

Brigandine: Manual de Regras Básicas



Brigandine Board Game é um jogo tabuleiro de domínio de territórios que homenageia o game de mesmo nome lançado para Ps1 em 1998 pela Hearty Robin. O modelo de combate foi adaptado de Forbidden Stars e possui características de dezenas de outros jogos. É totalmente feito de fã para fã, não comercializado.

Forsena

Forsena já foi um continente repleto de mana, com o desgaste das terras e a exploração humana o poder mágico se tornou algo escasso e muito disputado. Aqueles que conseguem utilizar mana para criar magia e são chamados de cavaleiros rúnicos, estes são capazes de invocar monstros e formar exércitos.



Figura 1: Continente de Forsena

Prólogo

Ano 210, Mês 12, segundo o Sagrado Calendário Real. Houve uma guerra entre Almekia e Norgard. Devido às pretensões imperialistas de Norgard e de seus mais fortes líderes, Almekia interveio. O resultado desta guerra de proporções gigantescas foi que Almekia acabou se tornando a vencedora e Norgard teve que ceder as terras da região de Jukes para consolidar o tratado de paz entre as duas nações, além de Vaynard, seu governante, ter que ceder sua irmã reitora Esmeree para ser esposa de Zemeckis, o general mais poderoso de Almekia. Com isso, o sentimento de revanche da parte de Norgard aumentou como jamais visto.

Ano 214, Mês 2, segundo o Sagrado Calendário Real. O continente de Forsena se encontra em relativa paz após o embate já consumado entre Norgard e Almekia, que fez de Almekia a potência continental e o ponto de equilíbrio entre os outros países.

Uma potência militar como Almekia só pode transmitir paz caso estiver em sua liderança pessoas dispostas a preservar o significado desta palavra. Infelizmente, existiu um golpe de estado orquestrado por um de seus generais, Zemeckis, e o seu braço-direito, Cador, o cavaleiro da morte. Zemeckis foi instigado por Cador a acreditar que estavam lhe acusando falsamente de traição, situação que o leva a se rebelar contra o rei de Almekia, Heinguist, junto de outros cavaleiros rúnicos. Cador assassinou o rei de Almekia, rei Henguist, e Zemeckis derrubou todos aqueles que eram contrários ao seu novo ideal de nação. Para tanto, deveria perseguir toda a Família Real, bem como seus seguidores. Neste ínterim, o príncipe do país que estava sendo derrubado, Lance, é abordado por seu tutor, Gereint, e é aconselhado a fugir, junto de seus aliados restantes, para Padstow, um país aliado de Almekia, para receber asilo político e se manter longe da ousadia de seu antigo aliado e agora inimigo, Zemeckis, para poder organizar um contra-ataque. Entretanto, quando príncipe Lance estava prestes a sair de Almekia, eis que Zemeckis aparece e tenta assassiná-lo para que seu caminho fique totalmente livre. Gereint tenta, infelizmente, salvar Lance e Zemeckis declara a morte do único herdeiro direto ao trono que ele agora almeja para si, mas, então, aparece Halley, um cavaleiro rúnico independente, e o salva. Zemeckis se sente intimidado e resolve se retirar.

Zemeckis retorna para Logres, capital de Almekia, e institui um novo país, agora denominado império: Esgares Empire; concomitantemente, se autopromove imperador em posse do pergaminho real e assegura que todas as nações de Forsena deverão se subjugar ao novo império ou serão aniquiladas. Naturalmente, as outras nações não se subjugaram, o que deu início à guerra continental, em cuja situação o jogador deve se desdobrar para obter o controle total do continente e não aceitar mais a convivência multicultural de outrora.

Nações



As seis nações do continente de Forsena estão disponíveis, dependendo da quantidade de jogadores disponíveis.

As nações estão listadas abaixo em ordem alfabética.

Caerleon

Caerleon é um pequeno país localizado ao sul de New Almekia e a oeste de Iscalio. Cercado praticamente por todos os lados por um oceano, é uma terra que possui poderes misteriosos e é governado por um rei sábio chamado Cai, o proclamado feiticeiro mais poderoso e misterioso de Forsena. Caerleon e New Almekia são as nações mais fracas a oeste de Forsena em termos de



exércitos e ao mesmo tempo fronteiriças de nações muito mais evoluídas (Norgard e Esgares Empire). Cai é conhecido como "O Rei Sábio Silencioso" e almeja entrar na guerra apenas para reverter frutos para o bem de seu povo.

Possui 5 territórios: Linnuis (capital), Hervery, Kail, Squest e Baynock.

Esgares Empire

Esgares Empire foi criado por Zemeckis após rebelião promovida pelo mesmo e por seu braço-direito, Cador. Zemeckis não tem a ambição de poder, mas rege seus atos pelo princípio de que a guerra é a única maneira de viver. Esgares se localiza no centro de Forsena, e antigamente se chamava Almekia e era governada pelo Rei Hengüist, constituindo fronteira com New Almekia, a leste, Norgard, ao norte, Iscalio e Caerleon, ao sul. Não possui fronteiras diretas com Leonia, a leste, simplesmente porque há uma cadeia de montanhas que dividem naturalmente os dois países.

A nomenclatura “Esgares” está relacionada com antigos ensinamentos de Forsena, nos quais Zemeckis se inspirou para renomear o reino Almekia.

Possui 11 castelos: Logres (capital), Lidney, Cadbury, Dilworth, Toria, Fato, Orkney, Eorsia, Oltroute, Salisbury e Karnabone.



