

WARHAMMER®

CHAOS IN THE OLD WORLD™

RULES OF PLAY



Bem vindo ao Velho Mundo

Os quatro Poderes Destruidores, os maléficos deuses do Caos, levam incontáveis milênios exercendo sua maligna influência no Velho Mundo de Warhammer.

KHORNE, o Deus do Sangue, o Senhor dos Crânios, não anseia outra coisa que a guerra e a morte; se deleita com a fúria e o massacre, a violência e a carnificina.

NURGLE, o Senhor das Pragas, o Pai da Corrupção, aprecia espalhar enfermidades e doenças, estendendo uma onda de pus e peste por todas as regiões.

TZEENTCH, o que muda as coisas, o Grande Conspirador, é o arquiteto do destino do universo e tece suas redes de confusão e manipulação tão finas e sutis como a seda.

SLAANESH, o Príncipe dos Prazeres e da Dor, o Senhor das Tentações, capaz de seduzir o mais íntegro com a fascinação da avidez, da gula, da sensualidade, da notoriedade, da vanglória e da indolência.

Mas ao mesmo tempo estes quatro Poderes participam em seu grande jogo por toda a eternidade, o Velho Mundo resiste aos seus estragos e depravações com firmeza inquebrável e formidáveis heróis.

Objetivo do Jogo

Em Caos no Velho Mundo, cada jogador assume o papel de um dos quatro malignos e horríveis Poderes Destruidores que se esforçam para corromper, dominar e destruir o Velho Mundo. Os Poderes Destruidores também são conhecidos como Forças do Caos, Poderes ou Deuses. Existem duas formas de cada jogador conseguir a vitória neste jogo:

- Os quatro Poderes são premiados por corromper e dominar as regiões do Velho Mundo com seus seguidores e atividades. Essas recompensas se registram no Medidor de Pontos de Vitória (PV). A partida termina se algum dos Poderes acumular 50 PV ao final de um turno do jogo.
- Cada Poder Destruidor tem também um método único para impor sua própria Ameaça sobre o Velho Mundo. Por exemplo, Khorne deve destruir tantas figuras quanto possível para saciar sua sede de sangue, enquanto que Tzeentch pretende infestar as regiões onde abundam a magia e a pedra da deformação. A ameaça se mede com quatro rodas fixadas no tabuleiro do jogo. Para ganhar a partida mediante este sistema, um Poder deve conseguir que sua roda avance até um ponto específico. Cada unidade de movimento que movimenta estas rodas se chama POSIÇÃO.

Se o maço do Velho Mundo se esgotar e nenhum dos Poderes houver ganho a partida, o próprio Velho Mundo é declarado vencedor e os quatro Poderes Destruidores perdem a partida. Para mais informações sobre as condições de vitória e o final da partida, consulte a seção “Comprovação de fim de jogo” (página 22).

Componentes

A caixa básica do Caos no Velho Mundo contém o seguinte:

O manual de regras que você está lendo

1 tabuleiro de jogo

4 rodas do Caos (uma para cada jogador)

4 jogos de conectores de plástico com duas partes.

4 fichas de poder (uma para cada jogador)

196 Fichas de papelão

4 indicadores de poder (um para cada jogador)

4 indicadores de Pontos de Vitória (um para cada jogador)

16 fichas de Avanço da roda.

116 fichas de Corrupção (29 para cada jogador)

56 fichas do Velho Mundo

6 fichas de Evento

4 fichas de Herói

6 fichas de Nobre

20 fichas de Camponês

6 fichas de Skaven

14 fichas de Pedra da Deformação

- 149 cartas
 - 96 cartas do Caos (24 para cada jogador)
 - 20 cartas de Atualização (upgrade) (5 para cada jogador)
 - 5 cartas de Desolação
 - 28 cartas do Velho Mundo
- 5 dados
- 45 seguidores de plástico
 - 11 seguidores de Khorne:
 - 1 grande demônio Devorador de Almas
 - 6 guerreiros sangradores
 - 4 cultistas ensangüentados
 - 12 seguidores de Nurgle
 - 1 grande demônio Grande Doença
 - 5 guerreiros Portadores de Praga
 - 6 cultistas Leprosos
 - 12 seguidores de Tzeentch
 - 1 grande demônio Senhor da Transformação
 - 3 guerreiros Horrores
 - 8 cultistas Acólitos
 - 10 seguidores de Slaanesh:
 - 1 grande demônio Guardião dos Segredos
 - 3 guerreiros Diabinhas
 - 6 cultistas Sedutoras

Descrição dos componentes

A seguir se descrevem os diversos componentes de Caos no Velho Mundo.

Tabuleiro do Jogo

A parte principal do tabuleiro é o mapa do Velho Mundo. Em um extremo estão as rodas do Caos dos quatro Poderes Destruidores, o medidor de Pontos de Vitória e espaços para as cartas do Velho Mundo e de Desolação. Para mais informação, consulte as seções “Análise do tabuleiro do jogo” e “Análise das regiões do mapa” (páginas 4 e 5).

Rodas do Caos e Conectores de Plástico

Os conectores de plástico servem para fixar as quatro rodas do Caos ao tabuleiro do jogo. Para montar as rodas quando for jogar Caos no Velho Mundo pela primeira vez, basta inserir um dos extremos de um conector de plástico no tabuleiro e o outro extremo através da roda. Pressione até que se encaixem. Uma vez acoplados, é conveniente que não volte a retirá-los.

Procure encaixar as rodas nos lugares correspondentes: a de Khorne acima, a de Nurgle à direita, a de Tzeentch abaixo e a de Slaanesh à esquerda.

Fichas de Poder

Cada uma das quatro fichas de poder (uma para cada deus do Caos) contém diversas informações para o jogador que o controla. Também incluem um medidor em que os jogadores podem colocar seus indicadores de Poder para acompanhar seus Pontos de Poder durante a fase de Invocação de cada turno. Para mais informações consulte a seção “Análise da ficha de Poder” (página 5).

Indicadores de Poder

O indicador de Poder de cada um dos deuses do Caos avança pelo medidor de suas respectivas fichas de Poder para indicar os Pontos de Poder restantes ao jogador a qualquer momento.

Indicadores de Pontos de Vitória

O indicador de Pontos de Vitória de cada um dos deuses do Caos avança pelo medidor que existe no tabuleiro para indicar a quantidade de Pontos de Vitória que foi acumulado por cada um durante a partida.

Fichas de Avanço de Roda

As fichas de Avanço de roda são utilizadas para acompanhar o número de vezes que cada poder destruidor completou sua condição de avanço da roda do Caos em um mesmo turno de jogo.

Se esgotar a reserva de fichas de Avanço de Roda, estas podem ser substituídas por qualquer tipo de contador (por exemplo, moedas). Para efeito no jogo, esta reserva deve ser considerada ilimitada.

Análise do Tabuleiro do Jogo

1. **Mapa do Velho Mundo:** O mapa do Velho Mundo está dividido em nove regiões, que são as zonas em que se colocam as figuras de seguidores, as cartas do caos e as fichas de Corrupção durante a partida. As regiões estão definidas por um nome e um número; este último representa sua Resistência e seu valor de Conquista. Algumas regiões se consideram “Populosas” e estão marcadas como tal. As flechas indicam a ordem em que se resolvem os eventos das regiões durante as diversas fases do jogo.
2. **Rodas do Caos:** Estas rodas refletem os progressos que aconteceram em cada um dos Poderes Destruidores afligindo o Velho Mundo com suas depravações características. Cada roda tem duas aberturas; a principal indica os benefícios progressivos que o Poder obtém ao girar a roda. A abertura menor mostra o valor de Ameaça associado à posição da roda. As seções coloridas que existem ao redor de cada roda indicam a quantidade de posições que se deve avançar cada Poder com a abertura principal de sua roda para ganhar a partida deste modo. A zona de cor preta simplesmente indica o espaço vazio das respectivas rodas.
3. **Medidor de Pontos de Vitória**
Os jogadores devem mover seus indicadores de Pontos de Vitória por este medidor para indicar a quantidade atual de Pontos de Vitória que tem acumulados. O comprimento deste medidor não limita o número de Pontos de Vitória que se pode ganhar.
4. **Maço do Velho Mundo**
Aqui se coloca o maço do Velho Mundo
5. **Zona de Eventos**
As cartas do Velho Mundo se colocam com a face virada para cima nestes espaços para indicar a ordem em que expiram.
6. **Cartas de Desolação**
Aqui se coloca as 5 cartas de Desolação a espera de serem utilizadas para indicar as regiões do mapa que foram desoladas.

Análise das Regiões do Mapa

1. **Nome:** O nome da região
2. **Marca de região Populosa:** Se a região é considerada **Populosa**, estará marcada como tal. Se na etiqueta não figura junto ao nome da região, esta não se considera Populosa.
3. **Resistência e Valor de Conquista:** Este número representa a Resistência da região e também seu valor de Conquista. Cabe assinalar que, apesar do mesmo número definir ambos os valores, os efeitos do jogo que modificam um deles (aumentando ou reduzindo) não têm porque aplicar-se ao outro.
4. **Espaço para as cartas do CAOS:** Cada região dispõe de duas zonas em que podem ser colocadas as cartas do CAOS.
5. **Área da região:** Todo o espaço compreendido dentro das fronteiras de uma região está disponível para que os jogadores coloquem dentro dela as figuras de seus seguidores ou as fichas do velho mundo.

Análise da Ficha de Poder

1. **Nome e Título:** O perverso nome do Poder Destruidor e um dos múltiplos e descritivos epítetos pelo qual é conhecido.
2. **Instruções para a Fase de Compra:** Aqui se indica a quantidade de cartas que um jogador pode comprar durante a fase de Compra de cada turno.
3. **Instruções para o avanço da Roda do Caos:** Aqui se descrevem as condições que devem ser alcançadas para que o Poder obtenha uma ficha de Avanço de roda.

4. **Resumo da sequência de jogo:** Esta seção de referência enumera as fases que contém cada turno do jogo e resume as atividades que tem lugar durante cada uma delas.
5. **Texto de ambientação:** Aqui se descrevem as esferas de influência e os interesses do Poder Destruidor.
6. **Referência das Fichas do velho mundo:** Guia dos nomes e funções dos seis tipos de fichas do Velho Mundo.
7. **Medidor de Pontos de Poder:** Este medidor se utiliza em conjunto com o indicador de Poder do jogador para acompanhar o seu total de Pontos de Vitória durante a fase de Invocação de cada turno. Cada medidor representa um valor específico.
8. **Características dos seguidores:** Estas seções independentes proporcionam informações sobre os seguidores, guerreiros e grandes demônios que veneram o Deus do Caos em questão. Em todas as fichas aparece o custo de invocação de cada seguidor (dentro do círculo), seu valor de ataque (a esquerda do machado) e seu valor de Defesa (a esquerda do escudo).

Fichas de Corrupção

As fichas de Corrupção se põem em regiões do mapa no tabuleiro para indicar o grau de depravação que os Poderes Destruidores causaram nela. Cada Poder Destruidor possui uma reserva única de fichas de corrupção.

Se algum dos Poderes Destruidores se encontrar sem fichas de Corrupção, poderá utilizar qualquer outro contador semelhante (por exemplo, moedas). Para efeito do jogo, a reserva de fichas de Corrupção deve ser considerada ilimitada.

Fichas do velho mundo

Os seis tipos de fichas do velho mundo representam os efeitos que tem sobre o jogo as vicissitudes do Velho Mundo, isto é, os acontecimentos que não são originados pelos Poderes Destruidores. Estes seis tipos são os seguintes:

Fichas de Evento: As fichas de evento se utilizam para marcar as regiões que as contem como lugar de eventos extraordinários descritos por certas cartas do Velho Mundo.

Fichas de Herói: As fichas de Herói representam os indivíduos mais poderosos do Velho Mundo que encabeçam a luta contra os Poderes Destruidores.

Fichas de Nobre: As fichas de Nobre representam os governantes mais destacados das diversas nações do Velho Mundo.

Fichas de Camponês: As fichas de Camponês representam os cidadãos plebeus do Velho Mundo

Fichas de Skaven: As fichas de Skaven representam a presença de atividades dos furtivos e insidiosos homens-rato que habitam o subsolo do Velho Mundo.

Fichas de Pedra da Deformação: As fichas de Pedra da Deformação marcam as zona de eventos em que se manifestou a estranha substância de propriedades caóticas conhecida como pedra da deformação.

Existe uma quantidade deliberadamente fixa das diversas fichas do velho mundo. Se esgotam todas as fichas de um tipo específico, não se pode colocar mais fichas desse tipo até que a reserva não tenha sido re-estabelecida.

