

# ERA: Batalhas Épicas I – Livro de Regras

## Visão Geral

ERA: Batalhas Épicas I é um jogo de estratégia para 2 jogadores jogado com cartas. Cada jogador tem o seu baralho de cartas de 1 (uma) das 6 raças disponíveis. Durante o jogo, os jogadores se alternam em turnos para jogar cartas de 3 tipos diferentes (Ataque, Defesa e Magia).

## Objetivo

Derrotar o oponente reduzindo seus Pontos de Vida (PVs) a zero ou menos. Através do baralho de cartas que cada jogador escolher, traçar a melhor estratégia de vencer o seu oponente.

## Componentes

- 01 Livro de regras.
- 06 Tabuleiros (1 de cada raça).
- 06 Marcadores de PVs.
- 18 Fichas de impedimento divididas em:
  - 06 Fichas “Sem Ataque”.
  - 06 Fichas “Sem Defesa”.
  - 06 Fichas “Sem Magia”.

- 
- 1 Sulista**
- 2**
- 3**
- 4**
- 5**
- 6**
- 7**
- 8**
- 9**
- 10**
- 11**
- 12**
- 13**
- 14**
- 15**
- 16**
- 17**
- 18**
- 19**
- 20**
- 21**
- 22**
- 23**
- 24**
- 25**
- 26**
- 27**
- 28**
- 29**
- 30**
- 31**
- 32**
- 33**
- 34**
- 35**
- 36**
- 37**
- 38**
- 39**
- 40**
- 41**
- 42**
- 43**
- 44**
- 45**
- 46**
- 47**
- 48**
- 49**
- 50**
- 51**
- 52**
- 53**
- 54**
- 55**
- 56**
- 57**
- 58**
- 59**
- 60**
- 61**
- 62**
- 63**
- 64**
- 65**
- 66**
- 67**
- 68**
- 69**
- 70**
- 71**
- 72**
- 73**
- 74**
- 75**
- 76**
- 77**
- 78**
- 79**
- 80**
- 81**
- 82**
- 83**
- 84**
- 85**
- 86**
- 87**
- 88**
- 89**
- 90**
- 91**
- 92**
- 93**
- 94**
- 95**
- 96**
- 97**
- 98**
- 99**
- 100**
- 101**
- 102**
- 103**
- 104**
- 105**
- 106**
- 107**
- 108**
- 109**
- 110**
- 111**
- 112**
- 113**
- 114**
- 115**
- 116**
- 117**
- 118**
- 119**
- 120**
- 121**
- 122**
- 123**
- 124**
- 125**
- 126**
- 127**
- 128**
- 129**
- 130**
- 131**
- 132**
- 133**
- 134**
- 135**
- 136**
- 137**
- 138**
- 139**
- 140**
- 141**
- 142**
- 143**
- 144**
- 145**
- 146**
- 147**
- 148**
- 149**
- 150**
- 151**
- 152**
- 153**
- 154**
- 155**
- 156**
- 157**
- 158**
- 159**
- 160**
- 161**
- 162**
- 163**
- 164**
- 165**
- 166**
- 167**
- 168**
- 169**
- 170**
- 171**
- 172**
- 173**
- 174**
- 175**
- 176**
- 177**
- 178**
- 179**
- 180**
- 181**
- 182**
- 183**
- 184**
- 185**
- 186**
- 187**
- 188**
- 189**
- 190**
- 191**
- 192**
- 193**
- 194**
- 195**
- 196**
- 197**
- 198**
- 199**
- 200**
- 201**
- 202**
- 203**
- 204**
- 205**
- 206**
- 207**
- 208**
- 209**
- 210**
- 211**
- 212**
- 213**
- 214**
- 215**
- 216**
- 217**
- 218**
- 219**
- 220**
- 221**
- 222**
- 223**
- 224**
- 225**
- 226**
- 227**
- 228**
- 229**
- 230**
- 231**
- 232**
- 233**
- 234**
- 235**
- 236**
- 237**
- 238**
- 239**
- 240**
- 241**
- 242**
- 243**
- 244**
- 245**
- 246**
- 247**
- 248**
- 249**
- 250**
- 251**
- 252**
- 253**
- 254**
- 255**
- 256**
- 257**
- 258**
- 259**
- 260**
- 261**
- 262**
- 263**
- 264**
- 265**
- 266**
- 267**
- 268**
- 269**
- 270**
- 271**
- 272**
- 273**
- 274**
- 275**
- 276**
- 277**
- 278**
- 279**
- 280**
- 281**
- 282**
- 283**
- 284**
- 285**
- 286**
- 287**
- 288**
- 289**
- 290**
- 291**
- 292**
- 293**
- 294**
- 295**
- 296**
- 297**
- 298**
- 299**
- 300**
- 301**
- 302**
- 303**
- 304**
- 305**
- 306**
- 307**
- 308**
- 309**
- 310**
- 311**
- 312**
- 313**

