

CHAMAS NEFASTAS DE MOLOK



Feitiço Único - Evocação

- ✦ x 0: Sofra 1 Fadiga. Um inimigo na Vanguarda sofre 7 🔥.
- ✦ x 1: Um inimigo na Vanguarda sofre 7 🔥.
- ✦ x 3+: Sofra 1 Fadiga. Um inimigo na Vanguarda sofre 7 🔥.

Chamas avernais saltam dos dedos o conjurador, queimando os corpos e murchando as almas daqueles engolidos pela fúria incandescente.

CardCrawlers by CheckmateBasilisk. Alpha 1.0.0 #1/11

GUME DE CALIBAN



Feitiço Único - Evocação

- ✦ x 0: Sofra 1 Fadiga. Faça um ataque corpo-a-corpo com Dano 3 🔥 e 3 Precisão -0. Trate todos os símbolos de ✦ neste ataque como 🔥.
- ✦ x 1: Faça um ataque corpo-a-corpo com Dano 4 🔥 e 3 Precisão -0. Trate todos os símbolos de ✦ neste ataque como 🔥.
- ✦ x 3+: Sofra 1 Fadiga. Faça um ataque corpo-a-corpo com Dano 4 🔥 e 4 Precisão -0. Trate todos os símbolos de ✦ neste ataque como 🔥.

Uma terrível lâmina invisível que deixa somente rastros sangrentos conforme abate os oponentes com crueldade.

CardCrawlers by CheckmateBasilisk. Alpha 1.0.0 #2/11

GARRAS LACERANTES DE CALIBAN



Feitiço Único - Encantamento

- ✦ x 0: Sofra 1 Fadiga. Faça um ataque corpo-a-corpo. Se bem sucedido o alvo perde -2 Armadura 🛡. Trate todos os símbolos de ✦ neste ataque como 🔥.
- ✦ x 1: Faça um ataque corpo-a-corpo com Penetrante 4 🔥. Se bem sucedido o alvo perde -3 Armadura 🛡. Trate todos os símbolos de ✦ neste ataque como 🔥.
- ✦ x 3+: Sofra 1 Fadiga. Faça um ataque corpo-a-corpo com Penetrante 6 🔥. Se bem sucedido o alvo perde -4 Armadura 🛡. Trate todos os símbolos de ✦ neste ataque como 🔥.

Afiadas garras místicas como de harpia emergem das mãos e suas energias tétricas rasgam o aço com voracidade.

CardCrawlers by CheckmateBasilisk. Alpha 1.0.0 #3/11

FARPAS MORTAIS DE AHRIMAN



Feitiço Único - Transmutação

- ✦ x 0: Sofra 1 Fadiga.
- ✦ x N: Sofra 1 Fadiga. Um inimigo alvo na Vanguarda ou Suporte sofre X 🔥, onde X é sua armadura (do alvo). Repita este processo N vezes.

Distorcendo o metal, farpas afiadas emergem de toda a armadura de um alvo, partindo carne e rasgando pele e arruinando tendões. Um testemunho à crueldade de seu criador.

CardCrawlers by CheckmateBasilisk. Alpha 1.0.0 #4/11

ESFERA FLAMEJANTE DE AHRIMAN



Feitiço - Evocação

- ✦ x 0: Sofra 1 Fadiga.
- ✦ x N: Sofra 1 Fadiga. Causa uma quantidade de dano igual a Nx4 🔥 a todos os inimigos na Vanguarda (um único golpe a cada alvo).

Fúria piromântica em sua forma mais pura: implacável, impiedosa, incandescente.

CardCrawlers by CheckmateBasilisk. Alpha 1.0.0 #5/11

DEFLEXÃO ARCANA DE MITRA



Feitiço Único - Abjuração

Você pode conjurar Deflexão Arcana como uma Reação a um aliado ser alvo de um golpe.

- ✦ x 0: Sofra 1 Fadiga. Um aliado alvo recebe +3 Defesa 🛡 até o seu próximo turno.
- ✦ x 1: Um aliado alvo recebe +3 Defesa 🛡 e +1 Esquiva 🏃 até o seu próximo turno.
- ✦ x 3+: Sofra 1 Fadiga. Um aliado alvo recebe +4 Salvaguarda 🛡 e +1 Esquiva 🏃 até o seu próximo turno.

