

Irmã
Nuna



LUD
VIA
estúdio

NA REUNIÃO DOS ARISTOCRATAS...

...PRECISAMOS DA VITALIDADE DOS ALDEÕES PARA MANTER NOSSOS PODERES.



MAS A IRMÃ NUNA PROTEGE AS ALDEIAS. ALIÁS, COMO ELA DESTRUÍU O NOSSO EXÉRCITO?



IRMÃ NUNA

ELA ATRAIU NOSSOS LACAIOS PARA UMA ALDEIA SEM NINGUÉM E USOU OS NAVIOS PARA BOMBARDEAR TUDO. REDUZIU-OS A PÓ!

É A PRIMEIRA FREIRA SUPER-HEROÍNA QUE EU VI, SENHORES!



CONDE, BARONESA E COMENDADOR, **TRANSMUTEM-SE!** VAMOS USAR NOSSOS PODERES CONTRA ELA!



NÃO, BISPO! NÃO SOMOS PÁREOS PARA ELA! MELHOR FUGIRMOS! CADA UM ESTÁ POR SI MESMO A PARTIR DE AGORA. BOA FUGA!

PROTEGEREI AS ALDEIAS E NENHUM MONSTRO ROUBARÁ A VITALIDADE DELAS! USAREI TODO MEU PODER PARA IMPEDI-LOS E CAÇÁ-LOS!



INÍCIO...

NOITE MISTERIOSA E QUENTE
DO INTERIOR DO BRASIL, 1804...

TRANQUILIZA-TE... EU
SEI O TEU SEGREDO!
NÃO PRECISAS FINGIR
PARA MIM...

...TU ÉS UM ARIOCRATA VAMPIRO, SEDENTO PELA
VITALIDADE DOS ALDEÕES. SEI TAMBÉM QUE TU
FORMASTE UM EXÉRCITO DE MONSTROS MAS ELE FOI
TOTALMENTE DESTRUÍDO PELA PODEROSA IRMÃ NUNA:
UMA MISTERIOSA FREIRA QUE FOI EXCOMUNGADA E
QUE DESCOBRIU TODA A TUA TRAMA MACABRA.

COM SUAS CRUZES DE KEYJALHO, A PODEROSA FREIRA
SE TORNOU INVENCÍVEL E AGORA, TU PRETENDES FUGIR
DELA A TODO CUSTO. O OBJETIVO, PORTANTO, É USAR
TEUS PODERES E AS AÇÕES POSSÍVEIS PARA DESPISTAR
A IRMÃ NUNA E FAZÊ-LA EXORCIZAR OS OUTROS
VAMPIROS, JÁ QUE NÃO É POSSÍVEL DERROTÁ-LA. ALÉM
DE OBTER O MÁXIMO DE VITALIDADE AO FINAL.

AGORA, PRECISO APRESENTAR-ME.
EU SOU PABLO, O OCULTISTA E
VOU EXPLICAR-TE AS REGRAS.

ALGUNS QUADROS POSSUEM
UM NÚMERO NO TOPO PARA
QUE TU POSSAS ENCONTRAR
MAIS RÁPIDO A INFORMAÇÃO
DESEJADA. PORÉM, PODES LER
NA ORDEM NORMAL.

COMPONENTES	1	... 4
PREPARAÇÃO	2	... 4
FASE DE INVASÃO	3	... 5
CARTA DE ALDEIA	4	... 6
AÇÕES E ÍCONES	5	... 6
FASE DE ATAQUE	6	... 7
FINAL DA RODADA	7	... 7
TURNOS E AÇÕES	8	... 8
MÁGIA DEFENSIVA E FICHAS DE PODER	9	... 8
CASTELO E SANTUÁRIO	10	... 8
FIM DO JOGO	11	... 9
EXEMPLOS	12	... 9
USO DA TORRE	13	... 10
MODO DUELO: 2 JOG.	14	... 11
AGRADECIMENTOS	15	... 11

1

COMPONENTES:
UM TABULEIRO



36 CARTAS DE ALDEIA



01 DADO DA IRMÃ NUNA



04 CARTAS DE ARISTOCRATAS



12 LAÇAIOS: (JAGUÇOS QUE ATACAM AS ALDEIAS)



80 FICHAS DE VITALIDADE E DE PODER



01 CARTA DE APOIO E...

...A TORRE DE DADO QUE VOSSA MERCÊ PODE USAR VAI FICAR NO CENTRO DO TABULEIRO. EXPLICAREI MELHOR SOBRE ISSO ADIANTE...

