

ÚLTIMA FORTALEZA HERÓIS & MONSTROS



Livro de Regras





ÚLTIMA FORTALEZA HERÓIS & MONSTROS

Sobre Heróis e Monstros

O universo de jogo da “Última Fortaleza” apresenta um mundo no qual monstros lutam como heróis e heróis se comportam como monstros. Aqui, as raças de fantasia medieval - **Elfos, Anões e Humanos** - geralmente associadas a atos heroicos, fazem parte de uma seita fundamentalista extremista chamada **Ordem da Luz**.

A Ordem da Luz liderou uma inquisição contra as criaturas inteligentes de natureza maligna ou caótica, comumente chamadas de monstros - os **Peles Verdes, Imortais e Draconianos** - e praticamente os exterminou da face do planeta.

Os poucos monstros que sobreviveram ao expurgo da Ordem da Luz se juntaram nos escombros da Última Fortaleza Negra e estão tendo de colocar suas diferenças e instintos de lado para encontrar uma forma de, juntos, impedirem suas raças de se tornarem extintas.

Mas cada líder de cada Raça, dentro e fora da Fortaleza, possui um **plano pessoal**, que pode fazer com que ele domine as outras raças de uma vez por todas e escreva seu nome nos livros de história, não como um **monstro**, mas como um **herói**.

OS ANÕES

Os Anões são constituídos de grandes guerreiros de diminuta estatura. Um Anão pesa entre 80kg e 110kg e pode medir até 1,50m, mas geralmente não passa do 1,30m. Mas não deixe que o tamanho de um Anão o engane. Anões são aglomerados de músculo em volta de ossos tão resistentes quanto o aço. Um Anão médio é capaz de levantar três vezes o próprio peso, e os generais desta raça conseguem levantar até o dobro disso. Para aproveitar tamanha força, os Anões usam dois estilos de luta: **Armadurado Pesado** (com grandes e pesadas placas de metal e usando o martelo e o machado de duas mãos como armas principais) ou o **Furioso Veloz** (com pouca ou nenhuma armadura e armas de corte rápido, como a espada ou o machado de uma mão).

Os Anões, assim como todos os membros da Ordem da Luz, acreditam na **Tríade**, o conjunto de três deuses que guiam o culto. Porém, os Anões possuem uma interpretação bem diferente desses deuses e atribuem seus poderes aos **ancestrais de sua raça** e não às divindades clássicas da Ordem.

A maior fortaleza Anã já construída foi **Rurin-Tukar**, uma construção intransponível feita de pedras trazidas do próprio **Berço da Rocha**, que dizem ser o local de origem da raça Anã. Infelizmente, Rurin-Tukar desapareceu durante uma das guerras do princípio do tempo e sua localização nunca fora descoberta, até agora. Rurin-Tukar caiu nas mãos do inimigo e foi transformada na Última Fortaleza Negra, onde os monstros se refugiam. Estes monstros desconhecem a origem da construção e os poderes que estão escondidos dentro dela. Os Anões, liderados pelo rei bárbaro **Goggh**, farão de tudo para preservar o legado de seus ancestrais, libertar o poder de Rurin-Tukar e acabar com as criaturas que habitam o lugar.

DRACONIANOS

Quando a Ordem da Luz estava atacando o último ninho dos dragões do mundo, **Kryssa-Ruiva**, uma ambiciosa **cultista**, viu uma oportunidade. Ela tomou um dos ovos do ninho e, ao invés de defender os portões com os outros membros do culto, fugiu do local com seus mais leais seguidores.

O ovo carregado pelo secto de Kryssa-Ruiva era o legado dos Draconianos, com o potencial de trazer ao mundo o último **Deus-Dragão**.

“Mas dessa vez será diferente”, pensou Kryssa-Ruiva, pois seus planos não envolviam mais ser uma seguidora, e sim se tornar a líder e domadora do último dragão, **Sidst**, o filhote que aguardava dentro do ovo que ela carregava.

Porém, o sangue de dragões é **poderoso, afrodisíaco, mutagênico e viciante**. À medida que Sidst crescia, também crescia sua influência e menor era o controle de Kryssa-Ruiva sobre ele. Sidst banhou ovos de outros animais com seu sangue e criou **Wyverns**, embebeu homens e bestas-feras nele e gerou **Manticoras**. Seus soldados ganharam poderes ao ingerir do fluido de suas veias e agora são leais apenas a Sidst.

