

VLAADA CHVÁTIL
MAGE KNIGHT™
BOARD GAME
SHADES OF TEZLA
EXPANSION

Camila Prado da Silva (Tradução) / Ricardo de Camargo (Diagramação)

~ Síntese da Expansão ~

Tezla foi o maior mago que já existiu. Ele teve sucesso em fazer algo que ninguém jamais fez e dominou tanto a magia elemental quanto a necromântica. Não contente com isso, ele criou uma terceira escola explorando o poder da Pedra do Mago e isto alimentou a ascensão do Império Atlante.

Tezla morreu muito antes da ruptura. Após sua morte, quatro facções alegaram que eles tinham a essência dele presa à um Avatar. O Avatar do Império Atlante, alimentado pelo poder da Pedra do Mago, foi destruído durante a ruptura. Isto deixa os Avatares elementalistas e cruzados sombrios juntamente com a Sombra de Tezla, o Avatar do misterioso e ardiloso Solonavi.



Os Elementalistas são uma aliança composta por diferentes raças que juraram proteger a natureza daqueles que tentariam se aproveitar dela. Eles são guiados pelo Espírito de Tezla.



Braevalar era um Druida da Tempestade, uma parte da facção elementalista que é movida pela raiva por aqueles que devastaram a terra e também pelo desejo de protegê-la. Desiludido pela resistência dos Elementalistas de travar batalha com seus inimigos, Braevalar procurou um outro caminho. Sua busca terminou em uma noite quando uma voz, vinda da escuridão da floresta, falou com ele. A voz disse a ele que havia, sim, outro caminho para aqueles com a vontade de fazer o que fosse necessário para derrotar seus inimigos, o caminho do Conselho do Vazio. Embora o treino fosse difícil, Braevalar foi sempre determinado. Sua astúcia e conhecimento de como usar o terreno em sua volta, foram grandes qualidades, assim como seus poderes sobre o mundo natural. Em alguma parte do caminho, ele perdeu a noção da importância de proteger a natureza e, hoje, suas motivações são....turvas. Ele serve ao Conselho.



Os Cruzados Sombrios são os necromantes e os mortos-vivos que veneram a Deusa do Sangue, Tezla Sombria.

Componentes da Expansão

- Livro de regras
- 2 Tokens de Facção de Líder
- 5 Marcadores de Cemitério
- 1 Marcador de Necrópole
- 1 Marcador de Vale Escondido
- 35 Tokens de Inimigo
- 24 Tokens de Facção (12 por facção)
- 1 Cartão de Referência de Token de Facção
- 1 Cartão de Descrição de Terreno
- 1 Miniatura Pintada de Braevalar
- 1 Cartão de Herói
- 16 Cartões de Ação Básica
- 2 Cartões de Descrição de Habilidades
- 11 Tokens de Habilidades
- 6 Tokens de Nível
- 20 Tokens de escudo
- 1 Token de ordem de rodada

~ Novas Regras ~

Novos Tokens de Inimigos

Os tokens inimigos verde, marrom e vermelho nesta expansão tem símbolos bem à direita da quantidade de fama adquirida quanto o inimigo é derrotado.

Sorteando Tokens Inimigos por Fação

Alguns cenários exigem que os Tokens inimigo devem ser sorteados por facção. Quando o cenário exige, separe os tokens inimigos relevantes em pilhas separadas. Você pode querer colocar um Token de maná próximo à pilha para mostrar a qual facção ele pertence, como os tokens facção inimiga tem os mesmos versos que os outros. Use Tokens inimigos normais neste cenário, a não ser que haja instruções para usar outros.

Um Token inimigo com a habilidade de convocar, convoca tokens da mesma facção, como ele mesmo.

Colocando Tokens Inimigos de uma Facção Aleatória

Alguns vezes, um cenário pode pedir para que coloque um token inimigo de uma facção aleatória. Neste caso, jogue o dado do Maná para ver qual é. Dourado, verde ou branco, significa que deve colocar um Token de Elementalista. Preto, vermelho ou azul, significa que deve colocar um Token de Cruzado Sombrio

Na Falta de Tokens Inimigos da Facção

Em algum momento do jogo, todos estes Tokens de uma certa cor estarão em uso, então use os normais da mesma cor, ao invés de usar um Token Inimigo da Facção. Neste cenário, eles contam como se fossem da facção relevante mas não concede um token de facção quando derrotado.

Variáveis para outros Cenários

Em outros cenários, Tokens Inimigos da facção podem ser misturados com Token inimigos normais, substituí-los ou não ser utilizados, se desejar.

Em alguns cenários, apenas uma facção é utilizada. Nesse caso, você pode misturar Tokens de Inimigos de outras facções com Tokens Inimigos normais, se preferir.

NEW ENEMY TOKEN ABILITIES

Defender



Inimigos com a habilidade de defender irão defender a si mesmos ou outros inimigos quando você os atacar.

O primeiro inimigo que você ataca em combate (tanto na fase de ataque à distância quanto na fase de ataque normal) tem o valor de armadura aumentado pelo valor da habilidade de defender, até o fim do combate.

Se você está enfrentando mais de um inimigo com defesa, então cada habilidade de defesa deve ser aplicada a um token inimigo diferente, com a ordem sendo determinada pelo jogador cujo herói está lutando com eles. Se um inimigo com habilidade de defender for derrotado antes de utilizar a habilidade, esta é ignorada.

Exemplo: Você encontra alguns protetores élficos sozinhos, eles são o único inimigo, então eles se auto-defendem e sua armadura aumenta para 6.

Exemplo: Você encontra alguns protetores élficos e alguns Centauros, se você quiser acertar os Centauros na fase de ataque à distância, irá precisar de Ataque à distância 7, visto que os élficos os defendem.

Exemplo: Você encontra dois espectros Cristal e um protetor élfico. Você decide dar a um dos dois "Defesa 1" de bônus para os protetores élficos e outro para um dos espectros Cristal e então os derrotar na fase de ataque à distância utilizando Ataque à distância 8. Os espectros Cristal restantes não são beneficiados pelo bônus "Defesa 2", já que os protetores élficos já foram derrotados.

Vampirico



Inimigos vampíricos drenam força de vida de suas vítimas. Um inimigo com habilidade vampírica tem seu valor de Armadura aumentado em 1, pelo resto do combate, para cada unidade que seu ataque feriu e para cada ferida este ataque faz ser adicionado à mão do jogador.

Emboscada

Inimigos que emboscam, podem atacar seu herói com até dois espaços de distância.

Para provocar um inimigo com emboscada:

- Seu herói deve mover de um espaço entre dois espaços de distância do inimigo, diretamente para outro espaço entre dois espaços do mesmo inimigo.
- O espaço para o qual seu herói se move deve ser adjacente ao inimigo ou deve haver um espaço revelado entre seu herói e o inimigo no qual não haja lagos ou montanhas.
- Se você está jogando com a Expansão da Legião Perdida, então a rota do inimigo até seu herói (até 2 espaços) não pode atravessar uma parede.

As regras para desafiar um inimigo violento com emboscada não mudam, deve ser feita a partir de um espaço adjacente ao inimigo.

Qualquer movimento que um herói faz que não provoca inimigos violentos (tais como asas de vento) também irá evitar emboscada.

Perseguição

Um Token inimigo com perseguição irá perseguir um herói até que ele o pegue, e irá, então atacá-los. Para indicar que um inimigo está perseguindo um herói, marque o token inimigo com o escudo

do herói. As regras do cenário onde está jogando irá determinar qual herói será perseguido.

Movendo Tokens “Perseguindo o Inimigo”

À qualquer momento que o herói que está sendo perseguido termina o movimento na rodada, qualquer Token Inimigo perseguindo-o é movido um espaço revelado mais próximo ao herói que não contém outro herói de jogador ou um terreno fortificado, mais próximo significa que o mínimo possível de espaços entre o Token inimigo e o herói. Esses tokens podem se movimentar em lagos e montanhas.

Quando há escolha entre dois ou mais espaços, como qual é o mais próximo, então o jogador cujo herói está sendo perseguido decide para qual espaço o Token inimigo irá se mover.

Se o espaço em que o Token já está, é no mínimo, tão próximo do herói quanto qualquer outro espaço que ele pode se mover, ele não se move.