Iscalio

Iscalio é um belo país com natureza em abundância e é governado pelo tirano Dryst e é intitulado "O Monarca Louco", por causa de sua total insanidade mental. É também um país caótico, que se rege por festas palacianas diárias e insanas e que acaba não tendo credibilidade com os demais países.



Dryst planeja conquistar toda Forsena apenas para se divertir. Faz fronteira com Caerleon a oeste, Esgares Empire ao norte e Leonia a nordeste.

Possui 6 castelos: Caelsent (capital), Xanas, Asten, Broceliande, Lothian e Letishnote.

Leonía

Leonía é um país muito religioso e tem por defesa principal as barreiras naturais que o cerca. Também é uma exceção em Forsena, já que é o único país governado por uma mulher, a rainha Lyonesse. Lyonesse era uma menina pobre e que chegou ao ápice do poder por ter sido nomeada por uma profecia e decide entrar na guerra apenas para se proteger, uma vez que não tem nenhuma ambição de conquistar a tudo e a todos. Faz fronteira ao sul com Iscalio, ao norte com Norgard e oeste com Esgares Empire, porém estão separados naturalmente por uma cadeia de montanhas.

Possui 6 castelos: Tallas (capital), Damas, Hadrian, Whislind, Kelilauns e Glume.



New Almekia

Anteriormente, era chamado Padstow, mas obteve essa mudança institucional repentina por causa do exílio político concedido ao príncipe Lance, herdeiro de Almekia, pelo rei Coel, o qual se abdicou. Isso ocorreu devido à fuga de Lance de seu país para fugir do golpe de estado liderado pelo seu até então general Zemeckis. Lance se tornou rei do país rebatizado, porque Coel achou melhor que se Lance estivesse à frente de uma nação disposto a derrubar seus inimigos, ele ganharia mais notoriedade e seriedade, já que ainda era novo e pouco conhecido em Forsena. Lance deseja lutar para vingar a morte de seu pai e retomar tudo o que lhe foi tirado. New Almekia faz fronteira com Caerleon ao sul, Esgares Empire a leste e Norgard ao norte.



Possui 5 castelos: Calmary (capital), Camelford, Phazard, Baydon Hill e Gorule.

Norgard

Norgard é conhecida como a terra dos tigres e lobos. O país deve ter um governante sempre do sexo masculino, mesmo que o herdeiro natural seja do sexo feminino, no caso a arqueira Brangein. Governado por Lord Vaynard, que não é o sucessor genuíno ao trono, a nação nutre revanche contra New Almekia e Esgares Empire, devido aos seus conflitos passados. Em relação à Leonia, Lord Vaynard despreza totalmente o comando da nação, eis que é governado por uma mulher. Agora, com a confusão continental patrocinada por Zemeckis, Norgard encontra o momento único para destruir seus inimigos e tentar conquistar todo o continente, renovando a glória de seu país. Vaynard é reconhecidamente um estrategista brilhante e é intitulado "O Lobo Branco", em virtude de sua bravura e perspicácia. O país faz fronteira com Esgares Empire, Leonia e New Almekia e se situa ao extremo norte de Forsena e em determinadas épocas do ano se cobre de gelo, fazendo com que possua vantagem contra invasores.

Possui 7 castelos: Flogeru (capital), Senadon, Kardiff, Alliryme, Listinoise, Humber e Jukes (este que foi cedido à Almekia para selar o tratado de paz e oportunamente reocupado quando da rebelião promovida por Zemeckis)



Lista de Componentes

- 1 x Manual de Regras Gerais
- 1 x Manual de Regras de Combate
- 1 x Tabuleiro
- 6 x Cartelas de nação contendo as informações de habilidades e recrutamentos
- 60 x Cartas de Combate Iniciais (10 por nação)
- 26 x Cartas de Combate (1 x por classe – a conquistar nos decks)
- 36 x Cartas de Evento (divididas nas 3 tendências)
- 99 x Cartas de Personagem
- 75 x Marcadores redondos de Personagem (frente/Verso)
- 112 x Cartas de Invocação
- 32 x Cartas de Magia
- 51 x Cartas de Equipamento
- 46 x Cartas de Jornada
- 82 x Cartas de Ação
- 60 x Marcadores de runas de mana (12 de cada cor)
- 34 x Tiles com marcação de runas mana e ouro
- 24 x Marcadores de castelo (4 de cada nação)
- 60 x Marcadores coloridos de territórios (12 para cada nação)
- 20 x Marcadores de dano
- 5 x Marcadores de derrota
- 12 x Fichas de combate (frente 🌀 / verso 🏹)
- 34 x Fichas de conquista (1 para cada território tirando a capital)
- 36 x Fichas de objetivo (6 para cada nação)
- 1 x Marcador de primeiro jogador
- 1 x Ampulheta
- 16 x Dados de combate (d6)
- 12 x Dados de Jornada (d20)
- 10 x Marcadores de habilidades diversos

Setup

Antes de iniciar a partida os jogadores devem executar os seguintes passos:

(1) Distribuição das nações:

Cada jogador escolhe uma nação e reúne todas cartas, fichas e marcadores respectivos.

Durante as primeiras partidas, recomenda-se utilizar as seguintes nações:

- Para 3 Jogadores: Caerleon, Norgard, Esgares Empires.
- Para 4 Jogadores: New Almekia, Caerleon, Iscalio e Norgard.
- Para 5 Jogadores: New Almekia, Caerleon, Iscalio, Norgard e Esgares Empires.
- Para 2 Jogadores: Cada jogador escolhe uma nação (as não controladas se tornam nações livres).
- Para 6 Jogadores: Cada jogador escolhe uma nação.

