



ASCENSION™

O RETORNO DO CAÍDO

REGRAS



ASCENSION™

O RETORNO DO CAÍDO

Minhas divinações relatam um conto assustador — Eu vi eventos cósmicos no mais sombrio presságio. Um espírito divino, irado e vermelho, para não ser confundido com uma vontade mortal chegando a colocar fim à porta da morte. O Guarda-Portão ajoelhou-se e, com duas mãos, arrancou-o do fluxo de almas, limpando estrelas das rebarbas daquela força pulsante.

- Essa alma é familiar — disse o Guarda-Portão. Então ouviu-se uma voz de víbora, como se falasse de cinco bocas ao mesmo tempo: *É porque eu lhe criei. Deveis me libertar.*

- No entanto estou predestinado a fazê-lo seguir seu caminho — respondeu o Guarda-Portão — Você vestia uma pele mortal, portanto sua sina deverá ser a de um mortal.

Não, Kythis. Você não está mais predestinado. Abandonai a minha sina, Guarda-Portão, e eu absolvê-lo-ei. Isto ainda está dentro do meu poder.

Assim, Samael o Caído foi poupado do exílio em Deofol — ao custo de deixar a margem da morte para sempre sem vigília, o portão negligenciado, e todas as vontades condenadas ao purgatório.



Agora, as chamas da guerra novamente decoram o horizonte. O terror cerca a fronteira, recentemente reassentada, apenas para ser submersa mais uma vez no sangue dos mortais. Com o Guarda-Portão ausente, as almas rasgadas dos corpos dos defensores de Vigil não terão descanso a menos que tudo seja resolvido.

Deixe um grito ecoar por toda a Vigil. As disputas que despertaram da guerra necessitam ter um fim. Um Divinícida deverá pegar em armas uma segunda vez.

O Caído retornou.



INTRODUÇÃO

Em *Ascension: O Retorno do Caído*, os jogadores são grandes líderes tentando recrutar exércitos e derrotar o mal ancestral que eles pensavam ter extinguido. A cada turno você jogará cartas de sua mão para ganhar Runas , Poder , ou outros efeitos (como comprar cartas). Você pode gastar Runas para adquirir novas cartas para seu baralho. Poder é utilizado para derrotar Monstros, que lhe fornecerão Honra e outras recompensas. As cartas que você pode adquirir e os Monstros que você enfrenta mudam constantemente, então sempre haverá diferentes decisões a se tomar!

CONTEÚDO

- **30 Marcadores de Honra:**
 - 15 Transparentes (1 Ponto)
 - 15 Vermelhos (5 Pontos)
- **120 Cartas:**
 - 2 Baralhos Iniciais, cada um contendo:
8 Aprendizes e 2 Milícias
 - 35 Cartas Sempre Disponíveis:
 - 1 Cultista
 - 17 Místicos
 - 17 Infantarias Pesadas
 - 65 Cartas do Baralho Central



PREPARAÇÃO

Ascension: O Retorno do Caído pode ser jogado separadamente por dois jogadores, ou ser combinado com *Ascension: O Jogo de Deckbuilding* para ser jogado em 2-6 jogadores. Para jogar *O Retorno do Caído* por si só, simplesmente siga as instruções abaixo. Para jogar com o jogo base, embaralhe juntamente o Baralho Central dos dois jogos antes de começar.

Cada jogador recebe um Baralho Inicial que consiste em oito Aprendizes e duas Milícias.

Cada jogador embaralha seu Baralho Inicial e compra cinco cartas (deixando cinco em seu baralho).

Pegue as cartas Infantaria Pesada, Místico e Cultista e coloque-as ao alcance de todos os jogadores. Estes são personagens em seu reino e estão Sempre Disponíveis para ser adquiridos ou derrotados em seu turno.

Embaralhe todas as outras cartas e coloque-as viradas para baixo para formar o Baralho Central. Compre as 6 cartas do topo e coloque-as em linha viradas para cima, entre os jogadores.

