

As Raças

Cultists - Cultistas



Coloque o Grande Ancião na primeira região que seus Cultistas conquistarem. Esta Região se torna imune. Conquiste qualquer região adjacente ao Grande Ancião,



incluindo qualquer Região que possa ser adjacente devido a um poder especial de Raça, Lugares Populares ou Relíquias da Virtude que controles,

por uma ficha de Cultistas a menos que o habitual. Em qualquer caso, sempre precisa de ao menos uma ficha para realizar a conquista. No início de cada turno, podes mover o Grande Ancião a uma Região que escolheres que esteja ocupada por seus Cultistas.

Drow – Elfos Escuros



Os Drows gostam de viver reclusos. Assim, no final do turno, ganha 1 ponto adicional para cada Região que ocupe que não seja compartilhe fronteira com Regiões de outra raça. Isso também inclui as demais raças controladas por você e todas as raças de seus oponentes, incluindo aquelas que estão em declínio, assim como as Regiões com Monstros.



Flames - Chamas

Quando você seleciona esta Raça, coloque o Vulcão em um dos Abismos que contenham símbolo de Vulcão. Qualquer Região adjacente ao Vulcão, ou adjacente a qualquer Região que está conectada em cadeia com outras Regiões ocupadas pelas Chamas até o vulcão, podem ser conquistadas por tantas fichas de Chamas como se fossem uma Região vazia



Gnomes – Gnomos



Durante seus turnos, os demais jogadores não podem usar seus poderes especiais e de raças, nem nenhum efeito dos Lugares Populares ou Relíquias que controlem para conquistar Regiões

ocupadas pelos Gnomos. Isto inclui os efeitos indiretos, por exemplo: que um jogador pode lhe atacar, nem usando a Grande Tubulação de Bronze. O Balrog tampouco pode ocupar regiões ocupadas por Gnomos. A imunidade dos Gnomos a todos esses efeitos é unicamente durante os turnos dos demais jogadores. Sem embargo, durante o turno dos Gnomos, o resto dos jogadores podem usar normalmente contra os Gnomos suas Relíquias ou Lugares Populares.

Iron Dwarves & their Silver Hammers – Anões de Ferro



Durante a fase de Redistribuição de Tropas de um dos seus turnos, pegue 1 ficha de Martelo de Prata adicional da bandeja por cada Região de Escavação que ocupe e ponha em frente a ti.



Desde este momento, e até que seus Anões de Ferro entrarem em Declínio, podes usar os Martelos de Prata para conquistar, mas não para defender-se, durante as fases de Conquista dos teus seguintes turnos. No final da Redistribuição de Tropas, retira todas as fichas de Martelo de Prata do mapa, assegurando-se de deixar ao menos uma ficha de Anão de Ferro em cada Região. Deixe as fichas de Martelos de Prata fora do mapa, em frente a ti, de onde permanecerão até o início da sua seguinte fase de conquista.

Kraken



No final do turno, você não está obrigado a esvaziar as Regiões de Rio que seus Krakens ocupem. Podes deixar as fichas de Krakens em Regiões de Rio

e ganhar moedas de vitória por essas Regiões, incluindo se estiver em Declínio. Por suposto, toda Raça que desejar passar por uma Região de Rio ocupada pelos Krakens, deverá conquistá-la antes, pela maneira habitual.





Liches

Receba 1 moeda de vitória de todo oponente que conquiste uma Região que contenha ao menos um dos teus Liches em Declínio. Um oponente que não tenha Moedas de Vitória não poderá conquistar uma região ocupada pelos seus Liches em Declínio.



Lizardmen - Lagartos

Seus lagartos podem passar por qualquer Região de Rio, estando ocupada ou vazia, sem necessidade de conquistar ou deixar fichas nelas. Se desejas

conquistar com os Lagartos uma Região de Rio que esteja ocupada, por exemplo, pelos Krakens, debes ter fichas suficientes para a conquista de maneira normal. Sem embargo, uma vez finalizadas suas conquistas do turno, não debes deixar fichas no Rio, e sim redistribuí-las em outro tipo de Região que controles na fase de Redistribuição de Tropas.



Mudmen - Homens lama

Durante a fase de Redistribuição de Tropas do seu turno, receba 1 ficha de Mudmen da bandeja por cada Região de Lamaçal que ocupes. Deves colocar as fichas recebidas desta maneira em uma ou várias Regiões que controle com seus Mudmen.