(2) Componentes iniciais:

- Todas as cartas de jornada são embaralhadas e o baralho é montado e colocado em jogo.
- Todas as cartas demarcadas como **iniciais** vão para zona livre.
- X cartas de equipamento aleatórias para a zona livre.
- X cartas de magia aleatórias para a zona livre.
- As demais cartas são embaralhadas e são montados os baralhos das nações com mesma quantidade de cartas voltadas para baixo, o restante vai para a zona livre.
- Após a montagem do deck de nação cada jogador embaralha a sua relíquia no deck.

X é igual ao número de jogadores.

Cada jogador:

- a. Recebe uma runa de mana da cor que desejar e adiciona à capital.
- b. Recebe 1 moeda para cada território que controla.
- c. Posiciona os marcadores de personagens iniciais na capital de sua nação.
- d. Embaralha as 10 cartas iniciais do baralho de combate.
- e. Compra 4 cartas do baralho de nação e coloca na mão.
- f. Embaralha a carta de relíquia sagrada no baralho de nação.
- g. Olha a carta do topo do baralho de nação e coloca inativo na zona de comando.

(3) Definição do jogador inicial

Totalmente aleatório, joga-se um d20 para cada jogador e o que obtiver o maior número recebe o marcador de jogador inicial, ao final do turno, o marcador é passado ao jogador com menor KP, para o desempate:

- (1) Menor quantidade de moedas.
- (2) Menor quantidade de mana (geral).
- (3) Aleatório.

(4) Construção do tabuleiro

- Coloque aleatoriamente os tiles de marcação de runas e ouro nos territórios.
- Adicione runas de mana nos territórios de acordo com as marcações.
- Coloque aleatoriamente as fichas de conquista virados para baixo em cada território de acordo com as marcações.
- cada jogador escolhe onde posicionar as fichas de objetivo do jogador da esquerda
- Os baralhos de nações são adicionados às áreas de jogo.
- Embaralhe o deck de eventos e adicione na área de jogo virada pra baixo.

(5) Preparação dos suprimentos

Separe todas as cartas de personagens não iniciais [Vide cartela da nação], fichas e marcadores de suprimentos de deixe ao lado do tabuleiro para que todos os jogadores possam ver e tenham acesso.

Depois de completo o setup, cada jogador deve ter os componentes na área de jogo como na imagem abaixo:

[imagem1]

O Jogo

Objetivo: Unificar o continente sob sua própria bandeira, seja por força bruta ou estratégia política. Cada nação de Forsena possui um documento sagrado gerado e assinado pelos primeiros representantes reais de cada reino e certificado pelos Deuses que comprova seu governante como legítimo. Tome posse destes documentos para que se torne o governante do continente.

O jogo acontece no decorrer de 12 turnos dividido em fases:

- I. Organização**
- II. Combate**
- III. Atualização e Balanço**

Após resolver a fase de atualização os jogadores iniciam um novo turno com uma nova fase de Organização e o ciclo continua até que um dos jogadores possua todos os manuscritos sagrados reais e unifique o continente tornando-se o soberano.

I. Fase de Organização

Durante esta fase os jogadores possuem liberdade para movimentar, anexar cartas, comprar e todas as demais ações principais.

No início da fase de organização o jogador compra 2 cartas do baralho de nação.

Ações possíveis:

- Construir um castelo, um templo ou uma cidade.
- Explorar (Caso tenha iniciado a fase de organização com ao menos um castelo)
- Extrair (Caso tenha iniciado a fase de organização com ao menos um castelo)
- Movimentar unidade
- Anexar equipamento, monstro ou magia em um personagem.
- Recrutar um personagem (Caso tenha iniciado a fase de organização com ao menos uma cidade)
- Comprar uma carta da zona livre (Caso tenha iniciado a fase de organização com ao menos uma cidade)
- Comprar uma carta da zona de comando
- Ativar uma carta da zona de comando
- Usar uma carta da mão
- Enviar unidades para jornada

- Utilizar as habilidades das cartas em jogo (magia, ação, habilidade de mostro...)

II. Fase de Combate

Após todos os jogadores finalizarem a fase de organização, cada jogador inicia uma fase de combate, iniciando-se pelo jogador com o marcador de jogador inicial.

Qualquer personagem ativo que não tenha sido movimentado poderá iniciar um combate (movimento poderá ser marcado com uma ficha ou não, desde que não se esqueça).

O jogador com o marcador de jogador inicial é quem inicia um combate. Se o jogador com prioridade de combate optar por não o fazê-lo no momento, ele não poderá mais atacar este turno.

Para iniciar o combate o jogador move para um território inimigo quantas unidades desejar, desde que estejam adjacente ao território (Não necessariamente originadas do mesmo território). Após o movimento das fichas de personagens, o atacante escolhe quais são as 3 unidades que participarão do combate e o defensor escolhe até 3 unidades no território atacado para participar do combate como defensor.

Importante: O atacante utiliza apenas 3 unidades no combate mas pode movimentar para o ataque com mais unidades do que este número até porque caso o território seja conquistado neste ataque o jogadores terá unidades ativas para se defender caso sofra algum ataque neste mesmo território no futuro.

Importante: Todos os personagens que foram movimentados na fase de organização, podem participar do combate como defensores. Após participarem do combate tornam-se exaustos.

Importante: Quando um jogador conquista um território de outra nação com uma ficha de conquista, ele ganha o controle da ficha para si, removendo-a do tabuleiro e a adicionando aos seus suprimentos.

Vide Manual de Combate

Após terminarem todos os ataques, se inicia a ultima fase.

