



PATREON
CARD GAME

**MANUAL
DE REGRAS
MODO AVENTURA**



PARTE 3

VERSÃO: MAR/2021

12 – HISTÓRIA, FASES E DECK BASE

Não deixe de conferir a história de Ahat em: <https://patreongame.com.br/history.php>

- **Deck base (H2)**

Aventura Haamã (35 cards)

4x Aldeã de Higran
4x Arco Recurvo
4x Guarda de Zahoo
4x Mercenário de Zackinn
3x Caçadora de Zackinn
3x Cimitarra de Sodã
1x Encantador de Zahoo
3x Guardiã do Deserto
3x Espia de Higran
3x Mercador de Sodã
3x Sentinela de Zahoo



- **HISTÓRIA E FASES (H2):**

A DEVASTAÇÃO – AVENTURA DOS HAAMÁS (H2)

PRÓLOGO

EM HAAMÁ, HÁ MESES QUE A DISCUSSÃO SOBRE UMA POSSÍVEL INVASÃO A TERRA DE HIGRAN É Pauta das reuniões na Fortaleza, Vyris Haamá, o primeiro no comando, entende que a situação carece de mais tempo para ser avaliada, todos onze ministros compartilham da mesma ideia. Entretanto, Strauss Haamá, sobrinho de Vyris, enfatiza que o número de espias higrans abatidos nas terras do norte têm aumentado formidavelmente nos últimos meses, o que antes era impensável, hoje é comum: o inimigo bate a nossa porta, devemos retribuir imediatamente tais visitas! dizia Strauss.

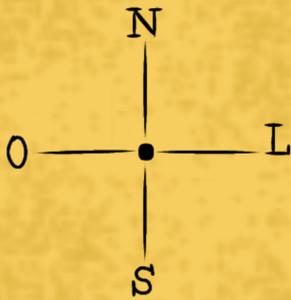
Zoe, umas das principais do clã Zatan aliados ao norte, compartilhava da mesma opinião de Strauss, e foi o incentivo que faltava para que Strauss iniciasse uma expedição ao sul. Em certa manhã, Vyris encontra uma carta na mesa real, que dizia:

"Tio, lamento ter que desapontá-lo... mas esses invasores merecem uma resposta, ontem ao pôr do sol, iniciei minha expedição ao sul, eu e pouco menos de duas dezenas de guerreiros. Chegaremos as terras de Higran em sete ou oito dias, eu mesmo cobrarei o equivalente a quatro talentos de ouro pela ofensa que estes desonrados têm nos causado".

A carta surpreendera Vyris, palavras nunca foram o forte do sobrinho e cobrar uma sentença em ouro, não... não seria nada disso que Strauss faria. Ademais, nitidamente a letra da carta não era dele, entre manejar a pena e a espada, ele nunca escolheria a pena.

