



DANIEL FRYXELIUS

ANGEL FURY

A BATALHA POR UMA ALMA HUMANA

Raiva, desapontamento, confusão... fúria!

Tantas emoções.

Uma noite em que tudo deu errado, tudo parece errado.

Parece que te decepcionaram. Traído por amigos, odiado por todos. NOVAMENTE!

Você sente raiva mais que tudo

Raiva incontrolável! Você quer destruir a casa. Vamos! Faça!

Issol! Quebre tudo!

Sensação boa, não é?

Destrua! Imagine que são os seus "amigos". Esmague-os! Odeie-os!

Mais, mais... Não! Espere!



Humano estúpido, não consegue fazer nada certo.

Lamentável!

Descanse um pouco

Parede estúpida!



Você terá sua vingança

Finalmente! Acho que agora conseguimos ele. Seu coração está pronto para o próximo passo.

Pronto, mais ódio... mais pensamentos de vingança. Da próxima vez não serão vidros quebrando...

Feio, estúpido, inútil. Você pode fazer o que quiser agora, porque... ninguém se importa!

Ei, peguem leve! Nós já o temos onde queremos. Não o sobrecarreguem. Convençam-no gentilmente.



Eu digo para usarmos esta chance! Nós já o temos em nossas mãos!

Não, seu tolo!

Enquanto ele não compreender que estamos aqui, nós temos uma chance maior de influenciá-lo.

Prefiro ser uma parte natural de sua vida do que apenas uma explosão que se acende por apenas uma noite.

Sim! Escutem Gorak. O caminho para o inferno deve ser suave para estes humanos. Trate-os gentilmente.

Vá com calma. Parece que temos todo o tempo do mundo.

Ei pessoal!

Não tenho certeza desse tempo todo. Parece que temos visitantes.

Não, não agora! Estávamos quase acabando!

O que eles estão fazendo aqui?

Eles não deveriam estar aqui. É muito longe do Céu.

Em nome do Todo Poderoso! Deixem o humano e não mais o torturem!

Ora! Ora! Se não é meu sargento favorito, Caleb. Você ainda está escravizando para o "Todo Poderoso"?

Tem certeza de que veio ao lugar certo?

Com 7 bilhões de pessoas no mundo, não posso acreditar que você realmente se importe com este miserável.

Minhas ordens são claras, Gorak.

Este humano está sob proteção do Todo Poderoso. Deixe-o em paz.

Eu não sabia.

Agora me escute, "Brilhante". Este humano não quer você aqui.

Ele nunca pediu sua ajuda. Ele nunca quis sua ajuda.

A alma dele pertence a nós.

ISTO foi um pedido de ajuda.

Deus, me salve...

O que?

Quem fez isto?

Ei, isso é TRAPAÇA!

Não foi escolha dele. Você o fez dizer isto!

Esta não conta. Ele nem sabe quem é Deus!

Vão embora ou enfrentem a fúria!

SERÁ UM DIA FRIO NO INFERNO quando Gorak der as costas para um bando de LÂMPADAS AMBULANTES!



Peguem-no, se puderem!



Em suas marcas, irmãos!



PODEM VIRI!

Tá bom...



O que está acontecendo? Eles estão parados.

BROCHK, faça seu trabalho!



Eles estão esperando.

Sem medo, confiantes.

Esperando por...



Eles têm um leitor de mentes! Protejam seus pensamentos, não os deixem ver!



Espera, a imagem está ficando clara. Reforços chegando!



UZIAS!

Desculpem! Ele conseguiu arrancar de mim!



arrghhh...

Um arcanjo aqui? Este humano deve ser muito valioso para eles!



Sim, chefe!



É... é um EXÉRCITO!



Veja só! Agora são apenas 4 deles.

Que conveniente!

Vamos dançar!

BALAAO, avise a APOLLYON e a 5ª. legião! AGORA!

Não vamos perder este!



Anjos de batalha. Centenas! Poderosos serafins e um ARCANJO!



E assim a batalha começa.

Em pouco tempo esse local estará transbordando de anjos e demônios, tentando reivindicar essa única alma humana.

E ele não tem a menor ideia...

Para alguns, "lutar contra seus próprios demônios" é apenas uma expressão qualquer. Mas o resultado de hoje mudará a sua vida.

Bem-vindo ao mundo oculto!

Exércitos de Anjos e Demônios se chocam numa batalha épica por uma alma humana. Enquanto as forças celestiais tentam influenciá-la para o bem, os anjos caídos demoníacos lutam para arrastá-la para a escuridão e o desespero. No reino do mundo espiritual, poderosos guerreiros angelicais tentam manter suas posições contra ondas de Demônios e Atormentadores, buscando quebrar suas linhas de defesa ou tomando controle de cristais valiosos e Fontes de Água da Vida, para lentamente virar a batalha a seu favor. Os poderosos e misteriosos serafins de 6 asas conjuram novos anjos para conquistar uma posição firme no flanco inimigo. Enquanto isto, os Arcanjos, mensageiros escolhidos por Deus, movem-se como raios pelo campo de batalha, comandando suas forças e trazendo medo às hordas do mal. Os Arquidemônios, falsos deuses do mundo antigo, não menos astutos, erguem-se para encontrá-los na batalha. Todos eles sabem que a vitória pertence ao líder mais sábio. Será você?

Angel Fury é inspirado no mundo espiritual apresentado na Bíblia, nas tradições judaicas e em outras fontes antigas. Leia o material adicional, nas margens do manual, para mais detalhes temáticos.

Tenha em mente que este jogo é uma obra de ficção, feita apenas para entretenimento.

ANJOS NÃO SÃO HUMANOS

Muitos acreditam que os humanos se tornam anjos quando morrem, já que eles vão para o céu e "são como os anjos no céu" (Mateus 22,30). Contudo, a Bíblia descreve os anjos como seres eternos, que vagam pelo mundo espiritual, criados diretamente por Deus antes da criação dos humanos. Assim, eles não podem ser os humanos já falecidos, os quais se mantêm humanos após a morte, embora entrem numa nova existência. A palavra "anjo" significa mensageiro, mas normalmente se refere a seres espirituais como serafins, querubins, arcanjos e outros.

O QUE É UM DEMÔNIO?

"Houve então uma guerra no céu. Miguel e seus anjos lutaram contra o dragão, e o dragão e os seus anjos revidaram. Mas estes não foram suficientemente fortes, e assim perderam o seu lugar no céu. O grande dragão foi lançado fora"

(Apocalipse 12, 7-9)



De acordo com a Bíblia, os demônios eram, originalmente, anjos. O próprio Satanás, o demônio, já fora chamado de "Estrela da Manhã", um dos mais respeitados anjos e, provavelmente, um arcanjo. Ele escolheu rebelar-se contra Deus, conforme descrito acima no Apocalipse. Um terço dos anjos se juntou à rebelião e caiu do céu quando ele foi derrotado.

Após perderem a batalha no céu, todos os anjos caídos começaram uma nova guerra, agora contra a criação de Deus. Sem casa e vagando pela Terra, eles buscaram virar tudo e todos contra Deus. Os anjos caídos estavam perdidos para sempre e nunca mais recuperariam a glória e a beleza que um dia tiveram. Retorcidos e deformados, eles passaram a mostrar sua verdadeira natureza... demônios.

APARÊNCIA DOS ANJOS

Quando os anjos são descritos em visões ou na literatura antiga, as asas raramente são mencionadas. Os anjos possuem, normalmente, a aparência de um humano, mas podem variar em tamanho, no grau de brilho sobrenatural e no carisma que eles irradiam. Em alguns encontros descritos na Bíblia, a aparência de um anjo inspira grande temor.

Zacarias, o pai de João Batista, está aterrorizado ao ver um anjo aparecer dentro do Templo de Jerusalém. O mesmo anjo (Gabriel) visita, posteriormente, Maria e José, para prepará-los para o nascimento de Cristo.

Todos esses encontros começam com o anjo dizendo "Não temais".

Componentes

204 UNIDADES:

1 ARCANJO AMARELO
2 SERAFINS AMARELOS
48 ANJOS AMARELOS

1 ARCANJO BRANCO
2 SERAFINS BRANCOS
48 ANJOS BRANCOS

1 ARQUIDEMÔNIO PRETO
2 ATORMENTADORES PRETOS
48 DEMÔNIOS PRETOS

1 ARQUIDEMÔNIO VERMELHO
2 ATORMENTADORES VERMELHOS
48 DEMÔNIOS VERMELHOS



ANJOS

Cada jogador anjo possui 48 Anjos para comandar. Observe que existem 4 modelos diferentes de anjos, mas todos eles representam a mesma unidade.



SERAFINS

Cada jogador anjo possui 2 Serafins. Estes líderes são pontos de conjuração móveis para reforços e eles podem ser melhorados com cartas durante a partida.



ARCANJOS

Cada jogador anjo possui 1 comandante para liderar seu exército do céu. Eles possuem habilidades especiais e você possui 4 diferentes arcanjos para escolher: Miguel, Rafael, Uriel e Gabriel.



DEMÔNIOS

Cada jogador demônio possui 48 Demônios para comandar. Observe que existem 4 modelos diferentes de demônios, mas todos eles representam a mesma unidade.

ATORMENTADORES

Cada jogador demônio possui 2 Atormentadores. Estes líderes são pontos de conjuração móveis para reforços e eles podem ser melhorados com cartas durante a partida.

ARQUIDEMÔNIOS

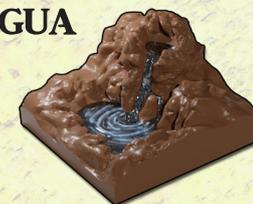
Cada jogador demônio possui 1 comandante para liderar seu exército da escuridão. Eles possuem habilidades especiais e você possui 4 diferentes arquidemônios para escolher: Mammon, Asmodeu, Moloque e Baal.

1 TABULEIRO DE ALMA

Quando você controla a Alma humana ou Altares inimigos, você ganha pontos de Alma (adicione marcadores de jogador aqui). O primeiro jogador ou time a alcançar 7 marcadores de Alma, ganha o jogo!



6 FONTES DE ÁGUA DA VIDA



6 MONTANHAS DE CRISTAL

Tomar o controle destas áreas lhe dará renda adicional de Reforços e Cristais.



4 x 12 CARTAS INICIAIS
Cada jogador começa a partida com um baralho de 12 cartas. A cor da borda das cartas corresponde à cor do seu exército.



8 CARTAS DE PERSONAGEM
Cada jogador irá escolher um Arcanjo ou um Arquidemônio para usar durante a partida. Cada um possui diferentes efeitos, renda e recursos iniciais.



2 BARALHOS DE TREINAMENTO
31 cartas em cada para Anjos e Demônios.

16 CARTAS INICIAIS ÚNICAS

Cada Arcanjo e Arquidemônio possui cartas especiais para seu baralho inicial.



1 LIVRO DE REGRAS



9 DADOS DEMONÍACOS

9 DADOS ANGELICAIS

23 MARCADORES DEMONÍACOS

23 MARCADORES ANGELICAIS

40 CRISTAIS

2 TABULEIROS

O menor é para partidas solo ou em 2 jogadores de um lado, e 3 jogadores, do outro. O maior é para 4 jogadores ou para uma partida épica em 2 jogadores.



4 TABULEIROS DE JOGADOR
Cada jogador possui 1 tabuleiro de jogador. Ele controla seus líderes, comandos, limite da mão e o baralho do jogador.



2 CAMPOS DE TREINAMENTO
Um mercado com 4 cartas que você pode comprar para melhorar seu baralho.



15 CARTAS SOLO
Usadas para gerar reforços do mal durante a partida solo.

Nos Evangelhos, um anjo declara o nascimento de Cristo para um grupo de pastores, em uma das passagens mais citadas da Bíblia:

“O Anjo do Senhor apareceu-lhes e a glória do Senhor envolveu-os de luz; e ficaram tomados de grande temor. O anjo, porém, disse-lhes: “Não temais!”... (Evangelho Segundo Lucas 2, 9-10)

A ressurreição de Cristo é descrita da seguinte forma:

“E eis que sobreveio um grande terremoto, pois um anjo do Senhor desceu do céu e, chegando ao sepulcro, rolou a pedra da entrada e assentou-se sobre ela. Sua aparência era como um relâmpago, e suas vestes eram brancas como a neve. Os guardas tremeram de medo e ficaram como mortos” (Evangelho Segundo Mateus 28,2-4)

Nos dias que se seguiram os anjos apavoraram os seguidores de Jesus, enquanto anunciavam a boa nova. Em outros casos, anjos parecem homens comuns e as pessoas não percebem, até muito depois, que se tratavam de anjos: Abraão foi visitado por três “homens” em seu caminho para Sodoma. O pai do miraculosamente forte Sansão encontrou um anjo que pensou realmente se tratar de um homem comum até que ele ascendeu aos céus pela fumaça de uma oferenda.