Coloque o Baralho Central em um dos lados da Linha Central. Reserve o espaço do lado oposto para o vazio. Quando um Monstro na Linha Central for derrotado ou uma carta banida eles vão para o Vazio (Veja "Disposição de Jogo" na página 4)

Separe 30 marcadores de Honra por jogador. Marcadores vermelhos, maiores, valem 5 pontos. Marcadores transparentes, menores, valem 1 ponto. Para jogos com três ou mais jogadores, deve-se usar mais marcadores de Honra do que em *Ascension: O Jogo de Deckbuilding*.

- 2 Jogadores = 60 de Honra
- 3 Jogadores = 90 de Honra
- 4 Jogadores = 120 de Honra
- 5 Jogadores = 150 de Honra
- 6 Jogadores = 180 de Honra

Determine aleatoriamente quem joga primeiro.



ÁREA DE JOGO



Marcadores de Honra

Místico, Infantaria Pesada, e Cultista



Baralho Central



Vazio (reservado)

Linha Central



Mão Inicial (5 cartas)



Baralho Pessoal
(5 cartas restantes)



Baralho Pessoal

(10 cartas:
8 Aprendizes, 2 Milícias)

HERÓIS

NOME

Inquiridor da Morte

2

CUSTO

Número de Runas gastas para adquirir esta carta.

FACÇÃO

Existem quatro facções diferentes: Mechana, Vazio, Virentes, e Iluminados.

TEXTO ILUSTRATIVO

Texto ilustrativo não tem efeito em jogo.

EFEITO

O que o herói faz quando entra em jogo.

Herói do Vazio

Ganhe **2**.

Se esta carta for banida de sua mão ou pilha de descartes, ganhe **3**.

"Acho que Kytthis me levará hoje."

HONRA

Quantos pontos de honra a carta vale.

RARIDADE & ÍCONE DE SÉRIE

Cada ● representa uma cópia de cada carta no baralho central.

1

Heróis são os campeões que você adquire para auxiliá-lo em sua batalha contra o Caido. Você pode jogar qualquer número de cartas de Herói de sua mão a cada turno. Quando jogar um Herói de sua mão, ganhe o efeito descrito na carta. Ele continua à sua frente até o fim de seu turno e então vai para sua pilha de descartes.



CONSTRUTOS

NOME

Altar Soquete

6

CUSTO

Número de Runas gastas para adquirir esta carta.

FACÇÃO

Existem quatro facções diferentes: Mechana, Vazio, Virentes, e Iluminados.

EFEITO

O que o Construto faz cada turno que está em jogo.

TEXTO ILUSTRATIVO

Texto ilustrativo não tem efeito em jogo.

HONRA

Quantos pontos de honra a carta vale.

Construto Mechana

Uma vez por turno, quando colocar um Construto Mechana em jogo (incluindo este), ganhe **2**.

Forje a forma adequada e complete o desafio divino.

RARIDADE & ICONE DE SÉRIE

Cada ● representa uma cópia de cada carta no baralho central.

6

© 2016 Stone Blade Entertainment, Inc. Todos os direitos reservados.

Construtos são as várias armas, itens mágicos, e dispositivos fantásticos que você pode adquirir para usar em suas batalhas. Diferente de Heróis, quando você joga um Construto, ele permanece em jogo e te auxilia turno após turno. Você pode usar o efeito de um Construto cada turno, incluindo o turno no qual você o jogou.



MONSTROS

NOME

Bazu, Duque do Escárnio

6

PODER

Quanto poder deve ser gasto para derrotar o Monstro.

RECOMPENSA

O que se recebe e/ou penalidades que os oponentes sofrem quando este Monstro é derrotado.

Monstro

Recompensa: Ganhe ★. Cada oponente descarta uma carta por cada Construto que controla ou coloca todos os Construtos na pilha de descartes.

RARIDADE & ÍCONE DE SÉRIE

Cada ● representa uma desta carta no Baralho Central.

