



# DICE THRONE

Por mil anos, o Rei Louco sentou-se em seu trono em busca de um desafiante digno. Todos os anos, ele hospeda um torneio de campeões cujo prêmio é o maior que qualquer herói poderia desejar: o próprio Trono.

Este livro de regras é um documento em constante evolução.  
Baixe a versão mais recente em [www.conclaveweb.com.br](http://www.conclaveweb.com.br)

**REGRAS DO JOGO**  
VERSÃO 2.2

Em mais de mil torneios, o Rei Louco nunca perdeu.  
Heróis vêm de todos os cantos do globo, cada um com suas  
próprias razões para buscar o poder supremo.  
**Você será aquele ousado o suficiente para assumir o trono?**

Copyright 2020 Dice Throne Inc.  
Todos os direitos reservados em todo o mundo.



2-6 30 14+





1



**CONFRONTO**

SEQUÊNCIA PEQUENA

Depois de determinar um oponente como alvo, cada um rola 1 :

Se sua rolagem for igual ou maior, cause 7 de dano, caso contrário cause 5 de dano.



**MIRA MORTÍFERA**

infija *Nocauté* .

Cause 6 de dano indefensível.



**ENGATILHAR**

SEQUÊNCIA GRANDE

Ganhe 2 *Evasivo* .

Cause 7 de dano.



**DUELO**

ROLAGEM DEFENSIVA 1 

Você e o atacante rolam 1  cada:

Se sua rolagem for maior, Você pode escolher entre causar 3 de dano ou prevenir  $\frac{1}{2}$  do dano (arredondado para cima).

Se sua rolagem não for maior, cause 1 de dano.



**PILHA DE DESCARTE**

(face para cima)

# PREPARAÇÃO

Cada jogador deve colocar todos os componentes do herói escolhido à sua frente:

- 1 TABULEIRO DO HERÓI**
- 2 FOLHETO DO HERÓI**
- 3 FICHAS**
  - Empilhe suas fichas de Efeito de Status e de Companheiro nos respectivos locais de seu folheto.
- 4 DISCO DE VITALIDADE**
  - Ajuste sua Vitalidade inicial para 50 (para uma partida 1vs1).
- 5 DISCOS DE PONTOS DE COMBATE **
  - Ajuste seu PC inicial para 2<sup>PC</sup>.
- 6 DECK**
  - Embaralhe suas cartas para criar um deck.
  - Saque 4 cartas do topo de seu deck. Esta é a sua mão inicial.
- 7 DADOS**
  - Role 1 . O jogador que rolar o número mais alto é considerado o Jogador Inicial e joga primeiro.
- 8 PREPARAÇÃO ADICIONAL**
  - Alguns heróis requerem etapas de preparação exclusivas. Se aplicável, essas etapas estarão localizadas no verso de seu Folheto do Herói.

## FASES DO TURNO

Começando com o Jogador Inicial, reveze turnos como jogador ativo, com cada turno progredindo através das seguintes fases:

- 1 FASE DE MANUTENÇÃO** - Resolva qualquer efeito de *Fase de Manutenção* (geralmente determinado por Efeitos de Status ou Habilidades Passivas **E**).  

- 2 FASE DE RECURSOS** - Ganhe **1PC** & saque **1** de seu deck. O Jogador Inicial pula sua primeira *Fase de Recursos*.  

- 3 FASE PRINCIPAL (1)** - Gaste **PC** para jogar cartas de *Aprimoramento de Herói* ou cartas de *Ação da Fase Principal*. Venda (descarte) cartas indesejadas para ganhar **1PC** por cada.  

- 4 FASE DE ROLAGEM OFENSIVA** - Em até 3 *Tentativas de Rolagem*, role qualquer quantidade de seus dados e ative uma única *Habilidade Ofensiva* para a qual seu Resultado Final dos Dados atenda ao Requisito de Ativação (referência **A** e **B**). Qualquer jogador pode jogar cartas de *Ação da Fase de Rolagem*.  

- 5 FASE DE ROLAGEM DE ALVO** - Pule esta fase em uma partida 1Vs1. Se estiver jogando com mais de 2 jogadores, consulte a página 11. Qualquer jogador pode jogar cartas de *Ação da Fase de Rolagem*.  

- 6 FASE DE ROLAGEM DEFENSIVA** - Se você ativou um *Ataque* durante sua *Fase de Rolagem Ofensiva*, seu oponente ativa sua *Habilidade Defensiva* **H** com uma única *Tentativa de Rolagem*. Qualquer jogador pode jogar cartas de *Ação da Fase de Rolagem*.  

- 7 FASE PRINCIPAL (2)** - Idêntica à *Fase Principal (1)*.  

- 8 FASE DE DESCARTE** - Venda (descarte) cartas por **1PC** até ter **6** cartas ou menos em sua mão.  


## VITALIDADE

- No momento em que sua vitalidade for reduzida a 0, você é derrotado.
- Se todos os jogadores restantes tiverem sua vitalidade reduzida a 0 simultaneamente, o jogo termina empatado (um oponente não pode estar “mais morto” do que você).
- Você pode curar no máximo 10 pontos além de sua Vitalidade inicial.



## PONTOS DE COMBATE **PC**

- Gasta-se PC, principalmente, para pagar o custo das cartas.
  - Você pode ter no máximo **15PC**. Se você tiver **15PC** e ganhar PC, não aumenta a quantidade no Disco de PC..
  - No início de sua *Fase de Produção*, aumente seu Disco de PC em **1PC**.
- Importante:** Jogador Inicial deve pular sua primeira *Fase de Recursos*.



## HABILIDADE OFENSIVA **A**

- Pode ser ativada no final de sua *Fase de Rolagem Ofensiva*.
- Você só pode ativar uma única habilidade como resultado de sua *Fase de Rolagem Ofensiva*.

## REQUISITO DE ATIVAÇÃO **B**

É necessário resultado final dos Dados para ativar a *Habilidade Ofensiva*.

- Habilidades Ofensivas* geralmente requerem um conjunto específico de símbolos **B** para serem ativadas:



- Habilidades de Sequência Pequena* **C** requerem qualquer linha de 4 números em sequência (por exemplo, 2-3-4-5) e são representadas por 4 dados escalonados:



- Habilidade de *Sequência Grande* **D** requerem qualquer linha de 5 números em sequência (por exemplo, 1-2-3-4-5) e são representadas por 5 dados escalonados:



# SEU TABULEIRO DE HERÓI

**REVÓLVER**  
Cause 4 de dano.  
Cause 4 de dano.  
Cause 5 de dano.

**CAÇADORA DE RECOMPENSAS**  
Infilja Recompensa 1.  
Então, cause 1 de dano indefensível.

**SAQUE RÁPIDO**  
PASSIVA  
Durante sua Fase de Manutenção, ganhe Recarregar.

**COBERTURA**  
Ganhe Evasivo.  
Cause 5 de dano.

**ENCHIA-OS COM CHUMBO!**  
Ganhe Evasivo & Infilja Recompensa 1. Então, cause 10 de dano. Se você gastar um Recarregar, você pode re-rolar aquele dado uma vez.