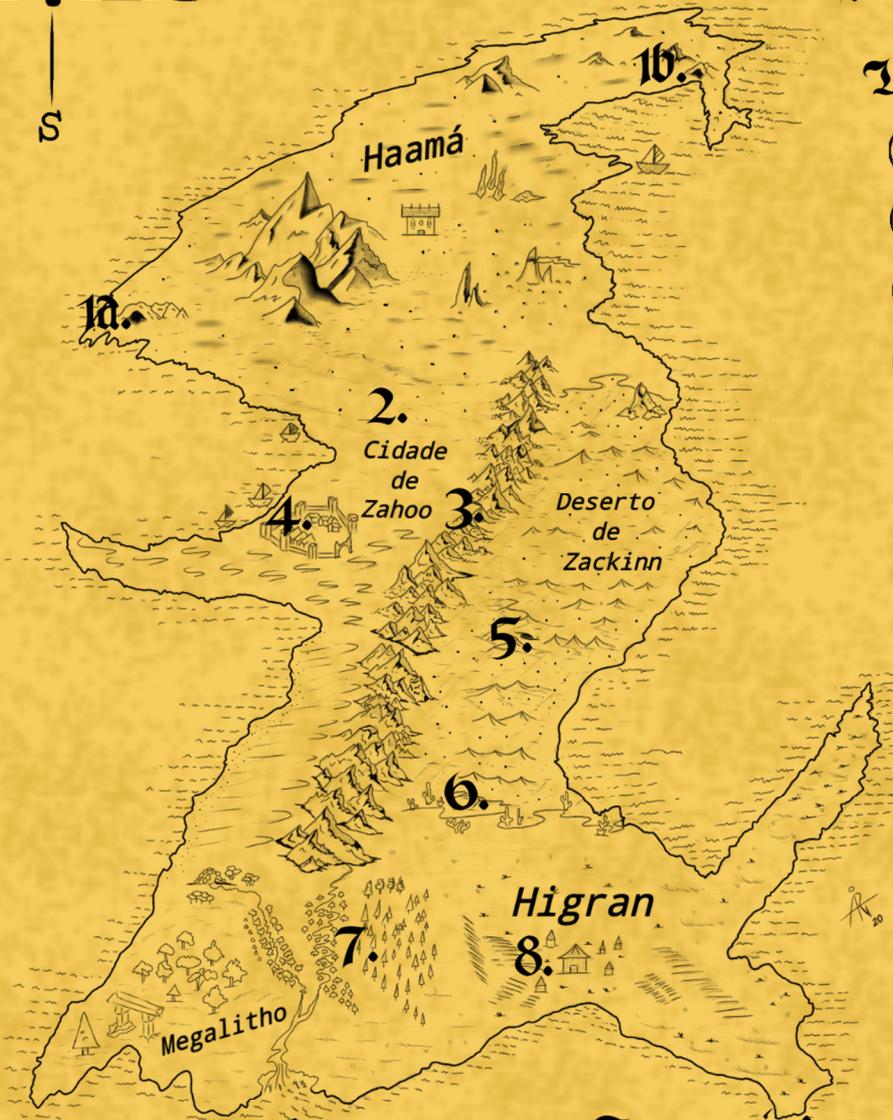
Sodã

Saga Haamá



Pontos de Vida

- VIII
- VII
- VI
- V
- IV
- III
- II
- I



Ouro



Prata



Inventário



• FASE 1A — O FURTO DO MERCADOR:

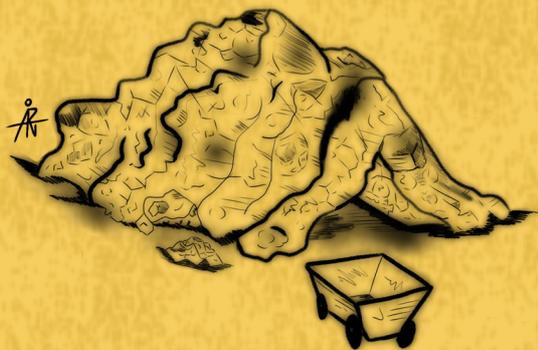
ANTES DE ENVEREDAR-SE RUMO AO SUL, STRAUSS QUER SE CERTIFICAR QUE TUDO ESTÁ EM ORDEM NO NORTE, ELE DECIDE INSPECIONAR A MINA DO MAR POENTE, AFINAL, SE NOSSOS INIMIGOS PLANEJAM NOS ROUBAR CERTAMENTE ELES VIRAM ATÉ AS MINAS — PENSAVA STRAUSS. CHEGANDO À MINA, STRAUSS SE DEPARA COM UM ENTRAVE ENTRE O MINEIRO LÍDER DA MINA E UM MERCADOR, O SÚDITO DE HAAMÁ AFIRMAVA QUE O MERCADOR FURTARA TRÊS DIAMANTES DE PEQUENO PORTE, O MERCADOR POR SUA VEZ, AFIRMAVA QUE NÃO HAVIA PEGO NADA E QUE JÁ LHE PAGARA O VALOR EM OURO, CORRESPONDENTE AS PEDRAS QUE LHE INTERESSARAM. SABENDO DA FAMA DOS MERCADORES, STRAUSS ORDENOU: DEVOLVA O QUE NÃO É SEU, DO CONTRÁRIO VOCÊ NÃO SAIRÁ DESTAS MINAS! O MERCADOR NÃO PARECEU DISPOSTO A COOPERAR.

INIMIGOS DA FASE: 3x MERCADOR DE SODÃ.

ALIADOS DA FASE: NENHUM ALIADO INICIAL.

DECK: BASE.

* ANTES DO INÍCIO DA PARTIDA: CONVOCAR 3.