©2015-Solé Trade Entertainment, Inc. Todos os direitos reservados.

Monstros representam os lacaios do Caído que estão tentando invadir e destruir o mundo de Vigil. Quando um Monstro é derrotado, ele é banido para o vazio e o jogador que derrotou ganha imediatamente a recompensa da carta.

Derrotar Monstros te dá recompensas, incluindo Honra, que é a condição de vitória em Ascension. Quando você ganhar Honra por derrotar um Monstro, simplesmente pegue o número correspondente de marcadores de Honra e coloque à sua frente.



O JOGO

Regras Gerais

A qualquer momento, se acabarem as cartas de seu baralho pessoal e você precisar comprar uma carta ou revelar uma carta do topo de seu baralho, reembalhe sua pilha de descartes para repor seu baralho. Se acabarem as cartas do baralho central, reembalhe o vazio para repor o baralho central.

Cartas de Herói jogadas durante seu turno são colocadas em sua pilha de descartes no fim de seu turno. (Em outras palavras, não reembalhe as cartas de Herói que jogou neste turno, caso seja necessário reembalhar sua pilha de descartes no meio do turno.)




Cartas adquiridas durante seu turno são colocadas em sua pilha de descartes.

Sempre que uma carta sair da linha central, ela deve ser imediatamente substituída por uma carta do baralho central. Isto acontece antes de qualquer outra coisa. Sempre que um jogador estiver tomando uma decisão, a linha central deve estar completa.



Algumas cartas possuem efeitos que são ativados quando elas entram na linha central. Os efeitos dessas cartas ocorrem imediatamente, incluindo no começo do jogo quando a linha central é determinada. Os efeitos dessas cartas, chamadas de cartas de Sina, estão escritos como um texto em branco sobre fundo preto, indicados pela palavra Sina.



Muitas cartas apresentam textos que contradizem as regras. Se isto acontecer siga as instruções na carta.

Sequência de Turno


1. Jogue cartas de sua mão para ganhar Runas () , Poder () e Honra (). Adquira Heróis e Construtos, e coloque-os em sua pilha de descartes para turnos futuros. Derrote Monstros por recompensas e Honra.
2. Coloque as cartas de Herói jogadas e cartas em sua mão na sua pilha de descartes ao fim do turno.




Para jogar uma carta de Herói de sua mão, coloque a carta virada para cima à sua frente, anuncie seu efeito, e siga as instruções na carta. Quaisquer escolhas determinadas pela carta devem ser feitas nesta hora e as condições devem ser atendidas para efeitos adicionais, entretanto  ou  gerados podem ser gastos até o fim de seu turno. Não é necessário pagar nenhum custo para jogar Heróis de sua mão.

Exemplo: *Elite da Guarda Negra* diz "Ganhe . Você pode banir uma carta em sua mão ou pilha de descartes." Quando jogar a carta, você deve decidir qual carta deseja imediatamente banir, mas você pode esperar para usar o  gerado.

Construtos são jogados como Heróis, porém Construtos permanecem em jogo e podem ser usados em todos os turnos. Se um Construto possuir mais de uma habilidade, cada uma pode ser usada.

Exemplo: *Chamado da Serpente* diz "Uma vez por turno, ganhe . Uma vez por turno, você pode adquirir um Herói no vazio como se ele estivesse na linha central." Você pode usar o Construto para produzir Runas e depois no turno utilizar seu segundo efeito para adquirir um Herói do vazio e vice versa.

Adquirir Heróis e Construtos

Você precisa de Runas () para adquirir Heróis e Construtos. Runas são obtidas de Heróis jogados de sua mão ou de Construtos que tenha em jogo. Você pode adquirir qualquer número de cartas desde que tenha Runas suficientes. Para saber quantas Runas você obtém por uma carta, olhe a parte inferior da carta. Se a carta oferece Runas, ela mostrará um ícone de Runa com um número.



Cervo Lunar custa 3 Runas para ser adquirido.




