

THE
WITCHER
OLD WORLD

A GAME BY
ŁUKASZ WOŹNIAK



CD PROJEKT RED®

INTRODUÇÃO

UM PREFÁCIO ÀS CRÔNICAS DE BENNO KOBART, UM VIAJANTE E EXPLORADOR



Deseja saber um segredo sobre o mundo, caro leitor? Ele é tão nojento quanto um balde de lavagem despejado sobre bosta de cavalo. E não é preciso uma mente brilhante ou viagens distantes para conhecê-lo como ele é. Só é preciso olhar pela janela uma única vez. Ódio, discórdia, desonestidade e todos esses monstros malditos - esse é o nosso mundo. Não importa se você vem de Vizima, Cintra, Novigrad ou Vengerberg. Já estive em todos esses lugares e, pelo túmulo de minha falecida e lamentada mãe, eu não conseguiria lhe dizer qual deles é o pior.

Com certeza, você encontrará pessoas que fecham os olhos contra a crueldade e os problemas e simplesmente vivem suas vidas. Mas sabe de uma coisa, forasteiro? O destino não se importa com a peleja deles. Mais cedo ou mais tarde, o destino dará uma surra em todos eles.

Foi sempre assim? Bom, não. Dizem que eras atrás, este era um lugar bom de se viver. Gnomos e anões viviam em paz, ou pelo menos tentavam não incomodar uns aos outros, uma coexistência que não foi interrompida nem pela chegada dos elfos.

As fontes divergem em relação ao que aconteceu depois, e cada sábio para quem você pergunta tem uma opinião diferente. Pergunte para um mago e ele dirá uma coisa, pergunte para um elfo e ele dirá outra coisa. Ainda assim, cada versão tem certos pontos em comum. Aqui estão eles.

Eras atrás, a Conjunção das Esferas aconteceu. Não me pergunte o que era nem como ocorreu. Tudo o que eu sei é que deve ter sido um estrondo de fato, já que mundos colidiram. Como resultado, apareceram fendas e vários seres começaram a atravessar esses mundos. Nosso mundo devia parecer paradisíaco para muitos deles, pois de repente ele ficou cheio de novas aberrações. Nós os chamamos de monstros agora, como se tivéssemos esquecido que os primeiros homens devem ter atravessado uma fenda dessas também. Nós somos monstros, assim como os afogadores ou os carniciais, mas você não vai ouvir ninguém dizendo isso em voz alta.

Com os monstros, a magia chegou às nossas terras e logo depois, as primeiras pessoas entre nós aprenderam a domá-la e usá-la para seus próprios

propósitos. Nós os chamamos de magos. Quando não estavam ocupados lutando por influência e planejando uns contra os outros, os magos tentaram criar maneiras de tornar esse mundo um lugar melhor. E conseguiram, malditos sejam todos eles.

Com certeza você já ouviu falar dos bruxos. Talvez até já tenha visto um. Eles foram criados como um resultado de experimentos abandonados dos magos. São mutantes, vagando pelo mundo e matando monstros por dinheiro. Cada um desses matadores carrega duas espadas, aço para os homens e prata para os monstros. Mas, como eu disse, para mim é tudo a mesma diabrura. Os primeiros bruxos tinham sua própria guilda, mas nem eles estão livres de falhas. Assim, rixas começaram a surgir entre eles. Cada um parecia ter uma ideia diferente de como melhorar o ofício dos bruxos. E foi assim que as escolas surgiram. Já ouvi falar dos Lobos, mestres da espada, e dos Grifos, que se arriscam com magia e mantêm vivas as tradições dos cavaleiros. Há também os Ursos de pele grossa e os conhecidamente velozes Gatos. E as Víboras. Mas é melhor passar longe das Víboras.

O que eu acho é que os bruxos são iguaizinhos aos homens. Você pode encontrar escória entre eles, mas também pode encontrar um companheiro valoroso. Já conheci alguns sem nenhuma honra nem escrupulos, mas também conheci alguns que andavam por esse mundo para tentar torná-lo um pouco melhor. Há cada vez mais monstros e os prefeitos das vilas estão relutantes em pagar, então agora é mais fácil encontrar matadores de monstros pela estrada - pelo menos, aqueles que sobreviveram às provações deles. Ervas, ou algo assim. Mas, veja bem, ninguém nunca disse que a vida seria fácil ou agradável. Às vezes, é preciso arriscar um pouco, até mesmo sua própria vida, só para ter um gostinho de aventura.

Estou tagarelado aqui, e isso é só o começo. Já vi muitas coisas em minha vida, tenho muitas histórias para contar e lugares para descrever aqui. Se estiver curioso sobre esse nosso mundo, continue lendo e então siga sua própria trilha. Um covarde morre cem vezes, um homem ousado só morre uma. E a senhora Sorte, ela favorece os ousados e odeia um covarde.

UISÃO GERAL



Em **The Witcher: Old World**, você assume o papel de um bruxo para descobrir histórias que aconteceram centenas de anos antes dos eventos da Saga. O mundo que você vai explorar é cheio de escolhas difíceis e o perigo espreita em todos os cantos. Ódio racial, magos enganadores, disputas entre governantes e monstros que apareceram no Continente após a Conjunção das Esferas significam que você não deveria embarcar nessa jornada perigosa sem uma espada na mão.

Seus sentidos aguçados e seu treinamento de bruxo o tornaram um matador de monstros e um caçador de

troféus de feras. Essa é sua profissão: você caça e mata monstros, contanto que alguém lhe pague.

Após a queda da Ordem dos Bruxos, cinco novas escolas foram criadas: Lobo, Grifo, Urso, Gato e Víbora. Cada escola treina seus adeptos de forma diferente e vive seguindo suas próprias regras. Após completar seu treinamento na Fortaleza de sua escola, você começa sua jornada de exploração, não apenas para ganhar o suficiente para uma tigela de mingau, mas também para trazer glória e orgulho para a escola representada em seu medalhão.



Game Design e Supervisão de Projeto

Łukasz Woźniak

História

Barnaba Drukata

Tradução

Michał Kubiak

Marketing

Łukasz Simiński, Paweł Podgrudny

Direção de Arte

Dawid Bartłomiejczyk

Design Gráfico

Dawid Bartłomiejczyk, Michał Długaj

Design de Miniatura

Tomasz Kalisz, Robert Kurek

Arte do Mapa

Damien Mammoliti

Livro de Regras

Jonathan Bobal, Katarzyna Fiebiger, Łukasz Kempański

Playtesters Principais

Łukasz Szopka, Michał Sprysak, Przemysław Ciemniejewski, Ola Woźniak, Michał Gryń,



Pamper Playtesting Group

Desenvolvedores do Jogo

Łukasz Szopka, Michał Gryń

Video de Marketing

Tomasz Bar / Hexy Studio, Maciej Klimczak, Jan Szostakowski, Liwia Klupś



CD PROJEKT RED®

Desenvolvimento e Supervisão de Projeto

Rafał Jaki

Editores de História

Marcin Blacha, Tomasz Matera

Editores de Cópia

Marcin Łukaszewski, Robert Malinowski, Ryan Bowd, Łukasz Gręda

Arte de Capa

Valeriy Vejera

Design do Logo

Irina Moraru

Design de Miniatura e Direção de Arte

Paweł Mielniczuk, Dawid Kowal

Design Gráfico e Direção de Arte

Przemysław Juszczyk

Video de Marketing

Jacek Krogulski, Marcin Bawolski, Grzegorz Michałak, Adam Dudek

Produtores de Vídeo

Michał Krzemiński, Magdalena Darda-Ledzion

Script e Voz

Borys Pugacz-Muraszkiewicz

Mídias Sociais e RP

Marcin Momot, Radek Grabowski, Alicja Kozera

Licenciamento

Kinga Palińska



conclave

Tradução para português

Victor Scanapieco Queiroz

Revisão

Cristiano Chaves "Cuty", Felipe Féres Valle

Layout Brasileiro

Paula Ambrosio

Ilustrações

Adrian Smith, Ala Kapustka, Anna Podedworna, Bartłomiej Gawet, Bogna Gawrońska, Bryan Sola, Diego De Almeida Peres, Grafit Studio, Karol Bern, Katarzyna Beus, Katarzyna Malinowska, Lorenzo Mastroianni, Maciej Łaszkiwicz, Manuel Castañón, Marek Madej, Nemanja Stankovic, Sandra Chlewińska, Yama Orce

CD PROJEKT®, The Witcher® are registered trademarks of CD PROJEKT S.A.

© 2022 CD PROJEKT S.A. All rights reserved. All other copyrights and trademarks are the property of their respective owners.



CONTEÚDO DA CAIXA



Tabuleiro do Jogo



90 Cartas de Ação



28 Cartas de Poção

Cartas de Exploração e Evento



36 Cartas de Exploração na Cidade



36 Cartas de Exploração nos Ermos



8 Cartas de Troféu de Atributo



56 Cartas de Evento



10 Cartas de Ajuda e 1 Carta de Ajuda Solo



2 conjuntos de 5 Dados de Pôquer de Bruxo



36 Fichas Ouro



1 Ficha de Taverna Fechada



18 Fichas de Localização

Monstros



28 Cartas de Monstro



28 Fichas de Monstro



20 Cartas de Luta de Monstro

5 conjuntos de Componentes de Jogador - cada um contém:



1 Tabuleiro de Jogador com tokens de nomes adicionais



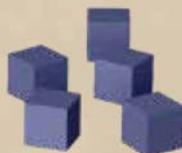
10 Cartas de Ação Inicial



1 Miniatura de Bruxo com base colorida



1 Ficha de Pontuação



5 Cubos de Madeira



1 Marcador de Escudo de Madeira



4 Cartas de Troféu de Bruxo



PREPARAÇÃO DO JOGO



Observação: Durante a sua primeira partida em *The Witcher: Old World*, recomendamos uma partida de 1, 2 ou 3 Jogadores.

1 Tabuleiro do Jogo

Coloque o Tabuleiro do Jogo no centro da mesa.

2 Baralho de Cartas de Ação

Embaralhe todas as Cartas de Ação e coloque-as viradas para baixo para formar o Baralho de Ações.

Em seguida, crie a Área de Cartas de Ação:

1. Revele Cartas de Ação até que 3 cartas "custo 0" sejam reveladas (o custo da carta é mostrado no canto inferior direito da carta); coloque essas 3 cartas nos espaços mais à direita do Tabuleiro do Jogo, em ordem aleatória e viradas para cima.
2. Junte as cartas reveladas restantes (se houver alguma) com o Baralho de Ações; embaralhe-o e coloque-o virado para baixo em seu local indicado no Tabuleiro de Jogo
3. Revele 3 Cartas de Ação do Baralho de Ações; coloque-as nos três espaços restantes do Tabuleiro de Jogo, em ordem aleatória e viradas para cima.

3 Baralho de Poções

Embaralhe todas as Cartas de Poção e coloque-as viradas para baixo em uma pilha no seu local indicado próximo ao Tabuleiro de Jogo.

4 Cartas de Troféu de Atributo

Em uma partida com **2-3 Jogadores:**

- Coloque 1 Carta de Troféu de Atributo para cada Atributo (Combate, Defesa, Alquimia e Especialidade) em seu local indicado ao lado do Tabuleiro de Jogo.
- Coloque as 4 cartas restantes de volta na caixa.

Em uma partida com **4-5 Jogadores:**

- Coloque todas as Cartas de Troféu de Atributo em seu local indicado ao lado do Tabuleiro de Jogo.

Em uma partida com **1 Jogador:**

- Veja o Modo Solo (página 33).

5 Baralhos de Exploração e de Eventos

Não embaralhe o Baralho de Eventos! Mantenha-o em ordem numérica, como mostrado pelos números no verso das cartas. Coloque o baralho não-embaralhado em seu local correspondente no Tabuleiro de Jogo, com verso numerado para cima.

Embaralhe separadamente os dois Baralhos de Exploração. Coloque cada um em seu local correspondente no Tabuleiro de Jogo.

6 Ouro e Dados de Pôquer

Coloque todas as Fichas Ouro e os dois conjuntos de Dados de Pôquer ao lado do Tabuleiro de Jogo.

7 Fichas de Localização

Distribua todas as Fichas de Localização em 3 pilhas (de acordo com seu tipo de Terreno: Floresta, Montanha e Água). Embaralhe separadamente cada pilha e coloque-as viradas para baixo ao lado do Tabuleiro de Jogo.

Saque 1 ficha de cada pilha e coloque-as viradas para cima em seus espaços correspondentes no Tabuleiro de Jogo.

8 Monstros

1. Distribua todas as Cartas de Monstro em 3 pilhas separadas (de acordo com seu Nível: I, II ou III) e coloque-as por perto, viradas para cima, mostrando a ilustração do Monstro, seus Pontos de Vida e sua Habilidade Especial.
2. Distribua todas as Fichas de Monstro em 3 pilhas separadas (de acordo com seu Nível: I, II ou III). Embaralhe separadamente cada pilha e coloque-as por perto, viradas para baixo.
3. Saque 3 fichas da Pilha de Fichas de Monstro de Nível I; coloque-as aleatoriamente no Tabuleiro de Jogo, cada uma perto de uma Ficha de Local virada para cima na Área dos Monstros.