Cartas do Caos

Cada Poder Destruidor dispõe de um maço único de 24 cartas do Caos que somente ele pode utilizar para tentar conseguir a supremacia nas regiões do mapa do tabuleiro e levar a cabo distintas ações especiais durante a partida. Na página 13 se oferece uma análise pormenorizada das distintas partes de cada carta do Caos.

Cartas de Atualização

Cada Deus do Caos dispõe de um jogo único de 5 cartas de atualização, formado por 2 atualizações de Poder do Caos e 3 atualizações dos seguidores. Estas cartas são usadas para refletir incrementos em suas capacidades inatas e nas características de seus seguidores, respectivamente. Todas são exatamente iguais em ambos os lados.

Cartas de Desolação

As Cartas de Desolação são usadas para marcar as regiões do tabuleiro que os Poderes do Caos corromperam com a sua penetrante infestação. Também servem como referência dos Pontos de Vitória obtidos no momento da desolação.

Análise de uma Carta de Desolação

Ordem: Este número indica a ordem em que devem ser usadas as cartas de desolação ao longo da partida. Primeiro se usa a marcada como “1”, depois a que tem o “2”, e assim sucessivamente.

Texto com “A desolação concede...”: Quantidade de Pontos de Vitória que conseguem todos os Poderes que participam na desolação de uma região durante a fase de Corrupção (ver “Colocação de Fichas de Corrupção” na página 19).

Tabela de Pontos de Vitória por desolação: Esta tabela indica a quantidade de Pontos de Vitória que ganha o melhor e o segundo melhor corruptor na fase Final, por região desolada (ver “Pontuação por Regiões Desoladas” na página 20).

Cartas do Velho Mundo

Estas cartas descrevem os acontecimentos que ocorrem no Velho Mundo ao longo da partida. A maioria desses efeitos manipulam e geram fichas do velho mundo sobre o tabuleiro. Em cada partida de Caos no Velho Mundo somente se utilizam algumas destas cartas, dependendo do número de jogadores que participam.

Dados

Estes dados normais de seis faces são utilizados para resolver as batalhas de Caos no Velho Mundo. As vezes eles são chamados de “dados de batalha”. A quantidade de dados incluídos no jogo não deve ser considerado um limite ao número de dados que podem ser utilizados numa vez; se forem necessários mais dados para uma jogada, podem ser retirados de outros jogos, ou anotados os resultados iniciais e voltar a jogar os mesmos dados.

Seguidores de Plástico

Estas figuras de plástico (também chamadas de “seguidores”) representam os adoradores e campeões dos Poderes Destruidores. São convocados sobre o tabuleiro para causar corrupção, destruir os inimigos e alcançar a supremacia nas distintas regiões.

Cada Poder Destruidor controla todas as figuras de sua mesma cor: as vermelhas são de Khorne, as verdes de Nurgle, as azuis de Tzeentch e as roxas de Slaanesh.

Existem três classes distintas de seguidores (Cultistas, Guerreiros e Grandes Demônios) comuns a todos os Deuses do Caos. No entanto cada Poder Destruidor tem seu próprio nome descritivo para cada uma destas classes, tal como se lê na seguinte tabela.

Poder Destruidor	Classe	Nome
Khorne	Cultista	Ensangüentados
	Guerreiro	Sangradores
	Grande Demônio	Devorador de Almas
Nurgle	Cultista	Leproso
	Guerreiro	Portador de Praga
	Grande Demônio	Grande Imundice
Tzeentch	Cultista	Acólito
	Guerreiro	Horror
	Grande Demônio	Senhor da Transformação
Slaanesh	Cultista	Sedutoras
	Guerreiro	Diabinhas
	Grande Demônio	Guardiã dos Segredos

Preparação

Para preparar uma partida de Caos no Velho Mundo é preciso seguir estes passos.

1. **Colocar o tabuleiro do jogo:** Coloque o tabuleiro no centro da área de jogo. Monte as rodas do Caos (ver página 3) se for a primeira vez que for jogar. Ajuste todas as rodas para que a posição de “Início” seja visível através da janela principal (justamente encima do que seriam as três em ponto).
2. **Separar as Fichas de Poder e distribuir os lugares:** Cada jogador pega uma ficha de Poder (pode ser por escolha ou por sorteio). Se houver menos de 4 jogadores, as fichas que não serão utilizadas devem ser devolvidas para a caixa. Continuando, sentam-se ao redor da mesa de tal forma que possam resolver seus respectivos turnos seguindo a ordem dos ponteiros do relógio: Khorne se senta em primeiro, com Nurgle a sua esquerda, Tzeentch a esquerda de Nurgle e Slaanesh a esquerda de Tzeentch (se algum dos Poderes Destruidores não participa da partida, é claro que se omite).
3. **Separar as cartas, fichas e figuras de cada Poder:** Distribua os distintos indicadores de Poder, indicadores de Pontos de Vitória, fichas de Corrupção, carta do Caos, cartas de Atualização e seguidores de plástico para os jogadores correspondentes. Se houver menos de 4 jogadores, os componentes sobressalentes se devolvem para a caixa. É aconselhável que os jogadores coloquem suas cartas de Atualização não usadas embaixo de sua Ficha de Poder, para que os demais participantes não se confundam e possam distinguir as atualizações ativas das que não estão em jogo.
4. **Colocar os indicadores de Poder e de Pontos de Vitória:** Cada jogador põe seu indicador de Poder no espaço inicial destacado do medidor da sua ficha de Poder, e logo põe seu indicador de Pontos de Vitória no espaço do “0” do medidor de Pontos de Vitória do tabuleiro do jogo.
5. **Disponer as fichas comuns, preparar os dados e colocar as cartas de Desolação:** Separe as fichas Avanço de Roda e as de Velho Mundo em vários montes segundo o tipo e posicione-os em volta do tabuleiro de forma que estejam ao alcance de todos os jogadores; ponha também os dados de forma que fique a mão. Por último, separe as cartas de Desolação formando um monte ordenado de tal modo que a carta numerada “1” fique para cima e a “5” na parte inferior do monte. Coloque este monte no espaço indicado do tabuleiro do jogo.
6. **Formar o maço do Velho Mundo:** Embaralhe todas as cartas do Velho Mundo e separe as cartas necessárias com a face para baixo da parte superior desse monte para formar o maço do Velho Mundo. Separe-se 7 cartas para uma partida de 4 jogadores, ou 8 cartas para uma partida de 3 jogadores. Ponha esse maço de face para baixo no espaço indicado do tabuleiro do jogo. As cartas do Velho Mundo restantes se devolvem a caixa e não se usam na partida.
7. **Colocar as fichas do velho mundo iniciais:** Separe 2 fichas de Nobre, 3 fichas de Pedra da Deformação e 4 fichas de Camponês de seus respectivos montes e misture-as entre si. Depois, pegue-as aleatoriamente de uma em uma (você pode suspender a caixa do jogo na altura dos olhos e ir pegando dela, ou colocar as mãos em concha para que não sejam vistas e pega-las uma a uma do seu interior) e colocá-las sobre o tabuleiro na ordem estabelecida para as regiões (ver “Ordem das Regiões”, página 25). Ao terminar esse passo deverá haver uma ficha em cada região.
8. **Embaralhar e separar as cartas do caos:** Cada jogador embaralha suas cartas do caos para formar um maço do Caos, pegue uma mão inicial de 3 cartas da parte superior deste maço e coloca o resto junto a sua ficha de Poder e as cartas de Atualização que não foram adquiridas.

Uma vez completados todos esses passos, começa a partida com a fase do Velho Mundo o primeiro turno do jogo.

Os Turnos do Jogo

Caos no Velho Mundo se joga em uma série de turnos de jogo (ou também turnos, diretamente). Cada turno consta de seis Fases que sempre se resolvem na seguinte ordem:

1. Fase do Velho Mundo
2. Fase de Compra
3. Fase de Invocação
4. Fase de Batalha
5. Fase de Corrupção
6. Fase Final

A fase de Corrupção e a fase final contêm por sua vez vários PASSOS, que sempre devem ser resolvidos em ordem. Os passos de cada uma destas fases são numerados na seção “A fase de Corrupção” e “A fase Final” (páginas 19 e 20, respectivamente).

Em muitas fases, os quatro Poderes do Caos realizam ações interdependentes (ou seja, as ações de um Poder podem depender das ações de outro). Quando é o caso, os jogadores sempre atuam seguindo a Ordem dos Poderes: primeiro Khorne, depois Nurgle, depois Tzeentch e finalmente Slaanesh. Para maior comodidade dos jogadores, esta é a ordem em que estão dispostas as rodas do Caos sobre o tabuleiro (no sentido horário).

A Fase de Velho Mundo

Na Fase de Velho Mundo, se compra uma única carta da parte superior do maço de Velho Mundo e se resolve imediatamente as instruções do texto em *itálico*. Estas ações devem ser executadas pelo jogador que possui a menor Ameaça (ver “Ameaça”, página 22). Se a carta exige uma decisão (por exemplo, colocar fichas em alguma região do Velho Mundo), deverá tomá-la o jogador que tenha menos Ameaça.

A não ser que se indique o contrário em suas instruções, uma vez resolvido o texto em *itálico* da carta de Velho Mundo, se coloca com a face para cima no espaço esquerdo (“1”) da zona de eventos. A carta que estava nesse espaço é movida para o lado (o “2”), e a que estava neste se retira do jogo e deixa de ter efeito sobre ele (pode ser devolvida para a caixa).

Certas cartas do Velho Mundo apresentam o seguinte texto “Descarte esta carta em vez de colocá-la na zona de eventos”. Estas cartas se devolvem para a caixa depois de resolver suas instruções. Quando isso ocorre, as cartas que já estão na zona de eventos não são afetadas e permanecem em seu lugar.

Para mais informações sobre os efeitos das cartas do Velho Mundo e das fichas do Velho Mundo afetadas em sua maioria por estas cartas, consulte as seções “Cartas do Velho Mundo” e “Fichas do Velho Mundo” (ambas na página 24).

O símbolo do cometa de dupla cauda

As cartas com o símbolo do Cometa de dupla cauda apresentam junto aos seus títulos a imagem mostrada a direita.

O texto de algumas cartas do Velho Mundo contém as instruções “remova da zona de eventos as cartas que tenham a imagem do cometa de dupla cauda”.

Quando entra em jogo uma carta com este texto, todas as cartas do Velho Mundo que estão expostas na zona de eventos e que tenham o símbolo do cometa de dupla cauda deverão ser retiradas do jogo antes de adicionar uma nova carta a zona de eventos. As cartas retiradas se devolvem a caixa e seus efeitos já não são aplicados, independente do número de fichas de Evento que estão sobre o tabuleiro.

Exemplo: Ao começar a fase do Velho Mundo, as cartas “Greenskins Invade” e “Warpstone Discovery” estão presentes nos espaços “1” e “2” da zona de eventos, respectivamente. Se compra a carta “Dark Elf Corsairs” do maço do Velho Mundo; esta carta diz “remova da zona de eventos as cartas que tenham a imagem do cometa de dupla cauda”. Dado que na carta “Greenskins Invade” aparece o símbolo do cometa de dupla cauda, se retira imediatamente do jogo e se devolve a caixa. Isto deixa vazio o espaço “1” da zona de eventos.

Em seguida se aplicam as instruções imediatas da carta “Dark Elf Corsairs” (ver página 24). O que faz que se retirem e coloquem sobre o mapa várias fichas do Velho Mundo. Uma vez resolvidas as instruções, a carta “Dark Elf Corsairs” se acrescenta a zona de eventos. Como no momento de acrescentar não existe nenhuma carta no espaço “1”, não se move nenhuma carta ao espaço “2”, de modo que carta “Warpstone Discovery” fica onde está. Ao final da fase do Velho Mundo, a zona de eventos apresenta este aspecto:

A Fase de Compra

Durante a FASE DE COMPRA, os jogadores pegam cartas de seus respectivos maços de Caos em função das instruções indicadas e suas fichas de Poder para a fase de compra. Se um jogador ficar sem cartas do caos, deverá embaralhar as descartadas para formar um novo maço de compra.

Os jogadores só podem pegar cartas de seus próprios maços, nunca dos maços de outros Poderes do Caos.

Não existe limite para a quantidade de cartas do Caos que pode ter um jogador na sua mão.

Na fase de compra, os jogadores também tem que mover seus indicadores de Poder até o número destacado em suas fichas de poder. Por outro lado, se um jogador adquiriu uma ou várias cartas de Atualização que lhe concedam Pontos de Poder adicionais, o deslocamento do seu indicador dependerá das instruções específicas das atualizações que tenha adquirido.

É preciso destacar que os Pontos de Poder não se acumulam de turnos anteriores; os que não foram gastos, se perdem.

