

IMPURE BLOOD

My annual



Sumário

HISTÓRIA.....	01
PREPARAÇÕES.....	02
MAPA.....	03
BARALHOS.....	04
CARTAS.....	05
LEITURA DE CARTAS.....	06
PRIMEIROS PASSOS.....	07
TURNOS.....	08
O JOGO COMEÇA.....	08.1
UNIDADES.....	09
ECONOMIA.....	10
COMBATE.....	11
DETALHES DO COMBATE.....	12
COMBATE CORPO A CORPO.....	13
COMBATE A LONGA DISTÂNCIA.....	14
SAQUE EM COMBATE.....	15
CRIATURAS.....	16
CONDIÇÕES.....	17
WIKIPEDIA I.....	18
WIKIPEDIA II.....	19
WIKIPEDIA III.....	20
WIKI CRIATURAS.....	21
WIKI CLASSES.....	22
WIKI REINO.....	23
WIKI FUNÇÕES.....	24
WIKI AJUDA.....	25



História

ARTHUR II E ARTHUR III, FILHOS DO LENDÁRIO REI ARTHUR I, DIVIDIRAM O REINO APÓS A MORTE DO PAI: ARTHUR II FICOU COM O NORTE E ARTHUR III COM O SUL. A CHEGADA DE CALYPSU, UMA BELA MULHER DE CABELOS RUIVOS E PODERES MÁGICOS, DESPERTOU A PAIXÃO DOS DOIS IRMÃOS, GERANDO UMA RIVALIDADE CRESCENTE.



A DISPUTA SE AGRAVOU QUANDO CALYPSU FOI ENCONTRADA MORTA EM CIRCUNSTÂNCIAS MISTERIOSAS, E AMBOS OS IRMÃOS SE ACUSARAM MUTUAMENTE. O REINO SE DIVIDIU CONFORME AS CRENÇAS SOBRE A CULPA DE CADA UM. APESAR DA SEPARAÇÃO OFICIAL, OS CONFLITOS CONTINUARAM ATÉ QUE OS IRMÃOS DECLARARAM GUERRA, INICIANDO UMA BATALHA LONGA E SANGRENTA CONHECIDA COMO A GUERRA DOS IMPUROS.

Preparações

PARA UMA DIVERSÃO INSANA, É IMPORTANTE PREPARAR UMA MESA PRÁTICA E ORGANIZADA ANTES DA ARENA PEGAR FOGO!

CARTAS CLASSES
ESCOLHIDAS
PELO JOGADOR 1

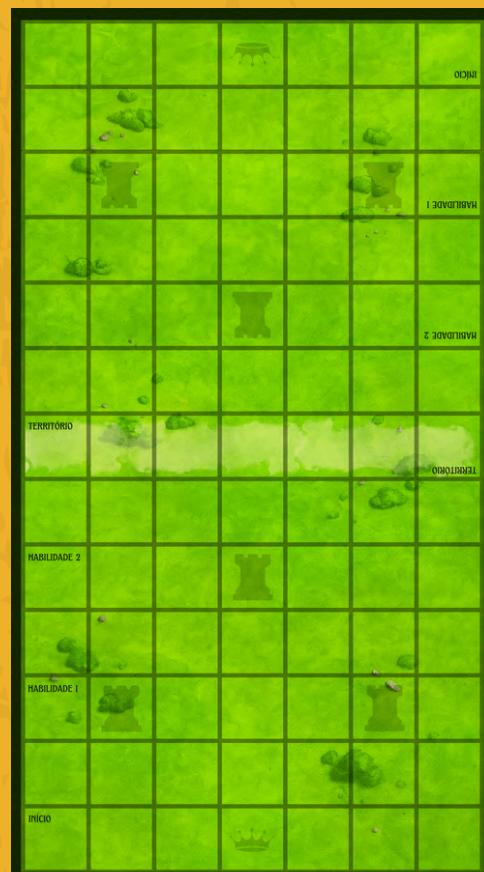


JOGADOR 1

CARTAS
EVENTO



TROPAS
MONSTROS/TORRES
Á DISPOSIÇÃO



JOGADOR 2

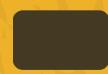
CEMITÉRIO DO
JOGADOR 1
(TROPAS ALIADAS
ABATIDAS)



CEMITÉRIO DO
JOGADOR 2
(TROPAS ALIADAS
ABATIDAS)



BARALHO DE
TORRES



BARALHO DE
FEITIÇOS



BARALHO DE
ITENS



PONTOS DE
NÍVEL



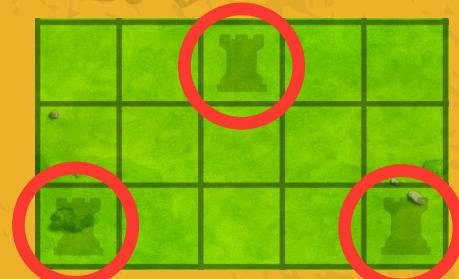
CARTAS CLASSES
ESCOLHIDAS
PELO JOGADOR 2



Mapa

NO MAPA DA ARENA É POSSÍVEL VISUALIZAR MARCAÇÕES DE ONDE DEVEM FICAR ALGUMAS PEÇAS EM TODO INÍCIO DE JOGO.

