

# Krosmaster Arena - Regras Detalhadas para Torneios

Versão 2.7 – Wild Realms

Última atualização: 27 de novembro de 2017

Esta versão das Regras Detalhadas para Torneios substitui todas as versões anteriores. Para evitar qualquer tipo de problema, descarte todas as versões anteriores.

## Sumário

1. [O Básico](#)
  - 1.1. [Formação das Equipes](#)
  - 1.2. [O Tabuleiro](#)
  - 1.3. [Iniciar uma Partida](#)
  - 1.4. [Vitória e Derrota](#)
  - 1.5. [Contradições](#)
  - 1.6. [Dados](#)
  - 1.7. [Efeitos Simultâneos](#)
2. [Elementos de uma Carta Krosmaster](#)
  - 2.1. [Nome e Versão](#)
  - 2.2. [Tipo](#)
  - 2.3. [Ilustração](#)
  - 2.4. [Características](#)
  - 2.5. [Feitiços](#)
  - 2.6. [História](#)
  - 2.7. [Poderes](#)
  - 2.8. [Informações de Coleção](#)
3. [Elementos de um marcador de Invocação](#)
  - 3.1. [Nome e Família](#)
  - 3.2. [Características](#)
  - 3.3. [Feitiços](#)
  - 3.4. [Poderes](#)
4. [Conceitos do Jogo](#)
  - 4.1. [Jogadores](#)
  - 4.2. [Componentes](#)
  - 4.3. [Unidades](#)
  - 4.4. [Aliados](#)
  - 4.5. [Kamas](#)
  - 4.6. [Galardões da Glória](#)
  - 4.7. [Recompensas Demoníacas](#)
  - 4.8. [Feitiços](#)
  - 4.9. [Poderes](#)
  - 4.10. [PV, Danos, Ferimentos, Cura e Nocaute](#)
  - 4.11. [PA, PM, marcadores de PA, marcadores de PM](#)
  - 4.12. [Marcadores de Alcance](#)
  - 4.13. [Marcadores Especiais](#)
  - 4.14. [Bloqueio e Esquiva](#)
  - 4.15. [Alcance e Linhas de Visão](#)
  - 4.16. [Zonas de Efeito](#)
  - 4.17. [Casas e Elementos de Cenário](#)

- 4.18. [Efeitos](#)
- 4.19. [Invocação, Feitiço de Invocação, Marcadores de Invocação](#)
- 4.20. [Território do Adversário](#)
- 5. [Estrutura de um Turno](#)
  - 5.1. [Visão Geral](#)
  - 5.2. [Teste de Tensão](#)
  - 5.3. [Inspiração](#)
  - 5.4. [Devolução!](#)
  - 5.5. [Turnos dos Componentes](#)
  - 5.6. [Fim do Turno](#)
- 6. [Estrutura do Turno de um Componente na Linha do Tempo](#)
  - 6.1. [Visão Geral](#)
  - 6.2. [Fase Preliminar](#)
  - 6.3. [Fase de Ativação](#)
  - 6.4. [Fim da Fase de Ativação](#)
- 7. [Lançar Feitiços](#)
  - 7.1. [Verificar Pré-Requisitos](#)
  - 7.2. [Lançar e Resolver um Feitiço de Ataque](#)
  - 7.3. [Lançar e Resolver um Feitiço de Cura](#)
  - 7.4. [Lançar e Resolver um Feitiço Especial](#)
  - 7.5. [Efeitos Adicionais de um Feitiço](#)
- 8. [Outros](#)
  - 8.1. [Caixa Base Original](#)
- 9. [Regras para Múltiplos Jogadores](#)
  - 9.1. [Visão Geral](#)
  - 9.2. [Livre para Todos](#)
  - 9.3. [2 contra 2](#)
- 10. [Créditos](#)

# 1. O Básico

## 1.1. Formação das Equipes

- 1.1.1. Em torneios Construídos, as Equipes devem obedecer às regras de formação de equipe abaixo:
  - 1.1.1.a. Uma Equipe deve conter de 3 a 8 Krosmasters.
  - 1.1.1.b. O Nível total de todos os Krosmasters de uma Equipe deve ser igual a 12.
  - 1.1.1.c. O Krosmaster que tiver seu nome escrito em dourado em sua carta é considerado um herói único. Sua equipe pode conter apenas um herói desse tipo, mas você pode recrutar vários heróis únicos diferentes.
  - 1.1.1.d. Uma Equipe pode conter apenas uma versão de cada herói Krosmaster único.
  - 1.1.1.e. Todos os Krosmasters que tiverem seus nomes escritos em branco poderão aparecer em sua equipe por no máximo duas vezes.
  - 1.1.1.f. Todos os Krosmasters que tiverem seus nomes escritos em preto poderão aparecer em sua equipe por no máximo três vezes.
  - 1.1.1.g. As Equipes podem conter apenas um Krosmaster do Tipo Chefe.
  - 1.1.1.h. Cada Krosmaster deve ter autorização para ser usado no torneio. Ele deve fazer parte de uma expansão que seja válida para o torneio e não deve estar banido.
- 1.1.2. Em um Torneio Limitado (Selado ou *Draft*), as Equipes devem obedecer às regras de formação de equipes abaixo:
  - 1.1.2.a. Uma Equipe deve conter de 3 a 8 Krosmasters.
  - 1.1.2.b. O Nível total de todos os Krosmasters de uma Equipe deve ser igual a 12, se possível. Se o jogador não conseguir formar uma Equipe com Nível 12, ele deverá formar uma Equipe que tenha o maior Nível possível sem exceder 12.
  - 1.1.2.c. Todos os Krosmasters são permitidos. Por exemplo: é permitido jogar com duas cópias de um Krosmaster que tem seu nome escrito em dourado.
- 1.1.3. Se duas ou mais cópias de um Krosmaster forem usadas na mesma Equipe o jogador deverá personaliza-las ou marcá-las para facilitar a identificação.

## 1.2. O Tabuleiro

- 1.2.1. O tabuleiro representa a arena onde acontecem os combates. Cada arena possui lugares especiais para os elementos de cenário (como Árvores, Arbustos, Caixas), Casas de Recompensas Demoníacas, Casas Kamas e Casas Iniciais.

## 1.3. Iniciar uma Partida

- 1.3.1. Cada jogador soma os valores de Iniciativa dos seus Krosmasters. Aquele cuja equipe tiver o total maior será o primeiro a jogar e será chamado de primeiro jogador, e aquele que tiver o total menor será chamado de segundo jogador.
  - 1.3.1.a. Em caso de empate no valor de Iniciativa das duas Equipes, os jogadores deverão comparar a Iniciativa dos seus Krosmasters, na ordem da linha do tempo, até que os Krosmasters que estiverem sendo comparados tenham Iniciativas diferentes. O jogador que controlar o Krosmaster com o valor de Iniciativa mais alto entre os dois Krosmasters que estiverem sendo comparados será o primeiro jogador.
  - 1.3.1.b. Se todas as Iniciativas individuais forem idênticas, o primeiro jogador será aquele que tiver mais Krosmasters em sua Equipe.
  - 1.3.1.c. Se as duas Equipes tiverem exatamente as mesmas Iniciativas individuais e a mesma quantidade de Krosmasters (por exemplo, se as duas Equipes forem exatamente idênticas), o primeiro jogador será definido no "joquenpô" (pedra-papel-tesoura ou algum outro método de aleatoriedade de comum acordo entre os jogadores (rolagem de dados, cara ou coroa...)).
- 1.3.2. O primeiro jogador escolhe a arena de combate: ele posiciona o tabuleiro com o lado de sua preferência. O outro jogador escolhe um dos quatro lados do tabuleiro e o primeiro jogador se posiciona do lado oposto. Os torneios geralmente determinam o lado e a orientação do tabuleiro. Nesses torneios este passo é ignorado.
- 1.3.3. Após escolherem o lado e a orientação da arena, os jogadores colocam os elementos de cenário (Arbustos, Árvores e Caixas). Em seguida colocam os Kamas nas casas Kama e as casas de Recompensas Demoníacas. Quando uma casa mostrar mais de um Kama, você deverá colocar a quantidade de marcadores de Kama indicada.
- 1.3.4. Os marcadores de Kama que restarem deverão ser colocados ao lado da arena, próximos dos marcadores de PM, PA e Ferimento. Eles serão a reserva. Em seguida os jogadores pegam seus dados.
- 1.3.5. Cada jogador pega uma quantidade de GG de acordo com o formato da partida:

- 1.3.5.a. Em um torneio Construído, cada jogador recebe 6GG.
- 1.3.5.b. Em um torneio Limitado, cada jogador recebe uma quantidade de GG de acordo com o total de Níveis das duas Equipes. O jogador cuja Equipe tem o total de Nível mais baixo rouba GG do adversário.

<b>Total de Níveis</b>	<b>Número de GG para cada jogador</b>
11 ou menos	Cada jogador recebe 3 GG
Entre 12 e 15 (inclusive)	Cada jogador recebe 4 GG
Entre 16 e 19 (inclusive)	Cada jogador recebe 5 GG
Entre 20 e 24 (inclusive)	Cada jogador recebe 6 GG

<b>Diferença de Níveis</b>	<b>Número de GG Roubados</b>
1 ou menos	Nenhum GG roubado
2 ou 3	1 GG roubado
4 ou mais	2 GG roubado

- 1.3.6. Um GG é colocado próximo da arena e entre os dois jogadores. Esse GG não pertence a nenhum deles e é chamado de GG selvagem.
- 1.3.7. Os jogadores organizam os marcadores de Recompensas Demoníacas por nível (GRANITO, JADE, PRATA), mantendo suas faces viradas para baixo. Eles formam pilhas de 10 Recompensas Demoníacas para cada nível, totalizando 6 pilhas de marcadores com as faces viradas para baixo.
- 1.3.8. Cada jogador faz sua Linha do Tempo colocando as cartas de personagem da esquerda para a direita em ordem decrescente de Iniciativa e do seu lado do tabuleiro. Veja 2.4.3.
- 1.3.9. O segundo jogador posiciona suas miniaturas na arena, colocando-as nas Casas Iniciais nas duas fileiras de casas do seu lado do tabuleiro. Essas Casas são suas Casas Iniciais. Seu adversário repete o mesmo procedimento nas Casas Iniciais que estão no lado oposto do tabuleiro.
- 1.3.10. Fim da preparação. Que comecem as batalhas! O primeiro jogador ativa os poderes que acontecem “No início da luta”, sendo do maior para o menor valor de Iniciativa. Em seguida é a vez do segundo jogador ativar os poderes dos seus Krosmasters.
- 1.3.10.a. A luta acaba apenas no fim da partida. Todos os efeitos que têm a seguinte frase “Até o fim da luta” são mantidos até o fim da partida.
- 1.3.10.b. Se for preciso escolher a ordem de resolução entre vários efeitos nesta etapa da partida, o jogador que estiver resolvendo seus efeitos é quem escolherá a ordem em que esses efeitos serão resolvidos.

## 1.4. Vitória e Derrota

- 1.4.1. Para vencer uma partida de Krosmaster Arena, é preciso ser o único jogador a ter Galardões da Glória (GG) no fim da partida. Essa condição

é verificada com frequência a partir do momento em que o GG selvagem não estiver mais disponível. Todos os adversários desse jogador perdem a partida. Veja 3.5.

- 1.4.2. Pode acontecer de o GG selvagem ainda estar em jogo e um dos jogadores não ter mais nenhum GG. Neste caso, nenhum deles é declarado vencedor. A partida continua até que o GG selvagem não esteja mais disponível.
- 1.4.3. Existe a possibilidade de que apenas um jogador tenha um ou mais Krosmasters em jogo, e ainda assim seu adversário ainda tenha um ou mais GG. Neste caso, o jogador que ainda tem pelo menos um Krosmaster na arena é declarado vencedor.

## 1.5. Contradições

- 1.5.1. Toda vez que o texto de uma carta ou de uma Recompensa Demoníaca contradiz uma regra, a carta ou a Recompensa Demoníaca sobrepõe-se à regra. Isso é chamado de “Regra de Ouro”.
- 1.5.2. Se uma regra permite algo, mas outra regra proíbe, a regra de proibição sobrepõe-se à regra de permissão.

## 1.6. Dados

- 1.6.1. Para jogar Krosmaster Arena deve-se utilizar dados especiais de 6 lados. Os lados mostram os seguintes símbolos:
  - Crítico
  - Armadura
  - Bloqueio
  - Esquiva
  - Crítico/Esquiva
  - Dofus
- 1.6.2. Quando um jogador faz uma jogada de dados, ele deve aplicar as seguintes regras ao resultado de cada dado:
  - 1.6.2.a. Se o resultado do dado é Crítico, Armadura, Bloqueio ou Esquiva, ele deve deixá-lo como está.
  - 1.6.2.b. Se o resultado do dado é Crítico/Esquiva, ele deve virar o dado para o lado Crítico ou o lado Esquiva.
  - 1.6.2.c. Se o resultado do dado é Dofus, ele deve virar o dado para o lado Crítico, Armadura, Bloqueio ou Esquiva.

## 1.7. Efeitos Simultâneos

- 1.7.1. Se várias regras tiverem de ser resolvidas ao mesmo tempo e se a ordem de resolução afeta o resultado final, o jogador ativo é quem decide a ordem em que essas regras serão aplicadas.

## 2. Elementos de uma Carta Krosmaster

Veja a seguir um exemplo de Carta Krosmaster. Cada elemento da carta está explicado abaixo.



### 2.1. Nome e Versão

- 2.1.1. O nome da carta está impresso em letra maiúscula no canto esquerdo superior.
- 2.1.2. O nome do Krosmaster às vezes é acompanhado pela versão do Krosmaster, que está escrita em letra minúscula e é precedida por um travessão. Dois Krosmasters com o mesmo nome, mas com versões diferentes, são considerados o mesmo Krosmaster quando se trata da formação das equipes.

*Exemplo: Tristepan e Tristepan - Tristemônio são duas versões do mesmo Krosmaster. Como Tristepan é um Krosmaster único (seu nome está escrito em dourado), somente Tristepan ou Tristepan - Tristemônio pode fazer parte da sua equipe (mas não os dois).*

## 2.2. Tipo

- 2.2.1. O Tipo do Krosmaster está impresso logo abaixo do nome do personagem. Um personagem pode ter vários Tipos

*Exemplo: Gui Yermotel tem o tipo "Cra".*

- 2.2.2. Se um personagem tem vários Tipos, então considera-se que ele tem cada um desses Tipos individualmente, e ele é afetado pelos Poderes ou Feitiços que se referem a pelo menos um desses Tipos.

*Exemplo: O Terminatot Estase é tanto um Terminatot quanto um Chefe. O ataque "Krosmofulgor" do Terminatot Gold infligirá +4 danos de FOGO nele.*

## 2.3. Ilustração

- 2.3.1. A ilustração está impressa na parte direita superior da carta e não tem nenhum efeito nas partidas.

## 2.4. Características

- 2.4.1. Um Krosmaster possui diversas características em sua carta. São elas: Nível, Iniciativa, PM, PV e PA.

- 2.4.2. O Nível de um Krosmaster está no canto superior direito da carta. Ele representa o poder geral desse Krosmaster. Quando um Krosmaster é nocauteado, o jogador adversário recebe uma quantidade de GG igual ao Nível do Krosmaster nocauteado.

- 2.4.3. A Iniciativa de um Krosmaster está no canto superior esquerdo da carta, dentro do símbolo do raio. Esse número representa a rapidez do Krosmaster.

- 2.4.3.a. Quando um jogador controla diversos Krosmasters, ele os ativa um de cada vez, sempre na mesma ordem. A ordem de jogo é determinada pela Iniciativa: o Krosmaster do jogador que tiver o maior valor de Iniciativa será o primeiro a jogar em cada turno, seguido pelos demais Krosmasters desse jogador em ordem decrescente de Iniciativa.

- 2.4.3.b. Se dois ou mais Krosmasters desse jogador tiverem o mesmo valor de Iniciativa, o jogador é quem determina a ordem em que esses Krosmasters são colocados (um em relação ao outro) no início da partida. Essa ordem deve ser mantida ao longo de toda a partida.