III. Atualização e Balanço

Etapas da fase de atualização:

- (1) Na fase de atualização todos os personagens exaustos sem marcadores de derrota são reativados.
- (2) Balanço: Cada jogador conta a quantidade de mana que possui nos territórios e compara com o que é requisitado pela soma de mana de todos monstros que possui em jogo (inativos na zona de comando, na mão, **em jornada** ou em qualquer outro lugar que não seja anexo a um personagem em jogo, não contam). Caso a quantidade de mana da nação seja menor que a quantidade de mana requerida pelos monstros, o jogador deverá escolher e enviar anexos para a pilha de descartes até que a quantidade de mana seja sustentada.
- (3) Todas as cartas de jornada são reveladas e são resolvidas uma a uma. Caso o personagem continue em jornada, lhe é atribuída uma nova carta de jornada virada para baixo neste mesmo momento e um novo d20 é rolado pelo jogador.

- (4) O marcador de jogador inicial passa para o jogador da esquerda.
- (5) Revela-se uma carta de evento.

Estruturas

Em Brigandine existem três tipos de estruturas: Castelo, Templo ou Cidade

Quando uma estrutura é construída em um território que já possui uma estrutura, a anterior é removida do tabuleiro.

A seguir, maiores detalhes de cada tipo de estrutura:

Castelo:

O Castelo é uma estrutura especial que pode ser utilizada tanto como defesa em combate quanto para se valorizar estrategicamente de um território.

Cada país pode construir até **4 castelos simultâneos**, se um castelo for destruído, ele poderá ser reconstruído em qualquer outro território que o jogador possua o controle. Dois castelos nunca poderão ocupar o mesmo território.

Construindo um castelo:

Na etapa de organização o jogador pode pagar 3 moedas para construir um castelo em qualquer lugar que possua um personagem.

Vantagens:

- (1) Extrair: **Pague 1 moeda** para adicionar à sua reserva uma runa de uma das cores que o território do castelo possa gerar na etapa de organização.
- (2) Explorar: **Pague 1 moeda** para colocar em sua mão a carta do topo do baralho do país em que está construído o castelo.
- (3) Aumenta em 1 a capacidade de cartas na zona de comando (máximo 8). Caso o castelo seja destruído e houverem cartas excedentes ao número máximo permitido na zona de comando o jogador deverá escolher quais cartas devem permanecer até seu limite e enviar as demais para a zona livre.
- (4) Cada castelo presente na nação, acrescenta em 1 no valor do KP.
***KP = quantidade de fichas de objetivo conquistadas pelo jogador.**
- (5) Defesa: o Castelo conta como uma estrutura com **2 pontos de vida** quando atacado. Todo dano recebido em combate deve ser necessariamente atribuído primeiro ao castelo, ao receber 2 pontos de dano ele é removido do tabuleiro.
****Se o castelo não receber dano letal, o dano será ignorado.**
- (6) Possuir um castelo em um território inicialmente de outro país, fará com que o território passe a ser controlado pelo dono do castelo.
*****Exploração continua sendo feita no baralho do país origem.**

Templo:

O Templo é uma estrutura que diferentemente do castelo, não pode ser utilizada como defesa mas possui outras funções únicas, como cura de unidades feridas.

Cada país pode construir somente **1 templo** por turno e somente um templo pode ficar em jogo por nação. É possível que seja feita uma ação de estrutura de templo mesmo que o jogador já possua um templo, neste caso o templo existente é removido e um novo é colocado no tabuleiro em qualquer

outro território que o jogador possua o controle e que possa comportar um templo. Duas estruturas nunca poderão ocupar um mesmo território.

Importante: Quando um jogador conquista um território de uma nação inimiga que possui um templo, ele é automaticamente destruído.

Construindo um templo:

Na etapa de organização o jogador pode pagar **2 moedas** para construir um templo em qualquer território que possua o controle. No momento em que ele é construído, o jogador deverá escolher para tendência permanente para aquele templo: **Azul**, **Amarela** ou **Vermelha**.

Vantagens:

- (1) Extração Automática: Adiciona à sua reserva uma runa de uma das cores que o território do templo possa gerar na etapa de atualização (sem custo).
- (2) Quando um evento da tendência escolhida para o templo é revelada todas as unidades da mesma tendência que estiverem no território do templo são completamente curadas, as unidades desta mesma tendência que não estiverem no território do templo curam até 2 pontos de vida a escolha do jogador (entre personagem e anexos).
***Quando um evento de outra tendência é revelado, nada acontece.**
- (3) Algumas habilidades exigem que um templo de determinada tendência esteja previamente construído como parte do custo.

Cidade:

As cidades de Forsena são pacíficas e geralmente não se mostram à favor da guerra, mas os camponeses estão dispostos a trabalhar e gerar recursos para seu governante sempre que solicitado.

Os países podem construir quantas cidades os territórios permitir. Uma cidade não será removida de jogo até que outra estrutura tome o seu lugar.

Construindo uma cidade:

Na etapa de organização o jogador pode pagar **4 moedas** para construir uma cidade em qualquer lugar território que possua o controle.

Quando um jogador conquista um território inimigo contendo uma cidade, ele passa a ser o controlador da mesma.

Vantagens:

- (1) Recrutar um personagem: Pague o custo do personagem e adicione-o ao território, **exausto**.
***Alguns personagens exigem marcadores de runa como parte do custo.**
****A maioria dos personagens requer a conquista de fichas de objetivo (KP).**
- (2) Impostos: **Receba 1 moeda** para cada cidade que possuir na etapa de atualização.
- (3) Acesso à Zona Livre: o jogador pode ativar qualquer carta da zona livre pagando apenas o custo da carta. Também pode pagar 1 moeda para colocar na mão uma carta da zona livre.