3. Local reservado para colocar a Carta de Poder escolhida pelo jogador.
4. Local das restrições. Colocar a ficha de restrição adequada quando o jogador estiver privado de alguma ação.

### **Marcadores de PVs (imagem)**

Colocados sobre o tabuleiro para identificar os PVs de cada jogador.

### **Fichas “Sem Ataque” (imagem)**

Colocadas no tabuleiro no local “Sem ataque” do jogador, quando ele não puder atacar no próximo turno.

### **Fichas “Sem Defesa” (imagem)**

Colocadas no tabuleiro no local “Sem defesa” do jogador, quando ele não puder defender no próximo turno.

### **Fichas “Sem Magia” (imagem)**

Colocadas no tabuleiro no local “Sem magia” do jogador, quando ele não puder lançar magia no próximo turno.

### **Baralho de Raças**



Cada jogador escolhe um baralho para jogar (Anões, Elfos, Gigantes, Mortos-Vivos, Orcs ou Sulistas).

### **Setup do jogo**

**1** – Coloque os tabuleiros na área de jogo, de forma que os dois jogadores tenham fácil acesso para poderem movimentar seus marcadores de PVs e suas fichas de restrições.

**2** – Cada jogador pega uma ficha de “Sem Ataque”, “Sem Defesa” e “Sem Magia” e coloca ao seu lado.

**3** – Cada jogador escolhe seu baralho para jogar, separando as 4 cartas de Poder do restante.

**4** – Ambos os jogadores colocam os marcadores de PVs na posição indicada pela vida inicial da Raça escolhida para jogar.

**5** – Cada jogador escolhe apenas uma das cartas de Poder de seu baralho e coloca na parte destinada no tabuleiro, deixando as outras cartas de Poder de lado.

**6** – Ambos os jogadores embaralham suas cartas de forma aleatória, formando um só monte para cada um.

**7** – Ambos compram 4 cartas do seus respectivos montes e ficam com elas na mão.

**8** – O jogador inicial é definido por critério do baralho escolhido pelos jogadores. O jogador que obtiver a Raça com menos PVs iniciais começa jogando. O jogador inicial começa o jogo como jogador atacante.