**CONFRONTO**  
SEQUÊNCIA PEQUENA  
Depois de determinar um oponente como alvo, cada um rola 1:  
Se sua rolagem for igual ou maior, cause 7 de dano, caso contrário cause 5 de dano.

**MIRA MORTÍFERA**  
Infilja Nocute.  
Cause 6 de dano indefensível.

**ENGATILHAR**  
SEQUÊNCIA GRANDE  
Ganhe 2 Evasivo.  
Cause 7 de dano.

**DUELO**  
ROLAGEM DEFENSIVA 1  
Você e o atacante rolam 1 cada: Se sua rolagem for maior, você pode escolher entre causar 3 de dano ou prevenir 3 de dano (arredondado para cima). Se sua rolagem não for maior, cause 1 de dano.

**SUPREMO**  
Os dados podem ser alterados para prevenir um Supremo. Caso contrário, nenhuma ação de qualquer tipo pode ser realizada por qualquer oponente até que a habilidade seja totalmente concluída.

## DESCRIÇÃO DA HABILIDADE G

- Os efeitos a serem resolvidos quando uma habilidade é ativada.
- Os dados rolados como parte dos efeitos da habilidade podem ser aplicados várias vezes durante a resolução da habilidade.

## HABILIDADE DEFENSIVA H

- Ativada quando você é *Atacado* por um oponente.
- Se você tiver a opção de mais de uma *Habilidade Defensiva*, escolha uma antes de rolar seus dados.
- A *Habilidade Defensiva* não é ativada se o tipo de dano de entrada for *indefensível*, *puro*, *colateral* ou for o resultado da *Habilidade Suprema* de um oponente (consulte "Tipos de Dano" na página 10).

## DADOS DEFENSIVOS I

- A quantidade de dados que você rola ao ativar sua *Habilidade Defensiva*.
- Por exemplo, **ROLAGEM DEFENSIVA 1** significa que a Pistoleira rola 1 dado durante sua *Fase de Rolagem Defensiva*.
- Estes dados são rolados apenas uma vez.

## HABILIDADE PASSIVA E

- Sempre ativa e/ou disponível para uso.

## HABILIDADE SUPREMA F

- O ataque mais poderoso de seu herói! Se ativado, os efeitos são completamente imparáveis.

**IMPORTANTE:** o dano e os efeitos de uma *Habilidade Suprema* podem ser aprimorados, mas não podem ser reduzidos, prevenidos, evitados, respondidos ou interrompidos por **nada** (por exemplo, cartas, Efeitos de Status, Companheiros etc.). Oponentes não podem realizar nenhuma ação de qualquer tipo desde o momento em que ela é ativada até a conclusão da *Fase de Rolagem*. A única maneira de prevenir uma *Habilidade Suprema* é alterar uma rolagem de dados **antes** de sua ativação.

# SEU FOLHETO DO HERÓI

## DOBRÃO AMALDIÇADO

Efeito de Status Único Limite de Empilhamento: 5/3

- Receba 1 de dano na Fase de Manutenção (exceto Pirata).
- Qualquer outro jogador que não seja a Pirata afetado por Dobrões Amaldiçoados recebe 1 de dano por Dobrão Amaldiçoado durante sua Fase de Manutenção.
- Estas fichas Persistentes não podem ser movidas ou removidas de qualquer jogador, exceto como resultado das habilidades no Tabuleiro de Jogo da Pirata.
- Sempre que a Pirata for ganhar um Dobrão Amaldiçoado, ela pode escolher não ganhar.
- Fichas de Dobrões Amaldiçoados podem ser empilhadas até 5x na Pirata e até 3x em qualquer outro jogador.

## BARRIL DE PÓLVORA

Efeito de Status Negativo Limite de Empilhamento: 1

- Role 1 na Fase de Manutenção.
- Com 1-2, receba 3 de dano, com 6 passe para outro.
- Um jogador afetado com esta ficha deve rolar 1 durante sua Fase de Manutenção. Com 6, o Barril explode. Com 3-5, nada acontece. Com 6, o jogador afetado pelo Barril de Pólvora pode transferir a ficha para um jogador à sua escolha. Adicionalmente, se um jogador for afetado por um Barril de Pólvora enquanto já estiver afetado por outro Barril de Pólvora, o primeiro Barril explode imediatamente. Quando um Barril explode, remove-o e cause 3 de dano Indefensível de uma fonte isolada.

## DESVANESKER

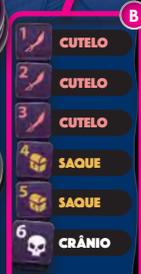
Efeito de Status Negativo Limite de Empilhamento: 2

- O Atacante causa -1 de dano por ficha.
- Se um jogador com uma ficha de Desvanecer for causar dano como resultado de sua Fase de Rolagem Ofensiva, reduza aquele dano em 1 por ficha de Desvanecer. Persistente.

## NEGOCIAR

Efeito de Status Negativo Limite de Empilhamento: 1

- Não cause nenhum dano quando Atacar.
- Um jogador afetado por Negociar não causa nenhum dano como resultado de sua Fase de Rolagem Ofensiva (no entanto outros efeitos se aplicam). Na conclusão da Fase de Rolagem, remova esta ficha.



## EFEITOS DE STATUS E COMPANHEIROS

As regras para os Efeitos de Status & Companheiros de seu herói.

## LEGENDAS DOS DADOS

Os símbolos em cada face dos dados do herói.

## CLASSIFICAÇÃO DE COMPLEXIDADE

Um valor entre 1 e 6 que mede a dificuldade de se jogar com um herói. Heróis de maior complexidade geralmente levam mais tempo para se dominar e requerem uma boa estratégia para se jogar com eficácia.

## PREPARAÇÃO DO HERÓI

Alguns heróis requerem etapas de preparação adicionais antes de a partida começar.

## PERGUNTAS FREQUENTES

As respostas às perguntas sobre regras complexas para este herói.



**PERGUNTAS FREQUENTES**

**Complexidade:** 4

**Arma escolhida:** Cutelo

**PREPARAÇÃO DO HERÓI**

Antes de começar a partida, ganhe 2 Dobrões Amaldiçoados no seu Tabuleiro do Herói com o lado "Dobrão Amaldiçoado" de face para cima.

