RUNEWARS



BANNERS OF WAR™
EXPANSION
RULES OF PLAY

COMPONENTES

Unidades de plástico



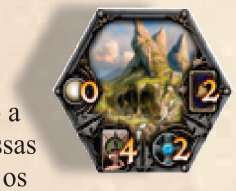
Cada facção ganha dois novos tipos de unidade para reforçar seus exércitos. As habilidades de cada unidade são descritos na folha de reforço correspondente. Os números vêm em quatro cores, uma cor para cada uma das quatro diferentes facções.

Os heróis de plástico



Estas figuras de plástico cinza representam novos heróis para os jogadores. Com os Comandantes da variante Battlefield, eles podem até mesmo levar unidades para a batalha.

Tokens de Cidade alternativa



Esses tokens representam cidades alternativas que substituem as cidades encontradas no jogo base, quando usando a variante Ascenção das Cidades Livres. Essas cidades oferecem mais benefícios do que os encontrados no jogo base, e alguns até fornecem runas de dragão.

Token de Cidades perdidas



Esta cidade lendária não inicia no jogo e será exibida somente quando instruído por certas cartas de Missão ou efeito do jogo.

Cidade capital



Esses tokens de cidade capital podem substituir uma fortaleza quando o cartão de Desenvolvimento adequado comprado. Proporcionam uma melhor defesa e pode conter mais uma ficha de desenvolvimento do que as fortalezas básicas.

Token de Comandante



Esses tokens são colocados sob heróis para marcá-los como comandantes, que lideram exércitos para batalha, que dão às suas unidades habilidades adicionais durante o combate (ver Comandantes da Battlefield na página 10).

Desolação / Cryomancy Tokens



Esses tokens representam áreas do mundo onde a guerra transformou a terra em um local estéril, ou a mudança de clima cobriu a terra de gelo e neve.

Reanimar Tokens



Esses tokens são tratados como unidades de reanimantes e são colocados em jogo pela força de Waiqar por um dos seus cartões de Desenvolvimento.

Tokens de camponês



Esses tokens representam o povo comum de Daqan. Eles permitem que o jogador Daqan saia com suas unidades das áreas controladas, colocando uma ficha de camponês nesta área.

Cartas de missão



Estas novas cartas de Missões podem ser embaralhadas no deck de missão do jogo base, fornecendo aos heróis mais chances de encontrar Recompensas enquanto estiverem viajando por toda Terrinoth

Carta de Ordem Guarnição



Esta nova carta de ordem permite que os jogadores se preparem melhor para invasões de forças inimigas.

Cartas de Herói



Estas cartas de herói são embaralhadas com as cartas de herói existente. Cada herói tem uma habilidade única, dando-lhes uma vantagem quando duelando ou realizando missões.

Cartas de Objetivo



Estas cartas são embaralhadas com as cartas de objetivo da caixa básica, fornecendo aos jogadores mais maneiras de ganhar runas de dragão.

Cartas de Recompensa



Estas cartas são embaralhadas com as cartas de recompensa da caixa básica e podem ser conquistadas por heróis ao realizar missões.

Cartas de Estação



Estas cartas são embaralhadas com as cartas de estação da caixa básica oferecendo eventos adicionais que os jogadores devem se adaptar.

Cartas de Táticas



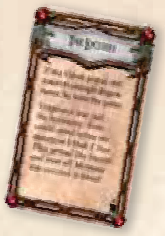
Estas cartas são embaralhadas com as cartas de tática do jogo base. Além de adicionar novas habilidades, elas também introduzem um novo tipo de carta tática: a carta tática de Destino (ver página 7)

Carta de título



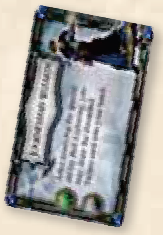
Este cartão oferece um novo título para os jogadores disputarem, que fornece recursos adicionais para a facção que toma o controle dele.

Cartas de Vitória



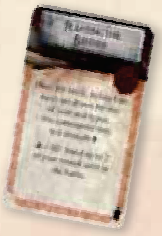
Estes cartões oferecem uma forma alternativa para acabar o jogo, eliminando o elemento surpresa ao determinar o vencedor. Cartões de Vitória são usados apenas quando se joga com o **Road to Vitória** regra opcional (ver página 11).

Cartas de desenvolvimento



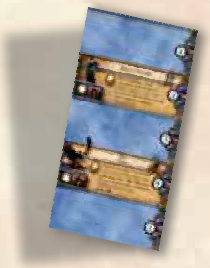
Estas cartas representam melhorias que os jogadores podem comprar para atualizar as suas unidades, capitais e fortalezas quando se joga com as cartas de desenvolvimento da regra opcional (ver página 9).

Cartas de Comandantes



Estas cartas representam habilidades de heróis utilizadas quando liderarem os exércitos durante as batalhas. Eles só são utilizados quando se joga com a regra opcional Battlefield (ver página 10)

Folhas de Reforço



Estas folhas listam novas unidades e suas habilidades. Existe uma folha de reforço única para cada uma das quatro facções. Estas folhas são colocadas à direita da sua folha de facção com os números de iniciativa alinhados.