• FASE 1B — ASSALTO DOS MERCENÁRIOS:

ANTES DE ENVEREDAR-SE RUMO AO SUL, STRAUSS QUER SE CERTIFICAR QUE TUDO ESTÁ EM ORDEM NO NORTE, ELE DECIDE INSPECIONAR A MINA SIUL, AFINAL, SE NOSSOS INIMIGOS PLANEJAM NOS ROUBAR CERTAMENTE ELES VIRAM ATÉ AS MINAS — PENSAVA STRAUSS. AO CHEGAREM À MINA SIUL, ZOE DIZ: PARECE MESMO O NOSSO DIA DE SORTE, AO TRABALHO PESSOAL! QUATRO MERCENÁRIOS ESTAVAM TENTANDO INVADIR A MINA.

INIMIGOS DA FASE: 4x MERCENÁRIO DE ZACKINN.

ALIADOS DA FASE: NENHUM ALIADO INICIAL.

DECK: BASE.

* ANTES DO INÍCIO DA PARTIDA: CONVOCAR 3.



● **FASE 2 – A FUGA DOS PRISIONEIRO:**

RUMAVAM EM DIREÇÃO AO SUL, STRAUSS, ZOE, UM PEQUENO GRUPO DE LANCEIROS E ALGUNS CONDENADOS QUE LEVAVAM POR SEGURANÇA PARA REFORÇAR A LINHA DE FRENTE EM BATALHA. POUCOS QUILOMETROS HAVIAM TRILHADO, QUANDO ZOE PERCEBEU QUE DOIS DE SEUS PRISIONEIRO HAVIAM FUGIDO! FELIZMENTE NO DESCAMPADO ÁRIDO DO NORTE, PODIA-SE ENXERGAR BEM LONGE. EU OS AVISTEI! DISSE ZOE, VOU LÁ BUSCÁ-LOS! COMPLETOU A GUERREIRA.

INIMIGOS DA FASE: 2x CONDENADO.

ALIADOS DA FASE: 1x LANCEIRO RECRUTA.

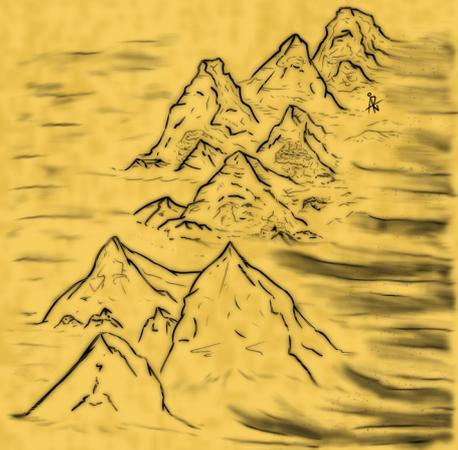
DECK: BASE.

* ANTES DO INÍCIO DA PARTIDA: CONVOCAR 3.



● **FASE 3 – DISPUTA POR DESPOJOS:**

A POUCOS QUILÔMETROS DA CIDADE DE ZAHOO, O GRUPO LIDERADO POR STRAUSS, OUVE SONS QUE SE ASSEMELHAVAM A UMA BATALHA VINDO DA MONTANHAS DE LEHA. ELES DECIDEM AVERIGUAR E SAEM EM DISPARADA TENDO OS SONS COMO GUIA. O SOM CESSOU UM POUCO ANTES DA CHEGADA DOS HAAMÁS, AO SE APROXIMAR ENCONTRARAM OS PERDEDORES, MERCADORES DE SODÃ, ESTIRADOS AO CHÃO E OS VENCEDORES CHECANDO-OS E TOMANDO TUDO QUE HAVIA DE VALOR. PRONTAMENTE, ZOE BRADOU PARA ESPANTAR AS DUAS CAÇADORAS DE ZACKINN: DEIXE-OS AI E VÃO EMBORA AGORA! ISSO NÃO LHES PERTENCE VOCÊS ESTÃO FORA DO TERRITÓRIO DE ZACKINN! ELAS NÃO PARECIAM ASSUSTADAS COM A ORDEM, NEM DERAM INDÍCIO DE QUE IRIAM RETROCEDER. ZOE INSISTIU NAS AMEAÇAS ATÉ PERCEBER, QUE HAVIA COM ELAS UM GIGANTE DE ZACKINN, ESCONDIDO EM MEIO ÀS PEDRAS.