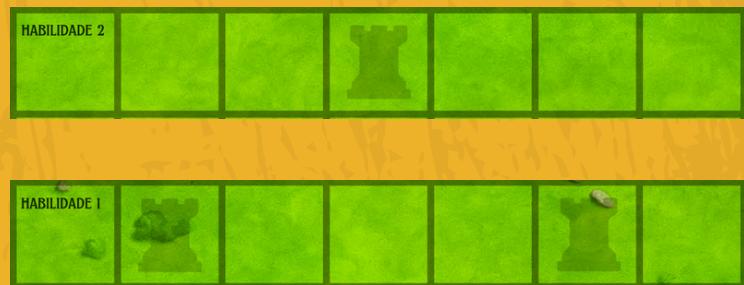
NAS MARCAÇÕES EM FORMATO DE TORRE, CADA JOGADOR DEVE POSICIONAR SUAS 3 TORRES DO REI EM CIMA DAS MARCAS.



NAS MARCAÇÕES EM FORMATO DE COROA, DEVE FICAR O REI DE CADA JOGADOR.



NAS LINHAS DE HABILIDADE, AS TROPAS CLASSE DESBLOQUEIAM SUAS RESPECTIVAS HABILIDADES AO CHEGAREM NELAS.



HABILIDADES COM ESSE SÍMBOLO SÃO HABILIDADES ATEMPORAIS. SÃO ATIVADAS SEM NECESSIDADE DE CHEGAR NAS CASAS.



NO MEIO DA ARENA, HÁ A LINHA TERRITÓRIO. TODAS AS CASAS ANTES DESSA LINHA É O TERRITÓRIO DE CADA JOGADOR. (CAMPO ALIADO).

Baralhos

O JOGO POSSUI DIFERENTES TIPOS DE CARTAS, SENDO POSSÍVEL RECONHECER CADA UMA PELA ESTAMPA DA PARTE DE TRÁS.

CARTAS



CLASSES



TORRES



ITENS



FEITIÇOS



EVENTOS

A MESA DE JOGO DEVE POSSUIR 3 BARALHOS, SENDO ELES, UM DE FEITIÇOS, UM DE ITENS E OUTRO DE TORRES. AS OUTRAS CARTAS DEVEM FICAR EXPOSTAS NA MESA.

DEVEM SER EMBARALHADAS AS CARTAS DE CADA DECK E COLOCADAS EM SUAS PERSPECTIVAS PILHAS.

OS JOGADORES NÃO POSSUEM OBRIGAÇÃO DE MOSTRAR SUAS CARTAS PARA O OUTRO JOGADOR E TAMBÉM PODEM SEGURAR A CARTA PARA UTILIZAR NA HORA QUE DESEJAR, CONTANTO QUE A CARTA NÃO SEJA DE DESCARTE INSTANTÂNEO.

AS CARTAS QUE SÃO UTILIZADAS DEVEM SER DESCARTADAS, SENDO ASSIM, QUANDO UTILIZADAS DEVEM SER COLOCADAS DE VOLTA NO BARALHO DA QUAL PERTENCEM, EM BAIXO DAS OUTRAS CARTAS.

Cartas

CARTAS



CLASSES



TORRES



ITENS



FEITIÇOS



EVENTOS

PARA EQUIPAR ITENS OS JOGADORES PODEM POSICIONAR OS ITENS EM CIMA DA CARTA CLASSE DA QUAL ESTÁ EQUIPANDO.

CARTAS EVENTO DEVEM FICAR COM A FACE PARA CIMA E SÓ SÃO ATIVADAS UMA VEZ POR PARTIDA.

CADA FEITICO NA MÃO DO JOGADOR DEVE SER DESCARTADO APÓS O USO.

ITENS NÃO SÃO DESCARTADOS APÓS O USO, ELES FICAM PERMANENTEMENTE ATÉ QUE ALGUMA CONDICÃO OS ELIMINEM OU A TROPA USUÁRIA SEJA ELIMINADA, ONDE DEVEM SER DESCARTADOS.



Leitura de Cartas

TODAS AS CARTAS POSSUEM AS ESPECIFICAÇÕES NA PARTE SUPERIOR DIREITA DA IMAGEM.



A ESPADA, ARCO OU ESPADA E ARCO, INDICAM O ESTILO DE ATAQUE DA TROPA. CORPO A CORPO OU A LONGA DISTÂNCIA.



O FANTASMINHA INDICA QUE A CARTA É UMA TROPA; O BINÓCULO INDICA QUE A CARTA É UM ITEM; O FRASCO DE POÇÃO INDICA QUE A CARTA É UM FEITIÇO; A TORRE INDICA QUE A CARTA É UMA TORRE.



NAS CLASSES, O SÍMBOLO DO ESCUDO INDICA QUE A TROPA É UM GUERREIRO; O SÍMBOLO DO PÉ INDICA QUE A TROPA É UM ACELERADOR; O SÍMBOLO DO OLHO INDICA QUE A TROPA É UM CONTROLADOR; O SÍMBOLO DA MÃO COM O CORAÇÃO INDICA QUE A TROPA É UM SUPORTE.