Tiles de mapas



Estes novos blocos de mapa fornecem áreas adicionais para os exércitos controlarem e novos lugares para os heróis procurarem por recompensas escondidas e segredos esquecidos.

As bandeiras de Ícone da guerra



Todas as cartas incluídas nesta expansão estão marcados com o símbolo das bandeiras da guerra em sua frente (foto aqui), para permitir que você separe-os facilmente de seu jogo base.

Setup da Expansão

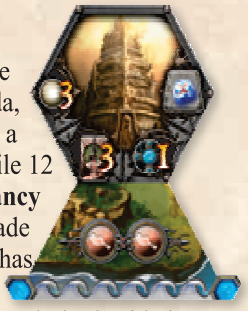
As seguintes instruções explicam como incorporar essa expansão ao jogo base durante o setup:

- Os novos heróis, objetivos, missões, recompensas, estações e táticas são embaralhadas em seus respectivos decks.
- Quando um jogador escolhe uma facção, ele recebe a folha correspondente de reforço, unidades, cartão de ordem e todos os componentes necessários para essa facção.
- Durante a etapa 1 da configuração do mapa, as cartas de missões adicionais para os tiles 10, 11, 12 são embaralhadas no baralho de cartas configuração de busca.

Map tile 12

- Se o mapa nº12 for o primeiro tile a ser colocado, o tile seguinte deve ser colocado de forma que toque duas áreas diferentes do tile 12. Assim como as fronteiras de montanha (vermelho) e a água (azuis) as fronteiras não podem ser colocadas tocando em paralelo, eles também não podem ser colocados tocando uma borda amarela.
- Se o mapa nº12 não for o primeiro tile a ser colocado, ele deve ser colocado de forma que toque duas áreas diferentes que já foram colocadas. A moldura amarela não pode ser colocada tocando a borda vermelha ou azul. A moldura amarela não tem nenhum efeito no jogo além desta restrição no setup.

A cidade perdida



Quando um jogador completa um cartão de busca que instrui a colocar a cidade perdida, ele deve coloca-la no tile 12, de modo que a borda azul cubra a borda amarela. E se o tile 12 tem um símbolo de **desolação** ou **cryomancy** sobre ele (ver página 8) não coloque a cidade perdida; em vez disso, remova todas as fichas de desolação e cryomancy da área.
Esse token é tratado como qualquer outro símbolo da cidade. Ele fornece todos os benefícios previstos pelas cidades e pode ser destruída por habilidades que destruam as cidades. Se a cidade perdida é destruída, ela pode ser encontrada novamente mais tarde.
Note que esta cidade oferece ao jogador o controle da área contendo a cidade com uma runa de dragão (ver Rise of the Free Cities regras na página 11) e acrescenta ícones adicionais de recursos para a área.
Se um efeito de carta instrui um jogador a colocar a ficha de cidade perdida enquanto ela já faz estiver em jogo, ignore o efeito - a cidade já foi encontrada! Fortalezas não podem ser construídas no tile 12.
Ao contrário de outros símbolos da cidade, a ficha de cidade perdida é de dupla face. Isso não tem significado durante o jogo, mas serve como um lembrete para não colocá-lo em um espaço de cidade durante o setup do jogo.

Tile nº12 e ficha da Cidade Perdida





1. **Identificador de Área:** Este número é usado para referência do tile no cartão de missão.
2. **Recursos:** Estes ícones exibem a quantidade de recursos fornecidos pela área.
3. **Borda Amarela**: Esta borda amarela significa que ele não pode ser colocado tocando uma borda azul ou vermelho em paralelo. Bordas amarelas não afetam o movimento.
4. **Runa de Dragão:** Este ícone indica que a facção que controla a área da cidade também controla uma runa de dragão adicional.
5. **Recursos:** Estes ícones indicam os recursos adicionais previstos para a área da cidade perdida.
6. **Borda de Água:** Esta borda azul é colocada sobre a borda amarela e segue as regras normais para as fronteiras de água.

Usando esta expansão

Esta seção descreve em detalhes como usar os novos componentes e as regras encontrados na expansão Banners of war. É importante notar que todas as regras desta seção devem sempre ser usadas quando jogar a expansão.
Quaisquer regras ou componentes não descritas nesta seção são opcionais, e os jogadores podem personalizar seus jogos usando todas ou quaisquer das regras opcionais como quiserem (ver páginas 9-11).

Novas Unidades

Em Banners of war, cada facção ganha dois tipos de unidade para adicionar às suas forças. A folha de referência dos reforços lista todas as informações para as suas novas unidades. Os jogadores devem colocar sua folha de facção.
Cada uma das novas unidades podem ser recrutadas em lugar de uma unidade do jogo base (como na foto na folha de reforço). Por exemplo, se o jogador Dagan tem 4 madeiras ele pode recrutar 2 Bowmen, 2 novatos Wizards, ou um de cada.

Leonx Rider

Como muitas criaturas do Aymhelin, o leonx formaram um pacto com os elfos de Latari, servindo de montaria para a guerra.





Guardião da floresta

Alguns dizem que as próprias árvores do Aymhelin marcharam para a guerra com o Latari. Somente os elfos sabem a verdade de tais rumores ...

