

PRISBÉRION

O PODER EM SUAS MÃOS



CUBO DE INVOCAÇÃO

Luz

Guia de Referência

Habilidades, especiais e interações das cartas



TERCEU, REDENTOR DA SABEDORIA

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

01 VOAR

Um Habitante com Voar só pode ser bloqueado por outro Habitante com Voar. Um Singular com Voar continua sem poder bloquear sozinho um Supremo.

Nas cartas: Anariel e Serafim do Último Véu.

02 LENDÁRIO

Cada jogador pode manter apenas uma cópia de cada carta lendária com o mesmo nome em seu Reino. Se outra entrar, a anterior vai para a Penumbra e a nova permanece. Os adversários podem controlar o mesmo lendário.

Nas cartas: Anariel e Tizau.

03 INICIATIVA

Causa dano primeiro em combate. Se eliminar o Habitante adversário, não recebe o dano dele. Se ambos tiverem Iniciativa, causam dano ao mesmo tempo.

Na carta: Tizau, General Implacável.

04 DUO E O EFEITO DE TIZAU

Uma quaisquer dois Habitantes Singulares e acione ambos. Eles ficam aptos a agir quando desvirarem no seu próximo turno.

Quando Tizau ataca, os outros soldados singulares que você controla ganham +1 de Poder de Atributo **até o fim do combate**. Se Tizau estiver em Duo e atacar, também destrói um Habitante alvo do Reino adversário.

05 FORMAÇÃO DE BATALHA

Ao entrar, Comandante da Hoste escolhe até três outros soldados singulares que você controla. Eles recebem +1 de Poder de Atributo enquanto ele permanecer em seu Reino. Não é possível substituir os escolhidos. Bônus de vários Comandantes podem se acumular nos mesmos soldados.

06 DOMÍNIO E ATAQUE VITALIZADOR

Na Zona de Domínio, acione Terceu para conceder Ataque vitalizador a um Habitante de Luz seu até o fim do turno. Pode usar no turno em que Terceu entra.

Ataque vitalizador: o Guardião ganha Vida igual ao dano causado pelo Habitante com esse especial.

07 CONCENTRAÇÃO OCULTA

Pague 1 energia cúbica e coloque a carta com a face para baixo na Concentração. Depois, pague seu custo completo para lançá-la. Serafim só pode sair da Concentração no seu turno: ao entrar assim, concede 4 Pontos de Conhecimento e 2 de Vida ao Guardião.

08 DECIFRAR FORÇA HEROICA

Quando um Singular de Luz seu atacar, lance Força Heroica concentrada pagando seu custo ou decifrando-a. Declare o Enigma e produza **duas pronúncias seguidas de Fortificarium** por cartas ou efeitos. Pronúncias separadas não contam.

Exemplo: lance duas Fortificarium pagando seus custos. Força Heroica concede +5 de Poder de Atributo a um soldado singular alvo de Luz até o fim do turno.

09 CONHECIMENTO E DORADAN

Uma vez por turno, acione seu Guardião apto: manifeste uma Amagama, conquiste um Domínio Supremo ou ganhe 1 Ponto de Conhecimento. Cartas também concedem pontos. No Tesseract, **2** é passivo: exige 2 Pontos de Conhecimento, sem gastá-los. Devolve metade do dano recebido à fonte, arredondada para baixo. **-8** gasta 8 pontos, só no seu turno: até o fim dele, o dano sofrido pelo Anjo escolhido também é aplicado ao Guardião alvo.

10 OUTRAS INTERAÇÕES

Sítia: os bônus de +1 são permanentes; ela pode escolher a si mesma para o segundo bônus.

Fortificarium: o +1 é permanente.

Anariel: pode destruir um Singular ou Supremo. O Guardião só ganha 2 de Vida se o Habitante for destruído.

CUBO BÁSICO / CUBO DE INVOCAÇÃO

Luz

Lista de cartas

Complemento para conferir a composição do seu Cubo.



60 CARTAS + 1 GUARDIÃO

13 nomes diferentes

Quantidades e tipos conforme a lista cadastrada no site Prisbérian.

QTD.	NOME DA CARTA	TIPO DE CARTA
01	Doradan, Ungido de Sólon	Guardião
04	Sitila, Mestre de Batalha	Habitante Singular
03	Serafim do Último Véu	Habitante Supremo
04	Guarda do Templo	Habitante Singular
04	Comandante da Hoste	Habitante Singular
02	Anariel, a Chama da Justiça	Habitante Supremo
04	Seguidora Consagrada	Habitante Singular
04	Tizau, General Implacável	Habitante Singular
04	Força Heroica	Enigma
20	Amagama — Luz	Amagama
04	Soldado Novato	Habitante Singular
03	Terceu, Redentor da Sabedoria	Habitante Singular
04	Fortificarium	Palavra Mágica
61	TOTAL: 60 cartas + 1 Guardião	