Também existem diferentes tipos de anjos: os israelitas receberam seus 10 mandamentos e os mantiveram em um baú de ouro chamado de Arca da Aliança. Ela tinha no topo estátuas de duas figuras angelicais chamadas querubins, com suas asas tocando umas às outras, protegendo a Arca. O sábio rei Salomão mandou construir duas estátuas de querubins no Templo de Jerusalém, ambas esculpidas com asas.

No livro do profeta Ezequiel, os querubins são, mais uma vez, descritos com asas. Suas visões dos anjos são, eventualmente, tão estranhas que se tornam difíceis de imaginar: com olhos nas asas e 4 rostos cada, algumas vezes com 4 asas, não parece existir uma lógica terrena para os seres descritos.

O profeta Isaías encontrou um serafim, um tipo de anjo com 6 asas. Além de querubins e serafins, ainda existem outras criaturas angelicais descritas em fontes antigas.

Mesmo que os anjos sejam às vezes descritos sem asas, eles são frequentemente relatados voando ou aparecendo no ar, e os artistas ao longo da história os ilustraram normalmente com asas.



Preparação

1. TABULEIRO

Posicione o tabuleiro no centro da mesa. Escolha o tabuleiro maior para 4 jogadores e o menor para outras quantidades de jogadores (veja Cenários nas páginas 19-20).

2. MOUNTANHAS E FONTES

Posicione Montanhas de Cristais e Fontes de Água da Vida nos locais indicados.



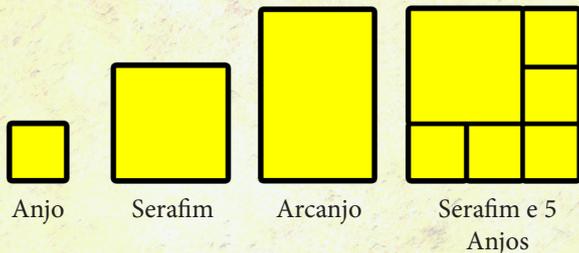
3. TIME E COR

Cada jogador escolhe um time e pega o tabuleiro de jogador da cor correspondente. Posicione 1 marcador no limite da mão 4 e 3 marcadores na área de comandos não usados. Também pegue seu baralho inicial com as 12 cartas da sua cor.

4. TROPAS.

Coloque unidades no tabuleiro de acordo com as marcações no canto de cada área (uma partida para 4 jogadores é mostrada à direita).

Também existem imagens para preparações e explicações de outros cenários a partir da pág. 19.



Anjo

Serafim

Arcanjo

Serafim e 5 Anjos



Demônio Atormentador

Arquidemônio

Arquidemônio e 3 Demônios

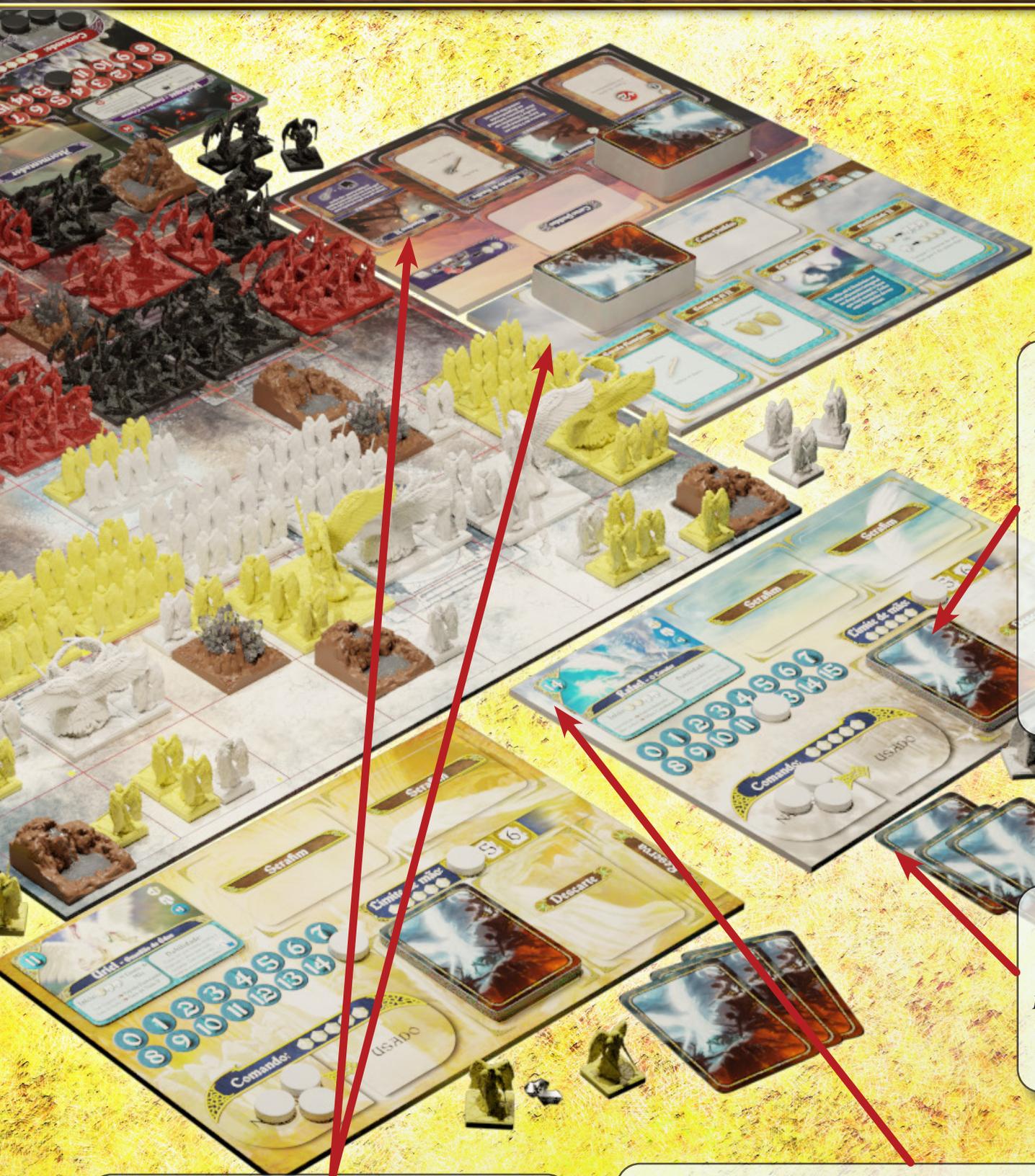
As miniaturas remanescentes de cada time são colocadas no suprimento (veja passo 5).

5. SUPRIMENTO

Posicione todos os marcadores, Cristais, miniaturas e dados que você não esteja usando no momento, ao lado do tabuleiro, ao alcance de todos os jogadores. Sempre que você ganhar pontos de Alma, Cristais, reforços ou Comando, eles são retirados deste suprimento.

6. TABULEIRO DE ALMA

Posicione o tabuleiro de Alma ao lado do tabuleiro do jogo.



11. COMECE A PARTIDA

O lado do mal sempre começa a partida. O lado do bem geralmente começa com mais recursos e controla a Alma.

10. BARALHO DO JOGADOR

Encontre as cartas iniciais especiais pertencentes ao seu Arcanjo / Arquidemônio. Coloque-as em seu baralho inicial e remova as cartas indicadas para serem substituídas (o baralho do jogador sempre consiste em 12 cartas). As cartas substituídas são colocadas na pilha de cartas perdidas, no campo de treinamento, e não serão mais utilizadas nesta partida. Cartas removidas durante a partida são informações públicas. Embaralhe as cartas de seu baralho inicial e posicione-o no espaço indicado do Tabuleiro de Jogador. Compre sua mão inicial (de 4 a 5 cartas, dependendo do seu limite de mão).

9. BÔNUS INICIAIS

Pegue a quantidade de Cristais e reforços conforme indicado na sua carta de Arcanjo / Arquidemônio e posicione-os ao lado de seu Tabuleiro de Jogador. Além disso, faça quaisquer outros bônus, por exemplo, limite de mão adicional ou comando adicional.

7. CAMPOS DE TREINAMENTO

Posicione os Campos de Treinamento ao lado do tabuleiro. Embaralhe as cartas do baralho de treinamento de demônios e revele 4 cartas para o lado do demônio. Embaralhe as cartas do baralho de treinamento de anjos e revele 4 cartas para o lado do anjo.

8. ARCANJO / ARQUIDEMÔNIO

Distribua 2 cartas de Arquidemônio para cada jogador demônio e 2 cartas de Arcanjo para cada jogador anjo. Cada jogador escolhe uma delas, guardando a outra na caixa. A carta escolhida é colocada no Tabuleiro de Jogador e um marcador é colocado na trilha de vida, para indicar sua vida máxima (neste exemplo, 14).

Visão Geral

Em Angel Fury você manobra suas forças para controlar a área com a Alma humana. Controlá-la lhe traz pontos de Alma, e o primeiro time a alcançar 7 pontos de Alma ganha a partida!

Você tem diversas formas de ganhar vantagem em batalha: Mais comandos lhe permitem movimentar mais tropas. Um limite de mão maior lhe dá mais opções durante seu turno. Cartas melhoradas o

tornam mais efetivo ao realizar manobras imprevisíveis no campo de batalha. Tomar o controle de áreas de recursos lhe trará uma renda melhor.

Conforme suas tropas de linha de frente são destruídas, certifique-se de enviar mais para substituí-las. Elimine os líderes oponentes e conquiste seus Altares para receber pontos de Alma adicionais.

Conceitos

ÁREAS: TAMANHO 9

O tabuleiro é feito de quadrados, chamados de **áreas**. Cada área possui o tamanho 9, o que significa que você pode ter 3x3 Anjos em formação em uma área. Algumas unidades possuem uma base maior e, desta forma, ocuparão uma parte maior da área. Atormentadores, Serafins, Fontes e Montanhas possuem tamanho 4 (2x2). Arcanjos e Arquidemônios possuem tamanho 6 (3x2).

Como cada área é uma grade 3x3, elas podem ter, no máximo, uma unidade grande mais alguns Anjos/Demônios. Anjos e Demônios podem ser realocados livremente dentro de uma mesma área, a qualquer momento, para acomodar unidades maiores.

Você nunca pode **alocar** (veja próxima página) unidades que excedam o espaço de uma área. Além disso, o limite de espaço é verificado após cada movimento (veja página 15), permitindo que você entre em áreas inimigas para atacar e entre em áreas de recursos com mais unidades do que o local permite (e o excedente recuará ao final do movimento e/ou batalha).



DEFINIÇÕES DE ÁREA

- * Uma área é **controlada** se você tiver unidades lá.
- * Uma área é **amigável** se você ou o outro jogador de seu time a controla (possui unidades lá).
- * Uma área é **vazia** se não tem unidades, Montanhas ou Fontes.
- * Observe que a **área da Alma** e os **Altares** são considerados vazios se não possuem unidades lá.

COOPERAÇÃO

Caso possua dois jogadores no mesmo time (em partidas com 3 ou 4 jogadores), vocês precisam cooperar. Você pode realizar suas ações em qualquer ordem e mostrar suas cartas para seu colega, de modo a coordenar seus movimentos. Mas lembre-se que você só pode comandar suas próprias tropas, você só recebe recursos de áreas onde você possui suas próprias unidades e você só pode jogar cartas de batalha em batalhas nas quais suas próprias unidades estejam participando. Você também não pode trocar recursos com seu colega. Pontos de Alma, em contrapartida, sempre pertencem ao time.

MOVIMENTO: UMA VEZ, EM LINHA RETA

Uma unidade, ou uma tropa de unidades, é movida ao se gastar um Comando (veja mais nas páginas 14 e 15). Todos os movimentos são ortogonais e nunca diagonais! Uma unidade, ou tropa de unidades, pode ser movida (comandada) apenas uma vez por turno.

CONSTRUÇÃO DE BARALHO: 12 CARTAS

Cada jogador possui um baralho de exatamente 12 cartas durante a partida. Os jogadores compram cartas do Campo de Treinamento, as quais podem ser adicionadas à mão do jogador, substituindo outra carta em sua mão. A carta substituída é colocada no monte de cartas perdidas (veja pág. 12).



RECURSOS

Existem 2 tipos de recursos no jogo: Cristais e Reforços. Um Reforço é um Anjo se você for do lado do bem, ou um Demônio, do lado do mal. Recursos são usados para comprar novas cartas do Campo de Treinamento e para comprar melhorias (veja na próxima página). Reforços também podem ser alocados no tabuleiro.