- 2.4.3.c. A Iniciativa de uma Equipe equivale à soma das Iniciativas de todos os Krosmasters da Equipe. O jogador cuja Equipe tiver a maior Iniciativa será o primeiro a jogar.
- 2.4.3.d. A linha formada por todas as cartas de Krosmaster organizadas por valores decrescentes de Iniciativa é chamada de Linha do Tempo.
- 2.4.4. PM (Pontos de Movimento) representam a mobilidade do Krosmaster no tabuleiro e são usados para movimentação.
- 2.4.5. PV (Pontos de Vida) representam a resistência do personagem e sua habilidade de resistir a golpes. Ao longo da partida o personagem sofrerá ferimentos. Esses ferimentos vão sendo acumulados: marcadores de Ferimentos são colocados sobre a carta de personagem.
- 2.4.6. PA (Pontos de Ação) representam o número de ações que um personagem pode fazer por turno. Assim como os PM, os personagens iniciam cada turno com seus PA cheios.

*Exemplo: Tristepan é um Krosmaster Nível 3. Sua Iniciativa é 2, ele tem 3 PM, 10 PV e 6PA. Ele irá jogar depois da Evangelyne de acordo com a Linha do Tempo, pois a Evangelyne tem Iniciativa 8.*

## **2.5. Feitiços**

- 2.5.1. Um personagem tem um ou vários Feitiços.
- 2.5.2. Um personagem tem um ou vários Feitiços. Todas as características do Feitiço estão indicadas na barra de Feitiço: Alcance, Nome, Custo (geralmente uma quantidade de PA) e Dano (ou Ferimentos que pode curar). Muitos Feitiços também apresentam textos adicionais abaixo do Nome. Esses textos descrevem uma Zona de efeito específica, efeitos gerais adicionais de Feitiço ou efeitos específicos adicionais de Feitiços.

## **2.6. História**

- 2.6.1. Trata-se de um texto descritivo para os jogadores conhecerem um pouco da vida dos Krosmasters. Não tem nenhum impacto no jogo. Textos descritivos estão escritos em itálico para distingui-los de Poderes e Feitiços.

## **2.7. Poderes**

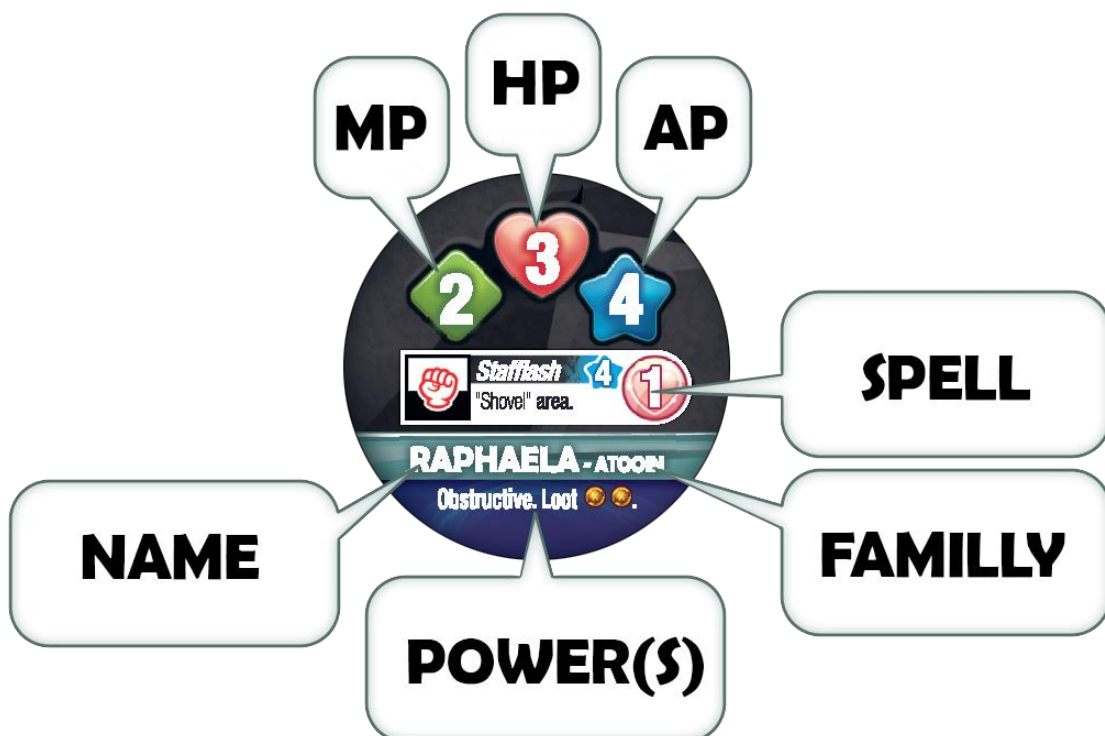
- 2.7.1. Os poderes representam as habilidades especiais dos Krosmasters. São perícias ou talentos que geralmente modificam as regras.

## 2.8. Informações de Coleção

- 2.8.1. Abaixo dos Poderes vem a Informação sobre a Coleção. Ela indica a coleção a qual o Krosmaster pertence e não tem nenhum impacto no jogo.

## 3. Elementos de um Marcador de Invocação

Veja a seguir um exemplo de Marcador de Invocação. Cada elemento do marcador está explicado abaixo.



### 3.1. Nome e Família

- 3.1.1. O nome da Invocação está impresso em letra maiúscula no canto esquerdo superior.
- 3.1.2. O nome da Invocação geralmente vem acompanhado da família da Invocação, que está escrita em letra minúscula e é precedida por um travessão.

### 3.2. Características

- 3.2.1. Uma Invocação tem várias características em sua carta. São elas: PM, PV e PA.
- 3.2.2. Invocações não têm Nível.
- 3.2.3. Invocações não têm Iniciativa.
- 3.2.4. PM (Pontos de Movimento) representam a mobilidade da Invocação no tabuleiro e são usados para movimentação.
- 3.2.5. PV (Pontos de Vida) representam a resistência da Invocação e sua habilidade de resistir a golpes. Ao longo da partida a Invocação sofrerá ferimentos. Esses ferimentos vão sendo acumulados: marcadores de Ferimentos são colocados sobre o marcador de Invocação.
- 3.2.6. PA (Pontos de Ação) representam o número de ações que uma Invocação pode fazer por turno. Assim como os PM, as Invocações iniciam cada turno com seus PA cheios.

### **3.3. Feitiços**

- 3.3.1. Uma Invocação tem um ou nenhum Feitiço.
- 3.3.2. Todas as características do Feitiço estão indicadas na barra de Feitiço: Alcance, Nome, Custo (geralmente uma quantidade de PA) e Dano (ou Ferimentos que pode curar). Muitos Feitiços também apresentam textos adicionais abaixo do Nome. Esses textos descrevem uma Zona de efeito específica, efeitos gerais adicionais de Feitiço ou efeitos específicos adicionais de Feitiços.

### **3.4. Poderes**

- 3.4.1. Os poderes representam as habilidades especiais das Invocações. São perícias ou talentos que geralmente modificam as regras.

## **4. Conceitos do Jogo**

### **4.1. Jogadores**

- 4.1.1. O jogador que está jogando o turno da vez é chamado de jogador ativo.
- 4.1.2. A noção de jogador adversário ou adversário é relativa. Para um jogador, qualquer outro jogador que não esteja em sua equipe é tanto um jogador adversário quanto um adversário. Em um duelo (1x1), cada jogador é o único membro da sua equipe.

## 4.2. Componentes

- 4.2.1. Um Componente é um objeto físico na arena: Krosmaster, Invocação, Elemento de Cenário ou Kama.
- 4.2.2. Um Krosmaster é representado na arena por uma miniatura e uma carta de referência com Nível.
- 4.2.3. Uma Invocação geralmente é trazida para o jogo por um Krosmaster. Ela é representada por um marcador cujas características estão escritas no verso e não tem Nível. O marcador pode ser substituído por uma miniatura da Invocação. Nesse caso, a miniatura passa a ter as mesmas características que o marcador.
- 4.2.4. Um Elemento de Cenário é representado na arena pelas peças de papelão que vêm na caixa do jogo e que podem ser substituídas por peças de resina em 3D (desde que sejam aprovadas).
- 4.2.5. Um Kama é um marcador de papelão que não apresenta nenhuma característica, mas pode ser substituído por uma versão em metal.

## 4.3. Unidades

- 4.3.1. Todos os Componentes que um jogador controla são chamados de Unidades.
- 4.3.2. Uma Unidade é determinada com base em 3 critérios diferentes. Uma unidade sempre tem um valor para cada um desses 3 critérios.
- 4.3.3. Uma Unidade pode ser tanto um Krosmaster quanto uma Invocação, mas sempre um ou outro (nunca os dois).
  - 4.3.3.a. Um Krosmaster é escolhido no momento de formação da equipe e apresenta Nível em sua carta de personagem.
  - 4.3.3.b. Uma invocação é colocada em jogo durante a partida, e isso é feito geralmente por um Krosmaster. A invocação não tem Nível.
- 4.3.4. Uma unidade pode ser tanto um Personagem quanto um Mecanismo, mas sempre um ou outro (nunca os dois).
  - 4.3.4.a. Unidades que apresentam PM são personagens.
  - 4.3.4.b. Unidades que não possuem PM são mecanismos. Se uma unidade apresentar um travessão no lugar do valor de PM, significa que ela não tem a característica PM.
- 4.3.5. Uma unidade pode ser tanto aliada quanto adversária, mas sempre um ou outro (nunca os dois).

- 4.3.5.a. Esse critério é subjetivo. Em uma partida com dois jogadores, uma unidade aliada a um jogador será considerada uma unidade adversária para seu adversário.
- 4.3.5.b. Qualquer unidade que um jogador colocar em jogo seja ao formar sua equipe ou pela habilidade de uma unidade aliada será considerada uma unidade aliada.

#### **4.4. Aliados**

- 4.4.1. Se um Poder ou Feitiço refere-se a uma Unidade, ele se refere à Unidade na mesma Equipe da Unidade com o Poder ou Feitiço, incluindo a própria Unidade com o Poder ou Feitiço.
- 4.4.2. Se um Feitiço ou Poder refere-se a "outra" Unidade Aliada, ou as "suas" Unidades Aliadas, ele se refere às Unidades que fazem parte da mesma Equipe que a Unidade com o Feitiço ou Poder, mas não se refere à Unidade que tem o Feitiço ou Poder.
- 4.4.3. Se um Feitiço ou Poder refere-se a um Aliado, ele então se refere a uma Unidade que está na mesma Equipe da Unidade com o Feitiço ou o Poder, incluindo a própria Unidade com o Feitiço ou Poder.
- 4.4.4. Se um Feitiço ou Poder refere-se a "outros" Aliados, ou aos "seus" Aliados, ele se refere à Unidade que está na mesma Equipe da Unidade com o Feitiço ou Poder, mas não se refere à Unidade que tem o Feitiço ou Poder.

#### **4.5. Kamas**

- 4.5.1. Kamas são a moeda em Krosmaster Arena. Cada jogador tem um estoque de Kamas que é dividido entre todos os Krosmasters da equipe. Os Kamas recebidos são guardados nesse estoque, e os Kamas são gastos do estoque compartilhado.
- 4.5.2. Marcadores de Kama não têm PV, mas têm o Poder "Insensível" que os transforma em Componentes indestrutíveis. Se houver Kamas no chão, eles só poderão ser coletados por Krosmasters.
- 4.5.3. Os jogadores podem gastar Kamas para comprar GG ou Recompensas Demoníacas. Eles não poderão comprar GG ou Recompensas Demoníacas que não puderem pagar.

#### **4.6. Galardões da Glória**

- 4.6.1. Os Galardões da Glória, ou GG, são usados para determinar o vencedor da partida. Cada jogador começa com um número pré-definido de GG, e vence aquele que for o último jogador a ter pelo menos 1 GG. Além desses GG, há também o "GG selvagem" que é colocado do lado da arena.

- 4.6.2. Quando um Krosmaster é nocauteado, o jogador adversário recebe uma quantidade de GG igual ao Nível desse personagem. Se o GG selvagem ainda estiver do lado do tabuleiro, o adversário pegará esse marcador primeiro. Os GG restantes serão roubados do seu adversário.
- 4.6.3. Uma vez por turno de um jogador, um Krosmaster que estiver numa casa Demoníaca poderá comprar um GG gastando 1PA e pagando 12 Kamas do seu estoque para a reserva. O jogador rouba 1GG do adversário ou o GG selvagem se ainda estiver sobre a mesa.

## 4.7. Recompensas Demoníacas

- 4.7.1. As Recompensas Demoníacas usadas no torneio são as que vêm na caixa base KROSMaster ARENA 2.0. É permitido usar Recompensas Demoníacas equivalentes dadas nos kits de torneio. Se você só tem a caixa base KROSMaster ARENA, consulte a regra 8.1.
- 4.7.2. As Recompensas Demoníacas também são chamadas de "RD".
- 4.7.3. Recompensas Demoníacas são colocadas ao lado do tabuleiro no início da partida conforme descrito em 1.3.7.
- 4.7.4. Durante a preparação do jogo, todos os marcadores de Recompensas Demoníacas são colocados com as faces viradas para baixo. Em seu primeiro turno, o primeiro jogador pode apenas comprar uma RD de maneira aleatória. No início do turno do próximo jogador, revela-se uma RD de cada Nível. No fim do turno desse jogador, revela-se uma segunda RD de cada Nível que é colocada com a face para cima perto da pilha correspondente (não é permitido escolher uma pilha que já tiver sido revelada). Esse procedimento é feito até que cada pilha tenha uma RD revelada ao seu lado.
- 4.7.5. Existem três tipos de Recompensas Demoníacas: Boosts, Buffs e Equipamentos.
  - 4.7.5.a. Um Boost é uma vantagem instantânea. A Recompensa Demoníaca tem um fundo Preto. Ao ser revelado, o marcador de Boost é usado imediatamente: ele dá a vantagem ao Krosmaster que o utiliza e logo em seguida é removido da partida. Se um boost proporciona um feitiço, esse feitiço deve ser lançado antes de qualquer outro feitiço, ou será perdido. Se um boost proporciona um bônus para um feitiço, esse bônus é consumido no lançamento do próximo feitiço (mesmo que esse feitiço não se beneficie do bônus).

Nesses dois casos, no fim do turno do Krosmaster, se nenhum feitiço tiver sido lançado depois da ativação do Boost, a vantagem será perdida.
  - 4.7.5.b. Um Buff é uma melhoria temporária. A Recompensa Demoníaca tem um fundo Marrom. Quando um Krosmaster usa um Buff, o marcador de Recompensa Demoníaca é virado para ficar com a face para cima sobre a carta de personagem: o Krosmaster se beneficia do efeito do Buff até o início do seu próximo turno. No

início do próximo turno do Krosmaster, durante a Fase Preliminar, o marcador de Buff é removido da partida.

- 4.7.5.c. Um Equipamento é uma melhoria permanente. A Recompensa Demoníaca tem um fundo Branco. Seu efeito é aplicado quando o marcador de Recompensa Demoníaca é virado para cima e permanece até o fim da partida. Se o Equipamento proporciona um bônus para PA ou PM, o valor da característica correspondente é aumentado. Se o Equipamento proporciona um bônus de Alcance, o Alcance de todos os seus Feitiços que não são fixos (ícone verde) é aumentado. Essa vantagem é aplicada no momento em que o marcador de Equipamento é virado para cima. Com isso o Krosmaster pode gastar os PA ou PM adicionais durante o turno quando o Equipamento é revelado.
- 4.7.6. Um Krosmaster que está numa casa Demoníaca pode comprar uma Recompensa Demoníaca com a face para cima ou para baixo gastando 1PA e pagando Kamas do seu estoque para a reserva. O preço da Recompensa Demoníaca varia de acordo com o seu nível:
- Uma Recompensa Demoníaca de GRANITO custa 3 Kamas.
  - Uma Recompensa Demoníaca de JADE custa 6 Kamas.
  - Uma Recompensa Demoníaca de PRATA custa 9 Kamas.
- 4.7.7. Quando uma Recompensa Demoníaca é comprada com a face para cima, a primeira Recompensa Demoníaca da pilha correspondente é imediatamente virada para cima para substituir a Recompensa Demoníaca que acabou de ser comprada, antes que a Recompensa Demoníaca que foi adquirida seja designada a um Krosmaster.
- 4.7.8. Depois de comprar o marcador de Recompensa Demoníaca e revelar, se necessário, a próxima Recompensa Demoníaca da pilha correspondente (se a Recompensa Demoníaca tiver sido comprada com a face para cima), o jogador ativo designa a Recompensa Demoníaca para qualquer Krosmaster válido da sua Equipe (o que comprou a Recompensa Demoníaca ou outro qualquer), estando em uma casa Demoníaca ou não.
- 4.7.8.a. Se a Recompensa Demoníaca é comprada com a face para baixo, o jogador pode ver seu conteúdo antes de designá-la a um Krosmaster.
- 4.7.8.b. A Recompensa Demoníaca é dada ao Krosmaster com a face para baixo. Uma RD virada para baixo não tem nenhum impacto no jogo. Os jogadores podem ver o conteúdo das RD que estão com a face para baixo e que foram dadas aos seus Krosmasters sempre que quiser.
- 4.7.9. Um Krosmaster não pode receber mais RD do que o valor do seu Nível. O Krosmaster que tiver recebido uma quantidade de RD igual ao seu Nível não poderá receber mais nenhuma RD.
- 4.7.9.a. O Krosmaster que compra uma Recompensa Demoníaca, mas não pode designá-la a nenhum Krosmaster por falta de espaço em sua equipe, revela o marcador de RD e o descarta em seguida.