Como as atividades dos jogadores nesta fase não são interdependentes, todos podem atuar simultaneamente durante a mesma.

A Fase de Invocação

Durante a fase de Invocação, os jogadores convocam seus seguidores e jogam cartas do caos sobre as nove regiões do tabuleiro. Em cada fase de Invocação a maioria dos jogadores coloca várias figuras e utilizam algumas de suas cartas.

Nesta fase os jogadores devem atuar por turnos, seguindo ordem estabelecida (Khorne, Nurgle, Tzeentch e Slaanesh). Quando o jogador que joga com Slaanesh terminou, em seguida será o jogador que controla Khorne, e assim em um círculo contínuo até completar a fase de Invocação.

No seu turno, cada jogador pode escolher entre convocar (escolher, colocar) 1 figura de seguidor sobre o tabuleiro, ou jogar 1 carta do Caos.

Em quase todos os casos em que se colocam seguidores no tabuleiro ou se usem cartas o jogador gastará Pontos de Poder. Para isso, basta que mova seu indicador de poder para a esquerda na sua ficha de Poder para refletir a redução do seu total de Pontos de Poder (para mais informação, consulte as seções “Invocação de figuras de seguidores” nesta mesma página e “Uso de Cartas do Caos” na página 12). Quando se convoca uma figura ou se usar uma carta com um custo de Poder de 0, o indicador de Poder não se move (se deixa onde está).

Se chegar ao turno de um jogador e este não desejar convocar uma figura nem jogar uma carta, seu indicador de Poder se desloca para a casa com “0” do medidor e se dá por finalizado seu turno.

Enquanto tiver Pontos de Poder, um jogador poderá seguir convocando seguidores ou jogando cartas cada vez que chegar seu turno. Se, no entanto, acontecer o turno de um jogador cujo indicador de Poder está na casa “0” do medidor de Pontos de Poder, seu turno será omitido.

A fase de Invocação termina quando todos os jogadores tenham seus indicadores de Poder na casa “0” de seus respectivos medidores.

Invocação de Figuras de Seguidores

Para colocar um de seus seguidores sobre o tabuleiro durante a fase de Invocação (o que é o mesmo que convocar uma figura), cada jogador deve fazer o seguinte:

1. Escolher uma de suas figuras disponíveis.
2. Pagar o custo em Poder da figura selecionada.
3. Colocar a figura em uma região válida do tabuleiro.

O jogador pode escolher uma figura que não está sobre o tabuleiro, ou outra que está sobre ele (neste caso, o mais provável é que se deseje mover-lo para outra região). A origem da figura não importa, segue considerando-se “convocada”. Tanto “convocar” uma figura como “colocar” ou mesmo “move-la” são termos equivalentes.

Para cobrir o custo de uma figura, o jogador deve ajustar seu medidor de Pontos de Poder reduzindo-os em uma quantidade igual ao custo da figura. Se o jogador não tem Pontos de Poder suficientes, não poderá escolher essa figura.

O jogador deve colocar a figura e uma das nove regiões do mapa do tabuleiro. A única restrição para a colocação de figuras consiste em que estas devem ser colocadas em regiões em que já estejam presentes outras figuras do mesmo Poder do Caos, ou nas regiões adjacentes a estas (as regiões ADJACENTES são as que compartilham fronteiras, ou seja, regiões limítrofes). A única exceção a esta regra é quando um jogador não tem figuras sobre o tabuleiro, pode colocar sua primeira figura em qualquer região sem nenhuma restrição.

Cabe destacar que um jogador pode considerar uma região específica como ocupada por uma de suas figuras ainda que tenha escolhido tirar a última de suas figuras dessa região. Por exemplo, um jogador que tenha escolhido a sua última figura em Norsca poderá deslocá-la ao Território Troll (que está adjacente a Norsca) apesar de não ter figuras no Território Troll nem em nenhuma outra região adjacente a esta.

Exemplo: Brian está jogando com Khorne. Ao chegar o seu turno na fase de Invocação, decide selecionar um dos Ensangüentados que tem no Território Troll e move seu indicador de Poder 1 casa para a esquerda (dado que o custo em Poder do Ensangüentado é 1). Se trata de um movimento válido, como existem figuras suas na região adjacente de Kislev, e além disso, tem suficiente Poder para cobrir o custo do seguidor.

Brian não havia podido convocar nenhuma figura em Norsca (porque não tem nenhum seguidor em Norsca nem nas regiões adjacentes), e tampouco poderia ter convocado um Devorador de Almas em qualquer região (porque custa mais Poder do que ele possui).

Uma vez colocada a figura de Brian, termina seu turno e começa o do jogador que joga com Nurgle.

Brian coloca um novo Ensangüentado no Território Troll...
...e move seu indicador de Poder uma casa para a esquerda para cobrir seu custo.

USO DE CARTAS DO CAOS

Para jogar uma carta de Caos devem seguir estes passos:

1. Escolher uma carta da sua mão de Cartas do caos
2. Pagar o custo de carta selecionada
3. Colocar a carta em um espaço vazio de qualquer das nove regiões e resolver seu efeito.

Para cobrir o custo de uma carta, o jogador deve ajustar seu medidor de Pontos de Poder reduzindo-o em uma quantidade igual ao custo da carta. Se o jogador não tem suficientes Pontos de Poder, não poderá jogar esta carta.

O jogador deve colocar a carta em um espaço vazio do tabuleiro. Existem dois destes espaços em cada região, um a cada lado do nome da mesma. Se os dois espaços de uma mesma região já estão ocupados, o

jogador não poderá por sua carta nessa região. Se os 18 espaços do tabuleiro estão ocupados, não poderá jogar nenhuma carta de Caos.

Quando se joga uma carta de Caos sobre o tabuleiro, seus efeitos são aplicados no ato. Algumas exercem um efeito imediato sobre o estado da partida; outras possuem efeitos que permanecem ativos enquanto a carta segue no jogo, e existem outras cujo efeito não se aplica até um momento posterior especificado no seu texto de regras.

Se as 2 cartas do caos que foram jogadas em uma mesma região têm regras que são aplicadas simultaneamente, primeiro se resolve o efeito da carta à esquerda (a que está mais a leste), e em seguida se resolve a que está a direita.

ANÁLISE DE UMA CARTA DE CAOS

Título: O nome da Carta.

Custo: O custo de uma carta de Caos e a quantidade de Pontos de Poder que se gastará para poder jogá-la; as vezes pode ser modificada por outras cartas ou efeitos. Também é a quantidade que traz esta carta ao valor de Supremacia do jogador quando se põe em jogo (ver “Cálculo da Supremacia”, página 19), e como tal, este valor nunca é modificado por nenhuma carta nem efeito.

Símbolo de Magia: Quando este ícone está presente, a carta traz 1 símbolo de Magia para a região que se encontra a carta. Para mais informações, consulte a seção “Símbolos de Magia” (página 23).

Efeito: O efeito especial que exerce a carta no jogo, denominado as vezes “Texto de Regras” da carta. Esse texto sempre está dirigido ao jogador que põe em jogo a carta.

A não ser que se indique o contrário em seu texto de regras, os efeitos das cartas do caos são obrigatórios (sempre que seja possível aplicá-los). Por exemplo, a carta de Tzeentch “Teleport” diz assim: “Quando jogar esta carta, mova qualquer seguidor ou guerreiro desta região para qualquer outra região”. O jogador que joga com Tzeentch não pode usar esta carta em uma região que tenha uma figura e, em seguida não mover esta a outra região, mesmo que esse movimento seja contraproducente para ele. Se o jogador utilizar esta carta sobre uma região em que não tenha nenhuma figura (coisa que é perfeitamente válida), evidentemente não se moveria nenhuma figura.

De modo geral, os efeitos das cartas do caos similares sobre uma mesma região são acumulativos. Por exemplo, o texto de regra de “Blood Frenzy” diz o seguinte: “Ao começo da batalha nesta região, tire 2 dados de batalha e aplica os impactos obtidos antes de tirar os dados de batalha normais”. Se o jogador que controla Khorne jogar duas cartas de “Blood Frenzy” em uma mesma região, poderá tirar 4 dados.

Todavia, cabe destacar que a natureza dos efeitos de algumas cartas do caos impede que sejam acumulativos. Por exemplo, o texto da regra “Field of Carnage” diz: “Nenhuma figura (exceto as suas) poderá abandonar esta região enquanto esta carta estiver aqui”. É evidente que aplicar duas vezes esse efeito em uma mesma região não tem consequências adicionais. Outro exemplo desta regra seria a carta “The Skull Throne”, cujo texto diz assim: “Ao calcular seu valor de Supremacia nesta região, some os valores de Ataque das suas figuras em vez da quantidade”. Se jogassem duas copias desta carta na mesma região, o jogador que joga com Khorne calcularia seu valor de Supremacia somando os valores de Ataque das suas figuras em vez da sua quantidade, de modo que os feitos não são acumulativos.

Exemplo: Brian joga com Khorne. Na fase de Invocação de seu turno decide gastar 1 Ponto de Poder para colocar no jogo sua carta “The Skull Throne”, uma carta de Caos. Cobre o custo e coloca a carta e um dos espaços vazios em Kislev.

Não poderia ter jogado a carta “Reborn in Blood” porque custa mais Pontos de Poder do que ele tem disponível.

Tão pouco poderia ter usado nenhuma carta de Caos no Território Troll, porque ambos os espaços estão ocupados por cartas.

Começa então o turno do jogador que joga com Nurgle. O próximo turno de Brian será omitido, já que seu indicador de Poder está na casa “0” do medidor de sua Ficha de Poder.

Brian coloca a carta “The Skull Throne” em Kislev...
...e move seu indicador de Poder 1 casa para a esquerda.

Cartas com Lembretes

Algumas cartas de Caos contém instruções destinadas a ajudar os jogadores a lembrar seus efeitos, como o tipo de seguidor que foi afetado por uma carta de Caos específica. Por exemplo, a carta de Caos de Tzeentch “Warp Shield” diz “Quando jogar esta carta, escolha uma das figuras que tenha nesta região. Esta figura não poderá ser destruída em batalha nesta fase. Coloque-a sobre esta carta para lembrar qual figura foi escolhida”.

Este tipo de lembrete não é em nenhum caso regras de jogo, na verdade, os jogadores podem jogar sem elas na medida do possível, inclusive recorrer a qualquer outro sistema.

Exemplo: O jogador que joga com Tzeentch joga a carta “Warp Shield” no Império, escolhe um dos seus cultistas que tem nesta região como objetivo da carta, e coloca sua figura sobre a carta “Warp Shield”. Mais adiante no mesmo turno, o jogador utiliza uma carta de “Teleport” no segundo espaço para carta no Império; o texto da regra desta segunda carta diz: “Quando jogar esta carta, mova qualquer cultista ou guerreiro desta região a qualquer outra região”. O jogador escolhe o cultista protegido pela carta “Warp Shield” e o move para Estalia. A carta “Warp Shield” não impede que o jogador mova o cultista afetado, e a localização desta carta tão pouco se vê afetada pelo uso do “Teleport”. Por outro lado, o “Warp Shield” permanece no espaço para carta do Império. Porém o mais importante é que o efeito do “Warp Shield” (o cultista afetado não poder ser destruído em uma batalha nesta fase) segue aplicando-se a este cultista específico, ainda que tenha sido deslocado para Estalia. Se os jogadores desejarem, podem colocar o cultista em Estalia sobre uma moeda ou qualquer outro marcador para lembrar que está protegido pelos efeitos do “Warp Shield” (ainda que não esteja no Império).

A Fase de Batalha

Na Fase de Batalha, os seguidores dos Poderes Destruidores de cada região se enfrentam entre si e contra as fichas de Camponês.

As batalhas se resolvem região a região seguindo a ordem estabelecida (ver “Ordem das Regiões”, página 25). Significa travar uma batalha em todas as regiões em que um jogador possa jogar dados de batalha e tenha ao menos um objetivo válido para atribuir seus impactos.

Para resolver uma batalha em uma região específica, cada jogador, seguindo a ordem de jogo estabelecida (Khorne, Nurgle, Tzeentch e Slaanesh) realiza os seguintes passos:

1. Calcula a quantidade de dados de batalha de que dispõe e os joga, então verifica os resultados e joga os dados adicionais gerados por possíveis explosões.
2. Atribui os impactos a quaisquer objetivos válidos.

Cálculo dos Dados de Batalha

Para determinar a quantidade de dados de batalha disponíveis para cada jogador, devem-se somar os valores de Ataque total de todas as figuras que estejam já na região onde ocorrerá a batalha. As figuras tombadas que estão sobre o tabuleiro (veja mais adiante) também somam seus valores de Ataque normalmente. É preciso destacar que muitas figuras (sobre tudo os cultistas) possuem um valor de Ataque igual a “0”, por isso que não adicionam nenhum dado.

