

The book cover features a vibrant, cartoonish illustration of a sci-fi arena. In the center, a character with a large orange flame-like headpiece and a red shirt looks forward with a determined expression. To the left, a blonde character with blue eyes and a blue sword is in a ready stance. In the foreground, a golden fox-like character with a red hat and a blue character with a hood are looking towards the viewer. On the right, a large, white, bearded character with a crown and a blue character with a wide grin are visible. The background shows a futuristic arena with blue and white structures and a bright sky. The title 'KROSMAS^{TER} ARENA²⁰' is written in a bold, stylized font at the top. The entire scene is framed by a blue border with white diamond-shaped patterns and rivets.

KROSMAS^{TER}
ARENA²⁰

LIVRO DE REGRAS

KROSMAS^{TER} ARENA 2.0

Bem-vindo ao Krosmoz.

O Krosmoz, um universo vasto e repleto de tantas coisas que é difícil saber por onde começar a descrevê-las, é mais conhecido por um pequeno planeta chamado Mundo dos Doze. É nesse mundo que inúmeros aventureiros passam seus dias, e embora sejam únicos, todos secretamente querem a mesma coisa: os Dofus, ovos de dragão que têm poderes incríveis.

Na dimensão paralela do Extramundo, os Demônios das Horas adoram se ausentar do trabalho de observadores do tempo para ir até a Arena. Lá, os guerreiros do Mundo dos Doze que foram sequestrados pelos Demônios enfrentam-se em duelos sem fim, para o delírio de seus captores. Na verdade, os guerreiros recém-chegados da Arena estão causando um pouco de tumulto. Não faz muito tempo, os Demônios ficaram sabendo da história de Julith, Joris e Miauvó, e de outros também. E eles gostaram tanto da história que querem vê-la de novo e de novo... Mas pra que esperar até o lançamento dos livros se eles podem simplesmente sequestrar os heróis?

Com esta caixa de Krosmaster Arena você poderá estar na pele de um desses Demônios de escamas pegajosas. Escolha seus lutadores, os Krosmasters, e enfrente adversários em cenários retirados do filme Dofus - Livro 1: Julith. Um jogo que vai colocar todas as suas habilidades táticas à prova.

Nas próximas páginas você vai conhecer os componentes e as regras de Krosmaster Arena. Se você está jogando pela primeira vez, recomendamos que dê uma olhada nestas páginas. Mas se você acha que já está pronto para jogar, vá diretamente para as Regras do Jogo!



BEM-VINDO AO KROSMOZ**PÁGINA 2****SUMÁRIO****PÁGINA 3****CONTEÚDO DA CAIXA****PÁGINAS 4-5****PARTE 1: TUTORIAIS****PÁGINAS 6-19**

- 1 - Direto ao Ponto!
- 2 - Meu Primeiro Feitiço
- 3 - Invocação: Um Chamado
- 4 - Dois são Melhores do que Um
- 5 - Aqui os Fracos Não Têm Vez
- 6 - Compaixão Incompleta
- 7 - Vila, cidade: Táticas de Soldado

Páginas 6-7
 Páginas 8-9
 Páginas 10-11
 Páginas 12-13
 Páginas 14-15
 Páginas 16-17
 Páginas 18-19

PARTE 2: REGRAS DO JOGO**PÁGINAS 20-25**

- Regras Básicas
- Início do Jogo
- Turno do Jogo
- PM e PA
- Lançando um Feitiço

Página 20
 Página 21
 Página 22
 Página 23
 Páginas 24-25

PARTE 3: APÊNDICE**PÁGINAS 26-31**

- Marcador de Invocação
- Poderes
- Cenário
- Recompensas Demoníacas
- Regras Avançadas
- Perguntas Frequentes

Página 26
 Página 27
 Página 27
 Páginas 28-29
 Página 30
 Página 31

GUIA DE JOGO**PÁGINA 32**

CONTEÚDO DA CAIXA



x8

MINIATURAS KROSMATER

8 miniaturas exclusivas de Krosmaster Arena inspiradas em DOFUS, o Filme!



x8

CARTAS DE PERSONAGEM

Todas as informações sobre os Krosmasters estão em suas cartas de personagem.

Iniciativa: indica a rapidez do personagem.

PM: Pontos de Movimento são usados para mover um personagem.

Alcance: o Alcance do feitiço mostra a distância do personagem até o alvo, em número de casas.

História: este curto parágrafo apresenta um pouco da história do personagem.

PV: quando a quantidade de Ferimentos que um personagem sofre é igual à sua quantidade de Pontos de Vida, esse personagem é eliminado.

Nível: indica o poder do personagem.

PA: Pontos de Ação permitem que você ataque adversários e faça outras ações.

Dano de Feitiço: é o número de Ferimentos causados no personagem adversário. Alguns feitiços não causam dano.

Custo do Feitiço: é o número de PA necessário para conjurar um feitiço.

Poderes: são as habilidades especiais do personagem.



-1 +1

x12

ALCANCE

+1/-1

Marcadores de Alcance.

+1 -1

x12

+1/-1 PA

Marcadores de Ponto de Ação (PA).

+1 -1

x12

+1/-1 PM

Marcadores de Ponto de Movimento (PM).

1 2 5

x50

MARCADORES DE FERIMENTO

Acompanhe a condição de saúde do personagem com estes marcadores.



x15 **MARCADORES «GG»**

Os famosos Galardões da Glória. Você não vence sem eles.



x10 **DADOS**



x18 **ELEMENTOS DE CENÁRIO**

Destaque cuidadosamente as bolsas, tendas e caixas, e coloque-as em seu tabuleiro como mostrado acima. Siga as instruções impressas dentro das caixas e das tendas para montá-las.



x60 **MARCADORES DE RECOMPENSA DEMONÍACA**

Para melhorar seus Krosmasters durante a partida, os Demônios proporcionam três níveis de recompensa demoníaca: GRANITO (fraco), JADE (intermediário) e PRATA (forte).



Uma vez revelado, você irá descobrir se o marcador é uma recompensa Boost (instantânea), Buff (temporária) ou Equipamento (permanente).



x50 **MARCADORES DE KAMA**

Estas são moedas que podem ser usadas para comprar recompensas demoníacas ou Galardões da Glória.



x4 **MARCADORES DE INVOCACÃO**

Estes marcadores representam tudo o que seu Krosmaster é capaz de invocar para a arena: criaturas, bombas, armadilhas...



x1 **TABULEIRO DUPLA FACE**

O tabuleiro apresenta duas arenas de combate. Cada arena possui lugares especiais para itens de cenário (Tendas, Caixas, Bolsas), assim como Casas Demoníacas, Casas Kamas e Casas Iniciais.

DIRETO AO PONTO!

Vamos começar devagar, com o básico: turnos de jogo, como mover seu personagem e como envolver-se em uma briga corpo a corpo. Leia o tutorial e, quando se sentir pronto, você poderá jogar sua primeira partida usando as páginas a seguir!

TURNO DE JOGO

Uma partida de Krosmaster Arena é dividida em turnos de jogo. Em seu turno, você será capaz de mover sua miniatura e fazê-la atacar. Depois será o turno do seu adversário, seguido do seu novamente e assim por diante até um de vocês vencer. Para cada turno, seu personagem terá **Pontos de Movimento (PM)** e **Pontos de Ação (PA)**. Os **PM** são usados para mover, enquanto os **PA** são usados para atacar. Você pode usar os **PM** e os **PA** do seu personagem na ordem que quiser, alternando entre eles quantas vezes desejar.

Joris pode, por exemplo, gastar **2 PM** para se mover, depois gastar **5 PA** para atacar e, em seguida, mais **1 PM** para se mover novamente.

MOVENDO

Durante seu turno, seu personagem pode se mover por um número de casas equivalente ao valor de **PM** mostrado em sua carta. Joris pode, portanto, mover-se por **3 casas** pois ele tem **3 PM**.

Casas Adjacentes

Duas casas são consideradas adjacentes quando elas compartilham uma mesma borda. Quando estiver se movendo, casas diagonais nunca são contadas. Você só pode mover uma miniatura para uma casa adjacente.

Quando dois personagens estão adjacentes, também significa que estão em contato ou em um combate corpo a corpo.



Casas Intransponíveis

Um personagem não pode atravessar ou parar sobre uma casa que contenha um arbusto ou uma miniatura.

Bloquear (Bloqueio contra Esquiva)

Quando um personagem deseja deixar uma casa adjacente a um adversário (também chamado de desconectar ou encerrar o combate corpo a corpo), ele pode ser bloqueado!

- Seu adversário joga um dado, e se ele tirar **6** ou **5**, ele terá sido bem sucedido em bloquear seu personagem.

- Você também pode jogar um dado, e se você tirar **3**, **2** ou **1**, seu personagem será capaz de esquivar-se.

Se seu personagem não está bloqueado por um adversário E seu teste de esquiva for bem sucedido, seu personagem continuará seu turno normalmente. Se seu personagem for bloqueado por seu adversário E você falhar em seu teste de esquiva, seu personagem ficará bloqueado e perderá imediatamente **3 PA** e **3 PM** até o fim do seu turno.

Em qualquer outro caso, seu personagem será preso e perderá imediatamente **1 PA** e **1 PM** no turno atual.

Se seu personagem perder imediatamente **PA** e **PM**, ele só poderá se mover se tiver algum **PM** na reserva para este turno.

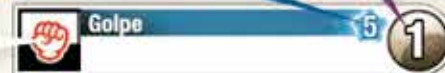
GOLPEANDO

Durante cada turno, um personagem pode gastar **Pontos de Ação** igual ao valor de **PA** mostrado em sua carta. Um Krosmaster normalmente tem diversos feitiços, mas para essa primeira luta usará apenas seus punhos. Para atingir alguém, tudo o que você tem de fazer é estar em uma casa adjacente ao personagem do seu adversário e usar **5 PA**. Um golpe inflige **1 Dano** ao adversário. Um Krosmaster pode golpear apenas uma vez por turno!

Alcance: neste caso, o adversário precisa estar adjacente.

Pontos de Ação (PA)

Dano do Feitiço



Com seus **6 PA**, Joris pode golpear apenas uma vez por turno, já que golpear custa **5 PA**. Depois de ter golpeado, ele terá somente **1 PA** restante, o que não é suficiente para golpear uma segunda vez. **PA** restantes no fim do turno são perdidos.

Acerto Crítico em uma Jogada de Dados

Um Acerto Crítico representa um ataque que atingiu uma parte vital ou que usou de força extrema.

Quando seu personagem golpear, jogue um dado para tentar conseguir um Acerto Crítico!

- Se no dado sair **6**, **5** ou **4**, é um Acerto Crítico!

- Se o dado mostrar outro resultado (**3**, **2** ou **1**), o acerto é aplicado normalmente, mas não conta como um Acerto Crítico (você não terá os bônus de um acerto crítico).

No entanto, seu adversário não está indefeso, e você terá que comparar a eficiência do seu ataque com a defesa dele.

Jogada de Dados da Armadura

Quando seu personagem sofre um ataque, sua armadura pode cancelar parte do Dano recebido. Jogue um dado para descobrir se a armadura absorveu o acerto:

- Se o dado mostrar um **6** ou **5**, a armadura absorverá o choque e será considerada uma defesa eficaz!

- Se o dado mostrar outro resultado (**3**, **2**, **1** ou **0**), você não se beneficiará do bônus de defesa eficaz.

Ferimento

Após os testes de Acerto Crítico e de Armadura, coloque uma quantidade de marcadores de Ferimento igual à quantidade de Dano sofrido sobre a carta do personagem que foi atacado.

Se o número de acertos críticos for maior do que o número de defesas eficazes, o dano do ataque será aumentado em **1**. Mas se houver mais defesas eficazes do que acertos críticos, o dano do ataque será reduzido em **1**. Em caso de empate, aplique somente o dano impresso no feitiço.

Quando um personagem tem pelo menos uma quantidade de marcadores de Ferimento igual à de seus **Pontos de Vida (PV)**, ele é nocauteado. Remova a miniatura da arena.

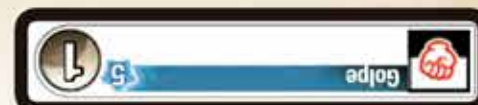




Haha! Isso me faz lembrar das minhas primeiras lutas com meu irmão. Quanto emoção! Bom, o principal é atingir as coisas o mais forte possível. Concentre-se antes de jogar os dados!



Tá certo, eu gosto mesmo de uma boa briga. Antes que as coisas comecem a ficar sérias, que tal ajudar Joris a vencer Lilota? Vamos lá, sua vez! A melhor defesa é o ataque! Que oportunidade! Joris é o mais veloz, então use isso a seu favor.



..... OBJETIVO DO JOGO

Nocautear o Krosmaster adversário (lembra-se: um personagem fica nocauteado quando recebe uma quantidade de Ferimentos igual à quantidade de PV que ele tem).

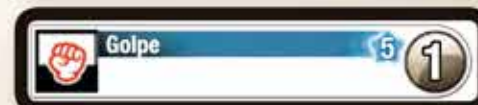
..... PREPARAÇÃO

Coloque o livro de regras entre os dois jogadores. Para este primeiro jogo, você precisará de 2 bolsas, 2 miniaturas (Lilota e Joris), alguns dados e alguns marcadores de Ferimento.

Coloque uma bolsa em cada uma das casas correspondentes. Mantenha os dados e os marcadores de ferimento próximos. Joris começa este duelo com uma vantagem.

..... POSIÇÃO INICIAL

Coloque Lilota e Joris em suas casas iniciais. Joris joga primeiro, pois ele possui um valor de iniciativa (4) maior que o de Lilota (2).



MEU PRIMEIRO FEITIÇO

Agora que você sabe como atingir pessoas e mover seu personagem, nós vamos para o próximo passo: feitiços de ataque e poderes. Todos os personagens podem golpear, mas esse tipo de ataque nunca vem descrito na carta de personagem, pois é usado muito raramente. Na verdade, um Krosmaster é muito mais eficiente usando feitiços de ataque, e logo você entenderá por que.

Cada personagem possui suas próprias habilidades especiais que lhe permitem infligir Ataques Críticos, absorver o dano de forma mais eficiente com sua armadura, bloquear mais facilmente ou esquivar-se de bloqueios de forma mais efetiva. Para entender melhor, vamos acompanhar a luta de dois lutadores poderosos: Miauvô e Julith.

FEITIÇOS DE ATAQUE

Quando seu personagem quiser atacar com um feitiço, o processo será semelhante ao de dar um golpe: verifique se seu alvo está dentro do alcance, gaste os PA necessários e seu feitiço infligirá o Dano mostrado no círculo colorido à direita... Só não se esqueça de jogar o dado para os testes de Acerto Crítico e de Armadura.

HupperTapa

Alcance: neste caso, o adversário deve estar adjacente.



O ataque favorito da Julith é o HupperTapa. Assim como o Golpe, esse feitiço é conjurado contra um adversário que está em uma casa adjacente.

HupperTapa custa 3 PA para ser conjurado. Com 7 PA, Julith pode conjurar esse feitiço duas vezes por turno (custando um total de 6 PA), o que é bem melhor! Agora você já sabe por que a Julith não se preocupa em distribuir golpes, já que ela só pode fazê-lo uma vez por turno, enquanto que pode atacar duas vezes com seu HupperTapa.

HupperTapa inflige 1 Dano cada vez que é conjurado. Não se preocupe com a cor do valor do Dano agora – vamos rever isso mais tarde.

Gahfeld

Alcance: neste caso, o adversário precisa estar a 2 ou 3 casas de distância.



Miauvô é um aventureiro veterano que tem muitos truques na manga. Quando era mais novo, ele adorava combates corpo a corpo, mas agora prefere duelos a distância. Ele pode atacar um adversário com seu feitiço Gahfeld se as duas condições a seguir puderem ser cumpridas (veja o diagrama):

- 1 – Julith está dentro do alcance de seu feitiço.
- 2 – Existe uma linha de visão desobstruída entre Miauvô e Julith.