Jornada

Na fase de organização qualquer unidade ativa pode ser enviada para uma jornada.

- A unidade inteira vai para a jornada (Personagem e anexos).
- Esta unidade sai do tabuleiro para todos os efeitos.

Ao enviar uma unidade para jornada, o jogador pega uma carta de jornada virada para baixo, rola um d20 e coloca o dado e o marcador do personagem em jornada em cima da carta de jornada.

Ao fim da fase de atualização as cartas de jornada são reveladas e o valor do dado é comparado ao valor da carta de jornada, neste caso temos 2 situações:

- (1) **Sucesso**: Se o valor do dado for maior ou igual o valor informado na carta de jornada.
Neste cenário o jogador recebe os prêmios da jornada e coloca o marcador do personagem de volta no tabuleiro no **mesmo território do governante ou na capital**.
- (2) **Falha**: Se o valor do dado for menor que o valor informado na carta de jornada.
Neste cenário a unidade sofre as penalidades informadas na carta de (em caso de perda de vida, o jogador escolhe como será a perda de vida da unidade**) e a unidade não retorna para o jogo, ao invés disso uma nova carta de jornada é colocada para baixo e é rolado um novo d20 pelo jogador, deixando a unidade e o d20 sobre a nova carta de jornada.

A unidade retorna para o tabuleiro na fase de atualização quando for bem sucedida na jornada OU quando o personagem chega a ZERO pontos de vida, neste caso ele recebe um marcador de derrota e vai exausto para território do governante ou da capital, à escolha do jogador.



**** Importante:** Como na jornada o personagem nunca morre, ou seja, somente é derrotado, o jogador pode escolher causar o dano recebido nas jornadas falhas primeiramente no personagem, e o excedente nos anexos. Neste caso em específico, o personagem é derrotado mas continua com todos os anexos.

Anexos

Os personagens podem ser fortalecidos e transformados em unidades com os chamados, anexos.

Existem 3 tipos possíveis de anexos:

- (1) Monstro
- (2) Equipamento
- (3) Magia

Monstro:

Monstros, assim com os equipamentos, são anexos dos personagens e eles contribuem com dados, vida e fé para a unidade. Cada monstro possui um custo para ser anexo, explicitamente

exibido na carta do monstro. No momento de distribuir o dano, ele poderá ser distribuído também para os monstros.

Um monstro é morto quando chega a zero ponto de vida e vai para a pilha de descartes do jogador que controla o território no momento da morte do monstro.

Os monstros precisam de mana para sobreviver, cada monstro possui um requisito de mana impresso na carta e que conta para o balanço na fase de atualização.

A grande maioria dos monstros possuem habilidades especiais, cada habilidade possui um momento certo para ser utilizado e que deve estar descrito na carta.

Importante: Na fase de organização, o jogador pode passar um monstro para um outro personagem válido que esteja no mesmo território sem ter que pagar o custo novamente.

Importante: Um “monstro de jornada” após ser destruído, sempre será removido de jogo.

Equipamento:

Equipamentos são anexos exclusivos de personagens que podem ou não contribuir com dados, vida e fé. Equipamentos não sofrem dano e não podem ser mortos ou derrotados, assim como as magias. A maioria dos equipamentos oferece habilidades especiais aos personagens em que estiverem anexos.

Existem 2 tipos de equipamentos:

Arma e Acessório.

Cada personagem pode anexar apenas UM equipamento do tipo arma e uma quantidade limitada de equipamentos do tipo acessório, um de cada subtipo, respeitando sempre o seu custo de “Resistência”.

Exemplo de alguns subtipos: [imagens dos subtipos]

Importante: Na fase de organização, o jogador pode passar um equipamento de um personagem para algum outro personagem válido, ou seja, que esteja no mesmo território sem ter que pagar o custo do equipamento novamente.

**Todo equipamento possui um custo em ouro e um requisito de resistência para ser anexo.*

**Resistência: blocos verdes na carta do personagem.*

Magia:

Cada magia possui um custo em ouro e um requisito de sintonia. As magias podem ser colocadas em jogo pagando seu custo em ouro e sendo anexada a um personagem que possua a quantidade de Sintonização necessária. Até então nenhum efeito será resolvido.

Todas as magias possuem um custo de runas de mana de tipos específicos para ativarem habilidades, este custo está impresso na carta e para utilizar o efeito da magia este custo de runa de mana precisa ser gasto (removido de jogo).

Dependendo da magia ela pode ser anexada, usada de forma imediata ou ficar ativa na zona de comando.

Utilizando magias:

Na fase indicada na carta de magia: o jogador remove de jogo (retira dos territórios) a quantidade de runas impressa na carta e ativa o seu efeito.

Várias magias podem ser anexas a um personagem, basta que a unidade tenha capacidade de Sintonização suficiente para absorvê-la.

Importante: Na fase de organização, o jogador pode passar uma magia para um outro personagem válido que esteja no mesmo território sem ter que pagar o custo novamente.

Algumas magias possuem habilidades que fazem com que elas sejam descartadas e outras que sejam desanexadas após seu uso e sempre que esta última acontecer a magia deverá ser retirada do personagem e colocada com face voltada para baixo na zona de comando do jogador controlador (a não ser que algo diga o contrário), caso a zona de comando esteja cheia, ela vai para a pilha de descartes, **neste caso não vai para a zona livre**.

Exemplo:



Adicionar [imagem 4]

Lance pode anexar ambas “Cura” e “Bola de Fogo” ao mesmo tempo OU pode anexar apenas “Inferno”, que exige 2 pontos de Sintonização.