Quando “Perseguindo o Inimigo” Tokens ataque

Se um Token destes já estiver adjacente ao herói antes que eles poderiam ser movidos, eles podem atacar o herói já neste turno, então não são movidos. Desta forma, o herói luta com eles, como ação do turno.

Se o herói estava assaltando um terreno fortificado, estes Tokens participam da luta da mesma forma, como um inimigo violento provocado faria. Se existirem múltiplos Tokens perseguindo que poderiam atacar, então todos eles vão atacar juntos.

Um herói só pode ser atacado legalmente se eles estiverem em um espaço que não contenha o seguinte:

- Um local fortificado que eles não estão assaltando neste turno;
- Um local onde a interação é possível (então monastérios queimados e clareiras mágicas são permitidos).

Tokens de perseguição não derrotados permanecem no mesmo espaço, mas são virados. Na próxima vez em que se movem ou atacam, devem ser virados novamente. Nas próximas rodadas, na vez do jogador, ele irá continuar a perseguição como antes.

Regras das Variáveis

Você pode usar as habilidades emboscada e perseguição em outros cenários.

Variável de Emboscada

Todos os inimigos violentos ganham Emboscada, exceto os que estão nos espaços iniciais.

Variável de Perseguição

Todos os inimigos violentos, exceto os que estão nos espaços iniciais, ganham perseguição com relação ao jogador que revelou os espaços do mapa (tile).

TOKENS FACÇÃO

Os novos Tokens Facção possuem um ícone de facção à direita do valor de fama. Isto indica que, quando você derrota um de seus inimigos você também ganha um pequeno item mágico que tem uma habilidade que pode ser usada apenas uma vez.

Ao iniciar o jogo, embaralhe os dois conjuntos de Tokens separadamente para formar duas pilhas de Tokens para “compra”. Uma para cada facção.

Quando você derrota um inimigo pertencente a uma facção, você pega o Token de cima da pilha apropriada como recompensa. Disponha a carta virada para cima na sua área de jogo. O efeito de cada Token é descrito no cartão de referência. Salvo determinação em contrário, tokens de facção podem apenas ser utilizados na sua vez. Você não pode utilizar mais de um token com o mesmo nome por rodada. Um vez utilizado, descarte o Token em uma pilha de descarte. Se durante o jogo, acabarem os Tokens de facção na pilha de compra, reembalhe os Tokens da pilha de descarte para formar uma nova pilha de compra.

Ao invés de usar o Token por sua habilidade, ele também pode ser descartado quando interagindo para 1 de fama e 3 de influência. Isto significa você dar o item para alguém influente ou trocar por outra coisa.

De um modo similar aos Tokens de habilidade, tokens de facção podem ser utilizados quando eliminados.

Qualquer token de facção que não for utilizado e restarem até o final do jogo, valem 1 fama na pontuação final.

Simplesmente Fama

Você pode escolher jogar sem os novos Tokens Facção. Neste caso, apenas adicione 1 Fama extra quando derrotar um inimigo ao invés de pegar um Token. O ícone da facção à direita do valor de fama o fará lembrar disso.



~Regras do Mage Knight~

A Expansão da Legião Perdida

Esta expansão usa algumas regras de Mage Knight: A expansão Perdido Legião. Estão aqui incluídos para os jogadores que não possuem essa expansão.

INIMIGOS COM ATAQUES MÚLTIPLOS

Alguns inimigos de valores de múltiplos ataques. Isto significa que eles realizam múltiplos ataques separados. Na fase de bloquear e na fase de danificar, você deve lidar com estes ataques separadamente, um por um, em qualquer ordem (como se vindo de diferentes inimigos). Você não pode agrupá-los nem bloqueá-los por um simples bloqueio.

Efeitos que previnem um inimigo de atacar, paralizam todos seus ataques. Efeitos que afetam um ataque inimigo afetam apenas um de seus ataques (sua escolha).

Um inimigo é considerado bloqueado com sucesso apenas se todos os ataques do inimigo forem bloqueados. Para a finalidade de bônus de ataque ou habilidades que cidades dão para suas guarnições, cada ataque deve ser tratado separadamente.

HABILIDADE DE TOKENS INIMIGOS

Elusivo



Inimigos evasivos são bons em evitar seus ataques. O melhor jeito de os derrotar é bloquear seus ataques.

O valor de armadura de um inimigo evasivo é aumentado, a não ser que todos os ataques do inimigo foram bloqueados com sucesso.

Um inimigo evasivo tem dois valores de armadura. Na fase de ataque violento e fase de cerco, o valor mais alto é sempre utilizado. Se você bloqueia o ataque do inimigo com sucesso, (se o inimigo te múltiplos ataques, você deve bloquear todos eles), o valor de armadura mais baixo é utilizado na fase Ataque. Se você não bloqueá-lo, por exemplo, você apenas deixa lidar com o dano (mesmo se nenhum dano foi sofrido) ou se você evitou isso atacando de uma forma, utiliza-se o maior valor até o fim do combate. Note que, se um valor de ataque for reduzido para zero durante a fase de bloqueio, é considerado ser bloqueado com sucesso.

Se o valor de armadura de um inimigo evasivo é alterada (aumentada ou diminuída), por qualquer feito, os bônus ou faltas são aplicadas simultaneamente para ambos valores.

Assassinato



Inimigos com assassinato vão diretamente atrás do seu herói. Se o ataque com assassinato não está bloqueado, o dano não pode ser atribuído a uma unidade, deve ser atribuído ao herói inteiramente, incluindo qualquer efeito adicional, entretanto, também pode ser bloqueado com ajuda de unidades

Pesado



Inimigos pesados tem ataques enormes, mas pode-se escapar deles facilmente.

Na fase de bloqueio você pode gastar pontos de movimento: para cada ponto de movimento gasto, diminua o ataque de um inimigo pesado em 1. O ataque é reduzido tanto para a fase de bloqueio quanto para a fase de danificação (se não estiver bloqueada). Um ataque reduzido para zero é considerado ser bloqueado com sucesso.

Não-Fortificado



Inimigos não fortificados avançam em você mesmo quando defendendo um terreno fortificado. Ignore todas fortificações para tais inimigos.

Imunidade Arcana



Inimigos com imunidade arcana não são afetados por qualquer efeito não-ataque ou não-bloqueio independente de qual fonte eles vieram.

Por exemplo, eles ignoram qualquer efeito que destrua diretamente um inimigo, evita o ataque e reduz o poder de armadura. Ataques e bloqueios de qualquer elemento funcionam normalmente. Se um efeito tem parte de ataque/bloqueio e o outra parte, apenas a parte de ataque/bloqueio funciona.

Enquanto o próprio inimigo está protegido, seus ataques não estão, se um efeito reduzir um ataque inimigo, ou afetá-lo de alguma outra forma, isto pode também ser usado contra o ataque de um inimigo com imunidade arcana.

NOVAS PEÇAS DE LOCALIZAÇÃO DO MAPA

Alguns cenários irão dizer para você colocar uma peça de localização do mapa em cima de peças de mapa para preencher espaços.



Peça de localização do vale perdido

Funciona como uma clareira mágica. O custo para se mover para o espaço do vale perdido é 2.



Peças de localização do Cemitério e da Necrópole

Durante o dia, regras da noite se aplicam ao cemitério e à necrópole. À noite, se você começa sua jogada aqui, você ganha Token da Maná Preto.

O custo para se mover para o cemitério é determinado pelo tipo de terreno que o espaço cobre. O fato de que as regras da noite se aplicam enquanto no cemitério, não afeta o custo do movimento do terreno em que está (assim, para ir para um espaço de floresta que tem um cemitério dentro, ainda irá custar três pontos de movimento durante o dia).

O custo de movimento do espaço Necrópole é 2.



TOKEN GRANDE LÍDER DE FACÇÃO

Existem dois grandes líderes de facção nesta expansão, um para cada facção, representado os diferentes avatares de Tezla. O nível inicial do líder de facção será dado no cenário e deve ser marcado com um cristal de maná no início do jogo. Este é o marcador do nível do líder. A armadura atual do líder de facção e nível de ataque depende de seu nível, como mostrado no Token.

Ambos líderes tem imunidade arcanica.

Líderes de facção também vem com um número de tokens de inimigos, de acordo com as regras do cenário.