Se Julith estiver dentro do alcance do feitiço Gahfeld e existir uma linha de visão entre ela e Miauvô, o feitiço poderá ser conjurado. Ele custa 5 PA (Miauvô pode conjurá-lo uma vez por turno porque ele tem 7 PA) e inflige 1 Dano. Assim como todos os feitiços de ataque, jogue um dado para o Acerto Crítico e outro para a Armadura.

1 – VERIFIQUE O ALCANCE

Miauvô deve estar dentro do alcance do feitiço, ou seja, 2 ou 3 casas de distância. Você deve contar a partir de uma casa adjacente à casa onde Miauvô está, e você não pode contar diagonalmente (assim como para se mover). As casas em verde estão dentro do alcance do feitiço Gahfeld de Miauvô (2 ou 3 casas de distância). As casas em vermelho estão fora do alcance.



2 – VERIFIQUE A LINHA DE VISÃO

Para que Miauvô consiga “ver” seu alvo, ele deve ser capaz de traçar uma linha imaginária do centro de sua casa até o centro da casa onde se encontra seu adversário. Esta linha não pode cruzar nenhuma casa que bloqueie sua linha de visão. Casas ocupadas por um personagem ou tenda bloqueiam sua visão. Bolsas nunca bloqueiam a visão de um personagem.



- > Linha de visão desobstruída.
- - -> Sem linha de visão.

PODERES

Poderes são habilidades especiais ou talentos que mudam as regras. Nesta luta, Miauvô possui os poderes Armadura e Esquiva, enquanto que Julith possui os poderes Acerto Crítico e Bloqueio.

Poderes do Miauvô

Armadura: quando Miauvô faz o teste de Armadura, ele joga dois dados em vez de um.

Cada ou conta como uma defesa eficaz!

Esquiva: durante uma situação de bloqueio, quando Miauvô fizer o teste de Esquiva para fugir do bloqueio da Julith, jogue dois dados em vez de um.

Cada , ou é um sucesso.

Se Miauvô tiver mais sucessos em seu teste de Esquiva do que Julith em seu teste de bloqueio, Miauvô poderá sair do combate corpo a corpo sem nenhuma complicação. Mas se Julith tiver mais sucessos, Miauvô estará em apuros: Miauvô ficará bloqueado, perderá imediatamente 3 PM e 3 PA, e se ainda sobrar algum PM, ele poderá sair do combate corpo a corpo com Julith.

Em caso de empate, ele ficará preso, perderá imediatamente 1 PM e 1 PA, e se ainda sobrar algum PM, ele poderá sair do combate corpo a corpo com Julith.

Poderes da Julith

Crítico: quando Julith atacar com um feitiço, jogue dois dados em vez de um no teste de Acerto Crítico. Cada , ou conta como um acerto crítico.

Bloqueio: durante uma situação de Bloqueio em que Julith fizer um teste de Bloqueio para bloquear Miauvô em combate corpo a corpo, jogue dois dados em vez de um. Cada ou é considerado um sucesso. Miauvô terá que ter mais sucessos para não perder PA e PM.



Bom, já chega de brincadeiras! Agora é hora de enfrentar desafios maiores! Lembre-se: as aparências enganam, mas você não se deixa enganar por elas. Julith pode parecer mais frágil que o Miauvô, mas ela bate forte, e ela odora travar seus oponentes de maneira que eles não consigam fugir. O segredo é enfraquecê-la sem chegar perto demais, e cuidado para não acabar ficando preso!



Essa sim é uma luta que eu não perco por nada. Duas criaturas dando tudo de si e lutando para defender seus ideais! O Miauvô é forte, mas ele tem uma fraqueza. Ele luta muito melhor à distância, então é importante encurralá-lo contra uma parede para que possa ser atacado de perto, que é a especialidade da Julith, portanto ele não pode ceder um centímetro sequer.



..... OBJETIVO DO JOGO

Nocautear o Krosmaster adversário.

..... PREPARAÇÃO

Coloque o livro de regras entre os dois jogadores.

Você vai precisar de 2 bolsas, 2 tendas, 2 miniaturas (Julith e Miauvô), dados e marcadores de Ferimento.

Coloque uma bolsa e uma tenda em cada uma das casas correspondentes. Mantenha os dados e os marcadores de ferimento próximos.

..... POSIÇÃO INICIAL

Coloque Julith e Miauvô em suas casas iniciais.

Julith joga primeiro, pois possui um valor de Iniciativa (9) maior que o de Miauvô (8).



INVOCAÇÃO: UM CHAMADO

Nesta terceira parte, você irá dominar novos aspectos do jogo! A batalha entre Julith e Miauvô ainda não acabou, e eles estão descobrindo novas habilidades. Você irá aprender a invocar FleeFlee e usá-lo com Miauvô. Uau! Não vai ser tão fácil acabar com a Julith. Ela vai mostrar o verdadeiro poder do HupperTapa!

FEITIÇO DE INVOCAÇÃO

Um feitiço de invocação permite que você traga uma criatura aliada ao jogo que estará sob seu controle e o ajudará a combater seu adversário.

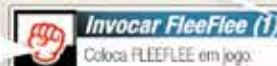
Número de criaturas invocadas

O número entre parênteses indica quantas criaturas desse tipo podem estar presentes na arena ao mesmo tempo. Miauvô pode controlar 1 FleeFlee, mas outros Krosmasters talvez consigam controlar várias invocações.

Custo em Pontos de Ação:
Invocar FLEEFLEE custa 2 PA.

Esse tipo de feitiço de invocação não inflige dano, pois não é um feitiço de ataque.

Alcance: a casa onde a criatura é invocada deve estar adjacente ao personagem que estiver conjurando o feitiço.



Coloca FLEEFLEE em jogo.

Cada feitiço de invocação mostra o tipo de criatura que será invocada. No caso de Miauvô, é um marcador FleeFlee, mas há muitos heróis Krosmasters e diversas invocações para se descobrir.

Se uma invocação for eliminada, ela poderá ser reinvocada contanto que o limite da arena seja respeitado. Miauvô pode ter apenas 1 FleeFlee em jogo.

MARCADORES DE MONSTRO

Os marcadores de Monstro são muito similares aos Krosmasters. Eles possuem PM, PV, PA e um feitiço de ataque. Eles se movem e conjuram seus feitiços dentro das mesmas condições (alcance, linha de visão, custo em PA, Dano). Quando são feridos, você coloca marcadores de Ferimento diretamente sobre o marcador de Monstro.

Um marcador de Monstro ocupa uma casa, quase como uma miniatura. Ou seja, é intransponível, mas não bloqueia a linha de visão. FleeFlee está representado no tabuleiro pelo seu marcador de Monstro.

Ordem de Jogo

FleeFlee deve jogar depois que Miauvô tiver terminado seu turno. Quando um Krosmaster controla várias invocações, elas devem ser jogadas uma por vez, na ordem que você preferir, depois que o Krosmaster tiver jogado seu turno.

O MARCADOR FLEEFLEE



Pontos de Vida: FleeFlee possui 2 PV, ou seja, ele morre ao receber seu terceiro ferimento.

Pontos de Movimento: FleeFlee possui 3 PM, por isso ele pode se mover por no máximo 3 casas por turno.



Pontos de Ação: FleeFlee possui 5 PA para gastar em cada turno.

Barra de Feitiço: FleeFlee pode atacar um personagem adjacente com seu Pote de Cola. Esse feitiço custa 4 PA (pode ser conjurado uma vez por turno) e não inflige Dano. Nem é preciso fazer um teste de Acerto Crítico ao usar esse ataque! No entanto, Pote de Cola tem um efeito especial que será explicado mais adiante.

Saque 1: Se Julith matar FleeFlee, ela receberá 1 Kama. Por quê? Paciência... Coisas boas vêm para aqueles que lutam bem. **Peketto:** FleeFlee é tão pequeno que não pode bloquear ou ser bloqueado. As regras de bloqueio não se aplicam neste caso.

EFETOS ADICIONAIS DE FEITIÇOS

O texto abaixo do nome do feitiço descreve seus efeitos adicionais. HupperTapa e Pote de Cola possuem efeitos adicionais bem diferentes:



Efeito Adicional: Quando Julith ataca com seu HupperTapa, ela cria uma zona de efeito e atinge várias casas. O alvo principal desse ataque é a casa que ela decide atacar (portanto, adjacente a Julith). Se Miauvô ou FleeFlee forem o alvo principal do feitiço, o dano do feitiço no alvo principal será aumentado. O ataque inflige 1 Dano de Ar, totalizando 2 Danos no alvo principal e 1 Dano nos outros alvos.



Efeito Adicional: Quando FleeFlee ataca com seu Pote de Cola, ele coloca um marcador de -1 PM sobre seu alvo. Ao começar o turno com o marcador de -1 PM sobre sua carta, esse personagem terá sua característica PM reduzida em 1 ponto neste turno, e esse marcador será removido da sua carta. Se Julith sofrer o ataque de FleeFlee, ela poderá usar apenas 2 PM em seu próximo turno.

ZONA DE EFEITO

Alguns feitiços, como HupperTapa, afetam diversas casas. Neste caso, quem estiver na zona de efeito sofrerá o ataque. O atacante faz apenas um teste de Acerto Crítico para todos os alvos, mas cada alvo faz seu próprio teste de armadura. Por fim, as zonas de efeito não são afetadas por Obstáculos. Ou seja, Julith pode usar sua zona Sopro para atacar através de uma Tenda, escolhendo-a como seu alvo principal, por exemplo.

Zona Sopro

A zona de efeito Sopro pode ser conjurada em 4 direções diferentes. Esta é uma dessas 4 direções.



Zona de Efeito Sopro

- Posição da Julith.
- Alvo principal.
- Alvos adicionais.





Você começa num beco sem saída. Está na cara que ele vai tentar prender você com Fleelee, mas nada de pânico! Você consegue dar conta dessas invocações usando seu HupperTapa. Lembra-se de que você consegue atingi-lo mesmo se ele se esconder atrás de uma tenda, e que pra ele não será nada fácil.



Bem, agora é hora de ter cuidado. Com a ajuda de Fleelee, você poderá tentar segurar Julith e fazer com que ela o persiga à toa. Se fizer isso bem, você conseguirá escapar ileso. Lembre-se: ela possui uma zona de efeito. Será uma vergonha se ela conseguir acertar você e Fleelee em um ataque só, então preste atenção quando for se mover!



..... OBJETIVO DO JOGO

Nocautear o Krosmaster adversário.

..... PREPARAÇÃO

Coloque o livro de regras entre os dois jogadores. Você vai precisar de 4 bolsas, 4 tendas, 2 miniaturas (Julith e Miauvô), 1 marcador de Monstro (Fleelee), alguns dados, um marcador de PM e marcadores de Ferimento.

Coloque uma bolsa e uma tenda em cada uma das casas correspondentes. Mantenha os dados e os marcadores de ferimento próximos.

Coloque o marcador de Monstro na frente do Jogador que está jogando com Miauvô.

..... POSIÇÃO INICIAL

Coloque Julith e Miauvô em suas casas iniciais.

Julith joga primeiro, pois possui um valor de Iniciativa (10) maior que o do Miauvô (6).

Não se esqueça de que Krosmasters bloqueiam a linha de visão, mas invocações não bloqueiam a linha de visão.

..... VARIANTES

Altere as posições iniciais e veja o quão importante é o posicionamento desde o início do jogo.

Tente começar o jogo com o Miauvô: o primeiro jogador terá uma vantagem inegável.



DOIS SÃO MELHORES DO QUE UM

Agora que você dominou a forma de jogar com Julith e Miauvô, é hora de descobrir como funciona o combate em equipes usando dois novos Krosmasters: Khan Karkass, uma estrela do Papabol internacional, Marline, uma Osamodas que sonha em ser uma estrela do Papabol. É agora que Miauvô e Julith vão usar todo o seu poder!

PODERES E FEITIÇOS DE KHAN KARKASS

Simplesmente Incrível

Alcance: Neste caso, o adversário precisa estar adjacente.

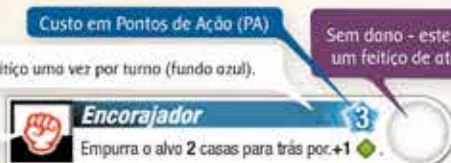


Esse feitiço não tem poder, mas ele deixa o alvo completamente perdido! Dois danos, sem condições.

Encorajador

Khan Karkass só pode conjurar esse feitiço uma vez por turno (fundo azul).

Alcance: Neste caso, o alvo precisa estar adjacente.



Empurra o alvo 2 casas para trás significa que a personagem atacada pelo Encorajador é imediatamente movida 2 casas na direção oposta a Khan Karkass. Se um Obstáculo impedir o personagem de mover por 2 casas, ele será movido o máximo de casas possíveis. Além disso, esse feitiço adiciona um marcador de +1 PM em seu alvo, o que lhe dará 1 PM a mais do que o normal no próximo turno dele. Um marcador de +1 PM cancela um marcador de -1 PM e vice-versa. De maneira geral, é melhor dar um encorajamento aos seus companheiros de equipe.

Bloqueio

Khan Karkass joga 1 dado extra quando faz um teste de Bloqueio.

Resistência

O dano causado por um feitiço de Terra é automaticamente reduzido em 1 ponto contra este personagem.

PODERES E FEITIÇOS DE MARLINE

Tentação

Alcance: neste caso, o adversário precisa estar a 1, 2, 3 ou 4 casas de distância. A pequena seta indica que o adversário alvo precisa estar na mesma fileira de casas que Marline.



Atrai o alvo por 1 casa significa que o personagem atacado pela Tentação é imediatamente movido 1 casa em direção a Marline. Se um Obstáculo impedir o personagem de se mover, ele ficará onde está, e o dano será infligido normalmente.

Sem Vergonha

O fundo roxo do nome do feitiço significa que ele não pode ser usado diversas vezes no mesmo alvo e durante o mesmo turno.

Alcance: neste caso, o adversário precisa estar a 1 ou 2 casas de distância.



Rouba 1 PA: indica que se deve colocar 1 marcador de -1 PA e a mesma quantidade de marcadores de +1 PA no conjurador. Os marcadores de PA funcionam da mesma maneira que os marcadores de PM, só que para a característica PA.

Fazendeiro

A explicação deste poder está na página 27. Não se preocupe com isso agora.

NOVAS HABILIDADES DE MIAUVÔ E JULITH

Gahfeld

Alcance: neste caso, o adversário precisa estar a 2 ou 3 casas de distância.



Roubo de vida: quando Miauvô atacar com esse feitiço, remova uma quantidade de marcadores de Ferimento dele igual à quantidade de ferimentos infligidos.

- 2 PA para o personagem visado: quando Miauvô atacar com esse feitiço, coloque 2 marcadores de -1 PA no alvo se ele for um personagem. Krosmasters e marcadores de Monstro são personagens.

Nunchagatu

Alcance: o adversário precisa estar a 1, 2 ou 3 casas de distância. A pequena seta indica que o adversário alvo precisa estar na mesma fileira de casas que Miauvô.



Quando Miauvô conjura esse feitiço, ele assume o lugar do personagem que está atacando, seja ele uma miniatura ou um marcador de Monstro. O personagem atacado é movido para a casa onde estava Miauvô. Essa troca de posições acontece independentemente se ela inflige dano ou não e mesmo que ela nocutele o personagem que está atacando com seu feitiço Nunchagatu.

Quando o efeito adicional de um feitiço move um personagem, não se aplica a regra de esquiva e bloqueio.

Artesão

A explicação deste poder está na página 27. Não se preocupe com isso agora.

Escapulida

Julith só pode conjurar esse feitiço uma vez por turno (fundo azul).

Alcance: Julith pode conjurar seu feitiço estando de 1 a 2 casas de distância, ignorando a linha de visão.