Cristais



Reforços

O Turno

ORDEM DE TURNO:

- 1) FASE DE AÇÃO
- 2) FASE DE RECURSOS

fase de Ação

Durante esta fase, você e seu colega podem:

- Alocar unidades
- Comprar melhorias
- Comprar cartas
- Usar cartas
- Comandar suas tropas

Você pode fazer quaisquer destas ações diversas vezes em um mesmo turno, e em qualquer ordem. Você só está limitado pela quantidade de marcadores de Comando, recursos e cartas em sua mão.

ALOCAR UNIDADES

Reforços que você possui podem ser usados como recursos para comprar cartas, mas você também pode alocá-los no campo de batalha. Você pode alocá-los em qualquer área que seja um **ponto de conjuração**. Seus Altares (no seu lado do tabuleiro) e seus Serafins / Atormentadores são pontos de conjuração para você. Simplesmente posicione seus reforços em quaisquer destas áreas, mas lembre-se do limite de 3x3 da área.

Não existe custo em Comandos ou recursos para alocar reforços no tabuleiro. Também não existe limite para quantas vezes você pode alocar reforços ou o total de reforços que podem ser alocados em um mesmo turno.



Altars, Serafins e Atormentadores são Pontos de Conjuração.

As unidades recém alocadas podem ser movidas **no mesmo turno!** Desta forma é possível alocar reforços, movê-los (usando 1 Comando) e, em seguida, alocar mais reforços, movê-los (usando um segundo Comando) e assim por diante. A única exceção é quando você aloca unidades com um Serafim ou Atormentador que já se moveu, caso no qual as novas unidades não podem se mover (veja pág. 18).

Enquanto o inimigo controlar seu Altar (possuir unidades lá), você **não** pode alocar unidades lá. Porém, assim que você eliminar as unidades inimigas, você pode alocar reforços novamente neste local.

COMPRAR MELHORIAS

Seu tabuleiro de jogador mantém o controle da vida e habilidades do seu Arcanjo / Arquidemônio, quaisquer cartas especiais de Serafim / Atormentador, seus comandos, seu limite de mão e seu baralho. Seu limite de mão e a quantidade de Comandos podem ser melhorados:



1) AUMENTAR COMANDOS.

Pague 5 Cristais para adicionar um marcador na posição “usada” (ele estará disponível no próximo turno). Você nunca pode ter mais do que 6 marcadores de Comando.

2) AUMENTAR LIMITE DE MÃO.

Pague 5 Cristais para mover o marcador em um espaço para a direita. Você comprará até este novo limite de mão ao final de seu turno (veja pág. 17). Você nunca pode ter um limite de mão maior que 6.

APARÊNCIA DOS DEMÔNIOS

A aparência dos demônios é descrita na literatura e na arte desde a época de Dante (século XIV) até os dias de hoje. A imagem abaixo, de Gustave Doré, foi inspirada no Inferno de Dante, para qual podemos ver o próprio Diabo nas cavernas do inferno. Asas de morcego, chifres de bode e cascos fazem com que esses demônios pareçam uma mistura de humanos com animais.



Doré é, provavelmente, o mais influente artista em moldar nossa concepção dos demônios e, hoje, quase todos os artistas tendem a seguir na mesma direção. As asas e os chifres mostram que se trata de um demônio e o restante fica à cargo da imaginação do artista.



Lúcifer de
Gustave Doré

Contrastando com essas descrições, os demônios também são retratados frequentemente como seres puramente espirituais, sem qualquer forma física. Como Jesse Romero (um autor católico) escreve:

“Seres espirituais não possuem corpos e, desta forma, não podem tecnicamente ‘se parecer’ com coisa alguma... Demônios são geralmente mais ‘sentidos’ do que vistos pelas pessoas, sendo que a mais comum manifestação demoníaca é a sensação de uma presença malévola no mesmo espaço que a pessoa que a sente.”

Para este jogo, escolhemos um pouco de cada coisa. Por um lado, focando em torná-los mais transcendentais, escondidos nas sombras, mas por outro lado, seres físicos com características clássicas reconhecíveis da arte tradicional. Provou-se bastante difícil criar miniaturas plásticas de seres transcendentais!

COMPRAR CARTAS:

Cada lado possui um Campo de Treinamento onde você pode comprar novas cartas. Você só pode comprar cartas para você mesmo, não para seu colega (em jogos em equipe).

Você pode comprar cartas de três formas:

- A) comprar cartas para a mão, ou
- B) comprar cartas para a reserva, ou
- C) comprar cartas de Serafim / Atormentador



CARTA DE
ATORMENTADOR

CARTA DE
DEMÔNIO

CARTA DE
SERAFIM

CARTA
DE ANJO

CAMPO DE TREINAMENTO

Existem 2 Campos de Treinamento, um para o lado do mal e outro para o lado do bem. Posicione os baralhos de treinamento em seus locais e revele 4 cartas, posicionando-as nos espaços vazios. Sempre devem existir 4 cartas nestes espaços e, assim que uma carta é comprada ou descartada, uma nova é imediatamente revelada do baralho, para preencher seu local.

Todas as cartas que são descartadas daqui ou substituídas da mão (veja a seguir) vão para o monte de cartas perdidas.

Durante seu turno, você pode gastar 2 Cristais para descartar quaisquer cartas do seu Campo de



Treinamento. Coloque as cartas no monte de cartas perdidas e preencha os espaços vazios com novas cartas do baralho de treinamento. Isto funciona da mesma forma que a carta *Novas Ideias*.

Caso as cartas do seu baralho de treinamento acabem, embaralhe as cartas do monte de cartas perdidas (exceto as cartas iniciais substituídas) para formar um novo baralho de treinamento.

A. COMPRANDO CARTAS PARA SUA MÃO.

Para comprar uma carta do Campo de Treinamento, você deve pagar o custo mostrado no canto superior esquerdo. Quando comprar uma carta diretamente para sua mão, ela substitui imediatamente outra carta da sua mão (a quantidade total de cartas no seu baralho é sempre 12). A carta substituída é colocada no monte de cartas perdidas. Cartas substituídas são de informação pública.

Quando comprar cartas, você pode substituir qualquer carta de sua mão, mas se ela for uma carta de “nível 2”, ela deve substituir a carta correspondente de “nível 1” de sua mão.

B. COMPRANDO CARTAS PARA SUA RESERVA.

Em alguns casos, você quer comprar uma carta mas não possui sua correspondente “nível 1” na mão, ou você não quer substituir nenhuma das cartas que você tem na mão atualmente. Neste caso, você pode reservar a carta, guardando-a para depois.

Para **reservar** uma carta, você paga o custo mostrado na carta e a coloca ao lado de seu Tabuleiro de Jogador. Você pode reservar uma quantidade qualquer de cartas e elas podem permanecer ao lado de seu tabuleiro pelo tempo que você quiser.

Você pode substituir cartas na sua mão por cartas da sua reserva a qualquer momento, incluindo durante os turnos dos oponentes ou durante uma batalha.

EXEMPLO 1:

COMPRAR UMA CARTA PARA A MÃO

Letícia está jogando como Anjo amarelo e quer comprar a Espada Flamejante, nível 1. Ela paga 3 Cristais para pegar a carta do Campo de Treinamento e trazer para sua mão, escolhendo substituir a Luz Cegante de nível 1. A carta substituída vai para o monte de cartas perdidas. A nova carta está, agora, em sua mão e pode ser usada neste mesmo turno.

Observe que, ao sacrificar a Luz Cegante de nível 1, ela não poderá mais adquirir a Luz Cegante de nível 2.



EXEMPLO 2:

COMPRAR UMA CARTA PARA A RESERVA

Posteriormente, Letícia quer comprar a Espada Flamejante de nível 2. Ela tem a carta correspondente em seu baralho, mas não em sua mão. Desta forma ela não pode comprar esta carta diretamente para sua mão. Ao invés disso, ela paga 3 Cristais para reservar a carta.

Mais tarde, ela saca a Espada Flamejante nível 1 de seu baralho para sua mão e, agora, pode fazer a substituição pela carta de nível 2.



C. COMPRAR UM SERAFIM/ATORMENTADOR

Cartas de Serafim e Atormentadores não são compradas para seu baralho, mas sim, colocadas diretamente no seu Tabuleiro de Jogador, em um dos dois espaços para isto.

Elas não substituem nenhuma carta no baralho e você nunca pode ter mais do que 2 Serafins / Atormentadores em jogo simultaneamente.

EXEMPLO 3:

COMPRAR UM SERAFIM

Letícia compra o Serafim Coordenador, pagando o custo de 2 Cristais e 1 Reforço. Ela pega a carta e a coloca em seu Tabuleiro de Jogador, em um dos espaços para cartas de Serafim.



ESPADAS FLAMEJANTES?

Essas são armas espirituais, queimando com uma chama sagrada, um armamento típico dos anjos. Uma espada flamejante é mencionada como protetora do Jardim do Éden:

“Depois de expulsar o homem, colocou a leste do jardim do Éden querubins e uma espada flamejante que se movia, guardando o caminho para a árvore da vida”.

(Gênesis 3,24)

O LADO DO MAL PODE VENCER?

Por definição, um Deus todo poderoso não pode ser derrotado, e todas as religiões monoteístas falam de um juízo final e do fim do mal. Este jogo, contudo, não trata desse julgamento final, mas sim da luta contínua de um único humano entre o bem e o mal. As forças do bem e do mal batalham uma contra a outra e o resultado no coração e alma de uma vida em particular está longe de ser determinado.

CRISTAIS E ÁGUA DA VIDA



Nas descrições do paraíso e dos lugares espirituais, cristais, ouro e pedras preciosas são comumente destacados. Há um capítulo no Apocalipse onde se pode encontrar a clássica imagem do paraíso na forma de uma Nova Jerusalém, uma cidade com ruas de ouro, portões de pérola e fundações em pedras preciosas. No centro dessa cidade, o trono de Deus se destaca em um mar de vidro, claro como o cristal.

O profeta Ezequiel também descreve cenas do paraíso: “Sobre as cabeças do ser vivo havia algo que parecia uma abóbada, brilhante como cristal, estendido sobre as suas cabeças, por cima delas” (Ezequiel 1,22)

Assim como a água é o fundamento de toda a vida terrena, as descrições do paraíso também mostram a “água viva”. A “Água da Vida”, como também é chamada, é a fonte da vida espiritual e, portanto, da vida eterna.

“Então o anjo me mostrou o rio da água da vida, brilhante como cristal, que sai do trono de Deus e do Cordeiro” (Apocalipse 22,1)

No Evangelho de João, Jesus afirma ter essa água em sua posse para dar a quem quer que acredite Nele.

Neste jogo consideramos que os Cristais são a riqueza que permite comprar melhorias e cartas, ao passo que a Água Viva é a fonte de novos reforços.

USANDO CARTAS

Você começa a partida com 4 cartas na mão. Este é seu limite de mão inicial. Você pode usar qualquer quantidade de cartas da sua mão durante seu turno, com uma exceção: **você só pode usar uma carta Tática por turno. Você não pode usar cartas durante os turnos de seus oponentes**, exceto cartas de batalha (veja a seguir).

Você também pode descartar cartas sem efeito a qualquer momento do seu turno. É recomendado que você use (ou descarte) tantas cartas quanto puder, já que você completará sua mão ao final de cada turno (veja sacar cartas, na pág. 17).

CARTAS TÁTICAS:

Existem cinco cartas Táticas diferentes em cada baralho inicial. Cartas Táticas são poderosas e podem mudar o curso da batalha. O lado do bem e o lado do mal possuem suas próprias cartas Táticas em seus baralhos, como mostrado ao lado.

Você sempre deve completar o efeito de uma carta antes de fazer qualquer outra coisa. Isto significa que se uma carta fala que até 2 tropas podem usar um efeito, então ambas devem usar este efeito, uma após a outra, sem nenhuma outra ação sendo realizada entre isto (exceto substituir cartas da sua mão com cartas da reserva e jogar cartas de batalha).

CARTAS DE BATALHA

Cartas com “**Batalha**” impresso nelas podem ser usadas durante qualquer batalha onde você possua pelo menos 1 de suas unidades presente, mesmo durante o turno de seu oponente.

Nenhuma outra carta pode ser usada durante uma batalha, embora algumas sejam usadas imediatamente antes da batalha, afetando-a. Por exemplo, *Fúria Divina* pode ser usada quando você ataca, mas não durante o turno de um oponente, porque ela não é uma carta de batalha.

TÁTICAS DOS ANJOS



TÁTICAS DOS DEMÔNIOS



No apêndice, ao final do manual, existe uma descrição detalhada de todas as cartas Táticas.

Lembre-se: um jogador pode usar apenas uma carta Tática por turno!

COMANDANDO SUAS TROPAS



No início da partida você possui 3 Comandos (marcadores) na posição “não usado” de seu Tabuleiro de Jogador. Um Comando pode ser usado para fazer um movimento durante seu turno, movendo uma quantidade qualquer de suas unidades presentes em uma área (tropa) para uma área adjacente.