Você pode ganhar 2 Runas ao jogá-lo.

Você pode adquirir qualquer Herói ou Construto na linha central assim como Místicos e Infantaria Pesada, que são as cartas Sempre Disponíveis. Ao adquirir uma carta, coloque-a em sua pilha de descartes e substitua a carta na linha central com a carta do topo do baralho central.



Derrotando Monstros

Para derrotar um Monstro, o jogador deve ter Poder suficiente (gerado por cartas com  em sua caixa de texto — ex. Infantaria Pesada). A quantidade de Poder que uma carta gera é encontrada na caixa de texto, representada pelo ícone de Poder com um número.

O Custo para Derrotar um Monstro aparece no canto superior direito da carta. Este custo tem um ícone de Poder atrás dele.

Quando derrotar um Monstro, você ganha uma Recompensa. A maioria das Recompensas inclui Honra, e a quantidade de Honra ganha é igual ao número indicado no símbolo de Honra (★).

Se o Monstro possuir um efeito como parte da Recompensa, ele ocorre assim que a carta é substituída na linha central.

Depois de derrotar um Monstro, coloque-o no vazio e substitua-o na linha central. Você pode derrotar qualquer número de Monstros desde que tenha Poder suficiente.

O Cultista está sempre disponível para ser derrotado e nunca é banido para o vazio. Não há limite de vezes para se derrotar o Cultista em um turno.



Fim de Turno

Quando terminar de jogar as cartas de sua mão, adquirir **Heróis** e **Construtos**, e derrotar **Monstros**, coloque quaisquer cartas que sobram em sua mão e Heróis que tiver jogado neste turno em sua pilha de descartes.

Compre cinco cartas para repor sua mão. Se acabarem as cartas de seu baralho e precisar comprar mais, simplesmente reembarelhe sua pilha de descartes e a adicione à seu baralho. Ao fim de seu turno, o jogo continua em sentido horário.

Fim de Jogo

O jogo termina quando um número específico de **Honra** for ganho, baseado no número de jogadores.

- 2 Jogadores = 60 de Honra
- 3 Jogadores = 90 de Honra
- 4 Jogadores = 120 de Honra
- 5 Jogadores = 150 de Honra
- 6 Jogadores = 180 de Honra

Antes de iniciar o jogo, separe a quantidade correspondente de marcadores de Honra. Quando o último marcador de Honra for ganho, o jogo termina ao final da rodada atual (depois que o último jogador da primeira rodada tenha um turno). Portanto, cada jogador terá o mesmo número de turnos durante o jogo (sem contar turnos extras realizados através de uso de cartas como *Tablet of Time's Dawn*). Os jogadores podem ganhar Honra mesmo depois que os marcadores de Honra acabarem, use marcadores de Honra adicionais para contar a Honra que os jogadores ganharem até o fim do jogo.

As cartas no baralho de cada jogador também valem Honra que é indicada pelo número no símbolo de Honra (★) no canto inferior esquerdo da carta. Ao término do jogo, conte a Honra recebida de Heróis e Construtos (isto inclui sua mão, baralho, pilha de descartes e Construtos em jogo), junto com todos os marcadores de Honra recebidos durante o jogo. O jogador com a maior Honra total é o vencedor!

Se dois ou mais jogadores empatarem em Honra total, aquele que começou a jogar depois vence (ex. o primeiro jogador perde todos os empates, o segundo perde para o terceiro e quarto, etc.).



VARIANTES DE JOGO

Regras de Equipe

(4-6 Jogadores em times de 2)

- Separe 30 marcadores de Honra por jogador.
- Colegas de equipe sentam à frente um do outro.
- Seus colegas de equipe não são atingidos pelas recompensas de nenhum Monstro que você derrotar (ex. se você matar o Verme Quebra-Cofres, seu colega de equipe não precisa destruir um Construto que controla).
- Você pode gastar uma Δ adicional para adquirir uma carta e adicioná-la ao baralho de seu colega de equipe ao invés de adicioná-la ao seu.
- No fim do jogo, some sua Honra total à de seu colega de equipe para determinar a equipe vencedora!