**COMPONENTES**

Dado 5 × 1 - Dado de Vitalidade × 1 - Dado de Pontos de Combate (PC) × 1 - Tabuleiro de Dobrões Amaldiçoados × 1 - Folheto do Herói × 1 - Cartão de Mão × 13 - Cartão de História de Terno × 1 - Dobrão Indefensível × 24 - Barril de Pólvora × 4 - Negociar × 1 - Desvanecer × 4

**Q1:** Há alguma maneira de tirar mais tabuleiros do lado de Pirata Amaldiçoado do volta para o lado "normal"?

**R1:** Não, não há. Você não pode mover o lado "normal" do ponto.

**Q2:** Se a Pirata infligiu um Barril de Pólvora com um ataque e o oponente tem um Barril 1, os 3 de dano são adicionados ao total final do ataque ou de uma instancia de dano isolada?

**R2:** É uma instancia isolada. O oponente recebe o total instantâneo de dano, mas não pode ser usado para determinar o dano de Ataque permanente.

**Q3:** Se a Pirata ganhar um Dobrão Amaldiçoado quando sua habilidade determina "quanto Dobrões Amaldiçoados"?

**R3:** Não, ganhar Dobrões Amaldiçoados não é um evento especial para a Pirata.

**Q4:** Se a Pirata estiver no seu lado Amaldiçoado e o oponente Atacar enquanto estiver no lado "normal" do oponente, o oponente causa dano afetado pelo Barril de Pólvora por causa do nível de dano "normal"?

**R4:** Não, se o "ataca" resulta em um Ataque, se a habilidade que ele estiver usando causa dano que tenha como alvo outro jogador, ele não recebe Barril de Pólvora. Se o Ataque "ataca" o jogador, ele não recebe Barril de Pólvora caso qualquer dano. De maneira similar, se ele falhar em uma rolagem de Cartão de Mão, ele ainda é Atacado, somente falha.

# EFEITOS DE STATUS

Cada herói tem um conjunto único de Efeitos de Status, representado por fichas. Se você precisar de mais fichas do que as fornecidas, represente-as com outra coisa.

Efeitos de status **Positivos** ou **Negativos** podem ser **ganhos** ou **infligidos** a você ou a outros jogadores. Efeitos de Status são geralmente ganhos ou infligidos por meio de cartas ou *Habilidades Ofensivas*.

Quando você ganha ou inflige um Efeito de Status, pegue a ficha correspondente de seu Folheto de Herói e coloque-a no meio do Tabuleiro do Herói do jogador receptor. Este Efeito de Status agora é considerado "em jogo". Se um jogador for derrotado, os Efeitos de Status que ele infligiu a outros jogadores permanecem em jogo.

**CONFRONTO**

SEQUÊNCIA PEQUENA

Depois de determinar um oponente como alvo, cada um rola 1. Se sua rolagem for igual ou maior, cause 2 de dano. Caso contrário cause 3 de dano.

**ENGATILHAR**

SEQUÊNCIA GRANDE

Ganhe 2 Envolvimento. Cause 7 de dano.

# GUNSLINGER

Frente do folheto

Verso do folheto

## REMOVENDO EFEITOS DE STATUS

Quando um Efeito de Status é removido, devolva a ficha para o espaço apropriado em seu Folheto de Herói. Ao usar cartas ou habilidades que removem uma quantidade específica de Efeitos de Status, remova a mesma quantidade de fichas.

## EFEITOS DE STATUS GASTÁVEIS

Alguns Efeitos de Status são removidos quando você os gasta. A menos que indicado de outra forma, você pode gastar esses efeitos de status a qualquer momento durante qualquer fase do turno de qualquer jogador e seus efeitos são imediatos.

## EFEITOS DE STATUS PERSISTENTES

Um Efeito de Status marcado como "Persistente" permanece em jogo até o final da partida ou até que uma carta ou habilidade cause sua remoção.



## LIMITES DE EMPILHAMENTO

Muitos Efeitos de Status podem ser aplicados várias vezes a um herói, criando uma pilha deles. O Limite de empilhamento **G** representa a quantidade máxima de fichas de um determinado Efeito de Status que pode estar em um único Tabuleiro do Herói em um determinado momento (por exemplo, um Efeito de Status com um Limite de empilhamento 2 pode ter no máximo 2 fichas em cada Jogador)

**Exemplo (à esquerda):** a Pirata Amaldiçoada infligiu um *Barril de Pólvora* **F** e dois Efeitos de Status de *Desvanecer* **H** na Pistoleira. *Desvanecer* é marcada como *Persistente* na descrição do Efeito de Status, portanto permanecerá no Tabuleiro da Pistoleira até que ela seja capaz de removê-la. *Desvanecer* tem um Limite de empilhamento de 2 **G**, permitindo que a Pirata Amaldiçoada o inflija duas vezes na Pistoleira.

## AUMENTANDO O LIMITE DE EMPILHAMENTO

Se um jogador **umenta** o Limite de empilhamento de um Efeito de Status, este aumento se aplica apenas a este jogador e permanece enquanto a partida durar.

## EFEITOS DE STATUS ÚNICOS

Isso quebra fundamentalmente as regras padrão do Efeito de Status (explicadas em sua descrição).

Efeitos de Status Únicos geralmente têm uma forma e/ou tamanho personalizados **I**.



## EFEITOS DE STATUS DE INTERRUPÇÃO

Se um Efeito de Status for gasto, seus efeitos não podem ser interrompidos.

# COMPANHEIROS

Alguns heróis têm Companheiros, que são representados por fichas, discos ou outros componentes personalizados. Companheiros não são Efeitos de Status e, portanto, são imunes a cartas e habilidades que alteram os Efeitos de Status (por exemplo **K**).

Companheiros apresentam regras personalizadas no Folheto do Herói **A**. Eles não podem ser removidos, transferidos ou destruídos, a menos que indicado de outra forma no conjunto de regras do Companheiro.



# CARTAS DE HERÓI

Existem dois tipos de cartas: cartas de *Aprimoramento do Herói* e cartas de *Ação*.

Durante sua Fase de Recursos, você saca uma carta de seu deck. Se você precisar sacar uma carta, mas seu deck estiver vazio, embaralhe sua Pilha de Descarte para criar um novo deck primeiro.

Jogar cartas custa Pontos de Combate **PC**. Este custo é indicado no lado esquerdo da carta. Cartas que custam **0** são gratuitas para jogar.

Você deve concluir sua *Fase de Descarte* com não mais do que **6** cartas em sua mão. Se você chegar à *Fase de Descarte* com mais do que isso, deverá vender cartas até ter **6** ou menos. Para vender uma carta, desarte-a e aumente seu Disco de PC em **1** em (todas as cartas valem **1** quando vendidas, não importa quanto custem para jogar).

A fase durante a qual uma carta pode ser jogada é indicada pelo símbolo no lado esquerdo da carta **J**.



# APRIMORAMENTOS

Cartas de *Aprimoramento do Herói* aprimoram permanentemente o espaço com o mesmo nome em seu Tabuleiro do Herói, e são identificadas por um ícone  no lado esquerdo da carta.