 **Partida com 2 jogadores:** Saque 2 Fichas da Pilha de Fichas de Monstro de Nível I e 1 da Pilha de Nível II em vez de 3 fichas de Nível I. O Jogador Inicial escolhe o tipo de Terreno para o Monstro de Nível II

4. Vire as Fichas de Monstro para cima.
5. Mova a Ficha de Monstro para um Local mostrado na Ficha de Local. Coloque a ficha perto do Local; não cubra o tipo de Terreno no Tabuleiro de Jogo.
6. Então, encontre uma Carta de Monstro que corresponda à ficha e coloque-a no Tabuleiro de Jogo, diretamente abaixo da Ficha de Local correspondente.
7. Embaralhe as cartas de Luta de Monstro e coloque próximo do Tabuleiro de Jogo.



Preparação para uma partida com 2 Jogadores

9 Jogador Inicial e Cartas de Ajuda

O Jogador que tiver lido um livro de Witcher mais recentemente é o Jogador Inicial; ou então, vocês podem determinar aleatoriamente.

Cada Jogador pega uma **Carta de Ajuda de Ação e Luta**.

10 Componentes de Jogador

Cada Jogador realiza estas etapas:

1. Começando com o Jogador à direita do Jogador Inicial e seguindo em sentido anti-horário, cada Jogador pega um Tabuleiro de Jogador, seguindo estes passos (um de cada vez):
 - Embaralhe todos os **Tabuleiros de Jogador** (ainda não escolhidos) virados para baixo.
 - Saque 2 deles e escolha 1 para você. (Devolva o que não foi escolhido aos Quadros restantes).

- O Jogador seguinte repete os dois passos anteriores até que todos os Jogadores tenham escolhido um Tabuleiro de Jogador

☛ **Esclarecimento:** O Jogador Inicial da partida é o que fará a última escolha (em uma partida de 5 Jogadores, o Jogador Inicial saca o último Tabuleiro de Jogador restante).

☛ **Opcionalmente:** Os Jogadores podem distribuir os Tabuleiros de Jogador usando o método que quiserem.

2. Pegue a **Ficha de Pontuação** (de acordo com a cor da sua Escola) e coloque-a no local mais baixo da Trilha de Troféus.
3. Pegue a **Miniatura de Bruxo** que corresponde ao seu Tabuleiro de Jogador; pegue o **círculo colorido** correspondente e anexe-o a ela, e então coloque a miniatura no Local de Escola correspondente ao seu ícone de Escola escolhido.



4. Pegue **5 Cubos** (de cor correspondente à sua Escola) e coloque 1 em cada **espaço de nível 1** de todas as Trilhas de Atributo e na Trilha de Nível de Bruxo.
5. Pegue uma quantidade de suas **Cartas de Troféu de Bruxo** igual ao número de oponentes (ex. 3 cartas em uma partida de 4 Jogadores); coloque-as viradas para baixo sob o seu Tabuleiro de Jogador.
6. Pegue o **Marcador de Escudo** (de cor correspondente à sua Escola) e coloque-o no espaço "1" da Trilha de Escudo.
7. Pegue suas **10 cartas iniciais** (elas podem ser identificadas pelo ícone no canto superior direito que corresponde à sua Escola); embaralhe-as em um baralho virado para baixo e coloque-o no local correspondente ao lado do seu Tabuleiro de Jogador.
8. De acordo com o número de Jogadores e a ordem dos Jogadores:
 - Pegue a quantidade Ouro indicada; coloque-o próximo ao seu Tabuleiro de Jogador
 - Saque o número indicado de **cartas** do seu Baralho de Jogador.

	partida de 2 Jogadores	partida de 3 Jogadores	partida de 4 Jogadores	partida de 5 Jogadores
1º Jogador	3 cartas, 2 Ouro	3 cartas, 2 Ouro	2 cartas, 4 Ouro	2 cartas, 5 Ouro
2º Jogador	5 cartas, 4 Ouro	4 cartas, 4 Ouro	3 cartas, 5 Ouro	3 cartas, 5 Ouro
3º Jogador	X	5 cartas, 6 Ouro	4 cartas, 6 Ouro	4 cartas, 5 Ouro
4º Jogador	X	X	5 cartas, 7 Ouro	4 cartas, 7 Ouro
5º Jogador	X	X	X	5 cartas, 7 Ouro

9. Devolva todos os componentes de Jogador restantes à caixa.

Mudanças na Preparação para 4-5 Jogadores

Primeiramente, recomendamos jogar uma partida com 1-3 Jogadores antes de uma partida com 4 ou 5 Jogadores. Uma vez que todos os Jogadores estiverem familiarizados com o jogo, a partida prosseguirá de forma bem mais suave.

Ao jogar uma partida com 4 ou 5 Jogadores, **depois** de realizar a preparação normal do jogo, siga os 2 passos adicionais abaixo:

1. Prepare uma **Pilha** de Fichas de Monstro de nível I **adicional**.

Coloque a pilha virada para baixo ao lado da Área de Monstros no Tabuleiro de Jogo.

Para uma **partida de 4 Jogadores**:

- Saque aleatoriamente 1 Ficha de Monstro de Nível I para a pilha

Para uma **partida de 5 Jogadores**:

- Saque aleatoriamente 2 Fichas de Monstro de Nível I para a pilha.

2. Cada Jogador escolhe **um** de seus Atributos e ganha 1 Nível nele.

Começando com o Jogador Inicial, cada Jogador repete esse passo, um de cada vez e em sentido horário.

JOGANDO UMA PARTIDA

O OBJETIVO DO JOGO



Em *The Witcher: Old World*, cada Jogador controla um Bruxo, treinado em uma das cinco escolas. Os Jogadores partem para explorar o vasto Continente, treinando e lutando para adquirir glória pelo caminho. Os Jogadores se revezam em Turnos em sentido horário. Os Jogadores buscam adquirir 4 Troféus durante a partida. O primeiro Jogador a conseguir os 4 vence imediatamente, trazendo as maiores honras e renome para sua Escola de Bruxo! Os Troféus podem ser adquiridos de várias formas: Derrotando Monstros (o jeito mais comum), vencendo lutas contra outros Bruxos ou alcançando o nível 5 de um Atributo.

Como usar esse Livro de Regras?

A melhor forma de aprender a jogar *The Witcher: Old World* é ler os próximos quatro capítulos desse Livro de Regras, nesta ordem:

- Mecânicas Básicas do Jogo (página 9),
- Explicando o Turno do Jogador (página 12),
- Lutas (página 20),
- Ações de Local (página 35).

Também recomendamos que você use essa ordem ao ensinar o jogo - foque apenas nas regras principais para ajudar os novos Jogadores a entenderem o fluir do jogo.

Regra Ouro

O texto das cartas tem prioridade em relação ao Livro de Regras:

- Se o texto de qualquer carta estiver em contradição com qualquer regra escrita nesse Livro de Regras, siga as regras da carta.
- Se os jogadores discordarem em relação a como um efeito deve ser resolvido: **resolva-o da forma mais temática possível.**

MECÂNICAS BÁSICAS DO JOGO



Cartas de Ação

Cada Jogador começa com um Baralho único de 10 Cartas de Ação; além disso, cada Jogador pode ganhar cartas novas - e até perder algumas cartas permanentemente - para montar seu próprio Baralho personalizado durante a partida! As Cartas de Ação têm usos variados; você pode jogar cada carta para um dos seguintes efeitos:

1. Mover-se, ou
2. usar uma habilidade de Luta.

O canto inferior esquerdo da carta mostra um ícone de Terreno (veja Movimento, na página 12).



O canto inferior direito mostra o nome e o custo da carta (veja Sacando e Adquirindo Cartas, na página 18).

A parte superior esquerda da carta mostra a Habilidade que pode ser usada durante um Ataque (veja Turno de Luta do Bruxo, na página 22).

Existem 5 Tipos de Cartas de Ação: Ataque Veloz (azul), Ataque Forte (vermelho), Esquiva (verde), Sinal Defensivo (amarelo) e Sinal Ofensivo (roxo).



Regras para cada Baralho de Jogador:

- **Sempre** o mantenha virado para baixo do lado esquerdo do seu Tabuleiro de Jogador.
- Você sempre pode olhar todas as cartas do seu Baralho ao sofrer Fadiga (página 29). Talvez você tenha que olhar todas as cartas do seu Baralho como resultado de algumas Cartas de Exploração. Além disso, você pode olhar as cartas de seu Baralho quando você não for o Jogador Ativo e não estiver em uma Luta. Quando terminar de olhar seu Baralho, você deve embaralhá-lo e colocá-lo virado para baixo.

Regras para cada Pilha de Descarte de Jogador:

- **Sempre** a mantenha virada para cima, à esquerda do seu Baralho.
- Se algum efeito fizer com que você **descarte uma carta**, coloque-a virada para cima na sua Pilha de Descarte.

Regras para jogar uma carta no Lixo:

- Se algum efeito fizer com que você jogue uma carta no Lixo, devolva-a à caixa do jogo; ela não pode mais ser usada durante essa partida.

Atributos e Nível do Bruxo

Você tem 4 Atributos mostrados no seu Tabuleiro de Jogador.

Os 3 mais à esquerda são comuns para todos os Tabuleiros de Jogador:



Combate o ajudará a sacar mais cartas durante uma Luta.



Defesa o ajudará a bloquear mais Dano durante uma Luta.

Toda vez que você aumentar seu nível de Defesa, aumente seu nível de Escudo em 1 na sua Trilha de Escudo.



Alquimia o ajudará a consumir mais poções mágicas durante uma Luta.

Toda vez que você aumentar seu nível de Alquimia, saque 1 carta do Baralho de Poções.

O Atributo mais à direita - **Especialidade** - é único; ele é determinado pela escola de Bruxo que você escolhe durante a preparação:



A **Especialidade** é diferente para cada Bruxo, e todas são explicadas mais adiante nesse Livro de Regras (veja página 34).

Subindo de Nível

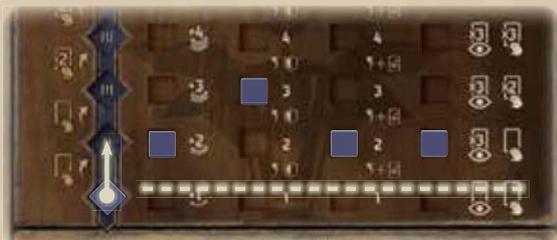
Depois que todos os seus marcadores de Atributo tiverem ultrapassado o seu Nível de Bruxo atual, você imediatamente Sobe para o próximo Nível.

- Quando você Sobe para o Nível II ou III: Saque 1 carta do seu Baralho de Jogador.

- Quando você Sobe para o Nível IV ou V: Saque 2 cartas do seu Baralho de Jogador.



1. O Jogador aumenta seu Nível de Alquimia e então move seu marcador de Alquimia para a casa de Nível 2.



2. Cada um dos Atributos do Jogador estão pelo menos no nível 2, então o Jogador aumenta seu Nível de Bruxo para II.

!

Observação: Às vezes, durante uma Luta ou Exploração, você reduzirá um Atributo. Nunca reduza seu Nível de Bruxo, mesmo se todos os seus Atributos ficarem inferiores ao seu Nível de Bruxo atual.

Se um de seus Atributos chegar ao Nível 5, ele também não pode mais ser reduzido.

Fichas de Localização

As Fichas de Localização servem para vários propósitos no jogo. Para evitar confusão, explicaremos esses propósitos aqui, antes de entrarmos na descrição das regras. As Fichas de Localização são mantidas viradas para baixo ao lado do Tabuleiro.

Elas são usadas de diferentes formas:

- Para mostrar onde os Monstros estão: colocadas viradas para cima nos espaços apropriados no Tabuleiro do Jogo.

Esclarecimentos sobre as Fichas de Localização

- Se não houver Fichas de Localização de um Tipo de Terreno específico, o Jogador não obterá uma Missão de Rastro ou a Ficha de Rastro do Monstro ocupando aquele Tipo de Local.
- Se não houver uma ficha de Local do Tipo de Terreno indicado na Carta de Exploração, o jogador deverá sacar uma Ficha de Local de outro Tipo de Terreno. Caso não haja outra Ficha de Local, não será possível resolver a Missão e a carta de Exploração deverá ser descartada.

- Para indicar um Local específico indicado por uma Missão.

buscar a poção, você não encontra o homem em lugar nenhum. Você volta para a estalagem e descobre onde ele pode estar se escondendo.

Descarte todas as suas Poções.

★ **Missão: Montanha.**

Ao entrar: 📖 34.

- Como Fichas de Rastro para um Monstro específico: mantidas viradas para baixo no Tabuleiro de Jogador. Ex.: Uma Ficha de Floresta virada para baixo é considerada uma Ficha de Rastro de Monstro para o Monstro que está ocupando um Local Floresta nesse momento.

Local Especial da Escola do Mantícora

Há um Local especial no Mapa que não tem uma Ficha de Local correspondente. O número desse Local é 0 e ele pode ser encontrado no leste. Embora não haja Monstros, Rastros nem Missões relacionadas a esse Local, ele ainda tem uma Ação de Local que os Jogadores podem usar (veja Ações de Local na página 35). O Bruxo da Escola do Mantícora é parte da Expansão Monster Trail e é descrito com detalhes no livro de regras daquela expansão.