**Sintonização, blocos roxos na carta do personagem.*

Importante: Na fase de organização, o jogador desanexar qualquer um dos anexos e enviar para a zona de comando com a face voltada para baixo, caso haja espaço para isto.

Desanexando

Equipamento, Magia e Monstro podem ser desanexados pelo jogador na fase de organização.

Desde que estejam no mesmo território o jogador pode repassar os anexos entre os personagens livremente (as runas de mana sobre os anexos são mantidos).

Algumas magias são descartadas após seu uso e este efeito não é o mesmo que desanexar, neste caso de “descarte” a carta simplesmente vai para a pilha de descartes do controlador.

Zona Livre

Zona livre é um espaço perto do tabuleiro onde ficam cartas abertas a todos os jogadores. As cartas da zona livre podem ser compradas ou ativadas na fase de organização por qualquer jogador que possua uma **cidade**, pagando o valor impresso na carta para ativá-la ou pagar 1 moeda para colocar em sua mão.

Importante: mesmo que sejam cartas de ação (as utilizadas a qualquer momento), o jogador só poderá ativá-las em sua própria fase de organização. Em sua fase de organização o jogador poderá utilizá-la para contra-atacar algum efeito de outro jogador.

Zona de Comando

Cada jogador possui sua própria zona de comando, que é a área de onde podem ser jogadas cartas ativas e inativas:

Ativas: Cartas voltadas para cima, as habilidades destas cartas passam a serem válidas. Cartas que podem ser ativadas na zona de comando: Ações globais, algumas magias, alguns equipamentos.

Inativas: Cartas com a face voltada para baixo. Obviamente não possuem nenhum efeito e o jogador controlador pode olhar a carta sempre que desejar. Ela ocupa um espaço na zona de comando e é muito útil para armazenar alguma carta escondida que não seja na mão.

A qualquer momento na fase de organização o jogador pode pagar 1 moeda para pegar uma carta INATIVA da sua zona de comando e colocar em sua mão, respeitando sempre o limite de cartas na mão.

Importante: Sem pagar nada, o jogador pode pegar uma carta da mão e colocar inativa na zona de comando, caso haja espaço.

Recrutar um Personagem

Caso o jogador possua um castelo ele conseguirá recrutar personagens para juntarem se à sua causa.

Na fase de organização o jogador por pagar o custo em ouro + o custo em marcadores de vitória (se houver), pegá-lo dos suprimentos e adicionar o personagem exausto na capital.

Sempre que um personagem é morto ele vai para os suprimentos podendo ser recrutado novamente.

Explorar

Caso o jogador possua um castelo em jogo no início da fase de organização, ele poderá fazer uma ação de explorar pelo preço de 1 moeda.

Esta ação permite que o jogador compre cartas do baralho de nação de um jogador, este baralho vai depender de qual território está o castelo.

O jogador poderá executar esta ação de acordo com a quantidade de castelos que possuir, por exemplo, o jogador controlando Caerleon possui castelos em Hervery (Caerleon), Baynock (Caerleon) e em Landon Hill (New Almekia): Ele poderá fazer 3 ações de Exploração este turno, sendo duas em seu próprio baralho de nação e uma no baralho do jogador que controla New Almekia.

Importante: Quando um jogador conquista um território de uma nação inimiga ele recebe uma ação de explorar grátis.

Extrair

Caso o jogador possua um castelo ou um templo em jogo ele conseguirá extrair mana dos territórios. As runas de mana possuem uma fonte disseminável de magia, portanto, quando o runa é extraído do terra ele passa favorecer toda a nação.

Castelo:

O jogador por pagar 1 moeda na fase de organização para pegar um marcador de runa de mana da caixa de suprimentos e adicionar em qualquer território que possua o controle e que tenha capacidade para recebê-lo.

Templo:

Na fase de atualização o jogador controlador do templo pode pegar um marcador de runa de mana da caixa de suprimentos e adicionar em qualquer território que possua o controle e que tenha capacidade para recebê-lo.

Importante: Caso o jogador não possua espaços disponíveis para receber o runa de mana no momento da extração, ele simplesmente será perdido.

Utilizando Mana

Algumas habilidades, principalmente de magias, solicitam runas de mana para resolver algum tipo de efeito.

Para utilizar mana, basta remover uma runa de algum território que controle.

Contagem de balanço na fase de atualização: As runas de mana precisam estar no tabuleiro para o cálculo de balanço na fase de atualização.

Fichas de Objetivo

Uma das formas de unificar o continente é conseguindo dominar territórios estratégicos definidos pelos oponentes.

Quando conquistar um território que contenha uma ficha de objetivo de sua nação, simplesmente remova a ficha do tabuleiro e incremente 1KP.

Quando não houverem mais fichas de objetivo de sua nação em jogo, você vence o jogo ao final da rodada, seguindo as regras de desempate.

Importante: Não podem existir duas ou mais fichas de uma nação em um mesmo território. Fichas de nações diferentes sim.

Importante: Se conquistar um território com uma ficha de objetivo de outra nação, a ficha continua no território, sem efeito.

Fichas de Conquista

Cada território do continente possui uma ficha de conquista, que é entregue como prêmio ao conquistador do território.

Importante: Alguns personagens exigem fichas de conquista como parte do pagamento (qualquer ficha de conquista).

Importante: Poções devem ser utilizadas na fase de organização.