**9** – Está tudo pronto, agora é só iniciar o combate!

### **Termos usados no jogo**

**PV(s)** – Ponto(s) de vida.

**PD(s)** – Ponto(s) de dano.

**Jogador atacante** – Jogador que inicia o turno comprando uma carta.

**Jogador defensor** – Jogador que pode apenas defender no turno.

**Monte** – Pilha de cartas a serem compradas pelo jogador.

**Pilha de descartes** – Cartas usadas e descartadas pelo jogador.

**ATQ** – Cartas de ataque.

**DEF** – Cartas de defesa.

**MAG** – Cartas de magia.

**SD** – Ataque sem defesa para o oponente.

**AN** – Ataque novamente.

**CB** – Combo.

**CE** – Carta à escolha do jogador.

**CA** – Carta aleatória.

### **Turno do jogo - Fases**

- 1ª** – O jogador atacante compra uma carta do seu monte e coloca na mão.
- 2ª** – Agora ele decide se vai usar alguma carta de ataque da sua mão. Caso use, vá para a 3ª fase; caso contrário, vá para a 5ª fase.
- 3ª** – Jogue uma carta de ataque. O oponente pode jogar uma carta de defesa caso seja possível. Caso a carta de defesa usada pelo jogador defensor resulte em perda de PVs do jogador atacante, ele poderá usar também uma carta de defesa, tanto para defender e/ou para contra-atacar.
- 4ª** – Resolve-se como irão ficar os novos PVs de ambos. Resolvem-se as cartas, sempre começando com a carta do atacante, depois a do defensor (Caso as cartas tenham funções especiais).
- 5ª** – O jogador decide se vai usar alguma carta de magia da sua mão. Caso use, vá para a 6ª fase; caso contrário, vá para a 7ª fase.
- 6ª** – Resolva a carta de magia (Para lançar uma magia em que se percam PVs, é necessário ter esses PVs disponíveis).
- 7ª** – Passe a vez para o oponente, que começará a 1ª fase, passando a ser o jogador atacante.

### **Observações importantes:**

- 1** – Todas as cartas usadas pelos jogadores irão para suas respectivas pilhas de descartes.
- 2** – O jogo termina quando os PVs de algum jogador forem reduzidos a zero ou menos.

**3** – Se alguma carta lançada no turno tiver resultar em alguma restrição, o jogador deverá colocar a respectiva ficha em seu tabuleiro, sinalizando qual das ações ele não poderá realizar no próximo turno. A ficha deve ficar visível para ambos.

**4** – O jogador atacante pode reduzir seus PVs abaixo de zero realizando um ataque para tentar vencer o combate, reduzindo os PVs do oponente a zero ou menos. (Ex: o atacante está com apenas 2 PVs e seu oponente 8 PVs. Ele possui uma carta de ataque 8/6 e resolve tentar vencer o combate lançando a carta. Então seus PVs irão pra 4 negativos. Caso o oponente não defender, os seus PVs serão reduzidos a zero. O atacante vence o combate mesmo tendo PVs negativos).

**5** – As cartas de defesa nunca acumulam para defender outros ataques. (Ex: se o atacante usar uma carta de 3 PDs e o defensor só puder defender com uma carta que defende 4 PVs, este PV que sobrou pra defesa é perdido. Isto acontece mesmo se o atacante usar mais de uma carta de ataque no mesmo turno. Uma carta de defesa serve para defender apenas uma carta de ataque).

**6** – Para lançar uma magia, é preciso sempre ter os PVs para serem gastos nela, não podendo ter seus PVs reduzidos a zero ou menos. (Ex: você recebeu 6 pontos de dano do último ataque do seu oponente e teve seus PVs reduzidos a 3. Você está na sua fase de lançar uma magia e possui a

carta “Reverso” na mão. Não será possível lançá-la porque você teria seus PVs reduzidos a zero pela magia).

**7** – Danos mágicos não têm direito a defesa.

**8** – No final do turno, os jogadores podem ter no máximo 6 cartas na sua mão. Caso ultrapasse esse número, o jogador deverá escolher a(s) carta(s) excedente(s) e jogá-la(s) em sua pilha de descartes (Não é necessário mostrar as cartas que você descarta dessa forma ao oponente). Além disso, ele perde 1 PV para cada carta descartada. Se um jogador não realizar nenhuma ação estourando o limite de cartas em dois turnos consecutivos, ele perderá 2 PVs por carta descartada, 3 PVs no terceiro e assim por diante.

**9** – Os jogadores, sempre que quiserem, podem ver o número de cartas que existem em seu monte de compras, mas jamais folear a pilha de descartes para ver as cartas que já foram usadas. Somente quando precisarem comprar uma ou mais cartas e não houver cartas suficientes no monte, a pilha de descartes deve ser embaralhada para formar assim o novo monte do jogador.