4.7.10. Um Krosmaster pode revelar um Boost, um Buff ou um Equipamento a qualquer momento da sua Fase de Ativação e somente se ele ainda não tiver revelado uma RD durante o turno do seu Krosmaster. Essa ação não custa nenhum PA. A RD é virada para cima e seu efeito é aplicado imediatamente.

4.7.10.a. Revelar uma RD não é considerado um lançamento de feitiço.

4.7.11. Existem seis tipos de Equipamento: Armas, Conjuntos, Mascotes, Dofus, Troféus e Técnicas.

4.7.11.a. Um Krosmaster pode ter somente 1 Equipamento de cada tipo virado para cima sobre a sua carta (exceto as Técnicas).

4.7.11.b. Se um Krosmaster já tem um Equipamento de determinado tipo, ele não pode revelar outro Equipamento do mesmo tipo. O tipo do Equipamento é indicado por um pictograma impresso no marcador de Recompensa Demoníaca.

4.7.11.c. Um Krosmaster pode ter 1 Dofus ou 1 Troféu, mas nunca um Dofus E um Troféu.

4.7.11.d. As Técnicas são um tipo especial de Equipamento. Quando reveladas, elas não contam para a quantidade de RD do Krosmaster que as possui. É permitido ativar diversas Técnicas no mesmo Krosmaster.

*Exemplo: Um Krosmaster Nível 1 que já tem uma Técnica revelada não tem RD nela. É possível dar a este Krosmaster uma nova RD apesar da limitação devido ao nível, e também é possível ativar uma segunda Técnica.*

4.7.11.e. Cada Técnica revelada modifica o Feitiço Golpe do Krosmaster que a tem colocando um efeito de Feitiço adicional.

4.7.11.f. Cada Técnica revelada diminui o custo PA do Feitiço Golpe para o Krosmaster que a tem em 1 PA, sendo o mínimo de 0PA.

4.7.12. Revelado ou não, um marcador de Recompensa Demoníaca nunca pode ser tirado do Krosmaster para o qual foi designado, e quando o Krosmaster é nocauteado, ambos são removidos da partida. Somente os marcadores de Boost e Buff são descartados ao término do seu efeito. Não é possível descartar um Equipamento para revelar outro do mesmo tipo.

## 4.8. Feitiços

4.8.1. A modificação no custo é aplicada mesmo que o valor modificado não esteja no custo de feitiço inicial.



*Exemplo: Se Arthur Bina estiver adjacente a um Shak Shaka adversário, o custo do seu feitiço "Estiva" será 2 PM e 1 PA mesmo que não tivesse valor de PA no custo do feitiço de "Estiva".*

- 4.8.2. Se um feitiço apresentar em seu custo um ícone de PA com um travessão no lugar de um número, significa que o custo do feitiço não pode ser alterado.

*Exemplo: O custo de feitiço do feitiço "Explosão" da Bomba não pode ser alterado.*

- 4.8.3. Um Feitiço que tem seu nome escrito em fundo preto não tem limite de uso desde que o personagem consiga pagar os custos de Feitiço. Um Feitiço que tem seu nome escrito em fundo azul pode ser usado somente uma vez por turno. Um feitiço que tem o nome escrito em fundo roxo pode ser usado somente uma vez por turno e por alvo (pode ser lançado diversas vezes num único turno desde que seus alvos sejam diferentes todas as vezes). Um Feitiço que tem o nome escrito em fundo vermelho pode ser usado somente uma vez por partida.

*Exemplo: O Feitiço "Vapor Negro" do Gultar, o Bárbaro, pode ser usado somente uma vez por turno. Seu Feitiço "Nuvem Sombria" pode ser usado uma vez por partida.*

- 4.8.4. Uma vez que um Feitiço que tem seu nome em fundo vermelho tiver sido lançado, quando o Feitiço estiver resolvido por completo, ele não faz mais parte do perfil do Krosmaster.
- 4.8.5. Cada Krosmaster tem um Feitiço Golpe que não está escrito na carta de personagem. "Golpe" pode ser usado apenas uma vez por turno e deve ser lançado em um alvo adjacente (Feitiço de Combate Corpo a Corpo). O "Golpe" custa 5 PA e inflige 1 Dano Neutro sem efeito adicional.
- 4.8.6. Cada feitiço pode ser classificado como "Feitiço de Ataque", "Feitiço de Cura" ou "Feitiço Especial". Além disso, qualquer feitiço pode ser classificado como um feitiço de Invocação.
- 4.8.6.a. Um feitiço de Ataque inflige Dano. Pode ser identificado pela cor de fundo do seu disco: azul, verde, laranja, roxo ou cinza.
- 4.8.6.b. Um feitiço de Cura não inflige Dano – ele cura Ferimentos. Pode ser identificado pela cor rosa do seu disco.
- 4.8.6.c. Um feitiço Especial não inflige Dano e não cura Ferimentos. Ele pode ser identificado pela cor branca do seu disco.
- 4.8.6.d. Um feitiço de Invocação pode ser identificado por um número entre parênteses acompanhado do nome.

## **4.9. Poderes**

- 4.9.1. Uma unidade que já tem um poder não recebe poderes adicionais com o mesmo nome.

4.9.2. Alguns poderes não são explicados na Carta do Krosmaster ou no Marcador da Invocação. Veja a explicação a seguir.

4.9.3. Acerto Crítico

4.9.3.a. O significado desse Poder é: "Quando este Componente lança um Feitiço durante o Passo 4 de se lançar um feitiço, jogue 1 dado adicional ao fazer um teste de Acerto Crítico".

4.9.4. Armadura

4.9.4.a. O significado desse Poder é: "Quando este Componente é o alvo de um Feitiço de Ataque durante o Passo 5 de se lançar um feitiço, jogue 1 dado adicional ao fazer um teste de Armadura".

4.9.5. Bloqueio

4.9.5.a. O significado desse Poder é: "Durante o Passo 2 de Bloqueio, jogue 2 dados em vez de 1 quando esse Componente fizer um teste de Bloqueio. Veja 3.10.2.b.

4.9.6. Esquiva

4.9.6.a. O significado desse Poder é: "Durante o Passo 3 de Bloqueio, jogue 2 dados em vez de 1 quando esse Componente fizer um teste de Esquiva". Veja 3.10.2.c

4.9.7. Resistência ÁGUA

4.9.7.a. O significado desse Poder é: "Quando este Componente é o alvo de um Feitiço de Ataque de ÁGUA durante o Passo 6 de se lançar um feitiço, os Danos infligidos pelo Feitiço de ÁGUA no Componente são diminuídos em 1".

4.9.8. Resistência AR

4.9.8.a. O significado desse Poder é: "Quando esse Componente é o alvo de um Feitiço de Ataque de AR durante o Passo 6 de se lançar um feitiço, os Danos infligidos pelo Feitiço de AR a esse Componente são diminuídos em 1".

4.9.9. Resistência TERRA

4.9.9.a. O significado desse Poder é: "Quando esse Componente é o alvo de um Feitiço de Ataque de TERRA durante o Passo 6 de se lançar um feitiço, os Danos infligidos pelo Feitiço de TERRA a esse Componente são diminuídos em 1".

4.9.10. Resistência FOGO

4.9.10.a. O significado desse Poder é: "Quando este Componente é o alvo de um Feitiço de Ataque de FOGO durante o Passo 6 de se lançar

um feitiço, os Danos infligidos pelo Feitiço de FOGO a esse Componente são diminuídos em 1”.

#### 4.9.11. Resistência ÁGUA AR TERRA FOGO

- 4.9.11.a. O significado desse Poder é: “Esse Componente tem os 4 Poderes: Resistência ÁGUA, Resistência AR, Resistência TERRA e Resistência FOGO”.

#### 4.9.12. Imune

- 4.9.12.a. O significado desse Poder é: “Quando este Componente é o alvo de um Feitiço de ÁGUA, AR, TERRA ou FOGO durante o Passo 6 de se lançar um feitiço, os Danos infligidos nesse Componente pelo Feitiço de ÁGUA, AR, TERRA ou FOGO são reduzidos a 0”. Veja 6.2.7.

#### 4.9.13. Peketito

- 4.9.13.a. O significado desse Poder é: “Esse Componente não é afetado pelas regras de Bloqueio”.

#### 4.9.14. Estorvo

- 4.9.14.a. O significado desse Poder é: “Esse Componente bloqueia Linhas de Visão”.

#### 4.9.15. Contra-ataque

- 4.9.15.a. O significado desse Poder é: “Durante o turno do adversário, se uma Unidade adversária infligir 1 ou mais Ferimentos à Unidade que tem esse poder, essa Unidade adversária sofrerá 1 Ferimento”.

#### 4.9.16. Cura

- 4.9.16.a. O significado desse Poder é: “Quando este Componente lança um Feitiço de Cura durante o Passo 6 de se lançar um feitiço, a quantidade de Ferimentos curados pelo Feitiço de Cura é aumentada em 1”.

#### 4.9.17. Insensível

- 4.9.17.a. O significado desse Poder é: “Um Feitiço ou Poder que não pertence a esse Componente não pode aplicar um efeito que mova esse Componente”.

*Exemplo: Thio pode se teletransportar com o poder "Envio em Lote". No entanto, ele não irá teletransportar um aliado Insensível adjacente.*

#### 4.9.18. Fogo Interior

4.9.18.a. Esse poder tem efeito apenas quando se joga com as regras especiais de Frigost.

#### 4.9.19. Retribuição X

4.9.19.a. O significado desse Poder é: "Poderes ou Efeitos Adicionais que vierem depois dessa palavra-chave só serão aplicados se pelo menos X Aliados ou Justiceiros adversários estiverem na arena".

#### 4.9.20. Revanche X

4.9.20.a. O significado desse Poder é: "Poderes ou Efeitos Adicionais que vierem depois dessa palavra-chave só serão aplicados se pelo menos X Aliados ou Vilões adversários estiverem na arena".

#### 4.9.21. Sorte

4.9.21.a. O significado desse Poder é: "Quando este Componente lança um Feitiço de ÁGUA durante o Passo 4 de se lançar um feitiço, jogue 1 dado adicional ao fazer um teste de Acerto Crítico. Se este Componente é o alvo de um Feitiço de Ataque de ÁGUA durante o Passo 5 de se lançar um feitiço, jogue 1 dado adicional para fazer um teste de Armadura".

#### 4.9.22. Agilidade

4.9.22.a. O significado desse Poder é: "Quando este Componente lança um Feitiço de AR durante o Passo 4 de se lançar um feitiço, jogue 1 dado adicional ao fazer um teste de Acerto Crítico. Quando este Componente é o alvo de um Feitiço de Ataque de AR durante o Passo 5 de se lançar um feitiço, jogue 1 dado adicional ao fazer um teste de Armadura".

#### 4.9.23. Força

4.9.23.a. O significado desse Poder é: "Quando este Componente lança um Feitiço de TERRA durante o Passo 4 de se lançar um feitiço, jogue 1 dado adicional ao fazer um teste de Acerto Crítico. Quando este Componente é o alvo de um Feitiço de Ataque de ÁGUA durante o Passo 5 de se lançar um feitiço, jogue 1 dado adicional ao fazer um teste de Armadura".

#### 4.9.24. Inteligência

4.9.24.a. O significado desse Poder é: "Quando este Componente lança um Feitiço de FOGO durante o Passo 4 de se lançar um feitiço, jogue 1 dado adicional ao fazer um teste de Acerto Crítico. Quando este Componente é o alvo de um Feitiço de Ataque de FOGO durante o Passo 5 de se lançar um feitiço, jogue 1 dado adicional ao fazer um teste de Armadura".

#### 4.9.25. Sabedoria

4.9.25.a. O significado desse Poder é: "Se esse Krosmaster nocautear um Krosmaster adversário que tem a característica Chefe, você ganhará 1 GG adicional. Quando um Krosmaster adversário que tem a característica Chefe nocautear esse Krosmaster, seu adversário ganhará 1 GG adicional".

#### 4.9.26. Prospecção

4.9.26.a. O significado desse Poder é: "Quando um dos seus Krosmasters nocautear um Krosmaster adversário, pegue 1 Kama da reserva e coloque-o no seu estoque".

#### 4.9.27. Artesão

4.9.27.a. O significado desse Poder é: "Quando esse Krosmaster compra uma Recompensa Demoníaca pela primeira vez durante sua Fase de Ativação, ele não precisa gastar nenhum PA, uma Recompensa Demoníaca de JADE custa 5 Kamas, uma Recompensa de PRATA custa 7 Kamas, uma Recompensa Demoníaca de OURO custa 10 Kamas e uma Recompensa Demoníaca de RUBI custa 15 Kamas (a Recompensa Demoníaca de GRANITO ainda custa 3 Kamas)".

#### 4.9.28. Fazendeiro

4.9.28.a. O significado desse Poder é: "No fim do turno desse Krosmaster, se esse Krosmaster pegou pelo menos 1 Kama durante o seu turno, pegue 1 Kama da reserva e coloque-o no seu estoque".

#### 4.9.29. Saque X

4.9.29.a. O significado desse Poder é: "Se um dos seus Componentes nocautear um Componente adversário com esse Poder, pegue X Kamas da reserva e coloque-os no seu estoque".

#### 4.9.30. Desgastar

4.9.30.a. Esse Poder significa que: "No início do turno do invocador, essa invocação sofre 1 Ferimento".

#### 4.9.31. Profanação

4.9.31.a. O significado desse poder é: "Toda vez que um Krosmaster é movido para a unidade que tem esse poder, coloque um Marcador de Ferimento na unidade que tem esse poder. Além disso, o Marcador de Ferimento não pode ser colocado na unidade que tem esse poder ou removido dela, exceto com o poder 'Profanação'".

## **4.10. PV, Danos, Ferimentos, Cura e Nocaute**

4.10.1. O PV de uma Unidade representa a quantidade de Ferimentos que esse Componente consegue suportar. Uma unidade nunca pode ter mais Marcadores de Ferimento em sua carta do que seu valor de PV.

4.10.2. A Unidade que receber uma quantidade de Ferimentos igual à quantidade dos seus PV será nocauteado. Essa condição é verificada constantemente.

4.10.2.a. Quando um Componente for nocauteado, siga os passos a seguir, nessa ordem:

- O adversário deste Componente pega uma quantidade de GG igual ao nível do Componente nocauteado.
- Marcadores que não são de Ferimento são removidos do Componente nocauteado.
- Recompensas Demoníacas são removidas do Componente nocauteado sem ser reveladas.
- O Componente nocauteado é removido da arena.
- As invocações que foram colocadas pelo Componente nocauteado são removidas da arena.
- Marcadores de Ferimento são removidos do Componente.

4.10.2.b. Um Krosmaster nocauteado não é removido da linha do tempo.

4.10.3. Um Feitiço de Ataque inflige Dano. O Dano Básico de um Feitiço está marcado na barra de Feitiços. Existem dois tipos de Dano: Dano Elemental e Dano Neutro. O tipo de Dano é indicado pela cor de fundo do disco, que indica o Dano Básico do Feitiço: azul para água, violeta para ar, laranja para fogo e verde para terra.

4.10.3.a. Um Feitiço de Ataque associado ao Elemento Água, Ar, Terra ou Fogo é chamado de Feitiço Elemental. O Dano infligido por um Feitiço Elemental é chamado de Dano Elemental. Para simplificar, esses Feitiços são chamados, respectivamente, de Feitiços de Água, Ar, Terra ou Fogo.

4.10.3.b. Alguns Feitiços de Ataque não estão associados a Elementos. Esses Feitiços são chamados de Feitiços Neutros e infligem Dano Neutro. Nunca será possível jogar mais de um dado em um teste de Acerto Crítico com um Feitiço Neutro.