Você sempre comanda (move) 1 tropa por vez e termina o movimento, incluindo batalha, antes de comandar a próxima. Mova o Marcador de Comando para a posição “usado” de seu Tabuleiro de Jogador para mover a tropa selecionada.

Você também usa Marcadores de Comando quando você move tropas em combinação com cartas Táticas, como *Portal Negro*, *Cavalaria* e *Ataque Brutal*.

O QUE É UMA TROPA?

Muitas cartas e ações se referem à “tropas”.

Qualquer quantidade de unidades suas presentes em uma mesma área pode ser considerada uma tropa. Quando você designa uma tropa, você pode incluir 1 ou mais de suas unidades em uma certa área e, após sua ação, elas deixam de ser uma tropa, podendo ser redesignada para outra tropa a qualquer momento.

REGRAS DE MOVIMENTO:

Todos os movimentos são ortogonais, nunca diagonais.

Caso você mova sua tropa para uma área com inimigos, ocorrerá uma **batalha**. Algumas vezes não existe espaço físico suficiente para mover todas as miniaturas para a área. Nestes casos, diga ao seu oponente onde você está atacando e resolva a batalha antes de mover as unidades para a área.

Caso se mova 2 passos (com seu Arcanjo / Arquidemônio ou com cartas como a *Cavalaria*), você pode usar o primeiro passo para se mover através de uma área vazia (sobrevoando!), uma área de recurso ou uma área com unidades amigas, sem levar em consideração as limitações de espaço desta área. Mas você nunca pode se mover através de uma área com unidades inimigas e você não pode continuar o movimento após resolver uma batalha (exceto se usar *Ruptura*).

Caso você se mova para uma área que não possua espaço suficiente para todas as suas unidades (uma Montanha de Cristais, por exemplo), primeiro resolva qualquer batalha e, então, mova tantas unidades quanto possível da tropa, para a nova área. As unidades remanescentes **recuam** (veja pág. 16). Caso suas unidades **recuem** durante seu movimento (de uma área sem espaço ou de uma batalha), elas retornam para a área de onde elas entraram. Quaisquer unidades recuadas que não caibam nesta **área adjacente**, retornam para seus reforços.

EXEMPLO DE COMANDO 1:

Daniel está jogando como Anjo branco e acaba de usar sua carta Tática *Cavalaria*. Isto lhe permite mover 1 tropa em 2 passos. Ele paga 1 Comando. Contudo, ele não pode realizar o ataque ao Atormentador que ele gostaria, pois existem Demônios no caminho.

Ao invés disso, ele decide seguir o plano B, movendo outra tropa em 2 passos, passando por cima de sua tropa mais à frente. Então, ele resolve a batalha.



EXEMPLO DE COMANDO 2:

Gustavo está jogando com os Demônios vermelhos, e ataca a área de recursos. Ele paga 1 Comando para mover a tropa do Atormentador (na verdade, ele anuncia que o fará). Os Anjos perderam a batalha e as unidades sobreviventes do ataque entram na área. Não existe espaço suficiente para o Atormentador lá, logo ele recua, enquanto os Demônios sobreviventes seguem para a nova área.

O jogador recebe 1 Reforço, porque se moveu para uma área de Fonte da Água da Vida (veja a seguir).



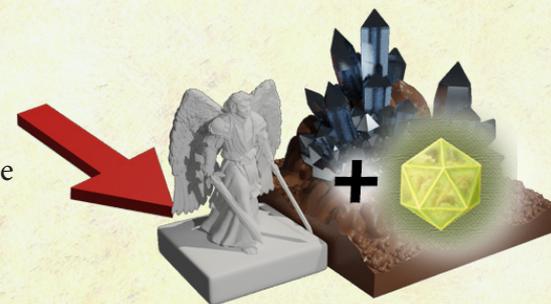
MOVENDO-SE PARA ÁREAS DE RECURSO:

Além de receber recursos ao controlar áreas de recursos (veja pág. 17), existe outra forma de receber recursos:

Quando qualquer jogador usa um Comando para mover pelo menos 1 unidade para uma área de recurso, aquele jogador ganha 1 recurso (Montanhas fornecem Cristais e Fontes, Reforços). Se uma batalha for realizada, o recurso é entregue **após a batalha**, e apenas caso você possua unidades remanescentes para entrar na área (veja exemplo 2, acima).

Existem poucas cartas que permitem que você se mova mais de 1 passo (*Cavalaria*, *Ruptura* e *Marcha Rápida*) e, nestes casos, apenas a área na qual as unidades terminam o movimento é que conta. Por exemplo, uma tropa usando a *Cavalaria* para se mover através de uma área com uma Montanha não recebe um Cristal. Ou uma tropa de Demônios que, ao usar *Ruptura* move-se para uma área com uma Fonte de Água da Vida, porém em seguida, mais um passo para outra área adjacente. Esta tropa não ficou na área para coletar o Reforço extra.

Unidades que recuam, para uma área de recursos, por qualquer razão que seja, também não recebem o bônus do recurso. Você pode, contudo, mover-se para uma área que você já controla para receber o recurso, e você pode fazê-lo diversas vezes no mesmo turno.



BATALHA

Uma batalha se inicia assim que uma tropa se move para uma área com unidades inimigas. Resolva a batalha imediatamente, antes de continuar a comandar quaisquer outras tropas. Uma batalha é resolvida da seguinte forma:

INÍCIO DA BATALHA:

O atacante pode usar cartas que afetam toda a batalha (por exemplo, *Fúria Divina* ou *Ataque Brutal*). Estas cartas devem ser usadas antes da rolagem de dados, e não em resposta à rolagem de dados.

Algumas cartas possuem a indicação “**Iniciativa**”. Este efeito permite que você cause dano antes da primeira rodada da batalha. O número indica a quantidade de dano causado (Iniciativa 2 significa 2 danos). A menos que o oponente previna o dano com cartas de batalha ou com a Aura Protetora de um Serafim / Atormentador, ele deve destruir unidades igual ao dano, ou tomar dano em seu Arcanjo / Arquidemônio naquela área.

UMA RODADA DE BATALHA:

1) **Role dados:** Ambos os lados rolam os dados simultaneamente. Role 1 dado para cada Anjo / Demônio em sua tropa, 4 dados para um Serafim / Atormentador e 6 dados pelo seu Arcanjo / Arquidemônio. Isto significa que você nunca rolará mais do que 9 dados em uma rodada de batalha.

2) **Contabilize danos:** Para cada símbolo de dano (espada / machado), o oponente recebe 1 dano (a menos que cartas e efeitos digam o contrário).

3) **Adicione e previna dano:** Use cartas de batalha para adicionar dano extra ao ataque ou para prevenir dano. Lembre-se que Serafins e Atormentadores possuem a habilidade de prevenir o primeiro dano em cada batalha (Aura Protetora). Não existe uma ordem especial para as cartas de batalha a serem utilizadas, apenas use-as.

4) **Remova baixas:** Começando com o defensor (ou defensores): para cada dano, remova uma unidade defensora ou receba 1 dano em um Arcanjo / Arquidemônio defensor. Então o atacante faz o mesmo. Observe que um Serafim / Atormentador conta como apenas 1 unidade e será removido ao receber dano. Note, também, que um Arcanjo / Arquidemônio será removido se sua vida chegar a 0.

Após uma rodada de batalha, o resultado pode ser um destes:

A) Se o atacante não possuir unidades remanescentes, a batalha acaba.
B) Se o defensor não possuir unidades remanescentes, o atacante deve mover todas as suas unidades sobreviventes para a área da batalha.

C) Se tanto o atacante quanto o defensor ainda possuírem unidades, então - **o defensor pode escolher recuar**. Neste caso, o atacante deve mover todas as suas unidades sobreviventes para a área da batalha. - **o defensor pode escolher permanecer, e o atacante pode escolher recuar**.

EXEMPLO 1



Os Demônios atacam, usando *Ataque Brutal* nível 2.



Iniciativa 1 inflige 1 dano no início da batalha.



Dados rolados: 9 dados contra 8 dados.



Dano realizado. (Danos extras para círculos devido ao *Ataque Brutal*).



Os Anjos decidem permanecer. Demônios também. 6 dados contra 2.



Vitória! Os Demônios, devem entrar na área conquistada.

EXEMPLO 2



A tropa do Arcanjo ataca.



Após a primeira rodada de batalha, ambos os lados possuem sobreviventes.



O Arquidemônio defensor escolhe recuar. Todas as unidades atacantes se movem para a área conquistada.

RECUAR:

Quando um **defensor** recua, as unidades movem-se para trás, no sentido do seu lado do tabuleiro. Como em todos os recuos, quaisquer unidades que não caibam na área de recuo (ou caso recuem da última fileira do tabuleiro), então elas recuam para os reforços do seu dono.

Caso especial: se o atacante veio por trás, o defensor não pode recuar para esta área, indo direto para os reforços do seu dono.

Quando um **atacante** recua, suas unidades sobreviventes movem-se novamente para a área adjacente da qual eles entraram. Caso aquela área não tenha espaço suficiente (devido a eles terem simplesmente a atravessado usando seu Arcanjo / Arquidemônio, *Ruptura* ou *Cavalaria*), todas as unidades que não couberem retornam para os seus reforços.

fase de Recursos

A fase de recursos termina seu turno. Tenha certeza de ter usado (ou descartado) todas as cartas que você quer, comprado qualquer coisa que queira e possa comprar, e gasto todos os seus Comandos.

RECEBA PONTOS DE ALMA:

Primeiro, e mais importante, verifique os pontos de Alma. Caso quaisquer unidades suas estejam na área com a **Alma humana**, seu lado ganha 1 ponto de Alma. Posicione 1 marcador no tabuleiro de Alma. Caso esteja jogando com o lado do bem, use um marcador branco, caso contrário, um preto. Você também ganha 1 ponto de Alma para cada **Altar inimigo** que você controla. Por exemplo, se você controla ambos os Altares de seu oponente e a Alma humana em uma partida com 4 jogadores, você recebe 3 pontos de Alma. Caso você possua 7 ou mais pontos de Alma, você ganha o jogo.

COLETE RECURSOS:

Conte a quantidade de recursos que você ganha neste turno: Você recebe recursos e vida de acordo com a renda na sua carta de Arcanjo / Arquidemônio. Você também recebe 1 Anjo / Demônio para cada Fonte de Água da Vida que você controla e 1 Cristal para cada Montanha de Cristal que você controla. Coloque todos os recursos ao lado de seu Tabuleiro de Jogador até que você os use. Você pode mantê-los entre um turno e outro.

Caso você fique sem Anjos / Demônios no suprimento, você não pode receber mais reforços.

Observação! Você só recebe 1 recurso de cada área de recurso, não importando a quantidade de unidades presentes nela. Contudo, ambos

os jogadores do mesmo lado podem ganhar 1 recurso cada, caso ambos possuam pelo menos 1 unidade na mesma área de recurso.

SAQUE CARTAS:

Ao final do turno, saque cartas de seu baralho até que você possua tantas cartas em sua mão quanto seu limite atual de cartas de mão. A qualquer momento em seu turno você pode descartar cartas de sua mão sem realizar seus efeitos para poder sacar mais cartas novas no final de seu turno.

Cartas não são embaralhadas: caso você precise sacar uma carta de seu baralho, porém ele esteja vazio, pegue o monte de descarte e vire-o com o verso para cima, formando um novo baralho de compra. **Não o embaralhe!** Desta forma, você terá as cartas na mesma ordem em que você as usou ou descartou e, mais adiante, você poderá prever quais cartas irá sacar. Isto também significa que os jogadores não podem usar a mesma tática ou combinação em dois turnos em sequência!

RESTABELEÇA COMANDOS:

Mova seus Comandos “usados” de volta para o espaço “não usados” de seu Tabuleiro de Jogador.

Agora, seu turno acabou e o turno do oponente começa.

Exemplo: ao final de seu turno, Letícia controla a área com a Alma humana, logo ela ganha 1 ponto de Alma. Seu Arcanjo lhe fornece 1 Cristal, 1 reforço e recupera 1 Vida (de acordo com a respectiva carta). Ela também tem Anjos em 3 Montanhas de Cristais e 1 Fonte de Água da Vida, recebendo mais 3 Cristais e 2 reforços por isto. Ela mantém 1 de suas cartas remanescentes na mão e saca mais 3 do seu baralho, para alcançar seu limite de mão de 4 cartas. Finalmente, ela move todos os 3 Comandos usados para o espaço de “não usados”.

final do Jogo

O lado do Bem e o lado do Mal continuam a realizar turnos alternados até que, ao final de um turno, algum dos lados alcance 7 pontos de Alma ou mais, e ganhe o jogo. A batalha pela Alma está terminada. O humano nunca perceberá o que aconteceu nesta noite, apenas que foi um ponto de inflexão em sua vida. Para melhor... ou para pior.

