



SUMÁRIO

1 O QUE É NECESSÁRIO?

- ARSENAL 01
- RULER 01

2 MAPA DO JOGO

- POCIONAMENTO 02

3 COMO JOGAR

- COMO DUELAR E VENCER 04
- ESTRUTURAS DE TURNO 05
- REGRAS DE REAJUSTE DURANTE A ETAPA DE COMBATE 10

4 BATALHAS E REAÇÃO

- REGRAS DE BATALHA 12
- DETERMINANDO DANO 13
- REAÇÃO E PRIORIDADE 15
- COMO PRIORIDADES FUNCIONAM 17

SUMÁRIO

5 CARTAS DO JOGO

- COMO LER AS CARTAS MONSTROS 19
- O QUE É UMA CARTA MONSTRO 21
- EFEITOS DAS CARTAS DE MONSTROS 22
- COMO LER CARTAS RULER 25
- COMO INVOCAR MONSTROS 27
- COMO LER CARTAS MÁGICAS E ARMADILHAS 29
- CARTAS MÁGICAS 31
- CARTAS ARMADILHAS 33

6 OUTRAS REGRAS

- REGRAS UNIVERSAIS 35

7 ARTE DAS CARTAS

- THE CRIMSON KING 37
- THE AMAN RULER 39

01. O QUE É NECESSARIO?

• ARSENAL (30 Á 60 CARTAS)

MONTE SEU ARSENAL COM SUAS CARTAS FAVORITAS SEGUINDO AS SEGUINTEIS REGRAS:

- O ARSENAL DEVE TER DE 30 Á 60 CARTAS.
- VOCÊ SÓ PODE TER ATÉ 3 CÓPIAS DA MESMA CARTA EM SEU ARSENAL.

TENTE MANTER SEU ARSENAL PRÓXIMO DO MÍNIMO DE 30 CARTAS. TER UM ARSENAL COM MUITAS CARTAS TORNA DIFÍCIL PUXAR SUAS MELHORES CARTAS QUANDO VOCÊ PRECISAR DELAS.

• RULER (1 CARTA POR ARSENAL)

SÃO CARTAS QUE PODEM SER USADAS DURANTE O JOGO, SE VOCÊ CONCLUIR CERTOS REQUISITOS.

AS REGRAS PARA CARTAS RULER SÃO:

- TENHA QUANTAS CARTAS QUISER DO TIPO RULER NO SEU ARSENAL.
- VOCÊ SÓ PODE TER 1 CÓPIA DA MESMA CARTA.
- ELAS CONTEM REQUISITOS PARA ENTRAR EM CAMPO.

SÃO CONDIÇÕES RESTRITAS PARA CONCLUIR DURANTE A PARTIDA, MAS SE CONCLUÍDAS, GERAM DIVERSAS VANTAGENS PARA O JOGADOR.

• ITENS PARA AJUDAR DURANTE A BATALHA

CALCULADORA

O PV (PONTOS DE VIDA) MUDA RAPIDAMENTE DURANTE UMA PARTIDA. POR ISSO, É INTELIGENTE USAR UMA CALCULADORA PARA ACOMPANHAR DO SEU PV DURANTE DUELOS IMPORTANTES. VOCÊ DEVE ACOMPANHAR SEU PV TAMBÉM NO PAPEL ASSIM SENDO CUIDADOSO.

CAPAS

CAPAS DE PLÁSTICO PODEM IMPEDIR SUAS CARTAS DE FICAREM AMASSADAS OU ARRANHADAS. SE VOCÊ USA PROTETORES DE CARTAS, TODOS ELES DEVEM SER O MESMO PARA QUE SUAS CARTAS NÃO FIQUEM MARCADAS.

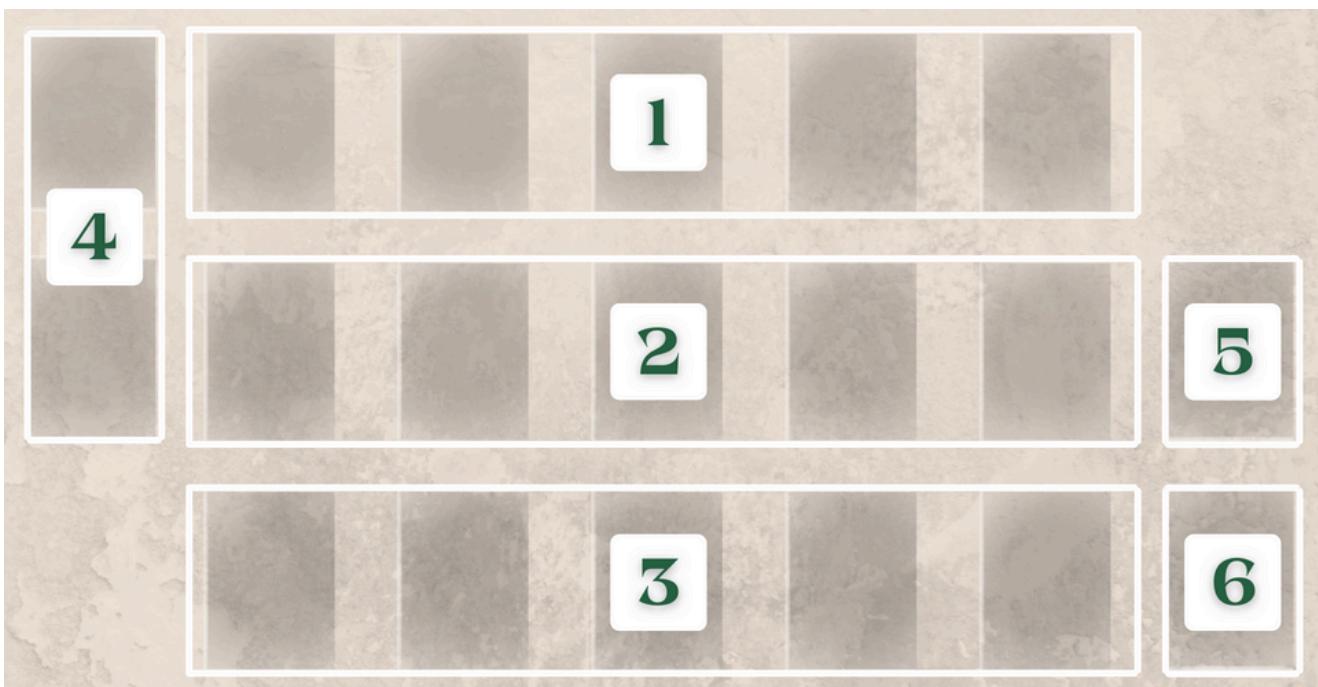
02. MAPA DO JOGO

• POSICIONAMENTO

O MAPA DO JOGO AJUDA VOCÊ A ORGANIZAR SUAS CARTAS DURANTE UM DUELO. DIFERENTES TIPOS DE CARTAS SÃO COLOCADOS EM ZONAS DIFERENTES. CADA JOGADOR PRECISA ORGANIZAR SEU PRÓPRIO MAPA DE JOGO. ORGANIZE ELES DE FORMA OPPOSTA MAS JUNTOS DURANTE O DUELO. ESTE ESPAÇO COMBINADO É CONHECIDO COMO “O CAMPO”.

O MAPA DE JOGO MOSTRADO NA IMAGEM ABAIXO NESTE MANUAL É APENAS PARA A SUA METADE DO CAMPO. AS CARTAS QUE VOCÊ CONTROLA SÃO AS CARTAS DO SEU LADO DO CAMPO.

VOCÊ TAMBÉM PODE JOGAR SEM USAR O MAPA, CONTANTO QUE VOCÊ SE LEMBRE DE ONDE COLOCAR AS CARTAS.



É AQUI QUE VOCÊ COLOCA SEUS MONSTROS QUANDO ELES SÃO JOGADOS. VOCÊ PODE TER ATÉ 5 CARTAS DE MOSTRO AQUI. EXISTEM 3 MANEIRAS DE POSICIONAR SUAS CARTAS DE MONSTRO: VOLTADA PARA CIMA EM POSIÇÃO DE ATAQUE, POSIÇÃO DE DEFESA VOLTADA PARA CIMA OU PARA BAIXO ELA É CONSIDERADA O MAIOR VALOR DO MONSTRO SEJA ATAQUE OU DEFESA. COLOQUE A CARTA NA VERTICAL PARA POSIÇÃO DE ATAQUE E DE LADO PARA POSIÇÃO DE DEFESA. MOSTROS COLOCANOS NA VANGUARDA, SÓ PODEM ATACAR NA VANGUARDA INIMIGA OU SE NÃO HOUVER MOSTROS, DIRETAMENTE NO OPONENTE.

02. MAPA DO JOGO

2

RETAGUARDA DE MONSTROS

AQUI TAMBÉM VOCÊ COLOCA SEUS MONSTROS QUANDO ELES SÃO JOGADOS. VOCÊ PODE TER ATÉ 5 CARTAS DE MOSTRO. DA MESMA FORMA QUE NA VANGUARDA VOCÊ PODE POSICIONAR OS MONSTROS DAS 3 FORMAS. A DIFERENÇA É QUE MOSTROS COLOCANOS NA RETAGUARDA, SÓ PODEM ATACAR NA RETAGUARDA INIMIGA OU SE NÃO HOUVER MOSTROS, DIRETAMENTE NO OPONENTE.

3

ZONA DE MAGIA E ARMADILHA

É AQUI QUE VOCÊ COLOCA CARTAS DE MAGIA E ARMADILHA. VOCÊ PODE TER ATÉ 5 CARTAS AQUI. VOCÊ OS COLOCA AQUI VIRADOS PARA CIMA PARA ATIVÁ-LOS, OU COLOQUE-OS VOLTADOS PARA BAIXO PARA ATIVAR DEPOIS.

4

CARTAS DE CAMPO

CARTAS DE CAMPO SÃO JOGADAS AQUI. CADA JOGADOR PODE TER 2 CARTAS DE CAMPO EM SEU PRÓPRIO LADO DO CAMPO. 1 PARA A VANGUARDA E 1 PARA A RETAGUARDA. PARA USAR OUTRA CARTA DE CAMPO, ENVIE SEU ANTERIOR UM PARA O DESCARTE. CARTAS DE CAMPO AFETAM O SEU CAMPO E DO OPONENTE.

5

PILHA DE DESCARTE

QUANDO CARTAS DE MONSTRO SÃO DESTRUÍDAS E QUANDO FEITIÇOS, CARTAS DE ARMADILHA E CARTAS DE CAMPO SÃO USADAS, ELAS SÃO ENVIADAS VIRADAS PARA CIMA PARA ESTE ESPAÇO. O CONTEÚDO DA PILHA DE AMBOS OS JOGADORES É DE CONHECIMENTO PÚBLICO, E SEU OPONENTE PODE OLHAR A QUALQUER MOMENTO DURANTE O DUELO. A ORDEM DAS CARTAS NESSE ESPAÇO NÃO DEVE SER ALTERADO.

6

ARSENAL

SEU ARSENAL É COLOCADO VIRADO PARA BAIXO NESTE ESPAÇO. VOCÊ COMPRA CARTAS DAQUI PARA ADICIONAR À SUA MÃO. SE UM EFEITO DE CARTA EXIGIR QUE VOCÊ REVELE CARTAS DO SEU ARSENAL OU EXAMINÁ-LAS, EMBARALHE E COLOQUE-O DE VOLTA NESTE ESPAÇO DEPOIS.

03. COMO JOGAR?

• COMO DUELAR E VENCER

CADA JOGADOR INICIA UM DUELO COM 100 PV (PONTOS DE VIDA). VOCÊ VENCE UM DUELO SE:

- VOCÊ REDUZ O PV DO SEU OPONENTE PARA 0;
- SE SEU OPONENTE NÃO FOR CAPAZ COMPRAR UMA CARTA;
- OU SE O EFEITO ESPECIAL DE UMA CARTA DISSE QUE VOCÊ VENCEU.

SE VOCÊ E SEU OPONENTE CHEGA A 0 PV AO MESMO TEMPO, O DUELO É DECLARADO UM EMPATE.
UM DUELO SÓ TERMINA QUANDO UM JOGADOR VENCE OU QUANDO HÁ UM EMPATE.

CONDIÇÕES PARA VITÓRIA

- VOCÊ REDUZ O PV DO SEU OPONENTE PARA 0;
- SEU OPONENTE NÃO FOR CAPAZ COMPRAR UMA CARTA;
- O EFEITO ESPECIAL DE UMA CARTA DISSE QUE VOCÊ VENCEU.
- SEU OPONENTE DECLARA RENDIÇÃO;

• PREPARANDO A BATALHA

ANTES DE COMEÇAR, SIGA OS 3 PASSOS SEGUINTE, E CERIFIQUE QUE NÃO PRECISE DE MAIS NADA.