Existem diversos tipos de fichas de conquista:

- (1) Poção de efeito imediato
- (2) Poção de efeito permanente
- (3) Poção de transmutação de monstro
- (4) Ficha sem efeito, utilizada apenas para recrutamento de personagens
- (5) Pedras preciosas

Poções de efeito imediato:

Poção de Saúde:

Recupera até dois pontos de vida de uma unidade.

Poção de Mágica:

Preenche todas as runas de mana de um território.

Poções de efeito permanente:

Coloque a ficha de poção sobre a carta do personagem.

Power Potion:

Aumenta permanentemente 1 ponto de Resistência de um personagem.

Wisdom Potion:

Aumenta permanentemente 1 ponto de Sincronização de um personagem.

Life Potion:

Aumenta permanentemente 1 ponto de Vida de um personagem.

Rune Potion:

Aumenta permanentemente 1 ponto de Liderança de um personagem.

Poções de efeito permanente:

São poções únicas no jogo. Caso possua o mostro requerido em jogo anexo a algum personagem, descarte a ficha de conquista e troque a carta do mostro pela nova na pilha de suprimentos.

Fruit of Vice
Liquor of Charm
Wisdom Seed
Rage Lightning

"Change Seraph to Lucifer"
"Change Satan to Lilith"
"Change Gigas to Loki"
"Change Titan to Thor"

Gold Crown

"Change Lizard Guard to Lizard King"

Outras fichas:

Pedras Preciosas:

Troque por 2 moedas de ouro.

Fichas sem efeito

Servem apenas para recrutar personagens.

Territórios de Forsena

Cada território do continente de Forsena faz parte de uma nação e pode ou não possuir fontes de mana.

Os territórios de cada nação são demarcados fixos no tabuleiro. Um território passa para o controle de outra nação quando houver estruturas ou tropas daquela nação no território (conquistando).

Em cada território temos:

- (1) Ficha de conquista.
- (2) Possíveis fichas de objetivo
- (3) Indicador de quantidade de runas de mana e suas respectivas cores.
- (4) Indicador de quantidades de cartas que podem ser extraídas com castelo ou conquista.

Importante: Se não houver nenhuma tropa no território, o dono do território passa a ser o mesmo do início do jogo (marcação no tabuleiro pelas cores) e caso seja uma território livre ele voltará a sê-lo.

Terminologia

Personagem + Anexos	= Tropa
Tropa + Tropa	= Exército
Monstro / Magia / Equipamento	= Anexo
Carta	= Carta

Army: This refers to all the Knights and Monsters under you in a particular castle battle. Take note that the Ruler of the country is also considered as a Knight in the game, therefore he/she is counted in the total number of Knights.

Troop: You can use up to a maximum of 3 Knights in a territory battle. Each Knight and the monsters under him/her I refer to as ONE troop. This means that you can use a maximum of 3 troops in a battle.

Unit: 1 Knight is a unit, 1 monster is a unit. So, 1 Knight and 1 monster make 2 units.

Knight: Knights are the people you can use in battles. There is a class in the game called Knight. Do not be confused as to which one we are referring to, if we are talking about the Knight class, we will specify it clearly with the "class" word.

[Imagem2]

Runas de Mana

Existem 5 tipos de runas de mana:

Power Rune (**Vermelha**): Força, Fogo, Terra, Combate, Estratégia, Liberdade e Guerra.

Mind Rune (**Azul**): Água, Ar, Gelo, Inteligência, Trapaça, Traição e Mistério.

Nature Rune (**Verde**): Trovão, Natureza, Conhecimento, Equilíbrio, Conservação e Proteção

Void Rune (**Preta**): Trevas, Destruição, Doença, Desolação, Esquecimento, Punição e Incerteza.

Divine Rune (**Branca**): Luz, Determinação, Restauração, Burocracia, Religião, Justiça e Sacrifício.

Tendências

Cada personagem possui uma tendência que é requisito para alguns efeitos de habilidades.

Existem 3 tipos de tendências

Leal: Azul

Neutra: Amarela

Caótica: Vermelha

Movimentando Unidades

No final da fase de organização o jogador pode movimentar as unidades da forma que desejar, elas podem caminhar livremente pelos territórios da nação que possuírem fronteiras. Esta ação não faz com que a unidade se exauste, porém, ela não poderá participar de um combate como atacante após ter se movimentado.

Importante: Quando um personagem se move, todos os anexos seguem o mesmo destino.

Personagens ativos e exaustos

Um personagem ativo é representado pela sua ficha com a face limpa voltada para cima e quando exausto, ela é voltada para o outro lado.

Grande parte das habilidades necessitam de personagens ativas para que se concretize. Um personagem exausto não pode participar de combates, mas deve obedecer as regras de recuo sempre que exigido.

Se em algum momento um personagem em jornada se tornar exausto ele falhará no momento de definição da jornada independente do valor do dado.

Sempre que um personagem termina sua participação em um combate, ele se torna exausto.

Os anexos de um personagem exausto não possuem ação e não podem ativar habilidades, porém, habilidades globais se mantêm ativas.

Importante: Anexos nunca podem ser exaustos diretamente, somente personagens podem ser exaustos.

[Imagem 3]

Cartas de Ação

As cartas de ação representam as táticas das nações para vencer a guerra.

Toda carta de ação possui um tipo, custo em ouro, um requerimento em KP e a informação de quando pode ser ativada.

Ativando uma carta de ação, o jogador pode pagar o custo e ativar a carta de ação a qualquer momento que a carta permita.

Após o efeito da carta de ação ela é colocada na pilha de descartes do jogador.

Carta de Ação Estratégica:

Este tipo de carta de ação possui certas peculiaridades.