Kryssa-Ruiva tenta manter o controle sobre o dragão usando poderosas magias de sangue, mas sabe que, se Sidst continuar a se alimentar descontroladamente como está fazendo, logo ele se tornará o Deus-Dragão das lendas. E ninguém poderá detê-lo. Nem Homens, nem Anões e nem Elfos.

Nem Peles Verdes e nem Imortais. O mundo será a grande cozinha servindo petiscos para o último dragão.

ELFOS

Os Elfos são criaturas que vivem nas profundezas das florestas e usam magias e criaturas modificadas pelo **mana**, um elemento extraído da própria substância do que são feitos a realidade e o mundo. As magias élficas envolvem **“tomar e devolver”**, e por meio delas os magos canalizam o mana para transformar o mundo. O ponto fraco deste tipo de magia é que os magos estão limitados ao mana disponível no ambiente e da quantidade de matéria que são capazes de transformar para gerar seus efeitos sem danificar a realidade.

Porém, depois que a Tríade se enraizou na religião dos Elfos, e a cruzada contra os seres de natureza maligna passou a ser um fim que justificava todos os meios, os arcanistas élficos começaram a estudar uma forma de gerar mana ao invés de apenas coletar o que estava disponível no mundo. Com mana infinito, os Elfos poderiam criar magias de poder descomunal, mesmo que este poder consumisse o mundo ao redor deles, destruindo árvores,

transformando terra em pó e água em cinzas. Até hoje, este tipo de “Vórtice de Mana” era proibido de ser aberto, pois os custos para o mundo eram considerados pecaminosos.

Porém, a Elfa encarregada de conduzir as tropas contra a Última Fortaleza Negra não acredita que esforços devem ser medidos na empreitada para derrotar seus inimigos. “D”, a comandante assassina, abandonou seu nome, sua família e sua cidade natal, tudo em prol deste propósito. Ela conseguiu as ferramentas necessárias para abrir

o Vórtice de Mana e acredita que pode usar este poder para destruir a Última Fortaleza e erradicar seus habitantes, não importando os custos.

HUMANOS

O reinado dos Homens é o maior entre todos os reinos. Foi entre os Homens que surgiu o conceito de que todos os deuses do mundo na verdade eram apenas três e que a Tríade era soberana. A primeira formação da Ordem da Luz também surgiu no reino dos Homens e a humanidade foi responsável por difundir esta verdade entre todas as outras raças.



Porém, o **rei dos Homens está morto**. O reinado está dividido e o controle da humanidade reside nas mãos dos membros da Ordem da Luz. Uma vez, no passado, os Humanos já foram os regentes sobre as outras raças. Leis criadas por Humanos, valiam para todos sobre o firmamento. Hoje não mais. Cada raça é soberana em sua própria nação, leis mudam com a mesma facilidade com que cruzamos a fronteira entre os reinos e desavenças entre os povos são a maior razão de conflitos.

Neste contexto, **Randall dos Ventos**, primeiro paladino da Ordem da Luz, recebeu a missão de encontrar o herdeiro perdido do trono e coroá-lo na capital. Além disso, Randall sabe que as outras raças deverão ser convencidas a aceitar o herdeiro como seu soberano, e isso não será uma tarefa leviana. Porém, isso mudaria de figura se o herdeiro carregasse o estigma de ter sido o General que acabou com a Última Fortaleza Negra. Afinal, quem duvidaria do escolhido que derrotou os inimigos da Tríade?

IMORTAIS

Os Imortais são uma raça de **mortos-vivos** controlados pelo soberano **Lorde Argos**. Argos é um poderoso **necromante**

que descobriu a existência de uma realidade paralela à nossa, repleta de **espectros e aberrações** disformes. Além dessas criaturas, Lorde Argos descobriu um minério de propriedade única, capaz de armazenar a alma dentro do corpo de um recém falecido e mantê-lo vivo e morto ao mesmo tempo. O renascido retorna à consciência e, enquanto o **Cristal de Alma** permanecer fixado em seu cadáver, ele viverá.