13

AGORA QUE TU VERIFICASTE OS COMPONENTES, JÁ PODES PREPARAR PARA O COMEÇO DE TUDO.

2

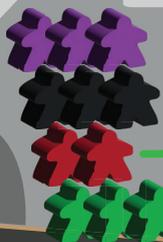


PREPARAÇÃO

- 1 COLOQUE O TABULEIRO NO CENTRO DA MESA (COM OU SEM A TORRE).
- 2 DEPOIS, CRIE UMA PILHA EMBARALHADA COM AS CARTAS DE ALDEIA E DEIXE-A POR PERTO DO TABULEIRO.
- 3 NOTE QUE O TABULEIRO TEM OS NÚMEROS DO DADO. A PARTIR DO NÚMERO 1, DISTRIBUA 6 CARTAS DE ALDEIA AO REDOR DO TABULEIRO.
- 4 CADA JOGADOR RECEBE 1 FICHA DE PODER.
- 5 CADA JOGADOR RECEBE 2 VITALIDADES.
- 6 ROLE O DADO DA IRMÃ NUNA E COLOQUE-O SOBRE O MESMO NÚMERO PRESENTE NO TABULEIRO. CASO USE A TORRE DA FREIRA, VEJA:

13

7 DEPOIS, CADA JOGADOR ESCOLHE SEU ARISTOCRATA E PEGA 3 LACAIOS DE MESMA COR. UM DELES FICARÁ SOBRE A CARTA DO ARISTOCRATA.



...O CONDE

...O COMENDADOR

...O BISPO

...A BARONESA

8 DE ACORDO COM O NÚMERO DE JOGADORES, CRIE UMA PILHA DE CARTAS DE ALDEIA PARA AS PRÓXIMAS RODADAS, CONFORME AS SEGUINTE INSTRUÇÕES:

PARA 2 (4 RODADAS):

18 CARTAS.

PARA 3 (6 RODADAS):

30 CARTAS.

PARA 4 (4 RODADAS):

18 CARTAS.

AS CARTAS DE ALDEIA E ARISTOCRATAS NÃO USADAS VOLTAM PARA A CAIXA.

9 O 1º JOGADOR DA RODADA SERÁ AQUELE QUE DOU SANGUE MAIS RECENTEMENTE OU DECIDIDO POR SIMPLES SORTEIO.



ESTE JOGADOR, ENTÃO, VIRA A SUA CARTA DE ARISTOCRATA PARA A FACE DO "MONSTRO".

3

FASE DE INVASÃO

A RODADA COMEÇA! PARA 3 JOGADORES, O 1º JOGADOR COLOCA 1 LACAIO NA ÁREA DO MEIO (AÇÃO) DE UMA DAS 6 CARTAS DE ALDEIA DISPOSTAS NA MESA. O PRÓXIMO JOGADOR À ESQUERDA, FAZ O MESMO MAS

NÃO PODE COLOCAR NUMA ALDEIA JÁ INVADIDA. PARA 4 JOGADORES, QUANDO TODAS AS ALDEIAS FOREM INVADIDAS, 2 JOGADORES PODERÃO COLOCAR O 2º LACAIO EM QUALQUER ALDEIA, DESDE QUE NÃO EXCEDA A QUANTIDADE DE 2. A INVASÃO É ALTERNADA ATÉ QUE TODOS TENHAM COLOCADO SEUS 2 LACAIOS NAS ALDEIAS.



EM JOGOS PARA 2, EXPLICAREI ADIANTE...

14

+5†

UM COMPONENTE IMPORTANTE É A CARTA DE ALDEIA. EM CADA RODADA, SERÃO 6 CARTAS ALEATÓRIAS, QUE TRAZEM AÇÕES, ATIVAÇÃO DE PODERES, VITALIDADES ETC.



4 CARTAS DE ALDEIA

AS CARTAS DE ALDEIA POSSUEM 2 CAMPOS:

- 1 DE VITALIDADE (PARTE DE CIMA).
- 2 DE AÇÃO (PARTE DE BAIXO).



EM SEU TURNO, O JOGADOR MOVE O SEU LACAIO DO CAMPO DE AÇÃO PARA O DE VITALIDADE DA CARTA DE ALDEIA. ISSO INDICA QUE ELE VAI REALIZAR A AÇÃO DESTA CARTA.



A AÇÃO PRESENTE NA ALDEIA É **OBRIGATÓRIA** E DEVE SER REALIZADA ANTES DE TUDO!



