

AEON'S END



CRÉDITOS

Autoria do Jogo:
Kevin Riley

Desenvolvimento do jogo:
Nick Little, Travis R. Chance
e Jenny Iglesias

Arte:
Gong Studios

Direção de Arte:
Travis R. Chance e Scott Hartman

Editor:
Denise Patterson-Monroe

Design Gráfico:
Scott Hartman, Daniel Solis, Stephanie Gustafsson

Jogadores de teste: Brian "Big Mac" McCarthy, Benjamin Adelman, David Andrews, Cameron Boozarjomehri, Raymond Carley, David Colmenares, Stelios Despotakis, Cas Gray, Yizhu Gu, Muneeb Hai, Matt Hin, Ann Iglesias, Yang Jiao, Elad Karni, Mike Leider, Austin Matthews, Guru Prashanth, Addison Sadewater, Markham Shofner, CJ Smith, Christian Tjandraatmadja, Jay Walker, Wenting Yu, Ian Zang, Jerry Buhle, Trish Buhle, Brian Busha, Dingyan Zheng, Brick Busha, Shu-Chu, Chun Yin Fung, Patrick Jost, Max Gibiansky, Mattijs Reinen, Matthew Simpson, Tony Truong, Teddy Brewer, Curtis Redus, Matt Hin, Tricia Victor, Federico "Kentervin" Luison, Neelam Balasubramanian, Cody Heim, Eric Mullen, Ian Swift, Rebecca Streitz, Matt Hogg, Solomon Stein, Cory Dawson, Kristen Armellino, Casey Davis, Greg e Sarah Shoemaker e Addison Sadewater.

Agradecimentos especiais para: Nossos entes queridos, que aguentaram muita coisa sem pedir muito em troca: Kristen, Jennifer C., Violet, Jennifer W., e Denice. Também queremos agradecer a Richard Ham, Sen-Foong Lim, Lance Myxter, Brent Poyis, Cas Gray, Misha Lavrov e Todd Sanders... Bem como o The Game Preserve e Game Time por nos oferecer um lugar para chamar de nosso.

Enorme agradecimento a todos os apoiadores incríveis que ajudaram esse projeto divertido! Foram vocês que o tornaram possível!

Edição Brasileira: Editor:
Thiago Leite
Tradutor:
David Lehmann

Revisão:
Daniel Costa e Márcio Botelho
Diagramação:
Isabela Ferreira

Se você quiser assistir vídeos sobre jogo, bem como outras informações, dê uma olhada nesse link:

www.meeplebr.com/aeonsend



© 2016 Lone Oak Games. Oakland, CA 94610. Todos os direitos reservados..

Não é o fim do mundo, porque o mundo já acabou. Isso aqui é o que sobrou. Nós, O Sepulcro e os Inominados – criaturas que querem arrancar de nós o pouco que ainda temos. O ar em nossos pulmões. A luz fraca em nossos olhos. Por gerações nos abrigamos em um lugar antigo e assombrado, cujo propósito inicial jazia esquecido por mil eras, até que nosso êxodo mais uma vez encheu seus corredores e casebres vazios com nossas sombras. Aqui, na escuridão, buscamos um caminho de volta para a luz. Os magos da fenda levaram muito tempo para aperfeiçoar suas habilidades sombrias, mas eles estão prontos e são letais. As fendas, a passagem pelas quais os Inominados viajam, se tornaram nossa arma. Os magos da fenda utilizam esse poder com uma ambição inegável: sobreviver, recuperar o Mundo Como Era, e proteger nosso lar.

Nerva, sobrevivente do Sepulcro

OBJETIVO DO JOGO

Aeon's End é um jogo cooperativo de construção de baralho em que seu baralho nunca é embaralhado. Seu objetivo é derrotar o nêmesis antes que seu lar, Sepulcro, seja tomado ou os jogadores sejam exauridos.

A cada rodada, os jogadores e o nêmesis terão seus turnos, em ordem aleatória. Durante o turno de um jogador, ele poderá conjurar feitiços, comprar gemas, relíquias e feitiços adicionais do suprimento, manipular seus portais de conjuração de feitiços e utilizar suas habilidades especiais. Cada um dos quatro nêmesis incluídos no jogo fazem ações diferentes em seus turnos, e exigirão estratégias distintas para serem derrotados.

CONTEÚDO

A seção abaixo introduz os componentes do jogo e os termos de jogo usados com esses componentes. Recomendamos que você se familiarize um pouco com essa seção antes de ler as regras.



30 fichas de vida com valor 1 e 10 fichas de vida com valor 5: usadas para controlar a vida de jogadores e servos.



21 fichas de carga: usadas para carregar as habilidades dos jogadores.



10 fichas de poder: usadas em certas cartas de nêmesis para controlar o número de turnos até que um poder faça efeito.



15 fichas de ira/larva: usadas quando estiver jogando contra a Fúria ou a Rainha das Carapaças.



2 medidores de vida: usados para controlar a vida do Sepulcro e do nêmesis.



4 fichas de número de jogador: colocadas nos tabuleiros de jogador e usadas junto com as cartas de ordem de turno para determinar a ordem de jogo.



1 ficha do Errante/Flagelo: usada quando estiver jogando contra O Errante ou o Flagelo da Praga.



94 cartas de gema



107 cartas de feitiço

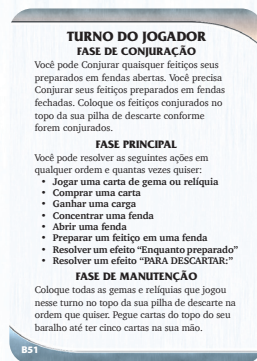


40 cartas de relíquia



34 cartas para sorteio: podem ser usadas para determinar, de forma aleatória, quais cartas de jogador estarão disponíveis durante a partida.

Cartas de jogador – gemas, feitiços e relíquias: usadas pelos jogadores para aprimorar seus baralhos.



4 guias de jogador: usados para consultar rapidamente as fases de um turno.



9 tabuleiros de jogador: usados para controlar informações importantes de cada jogador.



16 fendas: usadas pelos jogadores para conjurar seus feitiços.



9 cartas de ordem de turno: usadas para determinar a ordem de jogo durante a partida.



5 tabuleiros de nêmesis: usados para mostrar as regras específicas para cada nêmesis e 2 tabuleiros auxiliares.



101 cartas de nêmesis: usadas pelo nêmesis contra os jogadores e o Sepulcro.

ANATOMIA DOS COMPONENTES

TABULEIROS DOS JOGADORES

- 1 Nome do Mago da fenda
- 2 Preparação das Fendas: A configuração inicial de suas fendas. Nem todos os jogadores têm a mesma quantidade de fendas disponíveis.
- 3 Mão Inicial: As cinco cartas que você terá em mãos no início do jogo.
- 4 Baralho Inicial: As cinco cartas e a ordem em que são colocadas no seu baralho inicial. Coloque as cartas mais à esquerda no topo do seu baralho inicial.
- 5 Número de Jogador: Coloque sua ficha de número de jogador aqui. O número de jogador é usado junto com o baralho de ordem de turno para determinar a ordem dos turnos.
- 6 Vida: Coloque suas fichas de vida aqui.
- 7 Habilidade: Cada mago da fenda tem uma habilidade especial. O tabuleiro de jogador explica quando essa habilidade pode ser usada e o que ela faz. Habilidades só podem ser ativadas quando você tiver uma ficha de carga em todos os espaços mostrados abaixo da habilidade. Habilidades podem ser usadas no mesmo turno em que a última carga foi obtida, se aplicável. Uma vez que uma habilidade tenha sido ativada, todas as fichas de carga são removidas.
- 8 Baralho: Coloque seu baralho virado para baixo aqui.
- 9 Descarte: Coloque sua pilha de descarte virada para cima aqui.
- 10 História do Mago da fenda: Não tem efeito no jogo. Fornece mais detalhes sobre o mundo de *Aeon's End*.



Verso

FENDAS

Fendas são fichas com dois lados usadas para preparar e conjurar feitiços. Um único feitiço pode ser preparado colocando uma carta de feitiço da mão em uma fenda aberta durante o turno de um jogador. Em um turno subsequente, os feitiços preparados de um jogador podem ser conjurados descartando a carta de feitiço.

- 1 Aberta/Fechada: Um lado da ficha é usado para indicar que a fenda está aberta, o outro indica uma fenda fechada.
- 2 Número da fenda: Usado principalmente durante a preparação do jogo para indicar onde cada fenda é colocada do lado do tabuleiro de jogador.
- 3 Custo para Abrir: O custo, em éter (☉) para abrir a fenda. Quando uma fenda é aberta, vire-a para o lado aberto. Uma vez aberta, ela permanece aberta pelo resto da partida.
- 4 Custo de Concentração: O custo, em éter (☉) para concentrar a fenda. Quando uma fenda é concentrada, gire a ficha da fenda em 90° no sentido horário. O único momento em que feitiços podem ser preparados em uma fenda fechada é durante o turno do jogador no qual aquela fenda foi concentrada.

Você pode abrir ou concentrar fendas em qualquer ordem. Por exemplo, você pode concentrar a fenda III antes da fenda II, ou abrir a fenda IV antes de abrir as fendas II ou III.

- 5 Efeito de Abertura: Algumas fendas têm efeitos que ocorrem quando um feitiço é conjurado daquela fenda enquanto ela estiver aberta.



Fenda Aberta (frente)



Fenda Fechada (verso)

Adjacência

Alguns feitiços podem fazer referência a fendas adjacentes. Toda fenda está adjacente a uma ou duas fendas que estejam fisicamente próximas a ela, à sua esquerda e/ou direita.