**10** – O uso das cartas de Poder será explicado adiante.

**Pontos de Vida (PVs) iniciais por Raça**

Raça	Pontos de Vida (PVs)
Anões	39



Elfos	35
Gigantes	41
Humanos	37
Mortos-vivos	36
Orcs	38

**Importante:** Em nenhuma situação os pontos de vida de um jogador poderão ultrapassar o número inicial de PVs da Raça escolhida para jogar.

### **Divisão de Cartas**

Cada raça do jogo possui um baralho diferente composto por 37 cartas. O número de cartas de ataque, defesa e magia varia para cada raça. Todos os baralhos são compostos por 4 cartas de Poder.

**Cartas de Ataque:** as cartas de ataque são as de bordas vermelhas e possuem o ícone da espada. Todas as cartas desse tipo possuem dois números separados por uma barra “/”. O número da esquerda indica o valor do dano que será infligido no oponente, já o da direita serão os pontos de vida perdidos pelo atacante.



1. Brasão da raça.
2. Nome da raça e nome da carta.
3. Ícone da espada, representando uma carta de ataque.
4. Se for uma carta combo, ele será mostrado nesse local.
5. Valores da carta.
6. Descrição da carta.

**Cartas de Defesa:** as cartas defesa são as de bordas verdes e possuem o ícone do escudo. Estas cartas podem ter um ou dois números separados por uma barra “/”. Quando tiver apenas um número, esse sempre será um valor de defesa que a carta possui. Quando tiver dois números, o valor da esquerda será o valor de defesa e o valor da direita será o valor de contra-ataque.



1. Brasão da raça.
2. Nome da raça e nome da carta.
3. Ícone do escudo, representando uma carta de defesa.
4. Valores da carta.
5. Descrição da carta.

**Cartas de Magia:** as cartas de magia são as de bordas roxas e possuem o ícone da bola de cristal. Cartas de magia podem ter desde um número até quatro números. Os valores podem indicar uma variedade de funções diferentes.



1. Brasão da raça.
2. Nome da raça e nome da carta.
3. Ícone da bola de cristal, representando uma carta de magia.
4. Valores da carta.
5. Descrição da carta.

**Cartas de Poder:** as cartas de Poder são as de bordas azuis e possuem o ícone da coroa. Todas as Raças possuem as 4 cartas de Deuses em comum. No início do jogo cada jogador escolhe uma carta e a coloca no lugar indicado no tabuleiro com a face virada pra baixo. As cartas restantes ficam separadas. A carta escolhida só poderá ser usada depois que o jogador tiver embaralhado a sua pilha de descartes pela primeira vez, formando um

novo monte de compras. As cartas de Deuses só podem ser usadas em suas respectivas fases do turno. Tudo será explicado na sessão “Descrição das cartas”.



1. Brasão da raça.
2. Nome da raça e nome da carta.
3. Ícone da coroa, representando uma carta de poder.
4. Valores da carta.
5. Descrição da carta.

**Geral:** todas as cartas que possuem um asterisco “\*” depois dos números têm alguma função especial. Estas funções são explicadas na própria carta. Cartas mais complexas serão explicadas na sessão “Descrição das Cartas”.

**Legenda:** com as cores de legenda das cartas é possível saber o que os valores representam com maior facilidade. (Veja, abaixo, a Legenda).

Cor	Função
Vermelho	Ataque e perda de PVs
Marrom	Defesa
Verde	Cura
Amarelo	Compra de carta(s)
Azul claro	Perca de carta(s) à escolha
Azul escuro	Perca de carta(s) aleatoriamente
Roxo	Potencializar

## Funções Especiais das Cartas

### Cartas de Ataque

**+1 (uma) Classe pode Atacar depois:** significa que depois de atacar com determinada carta, ela oferece a opção de seguir atacando com uma carta de outra classe.

**Ataque Duplo:** significa que a carta ataca duas vezes com o valor indicado. São ataques separados, portanto é necessária uma carta de defesa para cada ataque. Se o ataque for potencializado, ambos os ataques também serão. Se for revertido, apenas o último ataque contará.

