

PRISBÉRION

O PODER EM SUAS MÃOS



CUBO DE INVOCAÇÃO

Fogo

Guia de Referência

Habilidades, especiais e interações das cartas



SALAMANDRA DO FOGO

Consulte este complemento durante suas partidas com o Cubo de Fogo.

01 PRONTIDÃO

Permite atacar no turno em que o Habitante entra em seu Reino, seja lançado da mão ou da Concentração Oculta.

Na carta: Jaguar Ardente.

02 ROMPEDOR

O dano de ataque que exceder a resistência dos bloqueadores atinge o Guardião adversário. Com vários bloqueadores, desconte a resistência de todos para calcular o excedente.

Exemplo: Jaguar com 7 de Ataque contra um bloqueador com 3 de Defesa faz 4 de dano passar ao Guardião. Se os bloqueadores absorverem os 7, nenhum dano passa.

03 CONCENTRAÇÃO OCULTA

Pague 1 energia cúbica e coloque Jaguar Ardente com a face para baixo na Concentração. Para lançá-lo em seu Reino, pague seu custo completo: 4 energias de Fogo. Ele mantém Prontidão ao entrar dessa forma.

04 O SACRIFÍCIO DO JAGUAR

Se Jaguar Ardente entrou em combate neste turno e continua em jogo, eleve-o para o sacrifício **ao final da fase de combate**. Se já foi eliminado pelo dano recebido, ele já estará na Penumbra.

05 ELEMENTAL DO MAGMA

Pague 1 energia de Fogo e sacrifique um Habitante de espécie Elemental e elemento Fogo de seu Reino: Elemental do Magma ganha +1 de Poder de Atributo **permanente**. Repita enquanto puder pagar a energia e oferecer os Habitantes necessários.

Ele pode sacrificar a si mesmo; nesse caso, vai à Penumbra e não recebe o bônus. **Elemental do Magma não pode atacar.**

06 IGNAR E A SALAMANDRA

Lance **Ignar**: pronuncie a Palavra Mágica e cause 1 de dano a um Guardião ou Habitante alvo.

Sacrifique **Salamandra do Fogo** para pronunciar Ignar duas vezes, inclusive no turno adversário. Essas pronúncias servem como chave de decifração e **não causam dano por si mesmas**.

07 DECIFRAR MACHADO ABRASADOR

Pague seu custo de 2 energias de Fogo: Machado Abrasador causa 3 de dano a um Guardião ou Habitante alvo. Se também pronunciar Ignar duas vezes para decifrá-lo, compre uma carta.

Decifrar não substitui o custo deste Enigma. Obtenha as pronúncias sacrificando Salamandra ou pagando e lançando duas cartas Ignar.

08 CONSUMO DE PLASMA

Sempre que um Elemental de Fogo sob seu controle for sacrificado, este Encanto causa ao Guardião alvo 1 de dano para cada Domínio Supremo que seu Guardião possuir.

Exemplo: com 3 Domínios, um sacrifício causa 3 de dano. Com duas cópias do Encanto, cada uma aplica seu efeito: 6 de dano ao todo.

09 SENHOR DA FÚRIA

Ao entrar, conquiste um Domínio Supremo. Só então busque Ignar no Cubo, revele-a, coloque-a na mão e embaralhe. Sem Domínio disponível no centro, não há busca. Se não encontrar Ignar, mantenha o Domínio e embaralhe.

10 RAVOK TESSERACT E DANO

Com Ravok Tesseract apto, acione-o e pague **4 energias de Fogo**: cause 8 de dano a um Guardião ou Habitante alvo. Devolva todos os seus Domínios Supremos e retorne Ravok à forma inicial acionado. Pode usar no turno adversário.

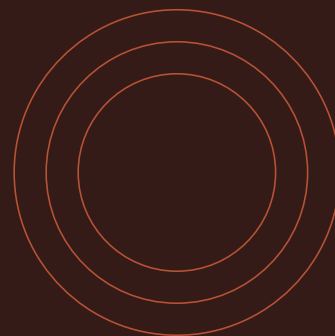
Ignar, Bola de Fogo e Fragmento Solar podem ser usados a qualquer momento: no seu próprio turno, no turno do jogador adversário e durante o combate.

CUBO BÁSICO / CUBO DE INVOCAÇÃO

Fogo

Lista de cartas

Complemento para conferir a composição do seu Cubo.



60 CARTAS + 1 GUARDIÃO

12 nomes diferentes

Quantidades e tipos conforme a lista cadastrada no site Prisbérion.

QTD.	NOME DA CARTA	TIPO DE CARTA
01	Ravok, O Exilado Incandescente	Guardião
04	Elemental da Fagulha	Habitante Singular
04	Elemental do Magma	Habitante Singular
04	Jaguar Ardente	Habitante Supremo
04	Salamandra do Fogo	Habitante Singular
04	Senhor da Fúria	Habitante Singular
04	Bola de Fogo	Magia
04	Fragmento Solar	Magia
04	Machado Abrasador	Enigma
04	Ignar	Palavra Mágica
04	Consumo de Plasma	Encanto
20	Amagama — Fogo	Amagama
61	TOTAL: 60 cartas + 1 Guardião	