1

DEPOIS DE CUMPRIMENTAR SEU OPONENTE, EMBARALHE SEU ARSENAL COMPLETAMENTE.
DEPOIS VOCÊ PODE EMBARALHAR E CORTAR O ARSENAL DO SEU OPONENTE (TENHA
CUIDADO AO TOCAR NAS CARTAS DO SEU OPONENTE).

2

JOGUE PEDRA-PAPEL-TESOURA OU JOGUE UMA MOEDA. O VENCEDOR DECIDE SE SERÁ O
PRIMEIRO OU O SEGUNDO NO DUELO.

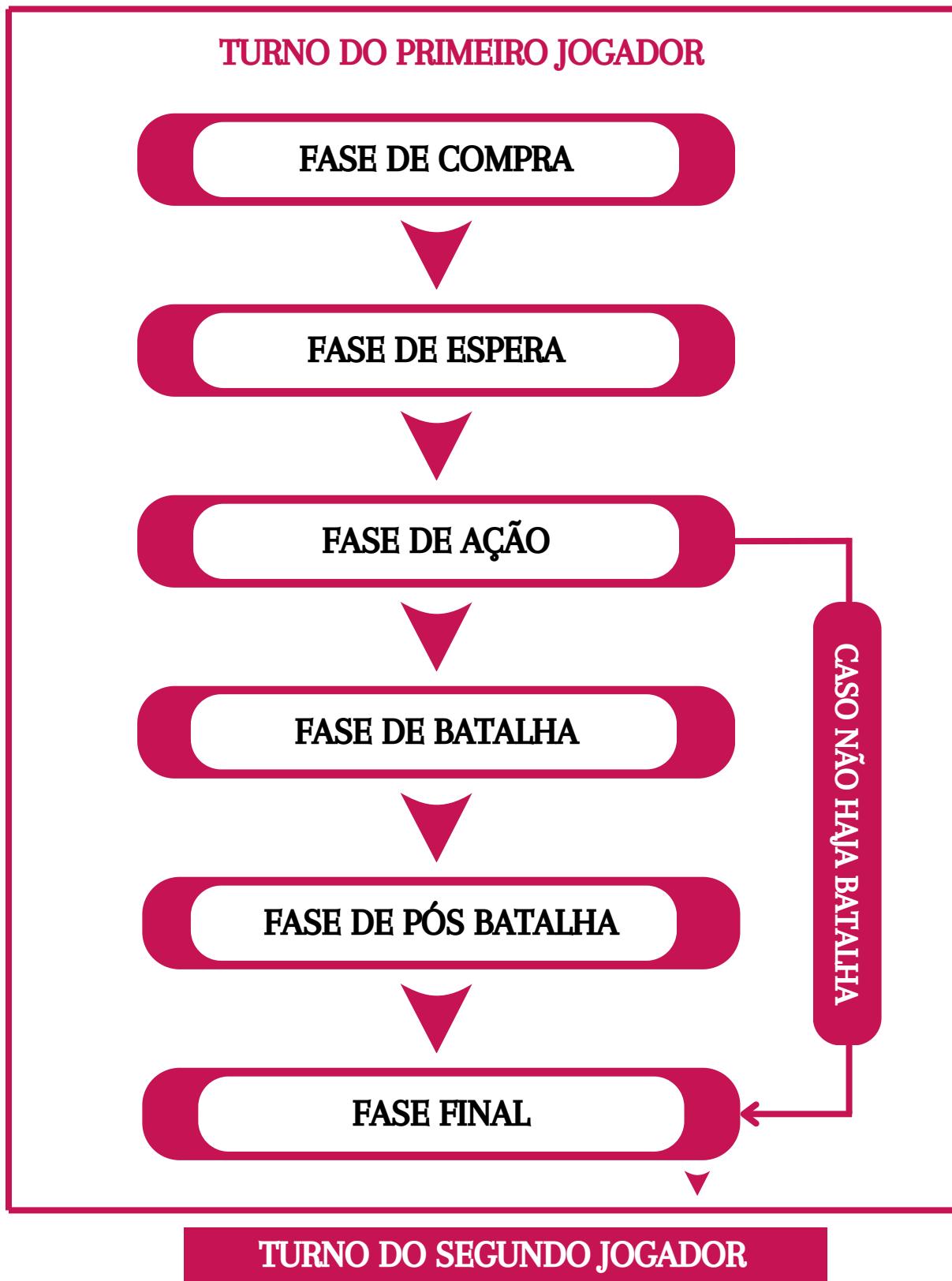
3

POR FIM, COMPRE 5 CARTAS DO topo do seu arsenal; ESTA É A SUA MÃO INICIAL.

03. COMO JOGAR?

- ESTRUTURAS DE TURNO

UM DUELO PROGRIDE EM UMA SÉRIE DE TURNOS, DIVIDIDOS EM FASES:



03. COMO JOGAR?

FASE DE COMPRA



ESTA É A PRIMEIRA FASE. O JOGADOR QUE JOGA NESSE TURNO (O “JOGADOR DO TURNO”) COMpra 1 CARTA DO TOPO DO SEU DECK. SE O JOGADOR SEM CARTAS RESTANTES NO SEU ARSENAL, NÃO CONSEGUIR COMPRAR, ELE PERDE O DUELO.

APÓS A COMPRA DA CARTA, CARTAS MÁGICAS DE JOGO RÁPIDO OU CARTAS ARMADILHA PODEM SER ATIVADAS ANTES DE PROSSEGUIR PARA A **FASE DE ESPERA**.

IMPORTANTE: O JOGADOR QUE JOGAR PRIMEIRO NÃO PODERÁ COMPRAR DURANTE O FASE DE COMPRA DO PRIMEIRO TURNO.

PRINCIPAL AÇÃO NESSA FASE

OUTRAS AÇÕES POSÍVEIS

PRIMEIRO JOGADOR NÃO COMpra CARTA

ATIVAÇÃO DE CARTAS MÁGICAS E
ARMADILHAS

FASE DE ESPERA



ALGUMAS CARTAS TÊM EFEITOS QUE ATIVAM, OU TEM CUSTOS QUE VOCÊ DEVE PAGAR NA FASE DE ESPERA.

SE VOCÊ NÃO TIVER NENHUMA DESSAS CARTAS NO CAMPO, VOCÊ AINDA PODE ATIVAR CARTAS DE ARMADILHA OU CARTAS DE MAGIA RÁPIDA ANTES DE MOVER PARA A FASE DE AÇÃO.

PRINCIPAL AÇÃO NESSA FASE

OUTRAS AÇÕES POSÍVEIS

RESOLVER OS EFEITOS DE CARTAS QUE OCORREM NESTA FASE

ATIVAÇÃO DE CARTAS MÁGICAS E
ARMADILHAS

03. COMO JOGAR?

FASE DE AÇÃO



É QUANDO VOCÊ JOGA A MAIORIA DE SUAS CARTAS: VOCÊ PODE INVOCAR UM MONSTRO POR INVOCAÇÃO-NORMAL, DEFINIR OU MUDAR A POSIÇÃO DE BATALHA DE UM MONSTRO, ATIVAR O EFEITO E BAIXAR CARTAS DE MAGIA E ARMADILHA. ESSAS AÇÕES PODEM SER FEITAS EM QUALQUER ORDEM QUE VOCÊ DESEJAR, MAS ALGUMAS AÇÕES TÊM RESTRIÇÕES.

POSSIVEIS AÇÕES NESSA FASE

- **SUMONAR OU POSICIONE UM MONSTRO**

NÃO HÁ LIMITE PARA O NÚMERO DE VEZES QUE VOCÊ PODE FAZER UMA INVOCAÇÃO-ESPECIAL DURANTE UM TURNO, MAS VOCÊ SÓ PODE INVOCAR POR INVOCAÇÃO-NORMAL OU BAIXAR UM MONSTRO (INCLUINDO UMA INVOCAÇÃO-SACRIFICO) UMA VEZ POR TURNO.

- **MUDE A POSIÇÃO DO SEU MONSTRO**

ISSO INCLUI MUDAR A POSIÇÃO DE UM MONSTRO COM A FACE PARA CIMA EM POSIÇÃO DE ATAQUE OU DEFESA COM A FACE PARA CIMA. VOCÊ PODE ALTERAR A POSIÇÃO DE CADA MONSTRO QUE VOCÊ CONTROLA, EXCETO EM TRÊS CASOS. 1. VOCÊ NÃO PODE ALTERAR A POSIÇÃO DE BATALHA DE UM MONSTRO QUE FOI JOGADO EM CAMPO NESTE TURNO. 2. VOCÊ NÃO PODE MUDAR NA **FASE PÓS BATALHA** SE O MONSTRO ATACOU DURANTE A **FASE DE BATALHA**. 3. VOCÊ NÃO PODE ALTERÁ-LO SE JÁ TIVER ALTERADO SUA BATALHA POSIÇÃO UMA VEZ NESTE TURNO.

- **USE UMA CARTA MAGIA, ARMADILHA, CAMPO OU EFEITO DE MONSTRO**

VOCÊ PODE ATIVAR CARTAS DE MAGIA E ARMADILHA, OU OS EFEITOS DE MONSTROS, MAGIA, E ARMADILHA, QUANTAS VEZES QUISER DURANTE ESTE FASE, DESDE QUE VOCÊ POSSA CONTINUAR PAGANDO TODOS OS CUSTOS ENVOLVIDOS.

- **POSICIONE CARTAS DE MAGIA OU ARMADILHA**

VOCÊ PODE POSICIONAR CARTAS DE MAGIA E ARMADILHA VIRADOS PARA BAIXO EM SUA ZONA DE MAGIA E ARMADILHA DURANTE ESTA FASE, DESDE QUE VOCÊ TENHA ESPAÇO.

03. COMO JOGAR?

FASE DE BATALHA

AGORA É HORA DE LUTAR COM SUAS CARTAS DE MONSTRO! ESTA FASE É DIVIDIDA EM 4 ETAPAS. VOCÊ NÃO PRECISA CONDUZIR UMA FASE DE BATALHA TODO TURNO, MESMO SE TIVER UM MONSTRO NO CAMPO.

IMPORTANTE: O JOGADOR QUE FOR PRIMEIRO NÃO PODERÁ CONDUZIR SUA FASE DE BATALHA NO PRIMEIRO TURNO.

PRINCIPAIS AÇÕES POSÍVEIS

ATIVAÇÃO DE CARTAS MÁGICAS E ARMADILHAS
E BATALHAR COM OS MONSTROS.

1

ETAPA DE COMEÇO



2

ETAPA DE COMBATE

3

ETAPA DE DANO



3

ETAPA FINAL

A FASE DE BATALHA É DIVIDIDA EM 4 ETAPAS E É CONDUZIDA NA ORDEM MOSTRADA NO DIAGRAMA. A ETAPA DE COMBATE E A ETAPA DE DANO SÃO REPETIDAS CADA VEZ QUE VOCÊ ATACA UM MONSTRO.

03. COMO JOGAR?

1 ETAPA DE COMEÇO

ESTA ETAPA INICIA A FASE DE BATALHA. O JOGADOR DO TURNO DEVE ANUNCIA SEU COMEÇO. LEMBRE-SE, O JOGADOR QUEM FOR PRIMEIRO NÃO PODERÁ CONDUZIR UMA FASE DE BATALHA NO PRIMEIRO TURNO



2 ETAPA DE COMBATE

SELECIONE 1 MONSTRO NO SEU LADO DO CAMPO PARA ATACAR E 1 DE OS MONSTROS DO SEU OPONENTE COMO ALVO DO ATAQUE E ENTÃO DECLARE O ATAQUE. SE O SEU OPONENTE NÃO TIVER MONSTROS NO CAMPO, VOCÊ PODERÁ ATACAR DIRETAMENTE. O JOGO ENTÃO PROSSEGUE PARA A ETAPA DE DANO. DEPOIS, O JOGADOR ATACANTE RETORNA À ETAPA DE BATALHA E REPETE ESTE PROCEDIMENTO. CADA MONSTRO COM A FACE PARA CIMA EM POSIÇÃO DE ATAQUE QUE VOCÊ CONTROLA PODE REALIZAR 1 ATAQUE POR TURNO. VOCÊ NÃO PRECISA ATACAR COM UM MONSTRO SE NÃO QUISER.



3 ETAPA DE DANO

NESTA ETAPA OS JOGADORES CALCULAM O RESULTADO DA BATALHA E QUALQUER DANO CAUSADO.

