvo durante o turno.

O turno termina depois que o jogador concluir todas as ações que deseja realizar.

7. Ordem de resolução das ações

As ações são resolvidas na seguinte ordem:

Etapa	Ação
1.	O atacante escolhe o personagem que realizará o ataque;
2.	O atacante escolhe o atributo utilizado;
3.	O atacante escolhe o alvo, quando necessário;
4.	O atacante decide se realizará a rolagem de risco;
5.	O valor do ataque é calculado;
6.	O bônus elemental é acrescentado;
7.	O valor final do ataque é revelado;

Etapa	Ação
8.	O defensor escolhe se utilizará Defesa, Esquiva ou Carisma, conforme o tipo de ataque;
9.	O defensor realiza a rolagem, quando ela for permitida;
10.	O dano é calculado e aplicado;
11.	A ação é encerrada.

8. Atributos

8.1. Força

A Força é utilizada para atacar o personagem adversário que ocupa a primeira linha.

O valor base da Força é duplicado para calcular o ataque:

Ataque de Força = (Força base × 2) + bônus do dado + bônus elemental

O bônus elemental é acrescentado depois da duplicação e da aplicação do resultado do dado. Portanto, ele não é duplicado.

Quando a primeira linha adversária estiver vazia, os personagens da segunda linha ficam expostos. Nesse caso, o atacante escolhe qual personagem da segunda linha será atacado.

Se não houver nenhum personagem adversário em campo, a Força poderá ser utilizada para atacar diretamente o jogador.

Exemplo

Um personagem possui:

- Força base: 8;
- Bônus do dado: +3;
- Bônus elemental: +2.

Cálculo:

(8 × 2) + 3 + 2 = 21 pontos de ataque

8.2. Defesa

A Defesa reduz os danos direcionados ao personagem.

Dano sofrido = ataque final − Defesa final

A Defesa final é formada pelo valor impresso na carta somado ao bônus elemental correspondente.

Se a Defesa for igual ou superior ao ataque, o personagem não sofre dano.

A Defesa não reduz ataques que permaneçam direcionados ao jogador.

Exemplo

Um ataque de 18 pontos atinge um personagem com 7 de Defesa:

18 − 7 = 11 pontos de dano

8.3. Agilidade

A Agilidade pode ser utilizada de duas maneiras:

- Para atacar diretamente os PV do jogador adversário;
- Para tentar esquivar-se de um ataque direcionado ao personagem.

Ataque direto

O ataque de Agilidade ignora as linhas de personagens e atinge diretamente os Pontos de Vida do jogador adversário.

O atacante poderá realizar uma rolagem de risco para tentar acrescentar pontos ao valor de sua Agilidade.

O cálculo é realizado da seguinte maneira:

Ataque de Agilidade = Agilidade base + bônus do dado + bônus elemental

O bônus elemental é acrescentado depois da aplicação do resultado do dado. A Agilidade de ataque não é multiplicada.

Esquiva

A Esquiva poderá ser utilizada toda vez que o personagem for alvo de um ataque.

Ela funciona como uma reação e não consome a ação de ataque do personagem.

Para realizar a Esquiva, o jogador compara a Agilidade final do personagem com o valor final do ataque recebido:

- Se a Agilidade for maior que o ataque, o personagem evita todo o dano;
- Se houver empate, o ataque acerta;
- Se a Agilidade for menor, o ataque acerta.

Ao declarar uma tentativa de Esquiva, o personagem abre mão de sua Defesa contra aquele ataque.

Se a tentativa falhar, o personagem recebe o dano integral, sem redução de Defesa.

O defensor poderá realizar uma rolagem de risco para tentar multiplicar sua Agilidade.

Não existe limite de tentativas de Esquiva durante o turno adversário. O personagem poderá tentar esquivar-se toda vez que for atacado.

8.4. Vigor

O Vigor representa a capacidade de recuperação do personagem.

No início do turno de seu controlador, cada personagem vivo recupera uma quantidade de PV equivalente ao seu Vigor final.

