História: Um mago desafia os 4 maiores guerreiros do planeta, aquele que ganhasse viraria o soberano de todos, mas ele os reuniu em uma arena e agora só podem sair de lá quando derrotarem o mago ou quando morrerem.

Arena: Um tabuleiro 20x20;

Número de jogadores: 5 jogadores ao total (4 guerreiros e 1 mago);

Rodadas: As rodadas são feitas por um turno de todos os guerreiros e um do mago.

Quem começa: Os guerreiros tiram nos dados para ver quem começa, o mago joga por último.

Movimentação: Tanto os guerreiros quanto o mago andam uma casa em qualquer direção no início do jogo, com as habilidades isso pode ser mudado.

Habilidades:

* Guerreiros - Quando batalham ganham experiência e ficam mais fortes, mas para isso eles precisam matar seu oponente. Ou seja, batalhar contra outros guerreiros e vencer lhe concede os pontos de movimentação que o outro guerreiro tem. Exemplo: No início se um guerreiro matar outro ele pode andar 2 casas (1+1) se ele morrer para outro que só possa andar uma casa o que o derrotou pode andar 3 casas (2+1);
* Mago - A cada duas rodadas o mago acumula mana o suficiente para lançar um feitiço, são eles:
  + Teleporte – O mago pode andar duas casas;
  + Bola de fogo – O mago solta uma bola de fogo num raio de 2 casas, sem chances do alvo se defender;

Os feitiços não são cumulativos, então não tenha medo de usa-los, afinal O MAGO É IMPLÁCAVEL.

Batalhas: A batalha ocorre quando dois jogadores entram na mesma casa, e o dado é atirado e o maior número ganha, se um guerreiro atacar o mago e o mago vencer o mago pode se teleportar para qualquer lugar no tabuleiro, mas ele ficará cansado e terá que esperar uma rodada para voltar a se mexer e sua mana zera, quando um guerreiro perde a batalha para outro guerreiro ele é eliminado do jogo, após a batalha chega o fim do turno do jogador mesmo que ele tenha casas para andar.

Vitória: Quando o mago derrota todos os guerreiros não há mais ninguém que possa impedi-lo e uma nova era de escuridão cairá sobre a terra, mas se um guerreiro matar o mago esse será o mais forte de todos e os outros passarão a respeita-lo.

Invente: As habilidades podem ser mudadas, afinal existem diferentes tipos de guerreiros e uma infinidade de feitiços, vocês só precisam decidir se vocês acham essas mudanças aceitáveis ou não.