Poções

Mantenha suas Poções que ainda não foram usadas viradas para cima ao lado do seu Tabuleiro de Jogador. Você pode ter até 4 Poções de cada vez, independentemente do seu nível de Alquimia.

Se exceder esse limite, descarte Poções à sua escolha até que tenha 4.

EXPLICANDO O TURNO DO JOGADOR



O Turno de cada Jogador é dividido em **3 Fases**:

I. Movimento e Ações

II. Lutar, Meditar ou Explorar

III. Sacar e Adquirir Cartas

O Tabuleiro de Jogo mostra as Fases I, II e III para ajudar os Jogadores:



Quando todos os Jogadores estiverem familiarizados com o jogo, algumas Fases do Turno do Jogador podem acontecer simultaneamente com Fases do Turno do Jogador seguinte (quando as decisões do Jogador não sofrerem influência do que os outros Jogadores estiverem fazendo). A Fase III do Turno do Jogador consiste principalmente em administrar o baralho. Quando o Jogador Ativo estiver fazendo isso, o Jogador seguinte pode começar a Fase I de seu Turno.

[...] Otto se inclinou em minha direção por cima da mesa, com os olhos um pouco desfocados por causa do luar no local. Preciso mencionar que em nenhum lugar desse mundo a bebida dos anões é tão boa quanto nas montanhas de Mahakam. Ela aquece os ossos com o mesmo fogo de uma fênix alçando voo, mesmo no meio do inverno. Otto se inclinou e então me disse, com orgulho, que anões não tem medo de ninguém. Ele seguiu explicando que anos atrás seu povo criou sistemas complexos que permitem que eles inundem minas e batam em retirada durante guerras. Eu disse para ele que por sorte eles ainda não precisaram testar esses sistemas e pedi para que ele me servisse, pois meu bigode já estava criando sincelo. Mas fiquei pensando por muito tempo em como é realmente diferente a terra montanhosa dos anões e como é único o temperamento de seu povo. Nos anos seguintes, descobri que nenhuma terra é igual, da mesma forma que é impossível encontrar dois flocos de neve idênticos. E vale a pena descobrir cada terra por si próprio!
Crônicas de Benno Kobart, trecho do capítulo III, Uma Descrição do Mundo.



FASE I: Movimento e Ações

O Bruxo viaja pelo vasto Continente; pode ser uma longa viagem, na qual você visita cidades imensas para se preparar para sua próxima caçada.

Na Fase I, o Jogador Ativo usa cartas para se Mover e para visitar Locais diferentes para realizar Ações.

O Jogador Ativo pode se Mover e realizar Ações inúmeras vezes nessa Fase.

O Jogador Ativo também pode decidir pular essa Fase completamente, e seguir para a Fase II.

1. Movimento

Para se Mover: Descarte uma ou mais cartas de sua mão para Mover sua miniatura para um **Local Conectado**, seguindo as regras abaixo:

- O **Ícone de Terreno** na carta que você descartar indica o tipo de Terreno para o qual você pode se Mover.
- Você pode descartar **quaisquer 2 cartas** (com qualquer ícone de Terreno) para se Mover para um Local Conectado que mostre **qualquer** Terreno.
- Você pode descartar **qualquer carta** (com qualquer ícone de Terreno) e **1 Ouro** para se Mover para um Local Conectado que mostre **qualquer** Terreno.
- Se uma carta tiver um **Ícone Coringa**: você pode descartar **apenas essa carta** para se Mover para um Local Conectado que mostre **qualquer** Terreno.



Local Conectado

O próximo Local ao qual você consegue chegar ao longo de um caminho; ou seja, você não pode pular Locais ao se Mover.



Esclarecimento sobre o Movimento

- Como o Passo 2 da Fase I é opcional, você pode **se Mover quantas vezes quiser** antes de seguir para o passo 2 - descartando uma ou mais cartas para cada Movimento.
- Antes de seguir para o Passo 2, **you deve se Mover pelo menos uma vez**. Você não pode começar seu Turno realizando Ações no Local onde está.
- Você pode se Mover para um Local que já tenha **qualquer quantidade de miniaturas de oponentes e fichas de Monstros**.
- Alguns lugares estão conectados por um **caminho aquático**.



2. Ação de Local e Pôquer de Dados

Você **pode** realizar uma **Ação de Local**, jogar **Pôquer de Dados** e/ou **resolver uma Missão** (ver página 17) em qualquer ordem. Depois disso, siga para o passo 3.

a) (Opcional) Ação de Local

Cada Local tem uma **Ação de Local** única, que é mostrada ao lado dele no Tabuleiro de Jogo.



Quando você se Mover para um Local, você **pode** escolher realizar a Ação de Local.

Cada Ação de Local **só** pode ser realizada **uma vez** por Turno, mesmo se você sair daquele Local e voltar para ele no mesmo Turno.

Ações de Local específicas são explicadas na página 35.

Esclarecimento sobre Ações de Local

- Você pode realizar uma Ação de Local mesmo se houver outros Bruxos ou Monstros ali.
- É possível realizar uma Ação de Local no seu Local inicial; para isso, é preciso sair do Local e depois voltar para ele durante o seu Turno.

b) (Opcional) Jogar Pôquer de Dados com outro(s) Bruxo(s)

Você pode escolher jogar Pôquer de Dados com outro Bruxo em seu Local atual.

Você pode jogar Pôquer de Dados **uma vez** com **cada** Bruxo em cada Turno.

Esclarecimento sobre Pôquer de Dados

- Você não precisa jogar Pôquer de Dados e pode escolher com quem jogar.
- É possível jogar Pôquer de Dados em seu Local inicial; para isso, é preciso **sair do Local e depois voltar para ele** durante o passo 1, usando cartas para cada movimento, normalmente.
- Se você decidir realizar a Ação de Local, você também pode jogar Pôquer de Dados com outro Bruxo nesse Local, **tanto antes quanto depois** da Ação.
- Se você jogar Pôquer de Dados com um Bruxo, você não pode decidir lutar contra aquele Bruxo durante a Fase II desse Turno.
- *Pôquer de Dados é explicado abaixo e na sua Carta de Ajuda.*

3. Decidir o que fazer em seguida:

Se você ainda tiver cartas na mão, você pode se Mover e realizar as Ações que quiser da Fase I novamente.

Você também pode decidir seguir para a Fase II e ficar com as cartas restantes.

Se suas cartas acabarem, você tem que seguir para a Fase II.

REGRAS DO PÔQUER DE DADOS



Escolha um Bruxo no Local onde você está; ele **não pode se recusar** a participar. Você não pode escolher um Bruxo que tiver 0 Ouro.

Para jogar Pôquer de Dados, siga esses passos, nessa ordem:

1. Cada um dos dois jogadores envolvidos coloca 1 de seu Ouro em uma pilha, criando o **Pote do Pôquer**.
2. Acrescente 1 Ouro **do banco** ao Pote - representando um jogador local disposto a jogar e perder um pouco Ouro. (O Pote então deve ter um total de 3 Ouro.)
3. Cada um dos dois Jogadores pega um conjunto de 5 dados e joga-os simultaneamente.
4. O Jogador não-Ativo pode decidir jogar os dados novamente uma vez.
5. Depois disso, o Jogador ativo também pode decidir jogar seus dados novamente.
6. Compare os resultados para determinar o vencedor:
 - a. Se os dois Jogadores tiverem o mesmo resultado (ex. duplas), o Jogador com os valores maiores vence (ex. uma dupla de cinco é melhor do que uma dupla de três).
 - b. Se os dois Jogadores tiverem o mesmo resul-

tado com os mesmos valores (ex. uma dupla de cinco), o Jogador com o maior valor em um dado não-usado vence. Se ainda estiverem empatados, compare o segundo maior valor em um dado não-usado.

- c. Se ainda estiverem empatados, o **Jogador Ativo** vence



Observação: Para escolher um Bruxo com quem você jogará Pôquer de Dados, vocês dois precisam ter pelo menos 1 Ouro cada; caso contrário, você não pode decidir realizar essa Ação.

Jogador Ativo: O Jogador que iniciou a ação, ou seja, é o Turno dele atualmente.

Empate Full House: Se os dois Jogadores tiverem um full house, compare primeiro o resultado das trincas. Se ainda estiverem empatados, compare as duplas.

RESULTADOS

Classificados do pior para o melhor.



Dupla: dois dados mostrando o mesmo valor.



Duas Duplas: dois pares de dados, cada um mostrando o mesmo valor.



Trinca: três dados mostrando o mesmo valor.



Sequência Até Cinco: dados mostrando todos os valores de 1 a 5.



Sequência Até Seis: dados mostrando todos os valores de 2 a 6.



Full House: dupla de um valor e trinca de outro valor.



Quadra: quatro dados mostrando o mesmo valor.



Quina: todos os cinco dados mostrando o mesmo valor.





FASE II: Lutar / Meditar / Explorar

A qualquer momento da Fase I, você pode decidir prosseguir para a Fase II.

Durante a Fase II você **deve** escolher **uma** dessas opções:

- Lutar
- Meditar
- Explorar



Observação: Depois de escolher uma dessas opções, você não pode voltar a se Mover nem realizar nenhuma outra ação nesse Turno!

Lutar

No seu Turno, você pode Lutar **uma vez**, contra outro Bruxo ou contra um Monstro.

a) Lutar contra um Bruxo

- você **pode** escolher um Bruxo no Local onde você está para Lutar contra ele; se o fizer, ele **não pode se recusar** a participar.
- você **não pode** Lutar contra um Bruxo com quem você jogou Pôquer de Dados nesse Turno.
- você **não pode** Lutar contra outro Bruxo em um Local de Escola ou em um Local com uma Ficha de Taverna Fechada.

"Lutar contra um Bruxo" é explicado na página 20.

b) Lutar contra um Monstro

- Você **pode** escolher Lutar contra um Monstro no Local onde você está (marcado com uma Ficha de Monstro).

"Lutar contra um Monstro" é explicado na página 21.

[...] e entre guerreiros, os bruxos são os melhores. Eles lutam usando não apenas espadas, mas magia também. Esses mutantes, embora sejam bem menos adeptos das artes mágicas do que os magos, ainda conseguem fazer coisas impensáveis pela maioria dos homens. E quando enfrentam monstros, parecem entrar em uma fúria de batalha e eles mesmos ficam parecendo monstros.

Crônicas de Benno Kobart, trecho do capítulo XIII, Perigos na Trilha.

Meditar

Em vez de escolher Lutar ou Explorar, você pode Meditar.

Você só pode decidir Meditar se:

- Você tiver chegado ao espaço mais alto (o 5º espaço) em qualquer Trilha de Atributo.
- A Carta de Troféu de Atributo correspondente estiver disponível.
- Você já não tiver um Troféu idêntico (você **não pode** ter mais do que um do mesmo Troféu).

Para Meditar, siga estes passos, nesta ordem:

1. Pegue a Carta de Troféu correspondente da pilha; coloque-a virada para cima abaixo do seu Tabuleiro de Jogador.
2. Suba seu marcador 1 espaço na Trilha de Troféus e sofra Fadiga (detalhada na página 29). Se realizar o passo 2 fizer com que você receba o seu "Troféu Final" para ganhar a partida, **NÃO** realize o passo 2.
3. Prossiga para a Fase III.



Observação: O jogo só pode acabar com um Troféu que for obtido em uma Luta. Por isso, se você Meditar e isso resultar na aquisição do seu Troféu Final (ou seja, ganhando esse Troféu, você vence a partida), não suba o seu marcador na Trilha de Troféus e não sofra Fadiga. Você ainda ganha o Troféu e sua habilidade, mas a partida não termina.



Observação: Depois que um Atributo chegar ao Nível 5, ele não pode mais ser reduzido por nenhum motivo.

Explorar

Em vez de escolher Lutar ou Meditar, você pode decidir Explorar.

Quando você Explora, você deve escolher **uma** das seguintes opções para Explorar:

- a. **A Cidade** na qual você está no momento; explore as ruas e as construções e fale com as pessoas; ou
- b. **Os Ermos** em volta da Cidade em que você está no momento; explore as trilhas e vilas e observe a fauna selvagem.

Depois de escolher uma opção, você deve seguir estes passos, nesta ordem:



Observação: Explorar não tem requisitos, portanto essa opção está sempre disponível para você escolher.

1. O Jogador à direita do Jogador Ativo saca uma carta do baralho correspondente - Cidade ou Ermos, dependendo da sua escolha.

2. Ele lê a Introdução e as Opções da carta para o Jogador Ativo.

Não leia nem discuta os resultados nesse momento!

3. O Jogador Ativo escolhe uma das Opções na carta; então, o Jogador com a carta lê o Resultado daquela escolha.

Não leia nem discuta os resultados da outra escolha!

Cartas de Exploração

Cartas de Exploração são divididas em 3 seções:

1. A Introdução com 2 Opções.



Observação: A Opção pode exigir que o Jogador pague certa quantia Ouro. Se o Jogador não tiver aquela quantidade, ele não pode escolher essa Opção.