Argos, lorde entre os Homens, tentou compartilhar suas descobertas, mas foi rechaçado pelos Humanos, que consideraram suas magias uma afronta à Tríade. Ele foi ignorado pelos Anões, que não viam honra em viver sem uma morte gloriosa. E, por último, foi caçado pelos Elfos, que viram perversão em seus experimentos e o juraram de morte. Lorde Argos clamou vingança contra seus antigos aliados e conjurou o maior Cristal de Alma que pôde trazer do mundo espectral, mesclando seu corpo e alma ao minério sinistro. Ao fazer isso, Argos ganhou a habilidade de criar novos mortos-vivos, que chamou de **Imortais**. Os Imortais estão diretamente ligados e devem obedecer ao regente do **Trono de Cristal**, onde se senta Argos, controlando a todos. Mas nem todos os Imortais estão felizes sob

o jugo do Lorde desmorto.

Barão Widmo, um espectro trazido a este mundo por Argos, está tentando manipulá-lo para abrir um novo portal espectral e criar um exército de desmorts dentro da Última Fortaleza. O que Argos não sabe é que Widmo pretende usar a oportunidade para roubar o controle do Trono de Cristal e libertar todos os mortos-vivos do controle de seu atual regente.

PELES VERDES

Gosh foi o único sobrevivente de seu povo depois do massacre causado pela Ordem da Luz, que dizimou todos os Peles Verdes. Durante a batalha, **Warhaugar** selecionou as mais fortes raízes do **Poço de Criação** e as deu para Gosh levar dali. Este era o futuro da tribo, pois, se bem plantadas, as raízes dariam origem a próxima geração de **Goblins**, **Orcs**, **Trolls** e todo povo Pele Verde.

Quando chegou à Última Fortaleza, Gosh não encontrou terreno fértil. Era uma terra escura ao redor de um lago raso. Gosh, então, fez o sacrifício definitivo: cortou a própria barriga e, em seu sangue e vísceras, que escorriam para o lago, plantou as raízes maternas. As raízes se firmaram e começaram a germinar. Quando os

Draconianos e Imortais chegaram à Última Fortaleza, já havia dezenas de Peles Verdes correndo pelas muralhas e, renascido como chefe de guerra, estava **Wargosh**.

A fúria é marca dos Peles Verdes, e Wargosh acredita que todos são seus inimigos. Ele se prepara para a guerra. Guerra contra Elfos, Humanos e Anões que dizimaram seu povo, e guerra contra seus aliados traiçoeiros: os Imortais e os Draconianos. Todos devem se curvar perante o poder de Wargosh.

Porém, a nova geração, germinada pelas raízes maternas, criou uma **nova espécie** de Pele Verde, nunca vista antes, os **Xamãs**. E um Xamã em específico é o maior rival de Wargosh. **Craus** acredita que a chave para a sobrevivência dos habitantes da Última Fortaleza reside na **união**, e não na **dominação**. Craus conseguiu aliados entre os Imortais, que foram libertos do controle de Argos quando pisaram sobre as raízes maternas. E conseguiu aliados entre os Draconianos, através da bruxa Kryssa-Ruiva, que acredita que as magias xamânicas de Craus possam aplacar não só a fúria do líder Pele Verde, Wargosh, mas também a fúria do Deus-Dragão Sidst. Os foragidos sobre a proteção deste xamã já não consideram Gosh como seu **War** de batalhas, mas sim Craus, que já é chamado de **Warcraus** por eles.

Introdução

Em *Heróis e Monstros*, os jogadores devem trabalhar juntos para garantir a sobrevivência da Última Fortaleza e de seus habitantes. No começo da partida, cada herói controlará um **General** e terá acesso a um conjunto limitado de **recursos** que deverá administrar, adquirindo novas **Construções** para a Fortaleza, recrutando novas **Unidades** para protegê-la ou ativando **Efeitos** poderosos destas cartas compradas.

Os tipos de recursos e a quantidade de cada recurso ditarão quais as melhores cartas a serem compradas. Generais com mais **Raízes** controlam mais **Construções** e **Unidades Peles-Verdes**. Generais com mais

Cristais de Alma controlam mais **Imortais**; e Generais com mais **Sacrifícios** controlam mais **Draconianos**.

No final de rodada, os jogadores serão atacados pelas **Unidades Invasoras da Ordem da Luz**, que irão reduzir o número de cartas do baralho da Fortaleza. Além disso, cada partida possui um **Adversário** que irá se fortalecer à medida que a Fortaleza se enfraquece, e colocará planos em prática para tentar trazer a derrota aos jogadores.

O **objetivo** de cada partida é manter a Fortaleza de pé, com cartas em seu baralho, e derrotar os planos do Adversário.