Quando Julith conjura este feitiço, ela se move para a casa escolhida (se estiver livre). As regras de bloqueio não se aplicam neste movimento.

Intocável

Os efeitos dos outros personagens que deveriam colocar marcadores de PA, PM e de Alcance, ou mover Julith, não têm nenhum efeito sobre ela.

EQUIPE DE PERSONAGENS

Agora que você está jogando com duas miniaturas, você jogará com todos os seus personagens durante seu turno, depois o adversário jogará com os dele e assim por diante, até que um dos jogadores vença a partida.

INICIATIVA

Quando você estiver controlando dois Krosmasters, eles jogarão um após o outro, sempre na mesma ordem. A ordem de jogo é determinada pela Iniciativa: seu personagem com o maior valor de Iniciativa irá jogar primeiro em cada turno, e aquele com a Iniciativa menor jogará em segundo. Em caso de empate, você é quem escolhe, no início da partida, qual personagem jogará primeiro.

BLOQUEIO MÚLTIPLO

Quando um personagem deseja deixar uma casa adjacente a 2 personagens adversários, ele pode ser bloqueado por cada um desses adversários! Neste caso, para cada personagem adversário deve ser feito um teste de esquiva comparado com um teste de bloqueio. Quando todos os testes tiverem sido feitos e PA e PM tiverem sido perdidos (ou não), se o personagem que está deixando o combate corpo a corpo ainda tiver algum PM, ele poderá usá-lo para mover-se.



Aí! Esta arena está ficando pequena demais para quatro Krosmasters. Graças ao novo poder da Julith, você não precisa mais se preocupar em ser atrasada por aquele espartinho do Fleelee. Este poder talvez te ajude contra Miauvô, mas fique de olho na resistência de Khan, que pode causar problemas para Marline. Como Marline é mais frágil, lembre-se de protegê-lo para você não perder.



Agora sim está parecendo uma arena de verdade! Ainda é um tanto pequena, mas não é tão ruim se considerar o quanto vocês conseguem se mover. Não se esqueça de que você também pode conjurar feitiços contra seus aliados. Ah, e aí vai uma dica: Miauvô pode trocar de lugar com Khan. Por causa da resistência de Khan, é bem provável que ele não seja ferido, e isso pode ajudá-lo a se posicionar melhor.



..... OBJETIVO DO JOGO

Nocautear o Krosmaster adversário.

..... PREPARAÇÃO

Coloque o livro de regras entre os dois jogadores. Você precisará de 2 bolsas, 2 tendas, 4 miniaturas (Julith, Marline, Khan e Miauvô), 1 marcador de Monstro (Fleelee), dados, marcadores de PM, PA e marcadores de Ferimento.

Coloque uma bolsa e uma tenda em cada uma das casas correspondentes. Mantenha os dados e os marcadores próximos.

Pegue as cartas de personagem da sua equipe (e Fleelee com Miauvô) e coloque-as na sua frente, de maneira que o personagem com maior Iniciativa fique à esquerda e o personagem com menor Iniciativa fique à direita. Em caso de empate, você é quem decide a ordem, que será a mesma durante toda a partida.

..... POSIÇÃO INICIAL

Coloque os Krosmasters em suas casas iniciais.

A equipe da Julith joga primeiro, pois o valor total de sua Iniciativa é maior:

$$10 + 4 = 14 \text{ para a equipe da Julith}$$

$$6 + 6 = 12 \text{ para a equipe do Miauvô}$$

..... VARIANTES

Experimente trocar a ordem de Miauvô e Khan no início. Você verá que a interação entre eles também muda.

Experimente trocar as equipes de Miauvô e Julith. Isso fará uma bela diferença na sua próxima partida!



AQUI OS FRACOS NÃO TÊM VEZ

Julith, Miauvô e Marline irão descansar um pouco, e dois novos Krosmasters (que você conhece muito bem) não veem a hora de provar do que são capazes na arena:

- Bakara, uma Huppermaga versátil que consegue atingir seus alvos de muito longe e também consegue se virar em combate corpo a corpo.

- Joris, um jovem herói que, como dizem, é pequeno mas muito forte.

E onde há novos Krosmasters, há também novos feitiços e poderes! Leia suas descrições abaixo e você estará pronto para entrar em ação!

PODERES E FEITIÇOS DE BAKARA

Fantasmagórica

Alcance: o adversário precisa estar de 3 a 7 casas de distância. Sendo assim, esse feitiço não pode ser usado em um adversário que esteja em uma casa adjacente ou a menos de 2 casas de distância.



HupperGancho

Alcance: o adversário precisa estar adjacente.



Recuo 1: Quando ela conjurar o feitiço HupperGancho, mova Bakara 1 casa na direção contrária ao alvo do ataque. Se houver um obstáculo bloqueando o caminho de Bakara, ela não recuará. Observe que Bakara se beneficia do movimento de uma casa graças ao efeito de Recuo 1 mesmo que ela tenha como alvo uma casa vazia, uma vez que a regra de «para o Krosmaster visado» afeta o posicionamento de PM!

-1 PM para o Krosmaster visado: Coloque um marcador de -1 PM no alvo do feitiço se for um Krosmaster.

Esquiva

Bakara joga 1 dado adicional quando testa sua Esquiva.

Inteligência (🔴)

Quando Bakara lança um ataque elemental de Fogo, ela joga 1 dado adicional durante o teste de Acerto Crítico. Quando Bakara é o alvo de um ataque de fogo, ela joga 1 dado adicional durante seu teste de Armadura. Esse efeito pode ser combinado com Armadura e Crítico.

PODERES E FEITIÇOS DE JORIS

Pancada Truncada

Alcance: o adversário precisa estar 1 ou 2 casas de distância.

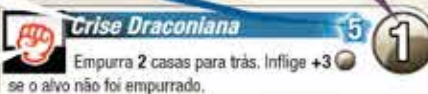


Crise Draconiana

Joris só pode conjurar esse feitiço uma vez por turno (fundo azul).

Custo em Pontos de Ação (PA)

Mesmo com Crítico, você só pode jogar um dado para o acerto crítico quando o feitiço é neutro (isso também se aplica a Golpe).



Empurra 2 casas para trás: significa que o personagem atacado pela Crise Draconiana é imediatamente empurrado 2 casas na direção oposta a Joris. Se o personagem não puder ser movido 2 casas para trás devido a um obstáculo, ele será movido pelo máximo de casas possíveis até parar na casa adjacente ao obstáculo (caixas não são obstáculos). Se for impossível mover o alvo, o ataque infligirá 4 danos (1 + 3). Esse é o sentido real da frase "Pequeno, mas poderoso!".

Esquiva

Joris joga 1 dado adicional quando testa sua Esquiva.

LINHA DE VISÃO E ALCANCE LONGO

Como visto anteriormente, para conjurar um feitiço com um personagem, o alvo precisa estar dentro do alcance do feitiço E estar em uma linha de visão desobstruída desde o centro da casa ocupada pelo conjurador até o centro da casa onde está o alvo (essa linha não pode passar por uma casa que esteja bloqueando a linha de visão, como uma casa ocupada por um personagem ou uma tenda).



— : Linha de visão desobstruída.

- - - : Sem linha de visão.

OBJETIVO DO JOGO

Nocautear todos os Krosmasters adversários antes que os seus próprios Krosmasters sejam nocauteados.

PREPARAÇÃO

Coloque o livro de regras entre os dois jogadores. Você precisará de 2 bolsas, 4 tendas, 3 miniaturas e suas cartas de personagem (Bakara, Joris e Khan), dados, marcadores de PM e de Ferimento.

Coloque uma bolsa e uma tenda em cada uma das casas correspondentes.

Mantenha os dados e os marcadores de ferimento próximos.

Um jogador jogará com apenas 1 Krosmaster (Bakara), enquanto o outro jogador jogará com 2. Agora você deve prestar atenção nos níveis dos seus personagens: 🟡.

Como Bakara tem nível 4, e Joris e Khan têm nível 2 cada, ambas as equipes terão o mesmo nível. Para que as duas equipes estejam equilibradas, os níveis totais dos personagens devem ser os mesmos em cada equipe, seja qual for o número de miniaturas por equipe.

Se você tem vários personagens, coloque o personagem com maior valor de Iniciativa à esquerda e o de menor valor de Iniciativa à direita.

POSIÇÃO INICIAL

Coloque os Krosmasters em suas casas iniciais. A equipe de Joris e Khan joga primeiro, pois o valor total de sua Iniciativa é maior que a Iniciativa de Bakara.

6 + 4 = 10 para a dupla

7 para Bakara

VARIANTES

Comece com Joris 1 casa acima e use Khan para empurrá-lo. Você logo irá perceber que a forma como os dois personagens se relacionam modifica a partida.

Substitua Bakara por outro personagem de nível 4 da caixa. Você perceberá que a partida será diferente, e que alguns personagens são mais fáceis de jogar do que outros.

Bakara, trago boas e más notícias. A boa é que você está na equipe vencedora! Mwuhahaha... a má é que você não tem uma equipe. Seu oponente vai ser colocado à prova, mas o mais importante de tudo é que você terá que nocautear os outros dois para vencer. Aqui vai um conselho: escolha um e grude nele logo no começo da luta. Só depois cuide do segundo. Quando você estiver duelando apenas com o outro, não deverá ser muito difícil. Não deixe o pequeno Joris te encurralar!



Caras, vocês terão que se aproximar dela o quanto antes. Não é certeza que vocês irão conseguir. Nossa posição inicial vai nos atrapalhar, mas salmos com a Iniciativa - que sorte! Será necessário usar a esperteza e as tendas no meio do caminho para se aproximar da donzela rapidamente. Se vocês conseguirem pegá-la, Joris irá nocautear a num piscar de olhos.

COMPAIXÃO INCOMPLETA

Julith, Miauvô, Joris, Marline, Khan, Bakara... Se não me engano, restam apenas dois lutadores que precisam ser apresentados. Sem maiores delongas, aqui estão eles: - Jahash, um huppermago que não medirá esforços para ajudar o próximo e ajudar aqueles com quem se importa. - Lilota, a amiga de Joris. Ela o seguirá por toda a parte, mesmo que não tenha sido convidada!

FEITIÇOS DE LILOTA

Abordagem Canina

Alcance: Abordagem Canina é um feitiço de ataque em linha. A casa escolhida precisa estar na mesma fileira da Lilota e de 1 a 3 casas de distância.



Chega 2 coisas mais perto: quando ela conjurar seu feitiço Abordagem Canina, mova Lilota 2 casas no sentido do alvo do ataque. Se ela for bloqueada por um obstáculo, Lilota deverá ser movida até que ela esteja adjacente ao obstáculo.

Mil Lambidas

Alcance: Lilota pode conjurar este feitiço em si mesma (o alcance 0 representa a casa onde ela está) ou em um personagem a 1 casa de distância (adjacente).



Mil Lambidas é um feitiço de cura. Em vez de infligir dano, ele remove 2 marcadores de Ferimento do alvo do feitiço! Assim como em todos os feitiços, Lilota faz um teste de Acerto Crítico para curar 1 Ferimento adicional, até um máximo de 3 marcadores de Ferimento. O alvo do feitiço Mil Lambidas nunca deve fazer teste de Armadura. Além disso, Mil Lambidas coloca um +1 no alvo, que aumentará o alcance variável do feitiço do alvo em seu próximo turno. (Veja o diagrama)

PODERES E FEITIÇOS DE JAHASH

HupperGolpe

Alcance: O adversário precisa estar adjacente.



Perfura-Armadura: O alvo desse feitiço joga 1 dado a menos ao fazer um teste de Armadura. Se ele deveria jogar apenas 1 dado, então ele jogará 0 dado.

Salto Titânico

Alcance: Salto Titânico é um feitiço de ataque em linha. A casa visada deve estar na mesma fileira de casas que Jahash e de 1 a 4 casas de distância.



Chega 3 casas mais perto do Krosmaster visado: Ao contrário de Lilota, Jahash só se move pela Atracção se seu alvo é um Krosmaster. Em troca, ele é movido por 3 casas!

Bontao

Jahash só pode conjurar esse feitiço uma vez por partida (fundo vermelho).

Alcance: Este feitiço não tem Alcance máximo ou mínimo. Ele afeta apenas o personagem que o conjura.



Com esse feitiço, Jahash remove 2 Ferimentos de todos os personagens feridos (até adversários), mas ele não se cura, como especifica o texto do feitiço (outros). Este efeito não requer rolagem de dados, por isso o efeito de cura não pode ser melhorado.

Acerto Crítico: Jahash joga 1 dado adicional quando faz um teste de Acerto Crítico.

MODIFICANDO O ALCANCE

Feitiços que têm um ícone de alcance vermelho nunca mudam seu alcance. Mas os feitiços que têm um ícone de alcance verde podem aumentar seu alcance máximo (são chamados de feitiços de alcance variável). As duas maneiras de se modificar o alcance máximo de um feitiço são:

- Caixas

Caixas não são obstáculos: os personagens podem se mover para uma delas a partir de uma casa adjacente gastando um PM, como se não houvesse nenhuma caixa na casa. Coloque o personagem sobre a caixa. Caixas, assim como bolsas e a maioria das invocações, não bloqueiam linha de visão.

Um personagem que está sobre uma caixa tem seu alcance máximo de feitiço aumentado em 1 casa.

- Marcadores de Alcance

No início do turno de um personagem que tem marcadores de Alcance sobre sua carta, ele remove esses marcadores e aplica uma modificação equivalente aos seus feitiços de alcance variável durante esse turno.

O alcance máximo desse tipo de feitiço não pode ser reduzido de modo que fique abaixo do alcance mínimo. Não existe um limite máximo para o alcance de feitiços.

O alcance mínimo nunca pode ser mudado.



..... OBJETIVO DO JOGO
Nocautear todos os adversários!

..... PREPARAÇÃO
Coloque o livro de regras entre os dois jogadores. Você precisará de 4 caixas, 4 bolsas, 4 tendas, 4 miniaturas e suas cartas de personagem (Bakara, Lilota, Joris e Jahash), dados, marcadores de alcance, de PM e de Ferimento. Coloque uma bolsa, uma tenda e uma caixa em cada uma das casas correspondentes. Mantenha os dados e os marcadores de ferimento próximos. Coloque as cartas de personagem na sua frente, colocando a carta com maior Iniciativa à esquerda e a com menor à direita.

..... POSIÇÃO INICIAL
Coloque os Krosmasters em suas casas iniciais. A equipe de Bakara e Lilota joga primeiro.

Ora, então é aqui que vemos parar! Meninos contra meninos! Esses caras são inacreditáveis! Eu pensava que Jahash fosse melhor que isso. Bom... A gente vai ter que mostrar pra eles de novo que nós é quem somos os melhores. É óbvio que eles vão tentar atacar a menor, por isso Bokara terá que protegê-la enquanto Lilita cura seus ferimentos. Temos que nos esforçar para que eles não consigam chegar tão perto assim!



Pro mim, parece que será fácil. Nós temos os melhores ataques, e vamos transformá-los em ração pra Miaws! Temos até o feitiço definitivo. Se usarmos no momento certo, podemos virar a batalha e conseguir a vitória. O plano é simples: vamos pra cima delas e cuidar da curandeira primeiro. Simples e eficiente. Adoro quando o plano dá certo!

VILA, CIDADE: TÁTICAS DE SOLDADO

Você está pronto para lutar uma batalha implacável em uma arena real. Cada jogador irá liderar uma equipe de 4 Krosmasters – para melhor ou para pior. Neste último tutorial, você irá aprender o básico do jogo em uma arena grande: os marcadores de Galardões da Glória e de Kama.

OS GALARDÕES DA GLÓRIA

Os Galardões da Glória representam sua honra, sua coragem e sua bravura aos olhos dos demônios do Extramundo. Eles são representados pelos marcadores de GG. Cada jogador começa com 6 GG. Se um jogador perder todos os seus GG, ele perderá o jogo.