Também se pode obter dados de batalha adicionais em consequência de efeitos de carta de Caos ou outras circunstâncias especiais; estes dados se adicionam ao total de dados disponíveis para o jogador.

Sempre se deve jogar todos os dados de batalha disponíveis.

Uma vez jogados os dados, o jogador anota 1 IMPACTO para cada resultado 4, 5 ou 6 obtido. Além disso, todo resultado 6 EXPLODE, o que significa que o atacante pode tirar imediatamente 1 dado de batalha adicional (que infligirá um impacto adicional com um resultado de 4, 5 ou 6, e que voltará a explodir se tirar outro 6). Não existe limite para o número de vezes que podem explodir os dados de um jogador se continua a tirar seis.

Atribuição de Impactos

Para atribuir os impactos, uma vez jogados todos os dados de batalha (incluindo os gerados por possíveis explosões de dados), o jogador declara qual figura inimiga (ou ficha de Camponês) recebe cada impacto. Todos os impactos devem ser atribuídos a objetivos presentes na região de onde se está travando a batalha. Não podem ser atribuídos impactos as próprias figuras do jogador (a não ser que estejam sendo controladas por outro jogador; ver “Controle de Figuras inimigas” na página 25).

Se uma figura recebe tantos impactos quanto seu valor de Defesa (ou mais), tomba-se de lado para indicar que ela foi destruída; contudo, não se retira do tabuleiro até que todos os jogadores tenham jogado seus dados de batalha na a região (ver página seguinte).

As fichas de Camponês só podem resistir a 1 impacto; ao recebê-lo, se retira imediatamente do tabuleiro e se coloca sobre a ficha de poder do jogador que a destruiu (e, não se “tombam” como as figuras).

Impactos Antecipados

Algumas cartas do caos e atualizações de Poder outorgam aos jogadores a capacidade de jogar dados de batalha no início da fase de Batalha (ou, no caso dos Sangradores melhorados, “antes que as demais figuras joguem seus dados”).

Estes dados de batalha podem destruir as figuras rivais antes que estas tenham oportunidade de jogar seus próprios dados de batalha. Tais baixas devem retirar-se imediatamente do tabuleiro quando morrem (em vez de tombá-las). Contudo, estes impactos antecipados também se somam aos impactos obtidos pelas figuras do mesmo jogador ao tirar dados de batalha normais. Esta é uma exceção a regra habitual que estabelece que os impactos “não podem ser acumulados” (ver página 17).

Exemplo: Um jogador usando Khorne, utiliza uma carta de Caos “Blood Frenzy” (que lhe permite jogar 2 dados de batalha adicionais no início da fase de batalha) em uma região ocupada pelo seu Devorador de Almas, que se dispõe a atacar o Grande Doença de Nurgle. Os resultados destes dados são 4 e 5, dois impactos. Contudo, estes dois impactos não bastam para matar o Grande Doença, capaz de resistir a 3 impactos, assim a batalha se resolve da maneira habitual: o Devorador de Almas de Khorne joga 4 dados adicionais com resultados de 2, 3, 4 e 5. Isto significa que se anotam 2 impactos adicionais, que somados aos 2 do início da fase somam um total de 4 impactos, mas que suficientes para destruir o Grande Doença. O jogador de Nurgle também dispõe de uma oportunidade para jogar seus 3 dados de batalha, que resultam em 1, 3 e 5; lamentavelmente, um só impacto não basta para eliminar o Devorador de Almas.

Cabe destacar que se todos os dados de “Blood Frenzy” tivessem explodido e gerado suficientes impactos para matar a Grande Doença antes de chegar a parte principal da fase de batalha, o grande demônio de Nurgle teria sido retirado do tabuleiro imediatamente, e o jogador que usa Nurgle nem sequer teria tido oportunidade de jogar os dados de batalha da Grande Doença.

Exemplo de combate: Batalha de Três Lados.

As forças de Khorne controladas por Brian e presentes em Kislev consistem em 2 Sangradores. Maria, que joga com Nurgle, possui um Grande Doença na região. Por último, Alan, que usa Tzeentch dispõe de 2 Acólitos.

Começa a fase de batalha. Os jogadores se alternam seguindo a ordem estabelecida, de modo que Brian atua e primeiro lugar. Pode jogar 4 dados de batalha, já que cada um de seus Sangradores possui um valor de Ataque de 2. Tira 1, 3, 4 e 6; se anotam 2 impactos (o 4 e o 6). Além disso, o 6 explode, o que joga outro dado a mais e tira um 5, outro impacto, o que faz um total de 3 impactos. Decide atribuir todos a Grande Doença, cujo valor de defesa é de 3. O jogador tomba a figura da Grande Doença para indicar que será eliminada ao final da batalha.

Seguindo a ordem dos Poderes, é à hora do turno de Maria. O valor de ataque da sua Grande Doença é de 3, joga 3 dados de batalha e obtém 2, 4 e 5. Dois impactos, sem explosões. Atribui 1 impacto a um dos Sangradores de Brian e o outro a um dos Acólitos de Alan, tombando ambas as figuras.

Alan é o último a intervir, porém o Acólito que possui tem um valor de ataque de 0, por isso não dispõe de dados de batalha para jogar e não pode infringir nenhum impacto.

Uma vez realizadas todas as jogadas, a Grande Doença, o Sangrador e o Acólito que estão tombados se retiram do tabuleiro, deixando um só Sangrador e um Acólito em Kislev. Em sequência passa a resolver a batalha na região seguinte (o Império, neste caso).

Não se pode atribuir menos impactos a uma figura dos que são necessários para destruí-la com objetivo de “acumular” para combiná-los com os de outros jogadores. Os jogadores não podem efetuar “ataques combinados” contra uma mesma e poderosa figura na região.

Os impactos sobressalentes (os que não puderam ser atribuídos a objetivos válidos) se perdem.

Se um jogador dispõe de objetivos válidos para os impactos que tenha conseguido, deve atribuí-los. Deste modo, é possível que um jogador não deseje atribuir impactos em suas próprias figuras se estão sendo controladas por outro jogador, porém deverá fazê-lo se não há outro objetivo válido na região.

Quando todos os jogadores tenham realizado suas jogadas e atribuído seus impactos, as unidades que estão tombadas se retiram do tabuleiro e se passa a resolver a batalha da região seguinte até que se tenham efetuadas as batalhas de todas as regiões possíveis.

Efeitos de Começo e Final da Batalha

Certos efeitos (como os de algumas cartas do caos) ocorrem no começo e no final da fase de batalha. Estas instruções devem ser executadas antes que algum jogador jogue seus dados de batalha normais em qualquer região, e depois de todos os jogadores tenham jogados seus dados de batalha em todas as regiões, respectivamente.

Exemplo de combate: Luta contra Camponeses

Khorne é o único Poder do Caos que tem figuras presentes nos **Border Princes** (um só Sangrador). Também existem 2 fichas de Camponês na região.

Chegado o momento da resolução da batalha nos **Border Princes**, Brian (o jogador que joga com Khorne) joga 2 dados de batalha e tira 3 e 4. Conseguiu 1 impacto, e o utiliza para destruir 1 ficha de Camponês, que passa a colocar sobre sua ficha de poder. A outra ficha restante fica na região, livre.

Em seguida se resolve a batalha da região seguinte.

Exemplo de combate: uma batalha complicada

Brian (Khorne) tem 1 Sangrador e 1 Ensangüentado em Estalia. Maria (Nurgle) dispõe de 1 Grande Doença, 2 portadores de praga e 1 Leproso. Nenhum dos demais Poderes tem figuras presentes em Estalia; contudo, para complicar ainda mais o assunto, Brian jogou uma carta de “Blood Frenzy” em Estalia durante a fase de Invocação, enquanto que Maria jogou outra de “Rain of Pus” na mesma região.

Primeiro se resolvem os efeitos que tem lugar “no começo da batalha”. Brian tira os 2 dados de batalha outorgados pela sua “Blood Frenzy”, que lançam resultados de 1 e 6 (um impacto e uma explosão). O dado adicional gerado pela explosão gera um 4. Brian obteve 2 impactos. Normalmente bastaria um único impacto para matar um Portador de Praga, porém o efeito da carta “Rain of Pus” incrementa a Defesa das figuras de Nurgle em 1. Brian utiliza ambos os impactos para matar um dos Portadores de Praga de Maria, cuja figura se retira imediatamente do tabuleiro ao invés de tombar (em consequência do efeito da “Blood Frenzy”).

Brian poderia ter optado por uma estratégia alternativa: atribuir seus 2 impactos para a Grande Doença de Maria com a esperança de tirar ao menos outros 2 e eliminá-la durante a resolução normal da batalha. Contudo, pensou que eliminando o Portador de Praga removeria um dado de batalha de Nurgle da equação, e lhe pareceu a melhor opção.

Como já não existem mais efeitos para resolver que tenham lugar “no começo da batalha”, se jogam os dados de batalha normais, iniciando por Khorne. Brian dispõe de 2 dados pelo seu Sangrador (seu Ensangüentado não lhe proporciona nenhum dado); joga-os e tira 4 e 4, e, 2 impactos. Não lhe é

permitido atribuí-los ao Grande Doença de Maria porque não bastam para destruí-lo, por isso que atribui ambos ao Leproso (cuja Defesa atual é de 2 devido a “Rain of Pus”) e tomba sua figura.

É a vez do turno de Maria. Tem 3 dados de batalha pelo seu Grande Doença, 1 pelo Portador de Praga que tem e nenhum pelo seu Leproso; o Portador de Praga destruído não lhe outorga nenhum dado de batalha porque caiu em consequência do efeito de “começo de batalha” da “Blood Frenzy”, e portanto foi retirado do tabuleiro diretamente, e seu Leproso não lhe proporciona dados não por que está tombado, mas porque seu valor de ataque é 0. Seus resultados são 1, 2, 3 e 6; Maria anotou 1 impacto e 1 explosão. Com o dado gerado pela explosão tira outro 6, o que é um segundo impacto e uma nova explosão; esta terceira explosão gera um resultado de 4, um terceiro impacto. Maria decide atribuir um dos impactos ao Sangrador de Brian (tombando-o) e outro ao seu Ensangüentado (tombando-o também). O terceiro impacto se perde, já que não existem mais objetivos válidos.

Por último, se retiram do tabuleiro todas as figuras tombadas (o Sangrador, o Ensangüentado e o Leproso). A partida continua com a resolução da batalha na região seguinte; só permaneceu a Grande Doença em Estalia. As cartas do caos que estão em Estalia também permanecem em seu lugar por enquanto; não se retiram do tabuleiro até a fase final.

A Fase de Corrupção

A Fase de Corrupção consta de dois passos. O passo de Supremacia, que se resolve em primeiro lugar, os jogadores anotam Pontos de Vitória pelas regiões do tabuleiro que dominam. No passo de Corrupção, o segundo a se resolver, os jogadores colocam fichas de Corrupção nas regiões em que tenham cultistas.

Cálculo de Supremacia

Para resolver o passo de Supremacia da fase de Corrupção deve-se efetuar certos cálculos em cada uma das regiões do tabuleiro, de uma em uma, seguindo a ordem estabelecida (ver “Ordem das regiões”, página 25).

Em cada região tem que calcular o Valor de Supremacia de cada jogador somando os custos de invocação de todas as cartas do caos jogadas e a quantidade de figuras que controla nesta região. Em resumo:

Valor da Supremacia = Custo Total das Cartas do caos + Quantidade de figuras

Cabe destacar que o custo de invocação das figuras não é relevante para o cálculo da Supremacia; unicamente se leva em conta a quantidade de figuras. Para efeito neste cálculo, um Grande Demônio conta tanto quanto um cultista.

Também é importante destacar que na hora de calcular o valor de Supremacia de um jogador deve-se usar o custo de invocação impresso nas suas cartas do caos, e não os pontos de poder que tenha tido que gastar para colocá-las em jogo (no caso de serem valores distintos).

Uma vez calculados os valores de Supremacia, o jogador com o total mais alto compara com a Resistência da região. Se a Supremacia do jogador é maior que a Resistência da região (não basta igualar), obtém tantos Pontos de Vitória como o valor de Conquista desta região.

Se houver vários jogadores com os mesmos valores de Supremacia em uma região, nenhum deles conseguirá nem obterá Pontos de Vitória, mesmo quando todos os jogadores empatados superem a Resistência da região.

