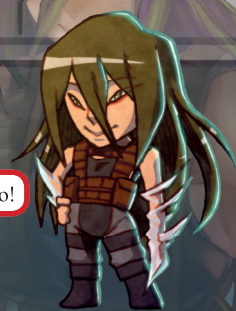


Baenvier & Thessala

Ensinam você!



Sem essa...
Que tal isso!

Tome isso!

Muito fácil. O que
acha disso então?!

Hmph... parece que estamos empatados. Talvez não
haja uma maneira de resolvermos isso, afinal.

Acredito que devemos tentar uma
batalha de conhecimento para
ver quem é o mais forte - com
um jogo de BattleCON!

Já ouvi falar desse jogo, mas nunca o joguei. Você vai precisar
me ensinar o básico para termos uma luta justa.

Preparação

Deixe-me saber o
passo-a-passo.

A primeira coisa que devemos fazer é obter nosso conjunto
de componentes. O conjunto do lutador contém todas
as suas cartas, marcadores, suporte do personagem
e outras coisinhas que você precisa para lutar.

Nós dois temos essas 6 cartas Base Padrão: **Impacto, Evasão, Ímpeto, Agarrão, Disparo e Golpe**. Todos os
lutadores podem fazer essas seis manobras. Porém, você tem uma Base Exclusiva que só você pode usar.



Entendo. Este seria o meu ataque Espiral e o seu ataque Açoite.

O que nos torna únicos é o nosso Estilo de Luta.
Nós dois temos 5 cartas de Estilo.
Cada Estilo pode combinar-se com qualquer
Base para formar um ataque completo.



Muito bem. E esses marcadores?

Você possui uma **Habilidade Única**
(ou H.U.) no verso da sua carta de
personagem que permite você usá-los.

Então, minha H.U. "Espada
Anuladora de Magia" me permite
usar meus marcadores para anular
ambas as nossas cartas de Estilo.



E a minha H.U. "Evolução Contínua"
me permite ganhar bônus cada
vez mais poderosos com meu
tabuleiro e meus marcadores.



Hum... eu não preciso de Estilos extravagantes, Bases ou H.U.s. Eu posso vencê-la apenas com minhas próprias mãos.



Seja como for, você não deve ignorá-los. Estilos ajudam a formar a sua estratégia principal, enquanto que Bases lhe dão apoio tático e as H.U.s, foco central de ação.

Você também tem um Golpe Finalizador e uma carta de Referência. Vou trocar cartas de Referência com você.

O Golpe Finalizador tem dois lados?

Sim. Você deve escolher qual deles deseja usar: O "lado A" é, normalmente, um pouco mais útil no geral. Enquanto que o "lado B" é mais especializado.



Preparação do Tabuleiro

Como iremos preparar o tabuleiro?

Começamos aqui, nos dois espaços próximos ao centro do tabuleiro.



Assumo que se ganha reduzindo a vida do oponente a zero, correto?

E ambos temos 20 pontos de vida.

Isso mesmo.



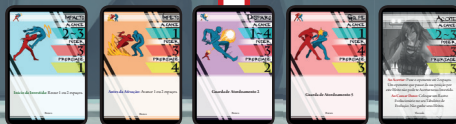
Ainda devemos separar duas pilhas de descarte, cada uma com um par de Estilo e de Base que conttenham os números 1 e 2 nelas.



Eu começarei com cartas já descartadas? E se essas cartas forem essenciais para minha estratégia?

Você pode preparar suas pilhas de descarte com as cartas que desejar. Esses dois pares são apenas uma sugestão para jogadores iniciantes.

Sou experiente na batalha. Eu irei começar com Rúnica e Destrutivo na pilha de descarte 2! Então, o restante dos meus Estilos e Bases serão minha mão inicial.



Dê-me um minuto para ler ambas as nossas habilidades completamente. Assim, não serei pego de surpresa.