Use apenas os tokens facção para a facção correspondente.

Líderes de facção contam como tokens de inimigos para funções de cartões como o Feitiço da onda de chamãs.

Combate versus Líderes de Facção

Líderes de facção são atacados e bloqueados de uma maneira similar aos outros inimigos. À medida que são atacados com sucesso, reduzem de nível. Uma vez que são reduzidos a um nível abaixo de 1, eles são derrotados.

Atacando um líder de facção:

Para reduzir o nível de um líder de facção em 1, você deve fazer um ataque bem-sucedido, jogando um valor de ataque igual ou maior do que o valor de armadura dele. Se fizer isto, marque o nível atual do líder de facção com seu token escudo. Não movimento o marcador de nível dele neste estágio.

Você pode reduzir o nível do líder de facção em mais de um ponto de uma vez só jogando um valor de ataque igual ou superior à um múltiplo de seu valor de armadura. Marque cada nível em que eles serão reduzidos, começando pelo seu nível atual, com um de seus Tokens escudo. Você deve jogar todas as suas habilidades de ataque mirando em um líder de facção no mesmo ataque durante uma fase de combate.

Você pode escolher outro inimigos para ficarem sob sua mira com o mesmo

ataque no qual você mirou no líder de facção. Se o líder de facção ou outros inimigos possuírem algum tipo de resistência ou fortificação, então este ataque será normal.

Bloqueando um líder de facção

Líderes de facção tem ataques assim como outros inimigos tem. Você deve os bloquear na fase de bloqueio ou você irá assumir o dano deles na fase de atribuição de dano da forma normal. Os ataques que os líderes de facção usam são mostrados pela posição do marcador de nível deles.

Se o nível 1 for marcado com o Token escudo do jogador, então o líder não ataca.

Quando o combate acaba:

O marcador de nível do líder de facção apenas de movimentação quando o combate acaba. Quando o combate com o líder de facção acaba, movimento o marcador de nível deles para o nível abaixo não marcado com o Token escudo do jogador. Isso dará os valores de armadura e de ataque para serem usados da próxima vez em que eles estiverem em combate. Se o nível 1 é marcado com o Token escudo de um jogador então o avatar é derrotado, remova o marcador de nível do token líder de facção.

Os tokens de inimigos são determinados pelo nível inicial dos líderes de facção no começo do cenário. Novos inimigos não são adicionados quando o nível de um líder de facção é reduzido em nível.

Jogadores recebem a fama é mostrada nos Tokens para os níveis que eles derrotaram. Derrotar um líder de facção não dá ao jogador um token facção.

Ataques cooperativos em líderes de facção

Jogadores podem concordar em um ataque cooperativo a um líder de facção da mesma forma quando atacam cidades. Todas as condições de ataques cooperativos a cidades de aplicam, salvo quando é mencionado o contrário. Por exemplo, todos jogadores devem concordar com o ataque e distribuição proposta de inimigos. Todos menos o jogador ativo, perdem o próximo turno. Todos os jogadores participantes do ataque devem estar adjacentes ao líder de facção.

Com o ataque à cidade cooperativo, jogadores resolvem suas partes independentemente, um por um, começando pelo jogador ativo e continuando na ordem da rodada. Cada jogador deve mover para o espaço do líder de facção primeiro (nenhum outro movimento é permitido), e então lutar com a distribuição de inimigos deles.

Cada jogador pode decidir em mirar um ataque num líder de facção, mas eles não são obrigados a fazê-lo. Todos os jogadores irão sofrer o ataque do líder de facção normalmente. O marcador de nível de um líder de facção apenas se move se todos os jogadores participantes do ataque cooperativo terminarem seus combates.

Se um líder de facção é derrotado durante um ataque cooperativo, remova sua figura do mapa e o jogador que iniciou o ataque cooperativo se move para este espaço.

~ Lista de cenário ~

Cada cenário nesta seção tem uma síntese, que se aplica a todas as versões do cenário, e informação adicional para as variações cooperativa, competitiva e solo.

VIDA E MORTE, SÍNTESE

Duração: 6 rodadas (3 dias e 3 noites)

Propósito: O cenário todo contra as forças de vida e morte

Os Elementalistas e os Cruzados Sombrios estão em guerra. O Conselho do Vazio deseja que você tire vantagem desta oportunidade e lute território inimigo adentro para destruir os avatares de Tezla, o Espírito de Tezla dos Elementalistas e o Tezla Sombrio dos Cruzados Sombrios.

Regras Especiais

- Tokens inimigos verdes, marrons e vermelhos devem ser sorteados por facção.
- Quando colocando inimigos violentos, pegue da pilha do Cruzado Sombrio para as peças do mapa do norte, e pegue da pilha dos Elementalistas para as peças do mapa do sul. Se a peça do mapa está entre os dois, então coloque um Token líder de facção aleatório. Os diagramas abaixo lhe dará uma ideia de quais peças do mapa são do norte, sul ou entre as duas.



Mapa Triangular



Mapa totalmente



Mapa aberto limitado a

aberto

4 colunas

- Em qualquer momento em que uma clareira mágica for revelada, numa peça mapa do sul do interior, coloque um Token inimigo de elementalista verde e um marrom virado para cima sobre a clareira.
- Em qualquer momento em que uma clareira mágica for revelada, em uma peça mapa do norte do interior, coloque uma peça de cemitério em cima dele e um Token inimigo de Cruzado Sombrio verde e um marrom virados para cima sobre a peça do cemitério.
- Em qualquer momento em que uma clareira mágica for revelada em uma peça de mapa entre o norte e o sul, jogue os dados do Maná para decidir de coloca o Token Inimigo de Elementalista ou uma peça de cemitério e tokens inimigos de Cruzados Sombrios.
- Para libertar uma clareira mágica ou um cemitério você deve adentrar este espaço a partir de um espaço deles (como uma ação). Lute com ambos inimigos. Se você não derrotar os dois, o token ou tokens restantes devem permanecer no espaço. Eles podem ser atacados novamente na próxima rodada.
- Se você derrotar o último inimigo, você liberta o espaço. Ganhe um artefato se o espaço for uma clareira mágica e ganhe um feitiço se for um cemitério.

Marque o espaço com o seu token de escudo e ganhe +1 Reputação.

- A peça da cidade verde não pode ser colocada como uma peça do mapa do norte e a peça da cidade vermelha não pode ser colocada como uma peça do mapa do sul. Se um destes casos ocorrer, ao invés de substituí-las, pegue e coloque uma próxima peça central e então embaralhe novamente as peças da cidade com as peças centrais restantes. Se a peça da cidade é a última peça central, então você pode explorar algum lugar onde esta peça poderia ser colocada. Outras regras para a colocação de peça de mapa se aplicam normalmente.
- Quando a peça da cidade verde é colocada, coloque a peça da localização do vale escondido sobre o espaço da cidade. Quando a peça da cidade vermelha é colocada, coloque a peça da localização da necrópole sobre o espaço da cidade.
- O vale escondido é onde o líder da facção elementalista está localizado, e a Necrópole é onde o líder da facção dos Cruzados sombrios está localizado. Quando uma destas localizações é colocada, ponha o número relevante de tokens inimigos, virados para cima, com o Token do líder de facção relevante de acordo com o nível do líder de facção.
- Você deve entrar nos espaços do Vale escondido e da Necrópole para atacar os líderes e seus seguidores, eles não contam como espaços seguros.
- Regras da noite se aplicam para o Cemitério e para a Necrópole, mas nenhum dos outros efeitos da Clareira Mágica, Vale Escondido, Cemitério e Necrópole podem ser utilizados até que sejam libertados. Uma vez libertados, agem normalmente.

Vida e Morte, Competitiva

Jogadores: De 2 à 4

Tipo: Competitivo

Configurações (Para 2, 3 ou 4 jogadores)

- Forma do mapa: triangular, triangular ou aberto limitado a 4 colunas.
- Peças do interior: 7, 9 ou 11 (exatamente 3, 4 ou 5 devem conter uma Clareira Mágica)
- Peças da cidade centrais: 3 (a peça da cidade verde, a peça da cidade vermelha e uma outra)
- Peças centrais que não são de cidades: 1, 2 ou 3 (igual ao número de participantes menos 1)
- Peças dos líderes dos Cruzados Sombrios e dos líderes dos elementalistas: Ambos com nível inicial igual ao número de participantes)
- A terceira peça da cidade é usada amistosamente. Cada jogador coloca um token escudo sobre ela, mas nenhum deles é o líder.