Mummies - Múmias

Múmias estão por toda a parte, mas tendem a tropeçar constantemente em suas vendagens. Todas as suas conquistas necessitam de 1 ficha de Múmia adicional usualmente.



Ogres - Ogros

Seus Ogros podem conquistar qualquer Região com 1 ficha a menos das que são normalmente necessárias. Em qualquer caso, sempre necessitas de um mínimo de 1 ficha de Ogro para realizar a conquista.



Shadow Mimes - Mímicos Sombrios

Quando for escolher uma combinação de Raça e Poder Especial, podes trocar imediatamente seu Poder

Especial com o Poder Especial de sua eleição entre os 5 Poderes Especiais que estão disponíveis. Não se trocam, nem se colhem as Moedas que não estão na combinação inicialmente associada ao Poder Especial que está copiando, somente o Poder Especial.



Shrooms - Cogumelos

Para cada região de Bosque Fúngico que você ocupar, você ganha uma Moeda adicional.



Spiderines - Aranhentas

Na hora de conquistar, tuas Aranhentas consideram todas as Regiões adjacentes a uma zona de Abismo como adjacentes as Regiões que as Aranhentas ocupem. Na sua primeira conquista, podes entrar no mapa por qualquer Região adjacente a uma Região de Abismo.



Will-o'-Wisps - Fogos Fátuos

Você pode usar o dados de reforços antes de cada conquista em uma Região de Cristal Místico ou em uma Região adjacente a uma Região de Cristal Místico que teus Fogos Fátuos ocupem. Escolha a Região que desejas conquistar antes de lançar o dado. Independentemente do resultado do dado, se você tiver fichas suficientes de Fogos Fátuos para conquistar essa Região, deverá conquistá-la antes de relançar o dado.

Poderes Especiais



Adventurous - Aventureiros

Colete 1 Moeda de Vitória por cada Região contendo um Lugar Popular que ocupe ao final do turno.



Fisher - Pescador

Colete 1 Moeda de Vitória adicional por cada par completo de Regiões Costeiras que ocupe no final do turno, arredondando para baixo. São consideradas Regiões Costeiras todas as Regiões adjacentes as Regiões de Rio, excluindo as Regiões de Rio em si.



Flocking - Agregados

Receba 2 Moedas de Vitória adicionais se todas as tuas Regiões formam um só conjunto de Regiões ao final do turno. Especificamente, “conjunto de regiões” significa uma agrupação de Regiões adjacentes entre si, pelo que as Aranhentas Agregadas que estão ocupando Regiões de Abismo separados recebem igualmente o bônus deste Poder Especial.



Frightened - Assustados

Colete 1 Moeda de Vitória adicional por cada Região que você ocupa com ao menos 3 fichas de Raça no final do turno.



Immortal - Imortais

Quando um oponente conquistar uma das suas Regiões, guarde todas as fichas de Raça com o Poder Especial Imortais da Região recém conquistada para redistribuí-las no final do turno do jogador atual, ao invés de descartar 1 ficha de Raça para a bandeja.



Magic - Mágicos

O Saco de Múltiplas Coisas copia o poder de 1 Relíquia que está em jogo. Decida a Relíquia a copiar em um dos seus turnos, usando o Saco para representar a Relíquia que escolheres. O Saco não pode ser roubado. Se uma Região que contém o Saco for conquistada, o mesmo volta para o dono para uso futuro.



Martyr - Mártir

Colete 1 Moeda de Vitória adicional do banco cada vez que uma de suas Regiões for conquistada por um oponente.



Mining - Mineradores

Colete 1 Moeda adicional por cada Região de Escavação que você ocupa no final do turno.



Muddy - Lodosos

Colete 1 Moeda por cada Região de Lamaçal que você ocupar no final do turno, até mesmo se estiver Em Declínio.



Mystic - Místicos

Colete 1 Moeda por cada Região de Cristal Místico que você ocupa no final do turno.



Quarreling - Brigões

Receba 1 Moeda adicional por cada grupo de Regiões que não compartilham uma fronteira comum com outro grupo de Regiões que os teus Brigões ocupam ao final do turno. Por exemplo, se todas as tuas fichas de Raça que sejam Brigões formarem uma série contínua de Regiões adjacentes no mapa, recibes 1 moeda, se estão divididas em dois grupos separados, recebe 2 Moedas, etc.