INIMIGOS DA FASE: 1x GIGANTE DE ZACKINN E 2x CAÇADORA DE ZACKINN.

ALIADOS DA FASE: NENHUM ALIADO INICIAL.

DECK: BASE + **2x GIGANTE DE ZACKINN.**

* ANTES DO INÍCIO DA PARTIDA: CONVOCAR 3.

**PARTICULARIDADE DA FASE: AO CONCLUÍ-LA RECEBA QUATRO (4) PEÇAS DE PRATA.

● FASE 4 – COMPRAS EM ZAHOO:

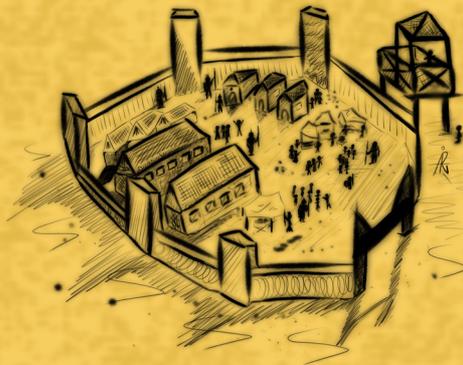
COMO JÁ ESTAVA PREVISTO, A EXPEDIÇÃO NECESSITARIA DE SUPRIMENTOS, ARMAS E DA MANUTENÇÃO NOS ALIADOS AO GRUPO. VISITAR A CIDADE DE ZAHOO É SEMPRE UMA BOA EXPERIÊNCIA, DESDE QUE VOCÊ TENHA DINHEIRO. PASSARIAM A NOITE EM ZACKINN, RECOBRARIAM AS ENERGIAS PARA SEGUIR VIAGEM NA MANHÃ DO DIA SEGUINTE.

AÇÕES: VER LISTA “OFERTAS EM ZAHOO”, FAÇA SUAS COMPRAS, DEBITE O OURO E PRATA EQUIVALENTE E COLOQUE OS ITENS ADQUIRIDOS NO SEU INVENTÁRIO.

INIMIGOS DA FASE: \emptyset .

ALIADOS DA FASE: \emptyset .

DECK: \emptyset .



LISTA DE COMPRA – OFERTAS EM ZAHOO

EM AMBAS AS AVENTURAS OS HERÓIS PASSAM NA CIDADE DE ZAHOO, ESSA PARADA CONCEDE AOS HERÓIS COMPRAR OS ITENS QUE A CIDADE OFERECE, VEJA A LISTA DE ITENS E SEUS VALORES:



ALIADO:

2 PEÇAS DE OURO;



ARCO RECURVO:

3 PEÇAS DE OURO;



CIMITARRA DE SODÃ:

3 PEÇAS DE OURO;



POTUM APEX:

4 PEÇAS DE OURO;

* POTUM APEX, FUNÇÃO E MODO DE USO: SE VOCÊ O POSSUIR EM SEU INVENTÁRIO, AO PERDER UMA PARTIDA, VOCÊ PODE REINICIÁ-LA COM SUA ENERGIA INICIAL RESTAURADA.

**CONVERSÃO DE PRATA EM OURO: CADA 2 PEÇAS DE PRATA EQUIVALEM A UMA PEÇA DE OURO

• **FASE 5 – O FOSSO:**

A IDEIA DE CRUZAR O CONTINENTE POR MEIO DO DESERTO, NUNCA AGRADOU NINGUÉM, AINDA ASSIM STRAUSS SABIA QUE ERA A ÚNICA FORMA DE SE CHEGAR EM HIGRAN SEM SEREM NOTADOS. NA PORÇÃO SUL DO DESERTO DE ZACKINN HAVERIA UM INFORMANTE ESPERANDO O GRUPO. A TRAVESSIA OCORRERIA À PASSOS LARGOS, DE MANEIRA A EVITAR CONFRONTOS DESNECESSÁRIOS... O RITMO DO GRUPO SE ATENUA E POR FIM TODOS PARAM PARA AVERIGUAR A DESCOBERTA DE UM DOS LANCEIROS: DUAS DUNAS ESCONDIAM UM BURACO NO MEIO DO DESERTO. PARA A INFELICIDADE DO GRUPO, DOIS GIGANTES VIAM SUBINDO PELO BURACO.