Por exemplo, I fica adjacente a II. II fica adjacente a I e III.

CARTAS DE JOGADOR

As cartas de jogador são as várias cartas que os jogadores podem usar para construir seus baralhos de modo a derrotar o nêmesis. Cada jogador começa com uma combinação específica de cartas na mão e baralho. Os jogadores podem obter mais cartas para seu baralho das pilhas de suprimentos gastando éter (♣).

1 Nome da Carta

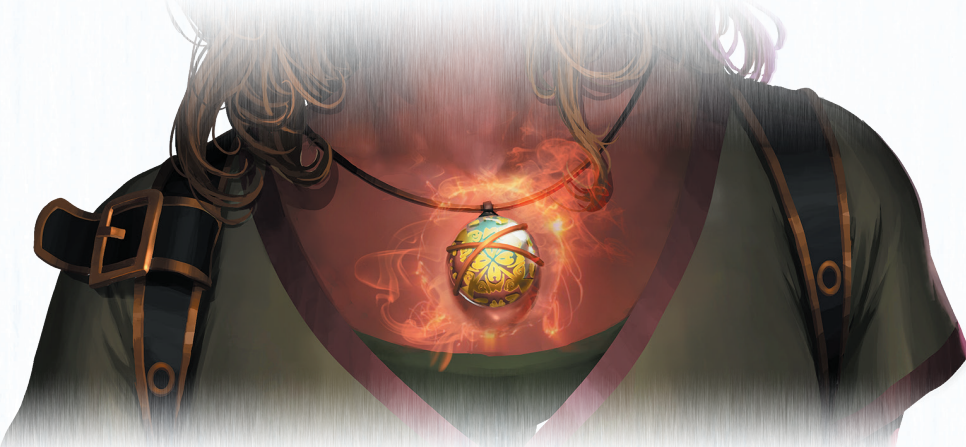
2 Tipo: Existem três tipos de cartas de jogador: gemas, relíquias e feitiços.

- **Gemas** são jogadas para o jogador obter éter (♣), o principal recurso do jogo. Éter pode ser gasto para obter mais cartas, obter cargas para habilidades dos magos da fenda e concentrar fendas. (Fendas são os condutos através dos quais os feitiços são conjurados).
- **Relíquias** tem vários efeitos instantâneos úteis.
- **Feitiços** são a principal forma de causar dano ao nêmesis e seus servos. Feitiços precisam ser preparados em uma fenda (ou seja, a carta de feitiço precisa ser colocada em uma ficha da fenda próxima do seu tabuleiro de jogador) antes que possam ser conjurados.

3 Custo: A quantidade de éter (♣) que precisa ser gasto para obter essa carta.

4 Efeito: O efeito que acontece quando a carta é jogada. Gemas e relíquias têm efeitos que são resolvidos imediatamente. Feitiços precisam ser preparados em uma fenda antes de serem **Conjurados**. Efeitos nas cartas podem violar as regras desse manual – nesse caso, siga o que estiver na carta.

5 Texto Ilustrativo: Não tem efeito no jogo. Oferece mais detalhes sobre o mundo de *Aeon's End*.



CARTAS PARA SORTEIO

- 6 Para cada carta de jogador existe uma cópia adicional que tem uma borda cinza. As cartas de borda cinza podem ser usadas durante a preparação da partida para selecionar aleatoriamente as gemas, feitiços e relíquias que estarão no suprimento. Essas cartas não são utilizadas durante a partida.

Ver Preparação na página 11 para mais informações.



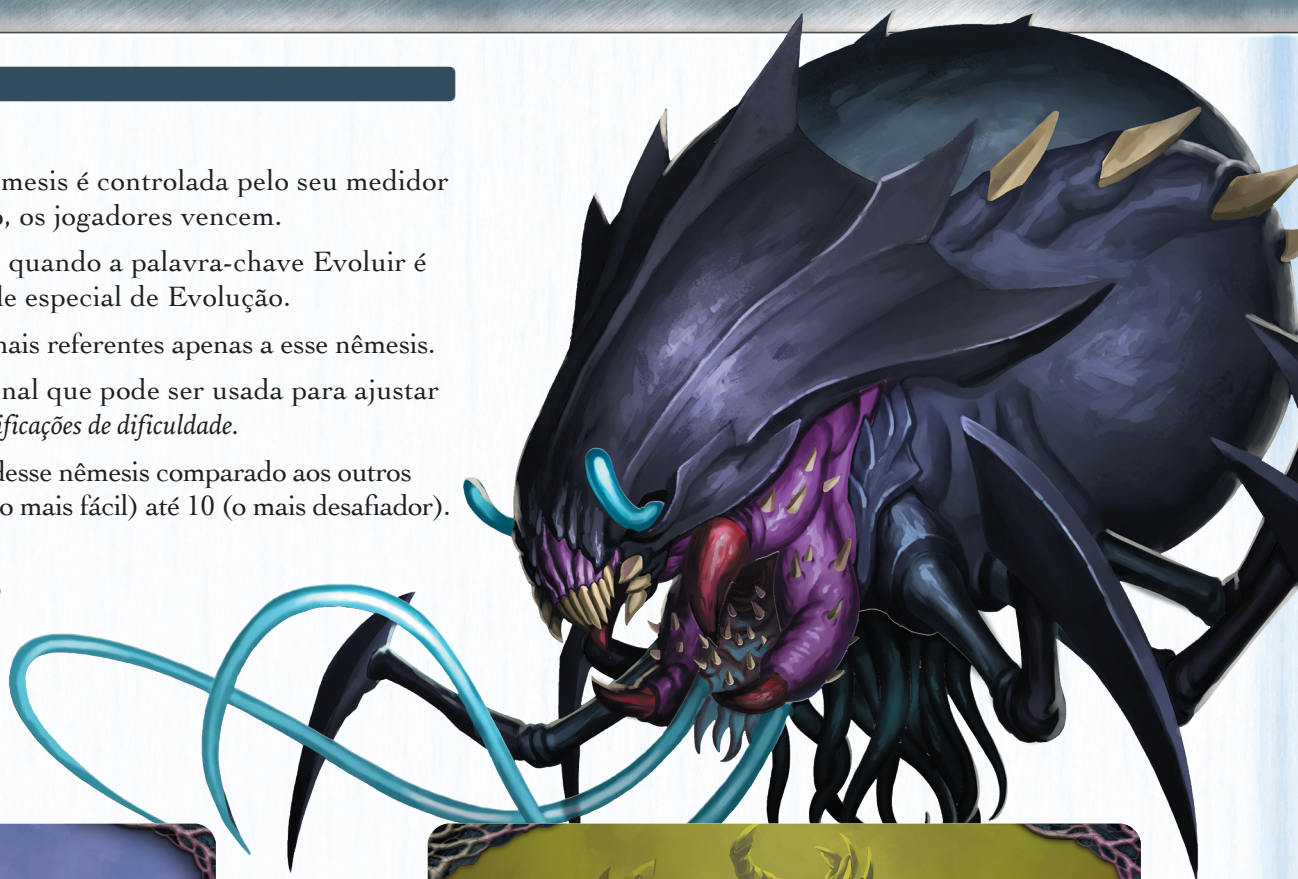
Carta de Jogador



Carta para Sorteio

TABULEIRO DO NÊMESIS

- 1 **Nome do Nêmesis**
- 2 **Vida:** Vida inicial do nêmesis. A vida do nêmesis é controlada pelo seu medidor de vida. Se a vida do nêmesis chegar a zero, os jogadores vencem.
- 3 **Efeito de Evolução:** O efeito que acontece quando a palavra-chave Evoluir é resolvida. Cada nêmesis tem uma habilidade especial de Evolução.
- 4 **Regras Adicionais:** Quaisquer regras adicionais referentes apenas a esse nêmesis.
- 5 **Dificuldade Aumentada:** Uma regra opcional que pode ser usada para ajustar a dificuldade. *Veja a página 20 para outras modificações de dificuldade.*
- 6 **Nível de Dificuldade:** A dificuldade relativa desse nêmesis comparado aos outros nêmesis. O nível de dificuldade varia entre 1 (o mais fácil) até 10 (o mais desafiador).
- 7 **História do Nêmesis:** Não tem efeito no jogo. Oferece mais detalhes sobre o mundo de *Aeon's End*.
- 8 **Preparação:** Informações adicionais necessárias durante a preparação quando estiver usando esse nêmesis.



2 70 **1** MÁSCARA RETORCIDA

3 **EVOLUIR**
Um jogador recebe uma corrupção e coloca-a no topo do seu baralho. Ele embaralha sua pilha de descarte junto com seu baralho.

5 **DIFICULDADE AUMENTADA:**
Quando uma corrupção é destruída, coloque-a na pilha de descarte de algum jogador, em vez de devolvê-la ao baralho de corrupção.

4 **REGRAS ADICIONAIS**

- Quando uma corrupção é destruída, coloque-a no fundo do baralho de corrupção.
- Se um jogador for ganhar uma corrupção, mas o baralho de corrupção estiver vazio, em vez disso o Sepulcro sofre 2 de dano.
- No início do turno de cada jogador, antes da fase de conjuração daquele jogador, ele resolve todas as corrupções na sua mão, em qualquer ordem.
- No final da fase principal de cada jogador, aquele jogador resolve todas as corrupções que pegou durante seu turno.
- Corrupções não podem ser jogadas em nenhum outro momento.
- Quando um jogador recebe uma corrupção, ele não pode olhar essa carta a menos que ela seja colocada na sua mão.