Nota importante: ainda que a Resistência e o valor de Conquista iniciais de cada região sejam idênticos (e estão representados pelo mesmo número sobre o tabuleiro), são modificados de forma independente pelos distintos efeitos do jogo. Por exemplo, uma ficha de Skaven reduz em 1 a Resistência de uma região, porém não afeta em nada seu valor de Conquista. Por outro lado, uma ficha de Nobre incrementa o valor de Conquista de uma região em 1, porém não por isso afeta a sua Resistência.

Exemplo: No passo de Supremacia da fase de Corrupção, Khorne possui 2 Ensangüentados em Kislev e jogou a carta “The Blood God’s Call” nela. Por outro lado, Nurgle tem uma Grande Doença e uma carta de “Plague Touch” nessa região. O valor de Supremacia de Khorne em Kislev é de 4 (tem 2 figuras e uma

carta de custo 2), enquanto que o de Nurgle é somente de 1 (tem 1 figura e uma carta de custo 0). Dado que Khorne é a maior supremacia em Kislev, seu valor se compara com a Resistência da região, que é de 3. O valor de Supremacia de Khorne supera a Resistência de Kislev, de modo que o jogador que o controla ganha 3 pontos de vitória (tantos como o valor de Conquista de Kislev).

Colocação de Fichas de Corrupção

Para resolver o passo de Corrupção tem que efetuar certos cálculos em cada uma das regiões do tabuleiro, de uma em uma e seguindo a ordem estabelecida (ver “Ordem das regiões”, página 25).

E primeiro lugar, cada jogador põe 1 ficha de Corrupção na região por cada cultista que tenha nela. Em seguida, e antes de passar a região seguinte, se conta a quantidade total de fichas de Corrupção que existe na região (de todos os jogadores). Se o total for de 12 ou mais, a região é DESOLADA. As fichas de Pedra de Deformação também se contam para este cálculo como se fossem fichas de Corrupção (ver “Fichas do velho mundo”, página 24).

Quando uma região é desolada, se coloca sobre ela a primeira carta de Desolação do monte, que deve ser a seguinte em ordem seqüencial a última jogada (a ordem numérica é indicada nas próprias cartas). Por exemplo, se foram desoladas duas regiões em uma partida, a próxima receberia a carta de Desolação marcada com número 3.

Em seguida, todos os jogadores que tenham colocado ao menos 1 ficha de Corrupção nesta região durante este passo de Corrupção anotam imediatamente tantos Pontos de Vitória como indique a carta de Desolação no seu cabeçalho. Uma vez obtidos estes pontos, os jogadores passam a região seguinte e repetem o processo (iniciando pela colocação de fichas de Corrupção).

As Cartas de Desolação também geram pontos adicionais na fase Final.

Se uma região deve ser desolada pela quantidade de fichas de corrupção acumuladas, porém já não existem cartas de Desolação para colocar nela (porque já se desolaram cinco regiões), a região se salva e não se concedem os pontos pela sua desolação, nem aos causadores da mesma, nem aos jogadores que possuem a maior e a segunda maior quantidade de fichas de Corrupção na região (ver “Pontuação por regiões desoladas” mais adiante).

Exemplo: No passo de Corrupção da fase de Corrupção, Estalia está a beira da desolação: existem 4 fichas de Corrupção de Khorne, 5 de Nurgle e 1 de Slaanesh nela, acumuladas de turnos anteriores. Neste turno, tanto Khorne como Tzeentch tem 1 cultista presente na região, enquanto que Nurgle possui 3 cultistas. Assim, o jogador de Khorne coloca 1 ficha de Corrupção de Khorne adicional, o jogador de Tzeentch adiciona 1 ficha de Corrupção nova, e o jogador de Nurgle faz outro tanto com 3 fichas de corrupção próprias. Logo se contam as fichas de Corrupção de todos os jogadores, que somam um total de 15 (5 de Khorne + 8 de Nurgle + 1 de Tzeentch + 1 de Slaanesh). A região é desolada, já que o total é superior a 12.

Como se trata da primeira desolação da partida, se põe em Estalia a carta de Desolação número 1. Nesta carta diz o seguinte: “A Desolação outorga 3 PV”, assim os jogadores de Khorne, Tzeentch e Nurgle anotam 3 Pontos de Vitória cada um imediatamente, porque todos eles haviam colocado fichas de corrupção em Estalia durante o este passo. Slaanesh não recebe pontos porque, ainda que tenha 1 ficha de Corrupção na região, não a colocou neste passo.

Khorne e Nurgle também conseguiram Pontos de Vitória adicionais na fase Final pelo seu papel na desolação de Estalia, porem esses pontos não se concedem ainda.

A Fase Final

A Fase Final consta de vários passos que devem ser resolvidos na ordem:

1. Retirar Cartas do caos do tabuleiro
2. Resolver fichas de Herói
3. Resolver cartas do Velho Mundo
4. Calcular pontuação por regiões desoladas

5. Girar as rodas do Caos
6. Verificar se algum dos jogadores ganhou a partida

A seguir se descrevem todos esses passos.

Retirar cartas do caos do Tabuleiro

Os jogadores retiram suas cartas do caos do tabuleiro e as colocam em suas pilhas de descartes.

Resolver fichas de Herói

Em toda região em que haja uma ficha de Herói, o jogador que ostente a maior Ameaça e tenha além disso alguma figura na região deverá eleger uma de suas figuras e retirá-la do tabuleiro.

Esse processo deve ser levado a cabo uma vez por cada ficha de Herói presente, sempre de uma em uma. Se, por exemplo, a última figura de um jogador é eliminada de uma região e outros jogadores ainda tem seguidores nela, todas as fichas de Herói adicionais que estejam nessa região afetarão a outro jogador ou jogadores distintos.

Resolver cartas do Velho Mundo

Os jogadores examinam a zona de eventos e resolvem todos os efeitos que comecem com a frase “Na fase final, quando as cartas do Velho Mundo são resolvidas...”. Se existem várias cartas com estes efeitos, se resolvem seguindo a ordem que ocupam na zona de eventos (ou seja, primeiro a carta que está no espaço de “1” e logo a que está no espaço de “2”).

Pontuação por Regiões Desoladas

Para cada carta de Desolação que tenha sido colocada neste turno (ou seja, por cada carta deste tipo que esteja com a face para cima sobre o tabuleiro), os jogadores ganham uma quantidade de pontos determinada pelas Fichas de Corrupção que tenham na região desolada. A obtenção destes pontos se consegue seguindo a ordem estabelecida para as regiões (ver “Ordem das Regiões”, página 25).

Em cada região desolada que proporcione pontos, o jogador que tenha mais fichas de Corrupção presentes ganha a “primeira” quantidade indicada para essa região (como figura na tabela da carta de Desolação). Em seguida, o segundo jogador que tenha mais fichas de Corrupção nessa região recebe a “segunda” quantidade indicada para ele.

Se só existirem fichas de Corrupção de um jogador na região, obterá unicamente a “primeira” quantidade da desolação.

Se houver dois jogadores ou mais empatados em fichas de corrupção numa região, a “primeira” e a “segunda” quantidade se somam e se dividem entre o número de jogadores empatados para determinar quantos Pontos de Vitória recebe cada um. As frações são descartadas (ou seja, se arredonda para baixo). Em tais casos, os demais jogadores (os que não estavam empatados) não recebem pontos.

Se o empate se produz entre jogadores com a segunda maior quantidade de fichas de Corrupção na região, e se ainda há um único e indiscutível ganhador da “primeira” quantidade, a “segunda” quantidade se divide entre o número de jogadores empatados para determinar quantos Pontos de Vitória recebe cada um. Como no caso anterior, as frações são descartadas (se arredonda para baixo).

Uma vez repartidos esses pontos, a carta de Desolação é colocada de face para baixo sobre a região para indicar que ela foi permanentemente desolada (ver “Regiões desoladas”, página 25), e todas as fichas de Corrupção que estavam nela se retiram.

Exemplo: Seguindo com o exemplo da página anterior, durante a fase Final a uma carta de Desolação com a face para cima em Estalia, onde Nurgle tem 8 fichas de Corrupção, Khorne tem 5 fichas, Tzeentch tem 1 ficha e Slaanesh tem também 1 ficha.

Os jogadores consultam a carta de Desolação e comprovam que as compensações por ser o “primeiro” e o “segundo” em Estalia são de 9 e 4, respectivamente. Nurgle é o Poder que mais fichas de Corrupção têm na região, de modo que se anota 9 Pontos de Vitória. Khorne é o segundo que mais fichas têm, assim ele ganha 4 Pontos de Vitória. Nem Tzeentch, nem Slaanesh recebem Pontos de Vitória neste passo.

A carta de Desolação se coloca com a face para baixo, e Estalia se considera desolada.. Todas as fichas de Corrupção que estavam em Estalia se retiram e são devolvidas as reservas de seus respectivos proprietários.

Girar as Rodas do Caos

Os Poderes Destruidores acumulam fichas de Avanço de Roda ao longo da partida (ver “Condições e fichas de Avanço de roda”, página 22).

Neste passo, os jogadores que tem uma ou mais destas fichas sobre suas rodas giram uma posição adicional no sentido horário e seguem as instruções reveladas.

Além disso, o jogador que tem mais fichas em sua roda deve girá-la uma posição adicional para frente e seguir as instruções reveladas. Se existem dois ou mais jogadores empatados em fichas de avanço de roda, nenhum deles avança esta posição adicional.

Na seção “Instruções das Rodas” (página 23) se oferece uma descrição completa dos efeitos das instruções que podem aparecer nas rodas.

Quando todos os jogadores avançarem suas rodas, todas as fichas de Avanço de roda se devolvem para a reserva.

Exemplo: Ao final do primeiro turno de jogo existem 2 fichas de Avanço de roda sobre a roda do Caos de Khorne, 1 ficha sobre a do Nurgle, 1 ficha sobre a de Tzeentch e nenhuma sobre a de Slaanesh. Khorne, Nurgle e Tzeentch giram suas rodas 1 posição em sentido horário e seguem as instruções reveladas; especificamente, Khorne ganha 4 Pontos de Vitoria, Nurgle recebe 3 Pontos de Vitoria e Tzeentch coloca 1 ficha de Pedra da Deformação sobre o tabuleiro. Em seguida, e sendo que Khorne é o Poder Destruidor com mais fichas de Avanço sobre sua roda (e não está empatado com nenhum outro jogador nesta hora), este gira outra posição para frente. A nova instrução revelada permite que Khorne ponha em jogo uma carta de Atualização a sua escolha.

Finalmente, se retiram todas as fichas de Avanço de roda das rodas e se devolvem a reserva geral.

Todo jogador que tenha ao menos 1 ficha de Avanço na sua roda gira 1 posição para frente. O jogador que tem mais fichas (Khorne neste exemplo) gira 1 posição adicional.

Comprovação de Fim de Jogo

A partida termina quando se verifica uma das quatro condições seguintes:

1. A partida termina se as rodas do Caos de um ou vários jogadores revela a palavra “Vitoria”.
2. A partida termina se um ou vários jogadores ganham 50 Pontos de Vitoria ou mais.
3. A partida termina se 5 regiões são desoladas.
4. A partida termina se acaba o maço de cartas do Velho Mundo.

A seguir se descreve cada uma destas condições, assim como a forma de determinar o ganhador da partida.

Convém destacar que as 4 condições devem comprovar-se por ordem, e a partida terminar imediatamente quando se cumprir uma delas.

Uma vez terminada a partida já não tem importância as demais condições de vitória, e nenhum outro jogador terá ganhado ainda que as tenha cumprido. Por exemplo, se um dos jogadores ganha por ter girado sua roda de Caos até a palavra “Vitoria”, será igual a outro jogador que tenha mais de 50 Pontos de Vitoria; será ele o primeiro jogador a ganhar a partida, tal como se descreve na seção “Máxima ameaça” (ver a continuação).

Máxima Ameaça

Se algum dos jogadores leva sua roda do Caos ao máximo nível (isto é, quando aparece a palavra “Vitoria” na abertura principal da roda), o jogador ganha a partida. Se vários jogadores cumprem esta

condição simultaneamente, ganhará aquele que tenha mais Pontos de Vitória. Em caso de empate, todos os personagens empatados compartilham a Vitória.

50 Pontos de Vitória

Se um jogador acumula 50 Pontos de Vitória ou mais, ganha a partida. Se vários jogadores cumprem essa condição simultaneamente, ganhará aquele que tenha mais Pontos de Vitória. Em caso de empate, ganha o jogador que tenha maior valor de Ameaça.

5 Regiões Desoladas

Se forem desoladas 5 regiões, ganha a partida o jogador que tenha mais Pontos de Vitória. Em caso de empate, ganha o jogador que tenha o maior valor de Ameaça.

Maço do Velho Mundo Esgotado

Se acabam todas as cartas deste maço, os habitantes do Velho Mundo terão conseguido resistir a guerra entre os Poderes Destruidores, e todos os jogadores perdem a partida.