Irmã de sangue

Membros do Pacto de Sangue, estas mortais bruxas usam magia de sangue em serviço para as suas tribos.





Obsceno

Estes guerreiros da Uthuk são alimentados por uma fome que só pode ser descrito como obsceno.

Vampiro

Os Senhores da Bilehall reforçaram suas alianças e agora voam com os morcegos terríveis de Waiqar, o Imortal.



Roc

Usado por Daqan Lords como montarias de guerra, rocs são as maiores aves de rapina conhecidos pelo homem.





Assistente Aprendiz

A partir da prestigiosa Universidade de Greyhaven, esses assistentes, prontos para lutas, são vinculados pelo antigo tratado para servir os Senhores Daqan em tempos de guerra.



Grande Wyrm

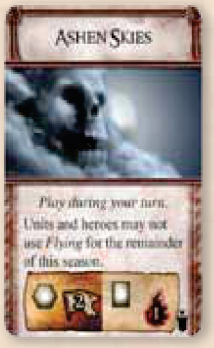
Os Dragões Wars foram vistos todos mortos ... mas agora eles surgem novamente sob o comando do grande traidor.

Ficha de Reforço



1.**Nome da Unidade e Imagem:** Esse nome e imagem são usados para distinguir esta unidade a partir de outros tipos de unidades.
2.**Recrutamento:** Esta imagem indica no lugar de qual unidade esta deverá ser invocada (neste caso, um Cavaleiro Leonx pode ser recrutado no lugar de um guerreiro elfo).
3.**Forma da base da Unidade:** Este ícone corresponde à forma da base da unidade que é usado quando se compra uma carta de destino.
4.**Saúde da Unidade:** Este número é a quantidade de dano que é requerido para vencer uma unidade deste tipo.
5.**Habilidade Especial da Unidade:** Essa habilidade é resolvida quando um desenho de habilidade especial aparece na carta de destino durante a batalha.
6.**Número de Iniciativa:** Este número determina em qual linha a unidade é colocada durante o combate, bem como o turno de combate que é capaz de atacar.

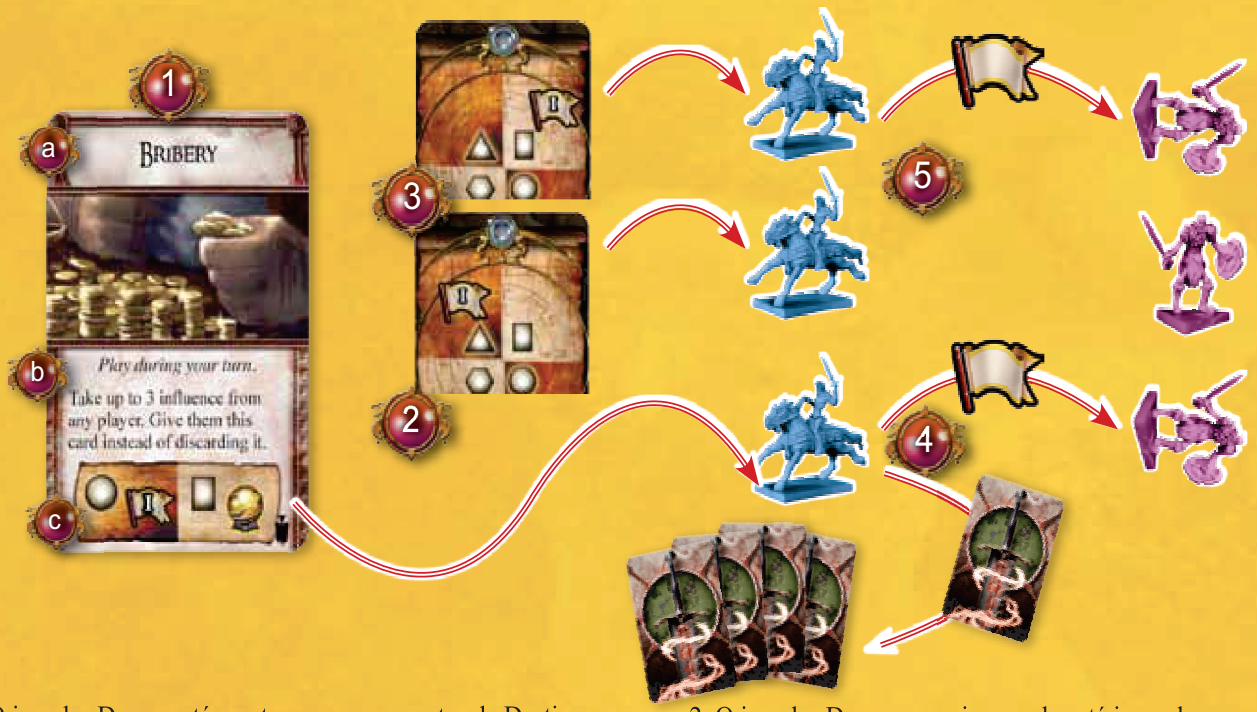
Cartas de Tática de Destino



Várias das novas cartas de táticas incluídas nesta expansão têm uma dupla finalidade, que pode ser identificada pelos símbolos da carta de Destino na parte inferior da carta (ver abaixo). Estas cartas de tática especiais são chamadas de ***táticas de Destino.*** Semelhante às outras cartas de tática, as cartas de tática de Destino podem ser jogadas da mão do jogador, a fim de usar seu texto de habilidade.