4.10.4. No fim da resolução de um Feitiço, depois de ter feito o teste de Acerto Crítico e Armadura, o alvo do Feitiço de Ataque recebe uma quantidade de Ferimentos igual à quantidade de Danos infligidos pelo Feitiço (respeitando os seus limites de PV). Para cada Ferimento ganho, coloque um marcador de Ferimento sobre a carta do personagem. Um personagem é nocauteado quando a quantidade de marcadores de Ferimento que recebe é igual ao seu número de PV. Os Danos a mais em relação à quantidade de PV são descartados e não se considera que foram infligidos.

*Exemplo: Vigg Arysta (10PV, 2 Ferimentos) lança "Burla" no Gui Yermetel (6 PV, 5 Ferimentos). "Burla" é um Feitiço que Rouba Vida. Graças a um Acerto Crítico, "Burla" inflige 2 Danos em Gui Yermetel. O primeiro marcador de Ferimento é colocado sobre a carta do Gui Yermetel, que é imediatamente nocauteado. O segundo Ferimento é descartado. Um marcador de Ferimento é removido da carta do Vigg Arysta.*

- 4.10.5. Um Feitiço de Cura não inflige nenhum Dano, mas remove marcadores de Ferimento do alvo do Feitiço. O alvo de um Feitiço de Cura nunca faz teste de Armadura. Um Feitiço de Cura não pode remover mais marcadores de Ferimento do que a quantidade de marcadores de Ferimento indicada na carta do alvo. As Curas que excedem a quantidade de marcadores de Ferimento são descartadas e consideradas como não recebidas.

*Exemplo: Merkator (17PV, 1 Ferimento) lança seu Feitiço "Drenagem" e faz um teste de Acerto Crítico. "Drenagem" deveria curar 2 Ferimentos do Merkator. Um marcador de Ferimento é removido da carta do Merkator. Como o Merkator não tem mais nenhum marcador de Ferimento, a segunda Cura é descartada, e o Merkator só é curado de 1 Ferimento.*

- 4.10.6. Para colocar um Ferimento, pegue um marcador de Ferimento do estoque e coloque-o na carta do Componente.

4.10.6.a. Todos os Ferimentos colocados em um Componente foram sofridos ou recebidos por esse Componente, com exceção de Ferimentos colocados para pagar o custo de um feitiço.

4.10.6.b. Cada Ferimento é infligido por uma Fonte Causadora. Essa fonte, a menos que seja dito o contrário, é a unidade que tem o feitiço ou o poder quando o ferimento é infligido.

*Exemplo: Naz Rael **inflige** Ferimentos com "Arranhões" porque o poder menciona que é o Naz Rael quem inflige os ferimentos. Ele ativa o poder "Rolbek" ao fazer um teste de Bloqueio contra um Conde Frigost.*

*Exemplo: Os Ferimentos colocados pelo "Iopismo" do Vlad Sombrio são infligidos pelo Vlad Sombrio mesmo que seu poder não especifique que é o caso.*

4.10.6.c. Ferimentos colocados pelo custo de um feitiço não são considerados infligidos e nem sofridos.

- 4.10.7. Quando acontece uma troca de Ferimentos, considera-se que esses Ferimentos foram movidos (e não colocados). E não são considerados infligidos ou sofridos.

*Exemplo: O poder "Krobusto" do Merkator não irá limitar o número de Ferimentos trocados pelo ataque do Djaul.*

- 4.10.8. Um Componente não pode ter mais marcadores de Ferimento do que seu número de PV. Quando um Componente recebe uma quantidade de Ferimentos a mais do que seus PV, os marcadores excedentes não são colocados nele e vão parar no estoque.

## 4.11. PA, PM, Marcadores de PA, Marcadores de PM

- 4.11.1. Todos os Krosmasters e a maioria das Invocações têm características de PA e PM. Os números na carta do Krosmaster ou no verso do marcador da Invocação são seus valores máximos de PA e PM.

- 4.11.1.a. Se uma unidade tiver um travessão no lugar do valor da sua característica de PM, significa que ela não tem um indicador de PM. Modificações de PM não afetam essa unidade mesmo que sejam imediatas ou dadas como marcadores.
- 4.11.1.b. Se uma unidade tiver um travessão no lugar do valor da sua característica de PA, significa que ela não tem um indicador de PA. Modificações de PA não afetam essa unidade mesmo que sejam imediatas ou dadas como marcadores.
- 4.11.2. Durante sua Fase de Ativação, um Krosmaster ou uma Invocação enchem um indicador virtual com uma quantidade de PA igual aos seus, e outro indicador virtual com uma quantidade de PM igual aos seus. Os valores máximos de PA e PM na carta do Krosmaster podem ser modificados, principalmente com Recompensas Demoníacas.
- 4.11.3. Quando um Krosmaster ou uma Invocação precisa gastar PA ou PM, ele os tira desses indicadores. Quando o indicador de PA estiver vazio, não será possível gastar mais nenhum PA. Quando o indicador de PM estiver vazio, não será possível gastar mais nenhum PM. Se restar algum PA ou PM nos indicadores no fim do turno de um Krosmaster ou de uma Invocação, os PA e PM são descartados: os dois indicadores são esvaziados no fim do turno.
- 4.11.4. Alguns efeitos proporcionarão um ganho imediato ou uma perda imediata de PA e/ou PM. Nesse caso, a perda ou ganho poderá acontecer somente se a unidade em que se aplica for a unidade ativa.
- 4.11.5. Marcadores de +1/-1 PA e +1/-1 PM são usados para representar as alterações temporárias dos valores máximos de PA e PM de um personagem. Um personagem que começa sua Fase de Ativação com 1 ou mais marcadores desse tipo tem suas características de PA e PM máximas modificadas durante todo o turno.
  - 4.11.5.a. No início da sua Fase de Ativação, o indicador de PA de um personagem é completado até ficar com seu valor máximo de PA e modificado pelos marcadores de +1PA ou -1PA que estiverem na sua carta de personagem (ou no próprio marcador no caso das Invocações). Esses marcadores são descartados.
  - 4.11.5.b. No início da sua Fase de Ativação, o indicador de PM de um personagem é completado até ficar com seu valor máximo de PM e modificado pelos marcadores de +1PM ou -1PM que estiverem na sua carta de personagem (ou no próprio marcador no caso das Invocações). Esses marcadores são descartados.
- 4.11.6. Um Componente que não possui característica máxima de PA não pode receber marcadores de +1PA ou -1PA. Um Componente que não possui característica máxima de PM não pode receber marcadores de +1PM ou -1PM.
- 4.11.7. Um personagem não pode receber mais marcadores de -1PA do que seu valor máximo de PA. Um personagem não pode receber mais marcadores de -1PM do que seu valor máximo de PM.



- 4.11.8. Um marcador de +1PA cancela um marcador de -1PA e vice-versa. O cancelamento acontece assim que o marcador é colocado: remova os dois marcadores quando isso acontecer. Resumindo, um personagem só pode ter marcadores de +1PA ou de -1PA ou nenhum marcador de +1/-1PA. Um marcador de +1PM cancela um marcador de -1PM e vice-versa. Esse cancelamento acontece assim que o marcador é colocado: remova os dois marcadores quando isso acontecer. Resumindo, um personagem só pode ter marcadores de +1PM ou de -1PM ou nenhum marcador de +1/-1PM.
- 4.11.9. Com PM, um personagem pode mover de uma casa para outra. Ao gastar 1 PM, o personagem ativo pode mover-se para uma casa livre adjacente. Um personagem beneficia-se de todos os seus PM a cada turno.

## 4.12. Marcadores de Alcance

- 4.12.1. Durante a fase de Ativação de uma Unidade, ela deve colocar seus marcadores de Alcance para determinar seu valor de modificação de alcance. Depois esses marcadores são descartados, e até o fim do turno, todos os feitiços dessa Unidade que tiverem alcance variável serão afetados por esse valor.

*Exemplo: Lilota tem um marcador de +1 Alcance no início do turno. Durante a fase de Ativação, esse marcador é removido e todos os Feitiços da Lilota com alcance variável passam a ter alcance máximo +1 até o fim do turno.*

## 4.13. Marcadores Especiais

- 4.13.1. Alguns Krosmaster podem colocar marcadores especiais em um Krosmaster. Esses marcadores especiais estão sempre especificados no texto do Feitiço ou do Poder. Só é permitido um único marcador com o mesmo nome em jogo por equipe.

*Exemplo: Puny Vampire tem o feitiço "Certain Death", que coloca um marcador de "Bleeding" no Krosmaster visado.*

- 4.13.2. Cada Krosmaster pode aplicar somente um único marcador especial por vez. Se um feitiço pede para colocar um marcador especial em um Krosmaster, esse marcador será colocado nesse Krosmaster, mesmo que já estivesse em outro Krosmaster. Um jogador não pode remover um marcador que ele próprio não tenha colocado.

*Exemplo: Puny Vampire usa seu feitiço "Certain Death" em uma Rainha dos Tofus adversária. No próximo turno, se o Puny Vampire usar seu feitiço novamente em um adversário, o Yugo, o marcador "Bleeding" será removido da Rainha dos Tofus e colocado no Yugo.*

- 4.13.3. Quando um Krosmaster é nocauteado, todos os marcadores especiais que tiver colocado em outras unidades são removidas junto com os

marcadores de PA, PM e Alcance.

- 4.13.4. Um marcador especial não tem efeito por si só. Ele é geralmente usado como lembrete de um Efeito que o Krosmaster possui.

*Exemplo: Se o Puny Vampire está adjacente a uma Mali Buh, mesmo que a Mali Buh tenha um marcador de Bleeding nela, ela poderá se curar. Como o Puny Vampire não tem nenhum poder temporariamente, o marcador de Bleeding não tem nenhum efeito.*

## 4.14. Bloqueio e Esquiva

- 4.14.1. Quando um personagem quer gastar 1PM para sair de uma casa adjacente a 1 ou mais inimigos (também conhecido como desengajar ou sair do combate corpo a corpo), acontece um ou mais Bloqueios. Cada personagem inimigo que está adjacente ao personagem ativo que está tentando se mover tentará Bloqueá-lo.

- 4.14.2. O Bloqueio acontece da seguinte maneira:

4.14.2.a. **Passo 1.** O jogador ativo indica a casa para a qual quer levar seu personagem. Esse personagem precisa ter pelo menos 1PM em seu indicador, mas ainda não é movido.

4.14.2.b. **Passo 2.** Um dos personagens inimigos que está adjacente ao personagem ativo (o jogador ativo escolhe o personagem inimigo) faz um teste de Bloqueio e anota a quantidade de sucessos. Cada dado que cai com o lado de Bloqueio para cima é considerado um sucesso.

4.14.2.c. **Passo 3.** O jogador ativo faz um teste de Esquiva e anota a quantidade de sucessos. Cada dado que cai com o lado Esquiva para cima é considerado um sucesso

4.14.2.d. **Passo 4.** Compare os resultados para determinar a condição do jogador ativo.

Bloqueado: se o teste de Bloqueio gera mais sucessos que o teste de Esquiva, o personagem ativo fica Bloqueado: ele perde imediatamente 3 PM e 3 PA.

Preso: Se o teste de Bloqueio gera a mesma quantidade de sucessos que o teste de Esquiva, o personagem ativo fica apenas Preso: ele perde imediatamente 1 PM e PA.

4.14.2.e. **Passo 5.** Para cada personagem inimigo que esteja adjacente ao personagem ativo e que não tenha feito ainda um teste de Bloqueio, repita os Passos 4.14.2.b. e 4.12.2.c.

4.14.2.f. **Passo 6.** Se o personagem ainda tem pelo menos 1 PM em seu indicador, ele é movido para a casa que foi indicada pelo jogador ativo em 4.14.2.a e segue seu turno normalmente.

- 4.14.3. Um personagem que sofre o resultado "Bloqueio" de uma invocação em 4.14.2.d sofre, no lugar, o resultado "Preso".
- 4.14.4. Sofrer um Bloqueio bem-sucedido não encerra o turno do personagem ativo.
- 4.14.5. Um personagem com o poder Bloqueio joga 1 dado adicional no teste de Bloqueio feito em 4.14.2.b.
- 4.14.6. Um personagem com o poder Esquiva joga 1 dado adicional no teste de Esquiva feito em 4.14.2.c.
- 4.14.7. Um personagem com o Poder Peketito ignora as regras de Bloqueio.

## 4.15. Alcance e Linhas de Visão

- 4.15.1. O Alcance de um Feitiço representa a distância contada em casas adjacentes que um personagem deve estar do conjurador do Feitiço (casas em diagonal não contam) para que seja um alvo legítimo do Feitiço. Um Feitiço pode ter um Alcance Fixo, um Alcance Mínimo (Alcance MÍN) e um Alcance Máximo (Alcance MÁX). Esse Alcance está indicado na barra de Feitiço.
- 4.15.2. Um Feitiço cujo Alcance está representado por um ícone em forma de punho é chamado de Feitiço de Combate Corpo a Corpo. O Alcance desse Feitiço é 1 e não pode ser modificado: pode apenas visar uma casa que esteja adjacente ao conjurador do Feitiço. Um Feitiço de Combate Corpo a Corpo não tem Alcance MÍN e nem Alcance MÁX.

*Exemplo:* O Feitiço "Burla" do Vigg Arysta é um feitiço de combate corpo a corpo. Tem Alcance 1 e esse valor não pode ser aumentado.

- 4.15.3. Um Feitiço cujo Alcance está representado por um ícone em forma de alvo é chamado de Feitiço de Alcance. Os dois números abaixo do ícone representam seu Alcance MÍN e Alcance MÁX: o Feitiço pode apenas visar uma casa localizada a uma quantidade de casas de distância entre esses dois números.

*Exemplo:* O Feitiço "Engano" do Vigg Arysta é um Feitiço de Alcance com Alcance MÍN 2 e Alcance MÁX 3. Esse Feitiço não pode visar uma casa adjacente ao Vigg Arysta ou em uma casa localizada a mais de 4 casas de distância do Vigg Arysta.

- 4.15.4. Um Feitiço cujo Alcance está representado por um ícone em forma de flecha é chamado de Feitiço de Ataque em Linha. Os dois números abaixo do ícone representam seu Alcance MÍN e Alcance MÁX: o Feitiço pode apenas visar uma casa localizada a uma quantidade de casas de distância entre esses dois números e na mesma fileira (linha ou coluna) que o conjurador do Feitiço.

*Exemplo:* O Feitiço "Assalto" da Ana Tomya é um Feitiço de Ataque em Linha com Alcance MÍN 1 e Alcance MÁX 2. Esse Feitiço não pode visar uma casa que esteja na diagonal da Anna Tommy.

- 4.15.5. Um Feitiço cujo Alcance está representado por um ícone em forma de cruz é chamado de Feitiço sem Linha de Visão. Os dois números abaixo do ícone representam seu Alcance MÍN e alcance MÁX: o Feitiço pode apenas visar uma casa localizada a uma quantidade de casas de distância entre esses dois números. Além disso, esse Feitiço ignora as Linhas de Visão.

*Exemplo: O Feitiço "Oscilação" do Conde Traspafrent é um Feitiço sem Linha de Visão. Ele pode ser lançado em qualquer Feitiço dentro do Alcance, ignorando as Linhas de Visão.*

- 4.15.6. Um Feitiço cujo Alcance está representado por um ícone oval azul é chamado de Feitiço Pessoal. A casa onde está localizado o Componente que lança um Feitiço Pessoal é o único alvo legítimo desse Feitiço. Um Feitiço Pessoal não tem Alcance MÍN e nem Alcance MÁX.

*Exemplo: O Feitiço "Drenagem" do Merkator é um Feitiço Pessoal. Só pode ser lançado na casa onde o Merkator está.*

- 4.15.7. Um Feitiço cujo ícone de Alcance é verde é um Feitiço com Alcance variável. Seu Alcance MÁX pode ser aumentado ou diminuído. Um Feitiço cujo ícone de Alcance é vermelho é um Feitiço com Alcance não-variável. Seu Alcance MÁX não pode ser aumentado e nem diminuído.

*Exemplo: O Feitiço "Assalto" da Ana Tomya é um Feitiço de Alcance não variável. O Feitiço "Engano" do Vigg Arysta é um Feitiço com Alcance variável. Sendo assim, seu Alcance MÁX pode ser aumentado ou diminuído.*

- 4.15.8. Krosmasters, invocações que têm o poder Estorvo e alguns elementos de cenário impedem os personagens de enxergar todas as casas da arena. Um Componente pode apenas visar uma casa se ele tiver uma Linha de Visão para essa casa.