INIMIGOS DA FASE: 1x GIGANTE DE ZACKINN, 1x CAÇADORA DE ZACKINN E 1x GIGANTE DE ZACKINN.

ALIADOS DA FASE: NENHUM ALIADO INICIAL.

DECK: BASE + 4x **GIGANTE DE ZACKINN**.

* ANTES DO INÍCIO DA PARTIDA: CONVOCAR 3.

• **FASE 6 – O INFORMANTE:**

A VIAGEM PARECIA MESMO DAS MAIS INGRATAS, SEJA PELA FALTA DE COMIDA, SEJA PELO NÚMERO DE GIGANTES ENCONTRADOS NO CAMINHO. TODA A EXPECTATIVA ESTAVA AGORA NO FIM DO DESERTO, E PARA A SURPRESA DE TODOS, LÁ ESTAVA O INFORMANTE DE STRAUSS, SENTADO E AGUARDANDO PACIENCIOSAMENTE. A INFORMAÇÃO RECEBIDA FOI VALIOSA, RESTAVA APENAS PAGAR AS TRÊS PEÇAS DE OURO PELO TRABALHO:

ESCOLHAS:

- **PAGAR AS TRÊS PEÇAS DE OURO:** VOCÊ DEVE EMBARALHAR TODOS OS CARDS DO DECK E TIRAR ALEATORIAMENTE UM CARD, SE O CUSTO DO CARD FOR ZERO (0) OU UM (1), O INFORMANTE TENTARÁ TE ROUBAR E VOCÊS DEVERÃO LUTAR. SE O CUSTO DO CARD FOR DOIS (2) OU TRÊS (3), VOCÊS PODEM SEGUIR LIVREMENTE À PRÓXIMA FASE;

- **NÃO PAGAR AS TRÊS PEÇAS DE OURO:** CASO OPTE POR NÃO PAGAR VOCÊ DEVERÁ LUTAR COM O INFORMANTE.

INIMIGOS DA FASE: 1x ENCANTADOR DE ZAHOO, 1x GUARDA DE ZAHOO E 2x SENTINELA DE ZAHOO.

ALIADOS DA FASE: NENHUM ALIADO INICIAL.

DECK: BASE + 4x GIGANTE DE ZACKINN +2x ENCANTADOR DE ZAHOO.

* ANTES DO INÍCIO DA PARTIDA: CONVOCAR 3.



● FASE 7 – A PREPARAÇÃO:

O RELATÓRIO DO INFORMANTE CONSISTIA NO SISTEMA DE VIGILÂNCIA DE HIGRAN E NOS HORÁRIOS DAS TROCAS DE TURNOS DOS VIGIAS, ISSO POSSIBILITARIA A STRAUSS DEFINIR QUAL A MELHOR MANEIRA E POR ONDE INVADIR A TRIBO, LONGE DE COBRAR UMA SENTENÇA EM OURO, STRAUSS INTENTAVA RETRIBUIR AS PROVOCAÇÕES DO POVO DO SUL COM O MELHOR QUE ELE SABIA FAZER: DESTRUIR E DESTRUIR. HAVIA UM PEQUENO BOSQUE À OESTE DA ALDEIA E AQUELE SERIA O PONTO MÁXIMO, QUE UM INVASOR PODERIA SE APROXIMAR DA ALDEIA SEM SER VISTO. OS HAAMÁS DECIDEM ABATER OS VIGIAS NO INÍCIO DO PRIMEIRO TURNO E INVADIR HIGRAN LOGO AO NASCER DO SOL.

INIMIGOS DA FASE: 2x ESPIA DE HIGRAN E 4x ALDEÃ DE HIGRAN.

ALIADOS DA FASE: NENHUM ALIADO INICIAL.

DECK: BASE + 4x GIGANTE DE ZACKINN + 2x ENCANTADOR DE ZAHOO.

* ANTES DO INÍCIO DA PARTIDA: CONVOCAR 3.