Alternadamente, um jogador pode escolher jogar uma ou mais destas cartas durante uma batalha ou um duelo, ao invés de comprar cartas de destino.
Um jogador que quer jogar uma carta de tática de Destino desta forma, deve **anunciar** que está fazendo isso, **antes** de comprar uma carta de Destino para a unidade em questão. Em seguida, ele compra menos uma carta de Destino para cada carta de tática de Destino que ele escolheu jogar para cada uma de suas unidades.
Os ícones na parte inferior da carta tática de Destino são resolvidos da mesma forma que uma carta de Destino, e, em seguida, a carta tática de Destino é colocada na pilha de descarte de cartas táticas.
Quando uma carta tática de destino é jogada, no lugar de uma carta de Destino, o texto de capacidade Tática da carta é **ignorado.** Uma carta *tática de Destino* **não** pode ser utilizada durante a mesma estação em que foi comprada.

Exemplo de uso da carta tática de Destino



O jogador Daqan está prestes a comprar cartas de Destino para seus cavaleiros durante uma batalha:

1. O jogador olha as suas cartas de táticas e vê que ele tem a carta "Corrupção" - uma carta tática de Destino. Ele toma nota da informação na carta.

a)**Nome da carta tática de Destino:** Este é o título da carta, usado para diferenciá-la de outras cartas táticas.
b)**Habilidade tática:** Se um jogador jogar esta carta como uma carta tática, ele pode utilizar a habilidade descrita no texto.
c) **Símbolos de destino:** Os símbolos impressos aqui são usados quando um jogador joga esta carta, ao invés de comprar uma carta de destino em combate.

2. O jogador Daqan anuncia que ele está jogando uma carta tática de Destino. Ele compra duas cartas de destino para seus Cavaleiros ao invés de três. A carta tática de Destino que ele escolheu para jogar toma o lugar da terceira carta de destino.
3. O jogador olha para todas as três carta. A carta tática de Destino mostra o ícone da habilidade especial, enquanto suas duas cartas de Destino mostram um *«miss»* e um ícone de exaustão.
4. Como normalmente, ele revela e resolve o ícone de habilidade especial primeiro. Isso ativa a habilidade especial do seu cavaleiro, permitindo ele exaurir uma unidade e comprar uma carta tática. Após resolver a habilidade especial, a carta tática de Destino é descartada na pilha de descarte de cartas táticas.
5. Finalmente, o jogador revela e resolve a carta de destino com o ícone de fadiga.

Revelando as runas

Há várias situações em Banners of war, em que o jogador deve revelar as runas, tais como quando a carta tática "Jogo de Poder" é jogada.

Quando instruído a revelar uma runa, o jogador deve escolhe qualquer runa em uma área que ele controla (exceto quando especificado) e vira a runa para cima - revelando se é uma runa de dragão ou uma runa falsa. Se o cartão obriga o jogador a revelar uma de suas runas de dragão, ele **não** pode revelar uma de suas runas falsas.

Runas reveladas desta maneira permanecem viradas para cima. Elas só podem ser viradas para baixo, novamente, resolvendo uma ordem de "**Fortificação**". As runas movidas dessa forma podem ser viradas de bruços antes de serem movidas.

Quando instruído a revelar uma runa, o jogador deve revelar as runas que ainda não foram reveladas. Por exemplo, se ele já tem uma runa revelada, ele não pode revelar essa ficha para executar o efeito da carta de "Jogo de Poder." Ele deve revelar outra runa, a fim de usar a carta. **Se todas as runas de um jogador são reveladas, ele não pode acionar as habilidades que requerem que ele revele uma runa.**

Na variante de jogo épico, do jogo base, qualquer carta tática comprada que force um jogador a revelar runas pode ser descartada e substituída por uma nova carta tática.

Carta de ordem Guarnição

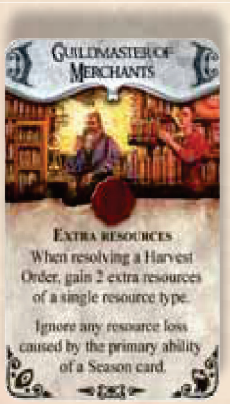
Cada facção tem agora acesso á carta de ordem "*Garrison*". Quando jogada, ela proporciona um bônus durante a fase de "somar força de combate, quando o usuário estiver **defendendo** em um batalha nesta estação.



O bônus de *supremacia* permite que o jogador recrute 2 unidades de triângulo de sua facção, podendo colocar em qualquer fortaleza que ele controla.

O mestre da aliança dos comerciantes

'Guildmaster de Merchants' é uma carta de título que facilita os custos de funcionamento de um império.



O jogador com este título ganha dois recursos adicionais de qualquer tipo, cada vez que ele usa a sua carta de ordem "Harvest". O jogador pode escolher um recurso diferente cada vez que ele resolve uma carta de ordem "Harvest".