E como conseguir mais GG? Roubando-os de seus adversários! Existem diversas formas de ganhar – e perder – os famosos GG.

Nocauteie um Adversário

Quando o adversário de um Krosmaster for nocauteado, remova sua miniatura da arena e todos os marcadores que esse adversário possa ter trazido para o jogo. Pegue uma quantidade de GG do seu adversário igual ao nível do personagem que foi nocauteado.

Compre-os usando Kamas

Ao pagar 12 Kamas para a reserva, você pode comprar um GG: pegue um marcador de GG do seu adversário. Apenas um Krosmaster sobre uma casa Demoníaca pode fazer essa compra.

GG SELVAGEM

No início de uma partida, coloque um marcador de GG próximo da arena. Este é o GG selvagem. Na primeira vez em que você ganhar um ou mais GG, qualquer que seja a maneira como você os ganhou, você deve pegar o GG selvagem primeiro para só então pegar outros dos seus adversários. Por exemplo, sua Julith nocauteou o adversário Jahash enquanto o GG selvagem ainda estava na arena: pegue o GG selvagem e mais 3 GG do seu adversário.

TURNO DE JOGO

Durante seu turno, verifique se a Tensão está aumentando, e então jogue com seus personagens, um a um, na ordem da sua Linha do Tempo (Iniciativa decrescente).

A Tensão Está Aumentando!

No início do seu turno, antes de ativar seu primeiro Krosmaster, jogue dois dados. Se você não gostar do resultado, você poderá ignorá-lo e jogar 1 dado. Se você não jogou os dados novamente e há um símbolo (☉ ou ☽, por exemplo) em ambos os dados, os Demônios das Horas e Minutos irão aumentar a temperatura: você e seu adversário perderão um marcador de GG cada, que deverá ser devolvido para a caixa do jogo.

Linha do Tempo

A Linha do Tempo determina a ordem na qual os personagens de sua equipe irão jogar em seu turno. Quando você joga com seus Krosmasters, você os ativa um por vez, começando por aquele que tem o maior valor de Iniciativa. A Linha do Tempo de cada jogador é representada visualmente ao se organizar as cartas de personagem de sua equipe da esquerda para a direita, em ordem decrescente de Iniciativa. Assim, quando for seu turno, você jogará com o personagem cuja carta estiver mais à esquerda, depois com a carta à direita desta e assim por diante.

TURNO DO PERSONAGEM

No turno de um personagem, ele irá gastar **PM** e **PA** para se mover e conjurar feitiços; mas na arena, um Krosmaster pode gastar seus **PA** de duas outras formas: coletando Kamas e fazendo compras.

Coletando um marcador de Kama

Por 1 **PA**, um Krosmaster pode coletar um marcador de Kama em sua casa. Kamas coletados desta forma são mantidos próximos dos seus marcadores de GG. Eles fazem parte de seu estoque, assim como o restante do seu equipamento. Algumas casas contêm 2 marcadores de Kama. Você terá de pegá-los um por vez, pagando 1 **PA** para cada Kama coletado. Lembre-se de que apenas os Krosmasters podem fazer essa ação: invocações como Fleelee não podem pegar marcadores de Kama.

Compre um GG

Por 1 **PA**, um Krosmaster em uma casa Demoníaca pode comprar um GG: pague 12 Kamas para a reserva de seu Estoque e pegue um GG do seu adversário. Se o GG selvagem ainda estiver em jogo, você deverá comprá-lo. Uma equipe pode comprar apenas 1 GG por turno.

OBJETIVO DO JOGO

Ser o único jogador a ter Galardões da Glória.

PREPARAÇÃO

Coloque 8 bolsas, 8 tendas e 4 caixas nas casas correspondentes. Coloque um marcador de Kama em cada casa de Kama e em cada casa Demoníaca: se uma casa de Kama mostrar 2 Kamas, coloque 2 marcadores nela. Coloque os marcadores de Kama, Ferimento, **PM**, **PA** e de Alcance restantes e também os dados ao lado da arena. Cada jogador pega 6 Galardões da Glória. Coloque um GG próximo da arena, entre os dois jogadores. Este é o GG selvagem.

Escolha sua equipe e crie sua Linha do Tempo na borda da arena.

Jogador 1, equipe **Bonta**:

- Bakara, Khan Karkass, Miauvô, Lilota

Jogador 2, equipe **Brakmar**:

- Julith, Marline, Joris, Jahash

POSIÇÃO INICIAL

A equipe Bonta joga primeiro, já que a soma total da Iniciativa de todos os seus personagens é maior que a soma total da Iniciativa de todos os personagens da equipe Brakmar.

Equipe Brakmar: $11 + 4 + 4 + 1 = 20$

Equipe Bonta: $7 + 6 + 6 + 2 = 21$

O jogador da equipe **Bonta** coloca seus 4 Krosmasters nas casas à sua escolha marcadas com patas azuis de Dragoperus. O jogador da equipe Brakmar faz o mesmo nas casas marcadas com patas vermelhas de Dragoperus.

A equipe **Bonta** joga primeiro.

6 marcadores
(GG)

5 dados


Jogador 2:
EQUIPE BRAKMAR
**Marcadores
de Kama**

**GG
Selvagem**

**Marcadores
de PM, PA
e Alcance**

**Marcadores
de Ferimento**
5 dados 6 marcadores
(GG)
Jogador 1:
EQUIPE BONTA
**Recompensas
Demoníacas**
GRANITO


JADE

PRATA


REGRAS BÁSICAS

Alguns conceitos e definições serão inestimáveis para seu entendimento das regras. Leia esta página com atenção e o restante de sua leitura se tornará mais fácil. Você sempre poderá voltar a essa página se precisar verificar o significado de algum termo de jogo.

OBJETIVO DO JOGO

Para vencer uma partida de Krosmaster Arena, você deve ser o único jogador a ainda ter Galardões da Glória (GG) . Esta condição é verificada constantemente a partir do momento em que o GG selvagem não está mais disponível. Você recebe GG nocauteando Krosmasters adversários, comprando-os com Kamas ou por meio de recompensas demoníacas. Um jogador também poderá reivindicar sua vitória se ele for o único a ter Krosmasters no jogo.

AS UNIDADES

Aquele que faz parte de uma das equipes do jogador é considerado uma Unidade. No tabuleiro, uma Unidade é representada por uma miniatura (para Krosmasters) ou um marcador de Invocação.

Quando essas unidades estiverem na Arena, você poderá identificá-las de 3 formas!

Aliados ou Adversários

Todas as unidades que você coloca em jogo no tabuleiro são seus aliados, sejam elas um Krosmaster da sua equipe ou uma Invocação que você invocou durante a partida. No entanto, as unidades que seu adversário coloca no tabuleiro são consideradas unidades adversárias. Do seu ponto de vista, uma unidade é sempre uma ou a outra.

Krosmaster ou Invocação

Uma unidade tanto pode ser um Krosmaster quanto uma invocação. Um Krosmaster é uma unidade que você escolhe para montar uma equipe e que tem nível em sua carta de personagem. Uma invocação é uma unidade que você coloca em jogo durante a partida e que não tem nível.




Personagem ou Mecanismo


Por fim, uma unidade pode ser um personagem ou um mecanismo. Qualquer unidade que possui a característica **PM** é considerada um personagem. A unidade que não tem a característica **PM** é considerada um mecanismo (bombas, por exemplo).



Quando falamos em monstro, estamos nos referindo a invocações de personagens, portanto esse termo voltará a ser usado no futuro!

Agora que você já sabe identificar uma unidade, vamos falar sobre as características.

SISTEMA **PM**, **PV** e **PA**


As três principais características de uma unidade são os **Pontos de Movimento** () **Pontos de Vida** () e **Pontos de Ação** (). Para os Krosmasters, essas informações estão em suas cartas de personagem. Para as invocações, elas estão nos marcadores de invocação.

() **PM** representa a mobilidade do personagem na arena. Com os **PM**, um personagem pode se mover de uma casa para outra. Um personagem inicia cada turno com seus **PM** cheios.

() **PV** representa a resistência de uma unidade e sua habilidade de resistir a ataques. No decorrer do jogo, uma unidade irá sofrer ferimentos. Esses ferimentos vão se acumulando ao longo do jogo: você os marca usando marcadores de Ferimento () que você coloca sobre a carta de personagem ou no marcador da unidade. Uma unidade nunca pode ter mais marcadores de Ferimento do que os **PV** descritos em sua carta.

Assim que uma unidade igualar o número de marcadores de Ferimento com os de Pontos de Vida (**PV**) indicados em sua carta (ou no marcador de invocação), ela estará nocauteada. Remova a miniatura da arena e entregue ao seu adversário um número de GG igual ao nível da unidade nocauteada. As invocações não têm nível e nunca dão GG.

Quando um feitiço ou um efeito provoca ferimentos em um Krosmaster sem especificar quem é que inflige esses ferimentos, consideramos que os ferimentos são infligidos pela unidade cuja carta de personagem traz o feitiço ou efeito descrito. Esta especificação não aparecerá nesta caixa, mas ela pode ser útil quando se está jogando com outros Krosmasters.

() **PA** mostra o número de ações que uma unidade pode fazer por turno. Assim como os **PM**, a unidade começa cada turno com seus **PA** cheios.

AS CASAS

No tabuleiro, por razões estéticas, as casas não são exatamente quadradas. Nas regras, quando falamos sobre casas, temos que imaginar que todas elas são perfeitamente quadradas e que formam um tabuleiro quadriculado perfeito.

Adjacentes

As casas que compartilham um lado comum são consideradas casas adjacentes. Sendo assim, uma casa está, em geral, adjacente a 4 outras casas. As casas nas bordas do tabuleiro estão adjacentes a 3 casas, e as casas nos cantos do tabuleiro estão adjacentes a apenas 2 casas.

Quando tiver de contar casas, para determinar o alcance de um feitiço ou movimento, por exemplo, você contará de 1 casa adjacente para a outra casa adjacente (nunca conte em diagonal).

Se duas unidades estiverem bloqueadas em casas adjacentes, essas unidades serão consideradas adjacentes.

Obstáculo - Casa Livre - Casa Intransponível

Uma casa sem nenhum obstáculo é considerada uma casa livre. Uma casa com obstáculo é considerada intransponível, ou seja, é impossível entrar nela.

GALARDÕES DA GLÓRIA (GG)












Quando você ganha GG, você os pega do seu adversário! Se o GG selvagem ainda estiver em jogo, você pegará esse GG selvagem primeiro para em seguida pegar o restante de seu adversário.





KAMAS

Cada jogador possui um estoque de Kamas que são compartilhados por todos os Krosmasters da sua equipe. Todo Kama ganho vai para esse estoque, e Kamas gastos vêm desse estoque compartilhado. Kamas na arena são indestrutíveis.

JOGANDO OS DADOS

Em Krosmaster Arena, quando um jogador precisa jogar um dado, a seguinte regra aplica-se a cada dado jogado:

- se o resultado for , ,  ou  deixe como está.
- se o resultado for , vire o dado para a face  ou .
- se o resultado for , vire o dado para a face ,  ou .

Uma jogada de dados termina quando cada dado mostrar , ,  ou .

CONFLITOS DE REGRAS

Se uma regra ou habilidade mostrar que algo é possível e outra regra ou habilidade mostrar que não é, a regra que proíbe a ação terá precedência sobre aquela que a permite.

INÍCIO DA PARTIDA


>>> Eu joguei os tutoriais

Muito bem! Você completou os tutoriais, então agora já dominou quase todos os aspectos do jogo. Leia as regras a seguir, especialmente as que se referem às recompensas demoníacas, e você será capaz de começar a participar de muitas batalhas apenas com estas regras e o conteúdo desta caixa.

>>> Tutoriais são para novatos

Você já havia jogado jogos de tabuleiro com miniaturas. Para veteranos como você, uma rápida leitura dessas regras irá lhe permitir mergulhar de cabeça na arena sem maiores delongas.

ESCOLHA DE PERSONAGENS

Cada jogador escolhe uma equipe cujo nível total de Krosmaster seja 12 (o nível é o valor que está no topo à direita da carta do Krosmaster e dentro do símbolo ).

Para dividir os personagens, os jogadores devem concordar com um dos seguintes métodos.

Com as equipes sugeridas.

Para suas primeiras partidas, experimente jogar com as equipes a seguir:

- Julith, Marline, Joris, Jahash
- Bakara, Khan Karkass, Miauvô, Lilota


Por Escolha

Os dois jogadores concordam a respeito das equipes que desejam jogar. Cada uma das duas equipes deve ter um valor total de nível igual a 12.

Por Eliminação

- Faça uma pilha com as 8 cartas de personagem viradas para baixo e vire a primeira e a segunda cartas.
- Um jogador (escolhido de forma aleatória) escolhe uma das duas cartas que estão viradas para cima. O segundo jogador pega a carta restante.
- Repita o mesmo processo, mas dessa vez começando com o segundo jogador e alternando até que não sobre nenhuma carta no deck ou até que...
- Um dos jogadores consiga 12 níveis Krosmaster. O outro jogador pega os Krosmasters que restaram para também ficar com 12 níveis em sua equipe.

Primeiro Jogador

Cada jogador soma os valores de Iniciativa  de seus Krosmasters. O jogador cuja equipe tiver o maior total será o primeiro a jogar. Se houver um empate, começará a equipe cujo personagem tiver o maior valor de Iniciativa.

Escolha e Direção do Tabuleiro

O primeiro jogador escolhe a arena de combate: ele monta o tabuleiro do lado que preferir (Bonta I ou Bonta II). O outro jogador escolhe um dos quatro lados do tabuleiro para ser o seu lado, e o primeiro jogador deve sentar-se do lado oposto.

Linha do Tempo

Cada jogador cria sua Linha do Tempo ao organizar suas cartas de personagem da esquerda para a direita, em ordem de Iniciativa decrescente, no seu lado do tabuleiro. Pegue as miniaturas que representam seus Krosmasters e coloque-as sobre suas cartas de personagem.

Elementos de Cenário



Posicione os elementos de cenário como mostrado no tabuleiro:

Marcadores de Kama



CAIXA



BOLSA



TENDA

Coloque um marcador de Kama em cada Casa Kama e em cada Casa Demoníaca. Coloque um número de Kamas igual ao número de ícones de Kama que você vir em cada casa.

Os marcadores de Kama que sobraem serão colocados ao lado da arena. Eles formarão a reserva.



Marcadores de Recompensa Demoníaca

Divida os marcadores de recompensa demoníaca por Nível (suas faces viradas para baixo):

- ① GRANITO, ② JADE e ③ PRATA.

Organize as Recompensas Demoníacas de modo que fiquem com as faces viradas para baixo:





- 3 pilhas com níveis GRANITO.
- 2 pilhas com níveis JADE.
- 1 pilha com nível PRATA.

Esses marcadores serão revelados ao longo da partida e conforme indicado a seguir:

- O segundo jogador revelará 1 Recompensa Demoníaca de cada tipo no começo do seu primeiro turno e colocará a Recompensa Demoníaca revelada (face para cima) na frente de sua pilha correspondente.

- Em seu segundo turno, o primeiro jogador fará o mesmo procedimento, revelando 1 Recompensa Demoníaca nova de GRANITO e 1 de JADE. Por fim, em seu segundo turno, o segundo jogador revelará uma Recompensa Demoníaca da pilha de GRANITO que não tenha sido revelada. Nesta etapa, haverá uma Recompensa Demoníaca revelada na frente de cada pilha.

Outros Marcadores e Dados

Coloque os marcadores de Ferimento , os de +1/-1 PA , +1/-1 PM  e os marcadores de +1/-1 Alcance  ao lado da arena. Coloque também um marcador de GG para ser o GG selvagem. Mantenha todos os dados acessíveis aos dois jogadores.

GG Inicial

Cada jogador pega 6 marcadores de GG e os guarda próximos das cartas de seus personagens.