Recuperação = Vigor base + bônus elemental

A recuperação não pode elevar os PV do personagem acima de 30.

O Vigor não recupera personagens que estejam na Zona de Recuperação.

8.5. Inteligência

A Inteligência ataca a linha que estiver atualmente à frente e a linha imediatamente posterior.

O valor base da Inteligência é duplicado:

Ataque de Inteligência = (Inteligência base × 2) + bônus do dado + bônus elemental

O bônus elemental é acrescentado depois da duplicação e da aplicação do resultado do dado. Portanto, ele não é duplicado.

Depois de calculado, o ataque é dividido em duas parcelas iguais:

- 50% contra um personagem da linha que estiver à frente;
- 50% contra a linha imediatamente posterior.

Quando houver mais de um personagem disponível na linha atingida, o atacante escolherá qual deles receberá a parcela do ataque.

A Defesa de cada personagem atingido é aplicada separadamente à parcela do ataque que ele receber.

Esquiva contra Inteligência

Somente o personagem atingido na linha que estiver à frente poderá tentar esquivar-se da parcela direcionada a ele.

O personagem atingido na linha imediatamente posterior não poderá utilizar Esquiva contra o ataque de Inteligência.

Se a Esquiva do personagem da linha da frente for bem-sucedida, apenas a parcela destinada a ele será anulada. A outra parcela será direcionada normalmente.

Se a Esquiva falhar, o personagem da linha da frente receberá sua parcela sem aplicar a Defesa.

Linha vazia

Quando a primeira linha estiver vazia, a segunda linha passa a ser considerada a linha da frente para o ataque de Inteligência. Nesse caso, 50% do ataque será direcionado a um personagem da segunda linha e os outros 50% serão direcionados ao jogador, que ocupa a linha imediatamente posterior.

Quando a primeira linha estiver ocupada e a segunda linha estiver vazia, 50% do ataque será direcionado ao personagem da primeira linha e os outros 50% serão direcionados ao jogador.

Se não houver nenhum personagem adversário em campo, as duas parcelas serão reunidas e o jogador receberá 100% do dano de Inteligência.

Quando todo o dano for direcionado ao jogador por não existirem personagens em campo, não haverá possibilidade de intervenção por Carisma.

O atacante poderá acrescentar ao dano os bônus de Inteligência que tenha acumulado anteriormente.

Carisma contra Inteligência

Quando uma das parcelas do ataque de Inteligência for direcionada ao jogador por não haver personagem na linha imediatamente posterior, o personagem que receberia a outra parcela poderá utilizar seu Carisma para intervir.

Nesse caso, o valor do Carisma será comparado somente com os 50% do ataque que seriam direcionados ao jogador.

Não existe rolagem de dado para o Carisma utilizado contra um ataque de Inteligência.

Essa intervenção não consome a utilização normal de Carisma do personagem durante o turno adversário.

- Se o Carisma for igual ou superior à parcela direcionada ao jogador, a intervenção será bem-sucedida;
- Se o Carisma for inferior à parcela direcionada ao jogador, a intervenção falhará e essa parte do dano atingirá o jogador.

Quando a intervenção for bem-sucedida, o personagem receberá 100% do ataque de Inteligência.

Nesse caso, as duas parcelas serão reunidas em um único ataque, e a Defesa do personagem será aplicada uma única vez contra o valor total.

Não haverá possibilidade de Esquiva depois que o personagem utilizar o Carisma para receber 100% do ataque de Inteligência.

Exemplo

Um ataque de Inteligência possui valor final 20, mas a primeira linha adversária está vazia:

- Dez pontos são direcionados a um personagem da segunda linha, que passou a ser a linha da frente;
- Dez pontos são direcionados ao jogador.

O personagem da segunda linha possui Carisma final 10.

Como seu Carisma é igual à parcela destinada ao jogador, a intervenção é bem-sucedida.

O personagem recebe os 20 pontos do ataque de Inteligência.

Se possuir Defesa 7:

20 − 7 = 13 pontos de dano

8.6. Bônus fracionário de Inteligência

Quando a divisão do ataque de Inteligência produzir uma fração de 0,5, essa fração será registrada no marcador de Inteligência.