Primeiros Passos

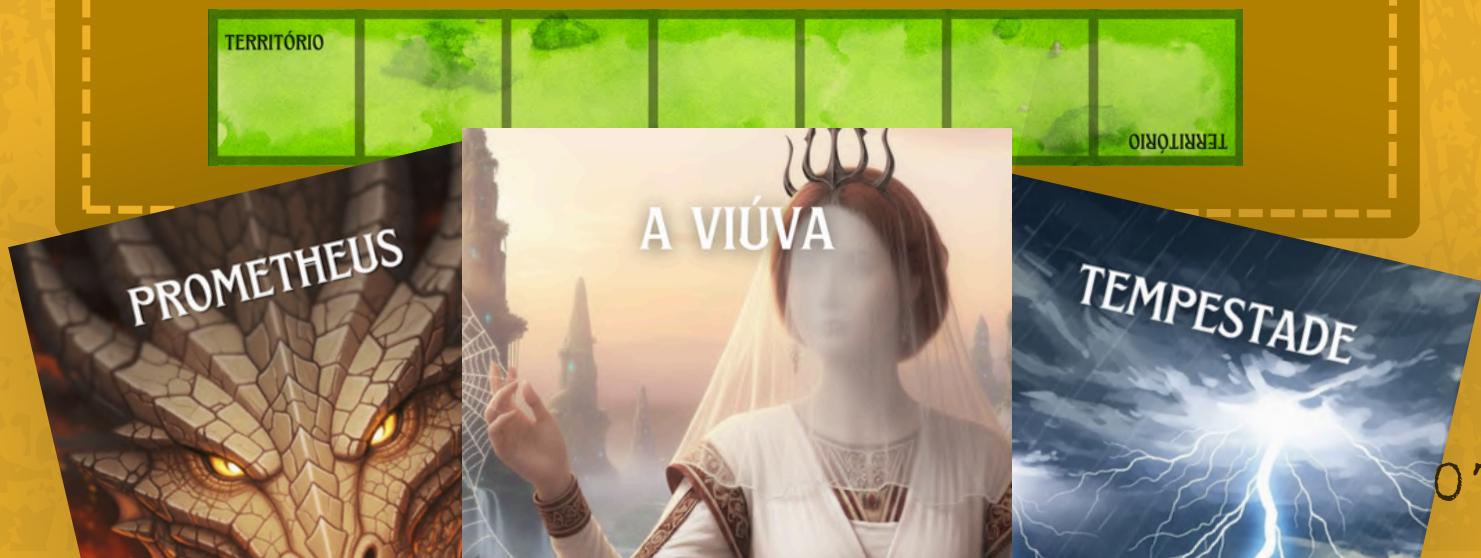
CADA JOGADOR DEVE ESCOLHER 3 DE 10 CLASSES PARA MONTAR SUA EQUIPE. CADA JOGADOR TAMBÉM POSSUI 3 SOLDADOS DO REI, INCLUINDO O PRÓPRIO REI.

TODAS AS TROPAS QUE VOCÊ JÁ TIVER, GANHAR, RESSUSCITAR OU COMPRAR, DEVEM SER COLOCADAS NA LINHA INÍCIO. COM EXCEÇÃO DE TORRES, QUE PODEM SER COLOCADAS EM QUALQUER CASA LIVRE DO CAMPO ALIADO E TROPAS TERRENO, QUE SEGUEM A MESMA REGRA DAS TORRES.



COM TODAS AS TROPAS POSICIONADAS NA LINHA DE INÍCIO (INDEPENDENTE DA ORDEM) OS JOGADORES DECIDEM QUEM COMEÇA PRIMEIRO.

CARTAS EVENTOS SÃO CARTAS ACIONADAS QUANDO A PRIMEIRA TROPA DO JOGO PISAR NA LINHA TERRITÓRIO. ENTÃO DEVE SER JOGADO UM DADO E O NÚMERO QUE CAIR ATIVARÁ O EFEITO DA CARTA QUE POSSUIR O NÚMERO. CADA CARTA CONTÉM ATÉ DOIS NÚMEROS POSSÍVEIS. (SÓ PODE ACONTECER UMA VEZ POR JOGO).



Turnos

QUANDO O JOGO COMEÇA, OS JOGADORES DEVEM REALIZAR SEU TURNO, COM CADA UM POSSUINDO DIREITO A MOVIMENTAR UMA TROPA EM ATÉ 1 CASA E ATACAR OU USAR UMA HABILIDADE ALIADA. APÓS REALIZAR SUAS AÇÕES, COMEÇA O TURNO DO JOGADOR ADVERSÁRIO, E ASSIM CONTINUA.



MOVIMENTO
+
ATAQUE

OU



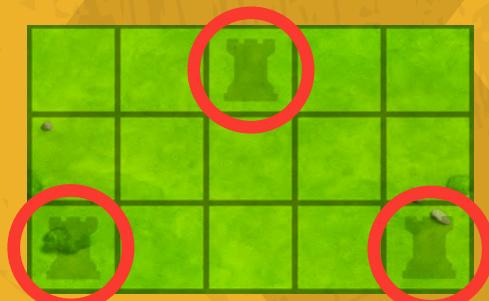
MOVIMENTO
+
HABILIDADE

NÃO É OBRIGATÓRIO O JOGADOR ATACAR OU USAR UMA HABILIDADE, MAS É OBRIGATÓRIO MOVIMENTAR UMA TROPA TODO TURNO.

CADA JOGADOR TAMBÉM TEM DIREITO A USAR 1 FEITIÇO, EQUIPAR 1 ITEM E REALIZAR UMA COMPRA NO SEU TURNO.