Regras Solo

(1 Jogador)

- Separe 50 marcadores de Honra.
- Prepare a Linha Central normalmente, mas quando uma carta sair da Linha Central, a carta nova sempre entra do lado esquerdo e as demais cartas deslizam para a direita.
- Você faz o primeiro turno do jogo. Ao fim de cada um de seus turnos, Samael adquire ou derrota as duas cartas na ponta direita da Linha Central.
- Todas as cartas adquiridas por Samael são separadas e usadas apenas para determinar a Honra total de Samael no fim do jogo.
- Quaisquer Monstros derrotados por Samael vão para o vazio e ele recebe a recompensa de Honra pelo Monstro. Quaisquer outros efeitos são ignorados.
- Continue jogando até que o último marcador de Honra seja adquirido, então compare sua pontuação ao total de Honra conquistado por Samael. Se você possuir mais Honra, você vence!



GLOSSÁRIO

Heróis: Heróis são os campeões que você pode adquirir para auxiliar em sua missão de salvar o reino de Vigil. Quando você joga um Herói de sua mão, você ganha o efeito descrito na carta, e então ele vai para sua pilha de descartes ao final de seu turno.

Construtos: Construtos são as várias armas, itens mágicos e dispositivos fantásticos que você pode adquirir para usar em suas batalhas. Depois de jogar um Construto de sua mão, você pode ganhar um efeito dele todos os turnos em que ele permanecer em jogo.

Monstros: Monstros são os lacaios do Caído que estão tentando invadir e destruir seu mundo. Derrotar Monstros te dá recompensas, incluindo Honra, condição de vitória do jogo.

Runas (△): Runa é um dos dois principais recursos no universo de Ascension. Runas são usadas para adquirir Heróis e Construtos para que você possa adicioná-los ao seu baralho.

Poder (⚔): Poder é um dos dois principais recursos no universo de Ascension. Poder é usado para derrotar Monstros e ganhar recompensas.

Honra (★): Honra é a chave para a vitória em Ascension. Quem conquistar mais honra vence o jogo.

Banir: Quando uma carta é banida, ela é colocada na pilha do vazio. Monstros derrotados também são banidos para o vazio. Os jogadores não podem interagir com nada que esteja no vazio a menos que possuam cartas que permitam fazê-lo. Banir cartas mais fracas como Aprendiz e Milícia de seu baralho pode aumentar suas chances de comprar as cartas mais poderosas que irá adquirir durante o jogo.

As cartas que ficam Sempre Disponíveis e as cartas do Baralho Inicial não vão para o vazio quando banidas. Cartas do Baralho Inicial são removidas do jogo e as cartas Sempre Disponíveis são devolvidas à sua zona correspondente quando banidas.

Destruir: Destruir significa colocar na pilha de descartes e geralmente se refere aos Construtos.



CRÉDITOS

Líder de Game Design:

Justin Gary

Líder de Game Development:

John Fiorillo

Game Design Adicional / Desenvolvimento:

Brian Kibler, Rob Dougherty, Jeff Liu, Gary Arant, Ryan O'Connor, Ian Estrin

Website e Marketing:

Ryan O'Connor

Líder de Design Gráfico:

Geordie Tait

Arte das Carta:

Eric Sabee

Diretor Criativo:

Geordie Tait

Líder de Desenvolvimento de PI:

Justin Gary

Desenvolvimento de PI:

Geordie Tait, Eric Sabee

Textos Ilustrativos:

Geordie Tait

Líder de Gerenciamento de Projeto:

Rob Dougherty

Livro de Regras:

Justin Gary, Brian Kibler, John Fiorillo, Geordie Tait, Emily Zaehring, Gary Arant, Jeff Liu

Playtestes:

Will Garner, Steve Terry, Emily Zaehring, Mike Rosenberg, Nic Barnhill, John Redmond, Mark Stoddard, Michelle Stoddard, Edward Sullivan, Adam White, Kevin Hollis, Mark Bordenet, Jodi Bordenet, Chevee Dodd, Chris Warder, Kevin Della Grotte, Reid Niskala, Stephen Fournier, Tommy Occhipinti, Tristan Thiede, Joel Eddy, Cory Jennings, Brian Gouveia, Elias Hartley, Sam Dunnewold, Jack Davis, Jason Cohn, Alex Kuntz, Ryan Croson, Meghan Croson, Todd Fuist, Brendan Burchell, Cedan Bourne, Ryan Champion, Tim Champion, Ross Rivard-Barnett, Brian Laing, Jake Smith, Travis Nogle, Natalie Hendrix, Ricardo Capuno, Cory Dawson, Mark Slack, Vince Grecco, Dair Grant, John Booher, Dorothy Booher, Sam Fowlkes, Tommy Brown, John Elliott, Justis Disney, Nick Palmer, Bill Wood, Adam Lee, Kirby Mitchell, Jonathan Robinson, Gary Weis, Alan Hickman, Randy Stevenson, James Graham, Cain Quigley, Chuck Nicholson, Tony Baldassar, Mike Murphy, Mark Clark Jr., Steve Cates, Tim Mote, Roland Wood, Patrick Galloway, Travis Dean, John Fulton, Jennifer Archer, Josh Robinson, Jeff Jensen, Brenda Jensen, Travis Evans, Kira Evans, Trent Seigfried, Sarah Knoke-Seigfried, Cameron Schmidt, Albert Leung, Josh Leung, Victor Tsang, Dalton Vu, Thomas Lueker, Collin Baird, Thomas Borchers, Juanpablo Gonzales, Charles King, Jarrod Johnson, Shawn Pearson, Alexander McGowen, Kyle Dunne, Genichiro Kobayashi, Jason Wai, John Chen, Brian Yang, Wilbur Lai, Irwin Ling, Alan Turchik, Jim DiCamillo, Adam Nuss, Dave Levy, Chris Laude, Raquel Laude, Kim Schleyer, Justin Keaton, Jake Sanders, Courtney Turner, Ashleigh McFarland, Spencer Tracy, John Winters, Wes Murphy, Siddhartha Kollipara, Grayson Freas, Stephan Mercatoris, Laura Finn, Jason Finn, Kevin McGuire, Igor Mlinarich, Michael Zimmerman, David Stull, Jeremy Hancock, Keith Temple, Shannon Gill, Joseph Wiesenberger, Mike Lockwood, Jason Ray, Martin Dorschler, Russell Cagle, Dustin Gililand, Chris Reikoff, Stephanie Sartore, Szymon Steciewicz, Ben Bowers, Jonathan Pierce-Ruhland, Chris Johnson, Zaac Moberg, Daniel Sands, Terrence Field, Tim Bridge, David Gentry, Matt Gaumer, Mikeal Gallaway, Ashley Day, David Gill, Brandon Allen, Marc Durette, Jamie Page, Josh Breau, Korey Price, Martin Bourgeois, Melanie Mallard, Melissa Gosselin, Scott Tower, Remi Maillet, Jim Hustad, Misha Gurevich, Steve Port, Lindsey Port, Jared Pierce, Jake Blomquist, Matt Danner, Ben Rasmussen, Barry Steiglit, Sam Hillier, Mitchell Fuchs, Kris Degraw, Mike Richardson, Roy Kim, Eric Thompson, Aaron Roberts, Keith Whaley, PJ Dillen, Wesley A. Kinslow, Jason Latham, James L. Tucker, Chris Alton, Adam Spain, Jason Conger, Aaron Webster, Andre Segarra, Corry Newton, Doug McKay, James Dubose, Joe Hatter, Rich Owens, Jim Stevens, Heath Ruetten, Josh Harris, Brent Gallmann, Ted King, Todd Chirhart, Eric Holdridge, Ian Avery-Dewitt