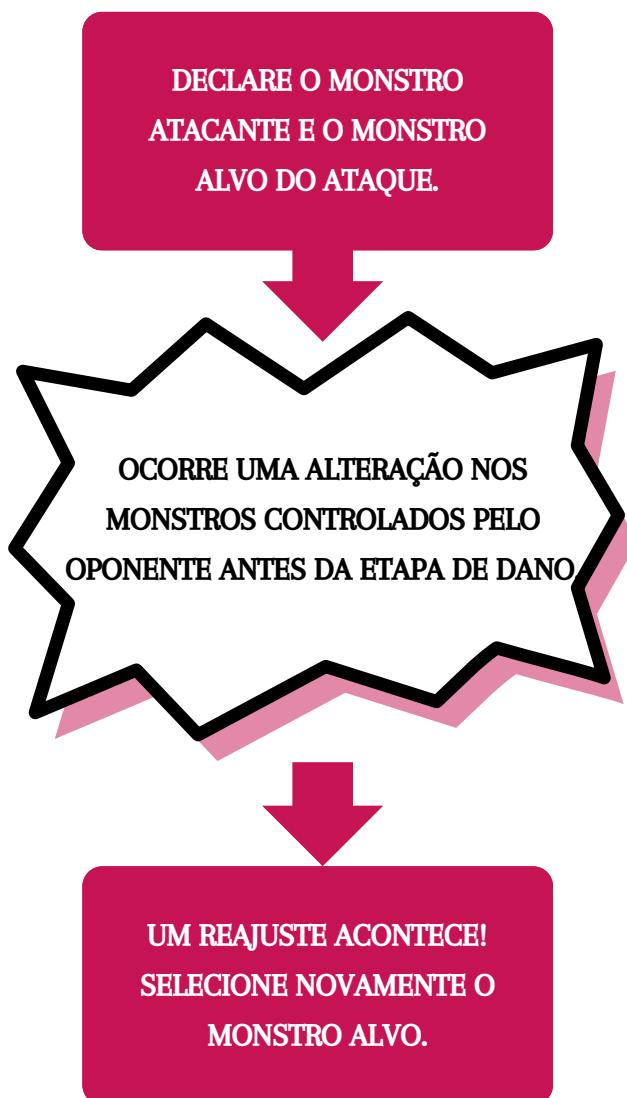
4 ETAPA FINAL

DEPOIS DE RESOLVER TODAS AS SUAS BATALHAS REPETINDO A ETAPA DE COMBATE E DE DANO, E VOCÊ NÃO TER MAIS MONSTROS COM QUE DESEJA ATACAR, ANUNCIE AO SEU OPONENTE QUE VOCÊ ESTÁ ENCERRANDO SUA FASE DE BATALHA.

03. COMO JOGAR?

• REGRAS DE REAJUSTE DURANTE A ETAPA DE COMBATE

DEPOIS DE ANUNCIAR SEU MONSTRO ATACANTE E O MONSTRO ALVO DO ATAQUE DURANTE UMA ETAPA DE COMBATE, O ALVO DO ATAQUE PODE SER REMOVIDO DO CAMPO, OU UM NOVO MONSTRO PODE SER COLOCADO NO LADO DO CAMPO DO OPONENTE ANTES DA ETAPA DE DANO, DEVIDO A UM EFEITO DA CARTA. ISSO CAUSA UM “REAJUSTE”. QUANDO ISSO OCORRE, VOCÊ PODE OPTAR POR ATACAR COM O MESMO MONSTRO NOVAMENTE, OU ESCOLHER ATACAR COM UM MONSTRO DIFERENTE, OU OPTAR POR NÃO ATACAR. LEMBRANDO QUE SE VOCÊ ATACAR COM UM MONSTRO DIFERENTE, O PRIMEIRO MONSTRO AINDA SERÁ CONSIDERADO COMO TENDO DECLARADO UM ATAQUE E NÃO PODERÁ ATACAR NOVAMENTE NESTE TURNO.



03. COMO JOGAR?

FASE DE PÓS BATALHA

.....

SE VOCÊ CONDUZIU SUA FASE DE BATALHA, SEU TURNO PASSA PARA A FASE PÓS BATALHA. AS AÇÕES QUE UM JOGADOR PODE REALIZAR NESTA FASE SÃO AS MESMAS DA **FASE DE AÇÃO**. PORÉM, SE O JOGADOR JÁ FEZ ALGO NA **FASE DE AÇÃO** QUE TEM UM LIMITE DE NÚMERO DE VEZES QUE PODE SER FEITO, O JOGADOR NÃO PODE FAZÊ-LO NOVAMENTE. NA **FASE PÓS BATALHA**. CONSIDERE SE VOCÊ DESEJA ATIVAR E BAIXAR CARTAS DE MAGIA E ARMADILHA, OU INVOCAR OU BAIXAR UM MONSTRO (SE VOCÊ NÃO FEZ ISSO NA **FASE DE AÇÃO**) COM BASE NA SUA SITUAÇÃO APÓS A **FASE DE BATALHA**. USE ESTA FASE PARA SE PREPARAR PARA A VEZ DO OPONENTE.

POSIVEIS AÇÕES NESSA FASE

INVOCAR OU BAIXAR UM MONSTRO. MUDAR A POSIÇÃO DE BATALHA DOS SEUS MONSTROS. ATIVAR UM CARD OU UM EFEITO. BAIXAR CARDS DE MAGIA OU DE ARMADILHA.

FASE FINAL

.....

ANUNCIE O FIM DO SEU TURNO E SE HOUVER ALGUMA CARTA NO CAMPO QUE DIZ "...DURANTE A FASE FINAL..." EM SEU TEXTO, RESOLVA ESSES EFEITOS NESTA FASE. SE VOCÊ TIVER MAIS DE 7 CARTAS EM SEU MÃO NO FINAL DESTA FASE, SELECIONE E DESCARTE 1 CARTA PARA O DISCARTE ATÉ QUE VOCÊ TENHA APENAS 7 CARTAS EM SUA MÃO.

PRINCIPAL AÇÃO NESSA FASE

- RESOLVER OS EFEITOS DE CARTAS QUE OCORREM NESTA FASE
- DESCARTAR UMA CARTA CASO TENHA MAIS DE 7 NA MÃO

OUTRAS AÇÕES POSIVEIS

ATIVAÇÃO DE CARTAS MÁGICAS E ARMADILHAS

04. BATALHAS E REAÇÃO

- REGRAS DE BATALHA

REGRAS DA ETAPA DE DANO

DURANTE A ETAPA DE DANO, HÁ LIMITES PARA QUAIS CARTAS VOCÊ PODE ATIVAR. ALÉM DISSO, OS EFEITOS DE VIRAR SÃO RESOLVIDOS DE MANEIRA UM POUCO DIFERENTE DO QUE NORMALMENTE ACONTECE.

- LIMITAÇÃO NAS ATIVAÇÕES

DURANTE A ETAPA DE DANO, VOCÊ SÓ PODE ATIVAR CARTAS ARMADILHAS, OU CARTAS COM EFEITOS QUE ALTERAM DIRETAMENTE O ATK OU DEF DE UM MONSTRO. ALÉM DISSO, ESSAS CARTAS SÓ PODEM SER ATIVADAS ATÉ O INÍCIO DO CÁLCULO DO DANO.

- ATACANDO UMA CARTA COM A FACE PARA BAIXO

SE VOCÊ ATACAR UM MONSTRO COM A FACE PARA BAIXO, VIRE A CARTA COM A FACE PARA CIMA NA ETAPA DE DANO. AGORA VOCÊ PODE VER O ATK E DEF DO MONSTRO E CALCULAR O DANO.

- ATIVAÇÃO DE UM EFEITO AO VIRAR A CARTA

QUANDO UM MONSTRO ATACADO É VIRADO COM A FACE PARA CIMA, QUaisquer efeitos de virar são ativados e resolvidos APÓS o cálculo do dano. SE VOCÊ PRECISAR SELECIONAR UM MONSTRO PARA O EFEITO VIRAR COMO ALVO, VOCÊ NÃO PODERÁ ESCOLHER UM MONSTRO QUE JÁ TENHA SIDO DESTRUÍDO DURANTE O CÁLCULO DE DANO.

04. BATALHAS E REAÇÃO

DETERMINANDO O DANO

VOCÊ CALCULA O DANO DE BATALHA COM BASE NA POSIÇÃO DE BATALHA DO MONSTRO QUE VOCÊ ESTÁ ATACANDO. SE VOCÊ ATACAR UM MONSTRO EM POSIÇÃO DE ATAQUE, COMPARE ATK VS. ATK. SE VOCÊ ATACAR UM MONSTRO EM POSIÇÃO DE DEFESA, COMPARE O ATK DO SEU MONSTRO COM A DEF DO MONSTRO ATACADO.

QUANDO EU ATACO UM MONSTRO EM POSIÇÃO DE ATAQUE?

ATK.



ATK.

VITÓRIA

QUANDO O ATK DO SEU MONSTRO ATACANTE É MAIOR QUE O ATK DO MONSTRO DO OPONENTE, O MONSTRO ATACANTE DESTRÓI O MONSTRO DO OPONENTE E O ENVIA PARA O DISCARTE. A DIFERENÇA PELA QUAL O ATK DO SEU MONSTRO ATACANTE EXCEDER O ATK DO MONSTRO DO SEU OPONENTE É SUBTRAÍDA DOS PV DO OPONENTE COMO DANO.

EMPATE

QUANDO O ATK DO SEU MONSTRO ATACANTE FOR IGUAL AO ATK DO MONSTRO DO OPONENTE, O RESULTADO É CONSIDERADO UM EMPATE E AMBOS OS MONSTROS SÃO DESTRUÍDOS. NENHUM DOS JOGADORES SOFRE NENHUM DANO DE BATALHA.

DERROTA

QUANDO O ATK DO SEU MONSTRO ATACANTE FOR MENOR QUE O ATK DO MONSTRO DO OPONENTE, O MONSTRO ATACANTE É DESTRUÍDO E ENVIADO PARA O DISCARTE. A QUANTIDADE DE ATK DO MONSTRO DO OPONENTE QUE EXCDE O ATK DO MONSTRO ATACANTE É SUBTRAÍDA DOS SEUS PV COMO DANO.

04. BATALHAS E REAÇÃO

E QUANDO EU ATACO UM MONSTRO EM POSIÇÃO DE DEFESA?

ATK.



DEF.

VITÓRIA

QUANDO O ATK DO SEU MONSTRO ATACANTE FOR MAIOR QUE A DEF DO MONSTRO DO OPONENTE, O MONSTRO ATACANTE DESTRÓI O MONSTRO DO OPONENTE E O ENVIA PARA O DESCARTE. NENHUM DOS JOGADORES SOFRE NENHUM DANO .

EMPATE

QUANDO O ATK DO SEU MONSTRO ATACANTE É IGUAL À DEF DO MONSTRO DO OPONENTE, NENHUM DOS MONSTROS É DESTRUÍDO. NENHUM DOS JOGADORES SOFRE NENHUM DANO DE BATALHA.

DERROTA

QUANDO O ATK DO SEU MONSTRO ATACANTE FOR MENOR QUE A DEF DO MONSTRO DO OPONENTE, NENHUM DOS MONSTROS É DESTRUÍDO. A QUANTIDADE QUE A DEF DO MONSTRO DO OPONENTE EXCDE O ATK DO SEU MONSTRO ATACANTE É SUBTRAÍDA DOS SEUS PV COMO DANO.

QUANDO O OPONENTE NÃO TEM NENHUM MONSTRO?

SE NÃO HOUVER MONSTROS NO LADO DO CAMPO DO SEU OPONENTE, VOCÊ PODE ATACA-LO DIRETAMENTE. O VALOR TOTAL DO ATK DO SEU MONSTRO ATACANTE É SUBTRAÍDO DOS PV DO OPONENTE COMO DANO.

04. BATALHAS E REAÇÃO

REAÇÃO E PRIORIDADE

O QUE É REAÇÃO?

AS “REAÇÕES” SÃO UMA FORMA DE ORDENAR A RESOLUÇÃO DE VÁRIOS EFEITOS DE CARTAS. ELES SÃO USADOS QUANDO OS EFEITOS DE MAIS DE UMA CARTA SÃO ATIVADOS AO MESMO TEMPO, OU QUANDO UM JOGADOR DESEJA USAR UM EFEITO DEPOIS DE UMA CARTA TER SIDO JOGADA, MAS ANTES QUE ESSA CARTA TENHA EFEITO NO JOGO.

SE O EFEITO DE UMA CARTA FOR ATIVADO, O OPONENTE SEMPRE TERÁ A CHANCE DE RESPONDER COM UM EFEITO DE CARTA PRÓPRIO, CRIANDO UMA CORRENTE. SE O SEU OPONENTE RESPONDER COM UM EFEITO, VOCÊ PODERÁ OPTAR POR RESPONDER E ADICIONAR OUTRO EFEITO À CORRENTE. SE O SEU OPONENTE NÃO RESPONDER, VOCÊ PODE ATIVAR UM SEGUNDO EFEITO E CRIAR UMA CORRENTE PARA A ATIVAÇÃO DA SUA PRÓPRIA CARTA. AMBOS OS JOGADORES CONTINUAM A ADICIONAR EFEITOS À CORRENTE ATÉ QUE AMBOS DESEJEM NÃO ADICIONAR MAIS NADA, ENTÃO VOCÊ RESOLVE O RESULTADO NA ORDEM INVERSA – COMEÇANDO COM A ÚLTIMA CARTA QUE FOI ATIVADA.