Fim do cenário

Quando ambos líderes de facção são derrotados, todos jogadores tem um último turno. Se a rodada terminar durante este tempo, o jogo termina imediatamente.

Pontuação

Se você derrotou ambos líderes de facção, sua missão foi completada com sucesso. Em qualquer caso, aplique as conquistas padrão no seu placar. Além disso:

- Conte o número de Tokens Escudo que cada jogador tem sobre a Clareira Mágica ou no Token do líder da facção Elementalista. O jogador com a maioria, ganha +5 de fama por ser o maior inimigo da facção.
- Conte o número de tokens Escudo que cada jogador tem sobre o cemitério e no token do líder da facção dos Cruzados Sombrios. O jogador com a maioria, ganha +5 de fama por ser o maior inimigo da facção.
- Para cada caso, alianças estão quebradas em favor do jogador com o token Escudo no maior nível no Token do líder de facção.

Vida e morte, Cooperativo

Jogadores: 2 à 4

Tipo: competitivo

Configurações (Para 2,3 ou 4 jogadores)

- Forma do mapa: Totalmente aberto.
- Peças do interior: 7, 9 ou 11 (exatamente 3, 4 ou 5 devem conter uma Clareira Mágica)
- Peças da cidade centrais: 3 (a peça da cidade verde, a peça da cidade vermelha e uma outra)
- Peças centrais que não são da cidade: 2, 3 ou 4 (igual ao número de jogadores)
- Peças dos líderes Elementalistas e Cruzados Sombrios: (ambos com o nível inicial igual à 2x o número de jogadores + 4)
- Jogador Leigo: É um jogador leigo padrão. (Ver a seção do jogador leigo na página 12 das regras do Cavaleiro Mago)
- Cartas e Habilidades: Remova os quatro feitiços competitivos (numerados de 17 à 20) do baralho de feitiços. Se você possui a expansão da Legião perdida, então use os tokens de habilidade interativa cooperativos ao invés dos competitivos, se não, remova as habilidades interativas de cada baralho dos jogadores(incluindo o jogador leigo)
- A terceira peça da cidade é usada amistosamente. Cada jogador coloca um token escudo sobre ela, mas nenhum deles é o líder.

Regras Especiais Adicionais

- Quando tomando táticas, o jogador leigo toma uma tática aleatória primeiro, e depois os outros tomam as deles.
- Regras de grupo de aplicam, exceto quando você é todo o grupo. (Ver seção de regras de grupo na página 13 do livro de regras do Mage Knight)

Fim do cenário

Quando ambos líderes de facção são derrotados, todos jogadores (exceto o leigo) tem um último turno. Se a rodada terminar durante isto, o jogo termina imediatamente.

Pontuação

Se você conseguir derrotar ambos avatares. Você sai vitorioso. Se não, você perde. Em ambos os casos você pode contar sua pontuação para ver o quão bom você foi.

Você tem um placar como um time. Como pontuação base, tome a menor nota de fama dos jogadores, então aplique a pontuação de conquistas padrão, exceto: em cada categoria, você pontua apenas o jogador com maior pontuação(ou mais pontos negativos, no caso de maior recorde)

- Títulos não são concedidos.

Então pontue pelo seu objetivo e o tempo em que demorou para atingi-lo.

- Marque 10 pontos para cada Avatar que você derrotou, e adicione +15 pontos se você derrotou ambos.
- Marque 10 pontos se cada um dos jogadores possuir um Token Escudo em cima de pelo menos um dos Tokens dos líderes de facção e +10 pontos se cada um dos jogadores possuir um dos seus Tokens Escudo sobre os ambos Tokens dos líderes de facção.
- Se você terminou o jogo uma ou mais rodadas antes da rodada limite, marque 30 pontos para cada rodada (antes da final).
- Marque 1 ponto para cada carta restante no baralho do jogador leigo(que não foram viradas nesta rodada)
- Se o fim da rodada não foi anunciado nesta rodada, adicione +5 pontos.

Vida e Morte, SOLO

Jogadores: 1

Tipo: Solo

Configurações

- Forma do Mapa: Triangular
- Peças do interior: 6(exatamente 3 devem conter uma clareira mágica)
- Peças da cidade centrais: 3 (a peça da cidade verde, a peça da cidade vermelha e uma outra)
- Peças centrais que não são da cidade: 2
- Peças dos líderes dos Cruzados Sombrios e dos líderes dos elementalistas: Ambas no nível inicial 6
- Jogador Leigo: Existe um padrão. (Ver a seção do jogador leigo na página 12 das regras do Cavaleiro Mago)
- Cartas e Habilidades: Remova os quatro feitiços competitivos (numerados de 17 à 20) do baralho de feitiços. Se você possui a expansão da Legião perdida, então use os tokens de habilidade interativa cooperativos ao invés dos competitivos, se não, remova as habilidades interativas de cada baralho dos jogadores(incluindo o jogador leigo)
- A terceira peça da cidade é usada amistosamente. Tanto o jogador como o jogador leigo coloca um token escudo sobre ela, mas nenhum deles é o líder.

Informações Especiais Adicionais

- Quando tomando táticas, você sempre escolhe primeiro. O jogador leigo então pega uma carta aleatória daquelas restantes.

No fim do dia ou da noite, remova ambas cartas de tática do jogo. Isso significa que só se pode pegar a carta de tática uma vez durante o jogo.

Fim do cenário

Quando ambos líderes de facção são derrotados, você tem um último turno. (O jogador Leigo não).

Pontuação

Se você conseguir derrotar ambos avatares. Você sai vitorioso. Se não, você perde. Em ambos os casos você pode contar sua pontuação para ver o quão bom você foi. Tome a menor nota de fama dos jogadores, então aplique a pontuação de conquistas padrão, exceto a de que títulos não sejam concedidos.

Então pontue pelo seu objetivo e o tempo em que demorou para atingi-lo.

- Marque 10 pontos para cada Avatar que você derrotou, e adicione +15 pontos se você derrotou ambos
- Se você terminou o jogo uma ou mais rodadas antes da rodada limite, marque 30 pontos para cada rodada (antes da final).
- Marque 1 ponto para cada carta restante no baralho do jogador leigo (que não foram viradas nesta rodada)
- Se o fim da rodada não foi anunciado nesta rodada, adicione +5 pontos.

O Domínio dos Mortos-Vivos, Síntese

Duração: 4 rodadas (2 dias e 2 noites)

Propósito: Derrotar o Lord Necromante e purificar o domínio dos mortos.

Muitas terras foram assoladas pela guerra, após a ruptura. Em uma província abandonada pelos Lordes da Atlântida, um necromante poderoso surgiu, alimentado pelas vítimas da praga e da fome. Ele exerce poder mágico para macular a terra e cultivar legiões dos caídos para servi-lo. Enquanto ele não está trabalhando ferozmente para completar o terrível Ritual de Lichdom se tornar imortal.

O exército dos mortos-vivos e dos espíritos corrompidos começaram a se expandir a partir do Domínio perdido, gerando uma onda crescente de pânico e terror. O conselho, alarmado com a crescente ameaça, ordenou a você caçar e matar este Necromante e purificar a terra de sua corrupção antes que seja tarde demais.