Certo. Em cada Investida você irá combinar sua estratégia, suas táticas e sua análise de risco para escolher o melhor ataque! Equilibre eles cuidadosamente.



Inteligente. Talvez eu tenha subestimado você...



Antecipação & Seleção

Cada sequência completa de ataques é chamada de **Investida**. Durante a Investida, ambos selecionam cartas e agem em turnos.

Entendo. Então, eu escolho qual ataque quero usar...



Excelente! Estou pronto.

Ante..?

Também. Porém, antes de revelarmos nossos ataques há uma fase de Antecipação.

É nessa etapa que a maioria das Habilidades Únicas, mas não todas, entram em jogo. A primeira Fase de Antecipação é determinada aleatoriamente. E eu, aleatoriamente, me escolho.

É sério isso?

Não importa muito. Depois disso, quem foi o jogador Ativo da última Investida tem a sua Antecipação primeiro na Investida seguinte.

Assim, a minha Habilidade Única me permite usar a Antecipação para aprimorar o meu Tabuleiro de Evolução. Então, eu vou Antecipar para ganhar +1 de Poder.



Isso é permanente?

Não! Ele só dura por essa Investida. Mas também desbloqueia ainda mais poderosas futuras Evoluções!



Então, eu posso usar a Antecipação para o meu marcador de Anulação de Magia agora?

Isso parece um pouco insignificante em comparação aos bônus gratuitos a cada investida.

Está bem! Eu vou passar minha fase de antecipação nessa investida.

Sim, mas você só tem 3 deles para o duelo inteiro.

Oh! Eu pensei que você podia me vencer com as próprias mãos...

Espada Anuladora de Magia tem o poder de interrupção incomparável. Além disso, você tem excelentes cartas de Estilo, enquanto eu estou confiando muito mais que minha Habilidade Única me carregue. Cada um de nós luta de um jeito diferente.

Então, nós revelamos!

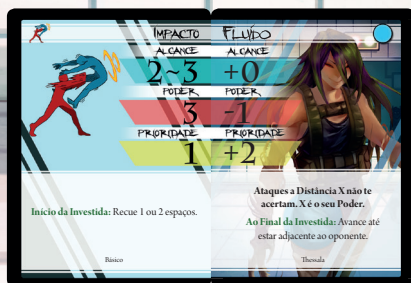


Revelação e Começo do Movimento



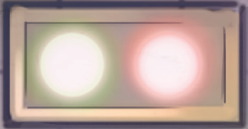
Ímpeto Destrutivo!

Simples o suficiente. Mas o que os momentos significam?



Impacto Fluido!

Verifique as cartas agora - a maioria das cartas tem **Efeitos de Gatilho**. Estes têm duas partes, um gatilho de **Tempo** e um **Efeito** especial. No momento especificado pelo gatilho, o Efeito acontece..



O primeiro momento é **Ao Revelar**. Esses efeitos são raros e nenhum de nós os têm.

Então, depois de efeitos Ao Revelar, determinamos a ordem do jogador. A **Prioridade** é o atributo-chave aqui.

Minha prioridade é maior, então eu vou primeiro?

Excelente!



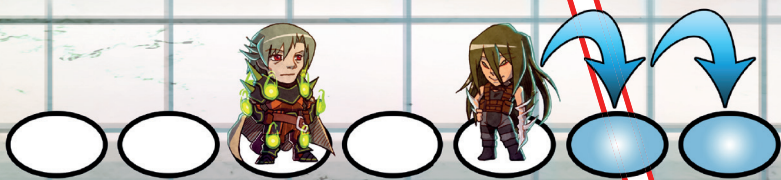
Sim, você se torna o **jogador Ativo**, e eu me torno o **jogador Reativo**.

Antes de começar a atacar um ao outro, há mais um gatilho: **Início da Investida**. Ambos os jogadores realizam os seus Efeitos que ocorrem no Início do Movimento, antes do ataque do jogador Ativo.