Além disso, este jogador pode ignorar qualquer perda de recursos causada pela habilidade primária de uma carta de **Estação.**

Tokens de desolação



Alguns efeitos do jogo instruem a um jogador colocar uma *ficha de desolação*. Quando estas fichas são colocadas em uma área, quem controla a área ganha imediatamente os recursos encontrados na área. Essas fichas permanecem em jogo até que sejam removidas por efeitos específicos do jogo.

Enquanto esse símbolo está em jogo, a área é considerada **não ter nenhum Ícone de recursos**. Se há uma cidade presente, a cidade não oferece mais nenhum dos ícones impressos, na resolução da carta de ordem "Suporte Rally". Além disso, se a cidade fornece uma runa de dragão (ver página 11), a cidade deixa de oferecer esta runa até que a *ficha de desolação* seja removida. (Fichas de runas de Dragão e fichas de exploração na área não são afetados.)

Fichas de desolação **nunca** podem ser colocadas em uma área de terra natal ou em uma área que já contenha uma *ficha de desolação* ou *ficha de cryomancy*.

As *fichas de desolação* permanecem no mapa até que sejam removidas por uma carta de efeito ou habilidade.



Tokens de Cryomancy

Fichas de Cryomancy representam temperaturas extremas e tempestades de neve anormais. Enquanto uma ficha de cryomancy está em uma área, as unidades podem ignorar as restrições à circulação de fronteiras de água (azul) nessa área, como se fosse no inverno (áreas adjacentes com bordas azuis **não** são afetadas por esta).

Enquanto esse símbolo está em jogo, a área é considerada **não ter nenhum Ícone de recursos**. Se há uma cidade presente, a cidade não oferece mais nenhum dos ícones impressos, ao usar uma carta de ordem "Suporte Rally".

Além disso, se a cidade fornece uma runa de dragão (ver página 11), a cidade deixa de oferecer esta runa até que a ficha de cryomancy seja removida. (Fichas de runas de Dragão e fichas de exploração na área **não** são afetadas.)

Fichas de Cryomancy nunca podem ser colocadas em uma terra natal ou uma área contendo uma ficha de desolação. **Pode ser colocada mais de uma ficha de cryomanc em uma única área.**

Importante: Remova uma *ficha de cryomancy* de **cada área** ao se resolver a habilidade secundária de uma carta de *primavera*.



Fichas de influência suplementar

Esta expansão inclui várias fichas de influência com numeração de 3. Se os jogadores estão reunindo muita influência, ou com poucas fichas de influência sobrando, eles podem trocar três fichas de influência normais por uma única ficha de "3" influências. Cada *ficha de influência suplementar* vale 3 fichas de influência.

Regras opcionais

Esta seção contém regras opcionais que modificam o jogo e proporcionam experiências de jogo personalizáveis. Antes de cada jogo, os jogadores devem decidir, **como um grupo**, se eles gostariam de utilizar um ou mais variantes a seguir. Esta expansão inclui quatro opções, incluindo *Cartões de Desenvolvimento, Comandantes da Batalha, Ascenção das cidades livres* e *Caminho para a vitória*

Cartas de desenvolvimento

Esta expansão fornece *8 cartas de Desenvolvimento* para cada facção, que os jogadores podem usar para dar-lhes vantagens especiais. Quando um jogador resolve o Bônus de Supremacia de sua carta de ordem "Harvest", ele pode comprar uma das *cartas de Desenvolvimento* de sua facção incluindo o efeito de construção de desenvolvimento de fortaleza. O jogador pode escolher entre qualquer uma das oito *cartas de Desenvolvimento* disponíveis para sua facção. O jogador não é obrigado a comprar nenhuma; ele pode optar por construir uma ficha de desenvolvimento, adquirir uma *carta de Desenvolvimento*, ou ambos!

Se ele optar por adquirir uma *carta de Desenvolvimento*, ele deve pagar o custo de recursos listados na carta (ele ajusta imediatamente os seus marcadores de recursos).

Um jogador não pode comprar uma *carta de Desenvolvimento*, se ele não puder pagar o total de recursos. Habilidades geradas a partir das *cartas de Desenvolvimento* são permanentes, e não podem ser perdidas.

Ao comprar uma *carta de Desenvolvimento*, o jogador coloca a carta com a face para cima, ao lado de sua folha de facção. Até o final do jogo ele recebe todos os benefícios listados na *carta de Desenvolvimento*.

Carta de desenvolvimento



1. **Nome:** Este título é utilizado para diferenciar as cartas de Desenvolvimento
2. **Custo:** Este é o custo do Desenvolvimento, pago perdendo recursos nos marcadores de recursos.
3. **Unidade:** Esta imagem indica qual unidade é beneficiada pelo Desenvolvimento (se houver).
4. **Habilidade:** Este é o efeito permanente que a carta oferece.

Token de Capital



Cada facção tem acesso a uma carta de desenvolvimento que permite ao jogador **substituir** um dos seus tokens de fortaleza em seu reino natal por um de cidade capital.