Posição Inicial

O primeiro jogador posiciona suas miniaturas na arena, nas Casas de Preparação das duas fileiras de casas do seu lado do tabuleiro. Essas Casas de Preparação são as Casas Iniciais.

O adversário faz o mesmo em suas Casas Iniciais do outro lado do tabuleiro. Agora vocês estão prontos para começar a luta! O primeiro jogador pode começar seu Turno. A página 19 irá mostrar como a Arena Krosmaster ficará antes de começar uma partida.

Exemplos de Casas Iniciais:



TURNOS DE JOGO

Assim que o tabuleiro estiver montado, o primeiro jogador poderá começar seu Turno. Quando ele tiver encerrado seu turno, será a vez do seu adversário jogar. O jogo irá prosseguir desta maneira até que um dos jogadores seja o vencedor. Um turno é dividido nas etapas a seguir:

1 INÍCIO DO TURNO





Os Demônios das Horas e Minutos sentem um prazer maligno em perverter os destinos dos Krosmasters. Jogar os dados nesta fase lhe permitirá dar poder aos seus Krosmasters ao inspirá-los. Não se preocupe se nenhum dos poderes dos Demônios interessarem a você. Você poderá tentar a sorte novamente ou pegar Kamas no lugar desses poderes. O jogador que está jogando seu turno é conhecido como jogador ativo.

Teste de Tensão e Rerrolagem

O jogador ativo joga 2 dados. Caso não goste dos resultados, ignore esses 2 dados e tente a sorte novamente jogando apenas 1 dado desta vez. Neste caso, você só será inspirado ou reembolsado com base no dado rerrolado. Se você não fizer nenhuma rerrolagem e os dois dados caírem com a mesma face para cima, a tensão aumentará. Cada jogador pega um dos seus marcadores de GG e o coloca de volta na caixa do jogo!
O primeiro jogador não faz teste de Tensão no primeiro turno.

Inspiração

Cada dado de tensão jogado pode ser colocado sobre a carta de um Krosmaster para lhe conceder um poder até o próximo turno. Você pode atribuir os dados para 2 Krosmasters diferentes ou colocar os dois dados sobre a mesma carta. Cada dado pode conceder um poder para o Krosmaster dependendo da face que caiu para cima:

-  O personagem ganha o poder **Acerto Crítico** durante esse turno.
-  O personagem ganha o poder **Armadura** durante esse turno.
-  O personagem ganha o poder **Bloqueio** durante esse turno.
-  O personagem ganha o poder **Esquiva** durante esse turno.

Devolução!

Você pode utilizar apenas 1 dado de Inspiração, ou mesmo nenhum, não importando se tiver rerrolado esse dado ou não. Os dados que sobram são trocados por Kamas. Se você quiser vender 1 dado, os demônios pagarão 1 Kama por ele. Se você quiser vender 2 dados, os demônios pagarão 3 Kamas por ele.

2 TURNOS DAS UNIDADES

Em seu turno, você joga com suas unidades uma de cada vez, seguindo a ordem da sua Linha do Tempo, da esquerda para a direita. Assim que o turno da sua primeira unidade tiver acabado, você segue para a próxima unidade da sua Linha do Tempo e assim por diante até todas as suas unidades terem jogado um turno. Durante o turno de uma unidade, ela é chamada de unidade ativa. O turno de uma unidade está dividido em 3 fases:

> 2.1 FASE PRELIMINAR

Durante a fase preliminar, a unidade está se preparando para agir. Alguns efeitos de jogo são aplicados ou podem até desaparecer. O turno da unidade começa. Aplique as regras a seguir em ordem:

Efeitos Desencadeados

Alguns efeitos de jogo são ativados ou acabam no começo do turno do personagem, como a "Explosão da Bomba" conjurada com a Bolsa Ladina (Recompensa Demoníaca) do turno anterior. Tais efeitos são chamados de efeitos desencadeados e devem ser resolvidos nesse momento.

Se vários efeitos são desencadeados ao mesmo tempo, o jogador ativo é quem escolhe a ordem em que eles acontecem, um de cada vez.

Supressão de Buff

Remova todos os marcadores de Buff (que estão com a face para cima) de cima da carta do Krosmaster ativo nesse turno.

Determinando PM, PA e ALCANCE do turno

Nesta fase determinamos o que a unidade poderá gastar no turno: **PA** e **PM**. Para isso, verificamos as características da unidade e então modificamos os valores dependendo do equipamento da unidade e dos marcadores. A unidade que começa sua fase de ativação com esses marcadores tem suas características de **PM** e **PA** modificadas até o fim do turno. Depois esses marcadores são descartados.

É perdendo ou ativando equipamentos e também ganhando **PA / PM** que os **PA**, **PM** e alcance poderão ser modificados assim que a fase de ativação tiver começado.

> 2.2 FASE DE ATIVAÇÃO

Durante essa fase, seu personagem irá se mover e agir gastando **PM** e **PA**. Durante cada turno, o personagem ativo pode gastar quantos **PM** e **PA** tiverem sido determinados na fase preliminar. Quando uma unidade não puder ou não quiser gastar mais **PM** ou **PA**, sua fase de ativação terá chegado ao fim. **PM** e **PA** que não tiverem sido gastos serão perdidos. Não é possível acumulá-los para o próximo turno. Uma unidade nunca precisa gastar todos os seus **PM** ou **PA**, ou mesmo gastar qualquer quantidade deles.

> 2.3 FIM DA FASE DE ATIVAÇÃO

Esta breve fase encerra a fase ativa da unidade.

Efeitos Desencadeados

Alguns efeitos de jogo são implementados ou encerrados no fim do turno da unidade. Esses efeitos também são chamados de efeitos desencadeados. Assim como na fase preliminar, se diversos efeitos forem desencadeados ao mesmo tempo, o jogador ativo escolherá em qual ordem eles irão acontecer, um por vez.

Próximo!

Repita essas 3 fases (preliminar, ativação e fim da ativação) com a próxima unidade de acordo com a ordem da sua Linha do Tempo. Seu turno acaba quando você tiver jogado com todos os seus personagens.

3 FIM DO TURNO

É isto: chegamos ao fim! Agora é a vez do seu adversário jogar. Ele começa um novo turno e torna-se o novo jogador ativo.

PM E PA

Pontos de Movimento e **Pontos de Ação** são o coração do sistema do jogo. Durante a fase de ativação de uma unidade, ela pode gastar **PM** e **PA** para se mover e fazer várias ações.

Em cada turno, uma unidade pode gastar uma quantidade de **PM** e **PA** igual ao valor determinado em sua fase de ativação por conta de suas características de **PM** e **PA**. A unidade pode gastar **PM** e **PA** na ordem que desejar, alternando seu uso quantas vezes quiser. É permitido gastar **PM** e **PA** várias vezes.


MOVENDO 1 CASA (1 PM)


(Somente personagens que têm a característica PM. Este parágrafo só se aplica a personagens.)

Ao gastar 1 **PM**, o personagem ativo pode mover-se para uma casa adjacente que esteja livre.

Bloqueio

Se o personagem quer mover-se para sair de uma casa que está adjacente a um ou mais personagens adversários, ele corre o risco de ser bloqueado ou pego. Indique a casa para a qual você quer mover seu personagem. Cada personagem adversário que estiver adjacente fará um teste de Bloqueio, e seu personagem poderá fazer um teste de Esquiva para tentar se esquivar.

Teste de Bloqueio: seu adversário joga 1 dado (ou 2 se esse personagem tiver o poder Bloqueio). Cada  conta como um sucesso.

Teste o Esquiva: você joga 1 dado (ou 2 se seu personagem tiver o poder Esquiva). Cada  conta como um sucesso.

Resultado:

- **Bloqueado:** se o teste de Bloqueio gerar mais sucessos do que o teste de Esquiva, seu personagem será bloqueado. Ele imediatamente perde 3 **PM** e 3 **PA**.

- **Pego:** se o teste de Bloqueio gerar a mesma quantidade de sucessos que o teste de Esquiva, seu personagem será pego. Ele imediatamente perde 1 **PM** e 1 **PA**.

Se sobrar algum **PM** do personagem que fez o teste de Esquiva, ele poderá se mover conforme havia planejado.

Como as invocações não são tão fortes quando os Krosmasters, elas podem apenas pegar um jogador que esteja esquivando-se delas. E em vez de bloquear alguém, elas conseguem pegá-los.

Alguns feitiços permitem que você se mova de formas mais originais. A regra de bloqueio não se aplica a eles. Apenas quando um personagem gasta 1 **PM** para se mover para uma casa é que ele pode ser bloqueado.

COLETAR 1 KAMA (1 PA)

(Somente Krosmasters podem fazer esta ação)

Pelo custo de 1 **PA**, o Krosmaster ativo pode coletar 1 marcador de Kama da casa onde está. Se houver mais de um Kama, ele terá que gastar 1 **PA** por marcador de Kama que quiser coletar. Sua equipe tem um estoque de Kama que todos os seus Krosmasters podem usar: os Kamas coletados pelo jogador ativo são colocados nesse estoque. Somente um Krosmaster pode fazer esta ação (um personagem representado por um marcador de Monstro não pode coletar Kamas).

COMPRAR UM GG (1 PA)

(Somente Krosmasters podem fazer esta ação)

Um Krosmaster localizado sobre uma Casa Demoníaca pode comprar um GG gastando 1 **PA** e pagando 12 Kamas de seu estoque para a reserva. Você então deve pegar um GG do seu adversário ou o GG selvagem (se este ainda estiver em jogo). O jogador pode fazer esta ação apenas uma vez por turno. Se um dos Krosmasters do jogador ativo já tiver comprado um GG neste turno, esta ação só estará disponível novamente no próximo turno.




CONJURAR UM FEITIÇO (CUSTO EM PA E/OU PM DEPENDENDO DO FEITIÇO)

As unidades podem conjurar diversos feitiços. A maior parte das unidades é capaz de conjurar pelo menos um feitiço de ataque para ferir seus adversários, mas algumas unidades também aprenderam outros tipos de feitiço, tais como feitiços de invocação, feitiços de cura e feitiços especiais. O custo em **PM** e/ou **PA** depende do feitiço conjurado.

COMPRAR UMA RECOMPENSA DEMONÍACA (1 PA)

(Somente Krosmasters podem fazer esta ação)

Um Krosmaster em uma Casa Demoníaca pode comprar uma recompensa demoníaca gastando 1 **PA** e pagando marcadores de Kama de seu estoque para a reserva. O preço em Kamas de uma recompensa demoníaca varia de acordo com seu Nível:

- Uma recompensa demoníaca de **GRANITO**  custa 3 Kamas
- Uma recompensa demoníaca de **JADE**  custa 6 Kamas
- Uma recompensa demoníaca de **PRATA**  custa 9 Kamas

Quando você compra uma delas, você pode escolher pegar uma das recompensas demoníacas que estejam visíveis (viradas para cima), sabendo, assim, o que está comprando, ou pode escolher uma aleatoriamente da pilha que esteja voltada para baixo (neste caso, seu adversário não saberá ainda o que você acabou de comprar). Se você tiver comprado uma recompensa visível, você deverá imediatamente substituí-la por uma Recompensa Demoníaca do mesmo nível no espaço que ficou vago.

Ao conseguir uma recompensa demoníaca, atribua-a a qualquer um dos Krosmasters em sua equipe (pode ser aquele que comprou ou qualquer outro), esteja ele sobre uma Casa Demoníaca ou não. Coloque o marcador de Recompensa Demoníaca virado para baixo sobre a carta do Krosmaster. Somente um Krosmaster pode receber uma Recompensa Demoníaca.

Se você escolheu comprar uma Recompensa Demoníaca visível ou se escolheu uma de forma aleatória, o procedimento é o mesmo: quando você a atribui a um Krosmaster, o marcador deve ser colocado com a face para baixo sobre sua carta. Enquanto estiver com a face para baixo, um marcador de Recompensa Demoníaca não concede nenhum bônus.


Limite de Recompensas Demoníacas


Tente negociar com os Demônios da melhor maneira possível. Existem limites para comprar e manter Recompensas Demoníacas. O máximo de marcadores de Recompensa Demoníaca que um Krosmaster pode ter é igual ao seu Nível, contando todos os tipos de recompensas, estejam elas viradas para cima ou para baixo.


USANDO UMA RECOMPENSA DEMONÍACA (o PA)

(Somente Krosmasters podem fazer esta ação)

Um Krosmaster pode desbloquear um Boost, Buff ou Equipamento a qualquer momento durante sua fase de ativação. Isso não lhe custa **PA**. Vire o marcador de Recompensa Demoníaca para cima e aplique seu(s) efeito(s) imediatamente.

 Um Boost é descartado após seu uso, e seu marcador volta para a caixa do jogo.

 Um Buff fica com a face para cima sobre a carta do personagem ativo até o começo do próximo turno desse personagem.

 Um Equipamento é permanente.

GOLPEAR UM ADVERSÁRIO (5 PA)

(Somente Krosmasters podem fazer esta ação)

Uma vez por turno, um Krosmaster adjacente a um adversário pode gastar 5 **PA** para Golpear.



CONJURAR UM FEITIÇO

Todos os personagens em Krosmaster Arena sabem como conjurar feitiços – na maioria das vezes para atacar seus adversários. Seus feitiços estão resumidos em suas cartas de personagem ou nos marcadores de Invocação trazidos para o jogo pelos Krosmasters. Algumas Recompensas Demoníacas podem, ocasionalmente, permitir que conjurem novos feitiços.

As palavras "alvo" e «visado» são comumente usadas nas regras quando se trata de feitiços. O alvo de um feitiço é a casa para a qual ele está mirando e, por consequência, a miniatura, o marcador de invocação ou o elemento de cenário que estiver sobre ela. Também é totalmente possível que o alvo do feitiço seja uma casa livre.

Para que uma unidade seja capaz de conjurar um feitiço, você deve verificar:

- se ela possui **PM** e **PA** suficientes para conjurar o feitiço
- se o alvo está dentro do alcance do feitiço
- se é possível traçar uma linha de visão entre a casa do conjurador e a casa visada
- se não há nenhum poder ou efeito que impeça o feitiço de ser conjurado.

CONJURANDO UM FEITIÇO DE ATAQUE

Uma vez que essas 4 condições sejam cumpridas, siga as etapas a seguir sempre na ordem dada, uma de cada vez:


1. Pagar o Custo

Gaste uma quantidade de **PM** e **PA** igual ao custo do feitiço.


2. Efeitos Adicionais

Se o feitiço possui algum efeito adicional (como Jahash chega 3 casas mais perto do alvo visado pelo feitiço «Salto Titânico» de Jahash ou dano adicional infligido pelo feitiço "HupperTapa" da Julith), aplique-os.

3. Acerto Crítico

Faça um teste de Acerto Crítico jogando 1 dado (ou 2 dados caso a unidade ativa tenha o poder Acerto Crítico). Cada  conta como um sucesso.

4. Armadura

Faça um teste de Acerto Crítico jogando 1 dado (ou 2 dados se a unidade ativa possui o poder Armadura). Cada  conta como um sucesso.

5. Cálculo do Dano

Compare o número de sucessos obtidos no teste de Acerto Crítico com o número de sucessos obtidos no teste de Armadura. Se o teste de Acerto Crítico tiver gerado mais sucessos, o dano do ataque é aumentado em 1. Mas se o teste de Armadura tiver gerado mais sucessos, o dano do ataque é reduzido em 1.

Alguns poderes e efeitos também podem mudar esse valor.

6. Colocar os Marcadores de Ferimento

Coloque uma quantidade de marcadores de Ferimento na carta de personagem (ou no marcador de Invocação) igual ao total de dano calculado na etapa anterior. Não se esqueça de que um personagem nunca pode ter mais marcadores de Ferimento do que o número de **PV** que ele possui.