Aprimoramentos de *Habilidades Ofensivas*  têm uma borda branca, os Aprimoramentos de *Habilidades Defensivas*  têm uma borda verde, e Aprimoramentos de *Habilidades Passivas*  possuem uma borda roxa.

Cartas de *Aprimoramento de Herói*:

- só podem ser jogadas durante a *Fase Principal* (1) ou *Fase Principal* (2).
- não podem ser vendidas após serem jogadas.
- podem ser aprimoradas diretamente para o nível III. Se estiver aprimorando uma habilidade já aprimorada (ou seja, do nível II para o nível III), jogue a nova carta sobre o Aprimoramento do Herói anterior e pague apenas a diferença de custo em  entre os aprimoramentos.



Aprimoramento de Habilidade Ofensiva



Aprimoramento de Habilidade Defensiva



Aprimoramento de Habilidade Passiva

## PARA JOGAR UMA CARTA DE APRIMORAMENTO

- 1 Gaste o  necessário (indicado no lado esquerdo da carta).
- 2 Coloque a carta no espaço do seu Tabuleiro do Herói com o mesmo nome.



## CARTAS DE AÇÃO

Cartas de *Ação* (identificadas por um ícone ) são cartas de uso único que fornecem um benefício. Cartas de *Ação* podem ser jogadas em momentos diferentes, dependendo de sua cor.

### PARA JOGAR UMA CARTA DE AÇÃO

- 1 Gaste o  necessário (indicado no lado esquerdo da carta).
- 2 Execute a ação descrita e coloque a carta em sua Pilha de Descarte.

### CARTAS DE AÇÃO INSTANTÂNEA !

- Identificadas por uma borda vermelha e um ícone .
- Podem ser jogadas a qualquer momento, durante o turno de qualquer jogador (conforme indicado pelo ícone  no lado esquerdo da carta).
- Podem ser jogadas para interromper ações ou habilidades (exceto outras cartas de *Ação Instantânea*) e são resolvidas imediatamente. A ação ou habilidade interrompida é concluída posteriormente (consulte "Conflitos de Tempo e Interrupção" na página 14).
- As cartas de *Ação Instantânea* não podem ser interrompidas.



EN  
Ganhe  
Se vo



## CARTAS DE AÇÃO DA FASE PRINCIPAL

- Identificadas por uma borda azul e um ícone .
- Apenas jogáveis no seu próprio turno, durante a *Fase Principal* (1) ou a *Fase Principal* (2) (conforme indicado pelo ícone no lado esquerdo da carta).

## CARTAS DE AÇÃO DA FASE DE ROLAGEM

- Identificadas por uma borda laranja e um ícone .
- Só podem ser jogadas durante uma *Fase de Rolagem Ofensiva*, *Fase de Rolagem Defensiva* ou *Fase de Rolagem de Alvo* (conforme indicado pelo ícone no lado esquerdo da carta).
- Podem ser jogadas durante o turno de qualquer jogador.



# RESOLVENDO O TEXTO

## “ROLE [#]

Role a quantidade indicada de dados uma única vez e, a seguir, resolva os efeitos que se seguem. Os dados rolados anteriormente não podem ser usados para resolver os efeitos indicados.

## “COM [SÍMBOLO]”

Se sua rolagem contiver o símbolo indicado em , você obtém os benefícios indicados em . No entanto, você só obtém estes benefícios *uma vez*, mesmo que sua rolagem contenha vários do resultado necessário.



## MULTIPLICAÇÃO (por exemplo, “4 × )

Multiplique o [número] pela [quantidade] de seus dados que exibem o símbolo para determinar o total.

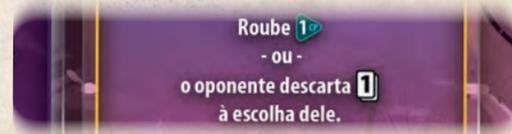
## “ENTÃO”

Você pode gastar Efeitos de Status e jogar cartas de *Ação Instantânea* ou cartas de *Ação da Fase de Rolagem* no momento em que “Então” estabelecer .

O efeito atrelado a um ‘Então’ é resolvido depois dos efeitos que vieram antes dele.

## “OU”

Quando os efeitos são separados por um “ou”, você pode resolver apenas uma das opções.



## “ROUBE”

Pegue para você o recurso indicado de seu oponente.

Ao roubar Vitalidade/, aumente seu Disco de Vitalidade/PC e reduza de acordo o de seu oponente.

Se seu oponente não tiver a quantidade indicada, Roube o máximo que ele tiver.



# TIPOS DE DANO

A quantidade atual de dano que está para ser causada a um jogador é considerada “dano de entrada”.

Existem 5 tipos de dano: normal (denotado simplesmente como “dano”), *indefensável*, *puro*, *colateral* e *supremo*.

## ATRIBUTOS DOS TIPOS DE DANO

Cada tipo de dano tem um ou mais dos seguintes atributos:

- **Defensável** - Se o dano for resultado da *Habilidade Ofensiva* de seu oponente, você pode executar sua *Habilidade Defensiva*.
- **Evitável** - Pode ser reduzido, prevenido, evitado ou interrompido por cartas e/ou Efeitos de Status.
- **Aprimorável** - Pode ser aprimorado com *Modificadores de Ataque*.
- **Regras Especiais de Alvo** - O jogador que receberá o dano é especificado na descrição. Nenhuma *Fase de Alvo* é necessária para determinar quem receberá este dano.

## DANO NORMAL

- Este é o tipo mais comum de dano, denotado por um círculo preto com um número (por exemplo **5**) seguido por “dano”.
- Defensável, Evitável e Aprimorável.
- Sem Regras Especiais de Alvo.

## DANOS INDEFENSÁVEIS

- Outro tipo comum de dano denotado por um círculo vermelho com um número (por exemplo **2**) seguido por “*dano indefensável*”.
- Não é Defensável, mas é Evitável (com cartas / Efeitos de Status).
- Aprimorável.
- Nenhuma Regra Especial de Alvo.

## DANO PURO

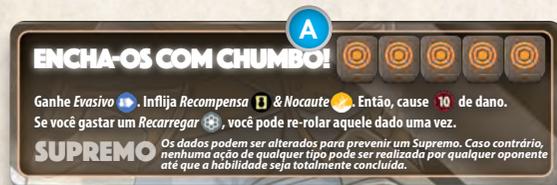
- Um tipo especial de *dano indefensável* denotado por um círculo vermelho com um número nele (por exemplo **2**) seguido por “*dano puro*”.
- Não é Defensável, mas é Evitável.
- Não pode ser Aprimorado.
- Nenhuma Regra Especial de Alvo.

