

PRISBÉRION

O PODER EM SUAS MÃOS

GUIA RÁPIDO

Aprenda o básico para sua primeira partida



Seu Guardião. Seu Reino. Suas escolhas.

Revisão 02 • 17 de outubro de 2026

Regras Beta • Edição para jogar

Encontre a regra

Leia na ordem para aprender. Durante a partida, volte ao tema que precisar.

Sua primeira partida	3	Concentração	19
Prepare a mesa	4	Concentração Oculta	20
Em pé ou acionada	5	Fase de Combate	21
Leia suas cartas	6	Declare o combate	22
Os oito elementos	7	Resolva o dano	23
Tipos de cartas	8	Iniciativa na prática	24
Magia e permanência	9	Compare os atributos	25
Conheça as zonas	10	Una forças em Duo	26
O seu turno	11	Proteja seus Domínios	28
Escolha sua ação	12	Defenda o topo	29
Seu primeiro turno	13	Ascensão Tesseract	30
Amagamas e custos	14	Pronuncie e decifre	31
Ataque direto	15	Um Enigma na prática	32
Lance e responda	16	Habilidades especiais	33
Veja a pilha	17	Na hora de jogar	34
Resolva os efeitos	18		

Base desta edição: Texto-base do Guia Rápido, Revisão 01, registrado em 17/10/2026 a partir do PDF anterior e das definições do criador em 16 e 17/10/2026. As definições consolidadas prevalecem sobre trechos divergentes do guia anterior. © 2026 Marcelo de Araujo Oliveira.

Sua primeira partida

Em Prisbérion, cada jogador controla um Guardiã, prepara seu Cubo de Invocação, manifesta Amagamas e disputa Domínios Supremos. Seus Habitantes, Magias e outras cartas ajudam a proteger seu Guardiã e vencer o adversário.

Como vencer

Você vence quando seu adversário perde a partida. Há duas condições básicas de derrota:

- A vida do Guardiã chega a zero ou menos.
- O jogador precisa comprar uma carta e não consegue porque seu Cubo de Invocação está vazio.

Ficar sem cartas no Cubo não provoca a derrota por si só: a derrota ocorre na tentativa de compra que não pode ser realizada.

O jogador também pode desistir, concedendo a vitória ao adversário.

O que separar

Cada jogador precisa de seu Guardiã e de um Cubo de Invocação. Para a mesa, separe 10 fichas de Domínio Supremo. Use marcadores ou papel e lápis para acompanhar a vida dos Guardiões e os pontos de conhecimento de cada jogador.

Para a primeira partida, utilize um Cubo Básico pronto. Uma composição sugerida é de 60 cartas no Cubo de Invocação, sendo 20 Amagamas e 40 outras cartas, além do Guardiã separado.



Doradan • Guardiã inicial

O Cubo fica vazio? Você só perde quando precisa comprar e não consegue.

Prepare a mesa

Preparação da mesa

1. Cada jogador coloca seu Guardiã em sua forma inicial na mesa.
2. Embaralhe seu Cubo de Invocação e coloque-o em sua zona.
3. Coloque as 10 fichas de Domínio Supremo no centro da mesa.
4. Decidam quem começa, por exemplo, em um par ou ímpar.
5. Cada jogador compra 7 cartas para formar sua mão inicial.
6. Registre a vida inicial indicada na carta de cada Guardiã.

O primeiro jogador não compra carta em seu primeiro turno. O segundo jogador faz sua compra de turno normalmente.

Troca da mão inicial

A troca da mão inicial também é chamada de mulligan.

Se desejar trocar sua mão inicial, devolva todas as cartas da mão ao Cubo de Invocação, embaralhe-o e compre 6 cartas em vez de 7.

Você pode repetir o processo, sempre devolvendo toda a mão e comprando uma carta a menos: 5, 4, 3, 2 e até 1 carta. Se preferir desistir da partida, conceda a vitória ao adversário.



Doradan • Guardiã inicial



Ravok • Guardiã inicial

7 cartas na mão inicial. Na troca: 6, 5, 4, 3, 2 ou 1 carta.

Em pé ou acionada

DESVIRADA • EM PÉ



VIRADA • ACIONADA



→

Gire para a horizontal.

Virar é girar a carta em 90 graus

Em pé, na vertical, a carta está desvirada. Na horizontal, está virada ou acionada. Virar não significa colocar a face para baixo.

Em pé não significa sempre apta

Um Habitante recém-lançado pode estar desvirado e ainda precisar esperar para atacar ou ser acionado. Prontidão permite agir naquele turno, respeitando as demais condições.

No início do seu próximo turno, desvire suas cartas antes de comprar, salvo efeito contrário. Elas não desviram automaticamente no turno adversário.



Guardião: vire para realizar uma ação.

Amagama: vire para gerar energia. Guardião: vire para realizar uma ação.