Frente

MÁSCARA RETORCIDA **5** **6**

7 *Os anciões dizem que existe uma divindade para cada aspecto da existência, cada criatura, cada força. Se isso for verdade, o domínio da Máscara Retorcida é a corrupção, pois a arma que utiliza é forjada na tentação.*

8 *Como podemos matar uma divindade, especialmente uma com uma influência tão sombria sobre os sobreviventes mais fracos entre nós? Quando aguentamos com tão pouco por tanto tempo, como nos conter quando o que mais precisamos é, aparentemente, oferecido tão livremente?*

Muitos no Sepulcro sussurram que por trás de sua face sinistra existe um sorriso cruel e desolador. Ela emite um ruído, uma espécie de gargalhada, que pode ser ouvida sob os sinos e gritos.

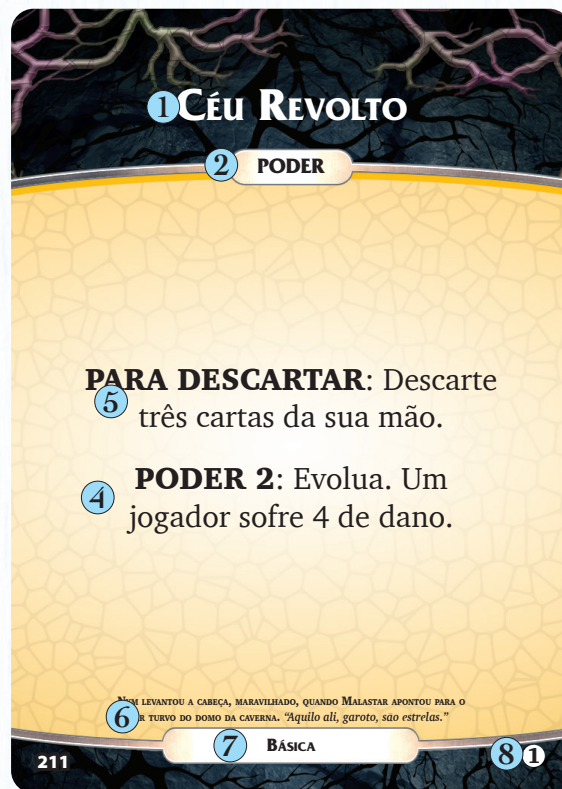
PREPARAÇÃO

8 Embaralhe todas as cartas de corrupção juntas e coloque-as viradas para baixo para formar o baralho de corrupção.

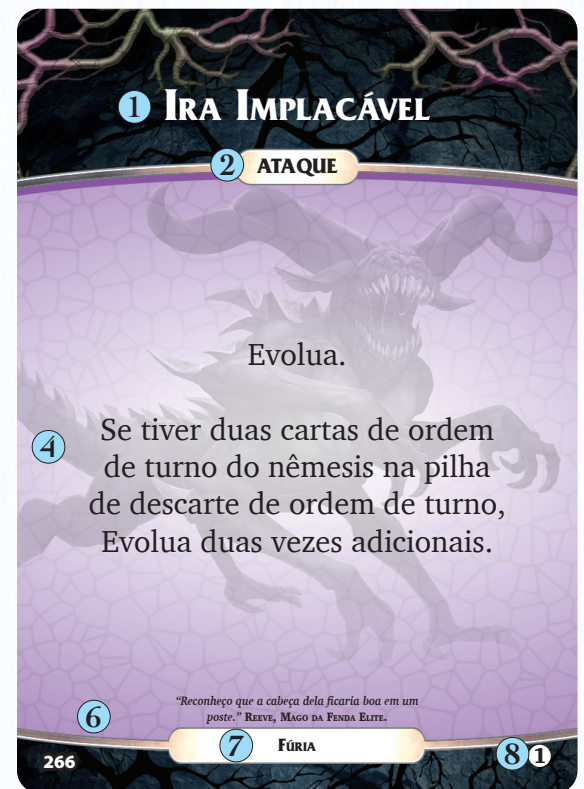
Verso



Carta de Servo



Carta de Poder



Carta de Ataque

CARTAS DE NÊMESIS

Cartas de nêmesis são os ataques, servos e poderes que o nêmesis usa contra os jogadores e o Sepulcro. O baralho do nêmesis é construído no início de cada partida, usando uma mistura de cartas básicas de nêmesis que podem ser usadas em qualquer baralho de nêmesis e algumas cartas específicas que só são usadas com aquele nêmesis. Você pode enfrentar o mesmo nêmesis várias vezes, mas ele nunca atacará exatamente da mesma forma.

1 Nome da Carta

2 Tipo: Existem três tipos de cartas de nêmesis: ataques, servos e poderes.

- **Ataques** são resolvidos imediatamente e então descartados.
- **Servos:** Servos entram em jogo com fichas de vida e permanecem em jogo até serem derrotados. Eles têm efeitos contínuos que são resolvidos durante a fase principal do nêmesis. Se a vida de um servo chegar a zero, ele é descartado imediatamente.
- **Poderes:** Todas as cartas de poderes têm “PODER: X” nelas. Quando uma carta de poder entra em jogo, coloque X fichas de poder nelas. A menos que sejam descartadas, as cartas de poder ficam em jogo por X turnos do nêmesis antes de serem resolvidas. Durante a fase principal do nêmesis, remova uma ficha de poder de cada carta de poder em jogo. Quando uma carta de poder não tiver mais fichas, resolva seu efeito e então descarte-a.

- 3 **Vida:** Cartas de servo tem um total de vida que pode ser reduzido causando dano ao servo. Se a vida de um servo chegar a zero, ele é imediatamente colocado na pilha de descarte do nêmesis.
- 4 **Efeito:** O efeito a ser resolvido nessa carta de nêmesis.
- 5 **Efeito PARA DESCARTAR:** Algumas cartas de poder tem um efeito “PARA DESCARTAR”. Durante a fase principal de qualquer jogador, aquele jogador pode resolver completamente o efeito listado para descartar aquela carta de poder. Se uma carta de poder for descartada dessa forma, seu efeito não será resolvido.
- 6 **Texto Ilustrativo:** Não tem efeito no jogo. Oferece mais detalhes sobre o mundo de *Aeon's End*.
- 7 **Nêmesis:** O nêmesis daquela carta. Cartas que dizem “Básica” podem ser usadas com qualquer nêmesis.
- 8 **Nível:** Existem três níveis de cartas de nêmesis. Cartas de Nível 1 são menos perigosas que cartas de Nível 2, que são menos perigosas do que as de Nível 3. Algumas cartas especiais de nêmesis são marcadas como Nível 0. Essas cartas são explicadas na seção de regras adicionais do nêmesis daquela carta.

PREPARAÇÃO

PREPARAÇÃO DOS JOGADORES

- 1 Cada jogador escolhe um tabuleiro de jogador e uma ficha de número de jogador.
- 2 Cada jogador monta sua mão e baralho iniciais conforme mostrado no seu tabuleiro de jogador. As cartas devem ficar na ordem mostrada, com as cartas mais à esquerda no topo e as cartas mais à direita no fundo do baralho.
- 3 Cada jogador recebe um de cada tipo da fenda mostrado em seu tabuleiro (I-IV conforme listado). Os jogadores organizam suas fendas conforme indicado no seu tabuleiro de jogador. Alguns magos da fenda começam com menos do que quatro fendas. Tipicamente, quanto menos fendas um mago tiver, mais difícil é de jogar com ele.
- 4 Cada jogador começa a partida com 10 de vida. Coloque o medidor de vida do Sepulcro em 30. Os jogadores e o Sepulcro nunca podem ter mais vida do que sua vida inicial.

Cartas Iniciais

Para diferenciar as cartas iniciais das cartas usadas no mercado, as cartas usadas para formar sua mão e baralho iniciais são identificadas com um **I** em seu canto inferior direito.



CARTAS DE ORDEM DE TURNO

- 5 O baralho de ordem de turno é sempre composto de quatro cartas de ordem de turno de jogador e duas cartas de ordem de turno de nêmesis. As cartas de ordem de turno de jogador correspondem às fichas de número de jogador.
- Para **dois jogadores**, coloque duas cartas de ordem de turno para cada jogador no baralho.
 - Para **três jogadores**, coloque uma carta de ordem de turno para cada jogador mais a carta de ordem de turno curinga no baralho. Quando a carta de ordem de turno curinga é revelada, os jogadores decidem qual deles jogará naquele turno. A carta de ordem de turno curinga é uma carta de ordem de turno de jogador.
 - Para **quatro jogadores**, coloque uma carta de ordem de turno para cada jogador.
 - Em qualquer quantidade de jogadores, adicione as duas cartas de ordem de turno de nêmesis ao baralho e embaralhe-o.

Quando o baralho de ordem de turno estiver vazio e uma nova carta de ordem de turno precisar ser pega ou revelada, embaralhe todas as cartas de ordem de turno juntas e coloque-as viradas para baixo para criar o baralho de ordem de turno novamente.

EXEMPLO DE PREPARAÇÃO DE JOGADORES

Priscila e Júlio se sentam para jogar uma partida de *Aeon's End*. (1) Priscila é a 1ª jogadora e escolheu jogar com Kadir. Ela coloca o tabuleiro de jogador de Kadir em frente a ela na mesa. Ela coloca a ficha de Jogador 1 na seção correspondente do seu tabuleiro.

(2) Ela verifica no seu tabuleiro de jogador e nota que Kadir começa a partida com uma Lasca de Esmeralda, três Cristais e uma Faísca em sua mão. Ela também nota que Kadir começa com três Cristais e duas Faíscas em seu baralho inicial. Priscila procura por essas cartas e coloca sua mão inicial na frente dela, e seu baralho inicial à esquerda do seu tabuleiro de jogador, com as Faíscas no fundo do baralho porque estão listadas por último no tabuleiro de jogador.