**Ataque Novamente:** significa que o atacante poderá jogar qualquer outra carta de ataque após esta, incluindo outra que tenha “Ataque novamente”, e assim sucessivamente.

**Ataque Novamente no Combo:** significa que o atacante poderá jogar apenas outra carta que também tenha “Ataque novamente no combo” após esta, e assim sucessivamente.

**Drena PVs:** significa que para cada PV de dano que o oponente receber, o atacante recupera o mesmo valor em PVs.

**Função Dupla (ataca ou defende):** significa que a carta também poderá ser utilizada na hora de defender, como uma carta de defesa qualquer, usando-se o mesmo valor descrito para o ataque.

**Passa o Turno:** significa que o atacante encerra seus ataques e não pode lançar magias depois, passando a vez de jogador atacante para o oponente.

**Sem Defesa:** significa que o oponente, mesmo que tenha cartas de defesa, não poderá usá-las contra esta carta. O dano é certo.

## **Cartas Gerais**

**Compre, mas não jogue no próximo turno:** significa que depois de jogar esta carta, o jogador deve colocar as três fichas de restrições em seu tabuleiro, podendo apenas comprar uma carta no próximo turno.

**O oponente não compra no próximo turno:** significa que, quando for a vez de o oponente ser o jogador atacante, ele não compra uma carta como de costume.

**Compre X carta(s):** significa que o jogador compra o número de cartas indicadas do seu monte para a sua mão. (Poderá ocorrer que o seu oponente também compre carta(s); caso exceda o número de cartas, será penalizado).

**O oponente perde “x” carta(s) à escolha:** significa que o oponente escolhe da sua mão o número indicado de cartas e as joga em aberto na sua pilha de descartes.

**O oponente perde “x” carta(s) aleatória(s):** significa que o oponente deve embaralhar sua mão e pedir para que o jogador retire o número de cartas indicadas.

**Não poderá atacar no próximo turno:** significa que o jogador não poderá atacar no próximo turno. Coloque a ficha de restrição “Sem Ataque” no tabuleiro.

**Não poderá defender no próximo turno:** significa que o jogador não poderá defender no próximo turno. Coloque a ficha de restrição “Sem Defesa” no tabuleiro.

**Não poderá lançar magia no próximo turno:** significa que o jogador não poderá lançar magia no próximo turno. Coloque a ficha de restrição “Sem Magia” no tabuleiro.



**O oponente não poderá atacar no próximo turno:** significa que o oponente não poderá atacar no próximo turno. Ele deve colocar a ficha de restrição “Sem Ataque” no tabuleiro dele.

**O oponente não poderá defender no próximo turno:** significa que o oponente não poderá defender no próximo turno. Ele deve colocar a ficha de restrição “Sem Defesa” no tabuleiro dele.

**O oponente não poderá lançar magia no próximo turno:** significa que o oponente não poderá lançar magia no próximo turno. Ele deve colocar a ficha de restrição “Sem Magia” no tabuleiro dele.

**Potencializar:** significa que todos os ataques do seu próximo turno serão potencializados pelo valor indicado. Se no próximo turno o jogador não atacar, a potencialização é perdida.

## **Descrição das Cartas**

Todas as Raças possuem em comum essas 4 cartas de magia: Regeneração, Restauração, Esfera do Poder e Reverso:

**Regeneração:** recupere 8 PVs. Não poderá atacar no próximo turno.

**Restauração:** recupere 8 PVs. Não poderá defender no próximo turno.

**Esfera do Poder:** recupere 2 PVs. Escolha uma ação que o oponente não poderá fazer no próximo turno. Você escolhe se o oponente irá ficar sem atacar, defender ou sem lançar magias no próximo turno.