## DANO COLATERAL

- Um tipo especial de *dano indefensável* denotado por um círculo vermelho com um número nele (por exemplo **2**) seguido por “*dano colateral*”.
- Não é Defensável, mas é Evitável.
- Não pode ser Aprimorado.
- Possui Regras Especiais de Alvo (indicadas na habilidade/carta).
- Não se qualifica como um “Ataque”, pois não tem um alvo direto.
- Quando distribuído em vários jogadores da mesma equipe ao mesmo tempo, reduza o Disco de Vitalidade pelo total combinado distribuído.

## DANO SUPREMO

- Um tipo especial de *dano indefensável* causado por sua *Habilidade Suprema* **A**.
- Denotado por um círculo vermelho com um número (por exemplo **2**).
- Não é Defensável ou Evitável.
- Aprimorável.
- Nenhuma Regra Especial de Alvo.



*Habilidade Suprema da Pistoleira*

## TABELA DE TIPO DE DANO

	Defensável	Evitável	Aprimorável	Regras Especiais de Alvo
DANO NORMAL	✓	✓	✓	✗
DANO INDEFENSÁVEL	✗	✓	✓	✗
DANO PURO	✗	✓	✗	✗
DANO COLATERAL	✗	✓	✗	✓
DANO SUPREMO	✗	✗	✓	✗

## MODIFICADORES DE ATAQUE

Qualquer carta ou Efeito de Status que modifique um *Ataque* é considerado um “Modificador de Ataque”.

Eles podem ser jogados antes ou depois da *Habilidade Defensiva* ser ativada.

O dano adicionado por Modificadores de Ataque é considerado do mesmo tipo que o dano original sendo causado.

Modificadores de Ataque só podem ser usados em *Ataques* (ou seja, uma *Habilidade Ofensiva* qcom pelo menos **1** de dano que tem como alvo um oponente).

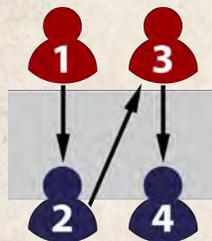


## PARTIDAS COM 4 JOGADORES

### PARTIDAS DE EQUIPES 2Vs2

Ao jogar com 4 jogadores, aplique as seguintes alterações de regras:

- A partida é disputada em equipes de dois.
- Os companheiros de equipe se sentam lado a lado e são encorajados a ver as mãos uns dos outros & criar estratégias.
- Role para determinar o Jogador Inicial.
- A ordem dos turnos alterna entre as equipes em ziguezague.
- Os companheiros de equipe compartilham um Disco de Vitalidade começando com 50 de Vitalidade.
- O Jogador Inicial pula a *Fase de Recursos* de seu primeiro turno.
- Quando um companheiro de equipe receber dano, reduza o Disco de Vitalidade compartilhado no valor correspondente. Se os dois companheiros de equipe sofrerem dano ao mesmo tempo, reduza o Disco de Vitalidade pelo total combinado de danos sofridos por ambos.
- Os companheiros de equipe ainda têm seus próprios discos de PCs individuais. O de um jogador só pode ser gasto em suas próprias cartas e habilidades.
- Os jogadores não podem intervir para reduzir o dano de entrada de seus companheiros de equipe, a menos que especificado pelo efeito de uma carta/status (por exemplo, a carta 'Não Desta Vez!' Pode ser jogada em companheiros de equipe porque se refere a "Um jogador escolhido").
- Os jogadores podem alterar os dados para evitar que um companheiro de equipe sofra danos primeiro ou para melhorar o resultado dos dados.



## PARTIDAS COM 3 JOGADORES

### O REI DA MONTANHA

Ao jogar com 3 jogadores, aplique as seguintes alterações de regras:

- Cada jogador começa a partida com 35 de Vitalidade.
- Role para determinar o Jogador Inicial.
- Os jogadores revezam o turno em sentido horário.
- Ao *Atacar*, você pode direcionar o Ataque a qualquer jogador que desejar. No entanto, você receberá uma carta bônus se escolher *Atacar* o Líder.
- O(s) jogador(es) com mais Vitalidade restante é(são) considerado(s) Líder(es).
- Se direcionar um *Ataque* a um Líder, você saca **1** carta de seu deck. O saque da carta é resolvido imediatamente após escolher seu alvo (antes que qualquer outro efeito ocorra).
- Se você *Atacar* um oponente que está empatado com você na liderança (por exemplo, você e outro jogador têm 30 de Vitalidade), você ainda saca **1** carta bônus.
- Se você for o único Líder (ou seja, só você tem mais Vitalidade), não pode ganhar uma carta bônus.

## OUTROS MODOS

Dice Throne pode ser jogado com até 6 jogadores. No entanto, **recomendamos enfaticamente que seu grupo não tente fazer isso até que todos estejam familiarizados com o jogo**. Partidas com 5-6 jogadores são divertidas e intensas para jogadores experientes, mas irão se arrastar se forem jogadas por jogadores inexperientes.

Para regras completas sobre partidas com 5-6 jogadores (e outras variantes), visite:

<https://www.conclaveweb.com.br/dicethrone>

# SUBDIVISÕES DO TURNO

Neste ponto, você deve ter conhecimento suficiente de como funciona Dice Throne para experimentar uma partida 1v1. Recomendamos que você volte a esta seção de referência quando tiver alguma dúvida.



A seguir você encontra uma subdivisão detalhada de cada fase do turno.

## 1. FASE DE MANUTENÇÃO

- 1 Determine se algum de seus Efeitos de Status ou habilidades são ativados durante A Fase de Manutenção. Em seguida, resolva estes efeitos (nota: isso não será aplicável para a maioria dos heróis durante o início da partida).
- 2 Se houver vários efeitos, o Jogador Ativo pode escolher a ordem em que serão resolvidos.
- 3 Todos os danos e/ou efeitos de cura são acumulados e aplicados simultaneamente na conclusão da fase.



## 2. FASE DE RECURSOS

**Importante:** o Jogador Inicial pula a *Fase de Recursos* em seu primeiro turno.

- 1 Aumente seu Disco de PC em 1PC (pule esta etapa se você já tiver o máximo de 15PC).
- 2 Saque 1 carta do topo de seu deck e adicione-a à sua mão. Se seu deck estiver vazio, embaralhe sua Pilha de Descarte para criar um novo deck.



## 3. FASE PRINCIPAL (1)

Execute qualquer uma das opções abaixo em qualquer ordem e quantas vezes desejar:

- A **Vender qualquer carta**
- B **Jogue as cartas de Ação da Fase Principal**

- Coloque 1 carta de sua mão na Pilha de Descarte.
- Aumente seu Disco de PC em 1PC (todas as cartas valem 1PC quando vendidas, não importa quanto custem para jogar).

- Reduza seu Disco de PC em PC de acordo com o custo indicado no lado esquerdo da carta.
- Execute a(s) ação(ões) descrita(s).
- Coloque a carta em sua Pilha de Descarte.