VOCÊ DEVE SEMPRE TER CUIDADO PARA NÃO RESOLVER OS EFEITOS DAS SUAS CARTAS ANTES DE PERGUNTAR AO SEU OPONENTE SE ELE DESEJA FAZER UMA CORRENTE.

PRIORIDADES

CADA TIPO DE EFEITO DE CARTA MAGICA TEM UM VALOR DE **PRIORIDADE** ENTRE 1 E 3. SE VOCÊ QUISER RESPONDER A UM EFEITO DE CARTA EM UMA CORRENTE, VOCÊ DEVE USAR UM EFEITO COM **PRIORIDADE** 2 OU SUPERIOR, E NÃO PODE TER UMA **PRIORIDADE** MENOR QUE A EFEITO AO QUAL VOCÊ ESTÁ RESPONDENDO.

IMPORTANTE: ESSAS PRIORIDADES SÃO DE RELEVÂNCIA QUANDO HÁ VARIOS EFEITOS EMPILHADOS (QUANDO OS DOIS JOGADORES ATIVAM EFEITOS, OU CARTAS MAGICAS EM SEQUÊNCIA, ASSIM DANDO PRIORIDADE EM QUAL CARTA DEVE SER ATIVADA PRIMEIRO., ASSIM DANDO PRIORIDADE EM QUAL CARTA DEVE SER ATIVADA PRIMEIRO.

04. BATALHAS E REAÇÃO

PRIORIDADE 1

ESTA É A MENOR DE TODAS AS PRIORIDADES. ESTAS CARTAS NÃO PODEM SER ATIVADAS EM RESPOSTA A QUaisquer OUTROS EFEITOS. NORMALMENTE, ESSES EFEITOS NÃO PODEM SER UM LINK 2 OU SUPERIOR (PARA MELHOR ENTENDIMENTO PAGINA N°17), A MENOS QUE VÁRIOS EFEITOS DE PRIORIDADE 1 SEJAM ATIVADOS SIMULTANEAMENTE.

MAGIAS (NORMAIS, DE EQUIPAMENTO, CONTÍNUAS, DE CAMPO),
EFEITOS DE MONSTROS DE EFEITO (CONDIÇÃO, ATIVAÇÃO E VIRAR)

PRIORIDADE 2

ESSAS CARTAS PODEM SER USADAS PARA RESPONDER A UM EFEITO DE PRIORIDADE 1 OU 2 E NORMALMENTE PODEM SER ATIVADAS DURANTE QUALQUER FASE.

ARMADILHAS (NORMAIS, CONTÍNUAS), MAGIAS RÁPIDAS, EFEITOS
RÁPIDOS DE MONSTROS DE EFEITO

PRIORIDADE 3

ESTA É A MAIOR PRIORIDADE DE TODAS AS PRIORIDADES E PODE SER USADA PARA RESPONDER A UMA CARTA DE QUALQUER PRIORIDADE. APENAS OUTRA CARTA DE PRIORIDADE 3 PODE SER USADA PARA RESPONDER A ESSAS CARTAS.

ARMADILHAS DE ARMADILHA

04. BATALHAS E REAÇÃO

COMO AS PRIORIDADES FUNCIONAM



04. BATALHAS E REAÇÃO

CONFORME MOSTRADO NO DIAGRAMA ANTERIOR, O PRIMEIRO EFEITO ATIVADO É O INTERUPÇÃO 1. O PRÓXIMO EFEITO É O INTERUPÇÃO 2 E ASSIM POR DIANTE. CADA VEZ QUE UM NOVO ELO DA CORRENTE É FEITO, ELES SÃO EMPILHADOS NA ORDEM EM QUE AS CARTAS SÃO ATIVADAS. ASSIM QUE A CORRENTE FOR CONCLUÍDA, O RESULTADO É RESOLVIDO COMEÇANDO COM A CARTA MAIS RECENTE A SER ATIVADA NO TOPO DA CORRENTE E PROSSEGUINDO ATÉ A INTERUPÇÃO 1 DA CORRENTE.

PRIORIDADE DO TURNO DO JOGADOR

O JOGADOR DO TURNO SEMPRE COMEÇA COM PRIORIDADE, QUE É A OPORTUNIDADE DE ATIVAR UM CARD PRIMEIRO EM CADA FASE OU ETAPA DO TURNO DELE. ENQUANTO O DUELISTA DO TURNO MANTIVER A PRIORIDADE, O OPONENTE NÃO PODE ATIVAR CARTAS OU EFEITOS, EXCETO POR EFEITOS QUE ATIVEM AUTOMATICAMENTE, COMO EFEITOS DE CONDIÇÃO E DE VIRAR. O DUELISTA DO TURNO PODE:

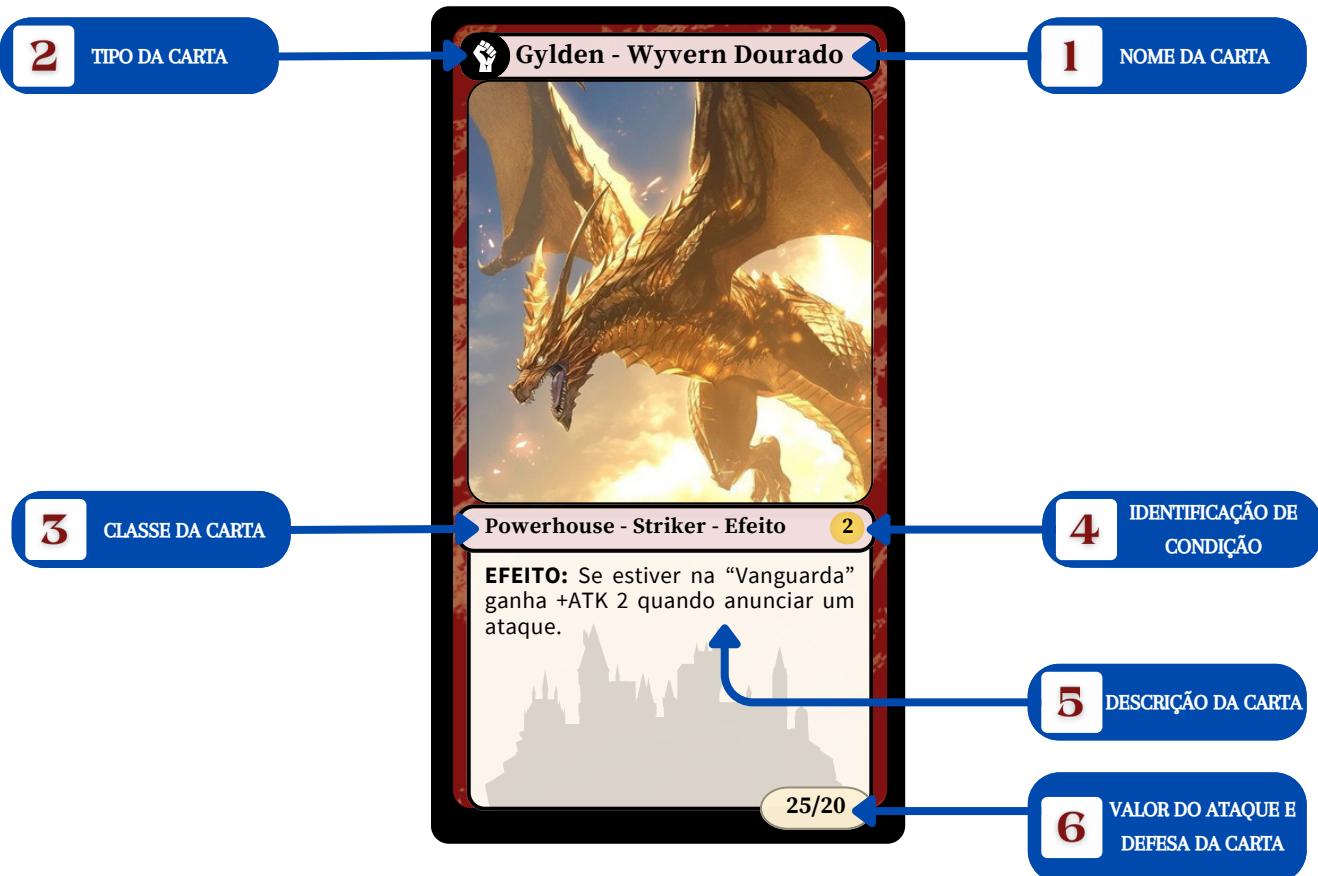
- USAR SUA PRIORIDADE PARA USAR UMA CARTA OU ATIVAR UM EFEITO
- OU PASSAR A PRIORIDADE PARA O OPONENTE PARA QUE ELE POSSA ATIVAR UM EFEITO.

UM JOGADOR DEVE PASSAR PRIORIDADE PARA O OPONENTE AO PASSAR PARA A PRÓXIMA FASE OU ETAPA. A RIGOR, VOCÊ SEMPRE DECLARARIA QUE VOCÊ ESTÁ PASSANDO NA PRIORIDADE ANTES DO FINAL DE CADA FASE E PASSO E PERGUNTE AO SEU OPONENTE SE ELE DESEJA JOGAR UMA CARTA. PORÉM, PARA FACILITAR O JOGO, ANUNCIAR O FINAL DE SUAS FASES OU ETAPAS IMPLICA ABRIR MÃO DA PRIORIDADE. PORTANTO, AO ANUNCIAR O FIM DE UMA FASE, SEU OPONENTE PODE SIMPLESMENTE DIZER “ANTES DO FINAL DA SUA FASE, EU ATIVO ESTA CARTA” E USAR UMA CARTA.

- O DUELISTA DO TURNO COMEÇA COM A PRIORIDADE PARA ATIVAR UMA CARTA OU EFEITO.
- DEPOIS DA ATIVAÇÃO DE UMA CARTA – E NO FINAL DE CADA FASE OU ETAPA – A PRIORIDADE PASSA PARA O OPONENTE

05. CARTAS DO JOGO

COMO LER AS CARTAS MONSTROS



1

NOME DA CARTA

ESTE É O NOME DA CARTA. QUANDO O NOME DE UMA CARTA É MENCIONADO NO TEXTO DE OUTRA CARTA OU NELA MESMA, ELE APARECE ENTRE ASPAS E EM NEGRITO. SE AS CARTAS TIVEREM O MESMO NOME, SÃO CONSIDERADAS A MESMA CARTA.

2

TIPO DA CARTA

OS MONSTROS SÃO DIVIDIDOS EM TRES TIPOS FORÇA (STR), EMISSÃO (EMC) E ESPECIALISTA (ESP). O TIPO DA CARTA EM ALGUMAS OCASIÕES SÃO IMPORTANTES PARA OS EFEITOS DAS CARTAS.



STRENGTH (STR)



EMISSION (EMC)



ESPECIALIST (ESP)

05. CARTAS DO JOGO

3

CLASSE DA CARTA

AS CARTAS DE MONSTROS SÃO DIVIDIDOS EM OITO TIPOS DIFERENTES DE CLASSES (LUTADOR (FIGHTER), ATACANTE (STRIKER), ATIRADOR (SHOTER), ESPADACHIN (SLASHER), FEITICEIRO (CASTER), BRUTO (POWERHOUSE), FOCADO (DRIVEN) E ESPIRITO (SPIRIT). AS CLASSES DAS CARTAS EM ALGUMAS OCASIÕES SÃO IMPORTANTES PARA OS EFEITOS DAS CARTAS.

4

IDENTIFICAÇÃO DE CONDIÇÃO

ALGUMAS CARTAS DE MONSTROS POSSUEM UMA IDENTIFICAÇÃO DE CONDIÇÃO, ELAS MOSTRAM QUANTAS CARTAS DE MONSTROS NO SEU CAMPO PRECISAM SEREM DESCARTADAS PARA SEREM COLOCADAS EM CAMPO. É POSSIVEL DESCARTAR DUAS CARTA EM POSIÇÕES DIFERENTES E ESCOLHER O LOCAL DA INVOCAÇÃO.

1

APENAS UM MONTRO

2

NECESSARIO 2 MONTROS

5

DESCRIÇÃO DA CARTA

OS EFEITOS DAS CARTAS ESTÃO ESCRITOS AQUI, DESCREVENDO AS HABILIDADES ESPECIAIS DO MONSTRO E COMO USÁ-LAS. NORMALMENTE, OS EFEITOS DOS MONSTROS NÃO PODEM SER USADOS ENQUANTO ELES ESTIVEREM VIRADOS PARA BAIXO NO CAMPO. AS CARTAS DE MONSTRO NORMAIS NÃO TÊM EFEITOS E TÊM UMA DESCRIÇÃO DELAS ESCRITA QUE NÃO AFETA O JOGO.