2. Resultado da Opção A (incluindo a história e o custo e/ou o resultado de ter feito essa escolha).

3. Resultado da Opção B (incluindo a história e o custo e/ou o resultado de ter feito essa escolha).

Introdução
com 2 Opções

Resultado da
Opção A

Resultado da
Opção B

Você é parado por guardas no meio da rua. "Você foi visto usando feitiçaria. Não sabe que precisa de uma licença da Guilda para isso?" Não muito tempo depois, você se encontra em uma masmorra, onde você passa várias horas em uma cela imunda. Quando um guarda traz a sua refeição, você se sente confiante de que não há mais ninguém em volta além de vocês dois.

A Atacar o guarda e lutar para sair.

B Pedir uma caneca de água. Nunca se sabe o que pode acontecer antes que o guarda a traga.

A Antes de cair de cara em uma tigela de cereal, o guarda parece momentaneamente surpreso. Você encontra suas espadas, mas não consegue encontrar sua bolsa em lugar nenhum.

Perca 2 de Ouro e aumente o seu Nível de Combate em 1.

B Pouco tempo depois, um oficial de alto escalão entra na prisão. Ele o trata com desprezo e lhe informa que para ele, um bruxo e uma feitiçeira cometem o mesmo tipo de diabruras. Mas ele admite que as acusações foram falsas e lhe paga uma taxa de compensação.

Ganhe 2 de Ouro.

Esclarecimento das Cartas de Exploração

- Todos os efeitos das Cartas de Exploração, sejam eles positivos ou negativos, referem-se ao Jogador Ativo.
- Algumas Cartas de Exploração permitem que o Jogador Ativo pegue qualquer 1 das Cartas de Ação reveladas de certo custo para sua pilha de descarte. Se não houver nenhuma carta daquele custo específico na Área, o Jogador revela cartas, 1 de cada vez, do topo do Baralho de Ações e acrescenta a primeira carta revelada com aquele custo específico à sua pilha de descarte. Todas as outras cartas recém-reveladas são então descartadas.
- Algumas Cartas de Exploração pedem ao Jogador Ativo para ganhar 1 Ficha de Rastro qualquer. Neste caso, ele escolhe 1 tipo de Terreno e pega 1 Ficha da pilha de Fichas do Terreno escolhido, que é mantido como uma Ficha de Rastro.



Resultados

As Cartas de Exploração podem fornecer 2 tipos diferentes de Resultado: **Instantâneo** e **Missão**.

a) Resultado Instantâneo

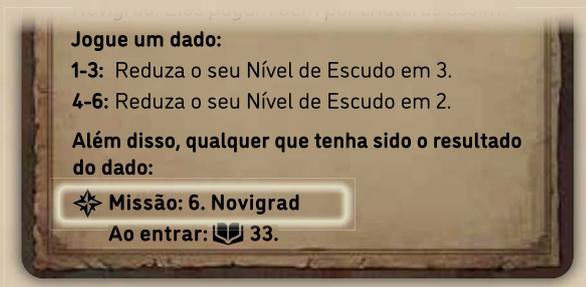
A menos que o resultado tenha a palavra-chave **Missão**, os efeitos são aplicados instantaneamente.

- Você tem que resolver os efeitos da carta imediatamente. Depois disso, remova essa carta do jogo.
- Se você não puder receber ou perder algo, você deve realizar o máximo possível daquele efeito.

b) Resultado de Missão

Alguns resultados trazem a palavra-chave **Missão**.

- Essa carta agora é **sua Missão**; coloque-a virada para cima à direita do seu Tabuleiro de Jogador.
- As Missões ficam ao lado do seu Tabuleiro de Jogador até que você as **Resolva**.
- Se a Missão tiver um Local específico conectado a ela, então para Resolvê-la, você terá que se Mover para lá a qualquer momento possível.

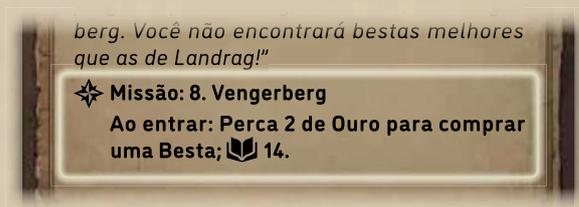


- Se a Missão tiver um Tipo de Terreno conectado a ela, você deve sacar uma Ficha de Terreno aleatória daquele Tipo e colocá-la virada para cima na Missão. O Local representado pela Ficha é agora o Local da Missão.
- Não há penalidade ao ignorar uma Missão. Missões não resolvidas são simplesmente descartadas no final da partida, sem efeito.
- Você pode adquirir qualquer quantidade de Missões; você não precisa Resolver uma antes de começar outra.
- Se você precisar pegar um tipo específico de Ficha de Terreno e a pilha estiver vazia, pegue qualquer outra Ficha de Terreno aleatória para definir o Local da Missão.

Resolvendo uma Missão

Os Jogadores resolvem as Missões que eles têm durante a Fase I de seu Turno.

Para resolver uma Missão, você deve se Mover para o Local da Missão. Pode haver um custo adicional a ser pago.



Resolver uma Missão é sempre opcional, mesmo se você se Mover para o Local que é requisito dela e tiver o que for exigido como pagamento (se houver um custo adicional).

Depois que você decidir **Resolver uma Missão**, siga estes passos, nesta ordem:

1. O Jogador à direita do Jogador Ativo saca do Baralho de Eventos a carta de evento com o número exato indicado na Missão Resolvida.
2. O resultado de cada Carta de Evento pode ser diferente, baseado em seu tipo:
 - a. História de Introdução com Opções;
 - b. História de Introdução com um Teste;
 - c. História de Introdução com uma breve Luta.

Com essas cartas, lê-se a Introdução (e possivelmente as 2 Opções) e o Jogador Ativo escolhe uma Opção, realiza um Teste ou completa uma breve Luta.

- d. Equipamento ou Companheiro.

Essas cartas são mantidas pelo Jogador Ativo ao lado de seu Tabuleiro de Jogador pelo resto da partida (a menos que a carta diga o contrário).

Depois de resolver uma Missão com uma Ficha de Local, embarque a Ficha de volta em sua pilha apropriada e remova a Carta de Exploração do jogo.

Esclarecimento sobre as Cartas de Eventos

- As Cartas de Evento têm o verso numerado. Não leia nenhuma outra carta enquanto estiver procurando a carta necessária.



- O ícone representa as Cartas de Evento como uma referência fácil em Cartas de Exploração e de Evento.
- Uma carta de Evento pode fornecer um efeito Permanente.



- Todos os efeitos nas Cartas de Evento, sejam eles positivos ou negativos, se referem ao Jogador Ativo.



Observação: Quando você reduzir sua Defesa como resultado de uma Carta de Exploração ou de Evento, lembre-se de reduzir seu nível de Escudo, se for necessário.

[...] eu disse para ele que as decisões impensadas dele tinham nos colocado na merda. "Viajar é educativo", ele respondeu com impertinência.

Crônicas de Benno Kobart, trecho do capítulo XIII, Perigos na Trilha.



FASE III: Sacando e Adquirindo Cartas

A última Fase do seu Turno representa o descanso e o treinamento. Depois de viajar - encontrando novos lugares, pessoas e perigos - é hora de acalmar sua mente e se preparar para a estrada adiante; porém, um Bruxo ainda precisa praticar suas novas habilidades de luta e magia, também.

Nessa Fase, o Jogador completa os 3 passos seguintes, nesta ordem:

- Se você tiver mais de 3 cartas na mão, você **deve** descartar até ter 3 cartas. Em seguida, você **pode** descartar qualquer quantidade de cartas da sua mão.
- Saque cartas do seu Baralho de Jogador até que você tenha 3 cartas na mão.
 - Quando precisar sacar uma Carta de Ação e seu Baralho de Jogador estiver vazio, embaralhe imediatamente todas as suas Cartas de Ação descartadas para criar um novo Baralho de Jogador, e então continue a sacar normalmente.
- Escolha 1 das 6 Cartas de Ação reveladas no Tabuleiro para ser acrescentada à sua mão e pague seu Custo.

Custo de Cartas de Ação

O número mostrado no canto inferior direito da carta é o Custo que deve ser pago para você adquirir aquela carta.

O Custo é a quantidade de cartas de sua mão que você deve descartar.



Limite de Mão

Seu Limite de Mão é de 7 cartas: se você tiver 7 cartas na mão e precisar sacar qualquer quantidade de cartas, pare de sacar cartas; o efeito é perdido.

Dependendo da posição da carta (na fileira de cartas no Tabuleiro), seu Custo pode ser modificado:

- Se a carta estiver no espaço mais à direita, você pode pegá-la descartando 1 carta a menos que seu Custo normal. O custo pode ser reduzido para 0, mas **não menos que isso** (qualquer outra redução é ignorada).
- Se a carta estiver em um dos dois espaços mais à esquerda, você deve descartar 1 carta adicional para pegá-la.



Quando você pega uma carta nova nesse passo, ela vai diretamente para sua mão (não para sua pilha de descarte); depois disso, empurre as cartas para a direita (para preencher os espaços vazios); e então, saque 1 nova carta e coloque-a no espaço vazio mais à esquerda.



Observação: Adquirir uma carta nova depois de perder uma Luta está explicado na página 27.

Esclarecimento

- Adquirir uma carta nova não é opcional; você deve pegar uma delas, mesmo se não quiser.
- Quando for pagar por uma carta nova, descarte cartas da sua mão para a sua pilha de descarte.
- Cartas com um Custo mais alto geralmente serão mais fortes.



LUTAS

Os Bruxos são treinados para caçar Monstros, mas suas habilidades excepcionais são úteis quando eles precisam defender a honra de sua escola em uma briga de bar.

Quando estiver no mesmo Local que outro Bruxo ou um Monstro, como Jogador Ativo, você pode escolher Lutar na Fase II do seu Turno. Você não pode Lutar contra outro Bruxo em um Local de Escola.

Lutas contra um Monstro ou Bruxo têm regras semelhantes, que são descritas primeiro - essas são as Regras Gerais de Luta. Regras únicas para cada tipo de luta são descritas em seguida.

Dizem que cada um deles carrega duas espadas - prata para os monstros e aço para as pessoas. Conheci bruxos que sacavam a segunda com relutância e conheci bruxos que raramente a deixavam em sua bainha.

Crônicas de Benno Kobart, trecho do capítulo XVI, O Que É Um Bruxo?

REGRAS GERAIS DE LUTA



Aplicam-se a **Lutas contra Bruxos e Monstros**.

Se você for o **Jogador Ativo** (o Bruxo Atacante) ou o **Bruxo Defensor**, vocês dois:

Ficam com as cartas que estão em sua mão (**não** descartem nenhuma delas); vocês **não** sacam cartas adicionais no início de uma luta, a menos que outra regra diga isso especificamente.

Para criar seu **Baralho de Pontos de Vida**, faça o seguinte: Combine e embaralhe todas as suas Cartas de Ação descartadas junto com todo o seu Baralho de Jogador; coloque-o por perto com as cartas viradas para baixo - esse é o seu Baralho de Pontos de Vida.

Baralho de Pontos de Vida e Nocaute

As cartas nesse baralho representam sua **Vida restante**. Quando seu Baralho de Pontos de Vida terminar e você descartar/jogar a última carta em sua mão, você está **Nocauteado**; o oponente vence a Luta imediatamente!

Se os dois oponentes perderem sua última carta no mesmo Turno de Luta, o Jogador que jogou a(s) carta(s)

que levou a essa situação **não é considerado Nocauteado** e é o vencedor.

Quando você é Nocauteado pelo Monstro, você ainda pode ganhar uma Recompensa por Expulsar o Monstro (explicado na página 26).

[...] Ver um deles lutando contra um monstro é um banquete para os olhos, mas ver dois bruxos duelando é um espetáculo! O que eu considere o mais espetacular aconteceu em Vengerberg. Um dos bruxos era um Lobo, o outro devia ser um Gato, por causa de sua graciosidade e velocidade felinas. Eles já estavam demonstrando hostilidade desde que ficaram sabendo de um contrato, e então lutaram em uma taverna... que grandioso foi de se ver! Ninguém que viu se esquecerá. Apenas o taverneiro parecia triste depois que eles partiram uma mesa ao meio.

Crônicas de Benno Kobart, trecho do capítulo XVI, O Que É Um Bruxo?

REGRAS DE LUTA CONTRA BRUXOS



- Os dois Bruxos se preparam para lutar como foi descrito nas Regras Gerais de Luta.
- Os dois Bruxos na Luta revezam-se em Turnos, sendo que o **Jogador Atacante** tem o **primeiro Turno**.
- A Luta termina imediatamente quando um Bruxo for **Nocauteado** (como foi descrito anteriormente nas regras gerais).
- Depois de uma Luta contra um Bruxo, coloque a **Ficha de Taverna Fechada** no Local. Um Jogador não pode atacar outro Jogador em um Local com essa Ficha. A Ficha de Taverna Fechada fica nesse Local e só é tirada dali quando outra Luta contra um Bruxo acontecer em outro lugar.