- C **Jogue cartas de Aprimoramento do Herói**

- Reduza seu Disco de PC pelo custo PC indicado no lado esquerdo da carta.
- Se você estiver fazendo um aprimoramento do nível II para o nível III, pague apenas a diferença do custo.
- Coloque a carta no espaço com o nome correspondente em seu Tabuleiro do Herói.



## 4. FASE DE ROLAGEM OFENSIVA

Durante esta fase, qualquer jogador pode escolher jogar as cartas de *Ação da Fase de Rolagem* após qualquer etapa indicada abaixo.



- 1 **Execute até 3 Tentativas de Rolagem:**
  - Role todos os seus 5 dados.
  - Opcional: re-role qualquer quantidade de dado.
  - Opcional: pela segunda vez, re-role qualquer quantidade de dados.
- 2 **Quando estiver satisfeito com sua rolagem, você pode:**
  - Anunciar a *Habilidade Ofensiva* que pretende Ativar (o Resultado Final dos Dados deve atender aos Requisitos de Ativação). Pergunte ao seu oponente se ele gostaria de alterar seus dados ou se permite que a habilidade seja ativada com sucesso.
  - Anunciar que você não irá Ativar nenhuma *Habilidade Ofensiva*.
  - **Dica:** Ativar um *Ataque* fraco contra um oponente com uma *Habilidade Defensiva* poderosa nem sempre é aconselhável.
- 3 **Se você, um companheiro de equipe ou um oponente alterou qualquer um de seus dados a essa altura (por exemplo, alguém jogou 'Duas vezes Selvagem'), você pode:**
  - Anunciar uma *Habilidade Ofensiva* diferente com base nos novos Resultados Finais dos Dados.
  - Retornar à etapa 1 da *Fase de Rolagem Ofensiva* e usar qualquer re-rolagem não utilizada.
- 4 **Ative uma Habilidade Ofensiva (se uma foi escolhida):**
  - Determine seus efeitos variáveis (algumas habilidades requerem etapas adicionais para resolver completamente seus efeitos).
  - Resolva quaisquer efeitos que não requeiram um alvo (por exemplo, ganhar *Evasivo* , ganhar *Golpe Pelas Costas* , Curar 5 etc).

## 5. FASE DE ROLAGEM DE ALVO

Se você tiver mais de um oponente, você deve determinar seu alvo.

**Nota:** ainda se aplica o alvo mesmo que você tenha ativado uma habilidade que não cause dano, mas que tenha efeitos que devam ser resolvidos (por exemplo, 'Marcar o Alvo' inflige *Recompensa* ).



Na variante O Rei da Montanha, simplesmente escolha um oponente para Atacar (consulte "O Rei da Montanha" na página 11).

Para decidir quem será o Defensor em partidas 2vs2:

### Role 1 dado.

Este dado pode ser manipulado com cartas, a menos que o Ataque seja uma *Habilidade Suprema*. Os dados poderiam ter sido manipulados antes de uma *Habilidade Suprema* ser ativada, mas como agora é a *Fase de Rolagem de Alvo*, a *Habilidade Suprema* já foi Ativada e simplesmente requer um alvo.



### Determine o Defensor que estará recebendo o dano com base no resultado de sua rolagem de dados:

- **1 ou 2** - O Alvo é o oponente à sua esquerda.
- **3 ou 4** - O Alvo é o oponente à sua direita.
- **5** - Seus oponentes escolhem qual deles será o alvo.
- **6** - Escolha um dos oponentes como seu alvo.

**Nota:** para regras de Alvo em outras variantes, visite: <http://www.conclaveweb.com.br/dicethrone>

## 6. FASE DE ROLAGEM DEFENSIVA

Se a *Fase de Rolagem Ofensiva* do Jogador Ativo resultar em um *Ataque*, então o Defensor começará a Fase de *Rolagem Defensiva*.



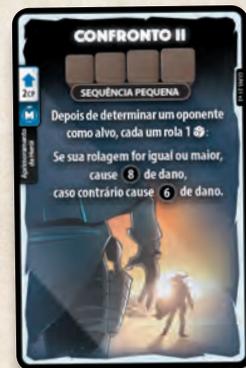
- 1** Resolva quaisquer efeitos da *Habilidade Ofensiva* que exijam um alvo e não sejam relacionados a dano (por exemplo, ganhar *Evasivo* , infligir *Recompensa* , roube  etc).
- 2** Se a *Habilidade Ofensiva* resultar em um *Ataque* e se o tipo de dano deste *Ataque* for defensável, o Defensor pode ativar sua *Habilidade Defensiva*.  
**Nota:** a maioria dos heróis tem apenas 1 *Habilidade Defensiva*. No entanto, se um herói tiver 2, ele deve escolher uma agora.
- 3** O Defensor executa uma *Tentativa de Rolagem* com a quantidade indicada de dados (por exemplo,  significa rolar 1 dado).
- 4** Com base nos resultados dos dados, o Defensor resolve todos os efeitos que não causam dano (por exemplo, ganhar *Sintetizar* , infligir *Desonra* , ganhar PC etc).
- 5** Aqui a última oportunidade para qualquer jogador gastar Efeitos de Status ou jogar cartas.
- 6** Finalmente, todos os efeitos de dano, prevenção e/ou cura são acumulados e aplicados simultaneamente na conclusão da *Fase de Rolagem*.  
**Nota:** se todos os jogadores restantes tiverem sua Vitalidade reduzida a 0 simultaneamente, a partida termina empatada.

## 7. FASE PRINCIPAL (2)

Idêntica à *Fase Principal* (1).

## 8. FASE DE DESCARTE

- 1** Venda cartas de sua mão, até ter 6 cartas ou menos.
- 2** Aumente seu Disco de PC em  para cada carta vendida (cartas mais caras não valem mais .
- 3** Coloque todas as cartas vendidas em sua Pilha de Descarte.



**PILHA DE DESCARTE**

(face para cima)

# DANO FINAL TOTAL

Esta seção é destinada a jogadores avançados e jogos de torneios. O conhecimento abaixo não é necessário para jogar o jogo de forma casual.



Ocasionalmente, calcular o Total Final de Dano (a quantidade que você reduz seu disco de vitalidade na conclusão da fase de rolagem) pode se tornar complexo quando o Dano de Entrada do ataque é afetado por sua Habilidade Defensiva, cartas e efeitos de status jogadas por você e seu oponente.

Felizmente, você pode calcular facilmente o Total Final seguindo as etapas abaixo, na ordem mostrada, depois que os dois jogadores terminarem completamente de realizar as ações:

## 1. DETERMINAR DANOS DE ENTRADA

*Dano de Entrada* é a quantidade de Dano que está esperando para ser causado a você a qualquer momento durante a partida. Na maioria das vezes, esse dano vem de *Habilidades Ofensivas e Defensivas*, mas o Dano de *Entrada* também pode vir de efeitos de status como *Chama do Pirocante* ou *Veneno do Ladrão Sombrio*.