ALGUMAS AÇÕES PODEM MOVER O LACAIO ENTRE AS ALDEIAS. QUANDO ISSO ACONTECER, O LACAIO NÃO SAIRÁ DO CAMPO EM QUE ESTAVA: OU NO CAMPO DE VITALIDADE; OU NO CAMPO DE AÇÃO.



5 AÇÕES E ÍCONES

PARA QUE TU COMPREENDAS OS ÍCONES E AS AÇÕES DAS CARTAS, PERMITA-ME AGORA EXPLICAR...



VITALIDADE: PONTOS A SEREM CONQUISTADOS PELOS JOGADORES.



PODER: PODERES EXTRAS DO ARISTOCRATA, PARA SEREM USADOS, DE FORMA OPCIONAL, LOGO DEPOIS DE REALIZAR A AÇÃO.



ROLE O DADO DA IRMÃ NUNA MAIS UMA VEZ E CONSIDERE O RESULTADO.



SOME OU DIMINUA O VALOR DO DADO POR 1.



SOME OU DIMINUA O VALOR DO DADO POR 2.



SOME O VALOR DO DADO POR 3.



ESCOLHA 1 ENTRE OS 4 NÚMEROS DAS LATERAIS DO DADO (MENOS O NÚMERO DO TOPO E DO FUNDO) QUE PASSA A SER O VALOR DO DADO.

OBS.: O DADO PODE SEGUIR DE 1 PARA 6 E VICE-VERSA EM AÇÕES QUE SOMEM OU DIMINUAM O NÚMERO DELE.





TRAGA 1 LACAIOS QUALQUER DE QUALQUER OUTRA ALDEIA PARA A ALDEIA DA ÚLTIMA AÇÃO.



MOVA 1 LACAIOS QUALQUER PARA UMA DAS ALDEIAS VIZINHAS, MANTENDO O CAMPO.



TROQUE 2 LACAIOS EM ALDEIAS DIFERENTES DE LUGAR, MANTENDO OS CAMPOS QUE ESTAVAM.



TODOS OS LACAIOS SE MOVEM NO SENTIDO ANTI-HORÁRIO, MANTENDO OS CAMPOS DE CADA.



TODOS OS LACAIOS SE MOVEM NO SENTIDO HORÁRIO, MANTENDO OS CAMPOS DE CADA.



DISPARA NA ALDEIA NA DIREÇÃO APONTADA E EXCLUI TODOS OS LACAIOS QUE ESTÃO LÁ.



NO FINAL DA RODADA, **CASO A IRMÃ NUNA NÃO EXORCIZE NESTA ALDEIA**, ESCOLHA PARA QUAL DAS ALDEIAS VIZINHAS SEU LACAIOS IRÁ, EVITANDO OS SANTUÁRIOS.

6

FASE DE ATAQUE

ASSIM QUE TODOS OS LACAIOS FOREM DISTRIBUÍDOS NAS ALDEIAS NA FASE DE INVASÃO, O PRIMEIRO JOGADOR COMEÇA A FASE DE ATAQUE. ENTÃO, SOMENTE ELE SE **TRANSFORMA** EM MONSTRO (VIRA A CARTA). PARA ATACAR, ELE É **OBRIGADO** A FAZER A AÇÃO QUE ESTÁ NA CARTA DA ALDEIA, MOVENDO O SEU LACAIOS PARA A PARTE DE CIMA DA CARTA DE ALDEIA (CAMPO DE VITALIDADE).

CADA JOGADOR TERÁ AS AÇÕES INDICADAS NA ALDEIA EM QUE OS LACAIOS ESTARÃO E OS TURNOS SEGUIRÃO NO SENTIDO HORÁRIO (À ESQUERDA).



QUANDO, TODOS OS LACAIOS ESTIVEREM NO CAMPO DA VITALIDADE DAS ALDEIAS, INDICANDO QUE OS JOGADORES FIZERAM TODOS OS SEUS TURNOS, A RODADA ACABA.

7

FINAL DA RODADA

AO TERMINAR A RODADA, OS LACAIOS QUE ESTIVEREM NA ALDEIA PARA ONDE O DADO DA IRMÃ NUNA INDICA, SERÃO EXORCIZADOS E, DESTA VEZ, NÃO CONTAÇÃO PONTOS DE VITALIDADE!