Leia suas cartas

Nome / espécie e classe

Poder de Atributo

Ilustração

Habilidades e Efeito Duo

Custo de energia

Edição e raridade

Rodapé • identificação e créditos



Vida e Concentração do Guardião

Na frente de Doradan, 25/2 significa 25 de vida inicial e limite de 2 cartas concentradas. Ravok, 18/5, começa com 18 de vida e permite 5 cartas concentradas. Esses valores não são os custos dos poderes Tesseract.

Singulares têm um Poder de Atributo. Supremos apresentam Ataque/Defesa. A cor do quadrado identifica a raridade; o símbolo identifica a edição. O rodapé apresenta a identificação do jogo e os créditos.

Os oito elementos

Luz, Ar, Água, Natureza, Arcano, Fogo, Terra e Trevas. Cada elemento possui um símbolo próprio, usado para identificar a energia e a identidade das cartas.



Luz



Ar



Água



Natureza



Arcano



Fogo



Terra



Trevas

Os símbolos identificam elementos. Os custos dizem qual energia pagar.

Tipos de cartas

- **Guardião:** seu personagem principal, com vida, Concentração, ações e uma forma Ascensão Tesseract no verso.
- **Habitante Singular:** aliado com um único Poder de Atributo para o combate.
- **Habitante Supremo:** aliado com Ataque e Defesa separados e regras próprias de bloqueio.



Brigão da Floresta • Singular



Serafim do Último Véu • Supremo

Singular: um Poder de Atributo. Supremo: Ataque e Defesa separados.

Magia e permanência

- **Magia:** efeito de uso imediato; após resolver, vai para a Penumbra.
- **Encanto:** permanece na Concentração, com a face para cima, aplicando seus efeitos conforme o texto.
- **Artefato:** permanece na Concentração ou pode ser equipado conforme a carta.
- **Enigma:** possui um efeito normal e pode apresentar um efeito adicional condicionado a Decifrar.
- **Palavra Mágica:** ao ser lançada, pronuncia a palavra indicada e realiza seu próprio efeito; pode atender a condições de seus Enigmas.
- **Amagama:** carta manifestada para gerar energia.



Consumo de Plasma • Encanto



Cajado do Micélio • Equipamento

Magias, Palavras Mágicas e Enigmas resolvidos vão para a Penumbra.

Conheça as zonas



Zonas da mesa

- Central: onde ficam os Domínios Supremos ainda não conquistados.
- Reino: onde seus Habitantes entram em jogo para atacar, bloquear e usar habilidades.
- Zona de Domínio: onde Habitantes protegem os Domínios Supremos conquistados.
- Zona de Amagamas: onde ficam suas Amagamas manifestadas.
- Zona de Concentração: onde ficam Encantos, Artefatos e cartas preparadas em Concentração Oculta.
- Cubo de Invocação: seu monte de cartas, de onde você compra.
- Penumbra: o mundo dos mortos; recebe cartas eliminadas, descartadas e cartas usadas conforme suas regras.
- Fenda Etérea: Zona das Dimensões, utilizada conforme os efeitos das cartas.

A Pilha de Lançamentos é compartilhada pelos dois jogadores e organiza a resolução dos lançamentos e das habilidades ativadas.

O seu turno

1 INICIAL

2 PRINCIPAL

3 COMBATE

4 FINAL

O jogador cujo turno está em andamento é o jogador ativo. Seu turno segue quatro fases: Inicial, Principal, Combate e Final.

Fase Inicial

Primeiro, desvira suas cartas para deixá-las disponíveis novamente, salvo regra ou efeito que impeça isso. Depois, compra uma carta do topo do Cubo de Invocação. O primeiro jogador pula essa compra apenas no primeiro turno da partida.

Uma Amagama usada em seu turno não desvira no turno adversário: ela permanece virada até sua próxima etapa de desvirar, salvo efeito contrário.

Fase Principal

Realize as jogadas permitidas nessa fase, na ordem que desejar, cumprindo seus custos e condições. Você pode lançar Habitantes, Encantos, Artefatos e Enigmas; preparar Concentração Oculta; formar Duo; equipar Artefatos; usar ações e poderes do Guardião; lançar Magias e Palavras Mágicas; e ativar habilidades permitidas.

As ações não têm uma ordem fixa. Você pode alternar entre elas enquanto tiver cartas, recursos e condições para realizá-las.

Fase de Combate

Declare seus atacantes, o adversário declara os bloqueadores e o dano é resolvido. Depois ocorre a Limpeza, que encerra o combate. Veja as páginas Declare o combate e Resolva o dano.

Fase Final

Resolva os efeitos que acontecem no encerramento do turno ou duram até seu final. Se tiver mais de 8 cartas na mão, descarte o excedente até ficar com 8.

Ao final de cada turno, a energia não utilizada desaparece da reserva. Depois, o adversário inicia seu turno pela Fase Inicial.

A Fase Final ocorre depois da Limpeza e já está fora do combate.

Desvire antes de comprar. O primeiro jogador não compra no primeiro turno.