## 2. SOME E SUBTRAIA (SUBTOTAL)

Agora aplicamos qualquer coisa que use adição ou subtração para afetar o Dano de Entrada. Habilidades Defensivas, efeitos de status ou cartas que subtraíam (previnem) ou adicionam uma quantidade **específica** de dano são aplicadas ao Dano de Entrada durante esta etapa. O resultado é denominado Subtotal de Dano de Entrada.

## 3. MULTIPLIQUE & DIVIDA (TOTAL FINAL)

Finalmente, calcule qualquer coisa que afete o Dano de Entrada usando multiplicação ou divisão. Todas as divisões e multiplicações são **aplicadas no final**, independentemente da ordem das cartas, efeitos de status ou Habilidades Defensivas que foram ativadas.

Além disso, no caso de você precisar calcular mais de um multiplicador, cada multiplicador é calculado de forma independente, usando o Subtotal de Danos de Entrada original determinado pela Etapa 2.

Qualquer outra coisa que use o Dano de Entrada como parte de um cálculo de multiplicação ou divisão (por exemplo, efeito do status de *Vingança* do Paladino) também é calculado neste momento.

## EXEMPLO DE BÁRBARO VS PALADINO

Abaixo está um exemplo de uma série de eventos que acontece durante a *Fase de Rolagem Ofensiva e Defensiva* entre o Bárbaro (atacando) e o Paladino (defendendo).

1. O Bárbaro ativa sua Habilidade Ofensiva de *Subjugar*, que causará **18** dano ao Paladino.
2. O Paladino gasta seu efeito de status *Vingança* que causará metade do Dano de Entrada de volta ao Bárbaro.
3. O Paladino gasta seu efeito de status *Proteger*, que irá prevenir  $\frac{1}{2}$  do Dano de Entrada.
4. O Paladino ativa sua habilidade *Defesa Divina III*, que irá prevenir **3** de dano. Ele também ganha outro *Proteger*.
5. O Bárbaro joga sua carta de modificador de Ataque *Pegar Alguém* que inflige *Concussão* e adiciona **5** de dano.
6. O Paladino joga a carta de *Absolvição* que previne **3** de dano.
7. O Paladino gasta seu outro efeito de status *Proteger* novamente irá prevenir  $\frac{1}{2}$  do Dano de Entrada.

## EXEMPLO DE BÁRBARO VS PALADINO (CONTINUAÇÃO)

Muitas coisas aconteceram. Vamos calcular o dano:

## 1. DETERMINE OS DANOS DE ENTRADA

**18** Dano de Entrada do *Subjugar* do Bárbaro (Evento 1, acima).

## 2. SOME E SUBTRAIA (SUBTOTAL)

**18** de Dano de Entrada (Evento 1 - *Subjugar*)

- **3** de dano (Evento 4 - *Defesa Divina III*)

- **5** de dano (Evento 5 - *Pegar Alguém*)

- **3** de dano (Evento 6 - *Absolvição*)

**17** de Dano de Entrada (Subtotal)

## 3. MULTIPLIQUE & DIVIDA (TOTAL FINAL)

Determine o valor de cada multiplicador simultaneamente e de forma independente (Nota: todas as divisões em Dice Throne são sempre arredondadas para cima):

**Evento 2** (*Vingança*) = **17** (Subtotal)  $\div$  2 = **9** de dano

**Evento 3** (*Proteger*) = **17** (Subtotal)  $\div$  2 = **9**

**Evento 7** (*Proteger*) = **17** (Subtotal)  $\div$  2 = **9**

Em seguida, aplique tudo isto ao Subtotal:

**17** de Dano de entrada - **9** - **9** = **-1** de Dano de Entrada

Usando *Proteger* duas vezes, o Paladino previne todo o dano, o que significa que o total Final de dano que o Paladino recebe é **0**.

Além disso, o Bárbaro receberá **9** de dano em troca, já que o Paladino gastou sua ficha de *Vingança* (Evento 2).

## OUTRAS REGRAS

### CONFLITOS DE TIMING

Quando vários jogadores realizam Ação Instantânea que geram confusão em se saber qual será resolvida primeiro, terá prioridade a carta do jogador ativo, independentemente de quem primeiro iniciou sua ação. E lembre-se, considera-se uma Ação Instantânea gastar uma ficha de efeito.

Por exemplo, se o seu oponente quer evitar seu Ataque usando uma ficha de Evasivo, e então você joga Tchau-Tchau (carta de Ação Instantânea), para remover o Evasivo de seu oponente, sua carta irá ser resolvida primeiro, porque é seu turno.

Entretanto, se o seu oponente possuir uma ficha Recarregar quando te Atacar, e você tentar jogar a carta Tchau-Tchau para removê-la, ele ainda poderá gastar com sucesso a ficha Recarregar (já que é o turno dele) e sua carta Tchau-Tchau não poderá ser jogada para remover essa ou qualquer outra ficha jogada pelo Atacante.

Toma precedência o jogador ativo (o jogador do turno) independentemente da quantidade de elementos que o jogador deseja fazer uso durante uma interação.

Cartas/habilidades que não são consideradas “instantâneas” são interrompíveis. Por exemplo, quando você joga a carta Que Efeito de Status (Fase Principal), seu oponente ainda pode gastar efeitos de status válidos antes de resolver completamente a carta (e.g. Vantagem Tática, Laços de Nyra, etc).

**Note:** Em partidas com mais de dois jogadores, o jogador ativo (o jogador do turno) tem a prioridade, seguido dos jogadores subsequentes em ordem de turno. Depois que todas as interrupções estiverem concluída, a ordem prévia da partida continua como de costume.



## CRÉDITOS

**Design do jogo:** Nate Chatellier, Manny Trembley

**Desenvolvimento:** John Heidrich, Gavan Brown

**Design gráfico & de produto:** Gavan Brown, Gui Landgraf, Gabriel Martin, Noah Adelman

**Ilustrações:** Manny Trembley, Nick Malara, Damien Mammoliti

**Editores principais do livro de regras:** Simon Rourke, Aaron Hein, John Heidrich (e muitos outros que ajudaram)

**Tradução:** Marcelo Oliveira

**Layout Brasileiro:** Cristiano Cuty e Paula Ambrósio

**Revisão:** Cristiano Cuty e Kleber Bertazzo

**Jogadores da fase de testes:** Aaron Hein, Adam Thies, Aaron Waltmann, Jonathan Herrera-Thomas, Kevin Heidrich, Jacob Thies, Rick May, Joel Smart, Darnell Malone, Nick Lem, Blake Royall, Drake Finney, and the whole Beta Team.