O Jogo Começa

OS JOGADORES POSSUEM COMO OBJETIVO MATAR O REI INIMIGO! (A NÃO SER QUE UM EVENTO MUDE AS REGRAS DA PARTIDA). O REI SÓ PODE SER ABATIDO QUANDO AS 3 TORRES DO REI DO INIMIGO FOREM DESTRUÍDAS.



O REI NÃO SE MOVIMENTA E NEM ATACA.

Unidades

O TERMO UNIDADE SE REFERE Á TUDO O QUE ESTÁ NO TABULEIRO.

Tropas

O TERMO TROPA SE REFERE Á UMA UNIDADE QUE PODE SE MOVER E ATACAR.

Classes

CLASSES SÃO AS TROPAS PRINCIPAIS DO JOGO. SOMENTE ELAS PODEM EQUIPAR ITENS, SOFRER SANGRAMENTOS E EFEITOS DE CONDIÇÕES.

Torres

TORRES PODEM SER COLOCADAS EM UMA CASA DO CAMPO ALIADO QUANDO RECEBIDAS. NÃO SE MOVEM E NEM ATACAM, APENAS APLICAM OS EFEITOS DESCritos EM SUAS CARTAS.

Criaturas

CRIATURAS SÃO TROPAS E POSSUEM STATUS E HABILIDADES DESCritas NA PÁGINA 18.

Criaturas Terreno

CRIATURAS TERRENO NÃO PODEM SE MOVER OU REALIZAR ATAQUES, APENAS REALIZAM A HABILIDADE DESCrita NA PÁGINA 19.

Economia

A ECONOMIA DE IMPURE BLOOD SE BASEA NA MOEADA HIDROMEL. HIDROMEL É UMA FICHA QUE VALE POR 1 UNIDADE DE HIDROMEL, PODENDO ADMINISTRAR SEU DINHEIRO COMPRANDO E ECONOMIZANDO AO DECORRER DA PARTIDA.

CADA JOGADOR PODE POSSUIR NO MÁXIMO 5 HIDROMÉIS, CASO O JOGADOR TENHA A QUANTIDADE MÁXIMA ATINGIDA E RECEBER MAIS HIDROMÉIS, ELE DEVERÁ DESCARTAR A FICHA.

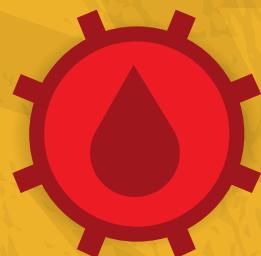
COM O HIDROMEL, JOGADORES PODEM COMPRAR UMA CARTA DE UM DOS TRÊS BARALHOS DA MESA: ITENS, FEITIÇOS OU TORRES. PODENDO ESCOLHER. CADA CARTA CUSTA 1 HIDROMEL.

COMPRAS SÓ PODEM SER EFETUADAS NO TURNO DO JOGADOR.

Combate

 TROPAS QUE ESTIVEREM NO ALCANCE DE OUTRAS TROPAS PODEM DECLARAR UM ATAQUE ENTRE SI. AO DECLARAR UM ATAQUE, ACONTECERÁ UM COMBATE, A TROPA QUE ESTÁ ATACANDO ROLARÁ UM DADO PRIMEIRO, E A TROPA QUE ESTÁ SENDO ATACADA IRÁ ROLAR O DADO DEPOIS, SENDO ASSIM, A TROPA QUE TIRAR O MAIOR NÚMERO CAUSARÁ 1 SANGRAMENTO NA TROPA PERDEDORA, ENCERRANDO O COMBATE.

 COM 2 SANGRAMENTOS, O PRÓXIMO COMBATE QUE A TROPA PERDER RESULTARÁ EM ELIMINAÇÃO.



SANGRAMENTO

 DURANTE UM COMBATE, OS JOGADORES NÃO PODEM MOVIMENTAR TROPAS, EQUIPAR ITENS E UTILIZAR FEITIÇOS, APENAS USAR HABILIDADES.

 COMBATES PODEM CONTER ACERTOS CRÍTICOS DE SUCESSO E DE FALHA!

O JOGADOR QUE TIRAR 6 NO DADO GANHARÁ O COMBATE AUTOMATICAMENTE, ASSIM COMO O JOGADOR QUE TIRAR 1 NO DADO PERDERÁ O COMBATE AUTOMATICAMENTE.



 EM CASO DE EMPATE, AMBAS AS TROPAS RECEBEM 1 SANGRAMENTO OU SÃO ELIMINADAS.

 ATAQUES NÃO PODEM ULTRAPASSAR NENHUMA UNIDADE, ALIADA OU INIMIGA.



Detalhes do Combate

TODAS AS UNIDADES DO JOGO POSSUEM UM NÍVEL EM SUAS CARTAS, QUE REPRESENTA A FORÇA DA UNIDADE.



ESTE NÚMERO REPRESENTA A FORÇA DA UNIDADE. EM COMBATES, É SOMADO A QUANTIDADE DE NÍVEL QUE UMA TROPA TEM A MAIS QUE A OUTRA NO DADO DE COMBATE.