6

VALOR DO ATAQUE E DEFESA DA CARTA

ATK SÃO OS PONTOS DE ATAQUE DE UM MONSTRO FICA DO LADO ESQUERDO E DEF SÃO OS PONTOS DE DEFESA DE UM MONSTRO LOCALIZADO NO LADO DIREITO. USE OUTRAS CARTA PARA AUMENTAR ESSES PONTOS. ALTOS PONTOS DE ATAQUE E DEFESA SÃO BONS DURANTE A BATALHA!

05. CARTAS DO JOGO

O QUE É UMA CARTA MONSTRO?

CARTAS DE MONSTRO SÃO USADAS PARA LUTAR E DERROTAR SEU OPONENTE. AS BATALHAS ENTRE CARTAS DE MONSTROS SÃO A BASE DE QUALQUER DUELO. EXISTEM MUITOS TIPOS DE CARTAS DE MONSTRO.

ESTE JOGO É MAIS DO QUE UMA SIMPLES LUTA, ENTÃO MONSTROS COM ALTOS PONTOS DE ATAQUE E DEFESA NÃO SERÃO SUFICIENTES. EXISTEM TAMBÉM MONSTROS COM FORTES EFEITOS ESPECIAIS, EMBORA SEUS PONTOS DE ATK E DEF SEJAM BAIXOS. PORTANTO, SEU SUCESSO EM UM DUELO DEPENDE DE QUÃO HABILMENTE VOCÊ CONSEGUE USAR OS DIFERENTES TIPOS DE CARTAS. VAMOS DAR UMA OLHADA NOS DIFERENTES TIPOS DE MONSTROS.



MONSTRO NORMAL

ESTAS SÃO CARTAS DE MONSTRO BÁSICAS, SEM HABILIDADES ESPECIAIS. ALGUNS MONSTROS NORMAIS TÊM PONTOS DE ATAQUE E PONTOS DE DEFESA MAIORES DO QUE MONSTROS DE EFEITO, EM VEZ DE TEREM HABILIDADES ESPECIAIS.

ESSA CARTA, MESMO SENDO UM SOLDADO SE ENQUADRA COMO MONSTRO NO SEU TIPO DE CARTA.

05. CARTAS DO JOGO



MONSTRO COM EFEITO

UM MONSTRO DE EFEITO É UM MONSTRO QUE POSSUI HABILIDADES ESPECIAIS. OS EFEITOS DESSES MONSTROS SÃO DIVIDIDOS EM QUATRO CATEGORIAS:

- EFEITO CONTÍNUO
- EFEITO DE IGNIÇÃO
- EFEITO RÁPIDO
- EFEITO DE GATILHO (INCLUINDO VIRAR A CARTA)

EFEITO CONTÍNUO

ESTE EFEITO FICA ATIVO ENQUANTO A CARTA DE MONSTRO ESTIVER VIRADA PARA CIMA NO CAMPO. O EFEITO COMEÇA QUANDO O MONSTRO COM A FACE PARA CIMA APARECE NO CAMPO E TERMINA QUANDO O MONSTRO DESAPARECE OU NÃO ESTÁ MAIS COM A FACE PARA CIMA; NÃO HÁ GATILHO PARA SUA ATIVAÇÃO. ESSES MONSTROS SÃO MAIS ÚTEIS SE VOCÊ TIVER UMA ESTRATÉGIA PARA PROTEGER-LOS ENQUANTO ESTIVEREM EM CAMPO.

EXEMPLO: ENQUANTO ESTIVER EM CAMPO MONSTROS DE 15 DE ATAQUE OU MENOS NÃO PODEM DECLARAR UM ATAQUE.

EFEITO DE IGNIÇÃO

VOCÊ USA ESSE TIPO DE EFEITO APENAS DECLARANDO SUA ATIVAÇÃO DURANTE SUA FASE DE AÇÃO. (VEJA ESTRUTURA DE TURNO, PÁGINA 04) EXISTEM ALGUNS EFEITOS DE IGNIÇÃO QUE TÊM UM CUSTO PARA SEREM ATIVADOS, COMO DESCARTAR CARTAS DA SUA MÃO, OFERECER UM MONSTRO COMO TRIBUTO OU PAGAR PV. COMO VOCÊ PODE ESCOLHER QUANDO ATIVAR ESSE TIPO DE EFEITO, FICA FÁCIL CRIAR COMBOS COM ELES.

EXEMPLO: DISCARTE ESSA CARTA DO CAMPO, SELECIONE UM MONSTRO INIMIGO E O DESTRUA.

05. CARTAS DO JOGO

EFEITO RÁPIDO

ESTES SÃO EFEITOS ESPECIAIS DE MONSTROS QUE VOCÊ PODE ATIVAR MESMO DURANTE O TURNO DO SEU OPONENTE. ESSES TIPOS DE EFEITOS TÊM UMA PRIORIDADE NÍVEL 2, EMBORA TODOS OS OUTROS EFEITOS DE MONSTROS TENHAM UMA PRIORIDADE NÍVEL 1. (VEJA PRIORIDADES E REAÇÃO, PÁGINA 15.) COMO É DIFÍCIL PARA SEU OPONENTE PREVER ESSAS CARTAS, ELAS PODEM DAR-LHES UMA SURPRESA INESPERADA.

EXEMPLO: VOCÊ PODE ESCOLHER 1 CARTA NA SUA PILHA DE DESCARTE E INVOQUE-O.

EFEITO DE GATILHO

ESSES EFEITOS SÃO ATIVADOS EM MOMENTOS ESPECÍFICOS, COMO “DURANTE A FASE DE ESPERA” OU “QUANDO ESTE MONSTRO É DESTRUÍDO”. ESSAS CARTAS PODEM GERAR ÓTIMOS COMBOS, MAS É MAIS FÁCIL PARA SEU OPONENTE PREVER O QUE VAI ACONTECER, ENTÃO ELE PODE TENTAR IMPEDI-LO.

EXEMPLO: RETORNE A SUA MÃO UMA CARTA DA PILHA DE DESCARTE QUANDO ESSA CARTA FOR DESTRUÍDO EM BATALHA.

EFEITO DE VIRAR

ELE FAZ PARTE DO EFEITO DE GATILHO. ESTE É UM EFEITO QUE É ATIVADO QUANDO UMA CARTA VIRADA PARA BAIXO É VIRADA PARA CIMA. ISSO PODE ACONTECER QUANDO ELE É INVOCADO E EM SEGUIDA VIRAR E QUANDO ATACADO ENQUANTO ESTÁ COM A FACE PARA BAIXO. ESSES EFEITOS SÃO INDICADOS COM “VIRAR: PARA CIMA” NA CARTA. QUANDO VOCÊ TEM UM MONSTRO VIRADO PARA BAIXO, SEU OPONENTE DEVE FICAR ATENTO PORQUE ELE NÃO SABE SE ELE TEM EFEITO FLIP OU NÃO.

EXEMPLO: QUANDO ESSA CARTA VIRAR A FACE PARA CIMA, MUDA AUTOMATICAMENTE DE POSIÇÃO.

05. CARTAS DO JOGO

COMO LER CARTAS RULER



APESAR DE APRESENTAR INFORMAÇÕES PARECIDAS, CARTAS RULER NÃO SÃO COMO CARTAS MONTROS NORMAIS. ELAS NÃO APRESENTAM PONTOS DE ATAQUE OU DE DEFESA, NO LUGAR, ELAS CONTÉM PONTOS DE VIDA PRÓPRIOS, QUE ASSIM COMO O JOGADOR, VÃO DIMINUINDO CONFORME SÃO ATACADAS, ACUMULANDO O DANO ATÉ FICAR COM ZERO PONTOS DE VIDA E SEREM ENVIADAS PARA A PILHA DE DESCARTE.

PARA SEREM INVOCADAS É NECESSARIO UMA CONDIÇÃO ESPECIFICA. E SÃO COLOCADAS EM CAMPO NOS ESPAÇOS DE MONSTROS, NÃO PODENDO ATACAR OUTROS MONTROS OU O JOGADOR (EXETO EM CONDIÇÕES ESPECIAIS).

SE ESSA CARTA ESTIVER NA PILHA DE DESCARTE, SÓ PODE VOLTAR EM CAMPO SE AS CONDIÇÕES FOREM CUMPRIDAS.

SE SOMENTE ESSA CARTA ESTIVER NO CAMPO, E O OPONENTE DECLARAR UM ATAQUE, ELE PODE ESCOLHER ACERTAR O RULER OU O JOGADOR. MAS SE TIVER UM MONSTRO NO MESMO CAMPO, É NECESSARIO ELIMINA-LO PRIMEIRO.

IMPORTANTE: ESSE TIPO DE CARTA NÃO É CONSIDERADA UMA INVOCAÇÃO NORMAL, E SIM UMA INVOCAÇÃO-ESPECIAL.

05. CARTAS DO JOGO

TIPO E CLASSE

A CARTA RULER TEM ESTRUTURA PARECIDA COM CARTAS MONTROS, COMO CLASSE E TIPO. MAS NELA SÃO UNICAS, ASSIM FACILITANDO A IDENTIFICAÇÃO.



5

CONDIÇÕES NECESSARIAS

AS CARTAS RULER SÓ PODEM ENTRAR EM CAMPO AS CONDIÇÕES DA CARTA SÃO CUMPRIDAS OU ESTÃO SENDO CUMPRIDAS NAQUELE TURNO. UMA CARTA PODE TER UMA OU MAIS CONDIÇÕES PARA ATIVA-LÁ.

6

EFEITOS POSSÍVEIS

CARTAS RULER CONTÉM DIFERENTES EFEITOS, QUE VARIAM DOS DIFERENTES TIPOS. O MAIS COMUM SÃO EFEITOS DE IGNição. QUANDO HÁ MAIS DE UM EFEITO DE IGNição NA CARTA, O JOGADOR SÓ PODE ATivar UM POR TURNO. O JOGADOR TEM A LIBERDADE DE ESCOLHER QUAL QUISER.

7

PONTOS DE VIDA DA CARTA

CARTAS RULER NÃO POSSUEM PONTOS DE ATAQUE OU DE DEFESA. ELAS POSSUEM PONTOS DE VIDA, QUE ASSIM COMO O JOGADOR, SÃO ACUMULATIVOS E VÃO DIMINUINDO CONFORME SÃO ATACADOS. POSSUEM 2 TIPOS DE VIDA.

- PV FIXO: APRESENTA A QUANTIDADE DE VIDA DA CARTA SEM PRECISAR FAZER ALTERAÇÃO NA HORA DE INVOCA-LÁ.
- PV VARIADO: É QUANDO AS CARTAS APRESENTAM O “X” NA FREnte DE UM VALOR. ESSE VALOR SERÁ MULTIPLO DA VIDA ATUAL DO JOGADOR. EX: 100 PONTOS DE VIDA DO JOGADOR, MULTIPLICADO POR 0,7 (VALOR NA CARTA).

IMPORTANTE: OS PONTOS DE VIDA DA CARTA SÃO SEMPRE ARREDONDADAS PARA MENOS. EXEMPO: PV JOGADOR 55 X 0,7 = 38,5. O PV DA CARTA É 38.

05. CARTAS DO JOGO

COMO INVOCAR AS CARTAS MONSTROS

EXISTEM VÁRIAS MANEIRAS DE COLOCAR MONSTROS EM CAMPO. ESSAS FORMAS PODEM SER CATEGORIZADAS EM 2 GRUPOS: AÇÕES QUE PODEM SER REALIZADAS APENAS UMA VEZ POR TURNO E AÇÕES QUE PODEM SER REALIZADAS VÁRIAS VEZES POR TURNO.

• INVOCAÇÃO-NORMAL/BAIXAR

ESTA É A FORMA MAIS COMUM DE INVOCAR UM MONSTRO. SIMPLESMENTE JOGUE UMA CARTA DE MONSTRO DA SUA MÃO NO CAMPO COM A FACE PARA CIMA EM POSIÇÃO DE ATAQUE. TODOS OS MONSTROS NORMAIS E A MAIORIA DOS MONSTROS DE EFEITO (A MENOS QUE TENHAM UMA RESTRIÇÃO ESPECÍFICA) PODEM SER INVOCADOS DESTA FORMA.