OS JOGADORES VERIFICAM ONDE SEUS LACAIOS NÃO EXORCIZADOS TERMINARAM E RECEBEM UMA QUANTIDADE DE FICHAS DE VITALIDADE INDICADA EM CADA ALDEIA POR LACAIOS.



POR EXEMPLO: O JOGADOR GANHA 4 VITALIDADES

SE ESTA NÃO FOR A ÚLTIMA RODADA, PARA PREPARAR UMA NOVA, TUDO SE RENOVA!

- * DESCARTE TODAS AS 6 CARTAS DE ALDEIAS DA MESA E COLOQUE 6 NOVAS.
- * O ARISTOCRATA NA FORMA DE MONSTRO VIRA A SUA CARTA E O PRÓXIMO ARISTOCRATA SE TRANSFORMA.
- * TODOS OS LACAIOS (EXORCIZADOS OU NÃO) VOLTAM PARA OS JOGADORES.
- * O LACAIOS DA MAGIA DEFENSIVA RETORNA PARA A POSIÇÃO INICIAL.
- * QUEM NÃO USOU MAGIA DEFENSIVA GANHA 1 FICHA DE PODER.



8

TURNOS E AÇÕES

DEPOIS DE TEREM DISTRIBUÍDO SEUS LACAIOS PELAS CARTAS DE ALDEIA NA FASE DE INVASÃO, CADA JOGADOR JOGARÁ A FASE DE ATAQUE, ONDE **REALIZA A AÇÃO DA CARTA DE ALDEIA EM QUE SE ENCONTRA E PASSA A VEZ**. ASSIM, CADA UM DELES PODE TER 2 TURNOS ALTERNADOS NA RODADA. ÀS VEZES, PODE SER ATÉ MENOS, POIS UM DOS LACAIOS PODE SER EXTERMINADO. A PARTIR DO PRIMEIRO JOGADOR, A SEQUÊNCIA DOS TURNOS SEGUE NO SENTIDO HORÁRIO.

A ORDEM DAS FASES EM SEU TURNO É:

1. MOVER 1 DOS LACAIOS PARA O CAMPO DE VITALIDADE (ACIMA DA CARTA);
2. REALIZAR, **OBRIGATORIAMENTE** E IMEDIATAMENTE, A AÇÃO CONTIDA NA ALDEIA;
3. APÓS REALIZAR ESSA AÇÃO, SE TIVER O **ÍCONE DE PODER** NA CARTA O JOGADOR PODE REALIZAR, SE QUISER, UMA DAS 2 AÇÕES EXTRAS PRESENTES NA PARTE DE BAIXO DE SUA CARTA DE ARISTOCRATA.



9

MAGIA DEFENSIVA E FICHAS DE PODER

UM JOGADOR PODE PROTEGER A SOMENTE 1 DE SEUS LACAIOS, QUANDO ELE SOFRER UMA AÇÃO DE MOVER OU QUANDO FOR ALVEJADO PELOS CANHÕES. ENTÃO, ELE PODE USAR A **MAGIA DEFENSIVA**, UMA ÚNICA VEZ POR RODADA, MOVENDO PARA O LADO O LACAO QUE ESTÁ NA SUA CARTA DE ARISTOCRATA. ASSIM, **A AÇÃO SERÁ FEITA NORMALMENTE COM OS OUTROS LACAIOS ENVOLVIDOS**, MAS O LACAO PROTEGIDO PELA MAGIA NÃO SERÁ MOVIDO E NEM ELIMINADO. POR EXEMPLO, SE FOR TROCAR 2 LACAIOS DE LUGAR E UM DELES USAR A MAGIA, SÓ ELE FICARÁ ONDE ESTAVA, O OUTRO VAI PARA A NOVA ALDEIA. O MESMO ACONTECE COM A AÇÃO DE MOVER TODOS OS LACAIOS. **OBS.: A MAGIA NÃO PROTEGE CONTRA A IRMÃ NUNA NO FINAL**.



EM SEU TURNO, O JOGADOR PODE DESCARTAR 1 FICHA DE PODER ASSIM QUE 1 LACAO SEU VAI PARA A

ÁREA DE VITALIDADE DA CARTA, DESDE QUE NÃO TENHA O **ÍCONE DE PODER**. **NELA**. SÓ PODE USAR 1 FICHA DE PODER POR VEZ E, ENTÃO, ESCOLHE QUAL DOS 2 PODERES DO ARISTOCRATA QUER USAR! OS JOGADORES QUE **NÃO USAREM A MAGIA DEFENSIVA** RECEBEM 1 NOVA FICHA DE PODER NO FINAL DE UMA RODADA.