Reborn - Renascidos

Uma vez que teus Renascidos entrarem em Declínio, no início de cada um dos teus turnos, podes esvaziar 1 ou 2 Regiões e convocar essas fichas de Raça com uma de tuas fichas de Raça Ativa da bandeja (ou de sua reserva, se não tens mais da bandeja).



Royal - Realeza

No final do seu turno, ponha a ficha da Rainha em uma Região com a Raça com Poder Especial Royal que ocupe para converter esta região em imune. Se entrar em Declínio, tua ficha de Rainha permanece na Região em que estava, mantendo-a imune, mas não poderá voltar a mover-se.



Shield - Escudado

Por cada Bosque de Cogumelos que ocupar ao final da tua fase de Conquista, recebe 1 ficha de Armadura Fúngica adicional da bandeja.



Distribua essas fichas de Armadura Fúngica em qualquer das tuas Regiões durante a fase de Redistribuição de Tropas. Cada Armadura que se encontre em uma Região aumenta sua defesa em 1, incluindo depois de entrar em Declínio. Estas fichas não contam como marcadores de Raças, pelo que uma ficha de Raça juntamente com um marcador de Armadura pode ser objetivo dos Vampiros. Podes aplicar várias fichas de Armadura em uma mesma Região. Retire todas as fichas de Armadura de uma Região que abandones ou que seja conquistada por um inimigo. Em qualquer outro caso, deixe seus Escudados no mapa.



Stone - Pedregoso

Colete 1 Moeda por cada Região de Montanha Negra que ocupes ao final do turno.



Thieving - Ladrões

Colete 1 Moeda de cada jogador que tenha ao menos 1 ficha de Raça Ativa em uma Região adjacente a outra que teus Ladrões ocupem ao final do turno.



Tomb - Enterrados

Quando entrar em Declínio, podes manter todas as fichas de Enterrados no mapa e redistribuí-los uma última vez antes de pontuar no turno que entrar em Declínio. Se um Região

contenha fichas com o Poder Especial Enterrados for conquistada, no final do turno do atacante, poderás redistribuir qualquer ficha de Enterrados que tenha sobrevivido a conquista como se estivesse Ativa. Se não há Regiões para Redistribuir tuas fichas, se dão por perdidas definitivamente.



Vampire - Vampiros

Uma vez por turno, seus Vampiros podem conquistar uma Região substituindo uma Raça Ativa de um oponente por uma ficha de Vampiro da Bandeja (ou de sua mão, se não houver da bandeja). A ficha que teu

Vampiro trocar deve ser a única ficha de Raça da Região. É indiferente que a ficha de Raça se encontre em uma Montanha Negra, Fortaleza ou Armadura Fúngica. Ainda assim, uma Região que contenha uma única ficha de Gnomo está protegida. Devolva a ficha de Raça do oponente à bandeja. Se uma ficha com Poder Especial Imortais é objetivo de um Vampiro, a ficha Imortal se perde e vai para a bandeja.



Vanishing - Desvanecedores

Quando seus Desvanecedores entrarem em Declínio, retire todas as fichas de Raça do Mapa e receba 2 moedas por cada Região que ocupavam, ao invés de 1.



Vengeful - Vingativos

Dê 1 ficha de Vingança a cada jogador que ataque qualquer das tuas Raças durante seu turno. Durante o seguinte turno podes conquistar qualquer Região ocupada pelas fichas desse oponente (se Ativa ou em Declínio) por 1 ficha de Raça a menos que o habitual. Em qualquer caso, sempre necessitas de no mínimo 1 ficha de Raça para realizar uma conquista. No final do teu turno, recupere todos os marcadores de Vingança.



Wise - Sábios

Receba 2 Moedas ao final do turno (incluindo o turno em que entrar em Declínio) se tuas fichas com o Poder Especial Sábios que estão em Declínio ocupam ao menos 1 Região do mapa.



Relíquias da Virtude

A não ser que se especifique de outro modo:

- Utilizar o poder de uma Relíquia é sempre opcional.
- As Relíquias não podem ser utilizadas por Raças em Declínio
- No final do turno, uma Relíquia da Virtude permanece na Região em que foi usada pela última vez.
- Quando o poder de uma Relíquia tenha referências a fichas de Raças adicionais, essas devem ser as que se encontrem na bandeja, e, se não possuir, das fichas que o jogador tenha, se tiver.