Escolha sua ação

Ações do Guardião

Na própria Fase Principal, com seu Guardião desvirado e apto, você pode virá-lo para escolher uma destas ações:

- Manifestar 1 Amagama da mão na Zona de Amagamas.
- Ganhar 1 ponto de conhecimento, registrado por marcador ou anotação.
- Conquistar 1 Domínio Supremo do centro.
- Realizar um ataque direto contra o Guardião adversário, quando estiver equipado e apto a fazer esse ataque.

Como o Guardião fica virado, não pode realizar outra ação enquanto permanecer nesse estado. Uma ação de Manifestar permite uma única Amagama, não duas. As ações do Guardião admitem respostas, mas seu controlador só pode acioná-lo para essas ações no próprio turno.



Doradan • Guardião inicial

Vire o Guardião para agir. Enquanto estiver virado, não realiza outra ação.

Seu primeiro turno

AO FINAL DO EXEMPLO



GUARDIÃO VIRADO



AMAGAMA VIRADA



NATUREY → PENUMBRA

1 Desvire e compre quando permitido

No primeiro turno da partida, quem começa não compra. Nos turnos seguintes, desvire antes de fazer sua compra de turno.

2 Manifeste uma Amagama

Na Fase Principal, vire seu Guardião e manifeste uma Amagama Básica de Natureza da mão. Ela entra desvirada e já pode gerar energia.

3 Gere energia e lance Naturity

Se Naturity estiver em sua mão, vire a Amagama para gerar Natureza e pague seu custo. Ofereça resposta ao adversário. Naturity pronuncia a palavra indicada e fornece a energia descrita em seu texto até o fim do turno.

4 Termine o turno

O Guardião e a Amagama usados permanecem virados. Ao encerrar o turno, a energia não gasta desaparece. Confira o limite de 8 cartas na mão. Você não precisa lançar Naturity: este é apenas um exemplo.

No turno adversário, as cartas usadas continuam viradas. Elas desviram no seu próximo turno.

Amagamas e custos

Manifestar e gerar energia

A Amagama manifestada entra desvirada e pode gerar energia naquele mesmo turno. Para gerar energia, vire a Amagama e escolha uma opção: energia de seu elemento ou 1 energia cúbica. Ela não gera as duas ao mesmo tempo.

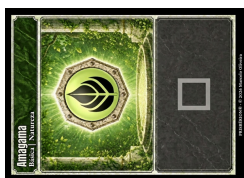
Para pagar uma carta, gere as energias necessárias e pague seu custo. Não é permitido lançar uma carta sem energia suficiente.

Exemplo: Brigão da Floresta custa 2 energias de Natureza e 1 cúbica. Você pode virar duas Amagamas de Natureza para gerar as energias elementais e outra Amagama para gerar a energia cúbica.

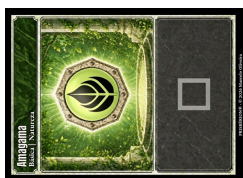
Reserva de energia do Guardião

A energia gerada entra na reserva de energia do Guardião e pode ser utilizada depois, durante aquele turno. Ao pagar um custo, a energia utilizada é gasta. Toda energia restante desaparece ao final do turno.

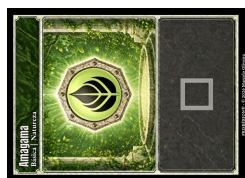
Você também pode virar suas Amagamas desviradas no turno adversário para pagar Magias, Palavras Mágicas e outros usos permitidos. A energia gerada nesse turno também desaparece quando ele termina.



Natureza

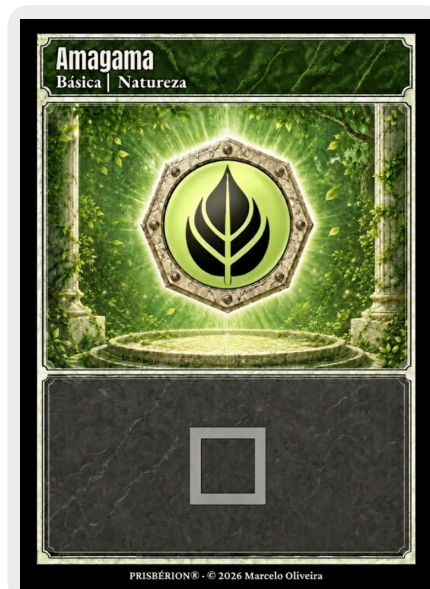


Natureza



1 cúbica

Três Amagamas viradas pagam o custo do Brigão.



Amagama Básica de Natureza



Brigão da Floresta • Singular

Uma Amagama gera seu elemento OU 1 energia cúbica. Não gera ambos.

Ataque direto

Ataque direto do Guardiã

O Guardiã não possui ataque básico. Para atacar, precisa de um equipamento ou de uma carta que permita o ataque, seguindo seu texto.

Com um equipamento que permita causar dano, vire o Guardiã na própria Fase Principal e declare um ataque direto contra o Guardiã adversário. O dano é determinado pelo equipamento. Esse ataque não é declarado junto aos Habitantes na Fase de Combate.