Conteúdo

6 fichas de **Generais**
3 Fichas, frente e verso, de **Adversários**
151 cartas, sendo:

- 5 cartas do **Resumo do Turno**
- 35 cartas de **Iniciais** (10 **Cristais de Alma**, 7 **Raízes**, 9 **Sacrifícios**, 1 **Goblin Corta-Garganta**, 2 **Zumbis** e 6 **Escravos**)
- 21 cartas de **Planos de Adversários** (4 de **Lorde Argos**, 4 de **Wargosh**, 4 de **Sidst**, 4 de

Randall dos Ventos, e 5 de “D”, **Assassina**)

- 36 cartas de **Unidades Defensoras** (12 de **Draconianos**, 12 de **Imortais** e 12 de **Peles Verdes**)
- 24 cartas de **Construção** (8 de **Draconianos**, 8 de **Imortais** e 8 de **Peles Verdes**)
- 24 cartas de **Unidades Invasoras** (8 de **Anões**, 8 de **Elfos** e 8 de **Humanos**)

1. Determine um Adversário

- Escolha um **Adversário** para a partida e coloque a ficha dele na mesa de jogo; Se esta for a sua primeira partida considere enfrentar **Randall dos Ventos**.
- Separe as cartas de **Planos** deste Adversário, quando existirem;
- Leia as regras específicas para este adversário, encontradas na ficha dele, em voz alta, para todos os jogadores que irão participar da partida;
- Faça ajustes nas outras regras do restante desta preparação, caso seja necessário pelas regras do Adversário.

2. Escolha um General e monte seu baralho de cartas iniciais

- Cada jogador escolhe um **General** de uma das três raças do jogo e coloca a ficha dele na sua frente.
- Tente jogar com raças diferentes na mesa, só repetindo Generais da mesma raça em partidas acima de 3 jogadores.
- Cada General possui um campo chamado “Baralho Inicial” embaixo do seu nome, indicando quais as cartas que devem fazer parte do baralho inicial do jogador que o escolheu (por exemplo, **Wargosh** começa o jogo com 2 cartas de Raiz, 1 carta de Cristal

de Alma e 1 carta de Sacrifício; já **Kryssa-Ruiva** começa com 1 carta de Sacrifício, 1 carta de Raiz, 1 carta de Cristal de Alma e 1 Escravo).

- O número do lado do ícone de cartas () no canto inferior direito da ficha do seu General, irá lhe dizer quantas cartas você irá comprar durante a sua Fase de Compra.
- Os ícones dos recursos, marcados no canto inferior direito da ficha do seu General, irão dizer quais recursos são adicionados automaticamente a sua reserva no começo do seu turno (por exemplo, **Wargosh** começa todo turno com 2 Raízes mais quaisquer recursos que receber das cartas em sua mão. Já **Kryssa-Ruiva** começa todo turno com 2 Cristais de Alma e 2 Sacrifícios, além dos recursos que receba das cartas em sua mão).
- O número marcado dentro do círculo vermelho da carta do seu General e de suas unidades indica quantos Pontos de Dano (🔴) você é capaz de causar nos Invasores do Campo de Batalha, antes de ativar qualquer efeito de suas Construções, de suas Unidades ou de seu General.
- Todo General possui uma habilidade única, marcada na parte

[illegible]

The image displays four cards from the 'Baralho de Invasão' (Invasion Deck) game. Each card features a monster illustration, a name, and a unique ability.

- Top Left Card:** TITULO: GIGANTE. **HEROIS & MONSTRUOS**. **BARALHO DE INVASÃO**. The background is a dark, rocky landscape.
- Top Right Card:** TITULO: GIGANTE. **HEROIS & MONSTRUOS**. **BARALHO DE INVASÃO**. The background is a dark, rocky landscape.
- Bottom Left Card:** **GOLE DE INVASÃO**. **GOLE DE INVASÃO**. **GOLE DE INVASÃO**. The background is a dark, rocky landscape.
- Bottom Right Card:** **GOLE DE INVASÃO**. **GOLE DE INVASÃO**. **GOLE DE INVASÃO**. The background is a dark, rocky landscape.

Exemplo do ataque dos Invasores:

- Coluna 1: **Barba de Pedra** remove 2 cartas: **Vespa Fúngica e Hydra**;
- Coluna 2: **Batedor** remove 1 carta: **Culto do Fogo**;
- Coluna 3: **Grifo** remove 1 carta: **Ore Saquador**;
- Coluna 4: **Donzela das Profissões** remove 1 carta: **Forja das Almas**.