• INVOCAÇÃO FURTIVA

JOGAR UMA CARTA DE MONSTRO DA SUA MÃO VIRADA PARA BAIXO É CHAMADO DE FURTIVO. UM MONSTRO FURTIVO NO CAMPO NÃO É CONSIDERADO INVOCADO. PODE SER INVOCADO COM UMA INVOCAÇÃO FURTIVA OU VIRADO COM A FACE PARA CIMA POR UM ATAQUE OU EFEITO DE CARTA. LEMBRE-SE, VOCÊ SÓ PODE INVOCAR POR INVOCAÇÃO-NORMAL OU BAIXAR (INVOCAÇÃO-NORMAL/BAIXAR, EM RESUMO), UMA VEZ POR TURNO, PORTANTO, SE VOCÊ BAIXAR UM MONSTRO NORMALMENTE, VOCÊ TAMBÉM NÃO PODE INVOCÁ-LO POR INVOCAÇÃO-NORMAL UM MONSTRO NAQUELE TURNO.

• INVOCAÇÃO TRIBUTO

PARA ALGUNS MONSTROS VOCÊ DEVE OFERECER COMO TRIBUTO, MONSTROS QUE VOCÊ CONTROLA ANTES DA INVOCAÇÃO-NORMAL/BAIXAR. ISSO É CHAMADO DE INVOCAÇÃO-TRIBUTO. HÁ ICONES DE IDENTIFICAÇÃO DE CONDIÇÃO PARA INVOCAR POR INVOCAÇÃO-TRIBUTO COM A FACE VOLTADA PARA BAIXO OU PARA CIMA. (MAIS INFOMAÇÕES PÁGINA 19). NOTA: QUANDO UM CARD EXPLICA UM MÉTODO ESPECIAL PARA INVOCAR UM MONSTRO POR INVOCAÇÃO-TRIBUTO, VOCÊ TAMBÉM PODE BAIXAR O MONSTRO COMO TRIBUTO PELO MESMO MÉTODO.

IMPORTANTE: ESSAS INVOCAÇÕES SÓ OCORREM NA FASE DE AÇÃO E NA DE PÓS-BATALHA.

05. CARTAS DO JOGO

- **INVOCAÇÃO-DE-ESCOLHA**

VOCÊ PODE MUDAR UM MONSTRO COM A FACE PARA BAIXO, PARA UMA POSIÇÃO DE ATAQUE COM A FACE PARA CIMA, SEM USAR UM EFEITO DE CARTA. ISSO É CHAMADO DE INVOCAÇÃO-DE-ESCOLHA. QUANDO VOCÊ FAZ UMA INVOCAÇÃO-DE-ESCOLHA, VOCÊ NÃO PODE COLOCAR O MONSTRO COM A FACE PARA CIMA EM POSIÇÃO DE DEFESA, APENAS COM A FACE PARA CIMA EM POSIÇÃO DE ATAQUE. UMA CARTA DE MONSTRO NÃO PODE SER INVOCADO POR INVOCAÇÃO-DE-ESCOLHA NO MESMO TURNO EM QUE FOI COLOCADO NO CAMPO. VOCÊ NÃO PODE USAR A MAIORIA DOS EFEITOS DOS MONSTROS ATÉ QUE ELES ESTEJAM VIRADOS PARA CIMA.

- **INVOCAÇÃO-ESPECIAL**

ALGUNS MONSTROS PODEM SER COLOCADOS EM CAMPO SEM SEREM INVOCADOS OU BAIXADOS POR INVOCAÇÃO-NORMAL. ISSO É CHAMADO DE INVOCAÇÃO ESPECIAL. ALGUNS MONSTROS DE EFEITO TAMBÉM POSSUEM CONDIÇÕES ESPECÍFICAS QUE PERMITEM INVOCÁ-LOS POR INVOCAÇÃO-ESPECIAL. A MENOS QUE ESPECIFICADO DE OUTRA FORMA, UM MONSTRO INVOCADO POR INVOCAÇÃO-ESPECIAL É COLOCADO NO CAMPO

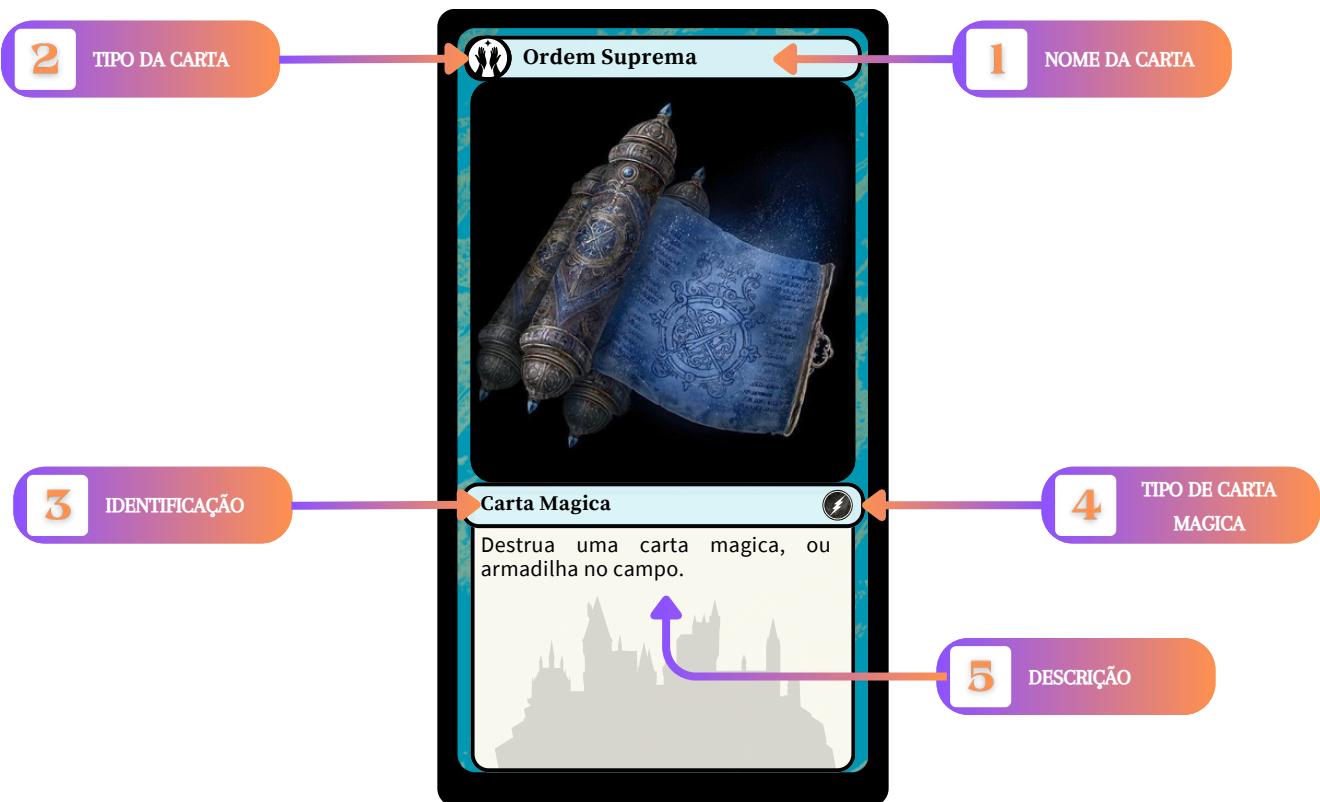
- **INVOCAÇÃO-ESPECIAL COM EFEITO DE CARTA.**

MONSTROS TAMBÉM PODEM SER INVOCADOS POR INVOCAÇÃO-ESPECIAL NO CAMPO ATRAVÉS DO EFEITO DE OUTRA CARTA. ISSO É DIFERENTE DE “MONSTROS POR INVOCAÇÃO-ESPECIAL”. VOCÊ NÃO PODE USAR UM EFEITO DE CARD PARA INVOCAR POR INVOCAÇÃO-ESPECIAL ESSES MONSTROS DA SUA MÃO, DO DECK OU DO DESCARTE, A MENOS QUE ELE TENHA SIDO INVOCADO POR INVOCAÇÃO-ESPECIAL CORRETAMENTE PRIMEIRO. POR EXEMPLO, SE UMA CARTA RULER FOR ENVIADO PARA A PILHA DE DESCARTE SEM SER INVOCADO POR INVOCAÇÃO-ESPECIAL, E TIVER UM MONSTRO EM CAMPO COM UM EFEITO ATIVO DE FAZER UMA INVOCAÇÃO-ESPECIAL DE UM MONSTRO QUE ESTÁ NO DESCARTE, ANTES DE PODER FAZER A INVOCAÇÃO O CRITERIO DA CARTA RULER PRECISA SER COMPRIDA. SE NÃO, NÃO PODERÁ SER INVOCADA.

**IMPORTANTE: ESSAS INVOCAÇÕES PODEM OCORREM EM QUALQUER FASE
DEPENDENDO O EFEITO DAS CARTAS.**

05. CARTAS DO JOGO

COMO LER AS CARTAS MAGICAS E ARMADILHAS



CARTAS MAGICAS E CARTAS ARMADILHAS COMPARTILHAM DA MESMA ESTRUTURA E POSICIONAMENTO DE IDENTIFICAÇÃO. SEUS USOS TEM SIMILARIDADES, ATÉ COMPARTILHAM O MESMO CAMPO PARA SEREM COLOCADAS E USADAS.

1

NOME DA CARTA

LEMBRE-SE, CARTAS COM O MESMO NOME SÃO CONSIDERADOS A MESMA CARTA, E VOCÊ SÓ PODE TER ATÉ 3 CÓPIAS DO MESMO CARD EM SEU DECK PRINCIPAL.

05. CARTAS DO JOGO

2 TIPO DA CARTA

ASSIM COMO AS CARTAS DE MONSTRO, UMA CARTA DE MAGIA TEM UM SÍMBOLO E UMA CARTA DE ARMADILHA TEM OUTRO SÍMBOLO.



CARTA MAGICA



CARTA ARMADILHA

4 TIPO DE CARTA MAGICA

EXISTEM 5 TIPOS DE ÍCONES QUE REPRESENTAM PROPRIEDADES ESPECIAIS QUE UMA CARTA MAGICA OU ARMADILHA PODE TER. CARTAS MAGICAS E ARMADILHA. SEUS ICONES SÃO:



MAGICA RÁPIDA



MAGICA DE CAMPO



EQUIPAMENTO



MAGICA CONTINÚA



CONTENÇÃO

5 DESCRIÇÃO DA CARTA

AS CONDIÇÕES E EFEITOS DE ATIVAÇÃO DE CADA CARTA SÃO FORNECIDOS AQUI. LEIA ATENTAMENTE A DESCRIÇÃO DO CARTÃO E SIGA AS INSTRUÇÕES.

05. CARTAS DO JOGO



CARTAS MAGICAS

NORMALMENTE, AS CARTAS MAGICAS SÓ PODEM SER ATIVADOS DURANTE A FASE DE AÇÃO E AJUDAM VOCÊ COM DIFERENTES EFEITOS. AS CARTAS MÁGICAS TÊM MUITOS EFEITOS PODEROSOS, COMO DESTRUIR OUTRAS CARTAS OU FORTALECER MONSTROS. GUARDE ESSAS CARTAS EM SUA MÃO ATÉ OBTER OS MELHORES RESULTADOS COM ELAS.



MAGICAS RAPIDAS

CARTAS DE MAGICAS RAPIDAS TÊM EFEITOS DE USO ÚNICO. PARA USAR UMA CARTA DE MAGIA NORMAL, ANUNCIE SUA ATIVAÇÃO AO SEU OPONENTE, COLOCANDO-A NO CAMPO COM A FACE PARA CIMA. SE A ATIVAÇÃO FOR BEM-SUCEDIDA, VOCÊ ATIVA O EFEITO ESCRITO NA CARTA. APÓS ATIVAÇÃO DO EFEITO, ENVIE A CARTA PARA O DISCRTE.



MAGICAS DE EQUIPAMENTO

ESTAS CARTAS DÃO UM EFEITO EXTRA A 1 MONSTRO VIRADO PARA CIMA À SUA ESCOLHA (SEU OU DO SEU OPONENTE, DEPENDENDO DA CARTA). ELES PERMANECEM EM CAMPO APÓS SEREM ATIVADOS. A CARTA MAGICA DE EQUIPAMENTO AFETA APENAS 1 MONSTRO (CHAMADO DE MONSTRO EQUIPADO), MAS AINDA OCUPA UMA DE SUAS ZONAS DE MAGIAS E ARMADILHAS. SE POSSÍVEL, COLOQUE-O NA ZONA LOGO ATRÁS DO MONSTRO EQUIPADO PARA AJUDÁ-LO A SE LEMBRAR. SE O MONSTRO EQUIPADO FOR DESTRUÍDO, OU SER VIRADO COM A FACE PARA BAIXO OU REMOVIDO DO CAMPO, SUAS CARTAS DE EQUIPAMENTO SERÃO DESTRUÍDAS.