O ataque direto não pode ser bloqueado por Habitantes. Não pode ser direcionado a Habitantes do Reino nem ao topo da Zona de Domínio. O Guardiã também não pode ser declarado bloqueador.

Você pode equipar e atacar na mesma Fase Principal se o Guardiã continuar desvirado e apto. Se o custo ou condição de equipar exigir virá-lo, ele não poderá atacar enquanto estiver virado.



Cajado do Micélio • Equipamento



Doradan • Guardiã inicial

Equipamento sob o Guardiã



O Cajado do Micélio equipado permite 1 de dano em ataque direto e recupera 1 de vida, conforme sua carta.

Lance e resposta

Com exceção das Amagamas, que são manifestadas, as cartas lançadas são tratadas como Lançamentos Mágicos. Os dois jogadores utilizam a mesma Pilha de Lançamentos. Habilidades ativadas também entram nessa pilha.

Como usar a pilha

1. Anuncie a carta ou habilidade, seus alvos quando houver e pague os custos exigidos.
2. Ofereça ao adversário a oportunidade de responder com uma carta ou habilidade permitida naquele momento.
3. Novas respostas são colocadas sobre os lançamentos anteriores. O próprio jogador que iniciou o lançamento também pode acrescentar cartas antes da resolução, mesmo que o adversário não responda.
4. Quando nenhum jogador desejar acrescentar respostas, resolva o item do topo: o último acrescentado resolve primeiro.
5. Depois de cada resolução, podem ocorrer novos lançamentos antes da resolução do próximo item. Sem novas respostas, continue do topo para a base.

Se não houver resposta, outro lançamento do próprio jogador ou sequência pendente, o lançamento resolve imediatamente.

Exemplo: o jogador A lança Bola de Fogo; B responde com Ignar; A acrescenta outra Bola de Fogo. Sem novas respostas, resolve primeiro a última Bola de Fogo, depois Ignar e por último a primeira Bola de Fogo.



Bola de Fogo • Magia



Ignar • Palavra Mágica

O último lançamento resolve primeiro. O próprio lançador também pode acrescentar respostas.

Veja a pilha

RESOLVA

3 → 2 → 1



1º lançamento



2º lançamento



3º lançamento

Exemplo de lançamentos e respostas: A lança Bola de Fogo; B responde com Ignar; A acrescenta outra Bola de Fogo. Sem novas respostas, resolva a última Bola de Fogo, depois Ignar e por último a primeira Bola de Fogo.

As duas cartas Bola de Fogo são cópias distintas no exemplo. Cada lançamento exige pagar seu próprio custo. Depois de cada resolução, podem entrar novas respostas.

A pilha organiza a ordem. Cada carta mantém seu próprio efeito e seus alvos.

Resolva os efeitos

Quando responder

Magias e Palavras Mágicas podem ser lançadas em ambos os turnos, respeitando seus textos. No combate, há oportunidades de resposta nas etapas, incluindo depois da declaração de atacantes, depois da declaração de bloqueadores e entre as avaliações de dano de Iniciativa e dano normal.

Responder com uma Magia não permite usar uma ação do Guardião no turno adversário. As ações do Guardião continuam restritas ao próprio turno.

Cancelamento e perda de alvo

Se um lançamento for cancelado, a energia paga continua gasta.

Se uma Magia perder seu único alvo antes de resolver, ela não aplica seu efeito e vai para a Penumbra.

Destino das cartas

Após resolverem, Magias, Palavras Mágicas e Enigmas vão para a Penumbra. Habitantes, Encantos e Artefatos resolvidos com sucesso entram na zona correspondente. Se seu lançamento for cancelado, vão para a Penumbra.

Se o texto da carta determinar outro destino, siga esse texto. A pilha organiza a ordem da resolução; ela não define, sozinha, o destino das cartas.



Bola de Fogo • Magia



Consumo de Plasma • Encanto

Cancelar um lançamento não devolve a energia paga.

Concentração

Limite e funcionamento

Cada carta na Zona de Concentração ocupa uma vaga do limite do Guardião. Cartas com a face para cima e cartas em Concentração Oculta contam para esse limite.

Se a zona estiver lotada, você não pode concentrar outra carta. Não é permitido retirar livremente uma carta apenas para abrir espaço.

Encantos e Artefatos entram normalmente com a face para cima. Quando seu lançamento resolve com sucesso e entram em jogo, seus efeitos passam a funcionar conforme o texto.

Equipar Artefatos

Para equipar, siga o custo e as condições de equipar descritos na carta, durante a Fase Principal.

O Artefato equipado sai da Concentração e libera uma vaga. Coloque-o sob o Guardião, com uma pequena faixa superior à mostra para identificá-lo.



Doradan • Guardião inicial



Cajado do Micélio • Equipamento

Artefato equipado sai da Concentração e libera uma vaga.

Concentração Oculta

Concentração Oculta

Para preparar uma carta com Concentração Oculta, pague 1 energia cúbica e coloque-a com a face para baixo na Zona de Concentração. Esse custo só muda se um efeito determinar o contrário.