**Reverso:** perca 3 PVs. O oponente recebe o dano igual ao último ataque que você sofreu. Você deve ter mais de 3 PVs para poder usar esta carta. O dano revertido é sempre da última carta que o oponente usou. Ex: o oponente ataca com um “Rastreador” que possui a função “Ataque Novamente”; em seguida ele ataca com um “Cavaleiro”, supondo que você não tinha cartas de defesa e então acabou recebendo 7 PVs (2+5) de dano. Se você usar o “Reverso”, o oponente irá receber apenas 5 PVs de dano, referentes à carta do “Cavaleiro”. Caso você tenha recebido o dano de uma carta potencializada, o reverso retorna ao oponente o dano potencializado.

A seguir serão descritas algumas cartas para facilitar o entendimento das mesmas e do funcionamento do jogo.

## **Anões**

**Contra-ataque:** defenda 1 PD e contra-ataque de 3 PDs. Cartas de contra-ataque funcionam como se o defensor estivesse atacando na hora. O jogador atacante poderá usar alguma carta de defesa para evitar o dano e até mesmo para gerar outro contra-ataque.

**Fortaleza:** defenda 4 PDs. Recupere 3 PVs. Os PVs somente serão recuperados se o jogador sobreviver ao ataque. Ex: O jogador com os Anões está com apenas 3 PVs e recebe um ataque de 6 PDs. Ele primeiro defende 4 PVs, ficando com 1 PV e depois recupera os 3 PVs ficando com

4. Se o ataque fosse de 7 PDs, ele defenderia 4 PVs ficando com 0. Nesse caso ele perderia o jogo pois não teria a chance de recuperar os 3 PVs.

## **Elfos**

**Magia:** ataque de 0/0. Compre 1 carta e o oponente perde 1 à escolha dele. Os ataques de 0 podem ser defendidos pelo oponente se este quiser utilizar uma carta que tenha um contra-ataque.

**Raio:** se o oponente não jogou nenhuma carta no turno anterior, perca 1 PV e o oponente recebe 5 PVs de dano. Significa que se o oponente não atacou nem lançou magia no último turno dele como jogador atacante, você pode lançar esta magia perdendo 1 PV, o oponente perde 5 PVs.

## **Gigantes**

**Oráculo:** perca 2 PVs. Compre 2 cartas e o oponente perde 1 aleatoriamente. Primeiro perca os 2 PVs. Depois compre 2 cartas, lembrando que se ultrapassar o total de 6 cartas nas mãos no final do turno aplicam-se as penalidades descritas nas “Observações importantes nº8”. Para o oponente perder 1 carta aleatoriamente ele pode embaralhar as cartas e pedir para que o jogador atacante escolha uma para ser retirada para a pilha de descartes (esta carta deve ser vista por ambos).

**Xamã:** ataque de 1PD e perca 1 PV. Recupere 4 PVs. Não poderá atacar no próximo turno.

Para poder recuperar os 4 PVs é preciso que o jogador tenha pelo menos 1 PV restando depois do ataque no qual vai perder 1 PV. Depois do ataque coloque a ficha de restrição “Sem Ataque” no seu tabuleiro.

## **Mortos-Vivos**

**Cavaleiro:** ataque de 5 PDs. Ataca ou defende. Não poderá lançar magia no próximo turno. Esta carta também pode ser usada para defender até 5 PDs de algum ataque do oponente. Desse modo ela será usada na hora de defender, igual a qualquer outra carta de defesa. Sendo usada de qualquer modo, coloque a ficha de restrição “Sem Magia” no seu tabuleiro.

**Necromante:** ataque de 3 PDs. Drena 1 PV por dano no oponente. Se o oponente não defender este ataque, o jogador cura 1 PV para cada PD que o oponente tenha recebido. Se o Necromante estiver potencializado, o jogador poderá infligir até 5 PDs e curar até 5 PVs.

## **Orcs**

**Guerreiro:** ataque de 3 PDs e perca 2 PVs. Ataque novamente no combo. O jogador que tiver nas mãos várias cartas em “Combo”, poderá atacar com todas elas no mesmo turno. O Capitão dos Orcs também poderá entrar no combo com os guerreiros. Se o ataque estiver potencializado, todas as cartas serão potencializadas individualmente.