05. CARTAS DO JOGO



MAGICAS DE CAMPO

ESSAS CARTAS VÃO PARA SUA ZONA DE CAMPO E FICAM LÁ. CADA JOGADOR PODE TER 2 CARTAS ATIVAS DE MAGICA DE CAMPO EM SEU PRÓPRIO LADO DO CAMPO. PARA USAR OUTRO FEITIÇO DE CAMPO, ENVIE O ANTERIOR PARA O DISCARTE. MUITOS EFEITOS DE MAGICAS DE CAMPO SE APLICAM A AMBOS OS JOGADORES. ESTAS CARTAS PODEM SER COLOCADAS VIRADAS PARA BAIXO NA ZONA DO CAMPO, MAS NÃO FICAM ATIVAS ATÉ SEREM VIRADAS PARA CIMA.



MAGICAS CONTÍNUAS

ESSAS CARTAS PERMANECEM NO CAMPO DEPOIS DE ATIVADAS E SEU EFEITO CONTINUA ENQUANTO A CARTA PERMANECE VIRADA PARA CIMA NO CAMPO. AO USAR CARTAS MAGICAS CONTÍNUAS, VOCÊ PODE CRIAR EFEITOS POSITIVOS DURADOUROS COM UMA ÚNICA CARTA, O QUE É ÓTIMO, MAS HÁ A CHANCE DE O OPONENTE REMOVÊ-LA DO CAMPO ANTES DE VOCÊ SE BENEFICIAR DO EFEITO.

DETALHE IMPORTANTE

• DIFERENÇA ENTRE CARTAS MAGICAS E ARMADILHAS

CARTAS MAGICAS PODEM SER COLOCADAS VIRADAS PARA BAIXO NO CAMPO COMO CARTAS DE ARMADILHA. NO ENTANTO, AS REGRAS PARA OS DOIS TIPOS DE CARTAS SÃO DIFERENTES. OS CARDS DE MAGIA PODEM SER ATIVADOS DURANTE AS FASES DE AÇÃO E PÓS-BATALHA, OU NO MESMO TURNO EM QUE VOCÊ OS COLOCA. COLOCÁ-LOS NÃO PERMITE QUE VOCÊ OS USE NO TURNO DO SEU OPONENTE; ELES AINDA SÓ PODEM SER ATIVADOS DURANTE SUA FASE PRINCIPAL. VOCÊ PODE COLOCAR UMA CARTA MAGICA VIRADA PARA BAIXO NO CAMPO PARA FAZER SEU OPONENTE PENSAR QUE VOCÊ TEM UMA ARMADILHA PODEROSA. CARTAS ARMADILHAS POSSUEM A MESMA ESTRUTURA, A GRANDE DIFERENÇA É QUE NÃO PODEM SER ATIVAS NO MESMO TURNO QUE FORAM COLOCADAS E SÃO ATIVADAS NO TURNO DO OPONENTE.

05. CARTAS DO JOGO



CARTAS ARMADILHAS

AS CARTAS DE ARMADILHA IRÃO AJUDÁ-LO COM DIFERENTES EFEITOS, ASSIM COMO AS CARTAS MÁGICAS. A GRANDE DIFERENÇA ENTRE ELES É QUE VOCÊ PODE ATIVAR ARMADILHAS DURANTE O TURNO DO SEU OPONENTE. MUITAS CARTAS MÁGICAS TÊM EFEITOS ÚTEIS PARA O ATAQUE, MAS AS CARTAS ARMADILHAS TÊM A CAPACIDADE DE SURPREENDER O OPONENTE, INTERROMPENDO SEUS ATAQUES E ESTRATÉGIAS. USAR CARTAS ARMADILHAS ÀS VEZES PODE SER COMPLICADO, JÁ QUE SEU OPONENTE PODE TER QUE FAZER CERTAS COISAS ANTES QUE VOCÊ POSSA LIBERÁ-LAS.



ARMADILHAS CONTÍNUAS

ASSIM COMO AS CARTAS MÁGICAS CONTÍNUAS, AS CARTAS DE ARMADILHA CONTÍNUAS PERMANECEM NO CAMPO DEPOIS DE ATIVADOS E SEUS EFEITOS CONTINUAM ENQUANTO ESTÃO COM A FACE PARA CIMA NO CAMPO. ALGUMAS CARTAS DE ARMADILHA CONTÍNUAS TÊM HABILIDADES SEMELHANTES AOS EFEITOS DE IGNição OU EFEITOS DE GATILHO QUE PODEM SER ENCONTRADOS NAS CARTAS DE MONSTRO DE EFEITO. CARTAS DE ARMADILHA CONTÍNUAS PODEM TER EFEITOS QUE LIMITAM AS OPÇÕES DO SEU OPONENTE OU QUE DANIFICAM LENTAMENTE OS PV DO SEU OPONENTE.



ARMADILHAS DE CONTENÇÃO/CONTRA-ARMADILHAS

ESSAS CARTAS ARMADILHAS SÃO NORMALMENTE ATIVADAS EM RESPOSTA À ATIVAÇÃO DE OUTRAS CARTAS E PODEM TER HABILIDADES COMO NEGAR OS EFEITOS DESSAS CARTAS. ESSES TIPOS DE ARMADILHAS SÃO EFICAZES CONTRA CARTAS MÁGICAS OU CARTAS ARMADILHA, QUE DE OUTRA FORMA SÃO DIFÍCEIS DE PARAR, NO ENTANTO, MUITAS CARTAS DE CONTRA-ARMADILHA EXIGEM UM CUSTO PARA ATIVÁ-LAS.

05. CARTAS DO JOGO



ARMADILHAS RAPIDAS

ANTES DE PODER ATIVAR UMA CARTA ARMADILHA, VOCÊ DEVE PRIMEIRO COLOCÁ-LA NO CAMPO. VOCÊ NÃO PODE ATIVAR UMA ARMADILHA NO MESMO TURNO EM QUE A INSTALOU, MAS PODE ATIVÁ-LA A QUALQUER MOMENTO DEPOIS DISSO – COMEÇANDO NO INÍCIO DO PRÓXIMO TURNO. AS CARTAS ARMADILHAS NORMAIS TÊM EFEITOS DE USO ÚNICO E, UMA VEZ BEM-SUCEDIDOS, ELES SERÃO ENVIADOS PARA O DISCARTE, ASSIM COMO CARTAS MÁGICAS. ELES TAMBÉM SÃO SEMELHANTES AOS CARTAS MÁGICAS RAPIDAS PORQUE, UMA VEZ ATIVADOS, SEUS EFEITOS PROVavelmente NÃO SERÃO INTERROMPIDOS. NO ENTANTO, SEU OPONENTE PODE DESTRUIR SUAS CARTAS DE ARMADILHA VIRADAS PARA BAIXO NO TURNO EM QUE FORAM COLOCADAS OU ANTES DO MOMENTO CERTO PARA ATIVÁ-LAS. POR CAUSA DISSO, VOCÊ DEVE SER INTELIGENTE AO USAR SUA CARTA ARMADILHA.

06. OUTRAS REGRAS

REGRAS UNIVERSAIS

ESSE CAPÍTULO SE REFERE A REGRAS UNIVERSAIS QUE SE APLICAM A TODOS OS JOGADORES. REGRAS QUE PODEM SER DE DUDA QUANDO ESTIVER EM UMA JOGADA OU QUANDO TIVER ALGUMA DUDA E NÃO FICAR CLARO NO MANUAL.

• CONHECIMENTO PÚBLICO

O NÚMERO DE CARTAS NA MÃO E NO ARSENAL DE UM JOGADOR, AS CARTAS EM SUAS PILHAS DE DESCARTE E OS PV ATUAIS DE CADA JOGADOR SÃO DE CONHECIMENTO PÚBLICO E AMBOS OS JOGADORES PODEM VERIFICAR ESSAS COISAS A QUALQUER MOMENTO. SE SOLICITADO, VOCÊ DEVE RESPONDER ESSAS INFORMAÇÕES AO SEU OPONENTE COM SINCERIDADE. VOCÊ TEM PERMISSÃO PARA PEGAR E VERIFICAR AS CARTAS NO DESCARTE DO SEU OPONENTE, MAS PRIMEIRO VOCÊ DEVE PEDIR PERMISSÃO. ALÉM DISSO, VOCÊ NÃO PODE ALTERAR A ORDEM DAS CARTAS AO VERIFICAR SEU DESCARTE.

• SE AMBOS OS JOGADORES SILMULTANEAMENTE REALIZAM UMA AÇÃO.....

PARA CASOS COMO “CADA JOGADOR ESCOLHE 1 MONSTRO” OU “CADA JOGADOR ESCOLHE 1 ...”, ONDE AMBOS OS JOGADORES REALIZAM UM EFEITO SIMULTANEAMENTE, O JOGADOR DO TURNO REALIZA O EFEITO PRIMEIRO. NESTE EXEMPLO, DEPOIS QUE O JOGADOR DO TURNO FAZ SUA ESCOLHA, O OUTRO JOGADOR FAZ A SUA.

• QUANDO MULTIPLAS CARTAS SÃO ATIVADAS SIMULTANEAMENTE

SE EFEITOS DE CARTAS DE PRIOTIDADE 1 (COMO EFEITOS DE GATILHO) FOREM ATIVADOS AO MESMO TEMPO, ELES SERÃO RESOLVIDOS EM UMA CORRENTE ESPECIAL. ESTA CORRENTE É FEITA A PARTIR DOS EFEITOS OBRIGATÓRIOS DAS CARTAS DO JOGADOR DO TURNO. SE HOUVER APENAS 1 EFEITO, SERÁ O ELO 1 DA CORRENTE. SE HOUVER 2 OU MAIS EFEITOS, O JOGADOR DO TURNO CONSTRÓI A CORRENTE COMEÇANDO COM SEUS EFEITOS OBRIGATÓRIOS, EM QUALQUER ORDEM. ENTÃO O OPONENTE CONTINUA A CORRENTE COM SEUS EFEITOS OBRIGATÓRIOS EM QUALQUER ORDEM. DEPOIS, O JOGADOR DO TURNO ADICIONA SEUS EFEITOS OPCIONAIS EM QUALQUER ORDEM E, FINALMENTE, O OPONENTE ADICIONA SEUS EFEITOS OPCIONAIS EM QUALQUER ORDEM.

• REGRAS VS. EFEITOS DAS CARTAS

SE HOUVER UMA DISCREPÂNCIA ENTRE AS REGRAS BÁSICAS E O EFEITO DE UMA CARTA, O EFEITO DA CARTA TERÁ PRECEDÊNCIA. POR EXEMPLO, UM MONSTRO SÓ PODE ATACAR UMA VEZ POR TURNO, MAS COM UM EFEITO DE CARTA, É POSSÍVEL ATACAR DUAS VEZES.

06. OUTRAS REGRAS

- **AÇÕES QUE NÃO PODEM SER ENCADEADAS**

VOCÊ SÓ PODE CRIAR UMA CORRENTE RESPONDENDO À ATIVAÇÃO DE UMA CARTA OU EFEITO. INVOCAR UM MONSTRO, OFERECER TRIBUTO, MUDAR A POSIÇÃO DE BATALHA DE UM MONSTRO E PAGAR CUSTOS NÃO SÃO ATIVAÇÕES DE PRIORIDADE E, PORTANTO, VOCÊ NÃO PODE RESPONDER A ESSAS AÇÕES USANDO UMA CORRENTE.

- **SAINDO DO CAMPO**

ALGUNS MONSTROS POSSUEM EFEITOS QUE SÃO ATIVADOS QUANDO “SAEM DO CAMPO”. POR EXEMPLO, ESSES EFEITOS SÃO ATIVADOS QUANDO O MONSTRO É ENVIADO PARA O CEMITÉRIO, PARA SUA MÃO OU PARA O ARSENAL. SE SUAS CONDIÇÕES FORAM EFETIVADAS E ELA SAIU DE CAMPO, SEU EFEITO AINDA É ATIVADO.

- **ESCOLHENDO O ALVO**

CARTAS RULER TEM PV PRÓPRIO. MAS QUANDO EM UM DOS CAMPOS ESTIVER SOMENTE A CARTA RULER, VOCÊ PODE ESCOLHER ENTRE ATACAR ELA OU O OPONENTE DIRETAMENTE.