E existem muitas outras Almas aguardando...



Líderes



SERAFINS E ATORMENTADORES

Serafins e Atormentadores seguem as mesmas regras. Eles são uma parte importante de seu exército, com muitas possibilidades, mas também, fraquezas. Cada jogador começa com 2 deles em jogo.

Caso eles sejam destruídos, o custo para comprar um novo é de 5 reforços e 5 Cristais. Como eles possuem um tamanho de 2x2, eles só podem ser alocados em um Altar, e nunca junto de outro Serafim / Atormentador.



Em batalha eles rolam 4 dados! Esta é a mesma força que 4 Anjos / Demônios. Desta forma, uma tropa completa de 5 Anjos e um Serafim rolaria 9 dados em batalha, assim como qualquer outra tropa completa.



Aura protetora: cada vez que você receber dano em uma área dessas, o primeiro dano é evitado. Isto previne o primeiro dano em cada batalha (uma vez por batalha, incluindo dano de Iniciativa) ou um dano de outros efeitos, como, por exemplo, *Arqueria* e *Apunhala por trás*.

Vida 1: a maior fraqueza de um Serafim / Atormentador é que ele possui apenas 1 ponto de Vida, assim como Anjos e Demônios. Mas seu dono sempre escolhe quais unidades remover, logo, normalmente, o líder será destruído por último em uma batalha.

Ponto de Conjuração Móvel: Durante seu turno, você pode posicionar reforços de Anjos / Demônios em espaços livres na mesma área que o Serafim / Atormentador.

Se um Serafim / Atormentador não foi comandado (tenha se movido / tenha atacado) ainda, quaisquer reforços em sua área podem ser comandados no mesmo turno em que são alocados. Contudo, se o Serafim / Atormentador já foi comandado, então quaisquer reforços adicionados posteriormente também serão considerados comandados e não poderão ser comandados uma segunda vez.

Por exemplo, você pode alocar 5 Demônios junto de um Atormentador solitário em uma área e usar um Comando para mover estes 5 Demônios para uma área vazia adjacente e, em seguida, alocar mais 5 Demônios junto do Atormentador e Comandar essa tropa toda, junto com o Atormentador, para atacar um inimigo. Você não pode mover primeiro o Atormentador e, então, alocar os novos Demônios para realizar o ataque.

Essencialmente, os Anjos / Demônios alocados são sincronizados com o Serafim / Atormentador.

ARCANJO & ARQUIDEMÔNIO

Cada jogador escolhe 1 Arcanjo / Arquidemônio para ser seu general no campo de batalha. Eles seguem as mesmas regras básicas, porém também tem seu próprio conjunto de bônus inicial, renda, cartas iniciais e habilidade especial.

Renda: no canto superior direito de sua carta de personagem, você pode ver qual a renda que você receberá a cada turno (adicionalmente às Montanhas e Fontes controladas). Também é mostrado quanto de vida que seu Arcanjo / Arquidemônio regenera ao final de cada turno.

Tamanho: ele possui uma base de 2x3, o que significa que existe espaço apenas para mais 3 Anjos / Demônios na área que ele se encontra.

Eles não são pontos de conjuração!

Movimento 2: o Arcanjo / Arquidemônio pode se mover 2 passos (juntamente com quaisquer Anjos / Demônios presentes na sua tropa). A carta Tática *Cavalaria* não adiciona um passo extra para a tropa do Arcanjo, mas *Ruptura* é usada após um movimento completo normal, dando um potencial 3º passo de movimento.

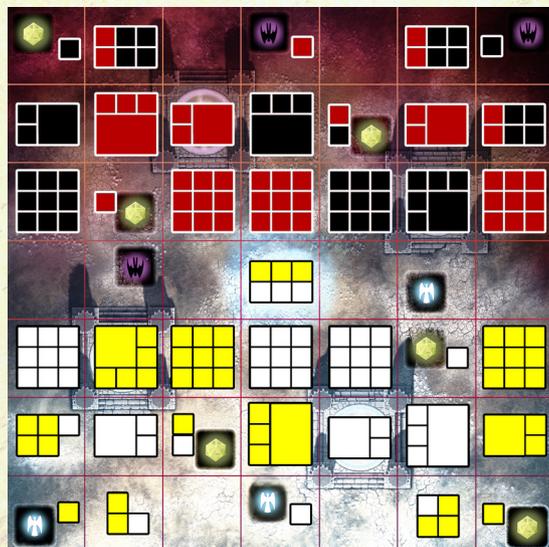
Vida: a vida inicial de seu Arcanjo / Arquidemônio é mostrada em sua carta. Durante o jogo, você usa a trilha de vida em seu Tabuleiro de Jogador para acompanhar a vida dele. Você não pode ter mais vida que o valor indicado em sua carta de personagem.

Por exemplo, Miguel e Baal possuem 15 pontos de vida. Para cada dano infligido neles, você move o marcador de vida um espaço no Tabuleiro de Jogador. Se um Arcanjo / Arquidemônio chegar a 0 pontos de vida, ele é destruído e sai do jogo. **Você não tem como recuperá-lo!** Contudo, seus efeitos e renda permanecem valendo.

Quando receber dano em sua tropa, você decide como este dano é distribuído entre suas unidades. Você pode escolher realizar o dano em outras unidades na mesma área, absorver todo o dano em seu Arcanjo / Arquidemônio ou qualquer combinação entre estas duas opções.

Cenários

O manual foi escrito tendo em mente o jogo em time para 4 jogadores (veja a seguir). Nesta página mostraremos diferentes cenários e variantes. Tome cuidado com as alterações na preparação e nas regras.



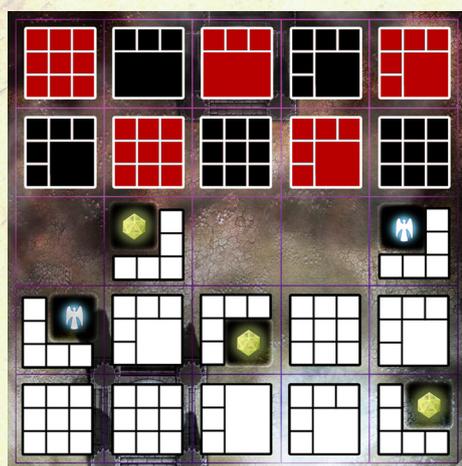
4 JOGADORES:

BATALHA PELA ALMA

Este é o cenário básico 2 contra 2. Cada jogador comanda unidades de sua cor e os dois jogadores dos Anjos se auxiliam contra os 2 jogadores dos Demônios. Cada jogador controla 1 Arcanjo / Arquidemônio.

Preparação: veja a imagem ao lado (e ícones no tabuleiro).

Vitória: 7 pontos de Alma.



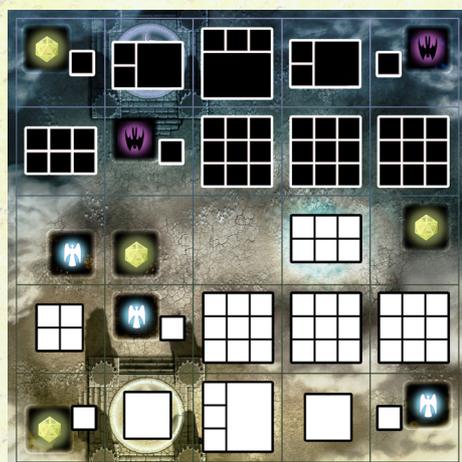
3 JOGADORES:

PROTEÇÃO DA ALMA

Use o mapa com a Alma no lado dos Anjos do tabuleiro - 1 jogador Anjo defende a Alma contra 2 jogadores Demônios. Os Demônios devem atravessar as áreas de recurso e alcançar a Alma humana no lado dos Anjos do tabuleiro. Os Anjos devem defender a Alma tempo suficiente para conseguir 7 pontos de Alma.

Preparação: veja a imagem ao lado (e ícones no tabuleiro). O jogador anjo usa Anjos de ambas as cores, mas usa apenas 1 Tabuleiro de Jogador, um baralho e um Arcanjo. O jogador Anjo começa com +1 em seu limite de cartas na mão e +1 Comando. Os jogadores Demônios começam com 4 pontos de Alma!

Vitória: 7 pontos de Alma.



2 JOGADORES: DUELO

Use o tabuleiro para 2 jogadores. Cada jogador comanda unidades de uma cor e cada jogador possui 1 Arcanjo / Arquidemônio.

Este mapa possui os Altares longe da Alma humana, fazendo com que eles sejam difíceis para o oponente conquistar. Por outro lado, existe um longo caminho entre o Altar e a Alma humana, logo você deve se planejar com antecedência.

Preparação: veja a imagem ao lado (e ícones no tabuleiro).

Vitória: 7 pontos de Alma.

2 JOGADORES: DUELO ÉPICO

Neste cenário, o jogador Anjo controla ambos os exércitos amarelo e branco e o jogador Demônio controla os exércitos vermelho e preto. A cor das unidades não importa neste jogo: você usa todas as suas unidades como se fossem da mesma cor (por isto a imagem ao lado mostra apenas uma cor de cada lado). Você não recebe recursos extras por ter unidades de duas cores diferentes em uma área de recurso e você pode mover uma tropa que consiste em duas cores diferentes. Cada jogador recebe apenas 1 Tabuleiro de Jogador, 1 baralho inicial e apenas 1 Arcanjo / Arquidemônio (escolhido de 2, como de costume).

Preparação: veja a imagem ao lado (siga os ícones no tabuleiro, porém substitua um dos Arcanjos / Arquidemônios por 6 Anjos / Demônios. Além disso, a Montanha de Cristais mais à frente de cada lado não é controlada).

Vitória: 7 pontos de Alma.

JOGO SOLO: A ONDA MALÉFICA

Você comanda os exércitos de Anjos contra uma horda automatizada de Demônios.

Preparação: pegue o tabuleiro para 2 jogadores e posicione as Montanhas e Fontes nos locais designados no lado dos Anjos e no centro, mas não no lado do Demônio (veja ilustração).

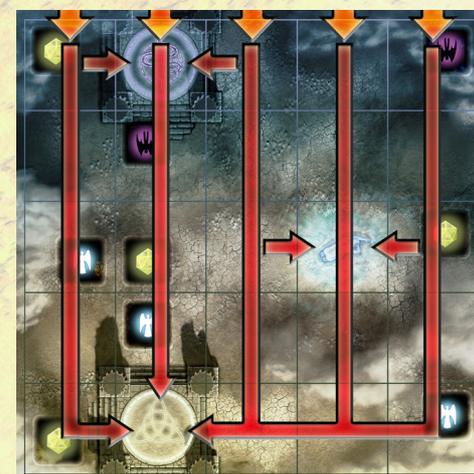
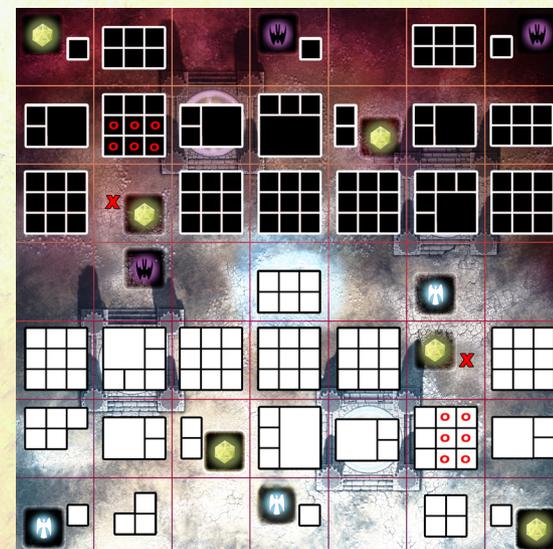
Prepare as tropas dos Anjos da forma usual, usando os ícones no tabuleiro, e escolha um Arcanjo. Observe que tanto o jogador Anjo quanto o Demônio automático usam miniaturas de ambas as cores nas equipes. Prepare o Tabuleiro de Jogador do Anjo, o baralho e a mão normalmente. Você só usará o Campo de Treinamento dos Anjos. Embaralhe as 15 cartas de reforços dos Demônios (cartas solo) e saque 1 para cada uma das 10 áreas no lado dos Demônios do tabuleiro. Posicione aquela quantidade de Demônios em cada área respectiva. Note que existem algumas cartas de reforço que não possuem nenhum reforço, deixando as respectivas áreas vazias. Os Demônios jogam sem Atormentadores e Arquidemônios e não usam cartas, recursos, Comandos ou mesmo o Tabuleiro de Jogador. O jogo começa com o primeiro turno dos Demônios.