Eu não tenho nada com esse gatilho.

Eu tenho. Eu vou recuar 2 espaços com o efeito do meu Impacto. Recuar sempre faz você se mover para **longe do seu oponente**.



Se você tiver um efeito de Início da Investida, você é o ativa primeiro já que é o jogador Ativo e depois eu ativo o meu.

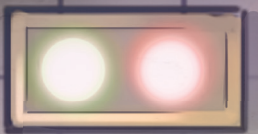
Ataque do Jogador Ativo

Então, com isso feito, estou pronto para meu ataque!

Assim, **Antes da Ativação**, eu avanço 2 espaços com o meu efeito Ímpeto.

De fato. O ataque, também chamado de **Ativação**, tem 4 partes: **Antes da Ativação**, **Acerto**, **Dano** e **Depois da Ativação**.





Em seguida, verifique o Acerto. Seu Alcance é 1 e eu estou a 2 de distância. Então você erra.



1

Quando você erra, você não tem como usar qualquer efeito **Ao Acertar**. Dessa forma, pula a etapa de Dano.

Eu ainda posso fazer os Efeitos de **Após a Ativação**, mesmo tendo errado, certo?

Certo! Mas você não tem nenhum desses desta vez.

Agora que eu acabei, você pode ativar o seu ataque.

Eu não tenho qualquer Efeito **Antes da Ativação**, e meu Alcance é de 2 a 3. Uma vez que você está a 2 de distância, você está ao meu alcance e é Acertado.

Gostaria de usar Efeitos **Ao Acertar**, mas eu não tenho. Depois disso, eu causo Dano igual ao meu Poder, que é de 3 (devido à Evolução durante a Antecipação). Assim, você toma 3 de Dano.

Difícilmente um arranhão.



Final da Investida e Reciclagem

O último gatilho do turno é o **Final da Investida**. Isto funciona como o Início da Investida, com o jogador Ativo agindo primeiro.

Mesmo eu sendo atingido, posso usar meus efeitos aqui também?

Sim! Você tem Efeitos de Início e Final da Investida mesmo se for atingido ou atordoado. Apenas Efeitos específicos especiais podem impedi-lo de usar estes.

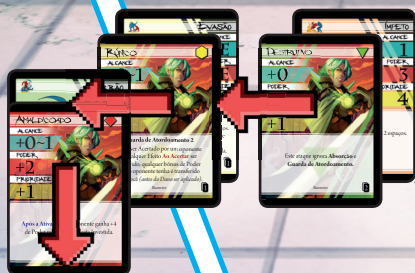


Meu Efeito **Ao Final da Investida** me avança até que eu esteja adjacente a você.

É isso que realmente quer?

Eu prefiro não lutar contra você no corpo a corpo para ser honesto, mas todos os Efeitos desencadeados são obrigatórios. Já que joguei a carta, eu tenho que obedecê-la querendo ou não. A menos que o efeito diga que eu "possa" fazer a ação.

Assim, terminarmos toda a Investida. E agora?



As cartas que joguei neste turno entraram na Pilha de Descartes 1.

Agora **Reciclamos**. As cartas em sua Pilha de Descartes 2 são movidas para a sua mão, então as cartas na sua Pilha de Descartes 1 são movidas para a Pilha 2.

Perfeito. Agora vamos para a próxima Investida.

Atordoado

Passo minha Antecipação para você.

Se é assim, irei Antecipar e usar o meu marcador de Anulação de Magia.

Assim, ambas as cartas de Estilo irão retornar as nossas mãos. Nós só vamos usar Bases nessa Investida.



Agarrão!

Então, eu bato com 1 de Alcance. Caso te acerte, posso te mover 1 espaço.



Eu vou puxar então.

Ah, é o que aconteceu comigo na última Investida, mas eu já havia atacado.

Então, eu vou aumentar ainda mais o meu Poder com a minha Evolução Contínua! Desta vez são +2 de Poder!