(3) Priscila pega uma fenda de cada tipo, identificadas de I a IV. Ela as coloca acima do seu tabuleiro de forma que correspondam ao que é mostrado no topo do seu tabuleiro. A fenda I está aberta. As fendas II e IV tem a parte amarela à esquerda. A fenda III tem a parte amarela na parte de baixo.



EXEMPLO DE BARALHO DE ORDEM DE TURNO

(5) Priscila e Júlio estão jogando uma partida de 2 jogadores, então criarão um baralho de ordem de turno com duas cartas de Jogador 1, duas cartas de Jogador 2, e duas cartas de Nêmesis.





MÃO INICIAL DO JOGADOR

3

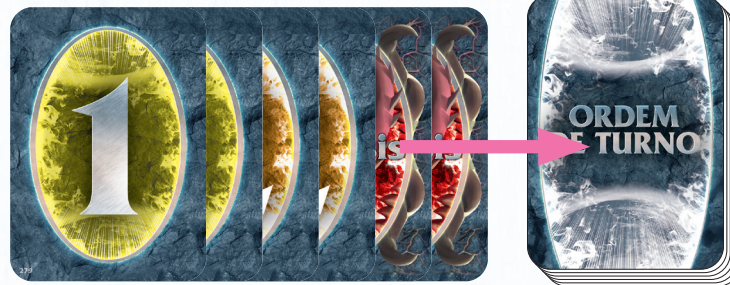
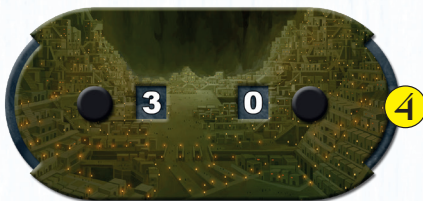
**FENDAS I, II, III, IV
(ALINHADAS CONFORME MOSTRADO NO TABULEIRO)**



FUNDO DO BARALHO

TOPO DO BARALHO

**BARALHO INICIAL DO JOGADOR
(NÃO EMBARALHADO)**



**5 BARALHO DE ORDEM DE TURNO
(EMBARALHADO)**



**CARTAS DE NÊMESIS DE NÍVEL 1,
ESPECÍFICAS + BÁSICAS
(EMBARALHADAS)**

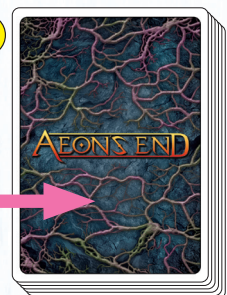


**CARTAS DE NÊMESIS DE NÍVEL 2,
ESPECÍFICAS + BÁSICAS
(EMBARALHADAS)**



**CARTAS DE NÊMESIS DE NÍVEL 3,
ESPECÍFICAS + BÁSICAS
(EMBARALHADAS)**

8



**BARALHO DE NÊMESIS
(NÃO EMBARALHADO)
NÍVEL 1 NO TOPO
NÍVEL 2 NO MEIO
NÍVEL 3 NO FUNDO**

PREPARAÇÃO DO NÊMESIS

- 6 Escolha um nêmesis para enfrentar, e coloque seu tabuleiro de nêmesis próximo dos jogadores. Leia com atenção as regras adicionais para o nêmesis escolhido.
- 7 Ajuste o medidor de vida até ele mostrar o número que está no tabuleiro do nêmesis. O nêmesis nunca pode ter mais vida do que sua vida inicial.

Cada nêmesis tem um conjunto de cartas com seu nome escrito na parte inferior da carta. Além de quaisquer cartas específicas daquele nêmesis, algumas cartas básicas são incluídas em todo baralho de nêmesis.

8 O baralho de nêmesis:

O baralho de nêmesis é composto de 20 a 31 cartas, dependendo da quantidade de jogadores. O baralho de nêmesis tem três níveis, que aumentam em dificuldade conforme a partida avança, e possui tanto cartas de nêmesis básicas quanto específicas. Os níveis são indicados por um número (1, 2 ou 3) no canto inferior direito das cartas de nêmesis. Cada nêmesis tem nove cartas específicas de nêmesis com o nome do nêmesis escrito na parte inferior.

Para construir o baralho de nêmesis:

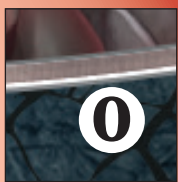
- Localize as nove cartas específicas de nêmesis usadas nessa partida, e separe-as em três pilhas de três cartas de acordo com o nível da carta.
- Use a tabela abaixo para adicionar cartas básicas de nêmesis a cada pilha de acordo com o número de jogadores na partida.

CARTAS BÁSICAS DE NÊMESIS ADICIONADAS	1 JOGADOR	2 JOGADORES	3 JOGADORES	4 JOGADORES
NÍVEL 1	1	3	5	8
NÍVEL 2	3	5	6	7
NÍVEL 3	7	7	7	7

- Embaralhe cada pilha de cartas separadamente
 - Coloque as cartas de nível 3 no fundo viradas para baixo, as cartas de nível 2 viradas para baixo em cima das cartas de nível 3, e as cartas de nível 1 viradas para baixo em cima das cartas de nível 2. Combinados, esses três níveis formam o baralho de nêmesis.
 - Não embaralhe o baralho de nêmesis depois que ele estiver montado.
- 9 Depois de montar o baralho de nêmesis, siga todas as instruções de preparação no tabuleiro de nêmesis.

Nível 0

Dependendo de qual nêmesis estiver enfrentando, outras cartas podem ser usadas, além do baralho de nêmesis. Essas cartas são marcadas como de nível 0. Consulte o tabuleiro do nêmesis para instruções específicas de preparação.



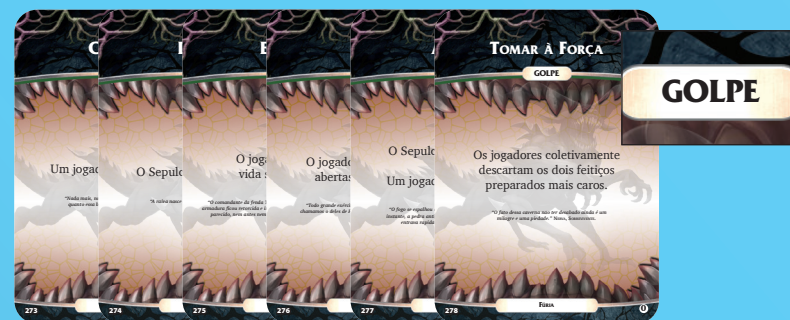
EXEMPLO DE PREPARAÇÃO DE NÊMESIS: CONSULTE O DIAGRAMA NA PÁGINA 9

(6) Priscila e Júlio escolheram jogar contra a Fúria. Júlio pega o tabuleiro da Fúria e o coloca na mesa. Ele lê todas as regras adicionais da Fúria.

(7) Ele verifica no tabuleiro que a Fúria começa a partida com 70 de vida. Ele pega o medidor de vida de nêmesis e o ajusta para 70.

(8) Júlio pega as quinze cartas de nêmesis com Fúria escrito na parte de baixo. Ele consulta a tabela para ver quais cartas básicas precisará usar em uma partida de dois jogadores. Ele pega aleatoriamente três cartas básicas de nêmesis de nível 1, cinco cartas básicas de nêmesis de nível 2 e sete cartas básicas de nêmesis de nível 3.

Então ele separa as cartas de nêmesis específicas da Fúria em níveis. Primeiro ele embaralha as 3 cartas de Fúria de nível 3 com as sete cartas básicas de nível 3 e coloca-as viradas para baixo para começar a montar o baralho. Em seguida, ele embaralha as três cartas de nêmesis da Fúria de nível 2 com as cinco cartas básicas de nível 2 e coloca-as em cima das cartas de nível 3. Finalmente, ele embaralha as três cartas de Fúria de nível 1 com as três cartas básicas de nível 1 e coloca-as em cima das cartas de nível 2. Agora Júlio não vai mais embaralhar o baralho de nêmesis. Ele o coloca do lado do tabuleiro de nêmesis.



AS CARTAS DE NÍVEL 0 DA FÚRIA FORMAM O BARALHO DE GOLPES

(9) Júlio nota que sobraram seis cartas da Fúria de nível 0. Com o baralho de nêmesis já montado, Júlio consulta o tabuleiro da Fúria para obter mais instruções de preparação. O tabuleiro diz: "Embaralhe todas as cartas de golpe juntas e coloque-as viradas para baixo para formar o baralho de golpes. A Fúria ganha 1 ficha de Ira." Júlio pega as seis cartas da Fúria que sobraram depois de montar o baralho de nêmesis, notando que o tipo de carta diz "Golpe", em vez do Poder ou Ataque normais. Ele as embaralha e coloca-as viradas para baixo do lado do baralho de nêmesis.

Júlio também pega todas as fichas de Ira da caixa e coloca uma delas no tabuleiro para mostrar que a Fúria ganhou uma ficha de Ira.



FICHAS DE IRA USADAS QUANDO ESTIVER JOGANDO CONTRA A FÚRIA



PREPARAÇÃO DO SUPRIMENTO

- 10** As pilhas de suprimentos são as cartas de jogador que podem ser obtidas durante a partida. O suprimento é composto de nove pilhas de cartas. Cada pilha contém várias cópias da mesma carta. Os jogadores podem determinar essas pilhas aleatoriamente, usando as cartas organizadoras, ou escolher as cartas que querem utilizar.

Pilhas Vazias de Suprimentos

Se uma pilha de suprimento acabar, não a substitua por outra.