Ao acumular duas frações de 0,5, o jogador recebe um ponto adicional de dano.

Esse ponto poderá ser utilizado em um futuro ataque de Inteligência e direcionado para a primeira ou para a segunda linha.

Caso não existam personagens em nenhuma das linhas, os pontos acumulados poderão ser acrescentados ao ataque direto contra o jogador.

O bônus pertence ao jogador, não possui limite de acúmulo e permanece disponível até ser utilizado.

8.7. Carisma

O Carisma permite que um personagem intervenha em um ataque direto contra o jogador.

Quando um ataque de Agilidade for direcionado ao jogador, ele poderá escolher um de seus personagens vivos para utilizar o Carisma como reação.

O defensor poderá realizar uma rolagem de risco para tentar multiplicar seu Carisma.

O cálculo é realizado da seguinte maneira:

Sem multiplicador: Carisma base + bônus elemental

Com resultado ×2: (Carisma base × 2) + bônus elemental

Com resultado 20: (Carisma base × 3) + bônus elemental

Se o Carisma final for igual ou superior ao ataque final, todo o dano será redirecionado ao personagem escolhido.

A Defesa desse personagem será aplicada normalmente.

Se o Carisma final for inferior ao ataque, a intervenção falhará e o ataque atingirá o jogador.

Somente um personagem poderá tentar utilizar o Carisma contra cada ataque direto.

Se a tentativa falhar, nenhum outro personagem poderá utilizar o Carisma contra aquele mesmo ataque.

Cada personagem pode utilizar o Carisma uma vez durante cada turno adversário.

No início do próximo turno adversário, o Carisma volta a ficar disponível para todos os personagens.

O Carisma é uma reação e não consome a ação de ataque do personagem.

A utilização do Carisma contra ataques de Inteligência segue as regras específicas descritas na seção de Inteligência e não consome a utilização normal de Carisma do personagem.

9. Rolagem de risco

A rolagem do dado é opcional e representa uma escolha de risco.

Antes de realizar uma ação ou reação, o jogador deverá escolher entre:

- Resultado seguro: utiliza o valor normal do atributo sem lançar o dado;
- Resultado arriscado: lança o dado de 20 lados em busca de um resultado melhor.

Ao escolher lançar o dado, seu resultado deverá ser obrigatoriamente aplicado.

O jogador não poderá:

- Desistir da rolagem;
- Repetir o lançamento;
- Retornar ao resultado seguro;
- Realizar mais de uma rolagem para a mesma ação ou reação.

A rolagem oferece uma possibilidade elevada de melhorar a ação. Entretanto, o jogador assume o risco de obter uma falha crítica e perder completamente aquela ação ou reação.

Uma falha crítica zera somente aquela ação ou reação. O atributo original do personagem não é alterado nas ações ou nos turnos seguintes.

Os bônus elementais são acrescentados depois da aplicação do resultado do dado e nunca são multiplicados.

9.1. Força, Agilidade de ataque e Inteligência

Resultado do D20	Efeito
1	Falha crítica: a ação é zerada
2 a 5	Nenhuma alteração
6 a 10	+1 ponto
11 a 15	+2 pontos
16 a 19	+3 pontos

Resultado do D20	Efeito
20	+5 pontos

9.2. Agilidade de esquiva e Carisma

Resultado do D20	Efeito
1	Falha crítica: a ação ou reação é zerada
2 a 15	Nenhuma alteração
16 a 19	Valor base ×2
20	Valor base ×3

9.3. Exemplos de Agilidade

Um personagem possui Agilidade base 8 e recebe +1 de seu elemento.

Ataque de Agilidade:

- Sem lançar o dado: 8 + 1 = 9;
- Com resultado entre 16 e 19: 8 + 3 + 1 = 12;
- Com resultado 20: 8 + 5 + 1 = 14;
- Com resultado 1: o ataque é zerado.