Fazer uma Aposta

Antes de uma Luta contra um **Bruxo**, os espectadores podem fazer uma Aposta.

Cada Jogador **que não está Lutando** pode fazer uma **Aposta**.

Para fazer uma Aposta, pegue 1 Ouro (do seu montante) e coloque-o em **um** dos **espaços** no canto superior direito do seu Tabuleiro de Jogador.



Se você o colocar nesse espaço, você aposta que o **Bruxo Atacante** (o Jogador Ativo) vai vencer a Luta.



Se você o colocar nesse espaço, você aposta que o **Bruxo Defensor** (o Jogador não-Ativo) vai vencer a Luta.

Esclarecimento sobre Aposta

- Sua miniatura não precisa estar no Local onde a Luta acontece para fazer uma Aposta.
- Fazer uma Aposta é **sempre opcional**.
- Durante uma partida de 2 Jogadores, nenhum Jogador pode fazer uma Aposta.
- Os jogadores Apostam contra a "banca", e não contra um dos outros Bruxos.
- Os jogadores não podem Apostar mais do que 1 Ouro em cada Aposta.

REGRAS DE LUTA CONTRA MONSTROS



- O Jogador à direita do Jogador Ativo se torna o Jogador que controla o Monstro.
- Antes da Luta, o Jogador que controla o Monstro lê em voz alta a descrição da Habilidade Especial do Monstro - a descrição diz quando a Habilidade Especial deve ser usada.



Nível do Monstro

Pontos de Vida do Monstro

Habilidade Especial do Monstro

- Antes da Luta, o Jogador que controla o Monstro cria o Baralho de Pontos de Vida do Monstro. Esse Baralho é criado com uma quantidade de cartas do topo do Baralho de Luta de Monstro **igual aos Pontos de Vida do Monstro**, descritos na Carta do Monstro. O Jogador deve embaralhar essas cartas para formar o Baralho de Pontos de Vida do Monstro.
- Se o Monstro sofrer Dano, o Jogador que controla o Monstro descarta uma quantidade de cartas do topo do Baralho de Pontos de Vida do Monstro igual ao Dano sofrido.
- Quando for o Turno do Monstro, o Jogador que controla o Monstro revela uma única carta do topo do Baralho de Pontos de Vida do Monstro para determinar o efeito de seu ataque (veja a página 25 para mais detalhes).
- Qualquer Jogador sempre pode contar a quantidade de cartas no Baralho de Pontos de Vida do Monstro, sem olhá-las e sem mudar sua ordem.
- Se o Jogador Ativo tiver uma Ficha de Rastro de Monstro para aquele Monstro, o primeiro Turno da Luta é dele; senão, o primeiro Turno é do Monstro.
- O Bruxo e o Monstro revezam seus Turnos de Luta, até que o Bruxo seja Nocauteado ou até que o Monstro seja Derrotado.

TURNO DE LUTA DO BRUXO



Cada Turno representa apenas alguns segundos durante a Luta. O Bruxo pode beber Poções, usar Especialidades que aprendeu, e o mais importante, atacar o oponente. A criação de Combos de Cartas representa a perícia de luta do Bruxo ao combinar as esquivas certas, sinais mágicos e maestria com a espada. O Bruxo se move constantemente para evitar ataques e tenta usar ao máximo a fluidez dos golpes.

O Turno de Luta do Bruxo é dividido em **4 Passos**, resolvidos nesta ordem:

1. Usar Poções, Especialidades e Efeitos

Poções:

Você pode usar uma ou mais Poções, **até o seu limite**. O limite de Poções que você pode usar **no total** durante a luta toda é determinado pelo seu **Nível de Atributo em Alquimia**.

 **Limite de Poções:** Você pode ter até 4 Poções ao mesmo tempo, independentemente do seu Nível de Alquimia.



Para lembrar quantas Poções você já usou nessa Luta, vire-as de lado depois de usá-las e mantenha-as por perto; descarte-as quando a Luta terminar.

Especialidade de Bruxo:

Você pode usar sua Especialidade de Bruxo seguindo a descrição encontrada no Tabuleiro de Jogador e na página 34 desse manual.

Efeitos de Cartas:

Você pode usar o Efeito de cartas, como Equipamentos, Troféus etc.



Esclarecimento sobre Poções, Especialidades e Efeitos

- Você pode usar qualquer efeito durante esse passo, a menos que ele diga especificamente que deve ser usado em outro momento.
- Se a descrição da Carta ou da Especialidade não disser nada em contrário, você pode usá-la quantas vezes quiser, em qualquer ordem.
- O uso de Poções, Especialidades e Efeitos é sempre opcional.
- Todos esses efeitos são considerados parte do Ataque e podem disparar outros efeitos resultantes de um Ataque.

2. Jogando um Combo de cartas

Jogue 1 ou mais cartas da sua mão **conectadas** para formar um **Combo**.

Para formar um Combo, siga estes passos:

1. Coloque uma carta virada para cima na sua frente.
2. Coloque outra carta **conectada** sobre ela:
 - A cor da nova carta **deve ser a mesma** que 1 das **Cores de Extensão de Combo** da carta que está por baixo.



- Você pode repetir o passo 2 quantas vezes quiser,



Observação: A cor da nova carta só precisa ser a mesma que a cor de Extensão de Combo da carta **diretamente abaixo** dela (o que só é relevante ao fazer um Combo de 3 ou mais cartas).

até que:

- Acabem suas cartas, ou
- Você não possa fazer uma conexão.

3. Após fazer um Combo de pelo menos 1 carta, você pode prosseguir para **Resolvendo um Combo de cartas**.

Todos os efeitos da carta jogada e das Extensões de Combo que o Jogador usou são resolvidos nos passos seguintes.

Os efeitos só são resolvidos depois que o Jogador tiver terminado de jogar o Combo de cartas.

Detalhes das Cartas:

Cada carta tem uma cor, e a maioria delas têm **Extensões de Combo**, que permitem que sejam criados combos com outras cartas.

Esclarecimento sobre Combos de Cartas

- 1 carta ainda é considerada um Combo, mesmo que seja apenas um Combo de 1 carta.
- Se você tiver cartas na mão, você deve jogar um Combo de pelo menos 1 carta; porém, você não é obrigado a jogar todas suas cartas, mesmo que você possa jogar um Combo maior.



3. Resolvendo um Combo de cartas

a) Causando Dano

Some todos os **Ícones de Dano visíveis** em todas as cartas do seu Combo; seu oponente **Sofre Dano** igual a essa soma.

O Jogador causa 3 de Dano ao oponente.

Não há nenhuma carta conectada à Extensão da carta Bloqueio, portanto o Efeito de Extensão Amarelo não se aplica.



Ao lutar contra um **Monstro**:

- Para cada ponto de Dano causado ao Monstro, **descarte 1 carta** do topo do **Baralho de Pontos de Vida do Monstro**.

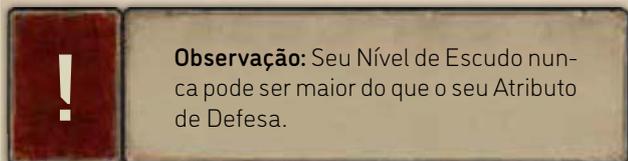
Ao lutar contra um **Bruxo**, o Dano é sempre aplicado nesta ordem: **Escudo, Baralho e mão**, desta forma:

- Para **cada Dano** sofrido, o Jogador reduz seu **Nível de Escudo**;
- **Se o Nível de Escudo for 0** e ainda houver Dano restante, ele descarta 1 carta do topo de seu Baralho para cada Dano em excesso.
- **Se o Baralho não tiver mais cartas** e ainda houver Dano restante, ele descarta 1 carta de sua mão para cada Dano em excesso.
- **Se não houver mais cartas em sua mão**, ele é **Nocauteado imediatamente** e o oponente vence a Luta!



b) Aumentando o Nível de Escudo

Depois que todo o Dano for resolvido, some todos os ícones de Escudo que estiverem visíveis no seu Combo e aumente essa quantidade no seu Nível de Escudo.



Há 3 Ícones de Escudo no Combo do Jogador. Seu Nível de Escudo atual é 1, portanto ele o aumenta em 2, até o nível 3. O Jogador não pode aumentar seu Nível de Escudo para 4, já que seu Nível de Defesa é 3.

c) Realizando Efeitos Especiais

Após aumentar seu Nível de Escudo, você então deve realizar os Efeitos Especiais de seu Combo (se houver algum):



Pegue a carta do topo da Pilha de Descarte para sua mão.

O Jogador pega a carta do topo de sua Pilha de Descarte e acrescenta-a à sua mão. As cartas usadas para o Combo desse Turno ainda não fazem parte da Pilha de Descarte.



Pegue essa carta de volta para sua mão.

O Jogador pega essa carta e a coloca de volta em sua mão. Outras cartas usadas no Combo são descartadas.



Saque mais ou menos cartas.

Cartas com esse Efeito são resolvidas durante o Passo 4 do Turno de Luta.

Efeitos de Extensão de Combo: Algumas Extensões de Combo têm Efeitos Especiais. Resolva-as apenas se a Extensão de Combo for usada para estender esse Combo.

4. Completando sua Mão

No final de cada Turno de Luta, o Jogador completa sua mão, seguindo estes passos:

- O número básico de cartas é igual ao Nível de Atributo de Combate.

- Some ou subtraia modificadores resultantes do Combo jogado nesse turno.
- Modifique o resultado novamente de acordo com cartas ou Efeitos Especiais.

O resultado final é o número de cartas que você saca.

Se o resultado for 0 (ou menos), você **não saca nenhuma carta** (valores abaixo de 0 são ignorados e não têm nenhum efeito adicional).

Se o seu Baralho não tiver mais cartas, **não** embaralhe sua Pilha de Descarte e **pare** de sacar cartas.

Depois de sacar cartas, coloque todas as cartas do seu Combo em sua Pilha de Descarte (com a carta que começou o Combo por baixo).

Seu **Limite de Mão é de 7 cartas**: se você tiver 7 cartas na mão e precisar sacar qualquer quantidade de cartas adicionais, **pare** de sacar cartas adicionais; o efeito é **perdido**.



O Nível de Combate do Jogador é 2 e há um modificador de +2 em seu Combo. Ele usou uma Poção que diz que ele saca 1 carta a menos.

$2 + 2 - 1 = 3$, portanto o Jogador saca 3 cartas.

TURNO DE LUTA DO MONSTRO



No Turno de Luta do Monstro, os outros Jogadores se revezam para decidir o Tipo de Ataque que ele fará.

Em seu primeiro Turno de Luta, o Jogador que controla o Monstro escolhe o Tipo de Ataque. Esse Jogador diz em voz alta se o Monstro vai **Investir** ou **Morder**. Depois disso, a carta do topo do Baralho de Pontos de Vida do Monstro é revelada e o efeito é aplicado.



- Investir



- Morder

Em todos os outros Turnos de Luta do Monstro, os Jogadores escolherão o Tipo de Ataque sequencialmente (em ordem anti-horária, excluindo o Jogador Ativo), mas o Jogador que controla o Monstro continua sendo o mesmo.

Efeitos do Ataque do Monstro:

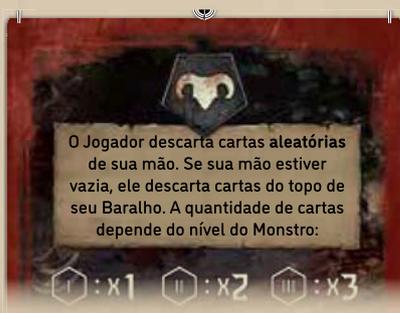
- **Dano**

Causar Dano a um Bruxo está explicado acima (ver página 23).



- **Descartar cartas aleatórias da mão**

O Jogador Ativo embaralha as cartas em sua mão e o Jogador que controla o Monstro descarta 1/2/3 cartas aleatórias (de acordo com o Nível do Monstro). Essas cartas vão para a Pilha de Descarte do Jogador. Se o Jogador não tiver o número necessário de cartas na mão, a mão toda é descartada e as cartas necessárias restantes são descartadas do topo de seu Baralho.



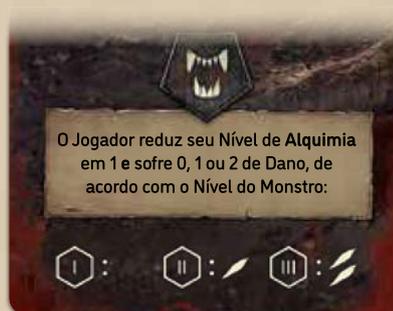
- **Jogar uma carta escolhida da mão para o Lixo**

O Jogador Ativo escolhe 1 carta de sua mão e a joga no Lixo. Essa carta está permanentemente fora da partida. Se o Jogador não tiver cartas na mão, a carta do topo de seu Baralho é revelada e jogada no Lixo.



- **Reduzir o Nível de um Atributo**

O Jogador Ativo move o cubo na trilha correspondente em seu Tabuleiro de Jogador. Se o Nível de Atributo for 1, ele não pode mais ser reduzido.