Preparar não equivale a lançar a carta no Reino. Quando for lançá-la, pague seu custo de lançamento e siga suas condições. Pela regra geral, isso acontece na própria Fase Principal; o texto da carta pode permitir outro momento.

Exemplo: Lulendril permite um lançamento em resposta à declaração de ataque ao seu Guardião, conforme a condição descrita em sua carta.

Enigmas podem ser lançados da mão. Só ficam na Concentração quando preparados por Concentração Oculta, com a face para baixo; não ficam abertos nessa zona aguardando Decifrar.

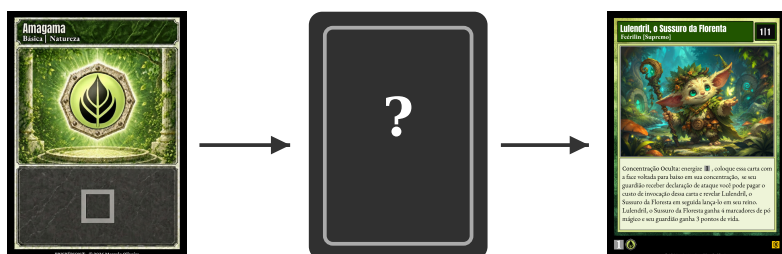


Lulendril • Concentração Oculta

1 cúbica

Face para baixo

Pague e revele



Carta com a face para baixo.

Preparar: 1 energia cúbica. Lançar depois: pague o custo da carta e cumpra suas condições.

Fase de Combate

1 INICIAL

2 PRINCIPAL

3 COMBATE

4 FINAL

O combate acontece depois da Fase Principal e antes da Fase Final. Siga as etapas nesta ordem:

1 Declaração de Atacantes

O jogador ativo declara seus atacantes e os alvos dos ataques. Depois da declaração, há oportunidade de lançar Magias e Palavras Mágicas em resposta. Resolva as respostas antes de avançar.

2 Declaração de Bloqueadores

O adversário declara seus bloqueadores. Depois da declaração, há nova oportunidade de resposta, antes da aplicação do dano. Resolva as respostas antes de avançar.

3 Resolução de Dano

Primeira avaliação — Iniciativa: os Habitantes com Iniciativa causam dano. Verifique as eliminações; os eliminados vão para a Penumbra e não causam dano na segunda avaliação.

Entre as avaliações, há oportunidade de resposta pela Pilha de Lançamentos. Resolva as respostas antes do dano normal.

Segunda avaliação — dano normal: os Habitantes sem Iniciativa que continuam no combate causam dano. Quem já causou dano por Iniciativa não causa novamente. Verifique eliminações, dano aos Guardiões e efeitos desencadeados.

4 Limpeza (Fim do Combate)

Remova o dano dos Habitantes sobreviventes e encerre os efeitos que duram somente durante o combate, salvo efeito contrário. As cartas permanecem em suas zonas, salvo regra ou efeito. A vida perdida pelos Guardiões não é recuperada.

Depois da Limpeza, avance para a Fase Final. Ela já está fora do combate.

Declare o combate

Aptidão para agir

Habitantes recém-lançados não podem atacar nem ser acionados para ações ou habilidades naquele turno. Prontidão permite atacar, formar Duo e ser acionado para habilidades no turno em que entram, respeitando as demais condições.

Habitantes virados não podem bloquear. Habitantes Supremos não podem ser bloqueados por Singulares sozinhos; Singulares em Duo podem bloquear Supremos. Supremos podem bloquear outros Supremos, desde que estejam aptos.

Declaração de Atacantes

Escolha seus Habitantes aptos e declare todos os atacantes ao mesmo tempo. Vire os atacantes, salvo efeito contrário. Há uma única declaração de ataque por turno. Depois da declaração, os jogadores podem responder.

Declaração de Bloqueadores

O defensor escolhe seus Habitantes aptos para bloquear. Cada bloqueador pode bloquear apenas um atacante, mas vários Habitantes podem bloquear juntos o mesmo atacante. Respeite as restrições, como as de Supremo e Voar. Depois da declaração, os jogadores podem responder.

Um atacante não bloqueado causa dano ao Guardiã adversário. Se seu bloqueador for eliminado antes do dano e não houver outro bloqueador mantendo o bloqueio, o ataque atinge o Guardiã adversário.



Brigão da Floresta • Singular



Comandante da Hoste • Singular

Uma declaração de ataque por turno. Habitantes virados não bloqueiam.

Resolva o dano

Resolução de Dano

O dano é calculado conforme o Poder de Atributo ou Ataque de cada Habitante, considerando habilidades e efeitos ativos. Em cada avaliação, os participantes que causam dano naquele momento o fazem simultaneamente. Verifique as eliminações, o dano aos Guardiões e os efeitos desencadeados antes de prosseguir.

Primeira avaliação de dano: Habitantes com Iniciativa causam dano. Se ambos tiverem Iniciativa, causam dano simultaneamente nessa avaliação. Quem for eliminado não participa da segunda avaliação.