Outras Regras

As seguintes seções contêm regras adicionais para jogar Caos no Velho Mundo.

As rodas do caos

As rodas do caos que existem no tabuleiro do jogo são uma peça fundamental de Caos no Velho Mundo. A seguir se oferece informações mais detalhadas sobre seu funcionamento.

Ameaça

Cada instrução textual que aparece na abertura principal das rodas do caos corresponde com um número que pode ser visto na abertura pequena. Este número é o Valor de Ameaça do Poder Destruidor em questão, ou Ameaça simplesmente. Algumas regras e cartas indicam que o jogador com maior ou menor Ameaça deve executar certas ações ou ser afetado por alguns efeitos.

Roda de Caos de Khorne.

O valor de Ameaça atual de Khorne (também denominado “Ameaça de Khorne”) é 3.

Condições e Fichas de Avanço de roda

Cada Deus do Caos tem uma condição exclusiva de avanço da sua roda, que consta em sua ficha de Poder. Sempre que o jogador cumpra esta condição, se coloca imediatamente uma ficha de Avanço sobre sua roda do Caos (em qualquer parte que não tape nem abertura principal nem a pequena). Ao longo de um mesmo turno de jogo pode-se colocar várias dessas fichas sobre uma mesma roda (na verdade, é o mais habitual).

Na fase Final, todo Poder Destruidor que tenha colocado fichas de Avanço no turno atual as troca por giros na roda (ver “Girar as rodas do caos”, página 21).

Exemplo: Estamos no passo de Corrupção da fase de Corrupção, e Tzeentch tem 1 Acólito no Empire, 2 Acólitos em Bretonnia e 3 Acólitos em Estalia. A condição de avanço da roda de Tzeentch é a seguinte: “Colocar 2 fichas de Corrupção ou mais em uma região em que tenha 2 símbolos de magia ou fichas de Pedra de Deformação. Assim, cada vez que o jogador que joga com Tzeentch coloca 2 ou mais fichas de Corrupção em uma região que cumpra estes requisitos, poderá colocar também 1 ficha de Avanço sobre sua roda de Caos. Na situação atual da partida, este requisito se cumpre em Empire, em Bretonnia e em Estalia.

Chegado o momento de avaliar o Empire no passo de Corrupção, o jogador que controla Tzeentch coloca nele 1 ficha de Corrupção. Este não cumpre sua condição de avanço (são necessárias no mínimo 2 fichas). Porém ao chegar a Bretonnia, o jogador coloca 2 fichas de Corrupção na região, com o que ativa sua condição de avanço e coloca 1 ficha de Avanço na sua roda de Caos. Ao passar a Estalia se coloca 3 fichas de Corrupção de Tzeentch nela, assim o jogador recebe outra ficha de Avanço a mais para sua roda.

Ao final da fase de Corrupção existem 2 fichas de Avanço sobre a roda de Tzeentch.

Cabe destacar que um único evento não pode causar a colocação de varias fichas de Avanço mesmo ultrapassando as quantidades relacionadas com a condição de avanço de roda do Poder Destruidor em questão.

Exemplo: A condição de avanço da roda de Khorne diz assim: “Destruir 1 criatura inimiga ou mais na mesma região”. Se Khorne conseguisse destruir 2 criaturas ou mais em uma mesma região em uma fase de Batalha particularmente sangrenta, o jogador que o controla só poderia por 1 ficha de Avanço na sua roda de Caos.

Instruções das Rodas

A seguir se explicam as diferentes instruções que podem aparecer nas rodas do caos dos quatro Poderes Destruidores.

É obrigatório executar estas instruções em quanto são reveladas, sempre que se dêem as condições necessárias para isso. Por exemplo, o único modo de que um jogador que tenha revelado a instrução “Remova 2 fichas do velho mundo” pode evitar seria que não tivessem suficientes fichas do velho mundo em jogo. Neste caso específico, o jogador teria que retirar tantas quando pudesse e ignorar o resto da instrução.

Compra X cartas do caos: O jogador tira a quantidade indicada de Cartas do caos de seu maço e as adiciona a sua mão.

Coloca X Nobres: O jogador pega a quantidade indicada de fichas de Nobre da reserva e as coloca nas regiões do tabuleiro que desejar.

Coloca X Pedras de Deformação: O jogador pega a quantidade indicada de fichas de Pedra da Deformação da reserva e as coloca nas regiões do tabuleiro que desejar.

Início de [Poder] (por exemplo “Início de Khorne”): Indica a posição em que deve estar a abertura principal do Poder ao começar a partida. Além disso, esta instrução não tem nenhum efeito adicional.

!Vitoria de [Poder]! (por exemplo, “!Vitoria de Khorne!”): O Poder Destruidor indicado com essa frase ganha a partida, faltando comprovar se foi produzido algum empate e resolver as demais instruções da fase Final (ver ‘Comprovação de Fim de Jogo’, página 22).

Retira X fichas de Corrupção: O jogador retira do tabuleiro a quantidade indicada de fichas de Corrupção de um ou vários Poderes Destruidores (ou qualquer combinação que deseje).

Retira X fichas do velho mundo: O jogador retira do tabuleiro a quantidade indicada de fichas do velho mundo do tipo ou tipos que deseje e as devolve para a reserva.

Ganha X PV: O jogador recebe a quantidade indicada de Pontos de Vitoria.

Carta de Atualização: O jogador escolhe uma das cartas de Atualização que ainda não tenha adquirido e a coloca em jogo. Para mais informações, consulte a seção “Uso de cartas de Atualização” (página 26).

Cartas do Velho Mundo

As cartas do Velho Mundo apresentam dois tipos distintos de instruções: Instruções Imediatas e Efeitos Permanentes. As instruções imediatas aparecem em *Itálico*, enquanto que os efeitos permanentes se descrevem com texto normal. Todas as cartas têm instruções imediatas, porém só algumas exercem efeitos permanentes.

As instruções imediatas das cartas do Velho Mundo se resolvem no momento em que se compra a carta.

Os efeitos permanentes de uma carta de Velho Mundo só se aplicam quando a carta se encontra na zona de eventos, e mesmo assim só tem efeito em momentos específicos de cada turno do jogo.

Os efeitos permanentes da maioria das cartas se resolvem durante o passo de resolução de cartas do Velho Mundo, na fase Final (ver “A Fase Final”, página 20). Contudo, em algumas cartas se especifica que seu efeito é contínuo (com expressões como “Enquanto esta carta estiver no jogo...” ou que deve aplicar-se em algum outro momento (por exemplo, com o texto “Ao começo da fase de Batalha...”). Se no texto da carta não se especifica o momento em que deve aplicar-se um efeito permanente, se resolverá durante a resolução de cartas do Velho Mundo da fase Final.

Algumas cartas do Velho Mundo, como esta, só têm instruções imediatas e carecem de efeitos permanentes.

Fichas do velho mundo

Existem seis tipos distintos de fichas do velho mundo que afetam as regras do jogo; a seguir se descrevem todas elas.

As maiorias destas fichas se colocam em jogo em consequência do uso de cartas do Velho Mundo, porém existem outros efeitos (como algumas instruções das rodas do caos e efeitos de cartas do caos) que também podem provocar a aparição destas fichas no tabuleiro, ou mesmo move-las de uma região a outra.

Fichas de Evento: As fichas de evento não exercem nenhum efeito por si só, mas marcam as regiões afetadas pelos efeitos permanentes de certas cartas do Velho Mundo. Se ainda restar fichas de Evento em jogo depois de que todas as cartas que definem seus efeitos tenham sido retirados da zona de eventos, as fichas permanecem sobre o tabuleiro, porém não tem nenhum efeito sobre o jogo até que uma nova carta de Velho Mundo redefina seu efeito.

Fichas de Herói: As fichas de Herói que existem em uma região eliminam figuras desta região. Para mais informações consulte a seção “Resolver fichas de Herói” (página 20).

Fichas de Nobre: Cada ficha de Nobre que tenha em uma região incrementa em 1 seu valor de Conquista (isto não afeta a Resistência desta região).

Fichas de Camponês: As fichas de Camponês não exercem nenhum efeito por si só; somente são objetivos válidos nas batalhas travadas nas regiões que ocupam (ver “A Fase da Batalha”, página 15). Algumas cartas do Velho Mundo concedem Pontos de Vitória aos jogadores que as capturam se as conseguiram em uma batalha.

Fichas de Skaven: Cada ficha de Skaven que exista em uma região reduz em 1 sua Resistência (isto não afeta o valor de Conquista desta região).

Fichas de Pedra da Deformação: Cada ficha de Pedra da Deformação que exista em uma região se considera equivalente a 1 ficha de Corrupção na hora de determinar se a região foi desolada durante a fase de Corrupção (ver “Colocação de fichas de Corrupção”, página 19).

Ordem das Regiões

Sempre que deve ser resolvida alguma atividade em várias regiões de forma simultânea (por exemplo, uma batalha), será feito de região em região seguindo esta ordem:

1. Norsca
2. Troll Country
3. Kislev
4. The Empire
5. Bretonnia
6. Estalia
7. Tilea
8. The Border Princes
9. The Badlands

Quando a atividade que se está executando não é relevante para uma região em particular (por exemplo, se não há combatentes em uma região durante a fase de Batalha), basta ignorar esta região.

Na hora de executar ações por ordem de região, as primeiras resoluções podem afetar as posteriores; ou seja, as atividades que de executam seguindo a ordem estabelecida não se consideram simultâneas. Por exemplo, se várias regiões são desoladas em uma mesma fase Final, as primeiras cartas de Desolação se colocam nas regiões que estão em primeiro na ordem estabelecida. Se acabar as cartas de Desolação (lembre-se que só existem cinco), é possível que as últimas regiões segundo a ordem estabelecida não sejam desoladas, negando assim os Pontos de Vitória que de outro modo teriam conseguido alguns jogadores por desolá-las.

As flechas de ordem que existem no tabuleiro de jogo servem como lembrete da ordem estabelecida para as regiões. Os jogadores podem começar a resolver suas atividades no norte, em Norsca, e logo seguir estas flechas entre regiões adjacentes para chegar a The Badlands no sul.

Regiões Desoladas

Quando uma região está desolada (ou seja, quando existe uma carta de Desolação nela, e sua face para cima ou para baixo), sofre os seguintes efeitos:

- Não podem colocar em jogo mais cartas do caos nessa região
- Não podem colocar mais fichas do velho mundo nessa região (apesar disso as existentes nela não têm por que serem retiradas no momento da desolação).
- Durante a fase de Corrupção não se obtém Pontos de Vitória por alcançar a Supremacia nessa região (nem sequer é necessário calcular).
- Durante a fase de Corrupção não se pode colocar fichas de Corrupção nesta região.

Todas as demais regras habituais das regiões permanecem com efeito e seguem aplicando-se as regiões desoladas. Também se travam batalhas nelas a cada turno, continuam adjacentes a outras regiões, ocupam a mesma posição na ordem estabelecida, etc.

Controle de figuras inimigas

Quando um jogador utiliza um efeito que lhe permite Controlar uma figura inimiga, se considera que essa figura é da cor do jogador que tomou seu controle enquanto dure o efeito. Deste modo, o jogador jogará os dados de batalha correspondentes a figura, colocará fichas de Corrupção da sua própria cor durante a fase de Corrupção, etc.

Todavia, cabe destacar que enquanto dure o efeito de controle, a figura conservará suas características normais; por exemplo, se o proprietário original havia melhorado as figuras deste tipo, a melhora seguirá aplicando-se.

Uso de Cartas de Atualização

Cada Deus do Caos tem um maço de 5 cartas de Atualização.

Existem dois tipos de cartas de Atualização: Atualizações de Seguidores e Atualizações de Poder do Caos.

As cartas de atualização entram no jogo quando aparece a instrução “Carta de Atualização” nas rodas do caos. Cada vez que se revelam estas instruções, o jogador poderá escolher uma carta de Atualização dentre as disponíveis e colocá-la em jogo. Neste caso, se entende como “disponível” toda carta do jogador que ainda não tenha sido posta em jogo.

Quando se põe em jogo uma carta de Melhora de seguidor, o jogador deve declarar qual atualização escolheu e colocar a carta sobre as características correspondente ao seguidor, impressa em sua ficha de Poder, de forma que fique por cima dela. As características e capacidades descritas na carta de Atualização substituem as que estão cobertas por ela.

A carta de Atualização de seguidor (para os Ensangüentados de Khorne neste exemplo) se coloca sobre as características impressas da ficha do Poder Destruidor. As características e capacidades da carta de Atualização substituem as que ficaram embaixo dela.