Esquiva:

- Sem lançar o dado: 8 + 1 = 9;
- Com resultado entre 16 e 19: (8 × 2) + 1 = 17;
- Com resultado 20: (8 × 3) + 1 = 25;
- Com resultado 1: a reação é zerada.

10. Bônus elementais

Cada personagem recebe exclusivamente os bônus correspondentes ao elemento indicado em sua própria carta enquanto estiver em campo.

Elemento	Bônus principal	Bônus secundário
Luz	+2 Carisma	+1 Agilidade
Ordem	+2 Defesa	+1 Inteligência
Infernal	+2 Força	+1 Carisma
Trevas	+2 Inteligência	+1 Agilidade
Sagrado	+2 Carisma	+1 Vigor
Terra	+2 Defesa	+1 Vigor
Água	+2 Vigor	+1 Inteligência
Fogo	+2 Força	+1 Agilidade
Ar	+2 Agilidade	+1 Defesa
Tempestade	+2 Agilidade	+1 Força

Elemento	Bônus principal	Bônus secundário
Raio	+2 Inteligência	+1 Força
Gelo	+2 Defesa	+1 Inteligência
Lava	+2 Força	+1 Vigor
Caos	+2 Vigor	+1 Carisma

Os atributos impressos nas cartas possuem valor máximo de 10.

Os bônus elementais e os resultados do dado podem fazer o valor final ultrapassar 10.

Os bônus elementais:

- Não alteram permanentemente os atributos impressos na carta;
- São aplicados enquanto o personagem estiver em campo;
- São somados depois dos efeitos da rolagem;
- Nunca são multiplicados pelo dado;
- Pertencem somente ao personagem correspondente.

11. Zona de Recuperação

Quando os PV de um personagem chegam a zero, ele é enviado para a Zona de Recuperação.

Cada personagem enviado para a Zona de Recuperação como consequência de um ataque adversário acrescenta uma derrota à contagem de vitória desse adversário.

Os personagens que estiverem na Zona de Recuperação:

- Não são considerados em campo;
- Não podem atacar;
- Não podem utilizar Defesa;
- Não podem utilizar Esquiva;
- Não podem recuperar PV por Vigor;
- Não podem utilizar Carisma;
- Não recebem bônus elementais;
- Podem ser recuperados mediante o pagamento do custo correspondente.

12. Limbo

O Limbo é uma área destinada às cartas retiradas permanentemente da partida.

Para recuperar um personagem, o jogador deverá enviar as duas primeiras cartas do próprio deck para o Limbo.

As cartas enviadas ao Limbo:

- Permanecem fora da partida;
- Não podem ser compradas;
- Não podem ser invocadas;
- Não podem ser recuperadas;
- Não retornam ao deck;
- Não retornam à mão;
- Não retornam à Zona de Recuperação.

13. Empates

Os empates são resolvidos da seguinte maneira:

Comparação	Resultado
Ataque contra Defesa	A Defesa impede todo o dano
Ataque contra Esquiva	O ataque acerta
Ataque de Agilidade contra Carisma	O Carisma redireciona o ataque ao personagem
Parcela de Inteligência contra Carisma	O personagem recebe 100% do ataque de Inteligência

Nos dois usos do Carisma, o empate favorece a defesa. Contra Inteligência, a parcela somente atinge o jogador quando o Carisma é inferior a 50% do ataque de Inteligência.

14. Folha de marcadores

A folha de marcadores é um documento auxiliar para facilitar as partidas, trazendo informações rápidas, contendo:

- Ilustração do campo;
- Um marcador de 0 a 120 para os PV do jogador;
- Marcadores de 0 a 30 para os PV dos personagens;
- Um marcador para os bônus fracionários de Inteligência;
- Um resumo dos bônus elementais;
- Um resumo dos efeitos da rolagem do dado.

15. Condições de vitória

A partida termina imediatamente quando:

- Os Pontos de Vida de um jogador chegam a zero; ou
- Um jogador contabiliza seis personagens adversários derrotados.

Cada envio de personagem à Zona de Recuperação contabiliza uma derrota.

Obs.: Um personagem recuperado e derrotado novamente concede uma nova derrota.