10

CASTELO E SANTUÁRIO

TU DEVES SABER QUE A IRMÃ NUNA NÃO GOSTA DE INVADIR E NEM DE LUTAR NOS CASTELOS. POR ISSO, SE **NO FINAL DA RODADA**, ELA TIVER QUE IR PARA ESSA ALDEIA COM CASTELO, A SETA AMARELA INDICA QUE ELA IRÁ PARA A ESQUERDA. SE TIVEREM ALDEIAS COM ESSE MESMO ÍCONE, UMA DO LADO DA OUTRA, ELA IRÁ PARA A ALDEIA ONDE POSSA PARAR.



O SANTUÁRIO É UMA CARTA DE ALDEIA EM QUE OS LACAIOS NÃO QUEREM FICAR, POIS A FREIRA PODE ESTAR LÁ. ASSIM, NO FINAL DA RODADA, OS LACAIOS QUE ESTIVEREM AQUI E **NÃO FOREM EXORCIZADOS PELA FREIRA**, VÃO PARA A ALDEIA DA ESQUERDA OU DA DIREITA, DE FORMA OBRIGATÓRIA.



11

FIM DO JOGO

QUANDO NÃO SOBREM MAIS CARTAS DE ALDEIA NA PILHA DE COMPRA E TODOS OS JOGADORES TIVEREM SIDO OS PRIMEIROS JOGADORES EM, PELO MENOS UMA RODADA, O JOGO TERMINA. O ARISTOCRATA COM MAIS FICHAS DE VITALIDADE, VENDE.

EM CASO DE EMPATE NO NÚMERO DE VITALIDADES, CONSIDERE O NÚMERO DE FICHAS DE PODER RESTANTES. SE PERSISTIR O EMPATE, OS JOGADORES FAZEM MAIS UMA RODADA.



14

12

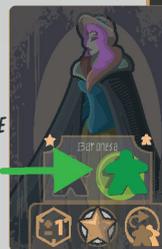
EXEMPLOS

THIAGO É O COMENDADOR E PEGOU OS 3 LACAIOS DA COR VERMELHA. UM DELES, ELE COLOCOU EM SUA CARTA DE ARISTOCRATA. COMO ELE SERÁ O PRIMEIRO DA RODADA, ELE VIROU A CARTA DE ARISTOCRATA, TRANSUTANDO-SE EM MONSTRO.



THIAGO DECIDIU FAZER A AÇÃO DESTA CARTA E SUBIU SEU LACAI.

ENTÃO, THIAGO COMEÇOU FAZENDO A IRMÃ NUNA DISPARAR OS CANHÕES CONTRA O LACAI VERDE DA INGRID: A BARONESA. ELA RESOLVEU USAR A MAGIA DEFENSIVA PARA NÃO PERDER ESSE LACAI. PARA INDICAR ISSO, ELA DESLIZA O SEU LACAI DA CARTA DE ARISTOCRATA PARA O LADO E O SEU LACAI NA ALDEIA FICA IMUNE DESSA VEZ.



AGORA É O TURNO DO ENRICK QUE ESCOLHEU OS LACAIOS ROXOS...

ENRICK USOU A AÇÃO DESTA ALDEIA. POR ISSO, DESLOCOU SEU LACAIO ROXO PARA O CAMPO DE VITALIDADE. ELE TERÁ QUE REALIZAR A AÇÃO DE SOMAR OU DIMINUIR 2 AO DADO DA IRMÃ NUNA E, COMO TEM O ÍCONE DE PODER, ELE TAMBÉM PODERÁ, SE QUISER, REALIZAR 1 DAS 2 AÇÕES DA CARTA DE SEU ARISTOCRATA NO MESMO TURNO.



AO FINAL DA RODADA, O DADO DA IRMÃ NUNA APRESENTA O NÚMERO 2, PORTANTO, O LACAIO DO THIAGO SERÁ EXORCIZADO E NÃO PONTUARÁ VITALIDADE.



13 USO DA TORRE

TU PODES USAR A TORRE DA FREIRA PARA DAR MAIS EMOÇÃO AO JOGO. DEPOIS DE MONTADA, A TORRE SUSTENTA O DADO DA IRMÃ NUNA SOBRE ELA E, TODA VEZ QUE TIVER QUE ROLAR O DADO, BASTA EMPURRÁ-LO COM O DEDO, GENTILMENTE, PARA QUE ELE CAIA PELA ESTRUTURA. DEPOIS É SÓ ERGUÊ-LA E PEGAR O DADO.