- 4.15.9. Um Componente tem Linha de Visão para determinada casa se for possível traçar uma linha imaginária do centro da casa onde o personagem está até o centro da casa determinada sem que essa linha imaginária corte qualquer casa que contenha um Componente bloqueando Linhas de Visão.

- 4.15.9.a. Casas ocupadas por um Krosmaster, uma Invocação com o poder Estorvo ou uma Árvore bloqueiam Linhas de Visão.

- 4.15.9.b. Casas Livres, Casas ocupadas por um Arbusto ou uma Caixa e Casas ocupadas por um personagem que tem o Poder Peketito não bloqueiam Linhas de Visão. Peketito é uma exceção à Regra 3.11.9.a.

## **4.16. Zonas de Efeito**

- 4.16.1. Alguns Feitiços afetam mais de uma casa: são Feitiços com Zonas de Efeito. O alvo de um Feitiço com Zona de Efeito é determinado

normalmente e é chamado de alvo principal do Feitiço. Todos os outros alvos potenciais que estiverem dentro da Zona de Efeito do Feitiço tornam-se alvos adicionais.

- 4.16.2. O alvo principal e os alvos adicionais são afetados da mesma maneira. Faz-se somente um teste de Acerto Crítico, e o resultado é usado em todos os alvos do Feitiço. No entanto, cada alvo faz um teste de Armadura separadamente.
- 4.16.3. Existem várias Zonas de Efeito que se baseiam na posição do Componente que está lançando o Feitiço e na orientação do Ataque.
- **Zona Cruz.** As 4 casas adjacentes à casa visada estão inclusas na Zona de Efeito do Feitiço.
  - **Zona Quadrada.** As 4 casas ao redor da casa visada (4 casas adjacentes, 4 diagonais) estão inclusas na Zona de Efeito do Feitiço.
  - **Zona Martelo.** As 3 casas "em T" ao redor da casa visada estão inclusas na Zona de Efeito do Feitiço.
  - **Zona Bastão.** As 2 casas adjacentes "à esquerda" e "à direita" da casa visada estão inclusas na Zona de Efeito do Feitiço.
  - **Zona Pá.** A casa adjacente "atrás" da casa visada está inclusa na Zona de Efeito do Feitiço.
  - **Zona Agulha.** As 2 casas adjacentes "atrás" da casa visada estão inclusas na Zona de Efeito do Feitiço.
  - **Zona Sopro.** As 3 casas "em cone atrás" da casa visada estão inclusas na Zona de Efeito do Feitiço.
  - **Alvos múltiplos.** Após a escolha da casa-alvo, as outras casas que poderiam ter sido o alvo do Feitiço são inclusas na Zona de Efeito do Feitiço.
- 4.16.4. Em geral, Um Feitiço visa somente uma casa. Se um Feitiço tem uma Zona de Efeito específica, essa Zona de Efeito é mencionada na barra de Feitiços.

*Exemplo: O Feitiço "Sarças Defensivas" da Amália tem a Zona Cruz.*

- 4.16.4.a. Zonas de Efeito não são consideradas efeitos adicionais do Feitiço.

## 4.17. Casas e Elementos de Cenário

- 4.17.1. O tabuleiro é composto por casas. Essas casas são organizadas em fileiras e colunas.
- 4.17.2. Duas casas são consideradas adjacentes quando têm um lado em comum. Um personagem pode se mover somente da casa em que está para uma casa adjacente.
- 4.17.3. Uma casa que não contém nenhuma Árvore, Arbusto ou personagem é chamada de casa Livre. Uma casa livre também pode ser chamada de casa vazia. "Livre" e "Vazio" são sinônimos. Um personagem pode mover-se somente para uma casa livre.

- 4.17.4. Uma casa que contém um obstáculo é chamada de casa Intransponível. Não é possível mover para uma casa Intransponível. Personagens, Árvores, Arbustos e algumas Invocações são considerados obstáculos.
- 4.17.5. Elementos de Cenário são colocados na arena antes do início da partida. Elementos de Cenário não são personagens e não têm PV. A menos que seja dito o contrário, elementos de cenário têm o Poder Insensível. No tabuleiro clássico, existem três tipos de Elementos de Cenário: Arbustos, Árvores e Caixas.
- 4.17.5.a. Um Arbusto é um obstáculo Intransponível que não bloqueia Linhas de Visão.
- 4.17.5.b. Uma Árvore é um obstáculo Intransponível que bloqueia Linhas de Visão.
- 4.17.5.c. Uma Caixa não bloqueia Linhas de Visão. Uma casa que contém uma Caixa é considerada uma casa Livre. Se um personagem estiver sobre uma Caixa, o Alcance MÁX de todos os seus Feitiços com Alcance variável será aumentado em 1.

*Exemplo: Vigg Arysta está sobre uma Caixa. Seu Feitiço "Engano" tem Alcance MÍN 2 e Alcance MÁX 4.*

## 4.18. Efeitos

- 4.18.1. Um Efeito é o resultado da aplicação do texto de um Feitiço ou de um Poder. Alguns Efeitos podem ser provocados por outros efeitos.
- 4.18.2. Os Efeitos podem ter algumas descrições vagas. Nesses casos, aplique as regras a seguir.
- 4.18.2.a. Se um efeito se refere à primeira vez que um evento acontece sem nenhum outro contexto de tempo, ele se refere à primeira que isso aconteceu durante a luta.
- Exemplo: O poder "Sombra da Selva" do Darkli Moon pode ser ativado somente uma vez por luta. Já o poder "Laid Low" dos Monks pode ser ativado em cada turno do jogador de acordo com a instrução de tempo indicada ("Durante seu turno").*
- 4.18.2.b. Se um efeito se refere a outro evento, ele se refere a um evento que aconteceu durante o turno atual do personagem ativo, a menos que seja especificado o contrário.
- Exemplo: para verificar se o poder Shushus em Abundância do Remington Smisse pode curá-lo, levamos em consideração apenas somente os Ferimentos que ele infligiu durante seu turno. Infligir um Ferimento durante o primeiro turno da partida não será garantia de que ele será curado a cada turno seguinte.*
- 4.18.2.c. Se um efeito se refere a uma casa ou unidade adjacente, ele se refere a uma casa ou unidade adjacente ao personagem ativo, a menos que seja especificado o contrário.

*Exemplo:* Quando The Nun lança o feitiço "Fatebook", ela pode escolher um aliado adjacente a ela para aplicar o feitiço.

- 4.18.2.d. Se um efeito se refere a um aliado ou a uma unidade adversária, a subjetividade do efeito é sempre a do jogador que está controlando o efeito, a menos que seja especificado diferente.

*Exemplo:* O poder "Laid Low" dos Monks só é ativado quando um Krosmaster adversário (ao jogador que está controlando o Monk que possui este poder) é nocauteado durante o turno desse jogador.

- 4.18.3. Quando um Feitiço é lançado, ou quando um Poder ou Efeito é ativado, ele pode infligir um ou mais Efeitos pontuais.

- 4.18.3.a. Um efeito pontual deve ser resolvido para infligir um impacto na partida. Às vezes o efeito não pode ser resolvido imediatamente ou deve ser resolvido mais tarde. Nesses casos, o efeito é mantido em espera.

*Exemplo:* o efeito adicional do feitiço "Perfura-armadura" é criado durante o passo 3, mas só pode ser resolvido no passo 5.

- 4.18.3.b. Quando dois efeitos pontuais devem ser resolvidos simultaneamente ou durante o mesmo passo, os dois efeitos são colocados em espera e o jogador ativo escolhe a ordem em que serão resolvidos. A única exceção a essa regra acontece durante o passo 3: os efeitos adicionais do feitiço são resolvidos na ordem indicada na carta.

- 4.18.3.c. Um efeito pontual em espera não será resolvido se o Poder de onde esse efeito veio foi perdido pelo componente que tinha esse Poder.

*Exemplo:* Yugo - Jovem Rei sofre Ferimentos suficientes para perder seu Poder "Contra-ataque". Agora que Yugo não tem mais esse poder, seu efeito não é ativado.

- 4.18.3.d. A resolução de um efeito pontual pode aplicar um efeito contínuo em um componente. A menos que seja dito o contrário, a resolução de um efeito pontual pode aplicar um efeito contínuo em um componente somente se esse componente estiver no tabuleiro.

*Exemplo:* O Duque Rex lança seu Feitiço "Retrocesso". Ele aplica a si próprio um efeito contínuo até o fim do turno que aumenta o próximo Dano de "Retrocesso" em 1.

*Exemplo:* O poder do Djaul "Trotos de Descendor" ativa um efeito pontual no início da luta. A resolução desse efeito aplica um efeito contínuo no Djaul que reduz seu Nível a 0. É por isso que, mesmo que o seu poder seja cancelado, o efeito permanece.

- 4.18.3.e. Quando um efeito pontual pede para que uma escolha seja feita durante sua resolução, a escolha é feita sem saber se o efeito pode ser aplicado ou não.

*Exemplo: The Nun usa seu feitiço "Fatebook" com um aliado que possui o poder "Insensível" e que está adjacente a ela. Quando o feitiço é resolvido, o jogador pode escolher esse aliado para o efeito deslocador do feitiço. O efeito trará um Tombstone para o jogo, em seguida, como o aliado é Insensível, ele não será movido.*

4.18.4. Um efeito contínuo é aplicado em um ou mais componentes na arena (a menos que seja dito o contrário). Um efeito contínuo pode ser aplicado pela presença de um poder ou pela resolução de um efeito pontual por um tempo especificado ou não-especificado.

4.18.4.a. Alguns poderes geram efeitos contínuos, que são chamados de efeitos estáticos contínuos. "Armadura" ou "Sujeira" são exemplos de poderes que geram efeitos estáticos contínuos.

4.18.4.b. Unidades afetadas por um efeito contínuo são determinadas quando o efeito tem início, se ele muda de unidade. Esta regra não se aplica a efeitos estáticos contínuos.

*Exemplo: Bem, o Ripata, lança o feitiço "Mataruga". Esse efeito muda de unidade, portanto, se mais tarde durante o mesmo turno, uma Invocação aliada é colocada em jogo, ela não recebe o poder "Imune".*

4.18.4.c. Efeitos contínuos que não alteram unidades alteram as regras da partida. Podem ser aplicados em unidades que não foram atingidas quando o efeito contínuo começou.

4.18.4.d. Quando um componente entra em jogo, os efeitos contínuos que seriam aplicados nesse componente são aplicados antes da resolução de qualquer efeito pontual.

4.18.4.e. Sempre que as condições de um efeito contínuo são cumpridas, o efeito é aplicado instantaneamente.

4.18.4.f. Sempre que se ganha um Poder, o efeito contínuo é aplicado instantaneamente.

4.18.4.g. Na aplicação de efeitos contínuos, a perda de poder tem prioridade em relação a outros efeitos contínuos.

*Exemplo: Kriss, O Krasso, visa um Krosmaster com seu feitiço "Fraude". Depois desse feitiço ser resolvido, "Fraude" aplica um efeito contínuo no alvo que o faz perder todos os seus poderes. Se o alvo estiver ou ficar adjacente ao Duque Rex, ele não ganhará nenhuma resistência elemental do "Escudo Feca", porque a perda de poderes tem prioridade em relação ao bônus dado pelo "Escudo Feca".*

4.18.5. Se um efeito tenta aplicar algo impossível de ser resolvido, ele ainda será aplicado o máximo possível.

*Exemplo: O feitiço "Empurra por 2 casas". Se houver um obstáculo 2*



*casas atrás do alvo, o feitiço ainda empurra o alvo por 1 casa.*

- 4.18.6. Os efeitos são aplicados somente em componentes que estejam em jogo (a menos que seja dito o contrário).
- 4.18.7. Poderes ou Efeitos Adicionais de Feitiços que se referem ao nome da carta em que estão escritos referem-se somente a essa carta e a nenhuma outra carta com o mesmo nome.
- 4.18.8. Se um poder é copiado, cada referência ao nome do componente que possui o poder original é substituída pelo nome do Componente que está usando a cópia.

*Exemplo: Quando o Cavaleiro Tênebra copia o poder de um Grugaloragran aliado, o Cavaleiro Tênebra ganha todos os tipos de todos os Krosmaster que estão em jogo.*

- 4.18.9. Se um poder ou Efeito Adicional de um Feitiço menciona outra informação (Nome ou Tipo) que não seja o nome do Componente que possui esse poder ou Feitiço, ele se refere a todos os Krosmasters ou invocações desse tipo e as invocações com esse nome.

*Exemplo: O ataque "Papatabefe" do Rei dos Papatudos inflige +2 danos se houver pelo menos um PAPTUDO adjacente ao alvo do Feitiço. Esse ataque é ampliado se um Papatudo (o monstro invocado) – mesmo que seja adversário – está adjacente ao alvo, e também se o Papatudo Real (que tem o tipo Papatudo) está adjacente ao alvo.*

- 4.18.10. Quando um efeito tem que verificar um valor numérico para ser ativado, esse valor numérico só é verificado depois de serem aplicados os Efeitos que poderiam alterar esse valor sem condições específicas.

*Exemplo: O poder do Dragão-Porco só é verificado depois que modificadores como o poder "Armadura" e o efeito "Perfura-armadura" são aplicados no total dos dados. Nesse caso, o Dragão-Porco joga apenas 1 dado: o básico um + um da "Armadura" - um do "Perfura-armadura", totalizando 1 dado.*

## **4.19. Invocar, Feitiço de Invocação, Marcadores de Invocação**

- 4.19.1. Uma Invocação geralmente é trazida para o jogo por um Krosmaster que está lançando um Feitiço de Invocação. Ela é representada por um marcador cujas características estão no verso.
  - 4.19.1.a. Uma Invocação pode ser invocada apenas em uma casa livre.
  - 4.19.1.b. Uma invocação só pode ser invocada em uma casa onde não haja nenhuma outra unidade.
  - 4.19.1.c. As Invocações não têm nível e não recompensam o jogador com GG quando são nocauteadas.

- 4.19.1.d. Existem dois tipos de Invocação: Monstros e Mecanismos.
  - 4.19.1.e. Uma invocação que não tem PM pertence à categoria dos Mecanismos. Sendo assim, Bombas, Armadilhas, Torres, Kokonkaskas e Dragovos Imaturos são exemplos de unidades que são Mecanismos.
  - 4.19.1.f. Uma invocação não bloqueia linha de visão, a menos que tenha o poder Estorvo.
  - 4.19.1.g. Uma invocação é colocada na Linha do Tempo e joga seu turno após o personagem que a invocou. Se um personagem coloca em jogo múltiplos marcadores, o jogador ativo escolhe a ordem em que eles são ativados após o turno do seu personagem.
- 4.19.2. Invocações podem pertencer a uma família. Quando uma invocação faz parte de uma família, considera-se que ela tem um Tipo que corresponde ao nome dessa família. Veja a lista a seguir das famílias e das invocações que pertencem a elas.
- 4.19.2.a. Família Bomba: Bomba d'Água, Tornabomba, Bomba Incendiária
  - 4.19.2.b. Família Armadilha: Armadilha Mortal, Armadilha Enganosa
  - 4.19.2.c. Família Torre: Arpoadora, Estratorre, Guardiã
  - 4.19.2.d. Família Bububo: Bububo
  - 4.19.2.e. Família Papatudo: Papatudo
  - 4.19.2.f. Família Tofu: Tofu
  - 4.19.2.g. Família Atuin: Donatella, Léonardawa, Raphaela, Michelangela
- 4.19.3. Uma Invocação é representada por um marcador. Esse marcador pode ser substituído por uma representação real da Invocação (uma miniatura, por exemplo). Essa representação possui as mesmas características do marcador.
- 4.19.4. Monstros são personagens. Invocações de Monstro têm PV, geralmente têm PA, PM e um Feitiço, e às vezes também têm Poderes.
- 4.19.4.a. Monstros não bloqueiam Linhas de Visão.
  - 4.19.4.b. Um Monstro pode gastar PA e PM apenas para mover-se e lançar Feitiços. Um Monstro não pega Kamas do tabuleiro e não compra Recompensas Demoníacas.
  - 4.19.4.c. Um Monstro é um obstáculo e, portanto, a casa que ocupa é Intransponível.
- 4.19.5. Uma Bomba é um mecanismo. Esse Mecanismo Invocado tem 1 PV. Cada Bomba tem o Feitiço Explosão que ela lança quando é nocauteada.