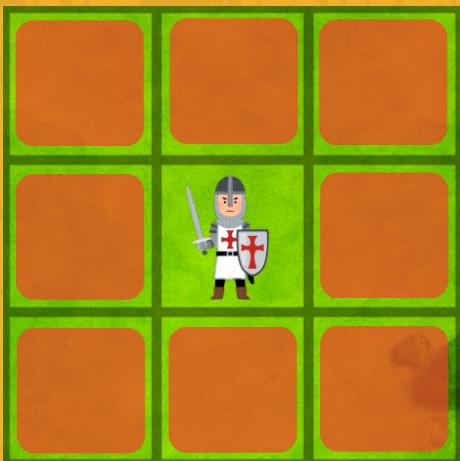
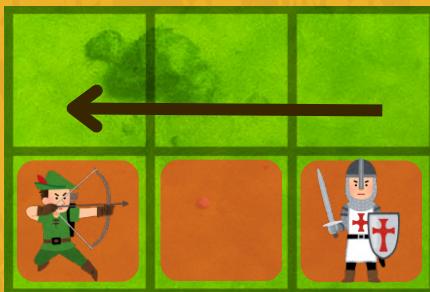
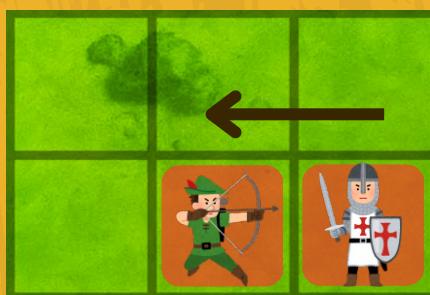
O JOGADOR QUE DECLARAR O COMBATE PRIMEIRO, ESTARÁ ATACANDO, ENQUANTO A TROPA QUE ESTIVER SENDO ATACADA, ESTARÁ DEFENDENDO.

MÚTIPLAS TROPAS PODEM ATACAR A MESMA UNIDADE, DESDE QUE TENHAM ALCANCE, MAS UMA UNIDADE NÃO PODE ATACAR MAIS DE UMA TROPA.

TROPAS QUE NÃO SEJAM CLASSES NÃO PODEM RECEBER SANGRAMENTO, SENDO ELIMINADAS NA PRIMEIRA DERROTA EM UM COMBATE, MAS PODEM INFILGIR SANGRAMENTO EM TROPAS CLASSE EM CASOS DE VITÓRIA EM COMBATE CONTRA ELAS.

Combate Corpo a Corpo

TROPAS CLASSE POSSUEM DIFERENTES TIPOS DE ATAQUE. SE UMA TROPA CLASSE ESTÁ INDICADA COMO CORPO A CORPO, ESSA TROPA SÓ PODE ATACAR UNIDADES QUE ESTIVEREM EM ATÉ 1 CASA AO LADO.



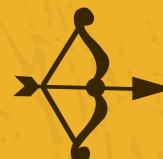
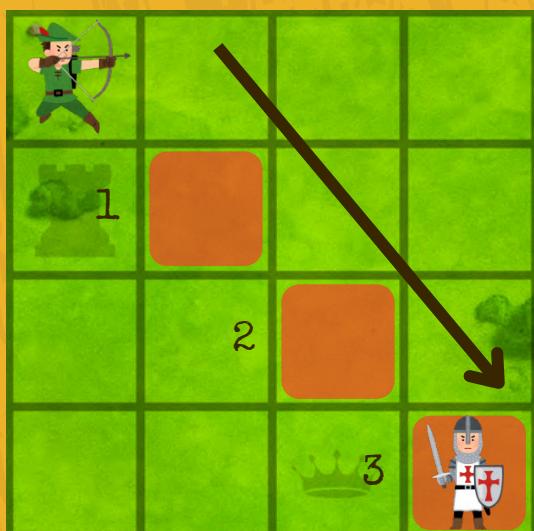
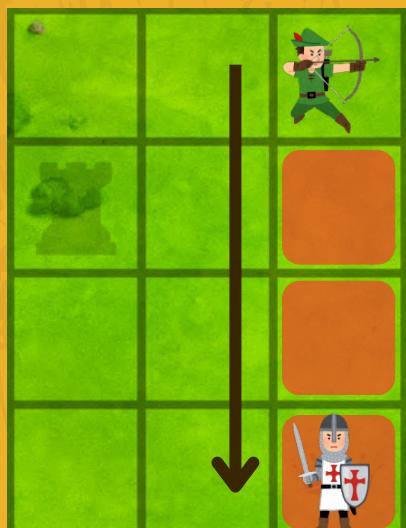
A ESPADA É O SÍMBOLO PARA TROPAS CORPO A CORPO.



A ESPADA COM O ARCO É O SÍMBOLO PARA A TROPA QUE PODE ATACAR DAS DUAS FORMAS.

Combate a Longa Distância

TODAS AS TROPAS À LONGA DISTÂNCIA POSSUEM ALCANCE DE ATÉ 3 CASAS INICIALMENTE, SENDO POSSÍVEL ATACAR NA DIAGONAL.



O ARCO E
FLECHA É O
SÍMBOLO PARA
TROPAS À LONGA
DISTÂNCIA.

EM COMBATES ENTRE TROPAS LONGA DISTÂNCIA E TROPAS CORPO A CORPO, A TROPA LONGA DISTÂNCIA PODE ATACAR E GANHAR SEM TER QUE DISPUTAR OS DADOS, CASO A TROPA CORPO A CORPO NÃO TENHA ALCANCE O SUFICIENTE PARA SE DEFENDER. EM CASO DA TROPA CORPO A CORPO TIVER ALCANCE O SUFICIENTE, O COMBATE DEVE SER EXECUTADO NORMALMENTE.