Há oportunidade de resposta entre a primeira e a segunda avaliação, utilizando a Pilha de Lançamentos.

Segunda avaliação de dano: os Habitantes sem Iniciativa que continuam no combate causam seu dano normal. Quem já causou dano por Iniciativa não causa novamente nessa avaliação.

Limpeza e fim do combate

Na Etapa de Limpeza (Fim do Combate), encerram-se os efeitos que duram somente durante o combate. O dano nos Habitantes sobreviventes é removido e seus atributos retornam aos valores originais, salvo efeito contrário.

As cartas permanecem em suas respectivas zonas, salvo regra ou efeito que determine sua movimentação. Essa restauração não recupera a vida perdida pelos Guardiões. Depois da Limpeza, avance para a Fase Final.



Tizau • Iniciativa e Efeito Duo

Iniciativa causa dano primeiro e apenas uma vez. Eliminados não causam o dano normal.

Iniciativa na prática

Um Singular de poder 3 com Iniciativa enfrenta um Singular de poder 2 sem Iniciativa. Sem outras habilidades ou modificadores.

1 INICIATIVA

Poder 3 causa 3 de dano. O poder 2 é eliminado.

2 DANO NORMAL

O eliminado não causa dano. O poder 3 não ataca outra vez.

Na primeira avaliação, o poder 3 causa dano primeiro e elimina o poder 2. O eliminado vai para a Penumbra e não causa dano na segunda avaliação. O sobrevivente não causa dano novamente.

Se ambos tiverem Iniciativa, ambos causam dano simultaneamente na primeira avaliação. Há oportunidade de resposta entre a primeira e a segunda avaliação.

Iniciativa: dano primeiro. Prontidão: pode agir no turno em que entra.

Compare os atributos

$$3 \times 2$$

Sobrevive com 1 / eliminado

$$3 \times 6/2$$

Ambos eliminados

$$6/4 \times 3/5$$

Sobrevive com 1 de Defesa / eliminado

Como aplicar o dano

Singular contra Singular: cada um causa dano igual ao próprio Poder de Atributo e recebe o dano em seu Poder de Atributo. Se ele chegar a zero ou menos, o Habitante é eliminado.

Supremo contra Singular: o Supremo usa seu Ataque para causar dano ao Poder de Atributo do Singular. O Singular usa seu Poder de Atributo para causar dano à Defesa do Supremo.

Supremo contra Supremo: o Ataque de cada um causa dano à Defesa do outro. A Defesa representa a resistência vital do Supremo. Defesa zerada ou inferior a zero provoca sua eliminação.

Habitantes eliminados vão para a Penumbra. Se ambos receberem dano suficiente, ambos são eliminados.

Vários bloqueadores

Os bloqueadores somam seus danos contra o atacante. O atacante escolhe um único bloqueador para receber todo o seu dano; não pode distribuí-lo entre os demais.

Os exemplos numéricos isolam a regra de dano, sem habilidades ou modificadores.

Uma forças em Duo

Como formar

Na própria Fase Principal, escolha dois Habitantes Singulares desvirados e aptos a agir. Una-os lateralmente, deixando identificados o Habitante de Ataque, à frente, e o Habitante de Defesa, atrás. Vire as duas cartas.

Habitantes recém-lançados não podem formar Duo naquele turno, exceto quando possuem Prontidão. Mesmo com Prontidão, o Duo recém-formado fica virado e espera o próximo turno de seu controlador para desvirar e atacar.

Não há restrição geral de elemento, gênero ou classe para formar Duo. Habilidades podem restringir a formação: um Habitante com Voar só pode formar Duo com outro que também possua Voar.

Posições e permanência

Depois de formado, você não pode desfazer o Duo nem trocar suas posições livremente. Ele permanece formado até que a eliminação de um integrante ou um efeito altere essa situação. Somente um efeito que permita pode desfazê-lo ou trocar Ataque e Defesa de posição.

Combate do Duo

Tanto atacando quanto bloqueando, o Habitante de Ataque causa o dano e o Habitante de Defesa recebe o dano. O Habitante de Defesa não soma seu dano ao do Habitante de Ataque.

Se o defensor receber dano suficiente para ser eliminado, somente ele vai para a Penumbra. O Habitante de Ataque permanece no Reino e conserva seu estado: virado ou desvirado.

Magias podem escolher qualquer um dos dois Habitantes como alvo. A proteção do defensor no combate não impede que uma Magia atinja diretamente o Habitante de Ataque.



Comandante da Hoste • Singular



Sitila • Singular

Frente: causa dano. Trás: recebe dano. O Duo recém-formado espera o próximo turno para atacar.