CAMPO DE BATALHA

[illegible]

ÁREA DE CONSTRUÇÃO E RECRUTAMENTO

inferior da sua ficha (por exemplo, **Wargosh** pode gastar uma Raiz para aumentar em +1 todo o dano causado por Orcs e Goblins em sua mesa, já **Kryssa-Ruiva** pode gastar 2 recursos quaisquer para ativar um efeito de uma Construção na mesa de qualquer jogador, sem precisar pagar pelos custos do efeito daquela construção).

3. Compre cartas:

Veja o número de cartas que o seu General pode comprar e compre-as do topo do seu baralho. Estas cartas representam as **Unidades** que você poderá usar para *atacar* no seu turno e os **Recursos** que você poderá usar para adquirir construções ou recrutar unidades e da área de *Construção e Recrutamento* ou para *ativar efeitos* das cartas que você já possui.

4. Monte o baralho da Fortaleza.
O **Baralho da Fortaleza** é composto de cartas de **Construção** e cartas de **Unidades Defensoras**. Misture todas estas cartas e embaralhe bem. O baralho da Fortaleza sempre deve ter 54 cartas, então descarte as excedentes aleatoriamente. Isso geralmente quer dizer que você deve retornar 6 cartas para a caixa, porém esse número pode variar com a adição de cartas promocionais ou de expansões. Unidades Iniciais (marcadas na sua base com o termo “carta inicial”) não são embaralhadas no Baralho da Fortaleza.

5. Monte a Área de Construção e Recrutamento
Compre 8 cartas do topo do baralho da Fortaleza e coloque-

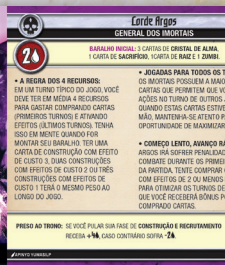
Exemplo de mesa



DESCARTE



BARALHO PESSOAL



GENERAL

as viradas para cima, em duas fileiras de 4 cartas cada, no centro da mesa, ao alcance de todos os jogadores. Esta é a Área de Construções e Recrutamento da Fortaleza.

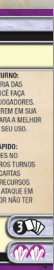
Quando um jogador adquirir uma das cartas da primeira fileira, ou caso a primeira fileira perca uma das cartas devido ao ataque de um invasor, mova a carta que está diretamente abaixo dela, na segunda fileira, para o lugar que ela ocupava e compre uma nova carta do baralho da Fortaleza para substituí-la.

Se em algum momento do jogo o baralho da Fortaleza ficar sem cartas, a partida termina e os jogadores perdem.

6. Monte o baralho de Invasão

Separe todas as cartas de Unidades Invasoras dos Humanos (8 cartas), dos Elfos (8 cartas) e dos Anões (8 cartas). Embaralhe bem estas cartas. Este é o baralho de Invasão.

Compre 4 cartas deste baralho e coloque estas unidades Invasoras imediatamente acima da primeira linha de cartas da área de Construção e Recrutamento da Fortaleza. Coloque uma carta de cada vez e, quando uma unidade possuir alguma habilidade especial, leia-a em voz alta, para todos os jogadores. Alguns Invasores irão causar efeitos no momento que entram no Campo de Batalha. Aplique estes efeitos imediatamente.

de jogador: 

CONSTRUÇÕES

MÃO DE CARTAS

Regras Gerais

A qualquer momento, se acabarem as cartas do seu baralho pessoal e você precisar comprar uma carta ou revelar uma carta do topo do seu baralho, reembalhe a sua pilha de descarte para recompor o seu baralho pessoal. Se acabarem as cartas do baralho de Invasão, reembalhe as cartas de Unidades Invasoras removidas de jogo para recompor o baralho de Invasão.

Use todas as suas cartas. No final do seu turno, você deve descartar toda a sua mão de cartas. Então, use tudo o que puder, sempre.

Efeitos que tenham custo em recursos só podem ser usados durante o seu turno. Efeitos que exijam que você descarte uma carta (🗑️) para acontecer, podem ser usados a qualquer momento do jogo, inclusive na vez de outros jogadores. A forma de usar os bônus de dano, recursos e efeitos conseguidos desta forma ficam a critério do jogador ativo.

Você só pode ter 3 cartas de **Construção em sua mesa**. Se você adquirir uma quarta carta de construção, descarte uma das outras 3 Construções adquiridas anteriormente.