• FASE 8 – A BATALHA DE HIGRAN:

TUDO OCORRERA COMO PLANEJADO, LONGE DE COBRAR ALGUMA SENTENÇA, STRAUSS E SEU GRUPO ATACARAM A ALDEIA HIGRAN NO OITAVO DIA DE EXPEDIÇÃO, DESPREVENIDOS E MENOS ARMADOS, OS INIMIGOS REPRESENTARAM POUCA RESISTÊNCIA INICIALMENTE, STRAUSS, ZOE E ALGUNS LANCEIROS ABATERAM DEZENAS DE INIMIGOS ATÉ ENCONTRAREM Oponentes a altura e em maior número... OS HIGRANS REALMENTE ERAM GUERREIROS HONRADOS E CORAJOSOS, AOS POUCOS CONSEGUIRAM ABATER OS LANCEIROS DO NORTE OBRIGANDO ZOE E STRAUSS E RECUAREM. EM DISPARADA NA DIREÇÃO DO RIO NELLE, ZOE AVISTOU PRÓXIMO AS MONTANHAS DE LEHA DEZENAS DE GUERREIROS PORTANTO AS CORES DO NORTE, AQUILO FOI COMO UM REFRIGÉRIO AO DESESPERO DA FUGA, SABER QUE VYRIS HAVIA MUDADO DE IDEIA E MANDADO SEUS HOMENS DEFENDER SEU SOBRINHO EM TERRAS DO SUL, ERA NO MÍNIMO DIFÍCIL DE SE ACREDITAR. STRAUSS E ZOE SE JUNTAM AOS GUERREIROS RECÉM-CHEGADOS E LIDERAM UM NOVO ATAQUE CONTRA A ALDEIA DOS HIGRANS... E ANTES DO SOL ESTAR À PINO, TUDO JÁ ESTAVA PRATICAMENTE LIQUIDADO. A VITÓRIA DE HAAMÁ ERA CERTA, POUCA OU QUASE NENHUMA RESISTÊNCIA AINDA OFERECIAM OS HIGRANS, UMA PEQUENA MOVIMENTAÇÃO AINDA HAVIA AO NORTE DA ALDEIA, AO SE APROXIMAREM NÃO PUDEAM ACREDITAR NO QUE SEUS OLHOS CONTEMPLAVAM: UMA ÚNICA GUERREIRA DO SUL, ENFRENTAVA MAIS DE VINTE GUERREIROS DE NORTE, E CONSIDERANDO O NÚMERO LANCEIROS DE HAAMÁ ABATIDOS AO CHÃO: ELA NÃO PARARIA ATÉ ABATER TODOS ELES.

INIMIGOS DA FASE: 1x Monn Higran, 1x HutY Higran, 1x Lynis, Flecha do Sul e 2x Aldeã de Higran.

ALIADOS DA FASE: 1x Lanceiro Recruta.

DECK: BASE + 4x Gigante de Zackinn + 2x Encantador de Zahoo.

* ANTES DO INÍCIO DA PARTIDA: CONVOCAR 3.





EPÍLOGO

HAAMÁ SE SAGRA VENCEDORA DA BATALHA DE HIGRAN, O POVO DO NORTE LEVA CONSIGO TODAS AS RIQUEZAS ENCONTRADAS NAS TERRAS DO SUL E IMPROVISAM UMA OCUPAÇÃO DO TERRITÓRIO. MESMO DIANTE DA EUFORIA DE TODO POVO DO NORTE, PELA CONQUISTA DAS TERRAS DE HIGRAN, VYRIS FOI O ÚNICO HAAMÁ QUE DEFINITIVAMENTE NÃO SE ALEGROU EM NADA PELA CONQUISTA, NÃO PELAS DIFICULDADES DA OCUPAÇÃO DO NOVO TERRITÓRIO, NÃO PELA DISTÂNCIA DAS TERRAS DO SUL OU PELA FALTA DE CONEXÃO DIRETA ENTRE AMBOS TERRITÓRIOS, MAS PORQUE: VYRIS SABIA QUE O POVO DO SUL ERA O MAIS LEAL E HONRADO DE TODA A SODÃ, ARRASAR AS TERRAS DO SUL NÃO SÓ ATRAPALHARIA A DINÂMICA SOCIAL E COMERCIAL DO CONTINENTE, COMO TRARIA NOVOS QUESTIONAMENTOS: QUEM DOMINARIA O CONTINENTE, ZAHOO OU HAAMÁ? QUAL A POSIÇÃO DE ZACKINN NESTE PROVÁVEL CONFRONTO, VALERIA A PENA PROCURAR NEGOCIAR ANTES COM OS GIGANTES? DE QUE MANEIRA PODER-SE-IA EVITAR UMA BATALHA CONTRA A CIDADE DE ZAHOO? TODOS SABIAM QUE A GRANDE MAIORIA DO ALIMENTO VENDIDO NO CONTINENTE VINHA DO SUL. A CONQUISTA DE HIGRAN AO INVÉS DE PAZ, TRARIA UM EMBATE INEVITÁVEL COM OS VIZINHOS ZAHOO E ZACKINN, CABERIA APENAS A VYRIS CONFABULAR E DECIDIR A PRÓXIMA JOGADA!