O turno dos Demônios: o lado do mal irá avançar com todas as suas unidades, seguindo os caminhos descritos e mostrados na ilustração.

Sempre comece com a coluna mais à esquerda, iniciando na fileira mais à frente (mais próximo do jogador Anjo). Então mova o grupo de Demônios logo atrás, até terminar a coluna, seguindo para a próxima coluna e assim por diante, até que todos os Demônios tenham se movido. Então reponha a fileira mais atrás usando 5 cartas de reforço e ganhe pontos de Alma.

- Os Demônios se movem direto à frente até alcançarem o espaço final, onde eles viram e se movem em direção ao Altar dos Anjos, como mostrado na ilustração. Eles lutam com qualquer Anjo presente em áreas nas quais eles se movam e nunca recuam da batalha.
- Caso eles não caibam em uma área, devido a uma Fonte ou Montanha, eles a destroem para caberem, recebendo 1 ponto de Alma extra por isto.
- Uma vez que tenham alcançado o Altar dos Anjos, eles permanecem lá.
- Caso existam unidades dos Anjos no Altar dos Demônios, Demônios adjacentes, nas colunas 1 e 3, se moverão para este Altar, ao invés de irem para frente (veja imagem).
- Caso a Alma humana não possua nenhum Demônio, Demônios adjacentes, nas colunas 3 e 5, se moverão para a Alma humana, ao invés de irem para frente (veja imagem).
- Caso não exista espaço para os Demônios avançarem, devido a outros Demônios, eles avançam tantos Demônios quanto possível. O restante, que não caberia, permanece onde estava e não se move.
- Quando todos os Demônios, em todas as colunas, se moverem, novos Demônios entram na fileira do topo do tabuleiro, usando 5 cartas de reforço (setas laranjas). Quaisquer Anjos presentes nesta fileira são atacados pelas unidades que acabam de chegar (tematicamente, elas entram nestas áreas de uma área que não está visível, de fora do tabuleiro). Quando o baralho de reforços acabar, embaralhe as cartas usadas, formando um novo.
- O turno dos Anjos funciona normalmente.
- Dificuldade: duas cartas de reforço possuem 2 valores alternativos. Use o segundo para um desafio mais difícil.

Vitória: 7 pontos de Alma (você perde se os Demônios chegarem a 7 pontos de Alma antes de você).



Movimento dos Demônios durante o jogo.

Apêndice de Cartas

CARTAS TÁTICAS

Apenas 1 carta Tática pode ser usada por cada jogador em seu turno.

LUZ CEGANTE

Escolha uma área adjacente ortogonal ou diagonalmente a qualquer uma de suas unidades. Force até 2 Demônios naquela área a recuarem, seguindo as regras de recuo: na direção do dono do Demônio, caso não exista espaço ou se você tiver unidades lá, ele recua para os reforços do jogador.

No nível 2 você pode escolher até 4 Demônios da mesma área ou de áreas diferentes para recuarem.



CAVALARIA

Use esta carta quando mover uma tropa. A tropa se torna montada e pode se mover 2 passos neste movimento. É necessário 1 Comando para mover a tropa. A tropa pode se mover através de áreas não controladas pelo oponente, mesmo que não caibam nestas áreas (por exemplo, mover uma tropa de 9 Anjos através de uma área de recurso).

Observe que esta carta melhora um Comando/Movimento. Você não pode escolher dar seu efeito para todas as unidades em uma área e espalhá-las em diversas tropas menores. Observe, também, que ela não dá um terceiro passo para uma tropa com o Arcanjo.

No nível 2 você pode mover 2 tropas. Cada tropa usa 1 Comando para se mover e os movimentos devem ser feitos um após o outro. Elas também recebem "Iniciativa 1", causando 1 dano antes da primeira rodada da batalha.



MÃOS CURADORAS

Receba e aloque até 3 Anjos em uma área que você controla. Observe que os Anjos devem ser posicionados em 1 área, não espalhados em diversas, você não pode receber e alocar mais unidades do que cabe na área. Os novos Anjos ainda não foram comandados e podem ser usados para mover e atacar ainda neste turno. *Mãos Curadoras* não é uma carta de batalha, logo, não pode ser usada durante uma batalha.

No nível 2 você pode usar seu efeito duas vezes, mas em áreas diferentes.



FÚRIA DIVINA

Esta carta deve ser usada antes do início de uma batalha onde você é o atacante. Você causa 1 dano adicional e previne 1 dano durante a batalha.

No nível 2, adicione 2 danos e previna 2 danos na batalha.



SAIU DO NADA

Receba e aloque 2 Anjos em áreas diferentes, vazias ou controladas por você (não por seu colega). Áreas de recurso não são consideradas vazias e Altares dos oponentes são proibidos. Os Anjos alocados podem ser comandados no mesmo turno.

No nível 2 você ganha e aloca 5 Anjos da mesma maneira, em áreas diferentes.



ARQUEIROS

Escolha uma tropa para atacar uma área inimiga, ortogonal ou diagonalmente adjacente, com um ataque especial de arqueiros. Este ataque não é um movimento para a área inimiga e esta não é uma batalha normal. Durante este ataque, você rola dados de acordo com a quantidade de unidades em sua tropa. Conte os danos e subtraia 1 para cada círculo rolado. Você só rola os dados uma vez e o inimigo não pode rolar nenhum dado de contra-ataque.

Como este ataque não conta como uma batalha, cartas de batalha e efeitos não se aplicam, exceto a Aura Protetora do Serafim e cartas com "Arqueria" (*Escudo de Fé, Flechas Flamejantes e Arqueiro Líder*). A tropa pode se mover antes ou depois do ataque dos arqueiros, mas você não pode se mover para uma área inimiga e iniciar uma batalha nem antes, nem depois do ataque dos arqueiros.

No nível 2 você pode escolher duas tropas para realizar um ataque com arqueiros com cada.



RUPTURA

Use esta carta imediatamente após terminar uma batalha na qual você foi o vencedor. Mova-se 1 passo adicional com todas as unidades sobreviventes de sua tropa. Se o seu movimento original foi para uma área de recurso, não colete o recurso e não recue unidades que não cabem nesta área de recurso. Isto é considerado como parte do mesmo movimento e, desta forma, você não precisa usar um segundo Comando. Se este movimento adicional o levar a uma área com inimigos, ocorrerá uma segunda batalha.

No nível 2, receba um adicional de 3 Demônios para sua tropa antes de continuar para a próxima área (não pode exceder o limite de tamanho de tropa 9).



ATAQUE BRUTAL

Esta carta deve ser usada antes do início de uma batalha onde você seja o atacante. Durante toda a batalha, cada círculo que você rolar adiciona 1 dano no ataque.

No nível 2 a tropa recebe Iniciativa 1 (inflige 1 dano à tropa inimiga antes da primeira rodada da batalha).



PORTAL NEGRO

Este é um tipo de movimento, logo, você deve usar um Comando para mover a tropa, e a tropa não poderá ser movida posteriormente. A tropa pode se mover para uma área que você ou seu colega controle, OU você pode movê-la para uma área vazia (sem nenhuma miniatura plástica) que não seja um Altar.

No nível 2 você pode se mover para qualquer área, exceto Altares. Caso se mova para uma área inimiga, uma batalha é iniciada da forma usual, mas você causa 2 danos a menos na batalha e você não pode recuar dela.



PERSUASOR

Use esta carta para persuadir um Anjo a juntar-se ao lado do mal. O Anjo deve estar ortogonal ou diagonalmente adjacente a qualquer uma de suas unidades. O Anjo retorna para o suprimento e você recebe 1 Demônio na área ortogonal ou diagonalmente adjacente onde você possui sua unidade. Caso o novo Demônio não caiba na área, ele vai para seus reforços.

Caso existam Anjos de 2 jogadores na área, você escolhe qual Anjo você irá persuadir. Isto não é uma batalha e seu oponente não tem como evitar este efeito. Você só pode converter Anjos. Serafins e Arcanjos são imunes.

No nível 2, os 3 Anjos que você persuadir devem vir de áreas diferentes, mas os Demônios devem ser adicionados à mesma área, caso aplicável.



OUTRAS CARTAS DO BARALHO INICIAL



CURA

Use esta carta para aumentar a vida de seu Arcanjo / Arquidemônio em 1. Observe que a vida nunca pode exceder o máximo inicial de seu personagem. O nível 2 recupera 2 vidas.



REFORÇO

Use esta carta para receber e adicionar um Anjo / Demônio a uma área que você controla. Esta unidade não pode se mover neste turno.

No nível 2 receba 2 Anjos / Demônios que podem ser comandados no mesmo turno.



NOVAS IDEIAS

Descarte até 4 cartas de seu Campo de Treinamento, substituindo-as com novas cartas. Você não pode descartar e sacar uma carta de cada vez.



FLEXIBILIDADE

Troque exatamente 2 recursos de um tipo por 2 recursos de outro tipo. No nível 2 você troca 1 recurso de um tipo por 3 de outro tipo.



RECURSO

Receba 1 Cristal ou 1 reforço para sua reserva. O nível 2 só existe como cartas iniciais especiais de Mamon e Gabriel. Receba 2 Cristais ou reforços.



APRENDIZADO

Use esta carta para comprar uma carta do Campo de Treinamento com desconto de 1 recurso durante este turno. O desconto pode ser de 1 cristal ou de 1 reforço.



CARTAS FORA DE BATALHA

APUNHALADA POR TRÁS

Use esta carta junto com *Persuasor*. Cada Anjo que você persuadir inflige 1 dano à sua área de origem. A Aura Protetora de um Serafim pode prevenir este dano.



POR TRÁS DAS LINHAS INIMIGAS

Use esta carta junto com *Saiu do Nada*. Você recebe 1 Anjo a mais para alocar.

Ao invés de dividir suas unidades em áreas diferentes, esta carta permite que você aloque até 3 Anjos na mesma área.

Exemplo: Você usa *Saiu do Nada*, nível 2, junto com *Por Trás das Linhas Inimigas*. Você recebe e pode alocar 5+1 Anjos. Você decide alocar 3 deles em uma área vazia próxima do Altar inimigo, 2 Anjos são alocados para reforçar uma tropa que está indo para a batalha ainda neste turno e o último Anjo em outra área vazia.



FLECHAS FLAMEJANTES

Use esta carta junto com *Arqueiros*, após a rolagem dos dados. Adicione 2 danos a um ataque de arqueiros.



TROMBETAS DE BATALHA / TAMBORES DE BATALHA

Todas as suas tropas recebem Iniciativa +1 pelo restante do turno; eles infligem 1 dano adicional no início da batalha. Isto pode ser combinado com outros efeitos de Iniciativa.

Observação: você recebe Iniciativa +1 para cada tropa, e não para cada unidade individual na tropa (veja Iniciativa, na pág. 16).



TÁTICA DUPLA

Você pode usar 2 cartas Táticas nesta rodada. As duas cartas Táticas usadas podem ser combinadas de qualquer forma e seus efeitos podem afetar a mesma tropa. Porém, a tropa não pode ser comandada duas vezes.

Exemplo 1: *Portal Negro*, nível 2 + *Ataque Brutal*, nível 2 pode mover uma tropa para qualquer local do tabuleiro para atacar. A tropa recebe Iniciativa 1 e círculos adicionam dano (*Ataque Brutal*), mas a tropa inflige 2 danos a menos durante o ataque (*Portal Negro*).

Exemplo 2: *Saiu do Nada*, nível 1 + *Mãos Curadoras*, nível 1 permite alocar 2 Anjos em áreas vazias. Uma das áreas recebe 3 Anjos provenientes de *Mãos Curadoras* e podem ser comandados para atacar uma área adjacente.



MARCHA RÁPIDA

Esta carta permite que uma tropa se mova 1 espaço adicional quando comandada. As mesmas regras aplicadas a *Cavalaria* também se aplicam aqui (por exemplo, possibilidade de se mover através de áreas de recurso ou com unidades amigáveis). Você pode até combinar com *Cavalaria* para mover 3 passos. Importante! Você não pode se mover através de áreas inimigas! *Marcha Rápida* não pode ser combinada com *Portal Negro*.



TOQUE CURADOR

Use esta carta junto com *Mãos Curadoras* para fazer com que o efeito se aplique a mais uma área. Caso seu Arcanjo esteja nesta área, você pode aumentar a vida dele em 3 pontos, ao invés de adicionar 3 Anjos lá.



COLETAR CRISTAIS

Use 1 Comando para receber 4 Cristais para sua reserva.

RECRUTAR

Use 1 Comando para receber 4 Anjos/Demônios para sua reserva.

CARTAS DE BATALHA

Cartas de batalha podem ser usadas durante qualquer batalha onde suas unidades estejam presentes, mesmo no turno do oponente.