Saque em Combate

TODAS VEZ QUE UM JOGADOR ABATER UMA UNIDADE (TROPA, TORRE, ETC.) ELE DEVE JOGAR O DADO DO BOBO DA CORTE (O DADO COM SÍMBOLOS AO INVÉS DE NÚMEROS) E PEGAR 1 CARTA DO BARALHO QUE CAIR.

O SÍMBOLO DE BINÓCULO REPRESENTA O BARALHO DE ITENS.



O SÍMBOLO DE POÇÃO REPRESENTA O BARALHO DE FEITIÇOS.



O SÍMBOLO DE TORRE REPRESENTA O BARALHO DE TORRES.



NO SÍMBOLO DE COROA, VOCÊ DEVE JOGAR O DADO MAIS UMA VEZ.



NO SÍMBOLO DO CHAPÉU DO BOBO DA CORTE, VOCÊ NÃO GANHA NADA.



NO SÍMBOLO DA MULHER, VOCÊ PODE ESCOLHER O LADO DO DADO.



Criaturas

CADA JOGADOR RECEBE 1 CRIATURA Á ESCOLHA QUANDO UMA TROPA ALIADA É ELIMINADA, ENTRE: GOBLIN, ARANHA OU ESQUELETO.

CADA JOGADOR PODE POSSUIR ATÉ 3 CRIATURAS EM CAMPO.

QUANDO UM JOGADOR ATINGE O NÚMERO DE 3 CRIATURAS ALIADAS EM CAMPO, ELE PODE ESCOLHER ENTRE MANTER AS 3 CRIATURAS, OU TROCAR ELAS POR 1 CRIATURA TERRENO. ELE PODE DECIDIR TROCAR A QUALQUER MOMENTO, DESDE QUE AINDA TENHA 3 CRIATURAS.

CASO MAIS TROPAS DO JOGADOR SEJAM ELIMINADAS E ELE JÁ POSSUIR 3 CRIATURAS EM CAMPO, ELE NÃO RECEBE MAIS.

O JOGADOR NÃO PODE TROCAR UMA CRIATURA TERRENO PARA 3 CRIATURAS NOVAMENTE.



Condições

CONDIÇÕES SÃO AÇÕES QUE PODEM AFETAR AS SUAS UNIDADES, APLICANDO EFEITOS NEGATIVOS. UMA TROPA NÃO PODE POSSUIR MAIS DE UMA CONDIÇÃO.

Congelado

UMA UNIDADE CONGELADA NÃO PODE UTILIZAR HABILIDADES ATÉ QUE SOFRA UM ATAQUE. (NÃO AFETA HABILIDADES ATÉMPORAIS).



Encantado

UMA UNIDADE ENFEITIÇADA NÃO PODE REALIZAR ATAQUES, APENAS HABILIDADES E MOVIMENTOS. TROPAS INIMIGAS ATÉ QUE SOFRA UM ATAQUE.

Amaldiçoado

UMA UNIDADE AMALDIÇOADA NÃO PODE EQUIPAR ITENS, E SE FOR AMALDIÇOADA ENQUANTO JÁ POSSUI ITENS EQUIPADOS, DEVE DESCARTAR OS ITENS.

PARA DEMONSTRAR VISUALMENTE O ESTADO DA SUA TROPA NA PARTIDA, DEVE SER COLOCADO O SÍMBOLO DA CONDIÇÃO CONDIZENTE SOB A CARTA. CASO A TROPA NÃO POSSUA CARTA, DEVE SER COLOCADO NA MESMA CASA EM QUE A TROPA ESTIVER, ATÉ QUE A CONDIÇÃO ACABE.



MALDIÇÃO



ENCANTO



CONGELAR

Wikipedia I

STATUS E HABILIDADES DE CRIATURAS.



Wikipedia II

STATUS E HABILIDADES DE CRIATURAS TERRENO.



Cospe fogo constantemente em 3 casas à frente, aplicando 1 sangramento **para cada turno que uma tropa inimiga passar em uma das casas, ou eliminando tropas que já estejam com 2 sangramentos** .



Concede 1 Aranha para o jogador a cada unidade aliada e inimiga que for eliminada a partir do momento que a Rainha Aranha for invocada. Máximo de 3 Aranhas em campo. (Aranhas podem ficar em campo junto da Aranha Rainha para o jogador).



Enquanto em campo, permite que tropas aliadas possam atacar mais de uma unidade ao mesmo tempo, caso tenham alcance para cada. (Todos os dados devem ser jogados antes de qualquer tropa morrer ou ganhar).

Wikipedia III

STATUS E HABILIDADES DE UNIDADES DO REINO.

1

REI



**Não possui nenhuma
habilidade.**

3

SOLDADO DO REI



**Não possui nenhuma
habilidade.**

5

TORRE DO REI



**Não possui nenhuma
habilidade.**

Wiki Criaturas



Token Goblin



Token Aranha



Token Esqueleto



Token
Imperium



Token Aranha
Rainha



Token Kraken

Wiki Classes



Token Bardo



Token Cavaleiro



Token Elfo



Token Druida



Token Mago



Token Arqueira



Token Ladino



Token Necromante



Token Assassino



Token Bruxa

Wiki Reino



Token Rei



Token Soldado
do Rei



Token Torre
do Rei

Wiki Funções

CLASSES POSSUEM UM SÍMBOLO EM SUAS CARTAS PARA INDICAR A FUNÇÃO DELAS EM JOGO, PODENDO AJUDAR OS JOGADORES A MONTAREM EQUIPES COM MAIORES SINERGIAS.