Regras Especiais

- Todos Tokens inimigos de Cruzados sombrios devem ser sorteados separadamente.
- Para colocar inimigos violentos, pegue da pilha do Cruzado sombrio. Se forem colocadas por um jogador, que não seja no início do jogo, então coloque um dos Tokens Escudo do jogador sobre o Token inimigo. A partir do próximo turno, aquele Token inimigo ganha perseguição com relação à aquele jogador, apenas. O Token inimigo está ainda como violento com relação à todos os jogadores

- Em qualquer momento em que uma Clareira mágica for revelada em uma peça do interior, coloque uma peça de cemitério sobre ela. Coloque o token inimigo virado para baixo sobre ela, de acordo com a ordem em que foi colocado. Primeiro, coloque dois tokens inimigos de Cruzados Sombrios verde. Segundo, coloque um token inimigo de Cruzado Sombrio marrom e um verde. Terceiro, coloque um token inimigo de Cruzado Sombrio vermelho. Quarto, coloque um um token inimigo de Cruzado Sombrio verde e um vermelho.
- Regras da noite se aplicam para o Cemitério, mas nenhum dos efeitos de um cemitério pode ser usado até que seja libertado. Quando libertado, pode ser usado normalmente.
- Para libertar uma clareira mágica ou um cemitério você deve adentrar este espaço a partir de um espaço deles (como uma ação). Lute com ambos inimigos. Se você não derrotar os dois, o token ou tokens restantes devem permanecer no espaço. Eles podem ser atacados novamente na próxima rodada.
- Se você derrotar o último inimigo, você liberta o espaço. Ganhe uma recompensa de acordo com a ordem em que o cemitério foi colocado. Uma ação avançada do primeiro, um feitiço do segundo, uma unidade do terceiro (ver regras relacionadas a ganhar uma unidade de um Token de ruína) e um artefato do quarto.
- Uma vez que o cemitério foi libertado, o jogador neste local pode selar este lugar para prevenir contaminação. Para fazer isso, ele deve pagar um Mana. Isto não conta como ação. Ele marca este lugar com seu Token escudo e ganha +1 Reputação. Cada cemitério pode apenas ser selado por um jogador e um jogador não pode selar um cemitério se outro herói do jogador estiver neste local.
- Quando a peça da cidade azul é colocada, coloque a peça de localização da Necrópole sobre o espaço da cidade. Coloque o número relevante de Tokens inimigos, virados para cima, com o líder dos Cruzados Sombrios de acordo com o nível dos líderes de facção. Você deve se mover para o espaço do cemitério para atacar o necromante e seus seguidores. Este não conta como um espaço seguro.

Regras Especiais Adicionais

- Você começa com 1-fama. No momento em que atravessa a linha nos trilhos da fama, você ganha +1 fama.
- Você começa com +2 Reputação (você tem um bônus +1 de interação desde o início)
- Há mais um dado no feitiço e mais uma unidade ofertada do que o usual.

O Domínio dos Mortos-vivos, Competitivo

Jogadores: 2 à 4

Tipo: Competitivo

Configurações (2, 3 ou 4 jogadores)

- Forma do mapa: triangular, triangular ou aberto limitado à 4 colunas.
- Peças do interior: 5,7 ou 9 (exatamente 2,3 ou 4 devem conter uma clareira mágica)
- Peças da cidade centrais: 2 (Peça da cidade verde e peça da cidade azul)
- Peças centrais que não são da cidade: 2, 3 ou 4 (igual ao número de jogadores)
- Peças dos líderes dos Cruzados Sombrios: Este representa o necromante (com o nível inicial igual ao número de jogadores + 3)

- A cidade verde é amigável. Todo jogador coloca um Token escudo sobre ela mas nenhum deles é líder.

Fim do cenário

Quando todos cemitérios estão selados e o necromante está derrotado, todos jogadores têm uma última jogada. Se a rodada termina antes disto, então o jogo termina imediatamente.

Pontuação

Se você selou todos os cemiterios e derrotou o necromante, sua missão foi bem-sucedida.

De qualquer forma, aplique a pontuação de conquistas padrão. E mais:

- Conte o número de escudos que cada jogador tem sobre o cemitério ou no token do líder e facção dos Cruzados sombrios. O jogador com mais realizações, ganha +5 Fama por ser o maior inimigo da facção. Alianças estão quebradas à favor do jogador com o Token escudo de maior nível sobre o token do líder de facção.

O Domínio dos Mortos-Vivos, Cooperativo

Jogadores: 2 à 4

Tipo: Cooperativo

Configurações (2, 3 ou 4 jogadores)

- Forma do Mapa: Totalmente aberto
- Peças do interior: 6,8 ou 10(3,4 ou 5 devem conter clareira mágica)
- Peças da cidade centrais: 2 (Peça da cidade verde e uma da cidade azul)
- Peças centrais que não são da cidade: 2,3 ou 4 (igual ao número de jogadores)
- Peças dos líderes dos Cruzados Sombrios : Este representa o Necromante (com nível inicial de 2x o número de jogadores + 4)
- Jogador Leigo: É um Jogador Leigo padrão. (Ver a seção do jogador leigo na página 12 das regras do Mage Knight).
- Cartas e Habilidades: Remova os quatro feitiços competitivos (numerados de 17 à 20) do baralho de feitiços. Se você possui a expansão da Legião perdida, então use os tokens de habilidade interativa cooperativos ao invés dos competitivos, se não, remova as habilidades interativas de cada baralho dos jogadores.
- A cidade verde é amigável. Cada jogador coloca um token escudo sobre ela, mas nenhum deles é o líder.

Regras Especiais Adicionais

- Quando tomando táticas, o jogador leigo sempre toma uma tática aleatória primeiro, depois os outros jogadores escolhem as deles.
- Regras de grupo se aplicam, exceto se você é um time só (Ver seção de regras de time/ grupo na página 13 do livro de regras do Mage Knight)

Fim do Cenário

Quando todos cemitérios estão selados e o necromante está derrotado, todos jogadores têm uma última jogada. Se a rodada termina antes disto, então o jogo termina imediatamente.

Pontuação

Se você selou todos os cemiterios e derrotou o necromante, sua missão foi bem-sucedida, do contrário, você falhou.

Você tem um placar como um time, como pontuação base, pegue a menor fama de todos os jogadores, e então, aplique a pontuação de conquistas padrão, exceto:

- em cada categoria, você pontua apenas o jogador com mais pontos (ou mais pontos negativos, em caso de maior recorde)
- Títulos não são concedidos.

Então pontue pelo seu objetivo, e pelo tempo que levou para atingi-lo.

- Marque 5 pontos para cada cemitério que você selou e 10 pontos por derrotar o necromante. Marque +10 pontos se você selou todos os cemitérios e ainda derrotou o necromante.
- Marque 20 pontos de cada um dos jogadores tem pelo menos um de seus Tokens Escudo sobre o token do líder de facção.
- Se você terminou o jogo uma ou mais rodadas antes da rodada limite, marque 30 pontos para cada rodada (antes da final).
- Marque 1 ponto para cada carta restante no baralho do jogador leigo(que não foram viradas nesta rodada)
- Se o fim da rodada não foi anunciado nesta rodada, adicione +5 pontos.

O Domínio dos Mortos-Vivos, SOLO

Jogadores: 1

Tipo: Solo

Configurações

- Forma do mapa: Triangular.
- Peças do interior: 5 (2 devem conter uma clareira mágica)
- Peças da cidade centrais: 2 (Peça da cidade verde e peça da cidade azul).
- Peças centrais que não são da cidade: 1
- Peças do líder dos Cruzados Sombrios: Representa o necromante (Nível inicial 4)
- Jogador Leigo: É um jogador leigo padrão. (Ver a seção do jogador leigo na página 12 das regras do Mage Knight)
- Cartas e Habilidades: Remova os quatro feitiços competitivos (numerados de 17 à 20) do baralho de feitiços. Se você possui a expansão da Legião perdida, então use os tokens de habilidade interativa cooperativos ao invés dos competitivos, se não, remova as habilidades interativas de cada baralho dos jogadores.

The Green City is friendly. Both the player and the Dummy player put one shield token on it, but none is leader.

Regras Especiais Adicionais

- Quando tomando táticas, você sempre escolhe primeiro. Depois, o jogador leigo pega uma carta aleatória daquelas restantes.
- No final de cada dia ou da noite, remova ambos os cartões tática usada no jogo.

Fim do cenário

Quando todos os cemitérios estão selados e o necromante está derrotado, você tem uma última jogada (o jogador leigo não).

Pontuação

Se você selou todos os cemitérios e derrotou o necromante, você sai vitorioso. Do contrário, você falhou. Em ambos os casos, você deve contar a sua pontuação para ver o quão bom você foi.

Tome sua fama como base e aplique a pontuação de conquistas padrão, exceto a de que títulos não são concedidos.

Então pontue pelo seu objetivo e o tempo em que demorou para atingi-lo.