Ah! Isso é sorrateiro. Você pode passar e se o oponente realizar uma Antecipação, você pode voltar a sua vez e agir.

Pelo menos eu ainda recebo meus bônus de Evolução.



Açoite!

A prioridade é sua.

Dessa forma, você pode me empurrar para trás 1 espaço ou me puxar 1 para trocarmos de lados. Você salta sobre Displays quando se movimentar por eles.

Eu tomo 2 de Dano de seu ataque e fico **Atordoado**. Quando você toma dano, você fica atordoado e não consegue ativar seu ataque.

Isso normalmente só importa quando você vai em segundo. No entanto, alguns lutadores sempre evitam serem atordoados, independente de quando isso acontece.

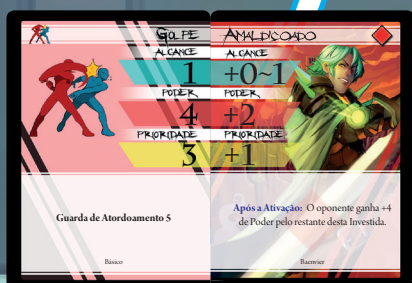
Portanto, alcançar não é o suficiente. Você precisa ir rápido o bastante para atordoar o adversário também.

Exato!

Mesmo que nossos conjuntos de ataque estejam incompletos devido a sua Espada Anuladora de Magia, ainda iremos reciclar normalmente. Independentemente do conteúdo, o ciclo de pilhas de descarte continua normalmente, com cada pilha movendo-se um passo.

Guarda de Atordoamento

Eu vou passar novamente.



O Poder é inútil pra mim se eu não posso bater. Então, vou usar a minha Antecipação para ganhar **Guarda de Atordoamento 2**.



No início da Investida eu ganho +2 de Poder do meu tabuleiro de Evolução.

Eu sou o jogador Ativo. Vou atacar e causar 6 de Dano!

Entre a minha Antecipação e meu ataque, eu tenho Guarda de Atordoamento 7. Isto significa que para até 7 de Dano não sou atordoado. Você teria que me bater com 8 para quebrá-la!

Então você não está atordoado...

E seu Efeito de **Depois da Ativação** é mandatório, logo eu tenho +4 de Poder extra!

Maldição!

É melhor não usar isso, a menos que tenha certeza de que vai me atordoar - ou se tiver certeza de que vou ganhar prioridade.

Devolvo o ataque com 9 de Dano!

Um ataque avassalador, bem jogado...



Ciclo de Ataques

Sim...

Velocidade é a jogada mais forte...até que seu oponente tenha Defesa.
 Defesa é a jogada mais forte...até que seu oponente tenha Mobilidade.
 Mobilidade é a jogada mais forte...até que seu oponente tenha Alcance.
 Alcance é a jogada mais forte...até que seu oponente tenha Velocidade.

Então agora você entende?



Ataque e Contra-Ataque, assim como qualquer duelo. De fato, as Bases de todos interligam-se umas com as outras de forma clara, quando você tira os Estilos.

Colidindo

Há uma coisa que eu ainda não entendo.
 E se nós empatarmos na Prioridade?

Neste caso, temos uma **Colisão**. Assim, ambos jogamos outra carta Base de nossas mãos, substituindo a antiga, e que combinamos com o mesmo Estilo. Não há mais um gatilho de Antecipação ou Efeito Ao Revelar - nós apenas viramos a nova Base, combinamos e avaliamos a prioridade novamente. Se você colidir novamente, o processo continua. Se você ficar sem Bases, nós apenas reciclamos o conjunto de cartas de ataque do topo do monte. Apenas o par de ataques do topo irá Ativar e Reciclar em uma Colisão. Todo o resto volta para sua mão.

Bem, então você está pronto para terminar nosso duelo?

Sim! Vamos ver qual de nós é verdadeiramente o lutador mais forte.