Quando um jogador põe em jogo uma carta de Atualização de Poder do Caos, deve declarar qual atualização escolheu e colocar a carta de face para cima junto a sua Ficha de Poder, para que os demais jogadores possam ver que está no jogo.

Símbolos de Magia

Os símbolos de magia aparecem com maior frequência nas cartas do caos. Carecem de efeito por si só, porém sua presença em uma região serve para resolver outros efeitos, como por exemplo a condição de avanço da roda de Tzeentch.

Cabe destacar que certos efeitos podem conferir símbolos de magia as figuras. Evidentemente, nestes casos não aparece o símbolo existe sobre essas linhas, porém se considera que a figura em questão “tem” o símbolo de magia, e pode utilizá-lo para ativar efeitos que requerem sua presença onde se encontra a figura.

Efeitos contraditórios

De vez em quando, diferentes efeitos das cartas do caos ou do Velho Mundo, capacidades de seguidores e demais regras podem contradizer-se, por exemplo, se uma delas permite a realização de uma ação específica enquanto que outra a proíbe expressamente. Em tais casos, o efeito que impede uma ação sempre tem preferência sobre o efeito que permite uma ação.

Por exemplo, a carta de Caos de Khorne “**Battle Cry**” diz o seguinte: “Durante este turno não se pode colocar fichas de Corrupção nesta região”, enquanto que a carta de Caos de Nurgle “**The stench of death**” diz: “Se possuir a supremacia nesta região, coloca 2 fichas de Corrupção nela”. Se ambas as cartas estiverem na mesma região de forma simultânea, o jogador de Nurgle não poderá colocar fichas de Corrupção nela ainda que tivesse a supremacia, já que o efeito que o impede tem preferência sobre o efeito que o permite.

Notas do Designer

- Os jogadores assumem o papel dos quatro Poderes Destruidores do Caos e tentam corromper o mundo.

Quando Christian Petersen me apresentou esse conceito para um jogo de tabuleiro, o primeiro que pensei foi que queria que renovasse algum clássico da Games Workshop.

-Não Eric. O que queremos é que você desenhe.

E assim balançou meu mundo até os alicerces.

Um jogo de tabuleiro de fantasia completamente novo, da linha de Warhammer. E ainda por cima, baseado no aspecto mais chulo de toda a sua mitologia ! Quando saí da reunião preliminar eu estava flutuando em uma nuvem, oprimido pelas possibilidades que se estendiam a minha frente.

Estive todo o fim de semana seguinte sofrendo contínuos arrebatos frenéticos de emocionantes inspirações. Li mais material de Warhammer em dois dias do que havia lido em vários anos. Passei as horas de folga imerso na riqueza e complexidade da sua história. Apesar de apenas ter jogado o jogo de miniaturas, sua mitologia sempre havia me interessado.

Os objetivos que queria conseguir com meu design eram simples: criar um jogo de controle territorial simples porém completo em que os jogadores sentissem uma intensa conexão com seus “personagens”, e cujo pano de fundo fora um mundo mais vivo e dinâmico do que se vê em outros jogos deste tipo. Queria fazer justiça a singularidade de cada um dos quatro aspectos do Caos para satisfazer os aficionados por Warhammer. E queria que a experiência de jogo ajudasse aos recém chegados a este universo de fantasia a compreender e desfrutar as personalidades dos diferentes Poderes Destruidores.

Era importante que cada um destes deuses jogasse de forma muito distinta. Desde o princípio soube que todos eles deviam ter um caminho alternativo único até a vitória que refletisse a natureza do seu poder. O desafio consistia em assegurar de que todas as condições de vitória se integrassem com fluidez no desenrolar das partidas. Deste modo todos os jogadores teriam uma perspectiva própria porém unida aos demais sobre como causar a destruição do mundo, sem por isso reduzir o jogo a quatro simples solitários.

Além disso, queria conseguir que o jogo fosse ligeiramente diferente quando algum dos Poderes Destruidores não participasse da partida. Por exemplo, uma partida de 3 jogadores sem Khorne haveria menos combates, de modo que teria mais ênfase na desolação das regiões do mapa. Por outro lado, Ao jogar sem Tzeentch se produziam menos movimentos dinâmicos pelo tabuleiro, e as táticas seriam mais previsíveis.

Um dos problemas com que me debati foi a relação antagonica existente entre Khorne e Slaanesh por um lado e entre Nurgle e Tzeentch por outro. Cada uma destas duplas sente um profundo ódio pelo sua respectiva contrapartida, e isto teria que se ver refletido de algum modo na mecânica do jogo. Contudo, eu procurei não levar as más experiências de jogo em partidas de três jogadores, em que um ganhasse facilmente por não ter nada que frustrasse seus planos continuamente. Em vez de seguir esse caminho, tentei refletir de um modo mais sutil as intenções das cartas. Por exemplo, a forma em que algumas das cartas do caos de Khorne fomentam as batalhas enquanto as de Slaanesh as evitam taticamente oferece uma interessante dinâmica em que também se vêem implicados os demais jogadores.

Este é um dos projetos de design mais emocionantes que eu já tenha trabalhado, e estou extremamente contente com o resultado. Eu gostaria de agradecer a Jeff Tidball e a Tim Uren pelo seu soberbo trabalho de desenvolvimento, e também a Kevin Childress, Andrew Navaro, Brian Schomburg e Wil Springer pelo seu alucinante design gráfico.

Espero que se divirtam jogando este jogo tanto como eu me diverti desenhando-o. Crânios para o Trono de Crânios !

Conselhos para Khorne

Os métodos de Khorne não são nada sutis. No seu negro coração não há lugar para a beleza da forma, pois ele é o Deus do Sangue, o Senhor dos Crânios. Dentro do seu quadro de imortais não há mais espaço a não ser para a fúria, e seu único desejo é massacrar.

Estratégia de Khorne

- Sua principal vantagem é a força em combate; a diferença dos demais deuses do Caos, seus guerreiros jogam 2 dados de batalha.
- O resultado mais fácil para ganhar é girando sua roda de Caos acumulando Pontos de Vitória. Tente girar duas posições para cada turno sempre que puder.
- Disperse suas tropas para matar teus inimigos em todas as regiões possíveis a cada turno.
- Nurgle muitas vezes é o alvo mais vulnerável para teus ataques, seguido de Slaanesh e finalmente Tzeentch

Contra Nurgle

Os cultistas de Nurgle são presa fácil e às vezes se concentram nas regiões Populosas. Não deixe que eles se tornem fortes nestas zonas, porque tem o potencial de acumular muitos Pontos de Vitória quando as regiões começam a ser desoladas..

Contra Tzeentch

Tzeentch obtém avanço para sua roda corrompendo zonas em que existam pelo menos 2 fichas de Pedra da Deformação ou símbolos mágicos. Como tem que colocar 2 fichas de corrupção para ganhar fichas de Avanço de roda, poderá frustrar seus planos frequentemente matando um só de seus cultistas em qualquer destas regiões.

Contra Slaanesh

Slaanesh obtém avanços para sua roda corrompendo zonas em que existam fichas de Nobre e de Herói. Estes são bons lugares para lutar contra ele.

Conselhos para Nurgle

Nurgle é o grandioso Senhor da Decomposição, e sua área de influência é a corrupção física e a morbidez. Realmente ele pode ser considerado o pai de toda a pestilência, pois seu imenso corpo contém todas as enfermidades conhecidas pelos seres mortais.

Estratégia de Nurgle

- Sua principal vantagem é que suas figuras são baratas e abundantes, Além disso, suas cartas do caos e os avanços de sua roda ajudam a alcançar a Supremacia nas melhores regiões turno atrás de turno, impedindo que sejam desoladas antes do tempo.
- O resultado mais fácil para ganhar é acumulando Pontos de Vitória que gira sua roda de Caos. Mesmo assim, procure girá-la ao menos uma vez por turno para desfrutar dos seus benefícios.
- Concentre-se nas regiões Populosas na hora de colocar figuras, porém procure não colocar muitas fichas de Corrupção nas regiões em que não pode conseguir a Supremacia.
- Evite competir com os demais jogadores nas regiões mais disputadas. Tente conseguir pontos nas regiões que os demais jogadores ignoram.

Contra Khorne

A baixa defesa de suas figuras as converte em objetivos apetitosos para Khorne. Procure não dispersá-las demasiadamente; a roda de Khorne gira quando este mata figuras em muitas regiões diferentes.

Contra Tzeentch

Tzeentch obtém avanços para seu medidor corrompendo zonas em que existam ao menos 2 fichas de Pedra de Deformação ou símbolos mágicos. Competir pela supremacia em tais regiões quase nunca vale a pena, a não ser que se trate de valiosas regiões Populosas.

Contra Slaanesh

Slaanesh obtém avanços para sua roda corrompendo zonas em que existam fichas de Nobre e de Herói. Competir pela Supremacia em tais regiões quase nunca vale a pena, a não ser que se trate de valiosas regiões Populosas.

Conselhos para Tzeentch

Tzeentch é Ele que muda as coisas, o Tecelão de Todos os Destinos, o Grande Conspirador e arquiteto do destino do universo. Se deleita com as maquinacões e conspirações exteriores, e favorece a astúcia sobre a força, a manipulação sobre a violência.

Estratégia de Tzeentch

- Sua principal vantagem é seu maço de cartas do caos. Contém muitas cartas úteis gratuitas e de baixo custo, e sua capacidade de compra lhe permite substituir todas as cartas que jogue a cada turno (assim você pode jogar todas que puder !).
- Preste atenção as regiões que começam com fichas de Pedra da Deformação; são essenciais para que tua roda avance no início da partida.
- Economize Pontos de Poder na fase de Invocação nos primeiros turnos jogando cartas gratuitas ou de baixo custo. Deixe que os demais gastem primeiro seus recursos.
- Pode ganhar igualmente girando sua roda ou acumulando Pontos de Vitória. Procure manter suas opções abertas o maior tempo possível.

Contra Khorne

Khorne é mais eficaz girando sua roda que acumulando Pontos de Vitória. Para que sua roda gire deve matar inimigos em muitas regiões diferentes; procure não oferecer nenhum alvo fácil.

Contra Nurgle

Nurgle é mais eficaz acumulando Pontos de Vitória que girando seu medido. No final da partida, quando as regiões começam a ser desoladas, pode converter-se em um adversário formidável.

Contra Slaanesh

Slaanesh pode ganhar de igual modo girando sua roda ou acumulando Pontos de Vitória. Verifique o quanto antes que estratégia pensa em seguir e atue de acordo. Slaanesh obtém avanços para sua roda corrompendo zonas em que tenham fichas de Nobre e de Herói.

Conselhos para Slaanesh

Slaanesh e o maestro das paixões cruéis, os vícios ocultos e as tentações mais terríveis. Nenhum mortal pode contemplá-lo sem perder sua alma, pois aqueles que vêem Slaanesh se convertem em escravos de seus mais ínfimos desejos.

Estratégia para Slaanesh

- Sua principal vantagem é sua flexibilidade. Têm cartas do caos muito úteis, uma condição de avanço muito simples para girar sua roda, e a capacidade de utilizar os recursos de teus adversários contra eles mesmos.
- Concentre-se nas fichas de Nobre desde o início da partida. Entre pela força nas regiões ocupadas, ou usa tuas cartas de “**Dark Influence**” para levá-lo para regiões em que você já é forte.
- Vá adaptando sua estratégia segundo de desenrole a partida. Busque a vitória por avanço da sua roda se aparecer muitas fichas de Nobre e de Herói nos primeiros turnos, ou tente acumular Pontos de Vitória se Khorne se fizer forte ou se teus adversários não disputam as regiões mais valiosas.
- Aproveite as oportunidades utilizando as cartas “**Perverse Infiltration**” para ganhar pontos fáceis quando as regiões começarem a ser desoladas, e controle os cultistas de teus adversários para gerar fichas de Corrupção adicionais e inclinar a seu favor a balança da Supremacia nas regiões disputadas.

Contra Khorne

Khorne é mais eficaz girando sua roda que acumulando Pontos de Vitória. Para que sua roda gire deve matar inimigos em muitas regiões diferentes; procure não oferecer nenhum alvo fácil.

Contra Nurgle

Nurgle é mais eficaz acumulando Pontos de Vitória que girando seu medido. No final da partida, quando as regiões começam a ser desoladas, pode converter-se em um adversário formidável; aproveita qualquer oportunidade para prejudicá-lo e servir aos teus propósitos.

Contra Tzeentch

Tzeentch pode ganhar de igual modo girando sua roda ou acumulando Pontos de Vitória. Obtém avanços para sua roda corrompendo zonas em que existam ao menos 2 fichas de Pedra da Deformação ou símbolos mágicos.