FIM DA LUTA E RESULTADO



A Luta termina quando o Baralho de Pontos de Vida de **um** Bruxo ou do Monstro é reduzido a 0. Então, o oponente (que ainda tem Pontos de Vida restantes) é declarado vitorioso e vence a Luta.

Isso pode ocorrer através de Dano causado ou quando um Jogador joga sua última carta e, depois de resolvê-la, o Jogador oponente ainda tem 1 ou mais cartas sobrando.



RESULTADO DA LUTA CONTRA UM MONSTRO



A Luta contra um Monstro pode terminar com três Resultados diferentes:

1. O Jogador **Derrota o Monstro**, como foi explicado acima.
2. O Jogador **Expulsa o Monstro**.

Isso acontece quando o Jogador é Nocauteado, mas o Monstro tem 0 ou 1 carta em seu Baralho de Pontos de Vida.

3. O Jogador sofre uma **Derrota Completa**.

Isso acontece quando o Jogador é Nocauteado e o Monstro tem 2 ou mais cartas em seu Baralho de Pontos de Vida.

Derrotando o Monstro

1. Quando você Derrota um Monstro, pegue a Carta do Monstro e ganhe 2 Ouro.
2. Vire a carta para o outro lado e leia a descrição da luta. Você pode ler em voz alta.
3. Aumente 1 em sua Trilha de Troféus e sofra Fadiga (detalhada na página 29).
4. Coloque a Carta do Monstro sob seu Tabuleiro de Jogador, de forma que a Habilidade do Troféu fique visível.

Depois que um Monstro for Derrotado, você deve **Gerar um Monstro**, seguindo estes passos:

1. Saque uma Ficha de Monstro que tenha **1 nível a mais** do que o Monstro que acabou de ser Derrotado. *Exemplo: Se um Monstro de Nível II foi derrotado, saque uma Ficha de Monstro de Nível III.*
 - **Se um Monstro de Nível III for Derrotado:** saque outra Ficha de Monstro de Nível III.
 - **Se acabarem as Fichas de Monstro de um Nível específico, crie uma pilha nova com todos os Monstros Expulsos daquele Nível.**
2. A Ficha de Monstro, a Ficha de Local conectada ao Monstro Derrotado, as Fichas de Rastro correspondentes e as Missões de Rastro correspondentes de todos os Jogadores são embaralhadas de volta em seus respectivos baralhos e pilhas. Fichas de Localização em cartas de Missão não são descartadas.
3. Saque uma Ficha de Local com o mesmo tipo de Terreno que o do Monstro Derrotado e coloque-a na seção vazia de Monstro do Tabuleiro de Jogo.
4. Coloque a Ficha de Monstro (que foi sacada durante o Passo 1) próximo ao Local do Tabuleiro de Jogo que corresponde à Ficha de Local sacada no Passo 3.

5. Coloque a Carta de Monstro correspondente na seção de Monstro do Tabuleiro de Jogo.



Mudanças em Partidas com 4 ou 5 Jogadores

A Pilha Adicional de Fichas de Monstro:

Se houver uma ficha de Monstro de Nível I disponível nessa pilha quando um Monstro de Nível I for Derrotado durante a partida (não Expulso), coloque a Ficha do topo dessa pilha em jogo (**em vez** de colocar um Monstro de Nível II, como você faria normalmente).

*Quando a **Pilha Adicional** tiver terminado, continue a partida colocando novos Monstros normalmente.*

Expulsando o Monstro

Se você for Nocauteado durante uma Luta, mas conseguir reduzir os Pontos de Vida do Monstro a 1 ou 0, você **Expulsa o Monstro**; quando isso acontece, siga estes passos:

1. **Ganhe 2 Ouro.**
2. **Descarte** a Carta do Monstro e a Ficha de Monstro.
3. **Acrescente uma Carta de Ação de custo 0** à sua Pilha de Descarte (explicado abaixo).

Siga os passos para **Gerar um Monstro** explicados acima, com uma diferença:

Saque o novo Monstro do mesmo Nível que o Monstro que você Expulsou. Se acabarem as Fichas de Monstro de um Nível específico, crie uma nova pilha com os Monstros Expulsos daquele Nível.

Derrota Completa

Se você for Nocauteado durante uma Luta e não tiver conseguido reduzir os Pontos de Vida do Monstro a 1 ou 0, você sofre uma **Derrota Completa**; quando isso acontece, siga estes passos:

1. **Pegue 1** Ficha de Rastro do mesmo tipo que o Terreno do Monstro (se você já não tiver uma).
2. **Acrescente uma Carta de Ação de custo 0** à sua Pilha de Descarte.
3. Apenas **durante esse Turno**, você **não pode** sacar **mais do que 2 cartas** durante a Fase III do seu Turno (ver página 18).

Da próxima vez que **qualquer** Bruxo tentar Lutar contra esse

Monstro, ele começará a Luta com **todos seus Pontos de Vida** novamente. *Ele descansou e se curou desde a última luta.*

Qualquer que tenha sido o resultado da Luta, siga estes passos:

1. Embaralhe todas as Cartas de Luta de Monstro para formar um novo Baralho.
2. **Embaralhe** as Cartas de Ação de seu **Baralho, Pilha de Descarte e da mão** para formar um novo Baralho. Então, siga para a fase III do seu Turno (ver página 18).
3. Aumente seu Nível de Escudo até seu Nível de Defesa.

Acrescentando uma Carta de Ação de Custo 0 à sua Pilha de Descarte

Quando você Expulsa o Monstro ou quando o Monstro o Derrota, você deve **acrescentar uma Carta de Ação de Custo 0 à sua Pilha de Descarte**; em todos os casos, siga estes passos exatamente, a menos que algo diga que você deve prosseguir de outra forma:

1. **Pegue qualquer 1 Carta de Ação** da Área de Cartas reveladas que tiver um **Custo impresso de 0**. Ignore o modificador de Custo impresso no Tabuleiro de Jogo.
2. **Coloque-a** na sua Pilha de Descarte.
3. **Complete** a Área de Cartas Ação normalmente, como está descrito na página 19.

Se **não houver cartas de Custo 0** na Área de Cartas de Ação: **ignore** os passos 1, 2 e 3; **em vez disso**, siga estes passos:

1. **Revele** cartas (uma de cada vez) do topo do **Baralho de Ações**, até que uma carta de custo 0 seja revelada;
2. **Coloque** aquela carta na sua Pilha de Descarte, e então
3. **Coloque** as cartas restantes que foram reveladas (se houver alguma) na **Pilha de Descarte de Ações**, ao lado do Tabuleiro de Jogo.

RESULTADO DA LUTA CONTRA UM BRUXO



A Luta contra um Bruxo pode terminar com dois Resultados diferentes:

1. **O Jogador Atacante (Ativo) venceu:**
 - O Jogador Atacante (Ativo) ganha um Troféu e Ouro.
 - O Jogador Defensor (não-Ativo) adiciona uma Carta de Ação de custo 0 à sua pilha de Descarte, embaralha seu Baralho e saca 3 cartas.

2. O Jogador Defensor (não-Ativo) venceu:

- O Jogador Defensor (não-Ativo) ganha Ouro, embaralha o Baralho e saca 4 cartas.
- O Jogador Atacante (Ativo) acrescenta uma Carta de Ação de Custo 0 da Área de Cartas de Ação à sua Pilha de Descarte e saca uma carta a menos durante a Fase III.

Governantes e conselhos municipais ao longo do Continente estão distribuindo privilégios e monopólios como se fosse uma competição, e impõem taxas de importação para regulamentar o mercado de acordo com seus próprios interesses. E os mercadores, sem surpreender ninguém, estão em uma corrida para encontrar formas de se aproveitar da legislação e ganhar uma vantagem. Era de se pensar que eles poderiam simplesmente se entregar a uma briga honesta, como os bruxos fazem... acho que algumas pessoas simplesmente adoram burocracia.
Crônicas de Benno Kobart, trecho do capítulo VII, Política e Panelinhas

Ganhando um Troféu

Se o **Jogador Ativo** (o que iniciou a Luta) venceu, ele deve seguir estes passos:

Se você já tiver ganho um Troféu daquele Bruxo (ou seja, se já tiver iniciado uma Luta contra ele antes e vencido), pule todos os passos abaixo.

1. **Pegue 1 Troféu de Bruxo** que pertence ao Bruxo Derrotado. Esses Troféus são guardados embaixo da parte superior do Tabuleiro de Jogador.
2. Vire a carta para o outro lado e leia a descrição da luta. Você pode ler em voz alta.
3. Suba seu marcador 1 espaço na Trilha de Troféus e sofra Fadiga (detalhada na página 29).
4. Coloque o Troféu de Bruxo embaixo do seu Tabuleiro de Jogador, de forma que a Habilidade do Troféu fique visível.

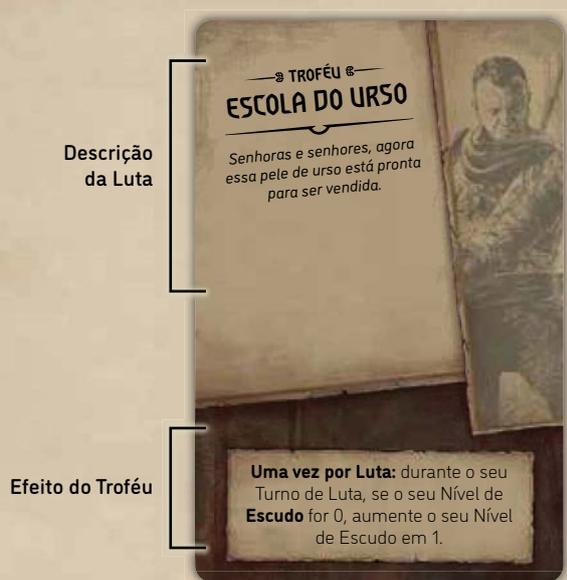
Por exemplo: Se um Bruxo Lobo iniciou e venceu uma Luta contra um Bruxo Urso, o Bruxo Lobo pega um Troféu inicial do Bruxo Urso. O Bruxo Urso não perde nenhum troféu ganho anteriormente.

Esclarecimento sobre Troféus

- **Limite de Troféus:** Cada Jogador pode ter no máximo **1 Troféu** de cada outra Escola de Bruxo.
- Se o Defensor vencer a Luta, ele não ganha um Troféu de seu oponente.

Descrição de um Troféu de Bruxo:

Descrição da luta na parte de cima; embaixo, o Efeito do Troféu é descrito.



Ganhando Ouro

O Bruxo que venceu a Luta ganha Ouro de acordo com a Reputação do oponente. A quantidade Ouro que o Jogador ganha - 1, 2 ou 3 - é mostrada na Trilha de Troféus ao lado da posição do oponente.



Acrescentando uma Carta de Ação de Custo 0

O Bruxo que **perdeu** acrescenta uma Carta de Ação de Custo 0 à sua Pilha de Descarte, como foi explicado anteriormente.

Formando um novo Baralho

Independentemente do resultado da Luta, cada Bruxo: **aumenta seu nível de Escudo** até o seu nível de Defesa, **embaralha** todas suas Cartas de Ação de seu **Baralho, Pilha de Descarte** e da **mão** juntas para formar um novo Baralho.

Depois disso, os dois Jogadores sacarão cartas de acordo com seu desempenho durante a Luta, como está detalhado a seguir:

- O **Jogador não-Ativo** não segue para a Fase III como o Jogador Ativo; em vez disso, ele saca uma quantidade de cartas depois da Luta:
 - Se o Jogador não-Ativo **venceu**: Ele saca até 4 cartas.
 - Se o Jogador não-Ativo **perdeu**: Ele saca 3 cartas (em vez de 4).
- O **Jogador Ativo** segue para a Fase III de seu Turno; porém, o número de cartas que ele pode sacar pode ser modificado:
 - Se o Jogador Ativo **venceu**: Ele saca a quantidade normal de cartas (até 3) durante a Fase III.
 - Se o Jogador Ativo **perdeu**: Ele só pode sacar 2 cartas em vez de 3 durante a Fase III (apenas nesse Turno).

Resolvendo Apostas

Se nenhuma Aposta foi feita, você pode seguir em frente e pular essa seção.

Depois da Luta contra um Bruxo, se alguma Aposta foi feita, faça o seguinte:

- Se um Jogador Apostou no Bruxo que perdeu: ele perde seu Ouro apostado para o banco.
- Se um Jogador Apostou no Bruxo que venceu: ele pega seu Ouro apostado de volta; além disso ele ganha a mesma quantidade Ouro que o vencedor da Luta.

Com o passar do tempo, os Bruxos vão ganhando mais reconhecimento, e as apostas, assim como a recompensa das lutas, crescem naturalmente.

[...] o filho do prefeito, Olgierd, levantou-se e fez um gesto pedindo silêncio, e então prosseguiu falando de forma rebuscada a respeito daquela vez ano passado em que ele foi até a borda da floresta para emboscar a fera que andava aterrorizando a área. Ele estava no meio da lista de todas as terras que ele receberia por se livrar do problema quando um bruxo entrou na taverna, coberto de sangue e carregando a cabeça de um wyvern. O garoto ficou pálido, depois com a cara roxa, abriu a boca como um peixe fora d'água e saiu correndo, e não foi mais visto naquela noite. Acho que algumas pessoas não passam de conversa, enquanto outras realmente agem.