Proteções místicas, apesar de momentâneas, são ainda mais poderosas do que couraças metálicas.

CardCrawlers by CheckmateBasilisk. Alpha 1.0.0 #6/11

LANÇA ESPECTRAL DE MORDEKAI



Feitiço Único - Evocação

- ✦ x 0: Sofra 1 Fadiga. Até 1 inimigo na Vanguarda sofre 4 🔥. Até 1 inimigo no Suporte sofre 3 🔥. Até 1 inimigo na Retaguarda sofre 2 🔥.
- ✦ x 1: Até 1 inimigo na Vanguarda sofre 4 🔥. Até 1 inimigo no Suporte sofre 4 🔥. Até 1 inimigo na Retaguarda sofre 3 🔥.
- ✦ x 3+: Sofra 1 Fadiga. Até 1 inimigo na Vanguarda sofre 4 🔥. Até 1 inimigo no Suporte sofre 4 🔥. Até 1 inimigo na Retaguarda sofre 4 🔥.

Uma lança espectral almdioada atravessa os inimigos do conjurador, ignorando carne e rasgando espírito e força de vontade.

CardCrawlers by CheckmateBasilisk. Alpha 1.0.0 #7/11

ÍMPETO FERROZ DE JAHYA



Feitiço Único - Encantamento

- ✦ x 0: Sofra 1 Fadiga. Um aliado alvo age novamente e sofre +1 Fadiga e 2 Dano 🔥.
- ✦ x 1: Sofra 1 Fadiga. Um aliado alvo age novamente e sofre +1 Fadiga.
- ✦ x 3+: Sofra 1 Fadiga e 2 Dano 🔥. Um aliado alvo age novamente duas vezes e sofre +1 Fadiga e 2 🔥.

Envigorados por energias místicas perigosas, músculos e tendões superam seus limites naturais e obedecem sem pestanejar.

CardCrawlers by CheckmateBasilisk. Alpha 1.0.0 #8/11

RUNAS MNEMONICAS DE OSK



Feitiço - Taumaturgia

- ✦ x 0: Sofra 1 Fadiga. Prepare outro Feitiço.
- ✦ x 1: Prepare outro Feitiço.
- ✦ x 3+: Sofra 1 Fadiga. Prepare outros dois Feitiços.

Runas mágicas nem sempre precisam ser entalhadas. Estas, meticulosamente teidas por entre os padrões mentais do conjurador, sussurram segredos místicos e facilitam a conjuração de feitiços já utilizados.

CardCrawlers by CheckmateBasilisk. Alpha 1.0.0 #9/11

DARDOS MÍSTICOS



Feitiço - Evocação

Este feitiço pode ser conjurado duas vezes antes de ser esgotado.

- ☛ x 0: Causa 3 ⚡ a um alvo a longo alcance. Repita este processo mais uma vez. Sofra 1 Fadiga.
- ☛ x N : Causa 3 ⚡ a um alvo a longo alcance. Repita este processo N vezes.
- ☛ x N ≥ 3: Causa 4 ⚡ a um alvo a longo alcance. Repita este processo N vezes. Sofra 1 Fadiga.

Apesar de considerado um feitiço para iniciantes, estas flechas místicas são valorizadas por todo bom mago por sua confiabilidade e versatilidade.

GUIA ARCANO



Feitiço - Adivinhação

Este feitiço pode ser conjurado duas vezes antes de ser esgotado.

- ☛ x 0: Sofra 1 Fadiga. Um aliado alvo Prevê 3 em seu Baralho Principal.
- ☛ x 1: Um aliado alvo Prevê 3 em seu Baralho Principal.
- ☛ x 2+: Um aliado alvo Predestina 3 em seu Baralho Principal.

Em que medida um feiticeiro molda o futuro quando olha para ele? Mesmo as mais simples mágicas divinatórias levantam perguntas que até hoje permanecem sem resposta pelos mestres.