**Legionário:** ataque de 6 PDs e perca 3 PVs. Sem defesa. As cartas “Sem defesa” tiram o direito de defesa do oponente, garantindo o seu dano total. Podem ser potencializadas normalmente, continuando sem defesa para o oponente.

## **Sulistas**

**Cura Divina:** recupere 2 PVs por carta na mão do oponente. Compre, mas não jogue no próximo turno. Com esta carta o jogador poderá recuperar até 12 PVs, caso o oponente tenha 6 cartas nas mãos. Depois pegue as 3 fichas de restrições e coloque todas elas no seu tabuleiro.

**Trono do Sul:** ambos descartam todas as cartas. Perca 1 PV por carta descartada do oponente. Depois de jogar esta carta ambos os jogadores ficam de mãos vazias. O jogador atacante deverá perder 1 PV por carta que seu oponente tiver perdido através do Trono do Sul.

## **Cartas de Poder**

As cartas de Poder devem ser escolhidas antes do início da batalha. Cada jogador escolhe a sua secretamente e coloca no lugar apropriado do seu tabuleiro. Esta carta só pode ser usada depois que o jogador conseguir “virar o seu monte”, ou seja, depois que ele não tiver mais cartas para comprar. Quando isto acontece ele deve embaralhar suas cartas da pilha

de descartes e formar um novo monte de compras. As cartas de Poder são as seguintes:

**Caos:** o oponente perde 3 cartas à escolha dele. Esta carta pode ser usada na fase de magia do jogador atacante, antes ou depois de ter usado alguma carta de magia.

**Destreza:** escolha +1 ação para fazer na hora. Esta carta pode ser usada em qualquer uma das fases. Se for na fase de ataque, o jogador atacante poderá jogar mais 1 carta de ataque no oponente (Se for uma carta “Ataque novamente” ou “Combo” o jogador poderá seguir com mais ataques). Se for usada na defesa o jogador poderá usar 2 cartas de defesa para defender uma única carta de ataque, somando os valores defensivos. Se for usada na magia, o jogador atacante poderá usar 1 carta de magia a mais nesse turno.

**Fertilidade:** compre 3 cartas. Esta carta pode ser usada na fase de magia do jogador atacante, antes ou depois de ter usado alguma carta de magia.

**Guerra:** adicione 3 PDs na atual carta de ataque jogada. Esta carta só pode ser usada na fase de ataque, depois de ter jogado 1 carta de ataque. O valor de ataque da carta passa a infligir 3 PDs a mais no oponente.

**Justiça:** descarta 1 carta de cada tipo. Iguale o número de PVs do oponente. Esta carta pode ser usada na fase de magia do jogador atacante, antes ou depois de ter usado alguma carta de magia. É preciso ter pelo

menos 1 carta de cada tipo (Ataque, defesa e magia) para poder usar esta carta. As 3 cartas são colocadas na a pilha de descartes e o jogador iguala o número de PVs do oponente. Lembrando que se o oponente tiver mais PVs que o total de PVs da raça que o jogador estiver, este recupera os PVs até o máximo permitido por sua raça.

**Proteção:** defenda 5 PDs. Pode defender cartas “Sem defesa”. Esta carta só pode ser usada na fase de defesa. O jogador defensor pode jogar esta carta e adicionar uma carta de defesa de sua mão para defender um ataque do oponente. Esta carta inclusive é a única opção para defender cartas de ataque “Sem defesa”.

**Sabedoria:** retire 1 restrição imposta contra você ou escolha 1 ação que o oponente não poderá fazer no próximo turno. Esta carta pode ser usada na fase de magia do jogador atacante, antes ou depois de ter usado alguma carta de magia. Ela permite ao jogador retirar alguma ficha de restrição que estiver no momento em seu tabuleiro. O outro uso da carta funciona igual a carta “Esfera do Poder”.

**Vida:** recupere 7 PVs. Esta carta pode ser usada na fase de magia do jogador atacante, antes ou depois de ter usado alguma carta de magia.