*Por exemplo: Julith tem 13 **PV** e 11 marcadores de Ferimento em sua carta. Se ela sofrer 3 Danos, coloque apenas 2 marcadores de Ferimento na carta, já que ela não pode ter mais do que 13 marcadores de Ferimento em sua carta. Após isso, ela será considerada nocauteada (ver página 20).*

7. Efeitos Pendentes

Alguns eventos podem ser acionados durante o ataque. Neste caso, eles são aplicados nesta etapa. Se vários efeitos estiverem pendentes, o jogador ativo escolherá a ordem em que eles serão completados, um por vez.

Por exemplo: Julith faz um ataque «HupperTapa» que atinge Bakara e uma bomba (ver página 26). Se a bomba for nocauteada, ela conjurará seu feitiço «Explosão» nesta etapa.

Feitiço de Cura

Para conjurar um feitiço de cura, siga o mesmo procedimento, exceto por:

4. Armadura: o alvo de um feitiço de cura não faz teste de Armadura (apesar de ser mantido o teste de Acerto Crítico).

6. Colocar Marcadores de Ferimento: marcadores de ferimento não são adicionados, mas sim removidos de um personagem curado. O feitiço «Mil Lambidas» de Lilota é um exemplo de feitiço de cura.

Feitiço Especial

Feitiços especiais não infligem dano e não curam ferimentos, por isso não são feitos teste de Acerto Crítico ou Armadura. O feitiço «Escapulida» de Julith é um exemplo de feitiço especial.

Feitiço de Invocação

Feitiços de Invocação permitem que você traga um marcador para o jogo. O marcador deve sempre ser colocado em uma casa livre.

O feitiço de invocação é um tipo especial de feitiço, combinado com um dos outros tipos de feitiço. O «Fleeflee» do Miauvô é um exemplo de um feitiço especial que também é um feitiço de invocação.

DETALHES DOS FEITIÇOS

O nome do feitiço é usado para identificá-lo e, por vezes, para se referir a seu efeito.

Limite de uso

Abordagem Canina A maioria dos feitiços cujo nome está em um fundo **preto** não tem limite de uso.

Escapulida Um feitiço cujo nome está em um fundo **azul** só pode ser conjurado uma vez por turno.

Sem Vergonha Se o nome do feitiço está em um fundo **roxo**, ele só poderá ser conjurado no mesmo alvo uma vez por turno.

Bontao Em um fundo **vermelho**, a unidade só pode conjurar o feitiço uma vez por partida.

Controle de Invocações

Algumas vezes há um número entre parênteses juntamente com o nome do feitiço. Este é o valor de controle de invocações. Um Krosmaster não pode trazer um novo marcador de monstro se o número de invocações aliadas do mesmo tipo na partida já tiver chegado ao limite. Se houver menos invocações do que este número no jogo, o Krosmaster poderá trazer outra invocação para o jogo. Um Krosmaster não pode trazer uma nova invocação do tipo mecanismo se o número de invocações aliadas do mesmo tipo que ele controla já tiver chegado ao limite. Se houver menos invocações do que este número no jogo, o Krosmaster poderá trazer outra invocação para o jogo. Resumindo, para marcadores de monstro, também leve em consideração a quantidade de invocações dos demais Krosmasters aliados. Por outro lado, para mecanismos, cada Krosmaster é responsável apenas pelas suas próprias invocações!

Invocação de Fleeflee (1) Este feitiço permite que cada equipe tenha 1 Fleeflee em jogo.

Arremesso de Bomba (1) Cada Krosmaster que tem este feitiço pode ter 1 bomba em jogo por vez.

CUSTOS

Na maioria das vezes, para conjurar um feitiço, você só precisa gastar **PA** suficiente para cobrir seu custo:

Simplesmente Incrível  Custo em Pontos de Ação (PA)

Além do custo em **PA**, alguns feitiços exigem que você também gaste **PM** ou **PV** para conjurá-los:

Abordagem Canina   Custo em **PM** + Custo em **PA**

Outros feitiços têm custo em ferimentos. Depois de pagar o custo, a unidade que conjurar um desses feitiços terá que sofrer a quantidade de Ferimentos indicada no feitiço. Uma unidade nunca pode ter mais ferimentos que **PV**. Se todos os marcadores de Ferimento causados pelo feitiço não puderem ser colocados sobre a carta de personagem, a unidade não poderá conjurar o feitiço:

Delírio   Custo em Ferimentos + Custo em **PA**


ALCANCE


O alcance do feitiço é indicado por um ícone. Isso inclui também os dois tipos de figuras a seguir:


- o primeiro número é o **alcance mínimo** (Alcance min.): é a distância mínima, medida em casas, em que o alvo precisa estar para que esse feitiço funcione. Um 0 indica que o personagem pode conjurar o feitiço em si próprio.

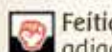
- o segundo número é o **alcance máximo** (Alcance máx.): é a distância máxima, medida em casas, em que o alvo precisa estar para que esse feitiço funcione.

- o **alcance máximo** dos feitiços pode ser modificado se a unidade subir nos elementos de cenário para aumentar o alcance (Caixa) ou usar marcadores de Alcance de + ou -.

 **Alcance Clássico:** este feitiço pode atingir uma casa escolhida situada entre os alcances mínimos e os alcances máximos indicados. Se o ícone for vermelho, o Alcance máx. do feitiço não poderá ser ampliado e nem reduzido.

 **Feitiço sem Linha de Visão:** igual ao alcance clássico, só que este feitiço não requer uma linha de visão desobstruída para ser conjurado contra o alvo. Se o ícone for vermelho, o Alcance máx. do feitiço não poderá ser ampliado e nem reduzido.

 **Feitiço em Linha:** este feitiço só pode atingir uma casa escolhida situada na mesma linha de casas (fileira ou coluna) do conjurador. Se o ícone for vermelho, o Alcance máx. do feitiço não poderá ser ampliado e nem reduzido.

 **Feitiço Corpo a Corpo:** este feitiço só pode ser lançado sobre uma casa adjacente à casa do conjurador. Não tem Alcance máx. ou mín.





 **Feitiço Pessoal:** este feitiço só pode ser conjurado no próprio conjurador. Não tem Alcance máx. ou mín.

LINHA DE VISÃO


Para conjurar um feitiço, é preciso que haja uma linha de visão entre o conjurador e o alvo.

Uma linha de visão entre uma casa e outra existe quando é possível traçar uma linha reta imaginária do centro de uma casa até o centro da outra casa sem passar por uma casa que obstrua essa linha de visão. Todas as casas ocupadas por elementos de cenário ou unidades bloqueiam a linha de visão, mas os cantos das casas nunca obstruem a linha de visão.


DANO**Dano Elemental**

Todo feitiço de ataque associado aos elementos Água, Ar, Terra ou Fogo é considerado um feitiço elemental. O dano infligido por esses feitiços é chamado de dano elemental. Para simplificar, nós os descrevemos como feitiços de Água , Ar , Terra  ou Fogo .

Dano Neutro

Alguns feitiços de ataque não estão associados a nenhum elemento. Eles são chamados de feitiços neutros  e infligem danos neutros. Nunca será possível jogar mais de um dado em um teste de Acerto Crítico com um feitiço neutro.

Curas

Feitiços de Cura  não infligem dano. Na verdade, eles retiram marcadores de Ferimento do alvo. O número de Ferimentos curados é mostrado no lugar do dano.

Curas ou Sem Dano

Alguns feitiços infligem 0 Dano ou curam 0 Ferimento. Isso significa que você precisa ser bem sucedido em um teste de Acerto Crítico ou usar um poder, um efeito adicional de feitiço ou uma recompensa demoníaca para aumentar esse número.

Feitiços que não Infligem Dano

Feitiços de invocação e feitiços especiais não infligem dano. No lugar onde é mostrado o dano ou cura de outros feitiços, existe, neste caso, um círculo vazio.

ZONA DE EFEITO

Alguns feitiços atingem mais do que uma casa por vez: é a chamada zona de efeito. Use o método normal para determinar o alvo do feitiço, isto é, seu alvo principal. Em seguida, observe os diagramas abaixo para ver quais são os alvos adicionais afetados por esse feitiço de acordo com a zona de efeito.

Antes de pagar o custo do feitiço, todos os alvos devem ser escolhidos. As Zonas de efeito não são efeitos adicionais do feitiço.



 Unidade conjurando o feitiço  Alvo principal  Alvos adicionais.

EFETOS ADICIONAIS DE FEITIÇOS

Os efeitos de feitiço adicionais estão na própria caixa de texto do feitiço. Alguns efeitos são simplesmente descritos na caixa de texto do feitiço. Aplique o efeito descrito. Efeitos adicionais são sempre aplicados, mesmo se o feitiço não inflige nenhum dano ou se o dano é reduzido a 0 pelo teste de armadura.

Recuar X: O conjurador é movido X casas para longe do alvo do feitiço.




Aproximar X: O conjurador é movido X casas na direção do alvo do feitiço.




Empurrar X: O alvo deste feitiço é movido X casas na direção oposta do conjurador e permanece na mesma linha do conjurador.

Atrair X: O alvo deste feitiço é movido X casas na direção do conjurador.

Os efeitos adicionais de **Recuar**, **Aproximar**, **Empurrar** e **Atrair** movem um Krosmaster ou um marcador de Invocação. Quando movidos pelo feitiço, eles param se encontrarem um obstáculo ou a borda do tabuleiro.

-X PM , -X PA , -X ALCANCE : coloque X marcadores correspondentes no alvo.



+X PM , +X PA , +X ALCANCE : coloque X marcadores correspondentes no alvo.

Rouba X PM , Rouba X PA , Rouba X ALCANCE : Coloque X marcadores -1 correspondentes no alvo e a mesma quantidade de marcadores +1 no conjurador.



Não pode haver mais marcadores negativos de PM e PA do que o valor máximo da característica correspondente da unidade.



Exemplo: Joris já tem 6 marcadores de -1 PA (sua característica PA é 6). Quando Marline conjura o feitiço «Sem Vergonha» em Joris, ela não pode adicionar mais nenhum marcador de -X PA nele e acaba roubando 0.



Perfura-Armadura: O alvo desse feitiço joga 1 dado a menos ao fazer um teste de Armadura.



Roubo de vida: Ao infligir dano, o conjurador remove um número de  de sua carta de personagem igual ao número de  que ele causou no alvo.

+X : Dano de Água  é aumentado em X pontos.

+X : Dano de Ar  é aumentado em X pontos.

+X : Dano de Terra  é aumentado em X pontos.

+X : Dano de Fogo  é aumentado em X pontos.

+X : Dano Neutro  é aumentado em X pontos.

MARCADORES DE INVOCAÇÃO

Alguns Krosmasters baseiam suas técnicas de combate em feitiços de invocação. Eles podem criar mecanismos ou fazer com que criaturas fantásticas surjam na arena para atacar seus adversários.

Os marcadores de Invocação são trazidos para o jogo por meio de feitiços de invocação. As invocações podem ser mecanismos ou personagens (neste caso, são chamados de monstros). Nenhuma invocação pode bloquear a linha de visão, a não ser que possua o poder Estorvo.

MARCADORES DE MONSTRO

Marcadores de Monstro são personagens. Todas estas criaturas invocadas possuem **PV** e **PM**. Na maior parte das vezes elas também possuem **PA** e um feitiço, e às vezes também têm poderes.

Um monstro é inserido na Linha do Tempo e joga seu turno após o turno do Krosmaster que trouxe o marcador de Monstro para o jogo. Se um Krosmaster tiver invocado diversos marcadores de Monstro, o jogador ativo escolherá a ordem em que eles serão jogados após o turno do Krosmaster.

Como os marcadores de Monstro não possuem nível, você não ganhará nenhum GG quando nocauteá-los.

As criaturas invocadas representadas por um marcador de Monstro só podem gastar **PM** e **PA** para se mover ou conjurar feitiços.



MARCADORES DE MECANISMO

As invocações do tipo mecanismo não possuem **PM** e não podem bloquear, mas em compensação a lista é bem variada: bombas, armadilhas, torres etc. Dentre todos esses mecanismos, duas categorias têm regras especiais.

MARCADORES DE BOMBA

Uma bomba lança o feitiço «Explosão» quando é nocauteada. No início do turno do Krosmaster que a conjurou, uma bomba sofre automaticamente 1 Ferimento por conta do poder Desgaste e logo lança seu feitiço «Explosão».



MARCADORES DE ARMADILHA

Uma armadilha não possui **PV**, portanto, não pode ser nocauteada ao sofrer Ferimentos. O mais estranho sobre armadilhas é que a casa onde a armadilha é colocada é considerada uma casa livre. Só assim para as inocentes vítimas involuntariamente caírem na... armadilha.

Uma armadilha conjura o feitiço «Click» quando uma unidade se move para a casa onde está, e essa unidade é nocauteada. Todas as armadilhas têm o poder Intocável, por isso não podem ser movidas.

Só pode haver uma armadilha em cada casa.



ARMADILHAS DE MONÓLITO

Um Monólito é muito peculiar. Ele tem Pontos de Vida, mas ele só recebe marcadores de Ferimento de uma única maneira:

- quando um Krosmaster se move ou é movido para uma casa com Monólito, coloque um marcador de Ferimento sobre o Monólito.

Assim como a armadilha, o Monólito é Intocável, e a casa onde ele está é considerada uma casa livre.



PODERES

Os Krosmasters e certos marcadores de Invocação geralmente possuem habilidades extraordinárias que podem modificar as regras do jogo. Essas habilidades são chamadas de poderes.

Um poder não é um feitiço, mesmo que seu efeito seja bem parecido. Uma unidade que já tem 1 poder não pode ganhar um poder adicional com o mesmo nome.



PODERES EM KROSMASER ARENA



Crítico: Esta unidade joga 1 dado adicional no teste de Acerto Crítico.



Armadura: Esta unidade joga 1 dado adicional no teste de Armadura.



Bloqueio: Esta unidade joga 1 dado adicional no teste de Bloqueio.

Esquiva: Esta unidade joga 1 dado adicional no teste de Esquiva.

Resistência : Dano causado por um feitiço de Água  é automaticamente reduzido em 1 ponto contra essa unidade.

Resistência : Dano causado por um feitiço de Ar  é automaticamente reduzido em 1 ponto contra essa unidade.

Resistência : Dano causado por um feitiço de Terra  é automaticamente reduzido em 1 ponto contra essa unidade.

Resistência : Dano causado por um feitiço de Fogo  é automaticamente reduzido em 1 ponto contra essa unidade.

Sorte , **Agilidade** , **Força** , **Inteligência** 

Quando uma unidade lança um feitiço elemental correspondente, ela joga um dado adicional no teste de Acerto Crítico. Se a unidade é o alvo de um feitiço elemental correspondente, ela joga um dado adicional no teste de Armadura.

Artesão: quando este Krosmaster compra a primeira Recompensa Demoníaca do seu turno, o custo da ação é 0 PA e ele ganha um desconto na Recompensa Demoníaca. Ele só paga 5 Kamas por Recompensas do tipo JADE e 7 Kamas por recompensas do tipo PRATA.

Prospecção: quando um inimigo Krosmaster é nocauteado, essa unidade pega um Kama da reserva e o coloca em seu estoque.

Intocável: esta unidade não pode se mover e não pode receber nenhum marcador de PA, PM, ALCANCE de um efeito que não esteja em sua carta.

Peketito: esta unidade não é afetada pelas regras de bloqueio. Ela não bloqueia e não pode ser bloqueada.

Saque X: quando esta unidade é nocauteada por um adversário, pegue X Kamas da reserva e coloque-os em seu estoque.

Fazendeiro: quando este Krosmaster coleta pelo menos 1 Kama em seu turno, no fim desse turno ele recebe 1 Kama da reserva e o coloca no estoque.

Desgaste: uma invocação que tem esse poder pode sofrer um Ferimento no início do turno do seu invocador.