ESPADA FLAMEJANTE / MACHADO DE BATALHA

Adicione 1 dano extra a este ataque. Pode ser usada após você ver o resultado dos dados.

No nível 2 você adiciona 2 danos extras.

PEITORAL DA JUSTIÇA / ESCONDIDO NAS SOMBRAS

Use após a rolagem dos dados em uma batalha. Cada círculo que você rolou previne 1 dano à sua tropa nesta rodada da batalha.

EMBOSCADA!

Use no início da batalha na qual você é um defensor, antes da primeira rodada da batalha. Aloque até 3 Anjos / Demônios de seus reforços na área do ataque. Você não pode exceder o limite de tamanho de tropa 9, porém, caso você esteja defendendo uma área de recurso, você pode momentaneamente ter mais do que 5 Anjos / Demônios (após a batalha você pode ter que recuar Anjos / Demônios excedentes nesta área de recurso).

ESCUDO DE FÉ / ARMADURA

Use a qualquer momento durante uma batalha (ou ataque de arqueiros) para prevenir 1 dano.

No nível 2 você previne até 2 danos. Caso apenas 1 dano tenha sido realizado, a segunda prevenção é desperdiçada. Por exemplo, uma tropa atacando com Iniciativa 1 pode ter seu dano prevenido por esta carta, porém a prevenção não se estenderá para a primeira rodada da batalha, mesmo tendo prevenido apenas 1 dano.

CARTAS DE SERAFINS / ATORMENTADORES

Quando você compra uma carta de Serafim / Atormentador, ela é colocada em seu Tabuleiro de Jogador, em um dos dois espaços correspondentes (veja pág. 13).

COORDENADOR

Uma vez por turno você pode alocar 2 de seus reforços (de sua reserva) para uma área que você controla, adjacente ortogonal ou diagonalmente a seu Serafim / Atormentador. Estes reforços podem ser comandados no mesmo turno.

GUERREIRO LENDÁRIO

Em cada batalha com seu Atormentador / Serafim (não arqueiros), cada círculo que você rolar soma 1 dano.

ORAÇÃO DE BATALHA

Use um Comando para adicionar 1 dano e prevenir 1 dano na próxima batalha com seu Serafim durante este turno. O efeito não pode ser guardado para o próximo turno ou para o turno do oponente.

INSPIRAÇÃO / CHICOTE FARPADO

Uma vez por turno, se seu Serafim / Atormentador estiver adjacente (apenas ortogonalmente) a uma área de recurso que você controla, você pode usar esta habilidade para receber, imediatamente, recursos extras daquela área (Cristais de Montanhas e reforços de Fontes). *Inspiração* fornece 2 recursos e *Chicote Farpado*, 3 recursos, mas também destrói um Demônio presente naquela área de recurso.

PODEROSO

Esta carta adiciona 1 dano à primeira rodada de batalha de cada batalha com seu Atormentador, mesmo quando defendendo.

LÍDER ARQUEIRO

Quando utilizar *Arqueiros* com a tropa do Atormentador. Círculos que você rolou não previnem os seus danos (veja arquearia, página 21)

LÍDER CAVALEIRO

Quando usar *Cavalaria* com uma tropa com o Serafim, ela recebe Iniciativa +1. Caso use *Cavalaria* nível 2, você terá Iniciativa 2, causando 2 danos antes da primeira rodada de batalha.

RESISTENTE

Seu Serafim previne 1 dano adicional quando recebe dano (mas apenas uma vez por batalha). Este efeito se soma a *Aura Protetora*.

IMPIEDOSO

Uma vez por turno, você pode usar 1 Comando para destruir 1 Demônio presente na mesma área que seu Atormentador, juntamente com 2 Anjos em áreas adjacentes (apenas ortogonalmente). Observe que isto não é uma batalha e seu oponente não tem como prevenir essas perdas.

Arcanjos



MIGUEL – ALTO COMANDANTE

Habilidade: Em cada batalha com Miguel, tanto no ataque quanto na defesa, inflija 1 dano adicional na primeira rodada da batalha.

VOZ DO TROVÃO

Realize imediatamente um Comando extra. Isto não move um Comando não utilizado para área de Comandos usados. Você pode usar isto com qualquer ação que exige a utilização de um Comando, como mover tropas ou usar *Coletar Cristais* ou *Oração de Batalha*.

ESPADA FLAMENJANTE

Veja o apêndice de cartas, na pág. 23.

Todos os ramos do cristianismo, judaísmo e islamismo reconhecem Miguel como Arcanjo, um príncipe dos anjos. O livro de Daniel fala de Miguel lutando contra um espírito chamado de “o Príncipe do Reino da Pérsia” para suplantá-lo e dar forças a Daniel. Ele também é descrito como um protetor do povo judeu e o Novo Testamento narra como ele luta contra o “dragão” (Diabo) e o expulsa do Céu, junto de seus anjos caídos. As tradições judaicas também retratam seu forte engajamento no tempo dos patriarcas, protegendo Abraão, Sara, Ló, Isaac e Jacó em diversas ocasiões. Neste jogo, a sua habilidade de personagem e a carta *Espada Flamejante* representam sua força como guerreiro e a *Voz do Trovão* representa sua posição como Alto Comandante das forças celestiais.



GABRIEL – O MENSAGEIRO

Habilidade: Cada vez que qualquer de seus Anjos defende uma área de recurso, adicione 1 dano à primeira rodada da batalha.

RECURSO II

Veja o apêndice de cartas, na pág. 22.

ESCUDO DE FÉ

Veja o apêndice de cartas, na pág. 23.

“Respondeu-lhe o Anjo: ‘Eu sou Gabriel; assisto diante de Deus e fui enviado para anunciar-te essa boa nova’”. (Evangélio Segundo Lucas 1,19)
Na Bíblia, Gabriel tem o papel de arauto, anunciando tanto a vinda de Jesus e João Batista quanto interpretando as visões de Daniel. O livro de Enoque descreve Gabriel como sendo ‘acima de todos os poderes’, ‘acima do Paraíso, da serpente e dos querubins’, e que ele e outros anjos foram enviados para lutar contra o mal antes do Dilúvio de Noé. Ele também é identificado como sendo o anjo enviado para destruir Jerusalém no livro de Ezequiel, e é o destruidor de Sodoma, de acordo com o Talmude judaico. Na fé islâmica, Gabriel recitou o Alcorão para Maomé. Neste jogo, fizemos de Gabriel aquele que traz os recursos, assim como as notícias.



RAFAEL – O CURADOR

Habilidade: Mãos Curadoras não conta como uma carta Tática para você, logo, você poderá usar outra carta Tática além dela, no mesmo turno.

MÃOS CURADORAS II

Veja o apêndice de cartas, na pág. 21.

ENTRINCHEIRADO

Use esta carta em uma batalha como defensor para remover um Demônio antes da batalha começar. Seu oponente não pode prevenir este efeito.

O nome de Rafael significa “Deus é meu curador” e o Talmude judaico descreve Rafael como aquele que cura Abraão, após sua circuncisão, e que salva Ló. De acordo com o livro de Enoque, Rafael ‘amarra’ o demônio Azazel depois desse ter corrompido a humanidade antes do Dilúvio de Noé. No livro de Tobias, ele também salva uma mulher chamada Sara do demônio Asmodeu, o qual sistematicamente matava todos os homens com quem ela se casava. Rafael caça Asmodeu até o Alto Egito, onde o ‘amarra’. Em *Angel Fury*, Rafael começa com Mãos Curadoras II e com a habilidade de usar essa carta Tática no mesmo turno que outra carta Tática.



URIEL – GUARDIÃO DO ÉDEN

Habilidade: Uma vez por turno, receba e aloque 1 Anjo em qualquer uma das áreas controladas por você. Este Anjo não pode se mover neste turno.

ESPADA FLAMENJANTE

Veja o apêndice de cartas, na pág. 23.

SAIU DO NADA II

Veja o apêndice de cartas, na pág. 21.

Uriel é frequentemente descrito como o anjo do arrependimento e um dos querubins guardando o Éden com uma espada flamejante, após Adão e Eva terem sido expulsos. Tanto no livro de Esdras quanto no livro de Enoque, Uriel age como guia e intérprete. Uriel foi enviado para avisar o pai de Noé da vinda do Dilúvio, assim como descreveu para Enoque como os anjos caídos, liderados por Samyaza e Azazel, corromperam a humanidade e seduziram as mulheres. Em algumas fontes, Uriel parece ter outros nomes, como Fanuel e Azrael, entre outros. Também é atribuída a ele a destruição de um exército assírio inteiro por volta de 700 a.C., o que nos inspirou a conferir a ele um Saiu do Nada aprimorado e uma habilidade de alocar mais Anjos na batalha.

Arquidemônios



BAAL - O ÍDOLO

Habilidade: Antes de cada batalha envolvendo Baal, como atacante ou defensor, faça um Anjo (não Serafim ou Arcanjo) recuar antes da primeira rodada da batalha. Efeitos de cartas que se referem ao início da batalha (como Iniciativa) ainda se aplicam, mesmo que o único atacante tenha recuado.

PRESSA

Uma tropa pode se mover 2 passos ao invés de 1, porém não pode batalhar neste turno. Assim como *Cavalaria*, você pode se mover através de áreas amigáveis mesmo que não tenham espaço para toda sua tropa. *Arqueiros* não contam como uma batalha e pode ser usada com esta tropa.

retreats.

RECRUTAR

Veja o apêndice de cartas, na pág. 22

Baal é um título que significa 'senhor' e foi usado como nome para diversos deuses ao longo do antigo Oriente Médio, geralmente para deuses do clima e da fertilidade. Algumas fontes indicam Baal como sendo o próprio Diabo ou apenas outro nome para Belzebu. De acordo com a Ars Goetia, ele é o rei do inferno, ao passo que o Dicionário Infernal lista-o como comandante-em-chefe dos exércitos do Inferno. Como comandante, ele tem as cartas de Pressa e Recrutar, além da habilidade de afugentar os Anjos.



MAMMON - PRÍNCIPE DA GANÂNCIA

Habilidade: Todas as cartas no Campo de Treinamento custam 1 Cristal a menos para serem compradas.

RECURSO II

Veja o apêndice de cartas, na pág. 22.

ARMADURA

Veja o apêndice de cartas, na pág. 23.

"Ninguém pode servir a dois senhores. Com efeito, ou odiará um e amará o outro, ou se apegará ao primeiro e desprezará o segundo. Não podeis servir a Deus e a Mammon" (Evangelho Segundo Mateus 6,24)

Riqueza, luxúria e ganância - Mammon como representação da ganância é um dos nomes demoníacos mais reconhecidos na Bíblia. Mammon também é mencionado em diversas demonologias como um dos príncipes chefes entre os demônios, associado obviamente ao pecado da ganância. Em Angel Fury, Mammon possui um foco em recursos.



MOLOQUE - COMEDOR DE CRIANÇAS

Habilidade: Uma vez por turno, você pode destruir um Demônio na mesma área ou em uma área adjacente (ortogonal ou diagonalmente) a Moloque. Caso o faça, você recebe 2 Cristais ou 2 Vidas em Moloque. O Demônio destruído pode ser do seu colega.

MACHADO DE BATALHA

Veja o apêndice de cartas, na pág. 23.

INVESTIDA SUICIDA

Gaste 1 Comando e destrua um de seus Demônios. Em seguida, destrua 2 Anjos em uma área adjacente (não diagonal) àquele Demônio. Isto não é uma batalha, logo nenhuma carta de batalha pode ser usada, e o oponente não pode prevenir a destruição dos Anjos.

"Não entregue os seus filhos para serem sacrificados a Moloque. Não profanem o nome do seu Deus. Eu sou o Senhor" (Levítico 18,21)
Moloque está no centro das terríveis tradições de sacrifícios humanos. Fontes ancestrais contam como ele demandava dos seus seguidores em Canaã que pusessem os próprios filhos nas mãos incandescentes de sua estátua para rolares até sua boca e para o fogo que ardia dentro dela. Existem histórias similares de Cartago, onde ele era conhecido como Cronos (Baal Hammon), e da Filisteia, onde era chamado de Dagon. O foco no sacrifício é refletido em sua habilidade de personagem, bem como na carta Investida Suicida.



ASMODEU - DEMÔNIO DA LUXÚRIA

Habilidade: Persuasor não conta como uma carta Tática para você, logo, você poderá usar outra carta Tática, no mesmo turno.

PERSUASOR II

Veja o apêndice de cartas, na pág. 21.

ESGUEIRANDO-SE

Receba 1 Demônio em uma área vazia do tabuleiro. A área deve estar completamente vazia: sem inimigos, aliados, recursos ou Altares. Caso a Alma humana esteja vazia, você pode usar esta carta para alocar um Demônio lá. Ele pode ser comandado no mesmo turno.