ORIENTAÇÕES PARA MONTAR O SUPRIMENTO

Escolha 3 gemas, 2 relíquias e 4 feitiços. Coloque cada carta do mesmo nome em sua própria pilha separada, no meio da mesa.



Gemas são a fonte principal de éter (♁). Gastando éter (♁) é como os jogadores obtêm novas cartas, concentram e abrem fendas e ganham cargas.

- Existem sete cartas de gema em cada pilha de suprimento de gemas.



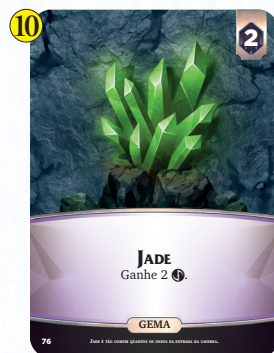
Relíquias tem uma ampla variedade de efeitos que são resolvidos assim que são jogadas.

- Existem cinco cartas de relíquia em cada pilha de suprimento de relíquia.



Feitiços são a fonte principal de dano contra o nêmesis e seus servos. Eles precisam ser preparados em uma fenda em um turno para poderem ser conjurados em um turno futuro.

- Existem cinco cartas de feitiço em cada pilha de suprimento de feitiço.



SUPRIMENTOS INICIAIS SUGERIDOS

Abaixo você encontra alguns suprimentos iniciais sugeridos para aprendizado.

Suprimento sugerido: “Destrução de Baralho” (mostrado acima)

Gemas: Jade, Rubi Causticante, Opala Incandescente

Relíquias: Adaga Flexível, Vórtice Engarrafado

Feitiços: Amplificar Visão, Roubo de Essência, Conhecimento Planar, Vazio Voraz

Suprimento sugerido: “Carga à Vontade!”

Gemas: Jade, Âmbar de V'riswood, Aglomerado de Diamantes

Relíquias: Prisma Instável, Talismã do Mago

Feitiços: Eco Espectral, Incendiar, Relâmpago Selvagem, Chicote da Conflagração

EXEMPLO DE PREPARAÇÃO DE SUPRIMENTO

(10) Priscila e Júlio decidem usar o suprimento inicial sugerido “Destrução de Baralho”, porque gostam de tornar seus baralhos mais eficientes através de cartas como o Vórtice Engarrafado e o Vazio Voraz.

COMO JOGAR

ORDEM DO TURNO

Aeon's End tem uma ordem variável de turno determinada pelo baralho de ordem de turno. No início da partida e depois de cada turno de jogador ou do nêmesis, pegue uma carta do baralho de ordem de turno para determinar quem jogará no próximo turno. Então coloque essa carta no topo da pilha de descarte de ordem de turno.

Se você precisar revelar uma carta do baralho de ordem de turno e esse baralho estiver vazio, embaralhe as cartas de ordem de turno descartadas juntas, viradas para baixo, para remontar o baralho de ordem de turno.

VISÃO GERAL DO TURNO DE UM JOGADOR

1. Fase de Conjuração

Você pode Conjurar quaisquer dos seus feitiços preparados em fendas abertas. Você precisa Conjurar quaisquer feitiços preparados em fendas fechadas. Coloque os feitiços conjurados no topo da sua pilha de descarte.

2. Fase Principal

Você pode resolver as seguintes ações em qualquer ordem e quantas vezes você quiser:

1. Jogar uma carta de gema ou relíquia
2. Comprar uma carta
3. Ganhar uma carga
4. Concentrar uma fenda
5. Abrir uma fenda
6. Preparar um feitiço em uma fenda
7. Resolver um efeito "Quando preparado"
8. Resolver um efeito "PARA DESCARTAR:"

3. Fase de Manutenção

Coloque todas as gemas e relíquias que você jogou nesse turno no topo da sua pilha de descarte em qualquer ordem que quiser.

Pegue cartas do topo do seu baralho até ter cinco cartas em mãos.

Se a qualquer momento a vida de um jogador for reduzida a zero, aquele jogador é considerado exaurido. *Leia a seção sobre exaustão na página 19 para mais detalhes.*

EXEMPLO DE ORDEM DE TURNO

Agora que Priscila e Júlio prepararam o jogo, eles começam a partida revelando a carta do topo do baralho de ordem de turno. A carta de ordem de turno do Jogador 1 é pega, então Priscila jogará no primeiro turno.



No turno de Priscila, ela passará pelas seguintes fases nesta ordem: fase de conjuração, fase principal e depois fase de manutenção.

Durante a fase de conjuração, ela poderá conjurar feitiços que tenha preparado em um turno anterior. Como é o primeiro turno do jogo, Priscila pulará essa fase e irá direto para a fase principal.





TURNO DO JOGADOR: 1 – FASE DE CONJURAÇÃO

Conjure feitiços preparados:

- Quaisquer feitiços preparados em uma fenda aberta podem ser **Conjurados** nessa fase.
- Todo feitiço preparado em uma fenda fechada (ou seja, um feitiço que foi preparado em uma fenda concentrada no turno anterior) precisa ser **Conjurado** agora.
- Você escolhe a ordem para a **Conjuração** dos seus feitiços.

Quando um feitiço é Conjurado:

- Descarte ele no topo da sua pilha de descarte imediatamente, então resolva o efeito depois da palavra “Conjurar:” na carta.
- Um feitiço só pode causar dano a um único servo ou ao nêmesis a menos que algo diferente seja especificado.
- Algumas fendas têm um efeito de “+1 de dano ao Conjurar” enquanto estiverem abertas. Qualquer feitiço Conjurado de uma fenda aberta com esse efeito causará 1 dano adicional, mesmo que o efeito daquele feitiço normalmente não cause dano.

Quando você causa dano:

- A um servo, remova fichas de vida da carta daquele servo igual à quantidade do dano causado. Se um servo não tiver mais fichas de vida, ele é imediatamente descartado.
- Ao nêmesis, reduza seu total de vida no medidor igual à quantidade de dano causado. Se o nêmesis chegar a zero de vida, os jogadores vencem imediatamente.

EXEMPLO DE FASE DE CONJURAÇÃO

Para esse exemplo, avançamos alguns turnos na partida para chegar ao ponto em que Júlio já tenha alguns feitiços. Ele começa o turno com uma **Faixa** e um **Amplificar Visão** preparados, conforme mostrado abaixo. Seu feitiço de **Faixa** foi preparado na fenda I, que está aberta, então ele tem a opção de conjurá-lo agora ou esperar para conjurá-lo depois. **Amplificar Visão** foi preparado na fenda fechada III. Como aquela fenda está fechada, **Amplificar Visão** precisa ser conjurado nesse turno.



Júlio decide conjurar **Amplificar Visão** primeiro. Ele imediatamente coloca o **Amplificar Visão** na pilha de descarte. Então ele resolve o efeito de **Conjuração**, causando 2 de dano ao nêmesis.

Então ele concentra sua fenda fechada com o menor custo de concentração. As fendas I e II estão abertas, então ele concentra a fenda III. Ele gira aquela fenda 90° em sentido horário (para mais informações sobre concentração de fendas, leia a seção na página 15 intitulada “Concentrando uma fenda”).



Finalmente, Júlio decide não conjurar a **Faixa** preparada em uma fenda aberta. Ele quer guardar esse feitiço para um turno futuro e estar pronto caso um servo apareça.

Existem alguns efeitos em **Aeon's End** que permitirão que um jogador conjure os feitiços preparados de outro jogador. Quando estiver conjurando um feitiço que não seja seu, você é o “você” citado na carta de feitiço. Você toma todas as decisões relativas àquele feitiço. Quando o feitiço for descartado, ele é colocado no topo da pilha de descarte do jogador que tinha preparado ele.

Por exemplo: Você joga uma **Lasca de Granada** para conjurar o **Fogo Sombrio** preparado de um aliado. Você precisa descartar até duas cartas da sua mão (efeito do **Fogo Sombrio**) para sua pilha de descarte. Você também escolhe se é o nêmesis ou o servo que sofrerá o dano do **Fogo Sombrio**. A carta de feitiço do **Fogo Sombrio** é colocada no topo da pilha de descarte do seu aliado.

TURNO DO JOGADOR: 2 – FASE PRINCIPAL

As oito ações a seguir podem ser feitas em qualquer ordem, qualquer quantidade de vezes, durante a fase principal de um jogador.

Por exemplo, você poderia jogar uma gema, comprar uma carta, preparar um feitiço, jogar outra carta de gema e comprar outra carta.

1. Jogar uma carta de gema ou relíquia

- Quando você jogar uma carta, precisa fazer tudo que estiver no texto da carta, se for possível.
- Se houver um “OU”, escolha exatamente uma das opções listadas. Se só puder completar uma das duas opções, precisa escolher aquela opção.
- Você pode ganhar éter (☉) mesmo se escolher não o gastar.
- Qualquer éter (☉) ganho em um turno que não for gasto é perdido. Éter não acumula de um turno para outro, nem pode ser dado a outros jogadores.
- No final do seu turno, quaisquer cartas de gema ou relíquia que tiver jogado são colocadas no topo da sua pilha de descarte em qualquer ordem.

2. Comprar uma carta:

- Você pode comprar uma carta do suprimento gastando éter (☉) que ganhou nesse turno igual ao custo mostrado no canto superior direito da carta.
- Quando você compra uma carta, ela é imediatamente colocada no topo da sua pilha de descarte.



3. Obter uma carga:

- Você pode pagar 2 éteres (☉) para ganhar uma carga.
- Quando ganhar uma carga, coloque a ficha de carga no seu tabuleiro de jogador embaixo da descrição da habilidade.
- Você não pode pagar éteres (☉) para seus aliados ganharem cargas.
- Você não pode ter mais cargas do que sua habilidade precisa. O máximo de cargas é indicado pelo número de espaços disponíveis no tabuleiro de jogador: 4, 5 ou 6.