Crônicas de Benno Kobart, trecho do capítulo VII, Política e Panelinhas

GANHANDO TROFÉUS E FADIGA



Você pode ganhar um Troféu de 3 formas:

- **Meditar** (ver página 15).
- Você inicia e vence uma **Luta** contra outro **Bruxo** (ver página 20).
- Você vence uma **Luta** contra um **Monstro** (ver página 21).

Independentemente de como você ganhar um Troféu, siga estes passos:

1. **Leia** o texto na parte superior em voz alta.
2. **Suba seu marcador 1 espaço** na Trilha de Troféus.
Se você chegar ao espaço do topo, você **vence a partida imediatamente!** (*Exceção de Meditar explicada abaixo*).

Exceção ao Meditar

A partida só pode terminar com um Troféu que seja obtido em uma **Luta**; por causa disso, se você Meditar e isso fizer com que você ganhe seu **Troféu final** (ou seja, ganhar esse Troféu fará com a partida termine):

- **não** mova seu marcador na Trilha de Troféus.
- **não** sofra Fadiga.

Você ainda pega o Troféu para usar sua Habilidade, mas a partida não termina.

3. **Sofra** Fadiga:

A Fadiga representa o preço que as longas lutas e viagens cobram da saúde do Bruxo.

Jogue no Lixo uma quantidade de cartas igual ao **seu valor de Fadiga**, mostrado na sua posição atual da Trilha de Troféus.

Você pode escolher as cartas para **jogar no Lixo** dentre **todas** as suas Cartas de Ação - do seu Baralho, da sua Pilha de Descarte e da sua mão. Depois disso, embaralhe todas as suas Cartas de Ação restantes para formar o Baralho.

4. Por fim, coloque a Carta de Troféu no espaço especial embaixo do seu Tabuleiro de Jogador.

As Cartas de Troféu sempre ficam com o seu Efeito de Troféu **visível** para todos os Jogadores.

Valor de Fadiga

É determinado pela sua **posição atual na Trilha de Troféus**.

Por exemplo: Depois de ganhar o primeiro Troféu, a Fadiga é 1, como está indicado na Trilha de Troféus.



Jogando Cartas no Lixo

Não é a mesma coisa que descartar, quando você joga uma carta no Lixo, você fica sem ela durante todo o restante da partida (ela volta para a caixa do jogo e não será vista novamente durante essa aventura)!

Você pode jogar diversas cartas do mesmo tipo no Lixo, ou todas de tipos diferentes; a única coisa necessária é que você jogue no Lixo exatamente a quantidade exigida; você não pode escolher jogar no Lixo mais nem menos cartas do que foi instruído.

A não ser que tenha sido especificado por algum efeito, você pode remover cartas da sua mão, baralho ou pilha de descartes.



UENCENDO A PARTIDA



Quando um Jogador chegar ao espaço do topo na Trilha de Troféus, ele imediatamente vence a partida!

Lembre-se: a partida **não pode** terminar como consequência de **Meditar**.

[...] então, caso você encontre um bruxo pela trilha, não tenha medo, e sim, agradeça a todos os deuses por cuidarem de você! E quanto mais troféus eles carregarem, maior a sua sorte, pois não há ato mais nobre nesse mundo do que arriscar o pescoço por outra pessoa. E essa é a profissão de um bruxo. Então, deixe o povo falar o que quiser a respeito de mutantes e maldadores. Eu conheço uma simples verdade, e todos os sábios a conhecem, também: todos nós precisamos de profissionais. Então, despeça-se desse volume, caro leitor, e faça um brinde aos bruxos!

Crônicas de Benno Kobart, trecho do capítulo XVI, O Que É Um Bruxo?

TURNO DE JOGADOR COMPLETO

EXEMPLO PARA UMA PARTIDA COM 2 JOGADORES

FASE I - Movimento e Ações

O Jogador é um Bruxo da Escola do Urso de Nível 2. Seu Nível de Combate é 3, Defesa 2, Alquimia 2 e Especialidade 3. Ele tem 4 Ouro, uma Poção de Nevasca e uma Ficha de Rastro para um Monstro que ocupa um Local Montanha.



O Jogador começa o Turno com 4 cartas na mão.



O Jogador começa o Turno em Vengerberg. Ele não pode realizar uma Ação de Local ali; a primeira Ação dessa Fase tem que ser o Movimento. Ele joga uma carta da mão com um Ícone de Terreno de Água para se Mover para Ban Ard.



O Nível de Alquimia do Jogador é igual ao seu Nível de Bruxo, portanto ele pode realizar a Ação de Local em Ban Ard e aumentar seu Nível de Alquimia em 1.



Ele move o marcador correspondente a Alquimia para o espaço de Nível 3. Depois, ele saca 1 carta de Poção (Sangue Preto) e a coloca virada para cima ao lado de seu Tabuleiro de Jogador.



O Jogador tem 2 Poções agora - Nevasca (do Turno anterior) e Sangue Preto, que ele acabou de sacar.



O Jogador joga uma carta da mão com o Ícone de Terreno de Montanha para se Mover para Kaer Morhen. Ele pode realizar uma Ação contra outro Bruxo em seu Local atual. Ele decide jogar Pôquer de Dados.



Cada um dos dois Jogadores envolvidos coloca 1 de seu Ouro em uma pilha, criando o Pote de Poker. Depois, eles acrescentam 1 Ouro do banco ao Pote, de forma que agora há 3 Ouro no Pote.

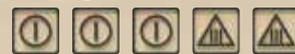
Cada um dos dois Jogadores pega um conjunto de 5 dados e joga-os simultaneamente.



Jogador Ativo

Jogador não-Ativo

O Jogador não-Ativo pode jogar os dados de novo agora. Ele decide jogar 2 dados de novo. Agora o resultado é:



O Jogador Ativo joga 3 dados novamente e obtém:



O Full House do Jogador não-Ativo é melhor do que as duas duplas do Jogador Ativo. O Jogador não-Ativo vence e ganha o Ouro do Pote do Pôquer.

O Jogador Ativo continua seu Turno. Ele realiza a Ação de Local de Kaer Morhen para treinar um de seus Atributos.



Como ele não está em sua própria Escola, ele pode pagar Ouro para treinar Combate, Defesa ou Alquimia. Ele paga 3 Ouro para aumentar o Nível de Defesa em 1 **1**. Ele aumenta seu Nível de Escudo **2**, também - seu Nível máximo de Escudo agora é 3.

Todos os 4 marcadores de Atributo do Jogador chegaram ao Nível 3, portanto o Jogador aumenta seu Nível de Bruxo para 3 **3**.



Depois de Subir de Nível, o Jogador saca 1 carta de seu Baralho de Jogador.



O Jogador joga uma carta da mão com o Ícone Coringa para se Mover para Hengfors. Embora haja um Monstro naquele Local, o Jogador não tem que Lutar contra ele.



O Jogador realiza a Ação de Local de Hengfors.



O Jogador ganha 1 Ouro. Além disso, ele pode pegar uma Missão de Rastro. Ele já tem uma Ficha de Rastro para um Monstro que ocupa um Local Montanha, portanto ele decide pegar uma Missão de Rastro para um Local Água.

O Jogador pega uma Ficha de Local Água aleatória e a coloca virada para cima (mostrando o Local) em seu Tabuleiro de Jogador. Depois disso, ele coloca 1 Ouro naquela Ficha.



O Jogador ainda tem 2 cartas na mão. Nesse momento, ele decide seguir para a Fase II do Turno. Ele decide Lutar contra o Monstro - Arquespora.



FASE II - Luta

A Habilidade Especial da Arquespora obriga o Jogador a descartar 1 Poção não-usada para iniciar uma Luta.

O Jogador descarta a Poção Sangue Preto.



O Jogador não-Ativo cria o Baralho de Pontos de Vida da Arquespora, que é composto de 12 Cartas de Luta de Monstro.

O Jogador Ativo junta e embaralha todas as suas Cartas de Ação descartadas e todo o seu Baralho de Jogador e as coloca por perto em um baralho virado para baixo - esse é o seu Baralho de Pontos de Vida. Ele não embaralha as 2 cartas que tem na mão!

O Jogador tem uma Ficha de Rastro para um Monstro que ocupa o Local Montanha, portanto ele tem seu Turno de Luta primeiro. Ele joga um Combo de 2 cartas da mão.



1. Primeiro, o Jogador soma todos os Ícones de Dano visíveis e ativados (3). O Jogador que controla o Monstro descarta essa quantidade de cartas do Baralho de Pontos de Vida do Monstro - colocando-as viradas para cima ao lado do Baralho.
2. Agora, como não há Ícones de Escudo nesse Combo, o Jogador Ativo verifica e soma o valor dos modificadores das cartas no Combo. A soma é 0, portanto ele saca 3 cartas, de acordo com seu Nível de Combate.

Depois de sacar cartas, o Jogador coloca todas as cartas do combo em sua Pilha de Descarte.

Agora, é o Turno do Monstro. O Jogador que controla o Monstro escolhe o Tipo de Ataque - Investida ou Mordida. Ele escolhe Mordida e revela a carta do topo do Baralho de Pontos de Vida do Monstro.



O Jogador Ativo sofre 5 de Dano. Primeiro **1**, ele reduz seu Nível de Escudo para 0. Agora que não resta mais Escudo, ele tem que descartar 2 cartas **2** do topo de seu Baralho de Jogador.



Agora, é o Turno do Jogador novamente. Seu Nível de Escudo é 0, portanto ele usa **1** a Especialidade da Escola do Urso: ele **2** aumenta seu Nível de Escudo em 1 e **3** saca 2 cartas do topo de seu Baralho.



O Jogador tem 5 cartas na mão.



O Jogador usa a Poção Nevasca e a vira de lado, deixando-a ao lado de seu Tabuleiro de Jogador. Ele joga um Combo de 3 cartas e - graças ao Efeito da Poção - mais 1 carta adicional, ignorando as extensões.



Primeiro, o Jogador soma todos os Ícones de Dano **1** visíveis e ativados (5). O Jogador que controla o Monstro descarta essa quantidade de cartas do Baralho de Pontos de Vida do Monstro - colocando-as viradas para cima ao lado do Baralho.

O Jogador Ativo soma todos os Ícones de Escudo **2** visíveis e ativados (1) e aumenta a mesma quantidade em seu Nível de Escudo **3**.



Agora, o Jogador Ativo resolve os Efeitos Especiais de seu Combo **4**. Ele pega a carta do topo de sua Pilha de Descarte para sua mão. Não há modificadores nas cartas jogadas, portanto o Jogador saca 3 cartas, de acordo com seu Nível de Combate. Depois de sacar cartas, o Jogador coloca todas as cartas de seu Combo em sua Pilha de Descarte.

Agora, é o Turno do Monstro novamente. O Jogador que controla o Monstro escolhe o Tipo de Ataque - ele escolhe Mordida mais uma vez.



O Jogador Ativo reduz seu Nível de Alquimia em 1. A Arquespora é um Monstro de Nível I, portanto, além disso, nenhum dano é sofrido.

Agora, é o Turno do Jogador. Só há mais 2 cartas no Baralho de Pontos de Vida do Monstro, portanto o Jogador joga 1 carta da mão, causa 3 de Dano e derrota o Monstro.

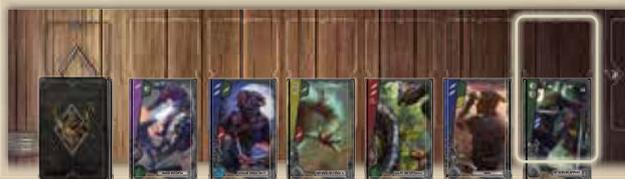
Agora, o Jogador:

1. Descarta a Poção usada na Luta.
2. Ganha 2 Ouro.
3. Vira a Carta do Monstro para o outro lado; ele pode ler a descrição da luta em voz alta.
4. Sobe seu marcador 1 espaço na Trilha de Troféus.
5. Escolhe dentre todas as suas Cartas de Ação - do Baralho, da mão e da Pilha de Descarte - 1 carta para jogar no Lixo; depois disso, ele embaralha todas as Cartas de Ação restantes e forma um Baralho.



FASE III - Sacando e Adquirindo Cartas

6. Coloca a Carta de Troféu embaixo de seu Tabuleiro de Jogador.



O Jogador segue para a Fase III de seu Turno.

Primeiro, ele saca cartas de seu Baralho de Jogador, até que tenha 3 cartas na mão. Depois, ele escolhe 1 carta das 6 reveladas no Tabuleiro. O Jogador decide adquirir a carta Reflexos Relâmpago, do espaço mais à direita. Essa carta tem Custo 2, mas está no espaço com um modificador -1, portanto o Custo é diminuído para 1. O Jogador descarta 1 carta da mão para sua Pilha de Descarte e pega a carta escolhida para sua mão. Em seguida, ele empurra as 5 cartas restantes para a direita para preencher o espaço vazio, saca 1 carta nova do Baralho de Ações e a coloca no espaço mais à esquerda (vazio).