- 4.19.5.a. Uma Bomba não pode Bloquear personagens porque não é um personagem.
- 4.19.5.b. Uma Bomba é um obstáculo e, portanto, a casa que ocupa é Intransponível.
- 4.19.5.c. No início do turno do personagem que a Invocou, a Bomba sofre automaticamente 1 Dano e lança o Feitiço "Explosão", pois foi nocauteada.
- 4.19.5.d. O Feitiço "Explosão" é um Feitiço Pessoal que visa a casa ocupada pela Bomba e também afeta todos os alvos adicionais em uma Zona Quadrada ao redor da Bomba (e não apenas a própria Bomba).
- 4.19.6. Uma Torre é um mecanismo. Esse Mecanismo Invocado tem PV (a quantidade de PV vai depender da Torre). Cada Torre também tem um Feitiço.
- 4.19.6.a. Uma Torre não pode Bloquear personagens, pois não é um personagem.
- 4.19.6.b. Uma Torre é um obstáculo, logo a casa que ocupa é intransponível.
- 4.19.7. Uma Armadilha é um mecanismo. Esse Mecanismo Invocado não tem PV. Cada Armadilha tem o Feitiço "Estalo" que é lançado quando um personagem ocupa sua casa.
- 4.19.7.a. Uma Armadilha não pode Bloquear personagens porque não é um personagem.
- 4.19.7.b. Uma Armadilha não é um obstáculo, portanto a casa que ela ocupa é uma casa Livre.
- 4.19.7.c. Uma Armadilha lança o Feitiço "Estalo" quando:
- Um personagem move para a casa onde a Armadilha está.
  - Um personagem é movido para a casa onde a Armadilha está pelo efeito adicional de um Feitiço e termina esse movimento especial bem na Armadilha.
  - Um Monstro é invocado diretamente na Armadilha.
- 4.19.7.d. Uma Armadilha não lança o Feitiço "Estalo" quando:
- Um personagem é movido para a casa onde a Armadilha está pelo efeito adicional de um Feitiço, mas não termina esse movimento especial na Armadilha.
  - Uma Bomba é invocada na Armadilha (uma Bomba não é um personagem).

*Exemplo: O Vigg Arysta está adjacente a uma Armadilha, bem "em frente" à Armadilha. O Luk Ylook visa o Vigg Arysta com seu Feitiço "Flecha Repelente" (Empurra por 2 casas) e coloca o Vigg Arysta "atrás" da*

*Armadilha. Como o Vigg Arysta não terminou seu movimento na Armadilha, ela não lança o Feitiço "Estalo".*

4.19.7.e. Uma Armadilha é removida da arena após lançar o Feitiço "Estalo".

4.19.8. Tombstones são mecanismos.

4.19.8.a. Uma Tombstone não pode Bloquear personagens porque não é um personagem.

4.19.8.b. Uma Tombstone não é um obstáculo. A casa ocupada por ela é uma casa Livre.

4.19.8.c. Tombstones têm o poder Profanação. O significado desse poder é: "Toda vez que um Krosmaster é movido para a unidade que possui esse poder, coloque um marcador de Ferimento na unidade que possui esse poder. Além disso, o marcador de Ferimento não pode ser colocado ou removido da unidade que tem esse poder, exceto com o poder "Profanação".

4.19.9. Um Feitiço de Invocação geralmente é um Feitiço Especial, mas pode ser um Feitiço de Ataque ou de Cura. Assim como todos os Feitiços, esse Feitiço também tem um Nome, mas neste caso específico o nome é seguido por um número entre parênteses.

4.19.9.a. Um Feitiço de Invocação pode colocar somente invocações em jogo. Sendo assim, nunca se refere a um Krosmaster.

*Exemplo: O feitiço "Invocação de Papatudo" do Rei dos Papatudos não pode colocar um Papatudo Real em jogo porque trata-se de um Krosmaster, mesmo tendo o tipo Papatudo.*

4.19.9.b. Cada Feitiço de Invocação invoca uma quantidade de marcadores conforme indicado no efeito do feitiço, seja qual for o número entre parênteses.

4.19.9.c. Um feitiço de invocação tem um número entre parênteses em seu nome. Esse número é chamado de valor de Controle da Invocação. Um Krosmaster não pode colocar uma invocação em jogo se já houver em jogo uma quantidade de invocações igual a esse número. Se um efeito colocar uma ou mais invocações em jogo, o efeito colocará quantas invocações forem possíveis em jogo sem ultrapassar o valor de Controle da Invocação desse feitiço.

*Exemplo: Elogio e Corvo Negro estão na sua Equipe. Se você tiver um Smagabola e um Corvoc em jogo, Elogio não poderá invocar outro Smagabola (o limite dele é 2), mas o Corvo Negro poderá invocar outro Corvoc.*

*Exemplo: O Corvo Negro tem o Feitiço "Mergulho do Corvoc (3)", que é um Feitiço de Invocação de Ataque. Ele pode visar e infligir danos com esse feitiço mesmo se já tiver 3 Corvoc em jogo. No entanto, ao fazer isso, nenhum Corvoc novo será invocado, pois isso ultrapassaria o valor de Controle da Invocação.*

- 4.19.9.d. Invocações que foram removidas da arena podem ser invocadas novamente se o valor de Controle da Invocação não tiver sido atingido.

*Exemplo:* A Rainha dos Tofus controla 3 Tofus. Ela não pode invocar outro Tofu com seu Feitiço "Invocação de Tofu (3)". No turno de um jogador, o jogador adversário nocauteia um Tofu, e ele é removido da arena. A Rainha dos Tofus agora pode lançar seu Feitiço "Invocação de Tofu (3)" novamente.

## **4.20. Território do adversário**

4.20.1. O território do adversário é formado pelas 5 primeiras linhas que começam do lado do tabuleiro onde seu adversário posiciona seu Krosmaster. Para cada jogador, o território do adversário será formado por casas diferentes.

# 5. Estrutura de um Turno

## 5.1. Visão Geral

- 5.1.1. Quando tudo estiver pronto, o primeiro jogador joga seu turno. Assim que ele terminar, será a vez do adversário jogar seu turno, e esse procedimento continua até que um jogador vença a partida.
- 5.1.2. O jogador do turno da vez é chamado de jogador ativo.
- 5.1.3. O turno do jogador é composto por várias fases:
  - Teste de Tensão
  - Inspiração
  - Devolução!
  - Turnos dos Componentes (uma vez para cada componente que o jogador ativo controla na Linha do Tempo)
  - Fim do Turno

## 5.2. Teste de Tensão

- 5.2.1. O jogador ativo joga 2 dados: este é o Teste de Tensão.
- 5.2.2. Se o resultado dos dados não é satisfatório, ele pode fazer uma rerrolagem. Neste caso, os resultados anteriores são ignorados e o jogador joga um único dado em sua nova rerrolagem.
- 5.2.3. Se nenhuma rerrolagem foi feita e se os dois dados mostram o mesmo lado depois de aplicar a Regra 1.6.2, cada jogador perde 1 GG. Se um jogador perde seu último GG dessa forma, o adversário é o vencedor e a partida acaba.
- 5.2.4. O primeiro jogador não faz um Teste de Tensão no primeiro turno da partida.

## 5.3. Inspiração

- 5.3.1. Cada dado de Tensão pode ser colocado sobre a carta de um Krosmaster para que ele tenha um Poder até o fim do próximo turno. Esses dados são chamados de Dados de Inspiração.
  - 5.3.1.a. O personagem que recebe um Dado de Inspiração com o lado Acerto Crítico para cima ganha o Poder Acerto Crítico.
  - 5.3.1.b. O personagem que recebe um Dado de Inspiração com o lado Armadura para cima ganha o Poder Armadura.

- 5.3.1.c. O personagem que recebe um Dado de Inspiração com o lado Esquiva para cima ganha o Poder Esquiva.
- 5.3.1.d. O personagem que recebe um Dado de Inspiração com o lado Bloqueio para cima ganha o Poder Bloqueio.
- 5.3.2. Você pode colocar nenhum Dado de Inspiração, apenas 1 Dado de Inspiração ou 2 Dados de Inspiração tanto para o mesmo Krosmaster quanto para dois Krosmasters diferentes.
- 5.3.3. Os Dados de Inspiração permanecem nas cartas dos Krosmasters até o início do próximo turno do jogador que os colocou nas cartas. O Krosmaster perde o Poder proporcionado pelo Dado de Inspiração quando o dado é removido da sua carta.

## **5.4. Devolução!**

- 5.4.1. Se sobrarem dois Dados de Inspiração após a fase de Inspiração do jogador ativo, esse jogador pegará 3 Kamas da reserva e os colocará em seu estoque. Esses dados serão considerados vendidos.
- 5.4.2. Se sobrar um Dado de Inspiração após a fase de Inspiração do jogador ativo, esse jogador pegará 1 Kama da reserva e o colocará em seu estoque. Esse dado será considerado vendido.

## **5.5. Turnos dos Componentes**

- 5.5.1. Durante o turno do jogador ativo, ele joga com cada Componente da sua Linha do Tempo, na ordem da Linha do Tempo (ou seja, da esquerda para a direita). Quando o turno do primeiro Componente chega ao fim, ele parte para o segundo Componente na Linha do Tempo e repete o mesmo procedimento até o último Componente da direita na Linha do Tempo.
- 5.5.2. O turno de um Componente na Linha do Tempo é composto por várias fases (veja a explicação de cada uma delas na Seção 5):
  - Fase Preliminar
  - Fase de Ativação
  - Fim da Fase de Ativação

## **5.6. Fim do Turno**

- 5.6.1. O turno de um jogador termina depois que ele tiver ativado todos os Componentes em sua Linha do Tempo. Seu adversário torna-se o novo jogador ativo e dá início ao seu turno.

## 6. Estrutura do Turno de um Componente na Linha do Tempo

### 6.1. Visão Geral

- 6.1.1. O Componente na Linha do Tempo cujo turno é o turno da vez é chamado de Componente ativo.

### 6.2. Fase Preliminar

- 6.2.1. Durante a Fase Preliminar do turno da Unidade ativa, alguns efeitos são aplicados ou então desaparecem. Esses efeitos são resolvidos na seguinte ordem:
- 6.2.1.a. Todos os Buffs colocados com a face para cima na carta do Krosmaster ativo são descartados.
  - 6.2.1.b. A Unidade ativa atual completa seus indicadores de **PA** e **PM** como está em 4.11.2. Em seguida, todos os marcadores de +1/-1 **PA** e +1/-1 **PM** na carta são descartados.
  - 6.2.1.c. A Unidade ativa aplica a alteração de alcance devido aos seus marcadores de Alcance (que serão aplicados até o fim do turno) e depois descarta todos os marcadores de Alcance que estão em sua carta.
  - 6.2.1.d. Por fim, todos os efeitos que ativam "No início do turno" são ativados. Por exemplo: quando as Bombas perdem 1PV, elas lançam o Feitiço "Explosão". Se vários efeitos são ativados ao mesmo tempo, o jogador ativo é quem escolhe a ordem em que esses efeitos serão resolvidos, e depois resolve um efeito por vez, nessa ordem.

### 6.3. Fase de Ativação

- 6.3.1. Depois, o Componente ativo pode gastar seus PA e PM para fazer as seguintes ações na ordem que quiser, alternando com a frequência que desejar (embora ainda sujeito a quaisquer limitações mencionadas abaixo) e enquanto puder gastar os PA e PM obrigatórios:
- Mover-se para uma casa
  - Coletar um Kama
  - Comprar um GG
  - Lançar um Feitiço
  - Comprar uma Recompensa Demoníaca
  - Usar uma Recompensa Demoníaca



*Exemplo:* Um Krosmaster pode mover-se para 1 casa, depois coletar 1 Kama, depois mover-se para 1 casa novamente...

- 6.3.2. **Mover uma casa.** O Componente ativo pode gastar 1PM para mover-se para uma casa Livre adjacente. Um Componente que não tem indicador de PM não pode se mover.
- 6.3.3. **Coletar um Kama.** Essa ação só pode ser feita por um Krosmaster. Ao gastar 1PA, o Krosmaster ativo pode pegar 1 Kama da casa onde ele está. Se houver mais de 1 Kama na casa, custará 1PA para cada Kama que o Krosmaster quiser pegar.
- 6.3.4. **Comprar um GG.** Essa ação só pode ser feita por um Krosmaster e apenas uma vez por turno do jogador. Um Krosmaster que estiver numa casa Demoníaca poderá comprar um GG ao custo de 1PA e pagando 12 Kamas à reserva. O jogador ativo rouba um GG do adversário ou pega o GG selvagem se ainda estiver disponível.
- 6.3.5. **Lançar um Feitiço.** Veja a explicação dessa ação na Seção 6. Cada Componente tem seus próprios Feitiços.
- 6.3.6. **Comprar uma Recompensa Demoníaca.** Essa ação só pode ser feita por um Krosmaster. O Krosmaster que estiver numa casa Demoníaca poderá comprar uma Recompensa Demoníaca gastando 1PA e pagando Kamas à reserva de acordo com o preço em Kamas da Recompensa Demoníaca. Veja 3.6.4. Um Krosmaster pode fazer essa ação várias vezes por turno, desde que possa pagar os custos em PA e em Kamas.
- 6.3.7. **Usar uma Recompensa Demoníaca.** Essa ação só pode ser feita por um Krosmaster e apenas uma vez por turno do Krosmaster. Um Krosmaster pode virar para cima uma Recompensa Demoníaca que foi designada a ele. Veja a seção 3.6.8. Essa ação não custa nenhum PA.
- 6.3.8. Um Componente não tem que gastar todos os seus PA e PM durante sua Fase de Ativação. No entanto, no fim da Fase de Ativação, os PA e PM que sobrarem não serão guardados para o próximo turno ou para o próximo Componente: eles serão simplesmente descartados.

## 6.4. Fim da Fase de Ativação

- 6.4.1. Durante a Fase Preliminar do turno do Componente ativo, alguns efeitos são aplicados ou então desaparecem como, por exemplo, os efeitos que têm sua duração "Neste Turno". Se vários efeitos são ativados ao mesmo tempo, o jogador ativo é quem escolhe a ordem em que esses efeitos são resolvidos, e depois resolve um efeito por vez, nessa ordem.

*Exemplo:* O efeito do "Tiro a Distância" do Gui Yermetel desaparece durante o Fim da Fase de Ativação do Gui Yermetel.

- 6.4.2. Quando todos os efeitos ativados são resolvidos, o turno do Componente termina. Se o jogador ativo controla outros Componentes depois do Componente ativo na Linha do Tempo, então o turno do próximo Componente começa. Caso contrário, se o Componente ativo é o último

na Linha do Tempo, o turno do jogador ativo termina e seu adversário inicia seu turno.

# 7. Lançar Feitiços

## 7.1. Verificar Pré-Requisitos

- 7.1.1. Uma Unidade pode lançar um Feitiço apenas se todos os Pré-requisitos para se lançar um Feitiço forem respeitados. Uma Unidade não pode lançar um Feitiço se um ou mais Pré-requisitos não forem respeitados.
- 7.1.2. A verificação dos Pré-requisitos leva em consideração todos os alvos (Unidades e casas) que seriam afetados pelo feitiço se ele fosse lançado.
- 7.1.3. Se o Feitiço tiver restrições, a Unidade poderá lançar um Feitiço somente se todas as restrições forem respeitadas:
  - 7.1.3.a. Trata-se de um Feitiço que só pode ser lançado uma vez por turno e que ainda não foi lançado pela Unidade ativa nesse turno. Veja 4.8.3.
  - 7.1.3.b. Trata-se de um Feitiço que só pode ser lançado uma vez por turno e por alvo e que ainda não foi lançado no alvo pela Unidade ativa nesse turno. Veja 4.8.3.
  - 7.1.3.c. Trata-se de um Feitiço que só pode ser lançado uma vez por partida e que ainda não foi lançado pela Unidade ativa nessa partida. Veja 4.8.3.
- 7.1.4. Se o Feitiço tiver um custo, a Unidade que está lançando esse Feitiço terá que pagar todos os custos do Feitiço:
  - 7.1.4.a. Se o Feitiço tem custo em PA, a Unidade precisa ter PA suficientes em seu indicador de PA.
  - 7.1.4.b. Se o Feitiço tem custo em PM, a Unidade precisa ter PM suficientes no seu indicador de PM.
  - 7.1.4.c. Se o Feitiço tem custo em Ferimentos, a Unidade precisa receber pelo menos a mesma quantidade de Ferimentos que o valor do custo em Ferimentos do Feitiço.  
  