Se a fortaleza substituída possuir uma ficha de desenvolvimento, a ficha continuará na cidade capital. Mesmo que a fortaleza seja substituída com dano, a cidade capital é colocada com o lado não danificado com a face para cima (com força total).

Fichas de cidade capital são um tipo especial de fortaleza que podem conter dois desenvolvimentos ao invés de um. Cidade capital também fornece maior resistência ao defender (7 enquanto não danificada).

Se a cidade capital de um jogador for destruída, a próxima vez que ele construir uma fortaleza em seu reino natal, usando a carta de ordem “Fortify”, ele pode optar por construir sua cidade capital pagando o custo de 2 de minério e 1 de madeira (ao invés de 1 de minério e 1 de madeira para uma fortaleza normal).

As fichas de cidade capital de todos os jogadores só podem ser colocados em sua cidade natal. Ao conquistar a capital de um oponente, você pode substituí-lo por uma de suas próprias fortalezas (não por sua cidade capital).

Tokens de Reanimate



Quando o jogador Waiqar adquire a carta de Desenvolvimento "Terras do Blight", ele ganha oito fichas de *reanimate*. Essas fichas são tratadas exatamente como figuras de plástico de *Reanimate* e devem ser recrutados como **unidades normais.**

Essas fichas devem obedecer a todas as regras e restrições para figuras de plástico, incluindo os limites da unidade e a capacidade secundária da carta de Inverno.

A ficha de *Reanimate* pode ser substituída por uma figura de plástico de *Reanimate* e vice-versa, uma vez que a carta de desenvolvimento foi comprada.

Ficha de Camponeses

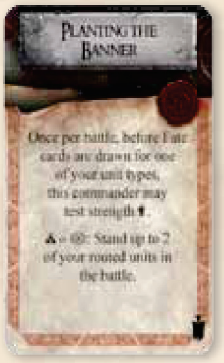


Depois de comprar a carta de desenvolvimento "*apoio do povo*", o jogador com Daqan ganha três fichas de camponeses. A qualquer momento que o jogador com Daqan mover todas as suas unidades para fora de uma área, ele pode optar por colocar um de seus camponeses não utilizados na área em questão. Quando ele faz isso, a área continua a ser considerada uma área amigável para ele.

Se todos as três fichas de camponeses estão no tabuleiro de jogo, e o Daqan mover todas as suas unidades para fora de uma área, ele **não** pode mover um dos camponeses de outra área para esta área. As fichas de camponeses são removidas do tabuleiro quando uma de **ativação** (mesmo do Daqan) é colocada numa área que contenha um símbolo de camponês (por qualquer razão). As fichas de camponeses removidos podem ser reutilizadas.

Comandante de batalha

Esta variante é para os jogadores que gostariam de ter um herói que conduza seu exército para a batalha.
Se os jogadores concordarem em jogar com esta variante, cada jogador recebe **duas** cartas de herói com o alinhamento da facção correspondente (em vez de um). Cada jogador recebe *uma carta de Comandante*, depois deve escolher um de seus heróis para se tornar um comandante.



Cada jogador coloca a sua *carta de Comandante* com a face virada para cima, ao lado da carta do seu herói escolhido e coloca uma das suas fichas de comandantes debaixo da figura correspondente. Este herói é agora considerado um comandante e deve seguir todas as regras e restrições listadas nesta seção do livro de regras.

Comandantes ainda são considerados heróis e não unidades, no entanto eles **não** podem completar **missões** (nem mesmo tentar). Eles ainda podem usar suas habilidades e mover-se, duelar, treinar ou curar durante a **fase de Missão**. Os comandantes podem receber e usar cartas de Recompensa como qualquer outro herói.



Comandantes **não** contam para limite de herói de um jogador (normalmente um jogador só pode controlar três heróis). Isto significa que cada jogador pode controlar um total de **4** heróis, contanto que um deles seja um comandante.

Movimentando os Comandantes

Os comandantes podem se mover como unidades ao se resolver uma das cartas de ordem “Strategize”, “Mobilize", ou "Conquer". Os comandantes **não** podem se mover para fora de **áreas ativadas**, nem podem se mover enquanto estiverem exauridos (mesmo durante a fase de Missão).

Adquirindo Comandantes

Os jogadores podem optar por receber uma nova *carta de Comandante* ao resolver o Bônus de Supremacia da carta de ordem "Suporte Rally". Ao invés de gastar até três influências para olhar até três *cartas de Heróis*, o jogador poderá pagar **até três influências** para comprar até três cartas do *baralho de comandante*. Em seguida, ele pode escolher uma destas cartas para ficar, para substituir sua atual *carta de Comandante*. Quaisquer *cartas de Comandante* não escolhida ou substituída são colocadas no fundo do baralho Comandante.

O jogador não é obrigado a substituir a sua carta antiga de Comandante quando comprar novas cartas; no entanto, o jogador não pode ter mais do que uma *carta de comandante* em qualquer momento do jogo. Durante a *fase de Missão*, o jogador tem a opção de escolher um **herói diferente para ser seu comandante** (veja "A escolha de um novo comandante", à direita).