- Marque 5 pontos para cada cemitério que você selou e 10 pontos por derrotar o necromante. Adicione +10 pontos se você selou todos os cemitérios e também derrotou o necromante.
- Se você terminou o jogo uma ou mais rodadas antes da rodada limite, marque 30 pontos para cada rodada (antes da final).
- Marque 1 ponto para cada carta restante no baralho do jogador leigo (que não foram viradas nesta rodada)
- Se o fim da rodada não foi anunciado nesta rodada, adicione +5 pontos.

O Vale Perdido, Síntese

Duração: 4 rodadas (2 dias e 2 noites)

Propósito: Encontre o vale escondido e derrote a alta sacerdotisa Rumores chegaram ao conselho de uma alta sacerdotisa Elementalista, que está reunindo forças. Entretanto, todos os rumores falam de um longo vale escondido que é tratado como lenda. Até mesmo o conselho do Vazio foi incapaz de achá-lo. Claramente, há poder mágico envolvido. Você precisa encontrar esse vale e derrotar a alta sacerdotisa antes que esta ameaça se torne grande demais.

Regras Especiais

- Todos tokens de Elementalistas devem ser sorteados em pilhas separadas.
- Quando pegar Inimigos violentos, pegue da pilha de Elementalistas. Exceto daqueles sobre as peças viradas para cima, estes tokens inimigos ganham a habilidade "emboscada".

- O vale é muito difícil de ser encontrado e há, claramente, feitiçaria envolvida. Explorar custos triplica a quantidade normal de movimento. Qualquer habilidade que modifique o custo de movimento pode ser usada durante a triplicação. Questionar o local e levar tempo para entender magia em ação pode ser útil e, entretanto a Influência pode ser utilizada como movimento para explorar.
- Em qualquer momento que um token inimigo Elementalista violento é derrotado, o jogador que o derrotou pode adicionar uma nova peça de mapa. A peça do mapa não precisa ser posta adjacente ao espaço que contém o herói do jogador.
- Quando a peça da cidade branca é colocada, coloque a peça da localização do vale escondido sobre o espaço da cidade. Coloque o número relevante de tokens inimigos virados para cima com o líder de facção Elementalista de acordo com o nível do líder de facção. Você deve se mover para o espaço do Vale escondido para atacar a alta sacerdotisa e seus seguidores. Este não conta como um espaço seguro.
- A permanência na cidade branca é defendida por 2 Tokens inimigos Elementalistas verdes ao invés do token inimigo cinza normal. Se atacado por um jogador depois de um jogador já ter conquistado o lugar, então um token inimigo cinza aleatório será usado como um defensor, como de costume.
- Nenhum dos efeitos do Vale escondido pode ser utilizado até que seja libertado. Uma vez libertado, pode ser utilizado normalmente.

Regras Especiais Adicionais

- Você começa com 1-Fama. Em qualquer momento que você cruzar uma linha nos trilhos da fama, ganha +1 fama.
- Você com +2 Reputação(Você tem um bônus +1 interação desde o começo do jogo)
- Existe mais um dado do feiteiro e mais uma unidade ofertada além do usual.

O Vale Escondido, Competitivo

Jogadores: 2 à 4

Tipo: Competitivo

Configurações (2, 3 ou 4 jogadores)

- Forma do mapa: triangular, triangular ou aberto limitado à 4 colunas.
- Peças do interior: 5, 7 ou 9
- Peças da cidade centrais: 2 (Peça da cidade verde e peça da cidade branca)
- Peças centrais que não são da cidade: 2, 3 ou 4 (igual ao número de jogadores)
- Peças do líder Elementalista :Este representa a alta sacerdotisa (com o nível inicial igual ao número de jogadores + 3)
- A cidade verde é amigável. Cada jogador coloca um Token escudo sobre esta mas nenhum deles é o líder.

Fim do cenário

Quando a alta sacerdotisa é derrotada, todos os jogadores tem uma ultima jogada. Se a rodada terminar neste tempo, o jogo acaba imediatamente.

Pontuação

Se você derrotou a alta sacerdotisa, sua missão foi completa com sucesso.

Em qualquer caso, aplique a pontuação de conquistas padrão. E mais:

- Conte o número de Tokens Escudo que cada jogador tem sobre o Token do líder de facção Elementalista. O jogador com maior pontuação, ganha adicional +5 por ser o maior inimigo da facção. Alianças estão quebradas à favor do jogador com seu token escudo no maior nível no token do líder de facção.

O Vale Escondido, cooperativo

Jogadores: 2 à 4

Tipo: Cooperativo

Configurações (2, 3 ou 4 jogadores)

- Forma do mapa: Totalmente aberto
- Peças do interior: 6, 8 ou 10
- Peças da cidade centrais: 2 (Peça da cidade verde e peça da cidade branca).
- Peças centrais que não são da cidade: 2, 3 ou 4 (igual ao número de jogadores)
- Peças do líder Elementalista: Representa a alta sacerdotisa (Nível inicial igual a 2x número de jogadores +4)
- Jogador Leigo: É um jogador leigo padrão. (Ver a seção do jogador leigo na página 12 das regras do Mage Knight)
- Cartas e Habilidades: Remova os quatro feitiços competitivos (numerados de 17 à 20) do baralho de feitiços. Se você possui a expansão da Legião perdida, então use os tokens de habilidade interativa cooperativos ao invés dos competitivos, se não, remova as habilidades interativas de cada baralho dos jogadores.
- A cidade verde é amigável. Cada jogador , incluindo o leigo, coloca um token escudo sobre ela, mas nenhum deles é o líder.

Informações Especiais Adicionais

- Quando tomando táticas, você sempre escolhe primeiro. O jogador leigo então pega uma carta aleatória daquelas restantes.
- Regras de grupo se aplicam, exceto se você é um time só (Ver seção de regras de time/ grupo na página 13 do livro de regras do Mage Knight)

Fim de cenário

Quando a alta sacerdotisa é derrotada, todos os jogadores (exceto o Leigo) tem uma ultima jogada. Se a rodada terminar neste tempo, o jogo acaba imediatamente.

Pontuação

Se você derrotou a alta sacerdotisa, sua missão foi bem-sucedida. Se não, você falhou. Você tem um placar como um time. Como pontuação base, tome a menor nota de fama dos jogadores, então aplique a pontuação de conquistas padrão, exceto:

- em cada categoria, você pontua apenas o jogador com maior pontuação (ou mais pontos negativos, no caso de maior recorde)
- Títulos não são concedidos.

Então pontue pelo seu objetivo e o tempo em que demorou para atingi-lo.

- Marque 20 pontos se você derrotou a alta sacerdotisa.
- Marque 20 pontos se cada um dos jogadores possuir um Token Escudo em cima de pelo menos um dois Tokens dos líderes de facção.
- Se você terminou o jogo uma ou mais rodadas antes da rodada limite, marque 30 pontos para cada rodada (antes da final).
- Marque 1 ponto para cada carta restante no baralho do jogador leigo (que não foram viradas nesta rodada)
- Se o fim da rodada não foi anunciado nesta rodada, adicione +5 pontos

O Vale Escondido, SOLO

Jogadores: 1

Tipo: Solo

Configurações

- Forma do Mapa: Triangular.
- Peças do interior: 5
- Peças da cidade centrais: 2 (Peça da cidade verde e uma da cidade branca)
- Peças centrais que não são da cidade: 1
- Peças do líder Elementalista : Este representa a alta sacerdotisa (com nível inicial 4)
- Jogador Leigo: É um Jogador Leigo padrão. (Ver a seção do jogador leigo na página 12 das regras do Mage Knight)
- Cartas e Habilidades: Remova os quatro feitiços competitivos (numerados de 17 à 20) do baralho de feitiços. Se você possui a expansão da Legião perdida, então use os tokens de habilidade interativa cooperativos ao invés dos competitivos, se não, remova as habilidades interativas de cada baralho dos jogadores.
- A cidade verde é amigável. Tanto o jogador quanto o jogador leigo coloca um token escudo sobre ela, mas nenhum deles é o líder.

Regras Especiais Adicionais

- Quando tomando táticas, você escolhe primeiro. O jogador leigo pega uma carta aleatória das restantes.
- Ao final do dia ou noite, remova os cartões de tática utilizados durante o jogo.

Fim do cenário

Quando a alta sacerdotisa é derrotada, você tem uma última jogada (O jogador leigo não).