The Flying Doormat – O Tapete Voador



Uma vez por turno, o jogador que controlar o Tapete Voador pode conquistar qualquer Região, que não seja necessariamente adjacente as Regiões que controle. O Tapete Voador fica na Região conquistada desta maneira. Se a conquista fracassa, o Tapete Voador permanecerá na Região em que estava.

Froggy's Ring – Anel de Frogo



No final do seu turno, o jogador que controla o Anel de Frogo o coloca em uma Região em que suas tropas ocupem para receber 1 Moeda de cada jogador que tenha ao menos 1 ficha de Raça Ativa em uma Região adjacente a Região em que se encontre o Anel de Frogo. Se um jogador não tem Moedas, não entregará a Moeda, mas o Anel poderá continuar se situando na Região adjacente as tuas tropas.

The Stinky Troll's Socks – Meia Fedida do Troll



Uma vez por turno, o jogador que controlar a Meia Fedida do Troll poderá conquistar uma Região como se estivesse vazia. No final do turno, o jogador que controla as fichas de Raça que estão nessa Região pode redistribuí-las em qualquer outra Região (ou Regiões) que controle, ou devolvê-la a sua mão, se não tem Regiões no mapa.

The Scepter of Avarice – O Cetro da Avareza



No final do turno, antes de determinar o número de Moedas que deva receber, o jogador que controla o Cetro da Avareza situa esta Relíquia em uma Região que suas tropas ocupem para dobrar o número de Moedas que receberia por essa Região. O Cetro não tem efeito caso se situe em uma Região que contenha a Mina do Anão Perdido. Tenha em conta que o Cetro nunca dobrará as Moedas que receber de outros jogadores (tendo uso dos poderes dos Liches, Ladrões, Anel Rúnico, por exemplo).

The Shiny Orb – O Orbe Brilhante



Uma vez por turno, o jogador que controla o Orbe Brilhante pode usá-lo para substituir uma ficha de Raça Ativa de um oponente por uma ficha de Raça de sua propriedade para conquistar essa Região. Para efeitos dessa Relíquia, uma “única” ficha de Raça se define da mesma maneira que o Poder Especial Vampiro.

The Sword of the Killer Rabbit – A Espada Coelho Assassino



Uma vez por turno, o jogador que controla a Espada poderá conquistar uma Região adjacente usando 2 fichas de Raça a menos das que seriam necessárias normalmente.



Lugares Populares

Um Lugar Popular nunca se move, sempre permanece na Região em que foi descoberto. No mais, a não ser que se especifique o contrário:

- Utilizar o poder de um Lugar Popular é sempre opcional.
- Os Lugares não podem ser usados por Raças em Declínio.
- Quando o poder de um Lugar tenha referências a fichas de Raça adicionais, estas devem tomar-se das que estejam na bandeja e, caso não tenha, das fichas que o jogador tiver, caso tenha.

The Altar of Souls – O Altar das Almas



No final de cada um dos seus turnos, o jogador que controla a Região que contém o Altar das Almas pode descartar uma única ficha em Declínio que tenha, e que quiser, para receber 3 Moedas ao final do turno. O Altar funciona incluindo se é controlado por Raças em Declínio.

The Crypt of the Tomb-raider – A Cripta do Saqueador de tumbas



No final do seu turno, o jogador que controla a Cripta põe o Fantasma Saqueador de Tumbas em qualquer Região que ocupe, exceto na que contenha a Cripta, para torná-la imune. Quando as fichas que controlam a Região da Cripta entrarem em Declínio, não poderá mais mover o Fantasma, mas a Região em que se encontra continua sendo Imune.



Quando um jogador conquistar a Região com a Cripta, o Fantasma abandona imediatamente a Região que ocupa e passa a estar sob o controle do novo proprietário da Região com a Cripta.

The Diamond Fields – O Campo de Diamantes



No final do seu turno, o jogador recebe 1 Moeda adicional pelo Campo de Diamantes e outra por cada Região do mesmo tipo de Terreno (de onde se encontra o Campo de Diamantes) que ocupe esta mesma Raça. O Poder do Campo de Diamantes continua funcionando até mesmo se as tropas que ocupem a Região estiverem em Declínio.

The Great Brass Pipe – A Grande Tubulação de Bronze.



Todas as Regiões do mesmo tipo de Terreno que a Região que se encontra a Grande Tubulação de Bronze se considerarão adjacentes para o jogador cujas tropas a controlem.