A escolha de um novo comandante:

Um jogador pode escolher um herói diferente para se tornar seu Comandante no início da *fase de Missão*. Ele deve escolher um herói aliado em uma de suas fortalezas. A *carta de Comandante* no comandante anterior é imediatamente colocada ao lado do novo comandante. O comandante anterior já não segue as regras para comandantes e agora é considerado um herói normal (por exemplo, ele agora pode tentar realizar *Missões*).
Se apenas o comandante do jogador foi **derrotado,** ele pode comprar uma nova carta de comandante e colocá-lo ao lado de um herói que esteja em uma de suas fortalezas (isto pode ser feito apenas no **início** da fase de Missão).

Comandantes na batalha

Quando um comandante está em uma área em que as suas unidades aliadas estão resolvendo uma batalha, ele fornece a habilidade listada em sua *carta de Comandante*. Se o jogador perder a batalha, o comandante deve recuar junto com suas unidades (como se o herói fosse uma unidade).
Quando um comandante está em uma área contestada, ele não pode ser alvo de habilidades especiais de unidades. Por exemplo, o jogador Latari não pode usar habilidade especial de um guerreiro Latari para destruir um comandante ferido na batalha.
Comandantes só podem tomar dano durante uma batalha se houver uma carta de Comandante com a habilidade afirmando que eles podem ter prejuízos, e se o jogador controlador escolher deixa-lo ser ferido desta forma.
Se o comandante for derrotado, ele é removido do jogo seguindo as regras normais para heróis derrotados. **A carta de Comandante derrotado é então descartada**.

Tenente general



A carta de tática "Lieutenant General" é usada apenas se os jogadores escolheram jogar com a variante de comandantes de batalha. Quando um jogador compra esta carta tática quando não estiver usando esta opção, ele deve descartá-la e comprar uma nova carta de tática.
Quando jogada, esta carta permanece em jogo e permite ao jogador ter um segundo comandante em jogo, o que significa que ele poderia ter um total de cinco heróis sob seu controle (dois dos quais sendo comandantes). Se um dos dois comandantes for derrotado, o jogador deve descartar a *carta de Comandante* do comandante morto, bem como a carta de tática "Lieutenant General".
Quando ganhar novas *cartas de Comandante* usando o Bônus de Supremacia da carta de ordem “Suporte Rally", o jogador pode ainda manter apenas uma das carta de Comandante comprada. Ele pode escolher qual a *carta de Comandante*, que ele quiser, para substituir.

Ascensão das cidades livres

Esta variante é para jogadores que gostariam de colocar mais ênfase em cidades. As fichas de cidades alternativas usadas nesta variante fornecem mais cartas de táticas, influencias e às vezes até mesmo runas de dragão



As fichas de cidade alternativas substituem as fichas originais da cidade do jogo base.

Três destas fichas de cidade têm runas de dragão impresso sobre elas. Isto significa que um jogador que controla a área contendo uma dessas cidades, também controla uma runa de dragão adicional (como impresso no símbolo da cidade). Esta runa de dragão conta apenas para ganhar o jogo, e não pode ser alvo de efeitos e habilidades que visam fichas de runas. Uma ficha de runa ainda pode ser colocada nesta área. Isto significa uma área com uma cidade que possua uma runa dragão poderia ser potencialmente interessante, oferecendo duas runas de dragão para que a controla!

Importante: Ao jogar com esta variante, os jogadores precisam de uma runa de dragão adicional para ganhar o jogo. (Se esta é a única variante sendo jogada, um jogador precisa de sete runas de dragão para ganhar.)

Estrada para a vitória

Esta variante é para jogadores que preferem um jogo com menos ênfase em términos de jogo surpresa.



Normalmente, quando um jogador tem o número suficiente de runas de dragão para ganhar o jogo (geralmente seis, a menos que esteja usando outras regras opcionais), ele imediatamente deve revela-las e o jogo termina. Com essa variante, o jogador deve primeiro provar que ele tem runas de dragão suficientes para ganhar, e irá em seguida vencer durante o ano seguinte, apenas se ele ainda controlar runas de dragão suficientes.

Há **qualquer** momento durante a fase do jogador, ele pode revelar as runas dragão para provar que ele tem o suficiente para vencer o jogo (ver "Revelando Runas" na página 8).

Em vez de imediatamente ganhar o jogo, o jogador coloca a sua *carta de Vitória* da facção de **bruços** em cima do deck da estação atual. (Se ele estiver atualmente no verão, deve colocá-la no topo do deck de verão.) Esta *carta de Vitória* será resolvida quando chegar a fase de resolver a carta da estação em que foi colocada.

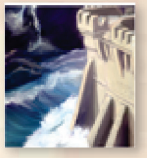
Se o deck de estação atual tem uma *carta de Vitória* em cima dela durante o passo "resolver a carta de estação", aquela é revelada primeiro. E, se o jogador, dono da *carta de Vitória*, tem runas de dragão suficientes para **ganhar o jogo**, ele lê em voz alta esta carta e ganha o jogo. Caso contrário, esta carta retorna para ele e uma carta de estação é resolvida normalmente.