OUTROS PODERES DE KROSMASER E INVOCÇÃO

Algumas miniaturas da Coleção Krosmaster vêm com outros poderes:

Sabedoria: quando um Krosmaster com este poder nocauteia um Krosmaster adversário, você ganha 1 GG adicional. Quando um Krosmaster com este poder é nocauteado por um Krosmaster adversário, o seu adversário ganha 1 GG adicional.

Estorvo: este poder, exclusivo das invocções, significa que elas podem bloquear a linha de visão.

Profanação: uma unidade com este poder não pode sofrer Ferimentos causados por feitiços e efeitos. No entanto, toda vez que um Krosmaster é movido sob esta invocação, ela recebe um marcador de Ferimento.

E tem muito mais! O universo de Krosmaster é muito vasto: são mais de 100 miniaturas e diversos poderes extraordinários para você descobrir. A maioria deles encontra-se descrita na própria carta de personagem.

ELEMENTOS DE CENÁRIO

Quando os Demônios das Horas criaram a arena que você está explorando, eles tentaram recriar a ambientação da Bonta Divina. Por isso, eles criaram arenas que são exatamente iguais aos mercados da cidade.

Os elementos de cenário são colocados na arena no início da partida. Os personagens não são considerados elementos de cenário que, por sua vez, possuem o poder Intocável.

Os três tipos de elementos de cenário em Krosmaster Arena são: Tendas, Caixas e Bolsas.

Cada um desses elementos tem suas próprias regras:

BOLSAS

As bolsas, que geralmente estão cheias de mercadorias incríveis, costumam estar por toda a área do mercado. Bolsas são obstáculos, portanto a casa ocupada por uma bolsa é considerada intransponível. No entanto, elas não bloqueiam a linha de visão.

TENDAS

Qualquer turista pode te dizer isso: as lojinhas são o coração do mercado. Bonta não seria Bonta sem suas tendas e barracas.

Tendas são obstáculos: uma casa ocupada por uma Tenda é considerada intransponível. Por serem grandes, podem obstruir os atiradores. E elas também bloqueiam a linha de visão.

CAIXAS

Estas caixas repletas de mercadorias exóticas não são obstáculos. Uma casa ocupada somente por uma caixa é considerada uma casa livre. Caixas não bloqueiam a linha de visão.

O Alcance máx. dos feitiços de uma unidade é aumentado em 1 casa quando essa unidade está sobre uma caixa.



RECOMPENSAS DEMONÍACAS

BOOSTS

Um Boost é uma vantagem imediata. Ao ser revelado, um marcador de Boost é consumido; ele concede uma vantagem ao Krosmaster que o está usando e depois é removido da partida (coloque o marcador de Boost de volta na caixa). Enquanto um marcador de Boost estiver com sua face para baixo, ele não terá nenhum efeito.



Existem apenas 4 cópias desta Recompensa Demoníaca, então você já sabe que ela faz sucesso! Quando um Krosmaster usa um Multitapa, coloque 1 marcador de Ferimento sobre sua carta. O dano infligido pelo próximo feitiço de ataque elemental que ele fizer será aumentado em 1 ponto. Um feitiço Multitapa não aumenta danos neutros.



Reiêmpago é um feitiço de uso único. Para lançá-lo, o Krosmaster escolhe um alvo de 2 a 5 casas de distância e gasta 1 PA. Reiêmpago inflige 1 Dano neutro.



Confusão é um feitiço de uso único. Para conjurá-lo, o Krosmaster escolhe um alvo de 2 a 5 casas de distância e gasta 2 PA. Confusão não inflige dano, mas o alvo do feitiço sofre uma penalidade de -3 PA: coloque 3 marcadores de -1.



Enferrujado é um feitiço de uso único. Para conjurá-lo, o Krosmaster escolhe um alvo de 2 a 4 casas de distância e gasta 2 PA. Enferrujado não inflige dano, mas o alvo do feitiço sofre uma penalidade de -2 PM: coloque 2 marcadores de -1.



Quando seu Krosmaster usa a Poção Bulbosa, você pode remover até 3 marcadores de Ferimento da carta dele.



Quando seu Krosmaster usa o Poder Robustow, você deve escolher 1 das três vantagens a seguir: ganhar imediatamente 1 PA, ganhar imediatamente 1 PM ou remover até 2 marcadores de Ferimento da sua carta.



Os efeitos dessas 4 Recompensas Demoníacas são semelhantes. Um Krosmaster que usa 1 desses boosts aumenta em 1 ponto o dano que causará com seu próximo feitiço neste turno. Atenção! Se o feitiço também é um feitiço de combate corpo a corpo (C) do mesmo elemento que o boost específico dele, o feitiço então é aumentado em 2 pontos. Essas Recompensas Demoníacas não aumentam danos neutros.



Quando um Krosmaster usa Golpe de Lá, ele aumenta o dano causado em 2 pontos para o próximo feitiço que conjurar neste turno, porém, se o próximo feitiço for um feitiço de combate corpo a corpo (C), o Golpe de Lá não aumentará o dano neutro.



Quando um Krosmaster usa a E.P.O.ção, ele imediatamente ganha 3 PA.



Quando um Krosmaster usa a Red Bù, ele imediatamente ganha 2 PM.



Quando um Krosmaster usa Super Multitapa, coloque 3 marcadores de Ferimento sobre sua carta. O dano infligido pelo próximo feitiço de ataque elemental que ele fizer neste turno será aumentado em 2 pontos. O feitiço Super Multitapa não aumenta danos neutros.



Quando um Krosmaster usa Docinho Rosa, ele traz um Fleelee Rosa para o jogo. Coloque o marcador do «Fleelee Rosa» em uma casa livre adjacente. A partir de agora, o Fleelee Rosa joga seu turno logo depois do turno do personagem que o invocou. Se o Krosmaster que o invocou for nocauteado, o Fleelee Rosa será removido do tabuleiro (assim como uma invocação normal).



Retorno do Senpai é um feitiço de uso único. Para conjurá-lo, o Krosmaster escolhe um alvo de 2 a 4 casas de distância, em linha reta, e gasta 2 PA. Atrai a tropa visada por 1 casa. Não requer teste de esquiva ou equipamento.



Mestre Senpai é um feitiço de uso único. Para conjurá-lo, o Krosmaster escolhe um alvo de 1 a 2 casas de distância em uma linha e gasta 2 PA. Empurra a tropa visada 2 casas para trás. Não requer teste de esquiva ou equipamento.



OS BUFFS

Um buff é uma melhoria temporária. Quando um Krosmaster usar um marcador de Buff, vire sua face para cima sobre a carta de personagem. Ele irá se beneficiar do efeito desse Buff até o início do seu próximo turno. Por fim, remova o marcador de Buff do jogo e coloque-o de volta na caixa.



Os efeitos dessas 8 Recompensas Demoníacas são semelhantes. Enquanto um desses marcadores de Buff estiver sobre a carta do seu Krosmaster, ele irá se beneficiar dos 2 efeitos a seguir:

- Feitiços de ataque associados ao elemento em questão (Água, Ar, Terra ou Fogo) infligem 1 Dano adicional.
- Ele ganha um poder associado a outro elemento (Sorte (S), Agilidade (A), Força (F), Inteligência (I)): o Krosmaster joga um dado adicional ao atacar com um feitiço ou defender-se de um feitiço do elemento associado.



Enquanto o marcador Bloqueio Perfeito estiver sobre a carta de um Krosmaster, personagens adversários adjacentes não poderão gastar PM para sair do combate corpo a corpo.



Enquanto a Esquiva Perfeita estiver na carta de um Krosmaster, assume-se que esse Krosmaster tem mais sorte em testes de bloqueio do que seus adversários e ele não é afetado por um adversário que tiver ativado Bloqueio Perfeito.



Enquanto o marcador de Fecundificação estiver sobre a carta de um Krosmaster, ele ganhará os seguintes poderes: Resistência (R), Resistência (R), Resistência (R), Resistência (R). Por conta disso, ele sofrerá 1 dano a menos quando for o alvo de um feitiço elemental. Fecundificação é inútil contra danos neutros, cura ou efeitos de feitiço adicionais.



Os efeitos dessas 4 Recompensas Demoníacas são semelhantes. Enquanto um desses marcadores de Buff estiver sobre a carta do seu Krosmaster, ele irá se beneficiar dos 2 efeitos a seguir:

- Feitiços de ataque associados ao elemento em questão (Água, Ar, Terra ou Fogo) infligem 1 Dano adicional.
- Ele ganha o poder Resistência associado ao elemento em questão (Água, Ar, Terra ou Fogo). Ele sofrerá automaticamente 1 Dano a menos se for o alvo de um feitiço desse elemento.





EQUIPAMENTOS

Equipamento é uma melhoria permanente que passa a ter efeito logo que o marcador de Recompensa Demoníaca é virado para cima, e permanece em jogo até o final da partida ou até o Krosmaster que estiver portando a Recompensa Demoníaca for nocauteado.

Se o equipamento aumenta seu **PA** ou **PM**, o valor da característica correspondente é aumentado. Este aumento passa a ter efeito assim que o marcador de Equipamento é virado para cima. Assim, o Krosmaster pode gastar **PA** ou **PM** adicionais no mesmo turno em que o equipamento foi virado.

Ao ser revelado, é impossível remover um marcador de Equipamento para substituí-lo por outro.

Existem 5 tipos de Equipamento:





- **Armas** , que concedem um novo feitiço para seu portador.
- **Conjuntos** , que concedem bônus de características ou poderes adicionais.
- **Mascotes** , que concedem poderes ou bônus de características.
- **Dofus** , símbolos de poder no Mundo dos 12!

Um Krosmaster só pode ter uma peça de equipamento de cada categoria sobre sua carta. Se um Krosmaster já possui um equipamento de um tipo, ele não pode revelar outro equipamento do mesmo tipo.

Por fim, há um outro tipo de equipamento, pois a biblioteca do Miauvê esconde muitos segredos, dentro deles os antigos Livros, que conferem aos leitores Técnicas dadas como perdidas há muitos séculos! As vantagens que esses livros concedem são especiais, pois são memorizadas logo que se lê o livro:



Os efeitos dessas Recompensas Demoníacas são semelhantes. Enquanto 1 desses marcadores de Mascote estiver sobre a carta do seu Krosmaster, ele se beneficiará dos 2 efeitos a seguir:

- Ele ganhará o poder **Prospecção**: quando um Krosmaster adversário for nocauteado, esse Krosmaster pegará um Kama da reserva e o colocará em seu estaque.
- Ele ganhará um poder associado a um elemento (Sorte , Agilidade , Força , Inteligência ): o Krosmaster joga um dado adicional ao atacar com um feitiço ou defender-se de um feitiço do elemento associado.



Enquanto este marcador de Conjunto estiver com a face para cima na carta de um Krosmaster, um Krosmaster em uma casa adjacente não poderá ativar uma Recompensa Demoníaca. Além disso, o Krosmaster que tiver o Conjunto de Guarda ganhará o poder **Bloqueio**.



Um Krosmaster portando esta Arma pode conjurar um novo feitiço de combate corpo a corpo. Atacar com o Cetro Bontariano custa **4 PA** e inflige **2 Danos de Água** em cada personagem na Zona «Pá». Um personagem só pode atacar uma vez por turno com o Cetro Bontariano.



Um Krosmaster portando esta Arma pode lançar um novo feitiço de combate corpo a corpo. Atacar com a Pá Elrazer custa **4 PA** e inflige **2 Danos de Ar Perfura-Armadura** para cada personagem na Zona «Pá». Um personagem só pode atacar uma vez por turno com a Pá Elrazer.



Enquanto este marcador de Dofus estiver com a face para cima na carta de um Krosmaster, as características **PA** e **PM** desse Krosmaster são aumentadas em 1 ponto.



Enquanto este marcador de Dofus estiver com a face para cima na carta de um Krosmaster, a característica **PA** desse Krosmaster é aumentada em 1 ponto, e o Alcance máx. dos feitiços de alcance variável que ele pode conjurar é aumentado em 1 casa.



Enquanto este marcador de Conjunto estiver com a face para cima na carta de um Krosmaster, a característica **PA** desse Krosmaster é aumentada em 1 ponto, e ele ganha os poderes **Artesão** e **Prospecção**.



Enquanto esse marcador de Conjunto estiver com a face para cima na carta de um Krosmaster, as características **PA** e **PV** desse Krosmaster são aumentadas em 1 ponto, e ele ganha o poder **Armadura**.



Enquanto esse marcador de Conjunto estiver com a face para cima na carta de um Krosmaster, a característica **PA** é aumentada em 2 pontos.



Um Krosmaster portando essa Arma pode conjurar um feitiço novo com um alcance de 1 a 6 casas. Atacar com o Chaku das 1001 Garras custa **2 PA** e **1 PM**, e inflige **1 Dano neutro**. Um personagem só pode atacar uma vez por turno, por alvo.



Enquanto esse marcador de Mascote estiver com a face para cima na carta de um Krosmaster, a característica **PM** é aumentada em 1 ponto, e sua característica **PV** é aumentada em 2 pontos.




Enquanto este marcador de Conjunto estiver com a face para cima na carta de um Krosmaster, a característica **PV** desse Krosmaster é aumentada em 5 pontos.



Um Krosmaster portando esta Arma pode conjurar um feitiço novo. Atacar com a Bolsa Ladina custa **3 PA** e coloca uma **Terrabomba** em jogo na casa livre escolhida. Um Krosmaster pode controlar apenas **2 Terrabombas** por vez.



Um Krosmaster portando esta Arma pode conjurar um feitiço novo com um alcance de 2 a 4 casas. Atacar com o Arco da Vergonha custa **4 PA** e inflige **2 Danos de Fogo**. Um personagem só pode atacar uma vez por turno com o Arco da Vergonha.

Técnicas , assim como os equipamentos, permanecem no personagem quando ativadas, mas **3 condições** diferenciam as técnicas dos equipamentos:

- Cada Técnica modifica o feitiço **Golpe** (o feitiço que todos os Krosmasters sabem conjurar) adicionando um efeito.
- Cada Técnica aprendida reduz o custo em **PA** do **Golpe** em **1 PA** (mínimo de **0 PA**).
- Por fim, se a ativação de uma Técnica impede que um Krosmaster ative outra Recompensa Demoníaca neste turno, quando essa Técnica for ativada, ela não ocupa um espaço no Krosmaster.

Ou seja, um Krosmaster pode aprender várias Técnicas ao mesmo tempo e pode combinar os efeitos de várias Técnicas, mas um Krosmaster nível 1 pode ter 3 Técnicas ativas por vez e ter uma Recompensa Demoníaca equipada.



O Krosmaster que revelou esta técnica paga **1 PA** a menos para conjurar «Golpe». Além disso, o alcance do **Golpe** desse Krosmaster passa a ser de **1 a 4** em uma linha reta. Esse efeito é cumulativo com outras técnicas.



O Krosmaster que revelou esta técnica paga **1 PA** a menos para conjurar «Golpe». Além disso, seu «Golpe» afeta uma zona «Sopro». Esse efeito é cumulativo com outras técnicas.



O Krosmaster que tiver revelado esta técnica paga **1 PA** a menos para lançar «Golpe». Além disso, seu «Golpe» o faz perder imediatamente seus **PM** e aumenta seu **Dano** em **+1**. Esse efeito é cumulativo com outras técnicas.



O Krosmaster que revelou esta técnica paga **1 PA** a menos para conjurar «Golpe». Além disso, seu «Golpe» o cura de **1 Ferimento** e inflige dano no alvo. Esse efeito é cumulativo com outras técnicas.



O Krosmaster que tiver revelado esta técnica paga **1 PA** a menos para conjurar «Golpe». Além disso, seu «Golpe» fará o alvo e o conjurador perderem **-1 PA**: coloque um marcador de **-1** sobre eles. Esse efeito é cumulativo com outras técnicas.



O Krosmaster que revelou esta técnica paga **1 PA** a menos para conjurar «Golpe». Além disso, seu «Golpe» rouba **1** de cada alvo afetado. Esse efeito é cumulativo com outras técnicas.