Sempre que uma carta for comprada ou destruída da área de Construção e Recrutamento, compre uma nova carta do baralho da Fortaleza para substituí-la. Lembre-se que, se uma carta for retirada da primeira fileira da área de Construção e Recrutamento, antes de adquirir uma nova carta para substituí-la, você deve mover a carta, diretamente abaixo dela, na segunda fileira, para ocupar o lugar vago. **Novas cartas, compradas da Fortaleza, sempre entram na segunda fileira, a não ser que não haja nenhuma carta na coluna em que ela deve entrar.**

Algumas cartas podem apresentar textos que contradizem as regras. Se isso acontecer, siga as instruções da carta.

Cartas de Unidade compradas da área de Construção e Recrutamento são colocadas em sua pilha de descarte. Cartas de Construção compradas da área de Construção e Recrutamento são colocadas diretamente em jogo.

Unidade Defensora

Ícone da
Raça da Unidade

Pontos de Dano
da Unidade

Custo para ativar
o Efeito da Carta.

No exemplo ao
lado, para ativar o
efeito “Caçadora
de Homens”, o
jogador deve pagar
1 Sacrifício.



Nome da
Unidade

Raça e tipo
da Unidade

Custo para
recrutar esta
unidade

Descrição do
Efeito da Carta
quando ativado

Ilustrador
da Carta

Construção

Ícone da
Raça da
Construção

Custo para ativar
o Efeito da Carta.

No exemplo ao
lado, para ativar
o efeito, o jogador
deve pagar
1 recurso qualquer
+1 Cristal de
Alma.



Nome da
Construção

Raça dessa
Construção

Custo para
adquirir esta
construção

Descrição do
Efeito da Carta
quando ativado

Ilustrador
da Carta

Unidade Invasora

Ícone da Raça da Unidade

Pontos de Dano da Unidade

Barra de Vida da unidade. Indica quantos Níveis de Dano a unidade aguenta antes de ser derrotada. No exemplo ao lado, o Trovejante deve sofrer primeiro 5 Pontos de Dano, depois 6, depois 2 e, por último, 1 Ponto de Dano.



Nome da Unidade

Raça e tipo da Unidade

Efeito da Unidade

Ilustrador da Carta

General

Pontos de Dano do General

Ícone da Raça do General

Nome do General

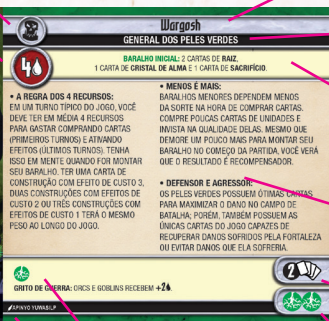
Raça do General

Cartas do Baralho Inicial deste General

Dicas para jogar com este General

Mão de cartas deste General

Reserva de Recursos deste General



Vantagens e Desvantagens de jogar com este General

Efeito deste General

Ilustrador da Carta

Sequência do Turno

Todos os jogadores, em sentido horário, começando pelo primeiro jogador, devem executar as Fases abaixo:

• **Construção e Recrutamento:**

Você pode usar os recursos fornecidos pelas Cartas de Raiz () , de Cristal de Alma () e de Sacrifício () que estejam em sua mão, em conjunto com a reserva de recursos fornecidos pelo seu General, para adquirir **uma carta** de Construção ou de Unidade da área de Construção e Recrutamento da Fortaleza. Construções entram direto em jogo, Unidades vão para sua pilha de descarte.

• **Efeitos:** Use os recursos excedentes da fase de Construção e Recrutamento para ativar efeitos do seu General, das suas Construções e de suas Unidades, em qualquer ordem. Estes efeitos podem pedir que você gaste recursos para serem ativados, ou que você descarte () a carta para que o efeito aconteça. Pague os custos e descarte cartas antes de ir para a próxima fase.

• **Combate:** Reúna todos os Pontos de Dano () recebidos do seu General, das cartas de Unidades e dos Efeitos. Gaste estes Pontos de Dano () , como quiser, nos

Invasores do Campo de Batalha. Alguns Invasores podem ativar efeitos quando entram em combate com suas tropas. Verifique e aplique os efeitos de um Invasor atacado antes de atacar o próximo Invasor.

- **Descarte:** Descarte toda a sua mão de cartas, inclusive as cartas que você não usou no seu turno. Construções não são descartadas.
- **Compra:** Compre uma nova mão de cartas. Se acabarem as cartas do seu baralho pessoal e você precisar comprar uma carta ou revelar uma carta do topo do seu baralho, reembalhe a sua pilha de descarte para recompor o seu baralho pessoal.