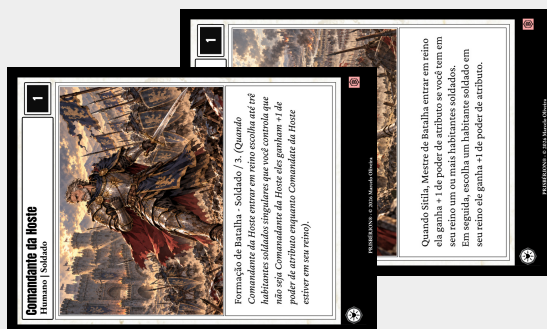
Uma forças em Duo • continuação

Efeito Duo e Rompedor

Um Efeito Duo só ocorre se o Habitante estiver em Duo e cumprir a condição escrita na carta.

Contra Duo, Rompedor faz o dano que exceder o necessário para eliminar o Habitante de Defesa atingir o Guardião adversário. O excedente não é aplicado ao Habitante de Ataque do Duo.

DUO RECÉM-FORMADO • VIRADO



Ataque à frente; Defesa atrás. Espere o próximo turno para atacar.

Frente: causa dano. Trás: recebe dano. O Duo recém-formado espera o próximo turno para atacar.



Comandante da Hoste • Singular



Sitila • Singular

Proteja seus Domínios

Conquistar ou roubar

Use a ação do Guardiã para conquistar 1 Domínio Supremo do centro. Coloque os Domínios conquistados junto de sua área de Domínio.

Se a Zona de Domínio adversária não tiver Habitantes protegendo, você pode usar a ação do Guardiã para roubar 1 Domínio Supremo conquistado pelo adversário. Isso é permitido mesmo quando ainda existem Domínios no centro.

A partida continua quando os 10 Domínios forem conquistados. A ausência de Domínios no centro não encerra o jogo.

Proteger a zona

Na própria Fase Principal, você pode lançar Habitantes Singulares ou Supremos diretamente na Zona de Domínio. Um Habitante recém-lançado nessa zona já impede o roubo. Estar virado também não retira essa proteção.

Não é permitido mover livremente Habitantes do Reino para a Zona de Domínio ou no sentido contrário. Essa movimentação exige um efeito que a permita.



Ogura • Supremo

Um protetor recém-lançado ou virado já impede o roubo.

Defenda o topo

Pilha de defesa

Mais de um Habitante pode ocupar a zona, formando uma pilha de defesa. Somente o topo defende, recebe ataques e mantém seus efeitos de Domínio ativos. As cartas abaixo não são alvos desses ataques e seus efeitos de Domínio ficam inativos.

Na Fase de Combate, o adversário pode declarar um ou mais Habitantes contra o topo. Se ele for eliminado, vai para a Penumbra e o próximo assume a defesa.

Ataques declarados contra o topo anterior não passam para o novo topo, inclusive se a eliminação ocorrer na primeira avaliação de dano. Como há uma única declaração de ataque por turno, não se declara outro ataque contra o novo topo naquele turno.

Ao atacar o topo da Zona de Domínio com Rompedor, o dano excedente é perdido: não atinge o Guardiã nem os Habitantes abaixo.

Antes



Topo eliminado



Próximo assume



Ogura • Supremo



Fada Dracônica • Voar

O dano não passa para a carta de baixo.

Rompedor contra o topo: o excedente é perdido. Não atinge o Guardiã nem as cartas de baixo.

Ascensão Tesseract

Transformação automática

Ao conquistar cinco Domínios Supremos, seu Guardiã transforma-se automaticamente em sua forma Ascensão Tesseract. Isso também acontece fora de sua Fase Principal se um efeito permitir conquistar o quinto Domínio naquele momento.

Os cinco Domínios não são consumidos. Se o Guardiã estiver virado, ele desvira ao assumir a forma Tesseract, ficando apto a uma nova ação conforme as regras de momento de uso.

Se depois você ficar com menos de cinco Domínios, o Guardiã permanece Tesseract.

Pontos de conhecimento

Os pontos de conhecimento são acumulativos e permanecem registrados até serem gastos. A ação de Conhecimento do Guardiã concede 1 ponto; cartas também podem conceder pontos conforme seus textos.

Alguns Guardiões Tesseract usam conhecimento e outros não. Siga sempre os requisitos e custos de seus poderes.

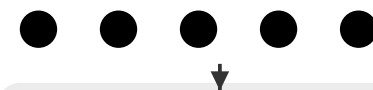
Um requisito de 2 pontos para um efeito passivo significa que é necessário possuir essa quantidade para o efeito ficar ativo. Um custo de -8 significa gastar 8 pontos para usar o poder correspondente. Requisito e gasto não são a mesma coisa.

Usar poderes

O uso de habilidade Tesseract que gasta pontos de conhecimento é permitido somente no próprio turno e uma vez por turno. A exigência de virar o Guardiã, pagar energia ou cumprir outras condições depende do texto específico da carta.



Doradan • Guardiã inicial



Doradan • Ascensão Tesseract

A transformação é automática. Os cinco Domínios não são consumidos.

Pronuncie e decifre

Pronunciar

Cartas de Palavras Mágicas podem ser lançadas em ambos os turnos, como as Magias, respeitando seus textos. Ao lançar a carta, a palavra indicada é pronunciada, e a carta também realiza seu próprio efeito.