The Fountain of Youth – A Fonte da Juventude



No Início do seu turno, o jogador que controlar A Fonte recebe 1 ficha de Raça da bandeja, se tiver alguma ficha de Raça do mesmo tipo que as que se encontram na Região com a Fonte.

The The Keep on the Motherland – A Fortaleza Pátria



No final de cada um dos seus turnos, receba 1 Moeda adicional. A Fortaleza também aumenta a defesa da Região em 1. Ambos os benefícios persistem inclusive quando as tropas que ocupam a Região da Fortaleza entrarem em Declínio.

The Mine of the Lost Dwarf – A Mina do Anão Perdido



No final do turno, o jogador cujas tropas ocuparem a Mina receberá 2 Moedas. A Mina outorga este benefício incluindo se suas tropas estiverem em Declínio. O Cetro da Avareza não tem efeito na Mina.



Stonehedge

O jogador que descobrir o Stonehedge rouba imediatamente um Poder Especial ao azar da pilha de Poderes Especiais. Esse será o Poder Especial associado ao Stonehedge para o resto da partida. Ignore qualquer valor de fichas de Raça indicado no marcador de Poder Especial.

Como a todos os outros Lugares Populares, o uso do Poder Especial associado ao Stonehedge é opcional. Por outro lado, se o Poder Especial tem efeito em tropas em Declínio (como Renascidos ou Sábios), o jogador só poderá usar o poder do Stonehedge uma vez que suas tropas entrarem em Declínio. Se o Poder Especial associado com o Stonehedge for Enterrados, as fichas de Raça em Declínio desse jogador NÃO desaparecem quando o jogador perder o controle da Região que contém o Stonehedge.

The Wickedest Pentacle – O Pentáculo Perverso



O jogador que descobrir o Pentáculo, envia imediatamente o Balrog invocado pelo Pentáculo a uma Região adjacente sua que escolher. Se esta Região está ocupada, ela é imediatamente conquistada pelo Balrog e o ocupante da Região conquistada não perde 1 ficha de Raça e sim 2, devolvendo-as à bandeja como resultado da conquista do Balrog. A Região que contém o Balrog é imune a todos os jogadores, e não proporciona Moedas ou nada (incluindo ao jogador que controla o Balrog). A partir de então, uma vez por turno, em qualquer momento de seu turno, o jogador que ocupa a Região com o Pentáculo Perverso pode mover o Balrog a uma Região adjacente a que se encontra o Balrog e repetir o processo descrito anteriormente.

REGRAS BÁSICAS:

1. PRIMEIRO TURNO:

1.1 SELECIONE O COMBO

- *Selecione um Combo* de Raça e Poder Especial e pague 1 Moeda para cada combo abaixo do escolhido.
- *Pegue o Combo* com as Moedas e quantidades de fichas indicadas.

1.2 CONQUISTE ALGUMAS REGIÕES:

- *Primeira conquista* na borda do mapa, incluindo os “fins” do Rio que atravessa o mapa.
- *Demais conquistas* normalmente devem ser adjacentes (precisa de 2 fichas pela Região + 1 para cada obstáculo: o oponente perde 1 ficha e o resto pode redistribuir nas Regiões em que ocupa no mapa.
- Na *conquista final* você pode usar o Dado de Reforços depois de selecionar uma Região (você precisa de ao menos 1 ficha)
- *Redistribua suas tropas*: no final do turno, distribua livremente suas tropas entre as Regiões conquistadas.

1.3 SOME PONTOS DE VITÓRIA

- *Receba* 1 Moeda de vitória por cada Região que sua Raça (Ativa ou em Declínio) ocupem.
- *Colete* Moedas como resultados dos *benefícios* de sua Raça (Ativa ou em Declínio)
- *Mantenha* suas Moedas em segredo

2. TURNOS SEQUENTES:

2.1 EXPANDA ATRAVÉS DE NOVAS CONQUISTAS:

- *Prepare suas tropas!* Deixe ao menos 1 ficha em cada Região, pegue o restante de volta à sua mão. Se desejar, abandone algumas Regiões durante esta fase (mas você irá perder as Moedas associadas a elas).
- *Conquiste!* Conquiste novas (usualmente adjacentes) Regiões, pelas regras de Conquistas **OU...**

2.2 ENTRE EM DECLÍNIO:

- Gire sua bandeira de Raça para a posição de Declínio e descarte seu Poder Especial.
- Gire 1 de suas fichas de Raça em cada Região que você ocupa e (normalmente) descarte o restante.
- Se você já tiver uma Raça em Declínio no mapa, descarte suas primeiras fichas e ponha a bandeira de Raça e Poder Especial novamente na pilha dos mesmos.
- No próximo turno jogue como se fosse seu Primeiro Turno.

