

Resumo do turno de jogador:



Etapa Inicial

Recarregar: Voltar manas gastas para a posição ativa - Não excedendo o limite da sua Fonte de Mana (*por padrão, cada jogador pode possuir até 10 manas ativas*).

Upar: Retire do jogo uma de suas Manas (*dentre as iniciais*), após isso, seu Campeão recebe bônus permanente de +1 em até dois atributos a sua escolha (*não pode-se escolher o mesmo atributo - você só pode usar esta ação uma vez por partida*).

Etapa Técnica

(no verso)

Etapa de Guerra

Combate: Ataques dos personagens.

Controle: Utilize ações de [CONTROLE] das suas estruturas.

Perícias: Você pode utilizar perícias de EFEITO nesta etapa.

Ações de controle, perícias de ataque e cartas que citam "substitua o ataque" são considerados ataques para todos os fins.

Etapa de Encerramento

Resoluções: Aplique as condições e resolve qualquer efeito até o fim do turno.

Recompensa: Como última ação do turno, você saca 2 cartas OU, ao invés disso, pode aprender 1 perícia com requisitos de atributo e classe compatíveis com seu campeão.

Etapa Técnica

Gerar Mana: Posicionar uma carta da sua mão com face para baixo na sua Fonte de Mana (uma vez por turno) para gerar mana **OU**, ao invés de gerar, você pode retornar uma carta transformada em mana para sua mão (a carta retornada deve estar ativa).

Pilhar: Adicionar uma carta da zona de Loot para o inventário do personagem (uma vez por personagem). - Opcionalmente: Você pode largar as cartas dos inventários de seus personagens ao loot.

Invocar/Criar/Materializar: Colocar carta da sua mão no campo ou inventário pagando seu custo de mana - consulte regras específicas.

Reordenar: Uma vez por turno, você pode reorganizar os portadores das cartas de armas, escudos, equipamentos e itens em inventários de seus personagens.

Reposicionar: Ao custo de 1 mana, você pode trocar seus personagens de posição no campo.

Você também poderá ativar as perícias de Efeito e Encantamento dos seus personagens.

Os "momentos" de um combate

1º Momento: Declaração

Quando você escolhe qual personagem vai atacar, e qual será o personagem ou estrutura atacado.

2º Momento: Comparação

Verifique se o valor de ataque do seu personagem é igual ou maior que a defesa do seu alvo. Se sim, você acerta!

3º Momento: Acerto e Dano

Se acertou: Cause o dano de seu personagem. Se não atingiu a defesa do alvo, ele é bloqueado.

4º Momento: Conclusão

O Combate encerra-se.

Dano Residual

Dano Residual: Ele é aplicado quando um ataque, apenas contra um Campeão, não consegue igualar ou passar o valor de Defesa desse campeão. O Ataque é considerado ainda como *Bloqueado*, não causando nenhum tipo de penalidade por perícias ou ações que fazem efeito "se acertar" ou similar. Porém, o Campeão adversário recebe o dano residual, que por padrão, é de 1 de dano irreduzível.

Palavras-Chave

Crestar: Ato de enviar uma ou mais cartas do topo do seu baralho para sua Cova.

Acoplar: Significa que a carta fica por baixo de outra. Exemplo: Acople esta armadilha a um personagem adversário - a armadilha fica por baixo da carta de personagem adversário.

Resgatar: É quando um personagem aliado é movido do seu campo para sua mão. Personagens resgatados não podem ser invocados novamente no mesmo turno, nem outras cartas com o exato mesmo nome.

Portador: É o personagem que está usando alguma carta. Exemplo: Portando um item.

Adjacentes: Significa que o aliado ou estrutura deve estar na zona ao lado da carta. Se houver uma lacuna de uma ou mais zonas entre elas, mesmo que não haja outros aliados ou estruturas entre eles, estas cartas não são consideradas adjacentes. Montarias no inventário de um personagem ou estruturas acima também são consideradas adjacentes.

Exilar: Ato de enviar uma ou mais cartas para a zona Etérea.

Vasculhar: Olhar cartas do topo do seu baralho.

Revelar: Mostrar uma ou mais cartas aos demais jogadores.

Descartar: Enviar uma ou mais cartas da sua mão para a Cova.

Personagem: Um aliado ou Campeão em jogo.

Ataque Carregado: O Personagem não poderá atacar no próximo turno se utilizar uma ação de ataque carregado.

Dúvidas Gerais

Sobre os máximos de vida do Campeão e Aliados: O Campeão inicia a partida com 30 pontos de vida. Esse número também representa seu limite máximo de vida. Os aliados são similares, e possuem limite de vida inicial igual ao seu valor padrão de vida escrito em sua carta.

Aumentar o limite máximo de vida: Através de efeitos de cartas que especificamente aumentam o limite máximo de vida: O Campeão pode chegar até 40 de vida. Aliados podem chegar até 20 de vida.

Valores mínimos de combate: Tanto Ataque, como Dano e Defesa não podem chegar a 0, o valor mínimo é 1.

Valores máximos de combate: Não há.

Limite de cartas na mão: Não há.

Sobre cartas que reduzem custos, danos e afins: Nenhum valor do jogo pode chegar a 0 (zero), exceto quando há uma carta dizendo especificamente que isto pode acontecer.

Sobre os Danos de condições: Os danos causados pelas condições de Combustão, Sangramento e Envenenado não são considerados como tipos de danos físicos ou mágicos. Portanto, não são afetados por Resistências.

Sobre as Montarias: Você pode invocar uma montaria direto no inventário do personagem ao qual quer que ela aplique os efeitos de montador. Enquanto no inventário, a montaria não pode atacar, mas pode ser atacada.

Sobre os Mascotes: Assim como as montarias, eles também podem estar em zonas de inventário, mas os mascotes são protegidos de ataques, mas também não podem atacar.

Mascotes e Montarias podem, uma vez por turno (cada um), trocar de posição entre um inventário e uma zona de campo.

Sobre ataques redirecionados: Caso um ataque tenha como alvo dois ou mais personagens, ele não poderá ser redirecionado caso tanto o alvo original quanto o alvo ao qual você quer redirecionar continuam sendo os mesmos alvos originais do ataque.