O Krosmaster que revelou esta técnica paga **1 PA** a menos para conjurar «Golpe». Além disso, seu «Golpe» o faz ganhar imediatamente **1 PM** que só poderá ser usado neste turno. Esse efeito é cumulativo com outras técnicas.



O Krosmaster que tiver revelado esta técnica pagará **1 PA** a menos para conjurar «Golpe». Além disso, seu «Golpe» o faz ganhar imediatamente **1 PA** que só poderá ser usado neste turno. Esse efeito é cumulativo com outras técnicas.

REGRAS AVANÇADAS

REGRAS PARA 4 JOGADORES

Krosmaster Arena pode ser jogado por 4 jogadores em vez de 2, seja cada um por si ou em equipes de 2 contra 2. As regras para 4 jogadores são as mesmas para 2 jogadores, com algumas poucas exceções.

LIVRE PARA TODOS

Composição das equipes: todos jogam com 2 Krosmasters. Os jogadores devem concordar em como as equipes serão formadas. As equipes devem ter o mesmo Nível.

Iniciativa: os jogadores calculam sua Iniciativa total. O jogador com o maior total é o jogador 1, enquanto os outros são os jogadores 2, 3 e 4 de acordo com a ordem decrescente de suas Iniciativas. Os jogadores sentam em sentido horário em volta da mesa e jogam na seguinte ordem: 1 – 2 – 3 – 4

Arrumando o tabuleiro: o jogador 4 escolhe o tabuleiro. O jogador 1 escolhe em qual direção o tabuleiro será posicionado.

Galardões da Glória: coloque 3 GG selvagens próximos ao tabuleiro. Cada jogador começa com 3 GG. O jogador que nocautear o último Krosmaster restante de outro jogador ficará com seus GG.

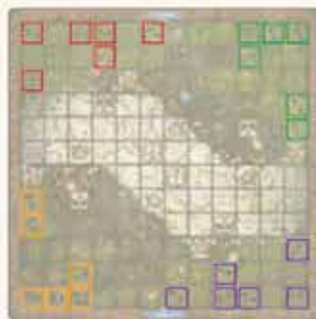
Quando um personagem é nocauteado, o jogador que o controla entrega uma quantidade de GG igual ao nível do personagem para o jogador que o nocauteou. Um jogador sem nenhum GG não está automaticamente eliminado, contanto que ele ainda tenha uma miniatura em jogo.

Iniciando: seguindo a ordem dos turnos, cada jogador coloca suas miniaturas na arena dentro das Casas Iniciais em sua área. Estas áreas são mostradas abaixo, sendo que elas são graficamente diferentes nos tabuleiros.

BONTA I



BONTA II



Jogador 1 Jogador 2 Jogador 3 Jogador 4

Faça um teste de Tensão: se saírem dois símbolos iguais, o jogador ativo escolherá 1 adversário para perder 1 GG, e esse adversário escolherá outro jogador para perder 1 GG. O segundo jogador escolhido pode ou não ser o jogador ativo nesse turno, mas não necessariamente.

2 CONTRA 2

As mesmas regras do Livre Para todos, com as seguintes mudanças:

Objetivo do Jogo: quando os GG selvagens acabarem, seja a última equipe a ter GG. Se um jogador e seu parceiro forem os únicos a ter miniaturas na arena, eles também vencem.

Iniciativa: os jogadores calculam sua Iniciativa total. O jogador com o maior total torna-se o jogador 1, e seu parceiro, o jogador 3. O jogador da outra equipe com a maior Iniciativa torna-se o jogador 2, e seu parceiro, o jogador 4.

EQUIPE PERSONALIZADA

Uma das partes mais legais em Krosmaster Arena é a habilidade de criar sua própria equipe com todos os personagens Krosmasters existentes. Colecione as miniaturas Krosmasters e monte a equipe dos seus sonhos!

ESCOLHA DE PERSONAGENS

Você pode combinar os personagens como quiser, contanto que eles atendam aos seguintes critérios:

- Sua equipe deve conter de 3 a 8 Krosmasters.
- O Nível total de todos os personagens da sua equipe deve ser igual a 12.
- Um Krosmaster cujo nome esteja escrito em dourado em sua carta é um herói único. Um herói único só pode aparecer em sua equipe uma vez, porém você pode recrutar diversos heróis únicos diferentes.
- Cada Krosmaster cujo nome esteja escrito em branco em sua carta pode aparecer na sua equipe no máximo duas vezes.
- Um Krosmaster cujo nome esteja escrito em preto em sua carta pode ser usado no máximo até 3 vezes na sua equipe.
- Um Krosmaster com a característica Chefe (Jahash, por exemplo) não pode estar na sua equipe se você já tiver outro Krosmaster com a característica Chefe.

Essas limitações aplicam-se a todos os jogadores. Você e seu adversário podem jogar com duas equipes idênticas sem problema algum.

4 Jogadores

A equipe de cada jogador deve ter de 1 a 4 Krosmasters com um Nível total combinado de 6.

CARACTERÍSTICAS ÚNICAS

Se você decidir jogar várias partidas com o mesmo personagem, ou se dois jogadores escolheram o mesmo personagem para seus times, use os adesivos que vêm na caixa para identificá-los.

REFERÊNCIA POR NOME

Quando o nome de um personagem é mencionado em caixa alta em um dos seus próprios feitiços ou poderes, isso inclui apenas o próprio Krosmaster, e não outros Krosmasters com o mesmo nome.

INICIATIVA

Para decidir quem jogará primeiro, se a Iniciativa total dos jogadores for idêntica, compare os valores de Iniciativa mais altos dos personagens que compõem cada equipe, e depois o segundo mais alto, se ainda houver um empate, etc. Se mesmo assim houver um empate perfeito, decidam no cara ou coroa.

LINHA DO TEMPO

O primeiro jogador começa criando sua Linha do Tempo, e seu adversário faz o mesmo. Quando um jogador está criando sua Linha do Tempo, se vários personagens da sua equipe tiverem o mesmo valor de Iniciativa, ele deverá escolher em qual ordem seus personagens serão ativados. Uma vez montada a Linha do Tempo, ela não pode ser alterada até o fim do jogo.

PERGUNTAS FREQUENTES

- P** Meu Krosmaster tem o poder Armadura e está usando o Conjunto de Elite que dá +1 PA e +1 PV, além do poder Armadura. Quer dizer que agora meu personagem joga 3 dados nos testes de Armadura?
- R** NÃO, porque um personagem só pode beneficiar-se do mesmo poder uma única vez. O Krosmaster beneficia-se dos bônus adicionais de PA e PV, mas o poder Armadura concedido pelo Conjunto de Elite será inútil, pois ele já tem o poder Armadura.
- P** Meu Krosmaster tem o poder Armadura e sofre 2 Danos com o Efeito Adicional Perfura-Armadura. Ele pode fazer um teste de Armadura?
- R** SIM, mas apenas com 1 dado.
- P** Mesmo tendo várias vezes o poder Armadura?
- R** SIM, pois um personagem nunca pode se beneficiar do mesmo poder várias vezes.
- P** Eu já tenho um conjunto e uma arma ativada em Lilota, que é nível 2. Ela pode ter Técnicas?
- R** NÃO. Técnicas não ocupam o espaço de uma Recompensa Demoníaca até serem reveladas. Sendo assim, como Lilota já chegou no limite de 2 Recompensas Demoníacas que seu nível 2 permite, ela não pode se beneficiar de nenhuma outra Recompensa Demoníaca.
- P** Mas e se eu fizer o contrário? Eu revelei um Conjunto e uma Técnica. A Lilota pode ter outra Recompensa Demoníaca?
- R** SIM. Ao ser revelada, a Técnica deixa de ocupar o espaço da Recompensa Demoníaca. Sendo assim, consideramos que Lilota tem somente 1 espaço ocupado pelo Conjunto.
- P** Meu Krosmaster tem 3 PM, 12 PV e 6 PA, mas já tem 3 marcadores de -1 PM em sua carta. Meu adversário está usando a Recompensa Demoníaca «Enferrujado» nele. Eu vou pra -5 PM?
- R** NÃO. Uma Tropa não pode ter mais marcadores - PM ou PA - do que sua característica correspondente, e o mesmo vale para PV e marcadores de Ferimento. Neste caso, «Enferrujado» não terá nenhum efeito.
- P** Meu Miauvô invocou Fleelee. Se meu adversário nocautear Miauvô, Fleelee continua no jogo?
- R** NÃO. As invocações são removidas da arena assim que o Krosmaster que as invocou é nocauteado.
- P** Meu Khan Karkass tem 8 PV e já sofreu 6 Danos. Ele pode usar a Recompensa Demoníaca «Super MultiTapa» para aumentar o dano do seu próximo feitiço?
- R** SIM, mas ele sofrerá 3 Danos e será nocauteado antes de conjurar o feitiço. Se ele tivesse 4 ferimentos a menos, ele conseguiria conjurar «Super MultiTapa».
- P** Beelzebug tem 5 PA e 8 PV, mas já sofreu 7 Danos. Ele pode conjurar o feitiço Pontuação, que custa 2 Ferimentos e 5 PA?
- R** NÃO, pois ele não pode colocar os 2 marcadores de Ferimento do custo do feitiço sobre sua carta. Se ele tivesse sofrido apenas 6 Danos, ele poderia conjurá-lo. Ele seria nocauteado, e o feitiço teria causado seu efeito.
- P** Os efeitos adicionais Recuar, Empurrar, Atrair e Chegar mais Perto movem personagens e marcadores de Invocação. Eles podem criar uma situação de Bloqueio, com teste de Bloqueio e de Esquiva?
- R** NÃO. A regra de bloqueio só se aplica quando um personagem gasta 1 PM para se mover e sai de uma casa adjacente a 1 ou mais adversários.
- P** Estou jogando com 2 Chafer Arqueiros na minha equipe. Se um deles conjurar o feitiço «Flecha Distante», cujo efeito é «Neste turno, todos os feitiços do CHAFER ARQUEIRO ganham +2 de alcance máx., mas ele perde todos os seus PM», isso afetará meus 2 CHAFER ARQUEIROS?
- R** NÃO. Quando a carta do personagem refere-se a seu próprio nome, somente o personagem ativo é afetado.
- P** Meu Deminobola conjura o feitiço «Golpe de Boulet», que tem como efeito adicionar «Chega 2 casas mais perto». Ele pode atravessar casas intransponíveis?
- R** NÃO. O movimento especial é em linha. Se ele for interrompido por uma casa intransponível, Deminobola deverá parar em frente a essa casa.
- P** E se houver uma armadilha nas casas por onde ele passar?
- R** A armadilha só será acionada se Deminobola terminar seu movimento especial na casa que contém a armadilha, quando seu feitiço «Pacote de Teste» estiver completado.
- P** Se o efeito adicional de um feitiço mostrar +X PM, +X PA, Rouba X PM ou Rouba X PA, meu personagem receberá esses PM e PA imediatamente?
- R** NÃO. Esses PM e PA que você ganha estão indicados pelos marcadores colocados nas cartas. No começo do próximo turno do personagem, esses marcadores são descartados, e só então você receberá os PM e PA. Se o ganho for imediato, isso estará escrito na carta.
- P** No tutorial, eu não posso escolher o lado dos meus dados antes de considerar os resultados, mas as regras dizem que eu posso. Qual devo seguir?
- R** Algumas regras nos tutoriais estão simplificadas para ajudar você a se familiarizar com o jogo. E essa é uma delas. O Livro de Regras, os Apêndices e o Guia de Jogo sempre têm prioridade nas regras e sobrepõem este guia.

TURNOS DE JOGO

1. INÍCIO DO TURNO (NOVO JOGADOR ATIVO)

- Teste de Tensão (2 dados)
- Rerrolagem (opcional, 1 dado)
- Inspiração (ganha poderes)
- Devolução! (Ganha Kamas)

2. TURNOS DAS TROPAS (ORDEM DA LINHA DO TEMPO, UMA POR UMA)

2.1 FASE PRELIMINAR

- Supressão de buffs, efeitos desencadeados.

2.2 FASE DE ATIVAÇÃO

- Gastar PM e PA.

2.3 FIM DA FASE DE ATIVAÇÃO

- Efeitos desencadeados, próximo personagem.

3 FIM DO TURNO

- Mudar o jogador ativo.

LEMBRETE

NOME	MOVIMENTO Casa livre ✓ Intransponível ✗	LINHA DE VISÃO Não bloqueia ✓ Bloqueia ✗	INTOCÁVEL É Intocável ✓ Não é intocável ✗
Caixa	✓	✓	✓
Bolsa	✗	✓	✓
Tenda	✗	✗	✓
Krosmaster	✗	✗	✗
Marcador de Monstro	✗	✓	✗
Marcador de Bomba	✗	✓	✗
Marcador de Armadilha / Monólito	✓	✓	✓
Marcador de Kama	✓	✓	✓

■ Elementos de Cenário
 ■ Personagem
 ■ Outro

LINHA DE VISÃO

- Imagine que todas as casas são perfeitamente quadradas.
- Uma linha de visão é traçada do centro de uma casa para o centro da outra casa.
- Ela não pode passar por nenhuma casa que bloqueie a linha de visão (tendas, personagens...).



GASTO DE PM E PA

Movimento	Custo
Mover uma casa	1 PM
Ação	Custo
Conjurar Feitiços	Depende do feitiço
Ações exclusivas de Krosmasters	Custo
Coletar um Kama	1 PA
Comprar um GG	1 PA (+12 Kamas)
Comprar uma recompensa demoníaca de GRANITO	1 PA (+3 Kamas)
Comprar uma recompensa demoníaca de JADE	1 PA (+6 Kamas)
Comprar uma recompensa demoníaca de PRATA	1 PA (+9 Kamas)
Revelar uma recompensa demoníaca	0 PA
Galpear algo	5 PA (-1 PA por técnica. Página 29)

CONJURAR UM FEITIÇO

PRÉ-REQUISITOS

- Verificar o custo
- Verificar o alcance
- Verificar a linha de visão
- Veja se nenhum efeito impede você de conjurar o feitiço (Krosmasters)

1 PAGUE O CUSTO

2 EFEITOS ADICIONAIS

3 FAÇA UM TESTE DE ACERTO CRÍTICO (feitiços de ataque e de cura apenas)

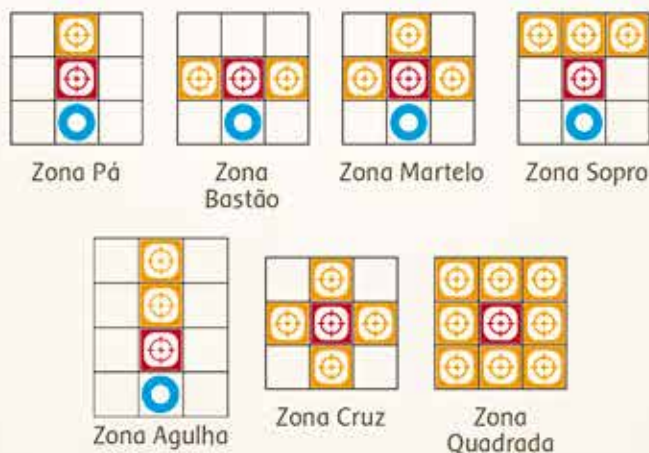
4 FAÇA UM TESTE DE ARMADURA (feitiços de ataque apenas)

5 CALCULE OS DANOS (veja abaixo)

6 FERIMENTOS (feitiços de ataque e de cura apenas)

7 EFEITOS PENDENTES (roubo de vida, por exemplo)

ZONAS DE EFEITO



Com seu código exclusivo, ative suas miniaturas e lute contra outros jogadores online! Miniaturas de outros produtos também vêm com um código exclusivo que você pode usar para desbloqueá-las online! O mundo de Krosmaster é incrivelmente vasto. Será que você consegue se tornar o Mestre do Krosmaz?

www.KROSMASER.com