Credits

Game Design: Eric M. Lang

Game Development: Jeff Tidball with Tim Uren

Creative Consultants: JR Godwin and Jay Little

Editing: Mark O' Connor

Graphic Design: Kevin Childress, Andrew Navaro, Brian

Schomburg, and Wil Springer

Cover and Logo Design: Kevin Childress

Board Design: Andrew Navaro

Figure Design: Michael Jaecks

Playtest Coordinator: Robert A. Kouba

Playtesters: Bryan Bornmueller, Bill Cauble, Kevin Childress, Cody Cosgrove, Luke Cosgrove, Galen Farah,

Robert Flick, Nate French, JR Godwin, Christina Gyimesi,

James Hata, Terri Hoff, Steve Horvath, Evan Kinne,

Andrew Konen, Corey Konieczka, Rob Kouba, Gavin Larson, Jay Little, Paul Lertola, Jonathan Moriarity, Randy

Munce, Andrew Navaro, Paul Neumann, Scott Page, Casey Ryan, Mark Schell, Shaun Schreiner, Wil Springer,

Jason Steinhurst, Matthew Tee, Jason Walden, Mike

Westerbur, Dylan Westerbur, John Wibben, Kevin Wilson,

and Ansley Zampino

Production Manager: Gabe Laulunen

Producer: Jeff Tidball

Executive Developer: Christian T. Petersen

Publisher: Christian T. Petersen

Games Workshop

Licensing Manager: Owen Rees

Licensing & Acquired Rights Manager: Erik Mogensen

Head of Legal & Licensing: Andy Jones

Intellectual Property Manager: Alan Merrett

Special thanks to the Games Workshop Design

Studio for their amazing and creative work.

www.FantasyFlightGames.com

1975 County Road B2, Suite 1

Roseville, MN 55113

United States of America

651-639-1905

Edição em Português

Tradução: Fausto J A Loss (faustobox@gmail.com)

Diagramação:

Revisão:

Index

adjacent (regions), 11-12

battle, 15-18

battle dice. *See* dice

battle phase, 9, 15

Chaos cards, 5, 6, 8, 9, 11, 12-13, 14, 16, 19, 20, 23, 25, 26

control (of followers), 25

combat. *See* battle

Conquest Value, 4, 5, 19

corruption phase, 9, 19-20

corruption step, 19-20

corruption token, 6, 8, 19, 20-21, 23, 25

Cultist, 5, 6-7

dial advancement counter, 3, 21, 22-23

dial instructions, 23

dice, 7, 15, 16

domination, domination

step, domination value, 19

draw phase, 5, 9, 11

end phase, 9, 20-22, 24

explode, 15

Event token, 6, 24

figure. *See* follower

follower, 5, 7-8, 11, 26

game board, 3, 4, 8

game round, 9

Greater Daemon, 5, 6-7

Hero token, 6, 20, 24

hit, 15, 16, 17

immediate instructions (on Old World cards), 24

Khorne, 2, 8, 28

magic symbol, 13, 26

“move” (a follower). *See* summon

Noble token, 6, 19, 23, 24

Nurgle, 2, 8, 28

object of the game, 2

Old World cards and deck,

4, 7, 9, 10, 20, 22, 24, 26

Old World phase, 9

Old World tokens, 6, 9, 23, 24, 25

Old World track, 4, 9, 10

Peasant token, 6, 15, 17, 24

persistent effects (of Old World cards), 24

phase, 9

place (a follower). *See*

summon

Populous (regions), 4, 5

Power order, 9

power points, power marker,

power track, 3, 5, 11, 12, 13

Power sheets, 3, 5, 8, 26

Glossário

Adjacente: Relação entre duas regiões distintas que compartilham fronteira.

Ameaça: Característica representada por um número. A Ameaça atual de cada Deus do Caos sempre vem indicada pela posição que ocupa sua roda de Caos (aparece na abertura menor).

Classe: A categoria (cultista, guerreiro ou grande demônio) a que pertence um seguidor específico.

Convocar: Colocar um seguidor em uma nova região. Podem-se convocar figuras da reserva do jogador ou de outra região.

Custo: Característica de uma figura ou carta de Caos que descreve a quantidade de Pontos de Poder que o jogador deve gastar para colocá-la em jogo.

Deuses do Caos: Ver Poderes Destruidores

Efeitos Permanentes: Texto normal que aparece em algumas cartas do Velho Mundo, e que se resolvem no momento especificado pelo próprio texto durante a fase Final.

Explosão: Quando um dado de batalha retorna um resultado de 6, se diz que ele “explodiu” e permite ao jogador jogar um dado de batalha adicional.

Fase de Batalha: Quarta fase do turno do jogo, é nela que os seguidores dos Poderes Destruidores se enfrentam entre si e em todas as regiões.

Fase de Invocação: Terceira fase do turno do jogo, que os jogadores se alternam para jogar cartas do caos e convocar figuras.

Fase da Corrupção: Quinta fase do turno do jogo, em que os jogadores determinam sua Supremacia e obtém Pontos de Vitória por cada região (seguindo a ordem estabelecida), além de colocar fichas de corrupção nas diversas regiões.

Fase de Compra: Segunda fase do turno do jogo, em que cada jogador compra cartas do caos e recupera Pontos de Poder.

Fase do Velho Mundo: Primeira fase do turno do jogo, em que se compra uma carta de Velho Mundo e se resolvem seus efeitos.

Fase Final: Sexta e última fase do turno do jogo em que os jogadores retiram cartas do caos do tabuleiro, resolvem os efeitos de fichas de Herói e certas cartas do Velho Mundo, recebem pontos pelas regiões desoladas, giram suas rodas do caos e verificam se algum deles ganhou a partida.

Fase: Uma das seis divisões de turno do jogo em que executam atividades específicas. São as seguintes: fase do Velho Mundo, fase de Compra, fase de Invocação, fase de Batalha, fase de Corrupção e fase Final. As seis fases se resolvem sempre nesta ordem.

Figura: Ver Seguidor

Grande Demônio: Categoria de seguidor, a mais poderosa de todo o jogo.

Guerreiro: Categoria de seguidor que possui certa aptidão para o combate com um custo relativamente baixo.

Símbolo do cometa de dupla cauda: Símbolo que aparece em algumas cartas do Velho Mundo. Carece de efeito por si somente, porém outras cartas do Velho Mundo fazem referência a ele.

Impacto: Resultado de um dado de batalha (normalmente 4, 5 e 6) que tem potencial para eliminar uma ou várias figuras de um adversário, que seja por si só ou combinado com outros resultados similares.

Instruções imediatas: Texto em itálico que aparece em todas as cartas do Velho Mundo e que deve ser resolvida em quanto se compra a carta.

Khorne: Um dos quatro Poderes Destruidores do Caos, o senhor da morte e do combate.

Medidor de Pontos de Vitória: Série de casas sequenciais numeradas que correm pelo tabuleiro. Os jogadores colocam seus respectivos indicadores de Pontos de Vitória neste medidor para indicar seu total atual.

Atualização de Poder de Caos: Tipo de carta de atualização que incrementa diretamente as capacidades de um dos deuses do Caos.

Atualização de Seguidores: Tipo de carta de atualização que incrementa as capacidades dos seguidores de um deus do Caos.

Nurgle: Um dos quatro Poderes Destruidores do Caos, soberano da imundice, da doença e da corrupção.

Ordem dos Poderes: A ordem em que atuam os distintos deuses do Caos. A ordem estabelecida é Khorne primeiro, Nurgle segundo, Tzeentch terceiro e Slaanesh quarto.

Passo de Corrupção: Segundo passo da fase de Corrupção, em que os jogadores colocam fichas de Corrupção nas regiões em que tem cultistas. Neste passo também se determina se alguma região ficou desolada.

Passo de Supremacia: Primeiro passo da fase de Corrupção, em que os jogadores determinam qual deles recebe o valor de Conquista de cada região com Pontos de Vitória.

Passo: Algumas fases se subdividem em passos.

Poder: Ver *Poderes Destruidores*

Poderes do Caos: Ver *Poderes Destruidores*

Poderes Destruidores: Nome coletivo dos quatro deuses do Caos (Khorne, Nurgle, Tzeentch e Slaanesh).

Populosa: Tipo de região indicada como tal junto ao seu nome no tabuleiro do jogo. Uma região pode ser Populosa ou pouco povoada. A densidade de população carece de efeito por si somente, porém outros efeitos do jogo podem fazer uso dela.

Posição: Unidade de avanço das rodas do caos.

Pontos de Poder: Moeda com que os jogadores adquirem cartas do caos, convoca figuras e executam certas ações.

Pontos de Vitória: Recompensa por certas atividades no jogo. Geralmente ganham em maiores quantidades por alcançar a supremacia em distintas regiões. O acúmulo de Pontos de Vitória é uma das formas possíveis de ganhar a partida.

PV: Abreviatura de “Pontos de Vitória”

Região: Uma das nove divisões geográficas da zona de mapa do tabuleiro do jogo.

Resistência: Característica que representa a dificuldade de alcançar a supremacia em uma região específica.

Turno de jogo: Cada um dos ciclos de seis fases do jogo.

Turno: Ver *Turno de Jogo*

Cultista: Categoria de seguidor, o menos apto para o combate de todo o jogo, porém capaz de corromper regiões.

Seguidor: Figura de plástico de qualquer dos três tipos existentes.

Símbolo de Magia: Imagem que aparece no canto superior direito de algumas cartas do caos, e que também é usado como resultado de outros eventos e poderes. Os desenhos de magia não têm nenhum efeito por si somente, porém outras cartas, poderes e capacidades fazem uso deles.

Slaanesh: Um dos quatro Poderes Destruidores do Caos, o príncipe dos prazeres e da dor.

Texto de Regras: Parte de uma carta de Caos que descreve seu efeito.

Tzeentch: Um dos quatro Poderes Destruidores do Caos, o arquiteto do destino e fonte de poder mágico.

Valor de Conquista: Característica que representa quão valioso é alcançar a supremacia em uma região específica.

Valor de Supremacia: A soma calculada por cada jogador em cada região durante o passo de Supremacia da fase de Corrupção para determinar se conseguiu a supremacia em alguma.

Preparação da partida

1. **Colocar o tabuleiro de jogo.**
2. **Repartir as fichas e distribuir os lugares.** As fichas de poder podem ser atribuídas aleatoriamente ou chegando a um acordo. Os jogadores devem sentar-se seguindo a ordem dos poderes.
3. **Repartir as cartas, fichas e figuras de cada Poder.**
4. **Colocar indicadores de Poder e Pontos de Vitória.**
5. **Dispor as fichas comuns, preparar os dados e colocar as cartas de Desolação.** As cartas de Desolação se separam por ordem, deixando a “1” acima e a “5” abaixo.
6. **Formar o maço de Velho Mundo.** Embaralham-se todas as cartas do Velho Mundo, logo se repartem 7 cartas com a face para baixo (para uma partida de 4 jogadores) ou 8 cartas com a face para baixo (para uma partida de 3 jogadores). As cartas restantes se devolvem a caixa.
7. **Colocar as fichas do velho mundo iniciais.** Separam-se 2 fichas de Nobre, 3 fichas de Pedra da Deformação e 4 fichas de Camponês, e se colocam aleatoriamente sobre o tabuleiro de jogo, uma em cada uma das 9 regiões.
8. **Embaralhar e repartir as cartas do caos.** Todos os jogadores começam a partida com uma mão de 3 cartas do caos.

Quando uma região estiver desolada...

Não podem jogar mais cartas do caos nesta região.

Não podem colocar mais fichas do velho mundo nesta região.

Não se obtém Pontos de Vitória por alcançar a supremacia nesta região.

Não podem colocar mais fichas de Corrupção nesta região.

Condições para o Fim da Partida

Primeiro se verifica as rodas do caos. Se aparecer a palavra “Vitoria” na roda de Caos de algum jogador, ele ganha a partida (em caso de empate ganha quem tenha mais Pontos de Vitória).

Então se verifica se alguém conseguiu 50 Pontos de Vitória. Se algum jogador acumulou 50 PV ou mais, ganha a partida (no caso de empate ganha quem tenha mais Ameaça).

Depois de verifica se existem 5 regiões desoladas. Se este for o caso, ganha a partida o jogador que tenha mais Pontos de Vitória.

Por último, se verifica se ainda existam cartas de face para baixo no maço do Velo Mundo. Se não existe nenhuma, todos os jogadores perdem a partida.

Ordem Estabelecida das Regiões

1. Norsca
2. Troll Country
3. Kislev
4. The Empire
5. Bretonnia
6. Estalia
7. Tilea
8. The Border Princes
9. The Badlands

Ordem Estabelecida dos Poderes

1. Khorne
2. Nurgle
3. Tzeentch
4. Slaanesh