Ordem de Descarte

Quando um feitiço é conjurado, ele é imediatamente colocado na sua pilha de descarte antes de resolver seu efeito. Cartas compradas são imediatamente colocadas na sua pilha de descarte.

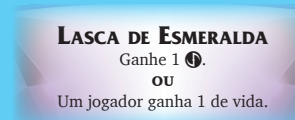
Quaisquer cartas de gema ou relíquias que você jogar são colocadas na sua área de jogo. Só no final do seu turno, durante a fase de manutenção, é que cartas de gema e relíquia jogadas serão colocadas na sua pilha de descarte, na ordem que você quiser.

FASE PRINCIPAL: EXEMPLO DE GANHO E GASTO DE ÉTER

No primeiro turno de Priscila, ela tem uma Lasca de Esmeralda, três Cristais e uma Fâisca em sua mão.



Ela joga seus três Cristais para ganhar 3 éteres (☉). Ela joga sua Lasca de Esmeralda, que permite que escolha entre ganhar 1 éter (☉) ou fazer um jogador ganhar 1 de vida. Como ambos os jogadores ainda estão com sua vida inicial, Priscila escolhe ganhar 1 éter (☉).



Priscila tem um total de 4 éteres (☉). Ela tem muitas opções para gastar esse éter. Ela escolhe gastar todos os 4 éteres (☉) para comprar um Rubi Causticante. Ela imediatamente coloca essa carta no topo da sua pilha de descarte.



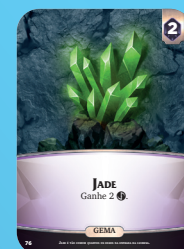
OU

Priscila poderia ter escolhido gastar seus 4 éteres (☉) para obter duas cargas.



OU

Ela poderia ter escolhido comprar uma Jade, que custa 2 éteres (☉), e ganhar uma carga com seus 2 éteres (☉) remanescentes.



Aquele jogador na sua pilha de jogador pode cada um de s



4. Concentrar uma fenda:

- Você pode concentrar uma fenda fechada pagando o custo de concentração mostrado próximo do centro daquela ficha da fenda.
- Quando concentrar uma fenda, gire a ficha da fenda 90° em sentido horário. Você pode preparar um feitiço na fenda que foi concentrada nesse turno.
- As fendas podem ser concentradas qualquer quantidade de vezes por turno. Qualquer quantidade de fendas pode ser concentrada por turno. Você pode concentrar uma fenda sem preparar um feitiço nela.
- Uma fenda que tenha sido girada de modo a deixar seu quadrante amarelo no topo pode ser aberta por um efeito que concentraria essa fenda.

5. Abrir uma fenda:

- Você pode abrir uma fenda fechada pagando o custo de abertura atualmente indicado no topo daquela ficha de fenda. O custo de abertura diminui toda vez que você concentra a fenda.
- Quando você abre uma fenda, vire-a para seu lado aberto. Fendas abertas permanecem abertas pelo resto da partida. Um feitiço pode ser preparado em uma fenda no turno em que aquela fenda é aberta ou em qualquer turno subsequente.

6. Preparar um feitiço em uma fenda:

- Para preparar um feitiço, jogue uma carta de feitiço da sua mão em uma fenda aberta ou uma fenda fechada que tenha sido concentrada nesse turno. Cada fenda só pode ter um feitiço preparado. Você só pode preparar feitiços em seus próprios portais.
- Feitiços preparados podem ser Conjurados durante a fase de conjuração do próximo turno daquele jogador.

7. Resolver um efeito “Enquanto preparado”:

- Você pode usar o efeito de qualquer feitiço preparado que tenha um efeito “Enquanto preparado” específico da fase principal. Tais efeitos podem ser usados no mesmo turno em que o feitiço é preparado ou qualquer turno subsequente se o feitiço ainda estiver preparado.
- Alguns efeitos “Enquanto preparado” não ocorrem durante a fase principal.

8. Resolver um efeito “PARA DESCARTAR”:

- Algumas cartas de poder de nêmesis tem um efeito “PARA DESCARTAR”. Durante sua fase principal, você pode resolver completamente esse efeito “PARA DESCARTAR:” de modo a descartar aquela carta de poder. Se uma carta de poder for descartada dessa forma, seu efeito não é resolvido.

EXEMPLO DE CONCENTRAR OU ABRIR UMA FENDA

Para esse exemplo, vamos para o segundo turno de Priscila. Ela tem três Cristais e duas Faíscas em sua mão. Está na sua fase principal. Ela tem apenas uma fenda aberta, então precisará abrir ou concentrar outra fenda se quiser preparar ambos os seus feitiços.

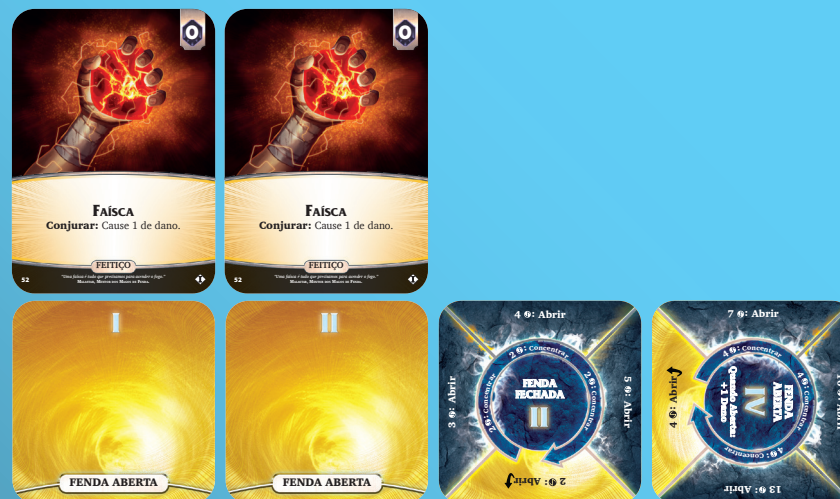


Priscila começa sua fase principal jogando todos os seus três Cristais para obter 3 éteres (☉). Ela agora tem três opções que permitirão a ela preparar suas duas Faíscas.

- (1) Ela poderia concentrar sua fenda II gastando 2 éteres (☉).
- (2) Ela poderia abrir sua fenda II por 3 éteres (☉).
- (3) Ela poderia concentrar sua fenda III por 3 éteres (☉).

Ela decide abrir sua fenda II (opção 2). Priscila vira a ficha da fenda II para mostrar que está aberta agora. Essa fenda permanecerá aberta pelo resto da partida. Ela poderá preparar feitiços nessa fenda nesse turno e em turnos subsequentes sem pagar qualquer outro custo em éter (☉).

Finalmente, Priscila prepara ambas as suas Faíscas colocando-as acima das suas fendas I e II. Ambos os feitiços estarão disponíveis para Conjurar durante sua fase de conjuração do próximo turno.



TURNO DO JOGADOR: 3 – FASE DE MANUTENÇÃO

Uma vez que tenha terminado sua fase principal, coloque todas as cartas de gema e relíquia que jogou nesse turno no topo da sua pilha de descarte em qualquer ordem.

Então, mantendo todas as cartas que não jogou em mãos, pegue cartas do topo do seu baralho até ter cinco cartas em mãos.

Se a qualquer momento não houver cartas suficientes no seu baralho para pegar ou revelar uma carta, pegue/revele o quanto for possível e então vire sua pilha de descarte inteira para baixo para formar um novo baralho e continuar a pegar/revelar. Em nenhum ponto do jogo você embaralha seu baralho.

Observações:

- Você não pode escolher descartar cartas durante seu turno. Diferente de outros jogos de construção de baralho, você não descarta sua mão no final de cada turno.
- Você pode olhar sua pilha de descarte a qualquer momento, mas não pode mudar a ordem dela.
- Você não pode olhar seu baralho.
- Não existe tamanho máximo de mão.



Não Embaralhe

Diferente de outros jogos de construção de baralho, você não embaralha sua pilha de descarte quando seu baralho acabar. Simplesmente vire sua pilha de descarte para baixo para formar seu baralho.

EXEMPLO DE FASE DE MANUTENÇÃO

É o fim de um dos turnos do Júlio. Durante sua fase de conjuração, ele Conjurou um Amplificar Visão, que foi imediatamente colocado no topo da sua pilha de descarte.



No seu turno, ele jogou uma Adaga Flexível, três Cristais e uma Jade. Ele usou a Adaga Flexível para concentrar sua fenda III. Ele usou os 5 da Jade e dos Cristais para comprar um Roubar Essência.

Quando ele comprou o Roubar Essência, ele colocou o feitiço diretamente em cima do Amplificar Visão na sua pilha de descarte. Júlio agora terminou sua fase principal.

No início da sua fase de manutenção, ele coloca a Adaga Flexível, os Cristais e a Jade no topo da sua pilha de descarte em qualquer ordem. Júlio escolhe colocar a Adaga primeiro, então a Jade, e finalmente todos os Cristais.



Em seguida, Júlio pega cartas do topo do seu baralho até ter cinco cartas em mãos. Seu baralho só tem duas cartas nele. Júlio pega essas duas cartas e então, sem embaralhar, vira sua pilha de descarte para baixo para formar seu novo baralho. Ele então pega três outras cartas para ter cinco cartas em mãos.



VISÃO GERAL DO TURNO DO NÊMESIS

1. Fase principal

Do mais velho ao mais novo, resolva os efeitos de cada servo e a carta de poder que o nêmesis tem em jogo.