A pronúncia acontece naquele momento. Ela não fica guardada como um recurso para Enigmas que você lançar depois. Somente suas próprias pronúncias atendem a seus Enigmas; as do adversário não contam.

Decifrar

Enigmas são lançados no turno de seu controlador, salvo exceção indicada pela carta. Um Enigma pode realizar seu efeito normal sem que a condição de Decifrar seja cumprida.

Para obter o adicional, siga a condição escrita na carta. No exemplo de Machado Abrasador, primeiro lance o Enigma e depois pronuncie Ignar duas vezes antes de sua resolução. Pronúncias anteriores ao lançamento do Enigma não atendem à condição.

Cada Enigma exige suas próprias pronúncias. Duas cópias de Machado Abrasador exigem quatro cartas de Ignar para que ambos sejam decifrados; as mesmas duas pronúncias não atendem aos dois.



Machado Abrasador • Enigma



Ignar • Palavra Mágica

As palavras precisam vir depois do Enigma. As do adversário não contam para seus Enigmas.

Um Enigma na prática

1 ENIGMA



2 IGNAR



3 IGNAR



Ordem de lançamento: Machado → Ignar → Ignar. Resolva do último para o primeiro.

Exemplo de sequência

1. Lance Machado Abrasador.
2. Antes de o Enigma resolver, lance uma Ignar, oferecendo oportunidade de resposta. Ignar é pronunciada no lançamento.
3. Lance a segunda Ignar: ela também é pronunciada no lançamento. Respeite as oportunidades de resposta. Você pode responder ao próprio lançamento mesmo que o adversário não responda.
4. Resolva a pilha do topo para a base. Cada Palavra Mágica realiza seu próprio efeito. As pronúncias ocorreram quando as cartas foram lançadas.
5. Machado Abrasador realiza seu efeito normal e o adicional de Decifrar quando a condição tiver sido cumprida. Depois vai para a Penumbra.

Se você não cumprir o Decifrar, Machado Abrasador realiza apenas seu efeito normal e também vai para a Penumbra. Ele não permanece na mesa aguardando novas pronúncias.

Um Machado exige duas Ignar. Dois Machados exigem quatro Ignar.

Habilidades especiais

Habilidades especiais desta revisão

Prontidão: permite ao Habitante atacar, formar Duo e ser acionado para habilidades no turno em que entra, respeitando as demais condições. Não faz um Duo recém-formado atacar imediatamente.

Iniciativa: o Habitante causa dano na primeira avaliação, antes do dano normal. Não causa novamente na segunda. Habitantes eliminados na primeira não causam dano depois.

Voar: só pode ser bloqueado por Habitantes com Voar, salvo efeito contrário. Para formar Duo, ambos precisam ter Voar.

Rompedor: o dano excedente ao necessário para eliminar o bloqueador atinge o Guardião adversário. Contra Duo, considera o Habitante de Defesa; o de Ataque não recebe o excedente. Contra o topo da Zona de Domínio, o excedente é perdido.

Lendário: cada jogador pode manter em jogo apenas uma carta com aquele nome e Especial Lendário. Se outra entrar, a anterior vai para a Penumbra e a mais recente permanece.



Jaguar Ardente • Prontidão



Micotauro • Rompedor

Prontidão e Iniciativa são diferentes: agir ao entrar e causar dano primeiro.

Na hora de jogar

Consulta durante a partida

- Mão inicial: 7 cartas. Na troca, devolva toda a mão, embaralhe e compre uma a menos, até o mínimo de 1.
- Primeiro jogador: não compra no primeiro turno.
- Início do turno: desvirar antes de comprar.
- Mão no fim do turno: máximo de 8 cartas; descarte o excedente.
- Amagama: entra desvirada; gera seu elemento ou 1 energia cúbica, nunca ambos ao mesmo tempo.
- Energia: pode permanecer na reserva durante o turno; a sobra desaparece no fim de cada turno.
- Guardiã: ações no próprio turno; ataque direto com equipamento na Fase Principal.
- Concentração Oculta: preparar custa 1 energia cúbica; lançar depois exige pagar o custo de lançamento e cumprir as condições.
- Pilha: o último lançamento resolve primeiro; podem ocorrer novas respostas entre resoluções.
- Combate: declarar atacantes, declarar bloqueadores, resolver dano e realizar a Limpeza.
- Dano: Iniciativa primeiro; dano normal depois. Respostas são permitidas entre as avaliações.
- Limpeza: fim do combate, remoção do dano dos Habitantes sobreviventes e encerramento dos efeitos que duram durante o combate.
- Duo: um Habitante causa dano, o outro recebe; recém-formado espera o próximo turno para atacar.
- Domínios: o topo da pilha protege; cinco conquistados provocam Ascensão Tesseract automática.
- Derrota: vida do Guardiã em zero ou menos, ou tentativa de compra sem carta disponível no Cubo.

Quando o texto de uma carta estabelecer uma exceção à regra geral, siga a condição e o efeito descritos nela.