DURANTE O JOGO, A TORRE DEVE SER GIRADA PARA FICAR DE FRENTE PARA O NÚMERO DO DADO PRESENTE NO TABULEIRO, INDICANDO QUE PODE SER PARA ESSA ALDEIA QUE A IRMÃ NUNA IRÁ.



COM A SETA APONTADA PARA A FRENTE DA FREIRA



COM A SETA APONTADA PARA A FRENTE DA FREIRA



14

MODO DUÉLO: 2 JOGADORES.

NA PREPARAÇÃO DO JOGO PARA 2 JOGADORES, EMBARALHE E USE 24 CARTAS DE ALDEIA PARA AS 4 RODADAS.

2

15

AGRADECIMENTOS

VOSSA SENHORIA, ESTAMOS NOS APROXIMANDO DO FINAL DESSAS EXPLICAÇÕES. TUDO QUE EU SEI, TE FOI INFORMADO, ASSIM COMO SUCEPEU COM OS ARISTOCRATAS ANTES DE TI, QUE TESTARAM NAS FASES INICIAIS:

ALISON FABRIZI
ANA P. @QGBUSTILHO
ANA PAULA SANABIO
ANDRÉ @ILHADOTABULEIRO
ARTHUR ELECTO
BETO CTELLI
BIANCA MELINA
CACÁ @EAITEMJOGO
CARLOS ARANIS
CAROL @RAINBOW_MEEPLE
CAROL VERGARA
CLARA QUINTILIANO
CYNTHIA DIAS
DALTRO W. MACHADO
DAN PASKIN
DIEGO DE MORAES
DIEGO @BOARDEGEEK
DIEGO @CANALDOTIODI
DIEGO RIBEIRO
DIOGO @PZBG
DIOGO LUGARINHO
EDUARDA HEMERLY
EDUARDO REIS
ELEN CANTO
ENRICK MAGALHÃES
ERIK MAGALHÃES
FABI @AFABIBITTENCOURT
FABRÍCIO @AFTERMATCHBG
FERNANDA CAMPIOTTO

GABRIEL RIBEIRO
GELLIARD BARBOSA
GIOVANNI OFFREDE
GUILHERME PORTUGAL
@GREENHOUSEBG
HUGO @QGBUSTILHO
INGRID SEELAENDER
IRWING BRASIL
JÉSSICA MANTOVANI
JORDANA PAIVA
JORGE HENRIQUE
JUKE GUIMARÃES
JULIANA LIMA
JULIANA PINHO
LAIS F. VALLE
LAVÍGNIA BORGES
LEANDRO SANTOS
LEPÉ SALGADO
LETÍCIA LEAL
LUCIANA SIMAS
LUIZA MEDINA
MARI ALVES
MARINA VARGAS
MATEUS ESPANHA
MICHEL CHAGAS
MIGUEL RESENDE
MOISÉS PACHECO MOITA
MONICA MARTINS
MURILO PINHO



BEM... NÃO QUERO MAIS GASTAR TEU PRECIOSO TEMPO, POIS A IRMÃ NUNA ESTÁ NO TEU ENCALÇO E TU PRECISAS FUGIR. AGORA, VÁ! TU NÃO TENS TEMPO A PERDER!



ALÉM DISSO, CADA ARISTOCRATA DISTRIBUIRÁ SEUS 3 LACAIO NAS CARTAS DE ALDEIA NO COMEÇO DE CADA RODADA, AO INVÉS DE SÓ 2. O LACAIO QUE FICARÁ NA CARTA DE ARISTOCRATA PARA MARCAR A MAGIA DEFENSIVA VAI SER UM DE UMA COR NÃO USADA. ENTÃO, SERÃO 4 RODADAS, ONDE CADA JOGADOR SERÁ O PRIMEIRO A JOGAR POR 2 VEZES (UM POR VEZ).

8



VRUMMMM!!



SIM, OCULTISTA. AGORA, ELES VÃO ME AJUDAR, MESMO SEM SABER, ACREDITANDO JOGAR-ME UM CONTRA O OUTRO ATÉ QUE EU EXORCIZE CADA UM DELES E CONSIGA, ASSIM, PROTEGER AS ALDEIAS. VOCÊ FEZ UM EXCELENTE TRABALHO! AGORA... É COMIGO!



DESIGN E ILUSTRAÇÕES:
ALEXANDER FRANCISCO 26/05/24

LUDO
VIA
estúdio