2. Fase de revelar cartas

Revele uma carta do baralho de nêmesis.

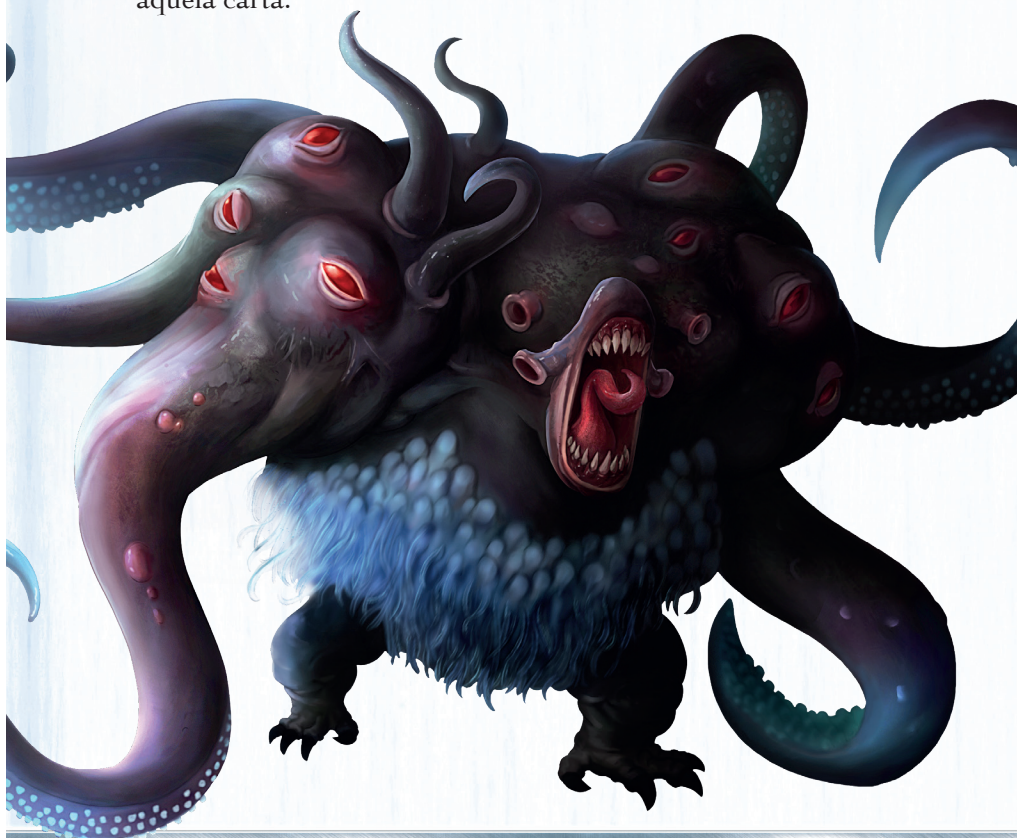
- Se for uma carta de ataque, resolva seu efeito imediatamente.
- Se for uma carta de servo ou de poder, coloque-a em jogo com a quantidade apropriada de fichas de vida ou poder. Resolva quaisquer efeitos descritos em “AO JOGAR:”. Os outros efeitos não serão resolvidos nesse turno.

Se a qualquer momento a vida de um jogador for reduzida a zero, aquele jogador é considerado exaurido. *Leia a seção exaurido na página 19 para mais detalhes.*

TURNO DO NÊMESIS: 1 – FASE PRINCIPAL

Começando com a carta de servo ou poder em jogo há mais tempo, os jogadores resolverão os efeitos de cada carta de servo ou poder em jogo.

- Efeitos **CONTÍNUOS** são resolvidos agora.
- Cada carta de poder em jogo perderá uma ficha de poder. Depois de remover uma ficha, se uma carta de poder não tiver mais fichas nela, resolva o efeito mostrado depois de “**PODER X:**” e descarte aquela carta.



EXEMPLO DE FASE PRINCIPAL DE NÊMESIS

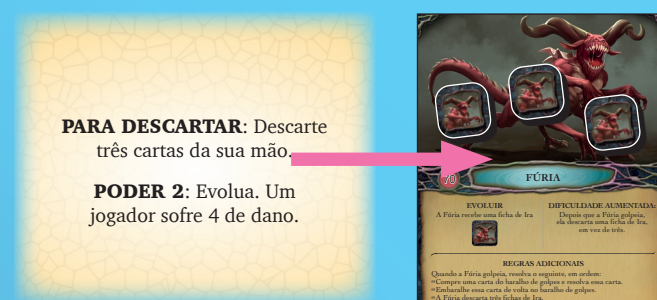
Nesse exemplo, estamos avançando algumas rodadas do jogo. A carta de ordem de turno do nêmesis foi revelada. A Fúria começa seu turno com uma ficha de Ira. Ela tem Senhor da Maldição, Céu Revolto com uma ficha de poder e Provocador em jogo. Essas cartas entraram em jogo nessa ordem, então é nessa ordem que Priscila e Júlio resolverão seus efeitos.



- 1** Primeiro, o efeito contínuo do Senhor da Maldição é “Evoluir”. Cada nêmesis tem um efeito especial de “Evolução” listado em seu tabuleiro de nêmesis. O efeito de Evolução da Fúria é “A Fúria ganha 1 ficha de Ira”. Júlio adiciona outra ficha de Ira na Fúria, totalizando duas Iras.



- 2** Em seguida, eles removem uma ficha de poder da carta de poder Céu Revolto. Não tem mais fichas de poder na carta, então ela é resolvida. O efeito do Céu Revolto é “Evolua. Um dos jogadores sofre 4 de dano”. O efeito de Evolução do nêmesis é resolvido, então os jogadores adicionam uma ficha de Ira na Fúria, totalizando três. Priscila e Júlio decidem que é Júlio que sofrerá os 4 de dano, porque ele tem mais vida. Júlio remove 4 fichas de vida do seu tabuleiro de jogador. Céu Revolto é descartado.



- 3** Finalmente, eles resolvem o Provocador. O efeito contínuo do Provocador é “Sepulcro sofre dano igual ao número de fichas de Ira que a Fúria tiver”. A Fúria tem três fichas de ira, então o Provocador causa 3 de dano ao Sepulcro. Priscila ajusta o medidor de vida do Sepulcro, reduzindo em 3 o seu total de vida, que vai de 30 para 27.



TURNO DO NÊMESIS: 2 – FASE DE REVELAR CARTAS

Revele uma carta de nêmesis

- Se o baralho do nêmesis estiver vazio e o nêmesis precisar revelar uma carta, em vez disso Evolua três vezes.

Se a carta revelada for do tipo:

- **Carta de ataque**
Resolva o efeito da carta imediatamente na ordem que é descrita na carta. Então coloque a carta na pilha de descarte do nêmesis.
- **Carta de Servo**
Resolva qualquer efeito “AO JOGAR:”. Então coloque a carta de servo em jogo com a quantidade de fichas de vida indicada na carta.
- **Carta de poder**
Resolva qualquer efeito “AO JOGAR:”. Então coloque a carta de poder em jogo com a quantidade de fichas de poder indicada na carta.

Quando estiver resolvendo efeitos de carta:

- Quando estiver resolvendo um efeito que não possa ser concluído completamente, resolva o quanto for possível. Se for dada a opção entre dois efeitos e uma delas for possível de resolver completamente, você precisa escolher essa opção.
- Efeitos contínuos e de poder só ocorrem durante a fase principal do nêmesis. Esses efeitos são ignorados em servos e cartas de poder que acabaram de entrar em jogo, sendo aplicados a partir do turno seguinte do nêmesis.

Ambiguidade

Cartas de nêmesis podem apresentar situações ambíguas nas quais não fica claro o que ou quem deveria ser afetado. Nesses casos, os jogadores decidem.

Por exemplo, se estiver resolvendo uma carta de nêmesis que diz que o jogador com o menor total de vida sofre dano e dois jogadores estiverem empatados com o menor total, os jogadores decidem quem sofre o dano.

Outra carta pode dizer que o jogador com mais cargas sofre dano em um momento em que nenhum dos jogadores tem qualquer carga. Nesse caso os jogadores também decidem quem sofrerá o dano.

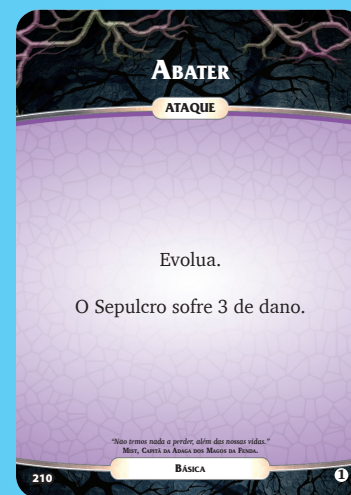
Se uma carta de nêmesis forçá-lo a resolver um efeito que não possa ser resolvido completamente, resolva o quanto for possível desse efeito.

Por exemplo, se uma carta de nêmesis disser “Um jogador destrói cinco cartas da sua mão” e nenhum jogador tiver cinco ou mais cartas, então o jogador que tiver mais cartas na mão precisará destruir todas elas.



EXEMPLOS DE FASE DE REVELAR CARTAS DO NÊMESIS

Depois de resolver completamente a fase principal do nêmesis, Priscila e Júlio prosseguem para a fase de revelar cartas do nêmesis. Durante essa fase, eles revelarão uma carta do baralho do nêmesis e a resolverão. Aqui estão exemplos dos três tipos de carta de nêmesis e como resolvê-las.



EXEMPLO DE CARTA DE ATAQUE

Nesse exemplo, Priscila e Júlio revelam Massacre, uma carta de ataque, do baralho de nêmesis da Fúria.