CLASSES SUPORTE SÃO FRACAS PARA COMBATE, MAS SÃO ÓTIMAS AJUDANDO TROPAS MAIS FORTES! PROCURE SEMPRE MANTÉ-LAS SEGURAS ENQUANTO CONSEGUEM AJUDAR OUTRAS TROPAS ALIADAS.



CLASSES GUERREIRAS SE DÃO MUITO BEM EM COMBATES E LINHAS DE FRENTE, PARA PROTEGER OUTRAS TROPAS. TAMBÉM ADORAM SER AJUDADOS POR TROPAS ALIADAS.



CLASSES ACELERADORAS BUSCAM ADIANTAR O JOGO E DOMINAR O MAPA DE FORMA RÁPIDA, SENDO EXTREMAMENTE INDEPENDENTES.



CLASSES DE CONTROLE POSSUEM ÓTIMAS HABILIDADES DE CONTROLE DE STATUS E DE FORÇA. SÃO ÓTIMAS PARA MANTER O JOGO EQUILIBRADO.



☒ Habilidade 1 Carta na Manga

Aplica o efeito do último feitiço aliado utilizado em um ataque.
Não pode realizar o mesmo feitiço consecutivamente.

Wiki Ajuda



ESTRELAS REPRESENTAM O NÍVEL DE DIFÍCULDADE DE UTILIZAÇÃO DA CLASSE E QUANTO TEMPO PODE DEMORAR PARA O JOGADOR APRENDER SUAS MECÂNICAS.



1 ESTRELA: CARTA DE UTILIZAÇÃO RÁPIDA E PRÁTICA. O JOGADOR PROVAVELMENTE NÃO DEMORARÁ PARA APRENDER AS MECÂNICAS DA CARTA.



2 ESTRELAS: CARTA DE UTILIZAÇÃO MÉDIA E COMPLETA. O JOGADOR PROVAVELMENTE LEVARÁ APENAS UM CURTO PERÍODO DE TEMPO PARA SE ACOSTUMAR COM AS MECÂNICAS DA CLASSE.



3 ESTRELAS: CARTA DE UTILIZAÇÃO DIFÍCIL E COMPLEXA. O JOGADOR PROVAVELMENTE LEVARÁ UM TEMPO CONSIDERÁVEL PARA APRENDER EXATAMENTE COMO UTILIZAR AS MECÂNICAS DA CLASSE DE FORMA EFICIENTE E ESTRATÉGICA.

5**CAVALEIRO** ⚔

Habilidade 1 Armadura Real - Pode suportar até 3 sangramentos .

Habilidade 2 Pelo Rei - Se sacrifica para ganhar um combate do qual ele tenha alcance para retribuir.



O CAVALEIRO É UM GUERREIRO TANQUE! SUPORTA MUITOS COMBATES E ATAQUES, DEFENDE MUITAS TROPAS E ESTÁ SEMPRE Á ALTURA DO DESAFIO. CASO AS COISAS COMECEM A ESQUENTAR DEMAIS, ELE PODE USAR SUA "HABILIDADE 2 PELO REI" PARA SAIR DA ARENA DE FORMA GLORIOSA E HONRADA.

3**DRUIDA** ⚔

Habilidade 1 Garras de Urso - Desfere um ataque Corpo a Corpo que soma +1 nível  no dado a cada ponto de sangramento  que o inimigo tiver.

Habilidade 2 Ave de Rapina - Desfere um ataque a Longa Distância.

O DRUIDA É UM GUERREIRO DE ELIMINAÇÕES! SUA PRESENÇA É NOTÁVEL, ELE SEMPRE ESTÁ LÁ PARA AJUDAR UMA TROPA ALIADA E GARANTIR UMA ELIMINAÇÃO COM SUAS GARRAS DE URSO OU SEU ATAQUE DE RAPINA. É IMPORTANTE, NO ENTANTO, FICAR ESPERTO EM ATAQUES DESPREVENIDOS NO DRUIDA, POIS SUA DEFESA É UM POUCO FRÁGIL.

4

ELFO



Habilidade 1 Corrupção - Transforma 2 sangramentos em uma condição de encanto em uma tropa inimiga em seu alcance.

Habilidade 2 Meditação - Copia uma Habilidade não atemporal de um inimigo.



O ELFO É UM ACELERADOR DE BATALHA! SEU NÍVEL ELEVADO E SUA EXPERIÊNCIA EM LUTAS GARANTEM QUE O ELFO SE SAIA BEM EM BATALHAS AO MESMO TEMPO QUE GARANTE JOGADAS ESTRATÉGICAS. DEVE SER ESCOLHIDO COM MUITA ATENÇÃO, POIS SUA “HABILIDADE 2 MEDITAÇÃO” PODE AJUDAR MUITO CONTRA A EQUIPE INIMIGA.



A ARQUEIRA É UMA ACELERADORA DE DISTÂNCIA. NÃO HÁ CLASSE NO JOGO QUE CHEGUE PERTO DE SUA ASSISTÊNCIA E PRESENÇA NO MAPA. SEU ALCANCE GARANTE QUE NENHUMA TROPA INIMIGA ESTEJA SEGURA NO TABULEIRO, TENDO QUE BUSCAR UNIDADES PARA SE PROTEGEREM.