*Exemplo: Gultar, o Bárbaro (25 PV), recebeu 24 marcadores de Ferimento. Ele não pode lançar seu Feitiço "Vapor Negro" porque não pode receber 2 marcadores de Ferimento adicionais.*
- 7.1.5. A casa designada como o alvo principal do Feitiço está dentro do Alcance da Unidade que está lançando o Feitiço.
- 7.1.6. Existe uma Linha de Visão entre a casa do conjurador e a casa visada.
  - 7.1.6.a. Se o Feitiço lançado pelo Componente é um Feitiço sem Linha de Visão, ignore esta restrição.  
<http://www.KROSMASTER.com>

- 7.1.7. Se um efeito aplica pré-requisitos adicionais para se lançar um Feitiço, o lançamento desse feitiço deve verificar todos esses pré-requisitos.

## 7.2. Lançar e Resolver um Feitiço de Ataque

- 7.2.1. Lançar e Resolver um Feitiço de Ataque divide-se em vários Passos. Todos sempre são feitos na ordem apresentada a seguir:

- Passo 1 - Pague os custos
- Passo 2 - Determine os alvos
- Passo 3 - Resolva Efeitos Adicionais
- Passo 4 - Faça um Teste de Acerto Crítico
- Passo 5 - Faça um Teste de Armadura
- Passo 6 - Avalie os Danos
- Passo 7 - Coloque marcadores de Ferimento
- Passo 8 - Resolva Efeitos Adicionais em Espera

- 7.2.1.a. Uma Unidade não pode fazer uma ação nova, tal como gastar PA ou PM, usar uma Recompensa Demoníaca, pegar um Kama, comprar uma Recompensa Demoníaca, comprar um GG, lançar um Feitiço etc. até que todos os Passos (1 a 8) de se lançar um Feitiço por essa Unidade sejam devidamente seguidos.

- 7.2.1.b. Um Feitiço é completamente resolvido quando todos os Efeitos em Espera são resolvidos durante o Passo 8 - Resolva Efeitos em Espera.

- 7.2.1.c. Alguns efeitos podem ser ativados durante a resolução de feitiços. Esses efeitos serão resolvidos apenas no passo 8 da resolução do feitiço – a menos que afetem diretamente a resolução do feitiço.

*Exemplo: o poder "Resistência" é aplicado no passo 6 da resolução de um feitiço porque ele afeta diretamente os danos desse feitiço. Por outro lado, o poder "Retorno da Chama" da Missiz Burnz é colocado em espera até o passo 8 do feitiço que o ativou.*

- 7.2.2. Passo 1 - Pague os custos

- 7.2.2.a. O personagem ativo gasta a quantidade de PA e PM dos seus indicadores de PA e PM conforme indicado na barra de Feitiços. Uma quantidade de marcadores de Ferimento igual ao custo em Ferimentos do Feitiço é colocada na carta do personagem ativo. Esses Ferimentos não são considerados Ferimentos infligidos ou que foram sofridos.

- 7.2.2.b. Um Krosmaster pode ser nocauteado ao pagar o custo em Ferimento de um Feitiço. Nesse caso, ele é removido da arena no fim do Passo 1. O adversário do jogador ativo ganha imediatamente uma quantidade de GG igual ao Nível do Krosmaster. Se nenhum jogador for declarado vencedor, os Passos seguintes do Feitiço são seguidos normalmente. Se um dos

jogadores for declarado vencedor, a partida é imediatamente encerrada e o Feitiço não é resolvido.

*Exemplo:* A Koa Gullar (7 PV) recebeu 6 Ferimentos. Ela lança o Feitiço "Punição", que tem custo em Ferimento. Coloca-se um marcador de Ferimento na Koa Gullar. Ela é nocauteada no fim do Passo 1. Sua miniatura é removida da arena e o jogador adversário ganha 1GG. Se esse GG tiver sido o último GG do controlador da Koa Gullar, o jogador adversário vence a partida e o Feitiço "Punição" não é resolvido. Caso contrário, os Passos seguintes do Feitiço "Punição" são seguidos normalmente, mesmo que a Koa Gullar seja removida da arena.

#### 7.2.3. Passo 2 - Determine os alvos

- 7.2.3.a. A casa que foi designada durante a verificação dos pré-requisitos torna-se um alvo do Feitiço. Além disso, cada Unidade que está nessa casa também vira um alvo do Feitiço. A casa visada e todas as Unidades que estão nessa casa são chamadas de alvos principais do Feitiço.
- 7.2.3.b. Alguns Feitiços têm Zona de Efeito. Todas as casas que estão dentro da Zona de Efeito tornam-se alvos do Feitiço durante esse Passo. Além disso, cada Unidade que está nessas casas também vira alvo do Feitiço. Todas essas casas visadas e as Unidades que estão nelas são chamadas de alvos adicionais do Feitiço.
- 7.2.3.c. Alguns Feitiços têm Alvos Múltiplos. Alvos Múltiplos define um tipo específico de Zona de Efeito: depois que o alvo principal do Feitiço tiver sido determinado, todas as outras casas que poderiam ter sido visadas pelo Feitiço, e cada Unidade localizada nelas, viram alvo adicional do Feitiço.

#### 7.2.4. Passo 3 - Resolva Efeitos Adicionais

- 7.2.4.a. A maioria dos Efeitos Adicionais escritos na barra de Feitiços são aplicados durante esse Passo, tais como "Recua 3", "Empurra 1" ou "Rouba 1 PM do alvo". Em geral, um Efeito Adicional é aplicado durante esse Passo, a menos que a descrição do Efeito Adicional especifique o contrário. É possível que a aplicação de Efeitos Adicionais ative outros efeitos. Esses outros efeitos serão resolvidos somente no Passo 8.

*Exemplo:* O Efeito Adicional "Empurra 2" da "Flecha Repelente" do Luk Ylook é resolvido durante o Passo 3. Se o alvo do Feitiço for empurrado em uma Armadilha por esse Efeito Adicional, o Feitiço "Estalo" da Armadilha é ativado e será resolvido no Passo 8 da "Flecha Repelente".

- 7.2.4.b. Efeitos Adicionais são efeitos obrigatórios. Um jogador não pode ignorar o Efeito Adicional de um Feitiço. Se o Efeito Adicional tenta fazer algo que não pode ser feito por completo, ele deve chegar ao máximo que puder.

*Exemplo:* Um Krosmaster que está em uma casa a 2 casas de distância de uma Árvore (um Componente Intransponível) é alvo de um Feitiço com Efeito Adicional "Empurra 3". Não é possível empurrar o Krosmaster 3

*casas de distância da casa em que está. O Efeito Adicional do Feitiço fará o máximo que puder, empurrando o Krosmaster para 2 casas de distância.*

- 7.2.4.c. Quando o Efeito Adicional de um Feitiço não especifica restrições em sua aplicação, considera-se que o Efeito Adicional do Feitiço é aplicado nas Unidades visadas e/ou casas visadas.

*Exemplo: O Katar lançou seu Feitiço "Regurgitação" em uma casa, e isso significa que ele invoca um Rebento de Katar na casa visada caso ela esteja livre.*

- 7.2.4.d. Um Krosmaster pode ser nocauteado durante a resolução de Efeitos Adicionais. Nesse caso, ele é removido da arena no fim do Passo 3. O jogador adversário ganha imediatamente uma quantidade de GG igual ao Nível do Krosmaster. Se nenhum jogador é declarado vencedor, os Passos seguintes do Feitiço são seguidos normalmente. Se um jogador é declarado vencedor, a partida é imediatamente encerrada e o Feitiço não é resolvido.

*Exemplo: O Quentin Flush (6 PV) recebeu 4 Ferimentos. Ele lança seu Feitiço "Loteria" e tira 1 Cara e 2 Coroas. São colocados 2 marcadores de Ferimento no Quentin Flush. Ele é nocauteado no fim deste Passo. Sua miniatura é removida da arena e o jogador adversário ganha 1GG. Se esse GG foi o último GG do Quentin Flush, o jogador adversário vence a partida e "Loteria" não é resolvido. Caso contrário, os Passos seguintes do Feitiço "Loteria" são seguidos normalmente, mesmo se Quentin Flush tiver sido removido da arena, e "Loteria" ainda infligirá 1 Dano adicional devido ao resultado Cara da moeda.*

- 7.2.4.e. Se um feitiço tem mais do que 1 Efeito Adicional, esses Efeitos são resolvidos de acordo com a ordem indicada na carta.

#### 7.2.5. Passo 4 - Faça um Teste de Acerto Crítico

- 7.2.5.a. O jogador ativo faz um Teste de Acerto Crítico para o Componente ativo. Para isso ele joga um dado. O resultado Acerto Crítico é considerado um sucesso no Teste de Acerto Crítico.

*Exemplo: O Efeito Adicional do Feitiço "Vil Idade" do Cavaleiro Tênebra é aplicado durante o Teste de Acerto Crítico neste Passo.*

- 7.2.5.b. Uma Unidade que tirar Acerto Crítico, Sorte, Agilidade, Força ou Inteligência (dependendo do Elemento do Feitiço) jogará 1 dado adicional ao fazer um Teste de Acerto Crítico.

- 7.2.5.c. É feito apenas um Teste de Acerto Crítico para um Feitiço que tem Zona de Efeito. O resultado do teste é usado para todos os alvos do Feitiço.

#### 7.2.6. Passo 5 - Faça um Teste de Armadura

- 7.2.6.a. Cada Unidade que tem PV e que está em uma casa visada pelo Feitiço faz um Teste de Armadura com 1 dado. Um resultado de Armadura é considerado um sucesso no Teste de Armadura.

- 7.2.6.b. A Unidade que tirar Armadura, Sorte, Agilidade, Força ou Inteligência (dependendo do Elemento do Feitiço) joga 1 dado Adicional ao fazer um teste de Armadura.
- 7.2.6.c. Uma Unidade visada por um Feitiço que tem o Efeito Adicional Perfura-armadura joga 1 dado a menos no Teste de Armadura.

*Exemplo: O Gasper Feyto está visado pelo Feitiço "Engano" do Vigg Arysta. Gasper Feyto joga 1 dado no Teste de Armadura: 1 dado básico, aumentado em 1 porque Gasper Feyto tem Armadura, e diminuído em 1 porque "Engano" tem Perfura-armadura.*

#### 7.2.7. Passo 6 - Avalie os Danos

- 7.2.7.a. Depois que os dois jogadores tiverem feito Teste de Acerto Crítico (uma vez) e de Armadura (uma vez para cada alvo do Feitiço que tem PV), determina-se o Dano total que o Feitiço infligiu em cada alvo que tem PV.
- 7.2.7.b. Um modificador de Dano é aplicado de acordo com os resultados dos Testes de Acerto Crítico e de Armadura. Se o número de sucesso do Teste de Acerto Crítico for maior do que o número de sucessos do Teste de Armadura, o Dano total será aumentado em 1. Se o número de sucesso do Teste de Armadura for maior do que o número de sucessos do Teste de Acerto Crítico, o Dano total será diminuído em 1. Não se aplica nenhum modificador de Dano se o mesmo número de sucessos foi obtido.
- 7.2.7.c. O Dano total é igual:

Ao Dano Básico do Feitiço (indicado na barra de Feitiços)  
 + O Dano adicional que aparece nos Efeitos Adicionais do Feitiço  
 + O Dano adicional relacionado aos Poderes do Componente  
 + O Dano adicional relacionado às Recompensas Demoníacas  
 + O modificador de Dano dos Testes de Acerto Crítico e de Armadura  
 - O Dano reduzido pelos Poderes do alvo do Feitiço

*Exemplo: A Rainha dos Tofus vira a Recompensa Demoníaca Aeroboost e lança seu Feitiço "Dan To Fu" no Cavaleiro Nuvem adversário. Dois Tofus estão adjacentes ao Cavaleiro Nuvem. A Rainha dos Tofus consegue 1 sucesso em seu Teste de Acerto Crítico, e o Cavaleiro Nuvem também consegue 1 sucesso em seu Teste de Armadura. O Feitiço "Dan To Fu" infligirá 1 (Básico) +2 (Tofus adjacentes) + 0 (a Rainha dos Tofus não tem Poder específico que afete o Dano) + 2 (do Aeroboost, pois "Dan To Fu" é um Feitiço de AR) + 0 (modificador dos Testes de Acerto Crítico e Armadura) - 1 (o Cavaleiro Nuvem tem Resistência AR) = 4 Danos de AR.*

- 7.2.7.d. Um Feitiço não pode infligir "Dano negativo". Se um Feitiço fosse infligir uma quantidade de Dano negativa, na verdade ele infligiria 0 Dano.
- 7.2.7.e. Para um Feitiço com Zona de Efeito, a quantidade de Dano infligido pelo Feitiço pode ser diferente para cada alvo, dependendo do resultado dos Testes de Armadura e dos Poderes dos alvos.

#### 7.2.8. Passo 7 - Coloque marcadores de Ferimento

- 7.2.8.a. Durante este Passo, cada alvo do Feitiço recebe uma quantidade de marcadores de Ferimento igual ao valor total de Danos infligidos no alvo pelo Feitiço. Todos os marcadores de Ferimento que são colocados neste Passo são considerados Ferimentos infligidos pelo Feitiço. E esses marcadores de Ferimento são considerados Ferimentos infligidos pela Unidade que lançou o Feitiço. Todos os marcadores de Ferimento que também são colocados neste Passo são considerados Ferimentos sofridos pelo(s) alvo(s) do Feitiço.

*Exemplo 1: No fim do Passo 7 da resolução do Feitiço "Espada Celestial" do Gultar, duas Bombas d'Água receberam 1 marcador de Ferimento (elas têm 1 PV). As duas Bombas são nocauteadas e as duas ativam seu Feitiço "Explosão" que se tornam Efeitos em Espera. Eles serão lançados e resolvidos durante o Passo 8.*

- 7.2.8.b. Um Feitiço que tem um total de Dano 0 não inflige nenhum Ferimento. Logo, a Unidade que lança o Feitiço não inflige nenhum Ferimento, e o(s) alvo(s) do Feitiço não sofre nenhum Ferimento.
- 7.2.8.c. Um Krosmaster pode ser nocauteado depois de colocar os marcadores de Ferimento nos alvos do Feitiço. Nesse caso, ele é removido da arena no fim deste Passo. O jogador adversário ganha imediatamente uma quantidade de GG igual ao valor do Nível do Krosmaster. Se nenhum jogador é declarado vencedor, os Passos seguintes do Feitiço são feitos normalmente. Se um dos jogadores é declarado vencedor, a partida é imediatamente encerrada e o Passo 8 desse Feitiço não é resolvido.

*Exemplo 2: O Rib Ombar lança "Tiro de Recuo" no Ratweyra (12 PV, 11 Ferimentos). O Rib Ombar é movido para uma casa durante o Passo 3 do "Tiro de Recuo" devido ao Efeito Adicional "Recua 1", e vai parar no Feitiço "Armadilha Mortal" do Ratweyra. Feitiço "Armadilha Mortal" é ativado no Passo 3. O marcador de Armadilha é imediatamente removido, mas o Feitiço "Estalo" da Armadilha Mortal é adiado para o Passo 8 do "Tiro de Recuo" como um Efeito em Espera. "Tiro de Recuo" inflige 1 Dano no Ratweyra durante o Passo 6. No Passo 7, coloca-se um marcador de Ferimento no Ratweyra, que é nocauteado no fim deste Passo. O jogador que está controlando o Rib Ombar ganha imediatamente 4GG. Se esse jogador vencer a partida, a partida termina e o Passo 8 do "Tiro de Recuo" não é resolvido. Se esse jogador não vencer a partida, a resolução do "Tiro de Recuo" continua no Passo 8, onde o Feitiço "Estalo" da Armadilha Mortal é resolvido.*

*Exemplo 3: Os dois jogadores têm 2GG, e o GG selvagem ainda está em jogo. Jems Blond (8 PV, 7 Ferimentos) inflige 2 Danos em um Zorbalo Greg, que está usando um Conjunto Prespic (13PV, 11 Ferimentos, Poder Contra-ataque), ao lançar seu Feitiço "Flecha Ardente". No Passo 7 da "Flecha Ardente", são colocados 2 marcadores de Ferimento no Zorbalo Greg (13 Ferimentos). O Poder Contra-ataque ativa, é adiado para o Passo 8 e se torna um Efeito em Espera. No fim do Passo 7, o Zorbalo Greg é nocauteado e removido da arena. O jogador ativo ganha 2 GG (o GG selvagem e 1GG roubado). O jogador ativo agora tem 4GG, e seu adversário tem 1GG. Isso não é suficiente para vencer a partida!*



*Exemplo 4: Vigg Arysta (10 PV) tem 8 Ferimentos e lança seu Feitiço "Burla" em uma Bomba de Fogo. Estava determinado durante o Passo 6 que "Burla" infligiria 3 Danos de ÁGUA. Durante o Passo 7, "Burla" inflige 1 Dano de ÁGUA na Bomba de Fogo, pois ela tem apenas 1 PV. No fim do Passo 7, a Bomba de Fogo é nocauteada, removida da arena e ela ativa o Feitiço "Explosão" que se torna um Efeito em Espera que será resolvido durante o Passo 8. O Efeito Adicional Roubo de Vida também ativa nesse momento e também vira um Efeito em Espera.*

- 7.2.8.d. Alguns Poderes modificam o número de marcadores de Ferimento que podem ser colocados em uma Unidade durante a resolução de um Feitiço. Esses Poderes são aplicados durante o Passo 7 e substituem o número de marcadores de Ferimento colocados no Componente.