- (1) Toda carta de ação estratégica, quando ativada, ocupa um espaço na zona de comando.
- (2) Cada jogador pode ter somente um única carta de ação estratégica ativa por vez.
- (3) Quando a carta termina o seu efeito ela vai para a pilha de descartes.

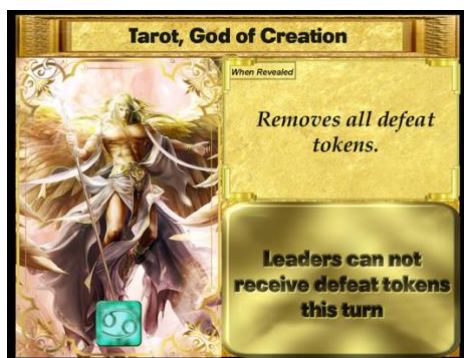
Eventos

Ao final de cada turno um evento é revelado. São 12 eventos ao todo, simbolizando a quantidade de meses (turnos) restantes para o fim do jogo.

O evento é revelado no início da fase de atualização.

Cada evento possui duas habilidades, uma que deve ser resolvida quando o evento é revelado e outra constante que fica sendo válido para todos os jogadores até o final do turno, quando uma nova carta de evento é revelada.

Os eventos possuem um efeito indireto, cada personagem da tendência do evento revelado, recupera 1 de vida da sua unidade.



Derrotando uma nação

Aquando o ultimo território de uma nação é conquistado, esta nação é considerada derrotada.

Se for a última nação inimiga em jogo, como em um jogo de 2 jogadores por exemplo, o conquistador é considerado o vencedor e o jogo termina. Para todas as outras situações acontecem as seguintes ações:

- (1) Todos os personagens da nação derrotada (mesmo com marcadores de derrota) que possuem a esfera da cor da nação derrotada (esfera colorida no final da carta) se juntam à causa da nação vencedora, suas fichas vão ativas para a capital ou para onde estiver o governante conquistador, à escolha do novo jogador. Estes personagens vão para o novo jogador juntamente com os anexos que possuíam.
- (2) Os personagens do jogador derrotado com esfera de cor dourada são divididos aleatoriamente entre todos os outros jogadores (com anexos inclusos).
- (3) Os demais personagens do jogador derrotado com esfera cinza são específicos, vide manual.
- (4) Todas as cartas da zona de comando e cartas da mão do jogador derrotado vão para a zona livre.
- (5) As fichas de conquista do jogador derrotado vão para a caixa de suprimentos (saem de jogo).
- (6) A pilha de descartes do jogador derrotado é acrescentada à pilha de descartes do jogador conquistador.
- (7) O baralho de nação do jogador derrotado é acrescentado ao baralho de nação do jogador conquistador (vai para o fundo).
- (8) O governante sai de jogo.

Habilidade das Classes

Algumas classes possuem habilidades especiais que podem ser utilizadas em momentos específicos do jogo, são elas:

Swordsman: Pode equipar duas armas do tipo espada.

Warlock: Pode utilizar habilidades de magias com qualquer tipo de runa de mana.

Warlord: Inicia o jogo com um monstro do tipo montaria nível 2 (White Wolf)

Tyrant: Na fase de organização em que um evento vermelho esteja ativo, perca 1 de vida e escolha uma tropa ativa em jogo que não seja a do Tyrant mas pode ser tanto aliada quanto inimiga e jogue um dado, dependendo do valor do dado acontecem os seguintes efeitos:

- (1) Drop Weapon: Desanexa todos os equipamento do tipo ARMA e envia para a zona de comando do jogador, se houver.
- (2) Move: Faça uma ação de movimento (mesmo que ele já tenha se movimentado) da tropa para algum território possível.
- (3) Damage: Causa 1 de dano.
- (4) Heal: Recupera 2 pontos de vida.
- (5) Money Gain: O dono da tropa recebe uma moeda dos suprimentos
- (6) Escolha uma das anteriores.

Saint: Enquanto o evento ativo for da cor do seu templo, o número de dados é igual ao valor da fé.

Heavy Crossbowman: Exauste, e jogue a quantidade de dados da unidade (apenas dados da unidade), para cada “espada” cause 1 de dano em uma tropa adjacente.

Vencendo o jogo

Um único jogador pode vencer o jogo e ele o faz quando cumpre um dos objetivos a seguir:

- 1) O jogador vence o jogo quando ele tiver em seu jogo a quantidade mínima de manuscritos necessários: 5.

Os manuscritos precisam estar em anexos, na mão ou ativos na zona de comando. Um manuscrito nunca vai para a pilha de descartes, ao invés disso ele sempre será embaralhado no baralho da nação.

2) Conquista dos objetivos: Conquistar os todos os tokens de objetivo respectivos de sua nação.

Quantidade de fichas de objetivo:

- a. 2 jogadores: 6 fichas de objetivo
- b. 3 jogadores: 6 fichas de objetivo
- c. 4 jogadores: 6 fichas de objetivo
- d. 5 jogadores: 6 fichas de objetivo
- e. 6 jogadores: 6 fichas de objetivo

3) Conquistar a maioria dos territórios:

- a. 2 jogadores: 30 territórios
- b. 3 jogadores: 23 territórios
- c. 4 jogadores: 17 territórios
- d. 5 jogadores: 15 territórios
- e. 6 jogadores: 30 territórios

Cumprindo qualquer um destes requisitos, o jogador será o vencedor assim que terminar a fase de atualização.

Desempate para vitória:

- (1) Quantidade de fichas de conquista não utilizadas
- (2) Quantidade de runas de mana em jogo
- (3) Quantidade de moedas
- (4) Aleatório