Pontuação

Se você conseguiu derrotar a alta sacerdotisa, você é vitorioso. Se não, você falhou. Em ambos os casos, você deve contar a sua pontuação para ver o quão bom você foi.

Tome sua fama como base e aplique a pontuação de conquistas padrão, exceto a de que títulos não são concedidos.

Então pontue pelo seu objetivo e o tempo em que demorou para atingi-lo.

- Marque 20 pontos se você derrotou a alta sacerdotisa.
- Se você terminou o jogo uma ou mais rodadas antes da rodada limite, marque 30 pontos para cada rodada (antes da final).
- Marque 1 ponto para cada carta restante no baralho do jogador leigo(que não foram viradas nesta rodada)
- Se o fim da rodada não foi anunciado nesta rodada, adicione +5 pontos

A Relíquia Perdida, Síntese

Duração: 2 rodadas (1 dia e 1 noite)

Propósito: Encontrar todos os pedaços da relíquia perdida nas ruínas das cidades antigas.

Nos anos anteriores, por razões desconhecidas, uma relíquia antiga foi quebrada e os pedaços foram distribuídos entre as cidades. O conselho quer recuperar as peças para aprender com os segredos que elas guardam. Entretanto, sua tarefa não será fácil, visto que o Draconum pode também estar elevando seu poder.

Regras Especiais

- Cada jogador começa o jogo com nível 3 usando as regras variáveis para começar com um alto nível.
- Você começa com 9 Fama. Em qualquer momento que cruzar uma linha nos trilhos da fama, você ganha +1 fama adicional.
- Um jogador ganha +1 fama quando ele revela uma nova peça de mapa. Se a peça contém uma cidade em ruínas, você ganha 1 ponto adicional de fama.
- Qualquer draconum violento nas peças centrais são, na verdade, inimigos violentos verdes.
- As cidades estão destruídas. Não use figuras de cidade ou o cartão de cidade. Eles custam 2 movimentos para entrar e pode haver pelo menos 1 personagem por espaço. Há um pedaço de relíquia em cada cidade destruída.
- Quando uma cidade destruída é descoberta, coloque um draconum virado para baixo no espaço. Quando um jogador está adjacente ao espaço (dia ou noite), revele o marcador. O dragão não está violento, mas quando você entra no espaço, precisa lutar com ele e, se vencê-lo, pegue a relíquia do tesouro e marque o espaço com seu escudo.

- Há mais um dado no feiticeiro e uma unidade à oferta do que o usual.
- Cartões: Remova todas unidades de elite que podem ser recrutadas nas cidades.

A Relíquia Perdida, Competitivo

Jogadores: 2 à 4

Tipo: Competitivo

Configurações (2, 3 ou 4 jogadores)

- Forma do mapa: Aberto (limitado a 3 colunas), Aberto (limitado a 4 colunas), Totalmente aberto.
- Peças do interior: 6, 7, 8
- Peças da cidade centrais: 2, 3, 4 (igual ao número de jogadores)
- Peças centrais que não são da cidade: 1, 2, 3 (o número de jogadores menos 1)

Fim de Cenário

Quando todos os pedaços da relíquia forem coletadas todos os jogadores (incluindo o jogador que encontrou o último pedaço) tem mais uma jogada. Se a rodada acabar antes disso, o jogo termina imediatamente.

Pontuação

Aplique a pontuação de conquistas padrão. Jogadores ganham +4 fama para cada pedaço de relíquia coletado. Qualquer jogador que pontuar mais fama, ganha um adicional +4 de fama como o Maior Caçador de Relíquia. (+2 se preso).

Se você encontrou todos os pedaços da relíquia, você ganha. Se não, quem quer que consiga mais pontos de fama, ganha o jogo.

A Relíquia Perdida, Cooperativo

Jogadores: 2 à 4 (Você vai precisar a expansão Legião Perdida a jogar com 4)

Tipo: Cooperativo

Configurações (2, 3 ou 4 jogadores)

- Forma do mapa: Aberto (limitado a 4), Totalmente aberto, Totalmente aberto.
- Peças do interior: 7, 8, 9
- Peças da cidade centrais: 3, 4, 5 (1 + o número de jogadores). Se houver 4 jogadores, use a peça inicial de Volkare como a quinta cidade destruída.
- Peças centrais que não são da cidade: 2, 3, 4 (igual ao número de jogadores)
- Jogador Leigo: Não há jogador leigo.
- Cartas e Habilidades: Remova os quatro feitiços competitivos (numerados de 17 à 20) do baralho de feitiços. Se você possui a expansão da Legião perdida, então use os tokens de habilidade interativa cooperativos ao invés dos competitivos, se não, remova as habilidades interativas de cada baralho dos jogadores.

Regras Especiais

- Regras de time se aplicam, exceto se vocês todos forem um time.
- Quando tomando táticas, o jogador leigo pega uma tática aleatória primeiro, depois os jogadores escolhem as suas.

Fim de Cenário

Quando todos os pedaços da relíquia foram encontradas, todos os jogadores tem mais uma jogada, menos o jogador leigo. Se a rodada terminar antes, o jogo termina imediatamente.

Pontuação

Se você encontrou todos os pedaços da relíquia, você é vitorioso. Se não, você falhou. Em ambos os casos, você precisa contar sua pontuação para saber o quão bom você foi.

Você tem um placar como um time. Como pontuação base, tome a menor nota de fama dos jogadores, então aplique a pontuação de conquistas padrão, exceto:

- Em cada categoria, você pontua apenas o jogador com maior pontuação (ou mais pontos negativos, no caso de maior recorde)
- Títulos não são concedidos.

Então pontue pelo seu objetivo e o tempo em que demorou para atingi-lo.

- Marque 5 pontos para cada pedaço da relíquia coletado.
- Marque 5 pontos adicionais de cada jogador do time coletou pelo menos 1 pedaço.
- Marque 10 pontos adicionais se você encontrou todos os pedaços da relíquia.
- Marque 1 ponto para cada carta restante no baralho do jogador leigo (que não foram viradas neste turno).

Se o fim da rodada não foi anunciado nesta rodada, adicione +5 pontos

A Relíquia Perdida, SOLO

Jogadores: 1

Tipo: Solo

Configurações

- Forma do mapa: Aberto (limitado a 3 colunas)
- Peças do interior: 6
- Peças da cidade centrais: 2
- Peças centrais que não são da cidade: 1
- Jogador Leigo: Existe 1 jogador leigo padrão.
- Cartas e Habilidades: Remova os quatro feitiços competitivos (numerados de 17 a 20) do baralho de feitiços. Se você possui a expansão da Legião perdida, então use os tokens de habilidade interativa cooperativos ao invés dos competitivos, se não, remova as habilidades interativas de cada baralho dos jogadores.

Regras Especiais

- Quando tomando táticas, você escolhe primeiro. O jogador leigo pega uma carta aleatória das restantes.
- Ao final do dia ou noite, remova os cartões de tática utilizados durante o jogo.

Fim do Cenário

Quando todos os pedaços da relíquia foram encontradas, todos os jogadores tem mais uma jogada, menos o jogador leigo. Se a rodada terminar antes, o jogo termina imediatamente.

Pontuação

Se você encontrou todos os pedaços da relíquia, você é vitorioso. Se não, você falhou. Em ambos os casos, você precisa contar sua pontuação para saber o quão bom você foi. Tome a menor nota de fama dos jogadores, então aplique a pontuação de conquistas padrão, exceto a de que títulos não são concedidos.

Então pontue pelo seu objetivo e o tempo em que demorou para atingi-lo.

- Marque 5 pontos para cada pedaço da relíquia coletado.
- Marque 10 pontos adicionais se você encontrou todos os pedaços da relíquia.
- Marque 1 ponto para cada carta restante no baralho do jogador leigo (que não foram viradas neste turno).
- Se o fim da rodada não foi anunciado nesta rodada, adicione +5 pontos

COMEÇANDO EM UM NÍVEL ALTO

Esta regra é exigida para o cenário da relíquia mas não pode ser adaptado para ser usado em outros cenários ou dar a novos jogadores vantagem no começo do jogo.

Assim, para um nível inicial 3, faça esse processo uma vez. Se começar no nível 5, faça este processo duas vezes, e assim por diante. Assim, para um nível inicial 3, faça esse processo uma vez. Se começar no nível 5, faça este processo duas vezes, e assim por diante.