Na tradição judaica, ele é eventualmente descrito como um enganador e Asmodeu aparece principalmente no livro de Tobias, no qual atormentava a bela Sara e matava seus primeiros sete maridos na noite de núpcias, porque todos eles se casaram por luxúria. Tobias seria o oitavo marido morto, mas foi salvo por Rafael, que perseguiu Asmodeu até o Egito e o derrotou. De acordo com as demonologias, Asmodeu é um dos grandes reis do Inferno, com 72 legiões sob seu comando. É dito que ele odeia água e pássaros, porque o fazem lembrar de Deus. Sua habilidade e cartas focam na sedução e na infiltração.

Arcanjos e Arquidemônios do Kickstarter



BELZEBU – SENHOR DAS MOSCAS
Habilidade: Ao contrário de outros Arquidemônios, Belzebu só pode se mover 1 passo ao ser comandado. Ele também inflige 2 danos a menos na primeira rodada da batalha. Por outro lado, ele também previne o primeiro dano em cada batalha e começa com um marcador de Comando adicional.

CHICOTE FARPADO

Esta é uma carta de Atormentador, logo, ela não substitui nenhuma carta em seu baralho inicial (veja as regras na pág. 23).

MOSCAS IMUNDAS

Use 1 Comando para escolher qualquer área de recurso no tabuleiro. Todos os Anjos lá devem recuar (para trás, ou para os reforços, caso não possam recuar para trás).

ARMADURA

Veja o apêndice de cartas, na pág 23

Um dos três primeiros anjos a cair (junto com Lúcifer e Leviatã), Belzebu foi outrora príncipe dos Serafins, de acordo com a classificação de Sébastien Michaëlis, mas agora é um dos Arquidemônios. Ele é algumas vezes identificado com o próprio Diabo e, outras vezes, como Baal. O nome significa literalmente 'Senhor das Moscas'. Não está claro se isso significa que ele é senhor sobre outros demônios e senhor da podridão, se é uma imagem que oferece proteção contra as moscas ou se é simplesmente um insulto hebraico, chamando-o de um monte de esterco. Suas habilidades e cartas indicam que ele seja grande, vagaroso, porém um soberano poderoso, emanando um cheiro fétido e chicoteando seus demônios até a submissão.



APOLLYON – REI DO ABISMO
Habilidade: Uma vez por turno, destrua 1 Anjo em uma área ortogonal ou diagonalmente adjacente a ele. Isto não pode ser prevenido.

ONDA DE GAFANHOTOS

Esta é uma carta Tática. 2 de suas tropas se tornam montadas (podem se mover 2 passos com 1 Comando, veja *Cavalaria*, na pág. 21). Elas precisam recuar após a primeira batalha, independente do defensor ter ou não recuado também, mesmo que todas as unidades inimigas tenham sido destruídas.

GAFANHOTOS

Inflija 1 dano a cada área inimiga adjacente (ortogonal ou diagonalmente) a área dele. Serafins previnem isto com sua *Aura Protetora*.

ENXAME

Receba e aloque 3 Demônios, cada um em uma área diferente que você controla. Você não pode alocar Demônios onde não exista espaço para isto.

“Como rei tinham sobre si o Anjo do Abismo, cujo nome em hebraico é ‘Abaddon’ e, em grego, ‘Apollyon’”. (Apocalipse 9,11)
A palavra “abaddon” é usada no Antigo Testamento no sentido de destruição final, não como uma pessoa. Mas no Apocalipse, ele é descrito como o rei da grande praga de gafanhotos, com peitoral de ferro e o ‘som de muitos cavalos’. Outra fonte prediz que ele reunirá todas as almas dos mortos para o Juízo Final. Devido a isso, muitos pensam que Apollyon é, na verdade, um anjo (ou uma força) de Deus. Por outro lado, as demonologias se referem a ele como o Príncipe da Preguiça e em Atos de Tomas é identificado como demônio ou o próprio Diabo. Em O Peregrino, de 1678, Apollyon é um príncipe demoníaco que tenta parar o peregrino com flechas de fogo. Neste jogo, os gafanhotos são o seu tema central.



AZAZEL – O DETURPADOR
Habilidade: Você pode comprar e trocar cartas de ambos os Campos de Treinamento. Para comprar uma carta nível 2 do Campo de Treinamento dos Anjos, você precisa ter a carta nível 1 correspondente. Mesmo que *Machado de Batalha* e *Espada Flamejante* tenham o mesmo efeito, você não pode melhorar um *Machado de Batalha* em uma *Espada Flamejante* de nível 2 ou vice-versa.

SAIU DO NADA

Veja o apêndice de cartas, na pág. 21. Observe que a habilidade de Azazel lhe permite comprar cartas do Campo de Treinamento dos Anjos, permitindo que ele melhore esta carta para o nível 2, até mesmo melhorando-a mais com *Por Trás das Linhas Inimigas*.

APUNHALADA POR TRÁS

Veja o apêndice de cartas, na pág. 22.

RECUAR

Use durante uma batalha para prevenir 2 danos. Você deve recuar após esta rodada da batalha, independente se o outro jogador recuar ou não e mesmo que todas as unidades inimigas tenham sido destruídas. Se usado para prevenir o dano de Iniciativa, recue após a primeira rodada da batalha.

O livro de Enoque descreve Azazel como um dos líderes dos anjos caídos antes do Dilúvio de Noé, ensinando aos homens a arte da guerra, das armas e armaduras, e às mulheres o uso de cosméticos, da sedução e bruxaria. Ele até mesmo liderou os anjos caídos na sedução das mulheres e na geração de uma prole gigantesca, conhecida como Nefilim. Toda essa corrupção e derramamento de sangue fez com que Deus enviasse o Dilúvio, para limpar a terra. Rafael foi enviado para capturar Azazel e, após sua derrota, Azazel foi preso e jogado em um buraco no deserto de Dudael, coberto com rochas até o Juízo Final. Para os gregos, Azazel era conhecido como o titã Prometeu. Sendo um líder dos anjos caídos, Azazel pode acessar tanto as cartas de Anjos quanto as de Demônios.



ZOFIEL - ANJO DA BELEZA

Habilidade: Todas as cartas em seu Campo de Treinamento custam 1 Anjo a menos para você. Nenhuma carta pode custar menos que 0 Anjos.

LÍDER RESILIENTE

Use em uma batalha com Zofiel ou um Serafim seu, após rolar os dados. Cada círculo rolado previne 1 dano.

CHAMADO DE ZOFIEL

Receba 1 Anjo para seus reforços para cada Fonte de Água da Vida na qual você possua pelo menos 1 Anjo.

COLETAR CRISTAIS

Veja o apêndice de cartas, na pág. 22.

Anjo da sabedoria e compreensão, características tradicionalmente associadas à feminilidade, Zofiel é frequentemente concebido como um anjo feminino e um patrono dos artistas. Caracterizado proeminentemente na cabala judaica, Zofiel é apresentado como guardião da Torá, professor das línguas e comandante de 53 legiões de anjos supervisionando as leituras da Torá no Shabat. Com uma espada flamejante em mãos, Zofiel é também porta-estandarte nos exércitos celestiais e está no comando dos misteriosos querubins. Isto é refletido em suas habilidades de personagem para conjurar Anjos, comprar cartas e manter posição com a carta Líder Resiliente.



CAMAEL - CÓLERA DE DEUS

Habilidade: Cada vez que Camael é parte de uma tropa de ataque, você possui Iniciativa +2 (cause 2 danos antes da primeira rodada de batalha). Isto pode ser combinado com outros efeitos para ter um Iniciativa ainda maior.

VOLTEM PARA O ABISMO

Use junto com Luz Cegante para fazer a afetar 1 Demônio adicional. Todos os Demônios recuando são destruídos.

TAÇA DA IRA

Use no início da batalha para receber Iniciativa +1 (ou +3 quando combinado com a habilidade de Camael).

CURA II

Veja o apêndice de cartas, na pág. 22.

Camael é o arcanjo da força, coragem e guerra de acordo com a angelologia cristã e judaica. Ele frequentemente é retratado segurando uma taça, que representa a ira de Deus que será espalhada pela Terra no Juízo Final, conforme descrito no Apocalipse. Ele também é o comandante dos anjos que expulsaram Adão e Eva do Jardim do Éden depois da Queda. Como um anjo de guerra, Camael captura perfeitamente o tema de Angel Fury, com seus bônus de Iniciativa colocando-o sempre na ofensiva.



ZADKIEL - PORTADOR DA ESPERANÇA

Habilidade: Você começa o jogo com 1 ponto de Alma. Zadkiel é um ponto de conjuração, o que significa que você pode alocar novos Anjos dos seus reforços na área dele, como se ele fosse um Serafim.

PRESSA

Uma tropa pode se mover 2 passos ao invés de 1, porém não pode batalhar neste turno. Assim como Cavalaria, você pode se mover através de áreas amigáveis mesmo que não tenham espaço para toda sua tropa.

ESPERANÇA

Caso existam Demônios na área da Alma humana, force 2 deles a recuarem para trás (ou para os reforços, caso não exista espaço para eles). Caso não exista nenhum Demônio na área da Alma humana, receba 2 Anjos lá.

PEITORAL DA JUSTIÇA

Veja o apêndice de cartas, na pág. 23.

Apesar de seu nome significar 'Justiça de Deus', Zadkiel é geralmente apresentado como o arcanjo da liberdade, benevolência e misericórdia. Os textos rabínicos descrevem-no em algumas ocasiões como chefe de toda uma ordem de anjos, em outras em posição de co-liderança junto de Gabriel. Ele também é identificado como o 'Anjo do Senhor' que segurou a mão de Abraão evitando o sacrifício de seu filho, Isaac, numa história que é central para a fé judaica, cristã e islâmica. Ele é frequentemente retratado com a adaga que tomou de Abraão. Junto com Zofiel, Zadkiel atua como porta-estandarte no exército divino, seguindo o arcanjo Miguel na batalha. Sua habilidade e cartas refletem seu trabalho como porta-estandarte, ao passo que o ponto de Alma inicial e a carta Esperança descrevem seu compromisso com a Alma que ele deve proteger.

Cartas do Kickstarter



CARTAS NÍVEL 3

Estas são as únicas cartas nível 3 do jogo, que precisam ser melhoradas a partir de uma correspondente de nível 2. Elas causam 3 danos ou previnem 3 danos em batalha.



ÁGUAS SANTIFICADAS/ CRISTAIS CORROMPIDOS

Infilja 2 danos nas unidades nas áreas de recurso indicadas. Isto não é uma batalha, logo, nenhuma carta de batalha pode ser usada.



DESAPARECER

Use quando você for atacado, antes de qualquer efeito de Iniciativa. Retorne todas as suas unidades (e quaisquer unidades de seu colega) na área atacada para seus respectivos reforços.

CRÉDITOS:

Autor: Daniel Fryxelius

Assistentes de Design: FryxGames

Design Gráfico e Ilustrações:

Daniel Fryxelius e Isaac Fryxelius

Modelagem de Miniaturas:

Daniel Fryxelius

Arte da Capa: Isaac Fryxelius

AGRADECIMENTOS

A FryxGames gostaria de agradecer à Stronghold Games e nossos outros parceiros por se juntarem ao nosso maior projeto até agora. Também gostaríamos de agradecer aos nossos testadores, especialmente Dries Van Baelen, Christian Irnich, Shiyue Xu, Tobias Dalvig, Jan-Fredrik Wahlin, e seus respectivos grupos de jogos.

Obrigado a todos os apoiadores do Kickstarter, que ajudaram a tornar este projeto possível.

Agradecimentos especiais a Wally, da Whatz Games por nos guiar com paciência através da produção.

Daniel Fryxelius gostaria de agradecer:

Meus antigos estudantes Joakim

Valdes Calderon, pelas ideias

brilhantes durante as pausas

escolares, Peter Fryxelius, que ainda tem o mais velho protótipo, Thomas, meu irmão gêmeo, e Johan Cartensen, por todo o encorajamento.

DADOS DA EDIÇÃO BRASILEIRA

Editor: Thiago Leite

Tradutor: Romir G. E. Paulino

Revisão: Daniel Costa e

Márcio Botelho

Consultoria de termos:

Bruno Galeano

Diagramação: Kaique Messias

ORDEM DE TURNO:

1) FASE DE AÇÃO

- Alocar Unidades
- Comprar Melhorias
- Comprar Cartas
 - Usar Cartas
- Comandar Tropas

2) FASE DE RECURSOS

- Pontos de Alma
- Renda de Arcanjos / Arquidemônios
 - Renda de áreas de recurso
 - Sacar novas cartas
 - Restabelecer comandos

MELHORIAS:

COMPRAR SERAFIM / ATORMENTADOR



COMPRAR COMANDO EXTRA



AUMENTAR LIMITE DE MÃO