2

ARQUEIRA



Habilidade 1 Aprendiz - Os efeitos de itens não são aplicado na Arqueira, mas concedem 1 alcance por cada item equipado.

Habilidade 2 Rapel - A arqueira não pode eliminar inimigos, mas toda vez que ela ataca uma tropa com sangramento ela pode se reposicionar em qualquer casa do campo aliado.

4

ASSASSINO



Habilidade 1 Arisco - Pode pular unidades e andar até 2 casas.
(Casas ocupadas contam como 1 casa).

Habilidade 2 Curto Prazo - O assassino elimina unidades que possuem **1 sangramento** se ganhar o combate.



O ASSASSINO É UM ACELERADOR DE ELIMINAÇÃO! SUA PRIORIDADE MÁXIMA É DERROTAR O MÁXIMO DE TROPAS INIMIGAS POSSÍVEL EM JOGO PARA PRESSIONAR O JOGADOR INIMIGO E DIMINUIR SEU TEMPO DE RESPOSTA. COM SUA MOBILIDADE ALTA, O ASSASSINO SABOTA ESTRATÉGIAS INIMIGAS, DOMINA O MAPA, E TUDO O QUE OS INIMIGOS VEÊM É APENAS SUA SOMBRA.

3

BARDO



O BARDO É UM SUPORTE DE RECOMPENSAS! COM O SEU VIOLÃO MÁGICO E MISTERIOSO, O BARDO NÃO TOCA APENAS CANÇÕES, MAS INSPIRA A ALMA DE SEUS COLEGAS E OS AJUDA EM BATALHA. PARA O BARDO, OS ÚLTIMOS SUSPIROS SÃO COMO MÚSICA PARA OS SEUS OUVIDOS.

SUA PERSONALIDADE TAMBÉM LHE TRAZ RECOMPENSAS, COMO SER AMIGO DO DONO DA TAVERNA, QUE LHE FAZ TER PROMOÇÕES NO HIDROMEL.

Habilidade 1 Na Taverna - Enquanto estiver em campo, sempre que o jogador receber Hidromel, fornece mais um.

Habilidade 2 Inspiração - Tropas aliadas que estejam no seu alcance giram o dado de combate duas vezes e ficam com o maior número.

2**BRUXA**

Habilidade 1 Hemomancia - Transfere **1 sangramento** de um aliado em seu alcance para si mesma. Máximo de **2 sangramentos**.

Habilidade 2 Karma - Consome **2 sangramentos** de um inimigo em seu alcance para **amaldiçoar** uma tropa inimiga em seu alcance.



A BRUXA É UMA CLASSE SUPORTE OFENSIVA! ELA QUER SE POSICIONAR EM LOCAIS SEGUROS POR SEU NÍVEL BAIXO, MAS AINDA QUER CONTROLAR O SANGRAMENTO DE ALIADOS E REBATER NAS TROPAS INIMIGAS. PODE DEMORAR PARA O JOGADOR SE ACOSTUMAR E ENTENDER OS MELHORES MOMENTOS PARA SE UTILIZAR SUA “HABILIDADE 2, KARMA”.

O LADINO É UM CONTROLADOR DE INTERESSE! COM UM CABELO GRISALHO E UM SORRISO CAFONA, O LADINO NÃO IRÁ ACEITAR SAIR DE UM CONFRONTO EM DESVANTAGEM. SUAS HABILIDADES GARANTEM QUE TODA BATALHA SEJA FAVORÁVEL PARA SUA EQUIPE. ATÉ QUE OS CONTATOS DESSE CARA FAZEM DIFERENÇA!

**2****LADINO**

Habilidade 1 Trapaceiro - Acertos críticos de sucesso fornecem **1 jogada no Dado do Bobo da Corte**.

Habilidade 2 Chave Mestra - Desativa os efeitos de itens de tropas inimigas que estiverem em seu alcance.

0

NECROMANTE



☒ **Habilidade 1** *Velho Amigo* - Ganha +1 nível ♦ por cada tropa aliada que estiver no cemitério.

Habilidade 2 *Serviço Sujo* - Sacrifica duas unidades em campo para ressuscitar uma unidade do cemitério.



O NECROMANTE É UM CONTROLADOR DE UNIDADES! UM DIA UM HOMEM, QUE SE TORNOU O CEIFADOR, APRENDEU COM O MELHOR DA VIDA O QUE SE PODE APROVEITAR NA MORTE. SUAS HABILIDADES BRINCAM COM A ESSÊNCIA DE SEUS COMPANHEIROS DE BATALHA E AJUDAM O NECROMANTE A FORMAR SEU IMPÉRIO DE MORIBUNDOS.



O MAGO É UM CONTROLADOR DE FEITIÇOS. APÓS PASSAR MUITO TEMPO COM PEDRAS MISTERIOSAS, ESSE GANANCIOSO APRENDEU ARTES PODEROSAS E DESTRUTIVAS, QUE PODEM SER CONTROLADAS ATRAVÉS DOS FEITIÇOS NA GRANDE PROFECIA. COM O MAGO, O JOGADOR QUER PEGAR O MÁXIMO POSSÍVEL DE CARTAS NA PARTIDA.

4

MAGO



☒ **Habilidade 1** *Carta na Manga*

Aplica o efeito do último feitiço aliado utilizado em um ataque.

Não pode realizar o mesmo feitiço consecutivamente.