**Agradecimentos especiais:** Aaron Waltmann, Kira Anne Peavley, Aaron Hein, Adam Wyse, Paul Saxberg, Sr. Cuddington, Dan Tolczyk, Jonathan Herrera-Thomas, George Georgeadis, Brenda & Paraic Mulgrew (Knight Watch Games), Love Thy Nerd, Brett MacDonald, e a todos que esquecemos e que nos ajudaram a tornar Dice Throne um verdadeiro sucesso.

Para créditos específicos do herói, consulte o folheto do herói.

**E o MAIOR agradecimento vai para você por adquirir este jogo e nos ajudar a realizar nosso sonho de criar Dice Throne.**



Junte-se à nossa comunidade:

<http://community.dicethrone.com>



## REFERÊNCIAS RÁPIDAS

**2/3/4/5-de um tipo:** quando os dados mostram o mesmo número (não o símbolo) 2/3/4/5 vezes.

**Adicionalmente:** os efeitos após um “Adicionalmente” são resolvidos após os outros efeitos indicados.

**Ataque:** uma *Habilidade Ofensiva* que lida com pelo menos **1** de dano e tem como alvo um oponente (ou seja, não é dano *colateral*).

**Carta de Ação da Fase de Rolagem:** uma carta de Ação que pode ser jogada durante a *Fase de Rolagem Ofensiva/de Alvo/Defensiva*. Estas cartas podem interromper a partida normal (mas não Efeitos de Status que podem ser gastos ou outra carta de *Ação Instantânea/Ação da Fase de Rolagem*).

**Carta de Ação da Fase Principal:** uma carta de Ação que pode ser jogada durante a *Fase Principal (1)* do Jogador Ativo ou durante a *Fase Principal (2)*.

**Carta de Ação Instantânea:** uma carta de Ação que pode ser jogada a qualquer momento durante o turno de qualquer jogador. Estas cartas podem interromper a partida normal (mas não Efeitos de Status que Podem ser Gastos ou outra carta de *Ação Instantânea/carta de Ação da Fase de Rolagem*).

**Com [símbolo]:** se sua rolagem contém o(s) símbolo(s) requerido(s), você obtém os benefícios. Mesmo que sua rolagem contenha o(s) símbolo(s) necessário(s) várias vezes, você só obtém os benefícios uma vez.

**Companheiro:** consulte o Folheto do Herói para obter sua exclusiva definição (consulte “Companheiros” na página 7).

**Cura:** aumente seu Disco de Vitalidade no valor especificado. Você pode curar até 10 de Vitalidade além da sua Vitalidade inicial.

**Dano de Entrada:** a quantidade atual de dano que está para ser causado a um jogador.

**Dano Colateral:** dano que não tem um alvo e, portanto, não se qualifica como um *Ataque*. Não é defensável, mas é evitável. Não pode ser aprimorado.

**Dano Puro:** dano *Indefensável* que não pode ser aprimorado, mas pode ser evitado.

**Dano Indefensável:** dano contra o qual os jogadores não podem ativar uma *Habilidade Defensiva*. No entanto, o dano ainda pode ser evitado, reduzido ou aprimorado.

**Defensor:** o jogador que está sendo alvo de um *Ataque*.

**Efeitos de Status Persistente:** permanecem em jogo até que alguma outra carta ou habilidade cause sua remoção.

**Efeitos de Status que Podem Ser Gastos:** permanecem em jogo até decidir gastá-los.

**Efeitos de Status Únicos:** contêm regras em sua descrição que quebram as regras normais para Efeitos de Status.

**Então:** os efeitos “Então” criam uma pausa na partida durante a qual os jogadores podem jogar cartas de *Ação Instantânea*, cartas de *Ação da Fase de Rolagem* ou gastar Efeitos de Status. Os efeitos que seguem um “Então” são sempre resolvidos após os efeitos que precedem o “Então”.

**Fase de Rolagem:** se uma habilidade faz referência à “conclusão da *Fase de Rolagem*”, isto ocorre um pouco antes do início da *Fase Principal (2)*.

**Ganhe:** para Efeitos de Status, pegue a ficha correspondente e coloque-a no meio do seu Tabuleiro do Herói. Para Vitalidade ou **PC**, aumente sua Vitalidade ou o Disco de PC no valor indicado.

**Gasto/Gastar:** se um Efeito de Status for gasto, você descarta a ficha e recebe o benefício. Isto não tem custo de **PC**. Você pode ganhar esta ficha de Efeito de Status novamente mais tarde na partida.

**Grande Sequência:** 5 de seus dados mostram uma sequência de números (ou seja, 1-2-3-4-5 ou 2-3-4-5-6).

**Infligir:** pegue a ficha correspondente do Efeito de Status e coloque-a no meio do Tabuleiro do Herói do jogador receptor.

**Habilidade Suprema:** oponentes NÃO PODEM FAZER NADA até que a habilidade seja concluída. Isto inclui reduzir,

prevenir, responder ou interromper seus danos e efeitos. A habilidade também ignora quaisquer Efeitos de Status em jogo que reduziram a eficácia da habilidade. No entanto, a habilidade pode ser aprimorada. A única maneira de prevenir uma *Habilidade Suprema* ou evitar seu dano é alterar uma rolagem de dados a fim de interromper sua ativação.

**Infligir:** pegue a ficha correspondente do Efeito de Status e coloque-a no meio do Tabuleiro do Herói do jogador receptor.

**Limite de Empilhamento:** especifica quantas fichas do mesmo tipo podem estar em qualquer herói a qualquer momento (a menos que uma carta ou habilidade aumente este limite).

**Modificador de Ataque:** um Efeito de Status ou carta que aumenta o dano ou adiciona um efeito a um *Ataque*.

**Ou:** quando os efeitos são separados por um “Ou”, você pode resolver apenas um destes efeitos.

**Pequena Sequência:** 4 de seus dados mostram uma sequência de números (ou seja, 1-2-3-4 ou 2-3-4-5, 3-4-5-6).

**Pontos de Combate **PC**:** gastos para jogar cartas e ativar habilidades de seu Tabuleiro do Herói. Jogadores podem ter no máximo **15PC**. Jogadores ganham **1PC** no início de seus turnos (exceto no primeiro turno do Jogador Inicial).

**Resultado Final dos Dados:** o resultado de seus cinco dados depois que todas re-rolagens e modificações nos dados foram concluídas.

**Role [#] **PC**:** role a quantidade indicada de dados para resolver os efeitos listados.

**Roube:** pegue para você o recurso indicado de seu oponente. Se seu oponente não tiver a quantia especificada, roube o máximo que ele tiver.

**Tentativa de Rolagem:** uma rolagem de dados executada pelo jogador a fim de ativar uma *Habilidade Ofensiva* ou *Defensiva*.

**Vender:** durante a *Fase Principal* de um jogador, ele pode pegar qualquer carta de sua mão, colocá-la em sua Pilha de Descarte e, em seguida, aumentar seu PC em **1PC**.