13 – GLOSSÁRIO

Abater: equivalente a destruir, só cards no campo de batalha poderão ser abatidos. Ao abater um personagem, criatura ou refúgio eles deverão ser colocados na “pilha de pedras”.

Agir: cada personagem poderá agir apenas uma vez por turno e cada personagem age de acordo com o seu modo (distância ou corpo a corpo).

Aliado: usado para dimensionar a amplitude dos efeitos. Em partidas entre equipes (dupla, trios etc.), poderá ser favorecido um jogador de sua equipe ou um personagem deste – termo “personagem aliado” e “jogador aliado”.

Atacar: agir dos personagens corpo a corpo.

Bellas: mulher.

Bloquear: designar qual personagem bloqueará determinado atacante.

Convocar: sistema de compra utilizado no jogo solo.

Constante: todo card no campo de batalha é uma constante ou a compõe. Poderão ser: personagens, criaturas, refúgios, veículos ou qualquer card que esteja na reserva de Elix.

Contra disparos: dano proveniente de disparos nestes cards se tornam zero (0).

Controlador: o jogador que controla uma determinada “constante” na ocasião.

Despojos: termo utilizado apenas no modo aventura. “Despojos” são os cards remanescentes na sua reserva de Elix ao fim de cada fase, equivalem aos bens dos personagens abatidos que serão adicionados ao seu inventário.

Disparo: agir dos personagens com distância.

Dono: jogador ao qual o card pertence.

Dupla distância: (imagem) personagens que poderão realizar dois (2) disparos por turno.

Duplo corpo a corpo: (imagem) personagens que usarão duas armas (corpo a corpo) ao mesmo tempo.

Equipar: carregar arma equivalente ao modo de agir do personagem ou faz referência a arma, compatível ao modo do personagem, de posição mais alta dentre os cards carregados – termo “equipe uma arma” ou “arma equipada”.

Exclusivo: empregado para cards que representam um ente específico no jogo, exemplo: Yetu Ahat. Apenas personagens exclusivos possuem “Inspiração” (ver genérico).

Furioso: personagens ou criaturas com “Furioso” não poderão bloquear.

Genérico: empregado para cards que não representam um ente específico no jogo, mas um grupo ou uma profissão, exemplos: Escudeiro de Haamá ou Mercenário de Zackinn.

Inimigo: personagem de um jogador da equipe adversária.

Inspiração: carregada via limite ou pagando um Elix, poderá ser ativada apenas nas respectivas fases principais.

Lento: não poderão agir no turno em que entrar no jogo.

Líder: personagem à esquerda no campo de batalha de cada jogador.

Limite: é o nome utilizado quando um jogador chega no ponto crítico de sua energia, isso faz com que os seus personagens exclusivos, em jogo e os próximos que entrarem, se inspirem automaticamente.

Pilha de pedras: lugar na zona de jogo ao qual envia-se os cards descartados/abatidos.

Potum apex: Poção que permite jogar outra vez, quando derrotado em uma fase.

Retirar: subtração da reserva de Elix, quando se retira um ou mais cards em decorrência a um efeito – termo “retire um card da reserva de Elix”.

Vir: homem.

Versátil: personagem que poderá equipar todo tipo de arma (modo corpo a corpo ou distância) realizar disparos ou ataque.

14 – CRÉDITOS

Criação e desenvolvimento: Airon Toledo.

Redação: Valcirlei Almeida.

Designer: Rafael Molina.

Ilustração: Yara Chan, Kiko Welber e Rafael Molina.

Web designer: Rodrigo Nuvens.

Revisão: Elen Toledo.