MODO SOLO

Modo Solo

Prepare o jogo da mesma forma que faria para uma partida normal (com 2 ou 3 jogadores) com as seguintes mudanças:

Nova Carta de Ajuda Solo:

Pegue a Carta de Ajuda Solo e a mantenha por perto.

Mudança na Preparação para o Jogador:

Pegue 3 Ouro e coloque em seu Tabuleiro de Jogador. Saque 5 cartas do seu Baralho.

Mudança na Preparação dos Monstros:

Saque 1 Ficha de Monstro de cada Pilha de Fichas de Monstros (3 no total; 1 de cada Nível, I, II e III). Faça isso **em vez de** sacar 3 Fichas da Pilha de Nível I. **O restante da Preparação dos Monstros é o mesmo.**

Mudança na Preparação de Troféus de Atributos:

Embaralhe um conjunto de Cartas de Troféus de Atributos (uma de cada tipo). Saque 1 aleatória e a coloque virada para cima ao lado do Tabuleiro de Jogo. (Devolva os Troféus de Atributos restantes à caixa do jogo).

Como vencer

Para vencer, você deve ganhar 4 Troféus. Para isso, você precisará cumprir estes **dois** objetivos:

1. **Derrotar todos os 3 Monstros** (que foram colocados durante a preparação).
2. **Ganhar o Troféu de Atributo** (que foi colocado durante a preparação).

Assim como no jogo normal, o Troféu de Atributo **não** pode ser o Troféu final que você obtiver; portanto, você **não** pode Derrotar o Monstro Final antes de ter conseguido o Troféu de Atributo.

Marque **quantos Turnos** você jogar durante a partida para determinar a pontuação final.

Mudanças no Jogo

Jogue a partida normalmente, com as seguintes mudanças:

Pôquer de Dados

Todas as Ações de Local durante a Fase I são as mesmas, **exceto Pôquer de Dados.**

Você pode iniciar um jogo de Pôquer de Dados normalmente - você paga 1 Ouro, joga 5 dados e então você pode jogar novamente qualquer quantidade de dados **uma vez.**

Depois disso, compare seu resultado com a Carta de Ajuda Solo. Ganhe Ouro baseado no resultado (veja na página seguinte).

Cartas de Exploração

Qualquer efeito que peça que outro Jogador leia algo deve ser lido por você mesmo. Ao ler, **cubra a carta** (que você está lendo) com outra carta, para que você não veja os resultados antes de fazer sua escolha. (Se possível, não leia o resultado que corresponde à opção que você não escolheu).

Lutando contra Monstros

Durante suas Lutas, quando o **Monstro Atacar**, o tipo de Ataque é determinado por uma jogada de dado: Em um resultado de **1 a 3**, o tipo de Ataque é **Investida**; de **4 a 6**, **Mordida**.

Derrotando um Monstro

Não saque uma nova Carta de Monstro depois que Derrotar um Monstro.

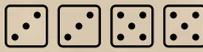
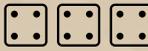
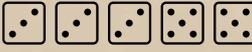
Expulsando um Monstro

Se você **Expulsar um Monstro**, você ainda Gera um novo Monstro do mesmo Nível (normalmente); porém, Expulsar um Monstro **não** conta como Derrotar um Monstro (no que diz respeito a vencer o jogo, já que você não obtém um Troféu).

Adquirindo uma nova carta

Durante a Fase III, se você adquirir qualquer outra carta que não seja a carta no espaço mais à direita, descarte a carta do espaço mais à direita no final dessa Fase.

Resultado do Poker de Dados

Seu Resultado	Resultado
Dupla 	0 Ouro
Duas Duplas 	+1 Ouro
Trinca 	+2 Ouro
Sequência Até Cinco 	+3 Ouro
Sequência Até Seis 	+3 Ouro
Full House 	+4 Ouro
Quadra 	+5 Ouro
Quina 	+6 Ouro

Final da Partida

A partida termina imediatamente quando você ganhar todos os 4 Troféus que foram colocados em jogo durante a preparação.

Lembre-se, você deve Derrotar (não Expulsar) 3 Monstros para vencer.

Você marcou quantos Turnos jogou durante a partida; agora, compare seu resultado com a tabela abaixo para ver o quão bem você jogou!

Resultados do Final da Partida de Bruxo Solo

Quantidade de Turnos que você levou para completar a partida:	Seu Resultado
13 ou mais	Nada mal... para um novato. Você maneja sua espada cada vez melhor, e o poder de seus Sinais está crescendo. Embora você ainda esteja longe dos maiores entre os bruxos, você é um caçador que os monstros não podem ignorar.
11-12	Você inspira confiança. Ao receber uma missão, você geralmente volta com a cabeça da fera procurada. Ainda há bruxos no mundo que o superam em habilidade, mas você não tem nada do que se envergonhar.
9-10	Esse mundo precisa de um profissional, que é você! Seus esforços não passam despercebidos. Os primeiros boatos sobre um valente bruxo já são ouvidos entre o povo. Mas o caminho para a maestria é longo - ainda há muita estrada para caminhar.
7-8	Você está no caminho certo para se tornar uma lenda. Você executa seu trabalho como ninguém. Com uma espada na mão, você se torna o verdadeiro terror dos monstros, e as pessoas sabem que podem se sentir seguras com você.
6 ou menos	Você é uma lenda viva! Os bardos competem ao compor canções para elogiar seus atos heroicos. Graças aos seus esforços, a honra e a reputação da sua Escola são conhecidas por todo o Continente.

GLOSSÁRIO

ESPECIALIDADES DOS BRUXOS



Escola da Víbora - Aço Venenoso

Uma vez por Luta: Quando seu oponente descartar 1 ou mais cartas como resultado do seu Ataque, você pode executar sua **Especialidade de Aço Venenoso** para ver e alterar a ordem das cartas do topo do Baralho de seu oponente e (se o seu Nível de Especialidade for 2 ou mais) descartar cartas dele.

- De acordo com os ícones à direita do seu marcador de Aço Venenoso, saque uma quantidade de cartas do topo do Baralho do seu oponente; possivelmente descarte uma quantidade dessas cartas;

e então coloque as cartas restantes de volta no topo do Baralho do seu oponente na ordem em que você escolher.

- Se descartar cartas for parte do efeito, você **deve** descartar.



Escola do Urso - Armadura

Uma vez por Luta: No seu Turno de Luta, se seu Nível de Escudo for 0, sua Especialidade de Armadura é **automaticamente** ativada: saque cartas do seu Baralho (e se seu Nível for 2 ou mais, aumente o seu Nível de Escudo).



Escola do Gato - Velocidade

Uma vez por Luta: Durante o seu **primeiro Turno de Luta**, você pode executar sua **Especialidade de Velocidade** para sacar cartas do seu Baralho (e possivelmente devolver algumas delas ao topo do Baralho em qualquer ordem).



Escola do Grifo - Magia

Uma vez por Luta: Você pode executar sua Especialidade de Magia para pegar a carta do **topo** da sua Pilha de Descarte para sua mão; Depois, descarte 0-2 cartas da sua mão.

Se essa Especialidade estiver no **Nível 4 ou 5**: **Procure 1** carta em sua Pilha de Descarte e acrescente-a à sua mão.



Escola do Lobo - Manejo de Espadas

Uma vez por Luta: Ao fazer um Combo de 3 (ou mais) cartas, você pode executar sua **Especialidade de Manejo de Espadas** para causar Dano adicional (e, se seu Nível de Especialidade for 2 ou mais, sacar cartas adicionais).



Observação: Após aumentar o seu Nível de Especialidade, você não pode usar a habilidade dos níveis menores.

AÇÕES DE LOCAL



O Jogador Viaja e realiza Ações no Mapa durante a "Fase de Movimento e Ações" (ver página 12). Veja a seguir os detalhes de cada Ação de Local:



 **ALQUIMIA ≤ NÍVEL:**



Nesse Local, você pode ganhar 1 Nível do Atributo indicado, mas **apenas se** o Nível desse Atributo for **igual ou menor que o seu Nível de Bruxo**.

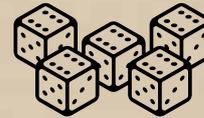
Por exemplo: Se o seu Nível for 1, você **pode** aumentar o seu Combate (do nível 1) para o nível 2; Porém, se o seu Nível for 1 e o seu Nível de Combate for 2, você **não pode** aumentá-lo para 3 usando essa Ação de Local.

Importante: Sempre que você aumentar o seu Nível de Alquimia, saque 1 carta do Baralho de Poções.

Defesa: Sempre que você aumentar seu Nível de Defesa, aumente seu Nível de Escudo em 1 (exceção: nível 5).



Em três Locais com esse ícone, o Jogador Ativo pode sacar 1 carta do topo do Baralho de Poções. Coloque as Poções viradas para cima ao lado ou abaixo do Tabuleiro de Jogador. Se você passar do limite de 4 Poções, descarte quaisquer Poções da sua mão até ter 4.



Em dois Locais, o Jogador pode jogar Pôquer de Dados com as pessoas do local.

O Jogador tem que colocar no Pote 1 de seu Ouro e 2 Ouro do banco.

Resolva um jogo de Pôquer de Dados, onde as pessoas do local são representadas por um Jogador à direita do Jogador Ativo.

Se o Jogador for o vencedor, ele ganha os 3 Ouro do Pote. Se as pessoas do local vencerem, o Ouro volta para o banco.

Todas as outras regras são as mesmas do Pôquer de Dados contra um Bruxo (ver página 14).



Nesse Local, o Jogador pode jogar uma carta de sua mão no Lixo e adquirir uma das 6 cartas que estão disponíveis no Tabuleiro de Jogo.

O Custo impresso de uma carta recém-adquirida pode ser inferior, o mesmo ou 1 a mais que o Custo da carta jogada no Lixo.

O Jogador acrescenta a carta recém-adquirida à sua mão.





Locais com esse ícone são **Escolas de Bruxo**. Cada Escola de Bruxo tem um efeito semelhante, mas a Especialidade de Bruxo só pode ser treinada na Escola à qual o Bruxo pertence.

1. Escolha 1 dos seguintes Atributos **para treinar**: Combate, Defesa ou Alquimia.

- Se você realizar essa Ação na sua Escola, você pode treinar a sua **Especialidade** em vez de um desses três.
- Você não pode treinar Especialidades de outras Escolas usando essa Ação.

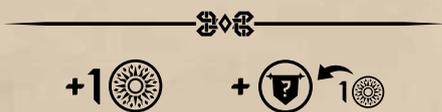
2. Pague o Custo para treinar o Atributo.

- O custo em Ouro é igual ao Nível atual do Atributo +1.

3. Suba em 1 espaço o marcador do Atributo escolhido.

- Você **não** tem que treinar os Atributos igualmente - na verdade, treinar em uma Escola é uma boa forma de se especializar em um (ou mais) Atributos.
- Se você não puder pagar o Custo, você **não pode** escolher aquele Atributo para treinar.

Ex.: O Jogador está realizando uma Ação em uma das Escolas. O Jogador escolhe treinar Defesa e sobe em 1 espaço seu marcador de Defesa - do Nível 3 para o Nível 4. O Jogador tem que pagar 4 Ouro por esse treinamento.



Em dois Locais, o Jogador pode conversar com as pessoas do local a respeito de qualquer informação que elas tenham sobre um Monstro.

Primeiramente, o Jogador ganha 1 Ouro. Em seguida, ele escolhe um Monstro que ele deseja rastrear. Ele pega uma Ficha de Terreno da Pilha correspondente ao Local que o Monstro está ocupando. O Jogador a coloca virada para cima (mostrando o Local) em seu Tabuleiro de Jogador e coloca 1 Ouro do banco sobre ela - ela é

chamada de Missão de Rastro. O Local não pode ser o mesmo em que o Jogador se encontra no momento (nesse caso, o Jogador saca outra ficha).

Quando o Jogador entrar no Local mostrado na Ficha, ele ganha o Ouro da Ficha e a vira para o outro lado - aquela Ficha representa o Rastro daquele Monstro específico.

Ex.: Há um contrato para Harpias, que ocupam o Local Montanha Doldeth. O jogador deseja obter informações sobre elas, então ele pega uma Ficha de Local Montanha. Ela mostra o Local Ard Modron. O Jogador coloca de 1 Ouro naquela Ficha. Em Turnos posteriores, ele pode ir até lá para ganhar 1 Ouro e a Ficha de Rastro das Harpias.

Esclarecimento: Se não houver Fichas de Terreno de um tipo específico disponíveis na reserva, o Jogador não pode começar uma Missão de Rastro para aquele tipo de Terreno.



Nesse Local, o Jogador ganha 1 Ouro se ele tiver 0 Ouro. Além disso, o Jogador pode jogar no Lixo 1 ou 2 Cartas de Ação das 6 cartas disponíveis na Área de Cartas de Ação do Tabuleiro de Jogo. Depois disso, as Cartas de Ação disponíveis são empurradas para a direita e a Área é completada com uma nova carta do Baralho de Ações..

[...] agora eu tentarei fornecer uma descrição detalhada das semanas que passei na trilha na companhia de um bruxo, na época em que nossos caminhos se cruzaram de uma forma bem inesperada!

Crônicas de Benno Kobart, trecho do capítulo XIII, Perigos na Trilha.