Pode haver no máximo **uma** *carta de Vitória* no topo de cada deck de estação. Se um jogador já tiver colocado uma *carta de Vitória* durante a estação atual, qualquer outro jogador com runas de dragão suficientes deve esperar até a sua vez na estação seguinte para revelar suas runas de dragão e colocar sua própria *carta de Vitória*. As cartas de Vitória são resolvidas durante o ano seguinte, porém no **último** ano do jogo **não** podem ser utilizadas. Durante o último ano do jogo, os jogadores vão jogar até o fim do inverno e, em seguida determinar o vencedor, tal como descrito no jogo base. *Por exemplo, durante o **5º** ano do jogo, Tom tem o número suficiente de runas de dragão para revelar e colocar a sua carta de Vitória no deck da estação atual **(verão).** No entanto, durante a primavera seguinte, ele perde o controle de uma de suas áreas que contêm uma runa de dragão. Quando a sua carta de Vitória é revelada na próxima estação **(verão),** ele não tem mais runas de dragão suficientes para ganhar o jogo. Como o jogo está agora no **6º** e este é o último ano, os jogadores não podem mais colocar as cartas de Vitória e o vencedor será determinado no final do inverno.*

Fichas de Exploração

Estas novas fichas de exploração são adicionadas às outras fichas de exploração do jogo base, se todos os jogadores concordarem. Seguem as mesmas regras do jogo base, para o setup.

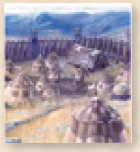
Área inundada (Localização):



Mantenha este símbolo voltado para cima na área. Quando essa ficha de exploração é revelada, o herói que a revelar é movido até duas áreas pelo jogador à esquerda (unidades não são afetadas).

Unidades e heróis que não têm de voo, não podem entrar ou sair desta área, exceto no inverno (ou quando uma ficha de **cryomancy** está presente na área), como se as seis bordas da área fossem fronteiras de água (azul). Essa ficha permanece em jogo até ao final do jogo.

Área defensável (localização destrutível):



Mantenha este símbolo voltado para cima na área. Quando for determinar o vencedor de uma batalha nesta área, o jogador defensor ganha **+1** de força. O jogador que controlar esta área com pelo menos seis unidades durante sua vez, **pode** descartar esta ficha.



Passos revisados de Batalha

1. **Coloque o marcador de Batalha**
2. **Coloque as unidades da facção atacante**
3. **Início da resolução da batalha:** Começando com o atacante, resolver qualquer carta de tática, cartas de comandantes ou outras habilidades que podem ser utilizadas no "início da batalha." Em seguida, o defensor pode usar qualquer habilidade de “início da batalha".
4. **Rodadas de combate:** Durante uma rodada, cada jogador escolhe um de seus tipos de unidade (de acordo com a iniciativa) para lutar como se segue:

a. Atacante anuncia todos as cartas de tática de Destino
b. Defensor anuncia todas as cartas de tática de Destino
c. Atacante compra as cartas de Destino adicionais
d. Defensor compra as cartas de Destino adicionais
e. Resolver Habilidades Especiais
f. Resolver Exaustões
g. Resolver danos

5. **Somar as Forças:** Depois que cada unidade atacou uma vez, ambos os jogadores somam a sua força como se segue:

a. **Desenvolvimentos de Fortificação:** Se o defensor tem uma fortificação desenvolvida na área, ou tem acesso a uma carta de desenvolvimento, ele pode usá-lo agora.
b. Contagem de Unidades: Cada jogador soma o número de unidades de pé que ele possui ao final da batalha. Este total é representa a sua força.
c. **Adicionar Força das Fortalezas:** Se o defensor tem uma fortaleza ou cidade capital presente na área, ele acrescenta a sua força para sua soma de força.
d. **Danos na Fortaleza:** Se as unidades inimigas em pé estão presentes, o defensor, em seguida, vira a ficha de fortaleza ou cidade capital para o lado avariado, mantendo este para cima. Se a fortaleza ou cidade capital já estava danificada, então ele simplesmente permanece com o lado avariado voltado para cima.
6. **Resolução:** O jogador com a maior soma total de ganha a batalha; no caso de empate, o defensor ganha. Então os jogadores executam os seguintes passos:

a. **Retiradas:** O jogador perdedor recua todas as unidades aliadas.
b. **Destruição / Conquista da fortaleza:** Se o atacante ganhou a batalha contra uma fortaleza ou cidade capital, ele remove a ficha de fortaleza ou cidade capital do adversário. Ele pode, em seguida, substituí-la por um de suas próprias fichas de fortaleza (com o lado danificado com a face para cima). Se todas as fortalezas do jogador vencedor já estão em jogo, ele pode voluntariamente destruir uma de suas fortalezas do tabuleiro de jogo, a fim de substituir a fortaleza do inimigo. Ele não pode substituir uma fortaleza capital inimiga com uma dele mesmo.
c. **Cura:** Ambos os jogadores removem todos os marcadores de dano de suas unidades envolvidas na batalha.
d. **Substitua Unidades:** O vencedor da batalha leva todas as suas unidades que sobreviveram à batalha e os coloca na área contestada. Qualquer unidade que foi exaurida durante a batalha permanece exaurida. Ele em seguida, remove o marcador de batalha do tabuleiro de jogo.