Começe com tokens de comando apropriados para o seu nível inicial

Tipo de Cartão	Nº adquirido	Custo de influência para cada
Ação avançada	Personagem nível +2	6 pts por cartão além dos gratuitos
Unidades Regulares	Personagem nível +2	Custo de influência da unidade
Feitiços	Personagem nível	9 pts ou 7 pts e um cristal de cor apropriada
Artefatos	Personagem nível -1	12 pontos
Cristal	—	3 pontos

Cada jogador também ganha 2 cristais das cores mostradas na parte inferior do cartão de seu personagem. Distribua um número de cartas para cada jogador do baralho apropriado como descrito na **tabela na página 13**.

Cada jogador pode tomar (gratuitamente) uma ação avançada para cada nível ímpar após o 1 (um de nível 3, dois no nível 5 ...). Então, cada jogador tem 6-influência por nível para gastar comprando qualquer cartão que desejar pelo custo mostrado.

Se o jogador tem influência sobrando, eles ganham 1-Fama (não importa o quanto esteja sobrando)

Quando todos participantes estão prontos, embaralhe quaisquer cartas não selecionadas pelos jogadores e então configure o restante do jogo normalmente. Arrume qualquer unidade de compra como normal e embaralhe todas as cartas compradas no baralho do jogador para começar o jogo.

Então compre o número de cartas limite para iniciar o jogo.

Exemplo: Começando no nível 3,o jogador tem 18 de influência para gastar, e compra 5 ações avançadas, 4 unidade, 3 feitiços e 2 artefatos.

Ele pega mais uma ação avançada gratuitamente e então usa a influência restante para comprar o seguinte: camponeses (4), um feitiço (9) e um cristal. As 2 últimas influências restantes significa que ele recebe 1 Fama.

Ajustando a Dificuldade

Ajuste o número de influência que você consegue por nível. Aumente esse número para um jogo fácil ou diminua-o para um jogo mais difícil. Você pode também começar com um nível alto ou baixo. Sinta-se livre para experimentar.

Habilidade de Tokens Inimigos

Ataques múltiplos

	Cada ataque deve ser manipulado(bloqueado or ter seu dano atribuído) separadamente.Efeitos que evitam um inimigo de atacar, evita todos os seus ataques. Um inimigo é considerado bloqueado com sucesso se todos seus ataques forem bloqueados.
---	--

Ofensivo

	Assassinato - Dano causado por este ataque não pode ser atribuído à unidades. Se desbloqueado, deve ser atribuído à um herói.
	Pesado - Na fase de bloqueio, você pode gastar pontos de movimento, para cada ponto de movimento gasto, o ataque é reduzido em 1 pelo resto da rodada. Um ataque reduzido à 0 é considerado bloqueado com sucesso.
	Vampírico - Um inimigo com a habilidade vampírica tem seu valor de armadura aumentado em 1, pelo resto do combate, para cada unidade que este ataque feriu e para cada ferida, este ataque faz com que se adiciona à mão do jogador.

Defensivo

	Evasivo - Um inimigo evasivo tem valor de armadura aumentado. O valor menor é apenas utilizado na fase de ataque e somente de todos os ataques do inimigo foram bloqueados com sucesso. Qualquer modificação na armadura se aplica à ambos valores.
	Não-fortificado - Todas áreas fortificadas são ignoradas por um inimigo não fortificado.
	Imunidade Arcana - Este inimigo não é afetado por efeitos de não- ataque ou bloqueio. Efeitos que afetam diretamente ataques inimigos ainda se aplicam.
	Defesa - Inimigos com habilidade de defesa irão defender a si mesmos ou à outros quando você os atacar.

FAQ:

Mapa Místico: Isto deve ser usado na parte do jogo em que há movimento. Na verdade você não precisa se movimentar para lugar algum ou ter pontos de movimento.

Livro de Reaprendizado: Você pode substituir uma habilidade que você virou previamente. Se você fizer isso, a habilidade que você pegou em troca da outra é desvirada. Você pode pegar uma das suas próprias habilidades da área de habilidades comuns.

Frasco de Veneno: O bônus pode ser adicionado a qualquer fonte, incluindo àquela do ataque da unidade.

Pedaco de gelo/ Gema de fogo: Estes tokens adicionam um elemento à um ataque ou bloqueio. Por exemplo, um cartão de violência jogado com um maná vermelho tem ataque 4; usando um pedaco de gelo fará com que tenha ataque de gelo 4. Usando uma gema de fogo combinado com o efeito básico do escudo de gelo (bloqueio de gelo 3) te dará Bloco de fogo frio 3.

Quando iniciando com um nível alto, se você quer começar o jogo com uma unidade de mágicos familiares, você deve pagar o custo de influência de 6 e um cristal (que pode ser comprado por 3 de influência).

Raio Bifurcado: In PVP, você consegue o ataque de fogo frio violento 1, para cada inimigo que você está enfrentando, até no máximo, 3. Quando atribuindo dano, você deve, se possível, atribuir pelo menos 1 dano para muitos inimigos diferentes mesmo se este dano não surtir efeito.

Então se você estivesse enfrentando um inimigo com 4- armadura com duas unidades de 3 e 5 pontos de armadura, e depois de bloquear você tem 5-Dano restantes, você seria capaz apenas de ferir a unidade com 3-armadura e assim, atribuir 1 ponto inútil de dano para o herói e para a unidade cada.

Metamorfose: Se Tovak conseguir esta habilidade, perceba que a Dureza fria pode apenas dar 5 pontos de movimento ou ataque de gelo como ele não é mais utilizado para bloquear um inimigo.

Avatares contam como inimigo quando se conta inimigos como Onda de chamas e Raio Bifurcado. Também Cavalaria (Legião Perdida) mas somente quando derrotados (reduzidos a um nível abaixo de 1). Se você tem a Expansão do Personagem Krang perceba que isto pode ser conseguido com sua habilidade Suprema de Marionete mas só os ataques e armaduras de nível 1 podem ser usados.

Defesa: Pode aumentar a armadura de um inimigo com Imunidade Arcana.

Cálce Vampírico: Não impede que você seja abatido.

MAGE KNIGHT BOARD GAME SHADES OF TEZLA EXPANSION A GAME BY VLAADA CHVÁTIL

Original Game Design: Vlaada Chvátil

Cover and New Card Illustrations: Shane Madden

Additional New Illustrations: John Camacho/Laura Sullivan

Graphic Design: John Camacho

Layout and Typesetting: Patricia Verano

Development and Playtesters: Nicola Bocchetta, Oliver Brooks, Pawel Bulacz, Joseph Cochran, Brandon Held, Bart Keys, Lior Kiperman, Gareth Lloyd, Erik & Lacey Miller, James Norris, Mikkel Øberg, Richard Pingree, Brandon Waite and Richard Wilkins.

Expansion Development and Design: Paul Grogan and Phil Pettifer

Executive Producers: Justin Ziran and Bryan Kinsella

Project Management: Gene Miller

Special thanks to: All the other people who helped playtest the expansion at various gaming events in the UK

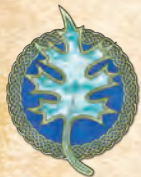


WIZKIDS/NECA, LLC
603 Sweetland Ave.
Hillside, NJ, 07205 USA
www.wizkidsgames.com

© 2015 WizKids/NECA, LLC. All Rights reserved.
HeroClix, Wizkids, Mage Knight are trademarks of WIZKIDS/NECA, LLC.

TOKENS INIMIGOS

FACÇÃO ELEMENTALISTA



Crystal Sprites (2x)



Elven Protectors (2x)



Centaur Outriders (2x)



Elemental Priestesses (1x)



Cloud Griffons (1x)



Air Elemental (1x)



Earth Elemental (1x)



Fire Elemental (1x)



Water Elemental (1x)



Savage Dragon (2x)



Lightning Dragon (2x)

CRUZADOS SOMBRIOS



Skeletal Warriors (2x)



Zombie Horde (2x)



Gibbering Ghouls (2x)



Corrupted Priests (1x)



Shrouded Necromancers (1x)



Pain Wraith (1x)



Mummy (1x)



Vampire (1x)



Blood Demon (1x)



Death Dragon (2x)



Vampiric Dragon (2x)