De qualquer forma, você ganha Moedas de Vitória no final do seu turno.

Considerações:

O Jogador que visitou mais recentemente uma caverna ou porão **começa o jogo**, seguindo pelo sentido horário. Ganha o jogador que tiver mais Moedas ao final do jogo. Em caso de empate, ganha quem tiver mais fichas de Raças Ativas e em Declínio no jogo.

Uma região se considera **ocupada** exclusivamente no caso de que contenha ao menos uma ficha de Monstro ou de Raça (ativa ou em declínio). Uma Região que contenha uma ficha de Montanha Negra ou Lugar Popular, mas nenhuma de monstro ou Raça se considera vazia.

Uma **Região imune** não pode ser conquistada por um oponente, nem ser afetada por Poderes Especiais ou de Raça de seus adversários, nem por Lugares Populares ou Relíquias da Virtude que controla, desde que o imunizador esteja presente na Região.

Se algum jogador conquistou alguma **Região de rio** ele deve esvaziar as Regiões de rio que ocupe e redistribuir suas tropas em qualquer outra de suas Regiões (sempre que não seja de rio). Todas as Regiões de rio devem estar vazias ao final do turno, a não ser que a combinação do jogador possua alguma capacidade que especifique o contrário

As **Regiões de Abismo** são intransitáveis. Elas devem ser **contornadas**.

Relíquias da Virtude e Lugares Populares

As Relíquias da Virtude e os Lugares Populares outorgam um poder único a quem controle/ocupe esta Região. Este poder pode ser roubado por outros jogadores quando a Região em que se encontram é conquistada, pelo que seu controle pode variar de dono ao longo da partida.

Os Lugares Populares sempre permanecem na Região em que foram encontrados, beneficiando com seu poder o jogador cujas tropas ocupem esta Região. As Relíquias da Virtude são móveis, e se movem à Região em que seu poder for usado pela última vez.

Quando uma Região que contenha uma Relíquia da Virtude ou um Lugar Popular é abandonada, a Relíquia ou o Lugar permanecem na Região, sob o mapa. Quando a Região em que estão forem conquistadas, o seu poder passa imediatamente ao controle do novo ocupante da Região.

As Relíquias e Lugares nunca aumentam a defesa da Região em que se encontram, a exceção da Fortaleza Pátria.

Quando um poder de Lugar ou Relíquia referencia a fichas de Raças adicionais, estas devem ser das que se encontram na bandeja de armazenamento e, se não tem, das fichas que o jogador tiver em mãos, caso tenha.

O poder de uma Relíquia ou Lugar entra em jogo imediatamente depois de que se conquiste a Região infestada de Monstros que os guardam.

Um única ficha de Raça em uma Região com uma Relíquia da Virtude ou um Lugar Popular se segue considerando uma única ficha de Raça.

COMPATIBILIDADE:

Se deseja jogar com Lugares Populares e Relíquias da Virtude em *SmallWorld*, use um número de fichas de Monstros igual a $(2 \times \text{o número de jogadores}) + 2$, e coloca 2 fichas de Monstro em cada Região de Tribo Perdida que quiser. Somente deverá se assegurar que não haja Regiões com Monstros adjacentes entre si. Finaliza a preparação pondo uma ficha de Tribo Perdida em cada Região de Tribo Perdida que não esteja ocupada por fichas de Monstros

Existem Poderes e Efeitos que não tem sentido em determinadas partidas, devido a que estão vinculadas com um tipo de terreno que não existe no mapa que está usando ou que estão vinculados a Lugares Populares ou Relíquias da Virtude que não estão em jogo, etc. Nestes casos, retira esses elementos antes de começar a partida. De onde se aplica, os Poderes e efeitos associados com os Mares e a região do Lago se transferem às regiões de rio e vice-versa.

• Os seguintes tipos de Terreno são considerados equivalentes:

- Montanha / Montanha Negra
- Pântano / Lamaçal
- Floresta / Bosque Fúngico
- Mina / Escavação
- Fonte Mágica / Cristal Místico