2: Invasão

A Invasão acontece no final do turno do último Jogador, depois que todos jogaram.

- Cada invasor irá remover cartas da sua coluna, da Área de Construção e Recrutamento, igual aos **Pontos de Dano** que ele é capaz de causar (Ver exemplo na página 11). Estas cartas descartadas vão para a Pilha de Destroços. Alguns invasores podem ativar efeitos quando causam dano na Fortaleza. Verifique e aplique os

efeitos do Invasor ativo, quando for necessário, antes de ativar o próximo Invasor.

- Reponha as cartas da área de Construção e Recrutamento, destruídas pelos Invasores. Se não houver mais cartas no Baralho da Fortaleza para repor a área de Construção e Recrutamento, a partida termina e os jogadores perdem.
- Reponha os Invasores derrotados. Compre cartas do baralho de Invasão para

preencher os espaços vazios na linha de Invasores do Campo de Batalha até que haja 4 Invasores: um na frente de cada carta da área de Construção e Recrutamento. Compre-os, um de cada vez. Alguns Invasores podem ativar efeitos quando entram no Campo de Batalha; aplique estes efeitos antes de puxar a próxima carta de Invasor.

3: Reinicie a rodada

Juntando recursos, adquirindo Construções e recrutando Unidades

Você precisa de recursos para adquirir cartas de Unidades e Construções. Recursos são obtidos das cartas de Cristal de Alma () , de Raiz () ou de Sacrifício () . Cada carta fornece 1 recurso do tipo marcado nela. Além disso, cada General possui uma reserva de recursos que pode variar em quantidade e tipo.

Você pode adquirir qualquer Unidade ou Construção da área de Construção e Recrutamento, contanto que possa pagar seu custo em recursos. Cartas de Construção são colocadas diretamente em jogo e já podem

ser usadas imediatamente. Cartas de Unidade são colocadas em sua pilha de descarte.

Os recursos fornecidos pelo seu General e pelas suas cartas de recurso não se acumulam de um turno para o outro. **Você perde todo o** ,  e  **que não gastar durante o seu turno.**

Alguns efeitos de suas cartas de Construção e Unidades só poderão ser ativados mediante o pagamento de recursos. Sempre que possível Tente usar o recurso excedente da sua fase de Construção e Recrutamento para ativar estes efeitos.

Atacando os Invasores do Campo de Batalha

A linha composta de 4 cartas de Unidades Invasoras, logo acima das duas linhas da área de Construção e Recrutamento, é chamada de Campo de Batalha. Você pode atacar qualquer Invasor que esteja no Campo de Batalha, contanto que tenha gerado Pontos de Dano (🔥) suficientes para isso.

Pontos de Dano (🔥) podem ser obtidos de suas Unidades Defensoras ou de seu General. Você também pode aumentar seus Pontos de Dano (🔥) através dos efeitos de suas cartas de Construção, de suas cartas de Unidades ou do poder especial do seu General.

Cada unidade Invasora possui uma barra de vida composta de Níveis. Sempre que você juntar

Pontos de Dano (🔥) iguais ao primeiro Nível de vida de uma unidade Invasora, você pode gastar estes Pontos de Dano (🔥) e colocar um marcador sobre ela. Este marcador indica que o primeiro Nível de vida daquela unidade já foi derrotado e que agora você pode atacar o seu segundo Nível de vida. Quando houver um número de marcadores em cima de uma unidade Invasora igual ao número de Níveis da Barra de Vida dela, então ela é derrotada e é imediatamente posta na pilha de descarte.

Algumas unidades Invasoras ativarão efeitos quando forem derrotadas. Estes efeitos são ativados antes de removê-las do Campo de Batalha.

Fim do Jogo

A partida termina com os jogadores vencendo quando a condição de Vitória, marcada na carta do Adversário, for alcançada.

A partida termina com a derrota dos jogadores quando a condição de Derrota, marcada na carta do Adversário, for alcançada ou se o baralho da Fortaleza ficar sem cartas.

Adversário: É a carta que contém as regras especiais de cada partida. Esta carta está ligada a um dos Generais da Última Fortaleza (*Lorde Argos, Sidst ou Wargosh*) ou a um dos Generais da Ordem da Luz ("*D*" *Assassina, Goggh ou Randall dos Ventos*).