07. ARTE DAS CARTAS

THE CRIMSON KING

- LOCINUS - O REI DOURADO

[I.PINIMG.COM/ORIGINALS/37/86/3C/37863C52CE38DBE9583DC8F2648CDC23.JPG](https://i.pinimg.com/originals/37/86/3c/37863c52ce38dbe9583dc8f2648cdc23.jpg)

- PYKE - GUERREIRO DA LANÇA

[I.PINIMG.COM/ORIGINALS/D4/CA/74/D4CA74A0352F80A59EE4222A4F5208D4.JPG](https://i.pinimg.com/originals/d4/ca/74/d4ca74a0352f80a59ee4222a4f5208d4.jpg)

- MIK - CRIATURA ESTRANHA

[I.PINIMG.COM/ORIGINALS/4A/06/A7/4A06A740AAAEF11D66E77772357627B7.JPG](https://i.pinimg.com/originals/4a/06/a7/4a06a740aaaeef11d66e77772357627b7.jpg)

- SOLDADO RASO

[I.PINIMG.COM/ORIGINALS/09/2F/84/092F848B6959E890337050846B517377.JPG](https://i.pinimg.com/originals/09/2f/84/092f848b6959e890337050846b517377.jpg)

- LENHADOR DE STRIGIA

[WWW.BEHANCE.NET/GALLERY/77209123/LUMBERJACK](https://www.behance.net/gallery/77209123/LUMBERJACK)

- NOCK - ARQUEIRO INFALÍVEL

[VK.COM/ALBUM-145918036_250039802](https://vk.com/album-145918036_250039802)

- COAXA - RESIDENTES DO PÂNTANO

[I.PINIMG.COM/ORIGINALS/E4/2A/F7/E42AF77EAC77E8DA4363696362C11E73.JPG](https://i.pinimg.com/originals/e4/2a/f7/e42af77eac77e8da4363696362c11e73.jpg)

- TIRE - SOLDADO FERIDO

[SOUNDCLOUD.COM/LTRAHEENORD064/TIRED-WARRIORGREYHAIRS](https://soundcloud.com/ltraheenord064/tired-warriorgreyhairs)

- AEROS - HERÓI DOS SOLDADOS

[I.PINIMG.COM/ORIGINALS/8E/39/D8/8E39D8C043E1C6A934BCD2079C246B4E.JPG](https://i.pinimg.com/originals/8e/39/d8/8e39d8c043e1c6a934bcd2079c246b4e.jpg)

- FIDLER - CAÇADOR DA FLORESTA

[WWW.ARTSTATION.COM/ARTWORK/LXZ8GZ](https://www.artstation.com/artwork/lxz8gz)

- CAVALEIRO DE ELITE DO REI

[DEVIANTART.COM/BEAVER-SKIN/ART/DARK-KNIGHT-828833422](https://deviantart.com/beaver-skin/art/dark-knight-828833422)

- ORÁCULO DE SULKUR

[I.PINIMG.COM/ORIGINALS/21/8E/C3/218EC300F4513FEA1B17CA2DAF629E76.JPG](https://i.pinimg.com/originals/21/8e/c3/218ec300f4513fea1b17ca2daf629e76.jpg)

- GYLDEN - WYVERN DOURADO

[I.PINIMG.COM/ORIGINALS/8B/8F/40/8B8F40068DD8E28688FC6860F18DD985.JPG](https://i.pinimg.com/originals/8b/8f/40/8b8f40068dd8e28688fc6860f18dd985.jpg)

- PRÍNCIPE BRANDAL, O FUTURO DA NAÇÃO

[ARTPAD.ORG](https://artpad.org)

- LANGART - BUSCA PELA PAZ

[ARTSTATION.COM/ARTWORK/LVRPVUTM_CAMPAIGN=NOTIFY&UTM_MEDIUM=EMAIL&UTM_SOURCE=NOTIFICATIONS_MAILER](https://artstation.com/artwork/lvrpvutm_campaign=notify&utm_medium=email&utm_source=notifications_mailer)

- ALTO TREBUCHET

[I.PINIMG.COM/ORIGINALS/1F/53/88/1F538888BCFF777AB2E542A40F7598F9.JPG](https://i.pinimg.com/originals/1f/53/88/1f538888bcff777ab2e542a40f7598f9.jpg)

07. ARTE DAS CARTAS

THE CRIMSON KING

- THAURUS DO FERRO NEGRO

[I.PINIMG.COM/ORIGINALS/34/88/8E/34888E95802AF8C42FB18AD2BB032FFF.JPG](https://pinimg.com/originals/34/88/8e/34888e95802af8c42fb18ad2bb032fff.jpg)

- VALOR - PROTETOR DO REI

[DEVIANTART.COM/HACO1/ART/GREEN-KNIGHT-808617411](https://deviantart.com/haco1/art/green-knight-808617411)

- PÂNTANO DE SARIN

[I.PINIMG.COM/ORIGINALS/15/2F/B4/152FB4F5C862F425BE9F2F2C8B4ED943.JPG](https://pinimg.com/originals/15/2f/b4/152fb4f5c862f425be9f2f2c8b4ed943.jpg)

- PLANÍCIE DA ALVORADA
-

- OLHO DA LUA

[I.PINIMG.COM/ORIGINALS/AC/52/5B/AC525B2C34D84E1EEBD9DCE7E882CA4B.JPG](https://pinimg.com/originals/ac/52/5b/ac525b2c34d84e1eebd9dce7e882ca4b.jpg)

- NEBLINA PERSEGUIDORA

[I.PINIMG.COM/ORIGINALS/62/E1/E9/62E1E90EAEA2E6D3D6EC46DB002CED98.JPG](https://pinimg.com/originals/62/e1/e9/62e1e90eaea2e6d3d6ec46db002ced98.jpg)

- LÂMINA ABENÇOADA DE AZRYR

[I.PINIMG.COM/ORIGINALS/A0/D3/6A/A0D36A4224BAC66EF82C89FC3A8E3D43.JPG](https://pinimg.com/originals/a0/d3/6a/a0d36a4224bac66ef82c89fc3a8e3d43.jpg)

- TESOURO DO REI
-

- ORDEM SUPREMA

[I.PINIMG.COM/ORIGINALS/7F/28/7A/7F287AB2F1461E7E1411A0D4E7327C2C.JPG](https://pinimg.com/originals/7f/28/7a/7f287ab2f1461e7e1411a0d4e7327c2c.jpg)

- FESTIM DOS CORVOS

[WWW.TUMBLR.COM/DASHBOARD](https://www.tumblr.com/dashboard)

- CORRENTES DE PRESSÃO

[DEVIANTART.COM/BEAVER-SKIN/ART/DARK-KNIGHT-828833422](https://deviantart.com/beaver-skin/art/dark-knight-828833422)

- VIOLAÇÃO DE TRÉGUA
-

- FÚRIA DE STRIGIA

[I.PINIMG.COM/ORIGINALS/8D/6B/9D/8D6B9DEAE66CE4F1ADBFDAC444BA0.JPG](https://pinimg.com/originals/8d/6b/9d/8d6b9deae66ce4f1adbfdac444baa0.jpg)

- TEMPESTADE

[I.PINIMG.COM/ORIGINALS/39/5A/BC/395ABC7A4F4DD3978EF68B21DB7334E2.JPG](https://pinimg.com/originals/39/5a/bc/395abc7a4f4dd3978ef68b21db7334e2.jpg)

07 ARTE DAS CARTAS

THE AMAN RULER

- **DRAKE - O FEITICEIRO ABULOMANÍACO**

I.PINIMG.COM/ORIGINALS/57/B2/F8/57B2F8BECE18EA4C2328C31F45939A26.PNG

- **JELEN - CRIATURA ORDINÁRIA**

I.PINIMG.COM/ORIGINALS/87/AE/A5/87AEA5BF98794AF7E626E73FDFDCC1F3.JPG

- **EARL VINKLEWITZ - O DESTILADOR**

I.PINIMG.COM/ORIGINALS/F4/A9/D2/F4A9D2C7058D86B45AD84FA6910F10C9.PNG

- **VERSKAELG - CLAMANDO A FÚRIA**

I.PINIMG.COM/ORIGINALS/EF/B6/6A/EFB66A9EA6541A898D492C842F060E55.JPG

- **DEMEC - O JOVEM PRODÍGIO**

REDDIT.COM/MEDIA?URL=HTTPS%3A%2F%2FL.REDD.IT%2FAW5JBWNRBHT01.JPG&RDT=50954

- **SIR PURMEK - ORDEM DOS QUINAE**

CDNA.ARTSTATION.COM/P/ASSETS/IMAGES/IMAGES/027/439/838/SMALL/LOLES-ROMERO-GALDREN-RES.JPG?1591551600

- **BARISH - INSTRUTOR DE AMAN**

I.PINIMG.COM/ORIGINALS/DA/EA/19/DAEA19E803AAD729DD9D634F12F791FD.JPG

- **NIVEK - ANDARILHO DAS TERRAS BÁLTICAS**

I.PINIMG.COM/ORIGINALS/85/8E/AF/858EAF76E3AD9A0F6D8590A1490315F0.JPG

- **ADAPAK SOLAN- NOBRE DE VELGEN**

I.PINIMG.COM/ORIGINALS/4C/25/F0/4C25F092CB9351456FF09FBAEC779586.JPG

- **OLWKAIN, LÍDER DOS SINALAIS**

ARTSTATION.COM/ARTWORK/Q1XOX

- **LOBO DA ALCATEIA**

I.PINIMG.COM/ORIGINALS/2D/AB/59/2DAB594B4D446D9ABFBD03F11B4481DE.JPG

- **ZYNA - FILHA DA ALCATEIA**

I.PINIMG.COM/ORIGINALS/FE/5D/DF/FE5DDF54ADD75AFDD66D8D3B8811E272.JPG

- **VERLIM - VIDENTE DO DESTINO**

I.PINIMG.COM/ORIGINALS/54/23/C6/5423C626B8251C3AD1ACFD64C4548CA7.JPG

- **TEYREM - O INNOMINATUS**

I.PINIMG.COM/ORIGINALS/E2/79/B9/E279B9296B5E24AE6A0536EFA8A95ED2.JPG

- **LANDREW, O LADRÃO**

I.PINIMG.COM/ORIGINALS/2E/2B/A2/2E2BA252A9444E82F6263274DC015793.JPG

- **AAON - O RECLUSO REI DOS ANAM**

I.PINIMG.COM/564X/DA/BB/B3/DABBB3E44769EE4812BC67853E5CD47F.JPG

07 ARTE DAS CARTAS

THE AMAN RULER

- MAGUS, O SELO DE SULKUR

DEVIANTART.COM/SIMONPAPE/ART/SORCA-MAGUS-OF-THE-FIRST-SEAL-645624015

- VENEK - O ESTRANHO CONHECIDO

I.PINIMG.COM/ORIGINALS/5A/1F/0C/5A1F0C17905DC368F43ECC9AC46CB4DB.JPG

- WLANTHES - WYVERN NEGRO

I.PINIMG.COM/ORIGINALS/F4/A9/D2/F4A9D2C7058D86B45AD84FA6910F10C9.PNG

- COSTA DE VELGEN

1STDIBS.COM/FURNITURE/TABLES/DINING-ROOM-SETS/ANTONIO-ROMAN-CHAMBER-20190524T181128/ID-F_14850751/#ZOOMMODALOPEN

- SEDUCING WOODS - FLORESTA DO REI

I.PINIMG.COM/ORIGINALS/FB/6E/59/FB6E59FD239673E2BC3EF40D3COE0BDB.JPG

- LUVAS DA ORDEM QUINAE

.PINIMG.COM/ORIGINALS/B9/3B/0E/B93B0E50DCE5B2E2CD7FA632A351A65A.JPG

- ESCUDO DO SOUL CATCHER

I.PINIMG.COM/ORIGINALS/0F/16/64/0F1664C3F1C55598731D635E69F323D2.JPG

- CONTRATO DE UMA VIDA

I.PINIMG.COM/ORIGINALS/6A/2B/6A/6A2B6A87489B4141EF3C9D266AA5E539.JPG

- UMA CHANCE, POR UM DESTINO

I.PINIMG.COM/ORIGINALS/FF/03/1F/FF031FC0239F5B711D10EE9C363D3B32.PNG

- ÜDIEN - GOLEM DE ÁGUA

I.PINIMG.COM/ORIGINALS/92/5E/50/925E5058B34B9347B754FD33044D8DA3.JPG

- TEIA EXPRESSA DE AMAN

FORGOTTENREALMS.FANDOM.COM/WIKI/WEB

- TRANSIÇÃO E ENCANTAMENTO

EN.UESP.NET/WIKI/FILE:LG-CARDART-CRUEL_AXE.PNG

- ARREMESSO DE ARMADILHA

I.PINIMG.COM/ORIGINALS/53/74/3B/53743B8F07FBDCEE97D6670B94DC6AFB.PNG

- GRANADA DE THEORY

I.PINIMG.COM/ORIGINALS/DB/7C/47/DB7C478D46F5ED2A4D770B7F04FF89A0.JPG



Editor / Redator chefe
Rodrigo Luiz Cardoso Junior

Técnico / Especialista
Filipe Augusto dos Santos de Siqueira

Design gráfico
Anthony Henrique Nogueira Alves

Editor
Angelo Flavio Zanata