Cartas de ataque são resolvidas imediatamente. O efeito do Massacre é “Evolua. Sepulcro sofre 3 de dano.”

O efeito da Evolução da Fúria é “A Fúria ganha 1 ficha de Ira”. Priscila adiciona uma ficha de Ira à Fúria.

Então Júlio ajusta o medidor de vida do Sepulcro, tirando 3 do total de 27 para 24.

Finalmente, o Massacre é descartado na pilha de descarte do nêmesis.



EXEMPLO DE CARTA DE SERVO

Nesse exemplo, Priscila e Júlio revelam Cuspidor de Névoa, uma carta de servo, do baralho de nêmesis da Fúria.

Cuspidor de Névoa é um servo sem efeito imediato, então é colocado em jogo. Ele tem 5 de vida, então Priscila e Júlio colocam uma ficha de valor 5 nele.

Eles também leem o efeito contínuo do Cuspidor de Névoa para saber o que acontecerá na próxima fase principal do nêmesis. Esse efeito não será resolvido nesse turno porque efeitos contínuos só são resolvidos durante a fase principal do nêmesis, que já passou.



EXEMPLO DE CARTA DE PODER

Nesse exemplo, Priscila e Júlio revelam Olhar Vazio, uma carta de poder, do baralho de nêmesis.

Como Olhar Vazio é uma carta de poder, ela é colocada diretamente em jogo. Ela tem um poder de 2. Portanto, Priscila e Júlio colocam duas fichas de poder nela. Ela não tem um efeito imediato, então não tem nada mais que Priscila e Júlio precisem resolver nesse turno.

Eles leem o efeito da carta para saber o que farão quando ela resolver. Fichas de poder são removidas e poderes resolvidos durante a fase principal do nêmesis – nada disso acontecerá nesse turno já que a fase principal do nêmesis já passou.

Olhar Vazio tem um efeito “PARA DESCARTAR:”. Qualquer jogador pode resolver o efeito listado aqui durante sua fase principal para descartar essa carta de poder.

EXAURIDO

Se a vida de um jogador for reduzida a zero, aquele jogador é considerado exaurido. Resolva os seguintes efeitos em ordem:

- Resolva o efeito de Evolução do Nêmesis duas vezes.
- O jogador exaurido destrói uma das suas fendas, descartando qualquer feitiço preparado naquela fenda. Fendas destruídas podem ser devolvidas à caixa – não há como recuperar uma fenda destruída. As suas fendas remanescentes ficam nas suas posições atuais.
- O jogador exaurido descarta todas as suas fichas de carga.

O jogador exaurido continua a participar do jogo normalmente com as seguintes exceções:

- Jogadores exauridos não podem ganhar vida.
- Quando uma carta causar dano ao jogador com o menor total de vida, ela sempre causará dano ao jogador não-exaurido com o menor total de vida.
- Quando um jogador exaurido sofrer dano, em vez disso cause duas vezes aquela quantidade de dano ao Sepulcro. Isso inclui dano excedente depois do jogador ser exaurido (sua vida chegar a zero).

Se todos os jogadores forem exauridos, a partida termina imediatamente com a derrota dos jogadores.

TERMOS DO JOGO

Aliado

Um aliado é qualquer outro jogador que não você.

Destruir

Cartas que são destruídas são permanentemente removidas do jogo, não sendo usadas de nenhuma forma depois de serem destruídas.

Efeitos “OU”

Quando uma carta der duas opções separadas por “OU”, você pode escolher qualquer uma das opções, a menos que não seja capaz de resolver completamente uma delas. Nesse caso, você precisa escolher o efeito que for capaz de resolver completamente.

Evolução/Evolua/Evoluir

Algumas cartas de nêmesis dirão “Evolua”. Cada nêmesis tem um efeito especial que é resolvido quando isso acontece. Esse efeito é listado no tabuleiro de nêmesis.

Ganhar uma carta

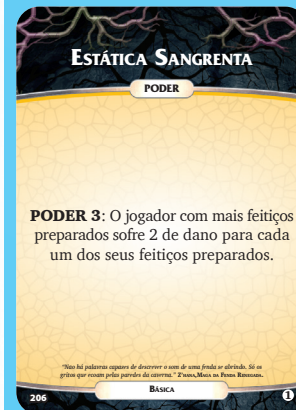
Sempre que ganhar uma carta, proceda como se fosse uma compra de cartas, porém sem gastar éter (☉).

“PARA DESCARTAR:”

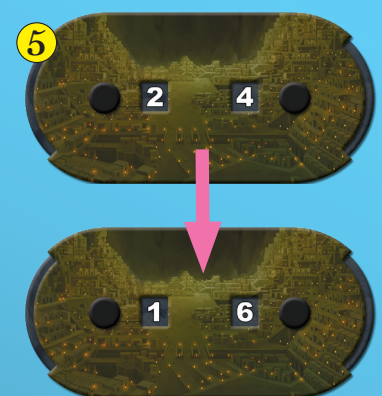
Algumas cartas de poder de nêmesis tem efeitos “PARA DESCARTAR:” nelas. Durante a fase principal de um jogador, ele pode resolver o texto depois de “PARA DESCARTAR:” de modo a descartar aquela carta de poder do jogo. Se um jogador descartar uma carta de poder dessa forma, ela não dispara nenhum efeito.

EXEMPLO DE EXAUSTÃO

Mais tarde na partida, durante a Fase Principal do Nêmesis, o efeito de Estática Sangrenta (o jogador com mais feitiços preparados sofre 2 de dano para cada um dos seus feitiços preparados) é resolvido.



- 1 Priscila tem 3 feitiços preparados, que é mais do que Júlio, então ela sofrerá 6 de dano. Ela só tem 2 de vida. Os primeiros 2 de dano que ela sofrer farão com que ela fique exaurida. Como resultado de ser exaurida, ela segue os seguintes passos:
- 2 Resolve o efeito de Evolução da Fúria duas vezes. A Fúria ganha 2 fichas de Ira.
- 3 Destrói sua fenda IV e descarta o feitiço que estava preparado nela.
- 4 Descarta todas as suas fichas de carga.
- 5 Os 4 de dano remanescentes são dobrados e sofridos pelo Sepulcro. Ela ajusta o medidor de vida do Sepulcro de 24 para 16.



TÉRMINO DA PARTIDA

A partida termina quando qualquer das condições abaixo acontecer.

Os jogadores ganham se uma das seguintes condições for verdade:

- O nêmesis não tem mais cartas no seu baralho e não há servos ou poderes em jogo no final de um turno.
- O nêmesis está com 0 de vida.

Os jogadores perdem se uma das seguintes condições for verdade:

- Todos os jogadores estão exauridos (estão com 0 de vida).
- O Sepulcro está com 0 de vida.

Além disso, um nêmesis pode ter uma condição específica de vitória listada no tabuleiro de nêmesis que faça os jogadores perderem imediatamente.



DIFICULDADE VARIÁVEL

Aeon's End tem uma dificuldade ajustável. Jogue com o tabuleiro de nêmesis como ele está escrito para jogar no modo normal. Se quiser mudar a dificuldade, siga as regras abaixo:

INICIANTE

Cada jogador começa a partida com 12 de vida (2 a mais).

Sepulcro começa com 35 de vida (5 a mais).

O nêmesis começa com 10 a menos de vida.

AVANÇADO

Use as regras de Dificuldade Aumentada mostradas no tabuleiro de nêmesis. Essas regras podem afetar a Preparação, Evolução ou seção de Regras Adicionais daquele nêmesis.

EXTINÇÃO

Use as regras de Dificuldade Aumentada.

Além disso, cada jogador começa a partida com 8 de vida (2 a menos).

O Sepulcro começa com 25 de vida (5 a menos).

O nêmesis começa com 10 a mais de vida.

JOGO SOLO

Você pode jogar sozinho usando múltiplos magos diferentes e controlando todos esses magos. Se escolher jogar assim, siga as regras normais para a contagem de jogadores relativa ao número de magos que quiser usar. Recomenda-se que não jogue com mais de dois magos.

Para jogar uma verdadeira experiência solo, consulte a tabela para construir o baralho de nêmesis (página 10).

Crie o baralho de ordem de turno incluindo três cartas de ordem de turno de jogador e duas cartas de ordem de turno do nêmesis. Quando qualquer das cartas de ordem de turno de jogador forem pegadas, o jogador solo joga um turno.

No jogo solo, você é seu próprio aliado. Por exemplo, se uma carta dá uma carga para um aliado, você mesmo ganha aquela carga. Se um efeito afetar você e outro jogador, você resolve aquele efeito duas vezes.

Você não perde o jogo quando for exaurido. Em vez disso, você perde quando o Sepulcro tiver 0 de vida. Fora isso, jogue normalmente.

Aqui tem algumas formas adicionais para ajustar a dificuldade jogando solo com apenas um mago, se quiser facilitar:

- Jogue com quatro cartas de ordem de turno de jogador.
- Comece a partida com 12 ou 15 de vida.

GUIA RÁPIDO PARA CONSTRUÇÃO DO BARALHO DE NÊMESIS

- Separe as nove cartas específicas do nêmesis em três pilhas de acordo com o nível. Então use a tabela abaixo para adicionar cartas básicas de nêmesis a cada pilha de acordo com o número de jogadores.

CARTAS BÁSICAS DE NÊMESIS ADICIONADAS	1 JOGADOR	2 JOGADORES	3 JOGADORES	4 JOGADORES
NÍVEL 1	1	3	5	8
NÍVEL 2	3	5	6	7
NÍVEL 3	7	7	7	7