Baralho da Fortaleza: É o conjunto de cartas composto pelas cartas de *Unidades Defensoras não iniciais* e pelas cartas de *Construção*. As cartas do Baralho da Fortaleza são usadas para gerar e repor as cartas da área de Construção e Recrutamento da Fortaleza.

Baralho de Invasão: É o conjunto de cartas de *Unidades Invasoras*. As cartas do Baralho de Invasão são usadas para gerar e repor as cartas do Campo de Batalha.

Barra de Vida: É o conjunto de *Níveis de Dano* que uma *Unidade Invasora* pode aguentar antes de ser derrotada e descartada do Campo de Batalha.

Campo de Batalha: É o espaço composto pelas 4 cartas de *Unidades Invasoras*, logo acima da área de Construção e Recrutamento da Fortaleza.

Cartas Iniciais: São as cartas que compõem o Baralho Inicial dos jogadores: Cartas de Unidades Defensoras com uma linha colorida em sua base com o termo "carta inicial", cartas de Cristal de Alma () , de Raiz () e de Sacrifício () . Cartas de Recurso e cartas de Unidades Defensoras Iniciais não são embaralhadas no Baralho da Fortaleza.

Defensor: Qualquer carta de Unidade Defensora de qualquer raça.

Deitar uma Carta: É colocar uma cara na posição horizontal.

Descartar: Mover uma carta da sua mesa de jogo para sua pilha de Descarte, ou mover uma carta de Invasor para pilha de Descarte do Campo de Batalha, ou mover uma carta da área de Construção e Recrutamento para a Pilha de Destroços.

Destruir: Mover uma carta da área de Construção e Recrutamento da Fortaleza para a Pilha de Destroços, devido ao ataque de uma Unidade Invasora.

General: É a ficha grande com as informações de um dos personagens principais da Última Fortaleza (*Barão Widmo, Kryssa-Ruiva, Lorde Argos, Sidst, Warcraus e Wargosh*). Cada jogador escolhe um General no começo da partida. A ficha do General dita quais são as cartas do seu Baralho Inicial, quantas cartas você compra na sua Fase de Compra, quantos Pontos de Dano (♠) iniciais você recebe e quais recursos e a quantidade de cada recurso que você possui em sua Reserva de Recursos, todo turno.

Invasor: Qualquer carta de Unidade Invasora de qualquer raça.

Mão ou Mão de Cartas: São as cartas de Recursos e Unidades compradas do seu Baralho Pessoal.

Nível de Dano: É uma das divisões da Barra de Vida de uma Unidade Invasora.

Pilha de Destroços: É onde você deve colocar as cartas descartadas ou destruídas do Baralho da Fortaleza ou da área de Construção e Recrutamento da Fortaleza.

Plano do Adversário: É o conjunto de cartas que acompanha a ficha de Adversário. O uso dessas cartas depende das regras escritas na ficha do Adversário.

Ponto de Dano (♠): É usado para atacar a Barra de Vida dos Invasores no Campo de Batalha.

Recurso: É a moeda usada no jogo para ativar efeitos e adquirir cartas de Unidades Defensoras e Construções da área de Construção e Recrutamento da Fortaleza. Existem três tipos de recursos: Cristal de Alma (♠), Raiz (♣) e Sacrifício (♥).

Reserva de Recursos: É a quantidade de recursos gerada pelo seu General no início do seu turno.

Unidade Defensora: É uma carta de unidade dos Draconianos, Imortais ou Peles Verdes.

Unidade Invasora: É uma carta de unidade dos Anões, Elfos ou Humanos.

Créditos

Game design, projeto gráfico e desenvolvimento criativo:
Rovalde Banchieri

Teste de jogo:
André Martins, Daniel Fragoso,
Fábio Secolin, Maurício Silva e Rovalde Banchieri

Ilustradores:
Apinyo Yuwasilp, Danila Kalinin, Diogo Carneiro,
Dudu Torres, Eric Guerrero, Fluxo Studio, Jason Juta, Karn Xjiro,
Kitt Lapeña, Moy Shin Hung, Peter Bologh, Phanou, Rainer Petter,
Ramses Melendez, Sam Peterson, Silviu Sadoschi, Thomas Wievegg,
Tobias Watzl e Tristan Denecke.

“Última Fortaleza - Heróis e Monstros” é inspirado no universo
de fantasia “Última Fortaleza”, criado por Fabiano Saccol.





©2015 Kalango Analógico