*Exemplo: Devido aos modificadores de Dano diversos, o Vigg Arysta inflige 5 Danos (determinados durante o Passo 6) no Merkator com seu Feitiço "Burla", um Feitiço que Rouba Vida. O Poder "Krobusto" do Merkator é aplicado durante o Passo 7, e somente 3 marcadores de Ferimento são colocados no Merkator. No máximo 3 marcadores de Ferimento serão removidos do Vigg Arysta devido aos Efeitos Adicionais de Roubo de Vida (até seu número atual de Ferimentos sofridos).*

#### 7.2.9. Passo 8 - Resolva Efeitos Adicionais em Espera

- 7.2.9.a. Se vários efeitos tiverem que ser resolvidos neste Passo, será resolvido um efeito por vez, na ordem escolhida pelo jogador ativo. Enquanto resolve um desses efeitos, os outros ficam em Espera.
- 7.2.9.b. Se um Efeito em Espera escolhido pelo jogador ativo não pode ser resolvido durante esse Passo, ele desaparece da lista de Efeitos em Espera.
- 7.2.9.c. Se a resolução de um Efeito em Espera provoca um novo efeito, esse novo efeito também vira um Efeito em Espera e é colocado na lista de Efeitos em Espera.
- 7.2.9.d. Se um Efeito em Espera for um Feitiço, esse Feitiço não terá o Passo 8 e todos os novos Efeitos em Espera que seriam gerados por esse Feitiço serão colocados na lista de Efeitos em Espera do primeiro Feitiço (Efeitos em Espera formam uma única fila, seja qual for a maneira que foram gerados).

*Exemplo 1 (continua do Passo 7): Durante o Passo 8 da resolução do "Espada Celestial", existem dois Feitiços nos Efeitos da lista de Espera, que são os dois Feitiços "Explosão" lançados pelas Bombas d'Água. O jogador ativo escolhe um dos Feitiços "Explosão" e o resolve: esse Feitiço "Explosão" inflige 1 Dano em duas Bombas de Fogo que também explodem. Os Feitiços "Explosão" dessas duas Bombas de Fogo viram Efeitos em Espera e são colocados na lista de Efeitos em Espera com o Feitiço "Explosão" restante (da outra Bomba d'Água). Agora são 3 os Efeitos em Espera: uma "Explosão" da Bomba d'Água e duas "Explosão" das Bombas de Fogo, e o jogador ativo pode escolher a ordem de resolução desses efeitos.*

*Exemplo 2 (continua do Passo 7): O Feitiço "Estalo" da Armadilha Mortal é o único que está em Espera, por isso é resolvido. Coitado do Rib Ombar ...*

*Exemplo 3 (continua do Passo 7): O Poder "Contra-ataque" do Zorbalo Greg está em Espera e tem que ser resolvido. Jems Blond recebe 1 Ferimento e é nocauteado, e o jogador adversário rouba 4GG do jogador ativo. O jogador ativo não tem mais GG, e o GG selvagem não está mais disponível. É o fim da partida.*

*Exemplo 4 (continua do Passo 7): O Efeito Adicional Roubo de Vida do Feitiço "Burla" do Vigg Arysta (10 PV, 8 Ferimentos) e o Feitiço "Explosão" da Bomba de Fogo estão em Espera. O jogador ativo escolhe resolver primeiro o Feitiço "Explosão". Depois de passar pelos Passos 1 a 7 desse Feitiço "Explosão", a Bomba de Fogo inflige 2 Danos no Vigg Arysta, que acaba sendo nocauteado. O Efeito Adicional Roubo de Vida ainda está em Espera, mas não pode ser resolvido porque o Vigg Arysta não está mais em jogo. Se o jogador ativo tivesse escolhido resolver o Efeito Adicional Roubo de Vida primeiro, o Vigg Arysta teria sido reduzido a 7 Ferimentos, em seguida com até 9 Ferimentos depois da "Explosão" e não teria sido nocauteado!*

### **7.3. Lançar e Resolver um Feitiço de Cura**

- 7.3.1. Um Feitiço de Cura não inflige nenhum Dano. Na verdade, ele cura Ferimentos. É identificado pelo fundo rosa do seu círculo na barra de Feitiços.
- 7.3.2. Lançar e Resolver um Feitiço de Cura é parecido com Lançar e Resolver um Feitiço de Ataque, com exceção de dois aspectos:
  - 7.3.2.a. Uma Unidade visada pelo Feitiço de Cura não faz teste de Armadura durante o Passo 5.
  - 7.3.2.b. Durante o Passo 6, quando o Teste de Acerto Crítico tiver sido feito, os Ferimentos totais Curados pelo Feitiço para cada alvo do Feitiço que tem PV são determinados. O total é igual:
    - À Cura Básica do Feitiço (indicada na barra de Feitiços)
    - + A Cura adicional que aparece nos Efeitos Adicionais do Feitiço
    - + A Cura adicional relacionada aos Poderes do Componente
    - + A Cura adicional relacionada às Recompensas Demoníacas
    - + 1 se houve pelo menos 1 sucesso no Teste de Acerto Crítico
  - 7.3.2.c. Marcadores de Ferimento são removidos do alvo - e não colocados nele. Todos os marcadores de Ferimento removidos durante este Passo são considerados Ferimentos Curados pelo Feitiço. E esses Ferimentos são considerados Ferimentos Curados pela Unidade que lançou o Feitiço. Quando marcadores de Ferimento são removidos por um Feitiço de Cura, a Unidade que lançou o Feitiço cura Ferimentos do alvo.

## 7.4. Lançar e Resolver um Feitiço Especial

- 7.4.1. Um Feitiço Especial não inflige Danos e não cura Ferimentos. É identificado por um fundo branco do círculo na barra de Feitiços.
- 7.4.2. Lançar e Resolver um Feitiço Especial é parecido com Lançar e Resolver um Feitiço de Ataque, mas os Passos 4, 5, 6 e 7 não são feitos.

## 7.5. Efeitos Adicionais de um Feitiço

### 7.5.1. +X PM

- 7.5.1.a. O significado desse Efeito Adicional é: "Coloque X marcadores de +1PM em cada Componente visado".

### 7.5.2. -X PM

- 7.5.2.a. O significado desse Efeito Adicional é: "Coloque X marcadores de -1PM em cada Componente visado".

### 7.5.3. +X PA

- 7.5.3.a. O significado desse Efeito Adicional é: "Coloque X marcadores de +1PA em cada Componente visado".

### 7.5.4. -X PA

- 7.5.4.a. O significado desse Efeito Adicional é: "Coloque X marcadores de -1PA em cada Componente visado".

### 7.5.5. +X ÁGUA

- 7.5.5.a. Esse Efeito Adicional é aplicado no Passo 6, e não no Passo 3. Seu significado é: "Durante o Passo 6 desse Feitiço, ele inflige +X Danos d'ÁGUA em cada Componente visado".

### 7.5.6. +X AR

- 7.5.6.a. Esse Efeito Adicional é aplicado no Passo 6, e não no Passo 3. Seu significado é: "Durante o Passo 6 desse Feitiço, ele inflige +X Danos de AR em cada Componente visado".

### 7.5.7. +X TERRA

- 7.5.7.a. Esse Efeito Adicional é aplicado no Passo 6, e não no Passo 3. Seu significado é: "Durante o Passo 6 desse Feitiço, ele inflige +X Danos de TERRA em cada Componente visado".

### 7.5.8. +X FOGO

7.5.8.a. Esse Efeito Adicional é aplicado no Passo 6, e não no Passo 3. Seu significado é: "Durante o Passo 6 desse Feitiço, ele inflige +X Danos de FOGO em cada Componente visado".

#### 7.5.9. Empurrar X

7.5.9.a. O significado desse Efeito Adicional é: "Cada Componente visado por esse Feitiço é movido X casas em linha reta na direção contrária do Componente que está lançando o Feitiço".

7.5.9.b. Se pelo menos uma das X casas for uma casa Intransponível, o Componente visado será movido para o máximo de casas que puder, desde que não atinja nenhuma casa Intransponível.

#### 7.5.10. Atrair X

7.5.10.a. O significado desse Efeito Adicional é: "Cada Componente visado por esse Feitiço é movido X casas em linha reta na direção do Componente que está lançando o Feitiço".

7.5.10.b. Se pelo menos uma das X casas for uma casa Intransponível, o Componente visado será movido para o máximo de casas que puder, desde que não atinja nenhuma casa Intransponível.

#### 7.5.11. Perfurar armadura

7.5.11.a. Esse Efeito Adicional é aplicado no Passo 5, e não no Passo 3. Seu significado é: "Durante o Passo 5 desse Feitiço, cada alvo joga um dado a menos ao fazer um Teste de Armadura".

#### 7.5.12. Rouba X PM

7.5.12.a. O significado desse Efeito Adicional é: "Coloque X marcadores de -1PM em cada alvo do Feitiço. Para cada marcador de -1PM colocado no alvo, coloque um marcador de +1PM no Componente que está lançando o Feitiço".

#### 7.5.13. Rouba X PA

7.5.13.a. O significado desse Efeito Adicional é: "Coloque X marcadores de -1PA em cada alvo do Feitiço. Para cada marcador de -1PA colocado no alvo, coloque um marcador de +1PA no Componente que está lançando o Feitiço".

#### 7.5.14. Ganha imediatamente +X PM

7.5.14.a. O significado desse Efeito Adicional é: "Adicione X PM ao indicador de PM do Componente que está lançando esse Feitiço".

#### 7.5.15. Ganha imediatamente +X PA

7.5.15.a. O significado desse Efeito Adicional é: "Adicione X PA ao indicador de PA do Componente que está lançando esse Feitiço".

#### 7.5.16. Recuar X

- 7.5.16.a. O significado desse Efeito Adicional é: "O Componente que está lançando o Feitiço é movido X casas em linha reta na direção contrária do Componente visado".

#### 7.5.17. Aproximar X

- 7.5.17.a. O significado desse Efeito Adicional é: "O Componente que está lançando o Feitiço é movido X casas em linha reta na direção do Componente visado".

#### 7.5.18. Rouba Vida

- 7.5.18.a. Esse Efeito Adicional é aplicado no Passo 8 (onde vira um Efeito em Espera), e não no Passo 3. Seu significado é: "Para cada marcador de Ferimento colocado no alvo do Feitiço durante o Passo 7, remova um marcador de Ferimento do Componente que está lançando o Feitiço".

#### 7.5.19. Substituir

- 7.5.19.a. Sempre que um Componente é substituído por outro, a carta do personagem é substituída ao mesmo tempo que a miniatura. Todos os marcadores (inclusive marcadores de Ferimento), Recompensas Demoníacas e Efeitos Contínuos são transferidos do perfil original para o novo perfil.

#### 7.5.20. Troca de marcadores

- 7.5.20.a. Trocar marcadores não é o mesmo que colocar marcadores. Esse efeito não gera nenhum marcador. Trata-se apenas de rearranjar os marcadores existentes.

*Exemplo: O poder "Krobusto" do Merkator não é ativado pelo ataque "Humor Negro" do Djaul.*

#### 7.5.21. Rastreio

- 7.5.21.a. Efeitos adicionais de um feitiço que tem a palavra-chave Rastreio são aplicados somente se o alvo principal está alinhado ortogonalmente com o lançador do feitiço.

- 7.5.21.b. Você pode lançar um feitiço que tenha a palavra-chave Rastreio mesmo que o alvo principal não esteja ortogonalmente alinhado com o lançador do feitiço – neste caso, os efeitos adicionais do feitiço são ignorados.

#### 7.5.22. Invasão

- 7.5.22.a. Efeitos adicionais de um feitiço que tem a palavra-chave Invasão são aplicados somente se o lançador do feitiço está no território do seu adversário.

- 7.5.21.b. Você pode lançar um feitiço que tenha a palavra-chave Invasão

mesmo que o lançador do feitiço não esteja no território do adversário – neste caso, os efeitos adicionais do feitiço são ignorados.

## 8. Outros

### 8.1. Caixa Base Original

- 8.1.1. Se você está jogando com a caixa base original, veja algumas considerações importantes a seguir para fazer a adaptação das regras.
- 8.1.2. A preparação das Recompensas Demoníacas difere da preparação das regras apresentada em 1.3.7: formam-se 2 pilhas de RD de GRANITO, 2 pilhas de RD de JADE e 2 pilhas de RD de OURO. Cada uma dessas pilhas contém 10 Recompensas Demoníacas.
- 8.1.3. Uma Recompensa Demoníaca de OURO custa 12 Kamas.

## 9. Regras para Múltiplos Jogadores

### 9.1. Visão Geral

- 9.1.1. Krosmaster Arena pode ser jogado por 4 jogadores em vez de 2 tanto no modo Livre para Todos quanto no modo 2 contra 2. As Regras para 4 jogadores são idênticas às Regras para 2 jogadores, com algumas exceções.
- 9.1.2. Cada jogador joga com 2 Krosmasters.

### 9.2. Livre para Todos

- 9.2.1. Os jogadores determinam o valor de Iniciativa das suas Equipes. O jogador com o total mais alto torna-se o jogador 1, e os demais jogadores viram os jogadores 2, 3 e 4, em ordem decrescente de Iniciativas. Os jogadores sentam-se ao redor da mesa em sentido horário e jogam na seguinte ordem: 1 - 2 - 3 - 4.
- 9.2.2. O jogador 4 escolhe a arena. O jogador 1 vira a arena.
- 9.2.3. Cada jogador começa com 3GG. Coloque 3 GG Selvagens perto da arena. O jogador que nocautear o último Krosmaster do outro jogador roubará todos os GG do adversário.
- 9.2.4. O primeiro jogador posiciona suas miniaturas na arena, colocando-as nas Casas Iniciais nas duas fileiras de casas do seu lado do tabuleiro. Seus adversários repetem o mesmo procedimento nas suas Casas Iniciais que estão nos outros lados do tabuleiro, na ordem de Turno.
- 9.2.5. O jogador que nocautear um dos seus próprios Krosmasters deverá dar a um dos seus adversários uma quantidade de GG igual ao Nível do

Krosmaster. O jogador que perder todos os seus GG não será eliminado se ainda controlar um Krosmaster em jogo.

- 9.2.6. Se no Teste de Tensão saírem resultados dobrados, o jogador ativo escolherá um adversário que perderá 1GG. Em seguida, esse adversário escolhe outro jogador que também perderá 1GG (o adversário pode escolher o jogador ativo).

### **9.3. 2 Contra 2**

- 9.3.1. Em uma partida de 2 contra 2, também são aplicadas as Regras específicas de Livre para Todos, com algumas exceções a seguir.
- 9.3.2. A única Equipe que tiver GG quando o GG selvagem não estiver mais disponível será a vencedora da partida. Se todos os Krosmasters de uma Equipe forem nocauteados, a Equipe adversária vencerá a partida.
- 9.3.3. Os jogadores determinam o valor de Iniciativa das suas Equipes. O jogador com o total mais alto se torna o jogador 1, e seu colega se torna o jogador 3. O jogador da equipe adversária com o total mais alto se torna o jogador 2, e seu colega se torna o jogador 4.

## **Créditos**

Criador Original de Krosmaster Arena:

Criador:

Regras:

Edição do Livro de Regras:

Regras Detalhadas para Torneios: DURAND-GOBERT Matthieu, BERTHIER Matthieu, FIASSE Pierre-François

Revisão: GABORIAUD Dominique

Agradecimentos Especiais: