

TAO LONG

O CAMINHO
DO DRAGÃO

O E
T A
I F
G E
R N
E I
X



陰



De acordo com a lenda, ambos o dragão do céu e o dragão da terra representam, respectivamente, Yang e Yin.

Essas, porém, não são as únicas formas assumidas pelas energias. Diferentes versões da lenda falam de duas outras criaturas representando Yin no combate com dragão do céu - o tigre e a fênix.

天 人 地

Essa expansão substitui o dragão da terra pelo tigre e a fênix.

C O M P O N E N T E S

- 3 Peças de Tigre
(2 segmentos e 1 cabeça)
- 1 Peça de Fênix



O
B
J
E
T
I
V
O

Derrotar ambos o tigre e a fênix ou o dragão do céu.

P
R
E
P
A
R
A
C
A
O

Remova o dragão da terra completamente e o substitua pelo tigre (ignorando o espaço para o último segmento do dragão da terra). Deixe a fênix ao alcance do jogador controlando o tigre.

T
I
G
R
E



"Um, o protetor,
à espreita nas
sombras."

O tigre funciona exatamente como um dragão, exceto por ter um segmento a menos e **expelir apenas água.**

F
E
N
I
X



"A outra, a
imortal,
renascida das
cinzas."

A fênix funciona exatamente como um dragão, exceto pelo seguinte:

A fênix entra em jogo assim que o marcador de fogo de seu jogador passe a ter alguma pedra. Seu jogador então posiciona a peça de fênix voltada para a direção de sua escolha em qualquer espaço adjacente ao tigre ou o mais próximo possível, não havendo espaços adjacentes disponíveis.

A fênix sai de jogo assim que o marcador de fogo de seu jogador se esgote. Enquanto o tigre não for derrotado, a fênix entra em jogo novamente sempre que o marcador de fogo de seu jogador passe a ter alguma pedra novamente. Caso esteja fora de jogo com o tigre derrotado, a fênix é derrotada.

Ao mover a fênix, trate sua única peça como a cabeça de um dragão. Como não possui segmentos, a fênix atravessa portais sem precisar virá-los para sua face ocupada.

Todo dano causado à fênix **remove pedras de fogo** ao invés de pedras de água. A fênix pode **expelir apenas fogo**.



"Juntos, sobrepujarão seu impetuoso oponente para governar uma era de introspecção e paz interior."

Toda ação realizada pelo jogador controlando o tigre e a fênix afeta ambas as criaturas em todos os aspectos relacionados ao tabuleiro do humano, conforme descrito a seguir:

1) Movimento **ambas as criaturas**, na ordem que preferir.

2a) Realize, se aplicável, efeitos de mordida com **ambas as criaturas**, simultaneamente.

2b) Realize, se aplicável, efeitos de absorver (apenas uma vez) ou expelir (com o tigre, se Água, ou a fênix, se Fogo).

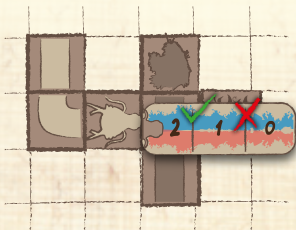
3) Realize, se aplicável, fases de Espírito extra (apenas uma vez).

Não é permitido cumprir uma fase de Espírito de modo que nenhuma das criaturas consiga realizar a ação referente na fase de Matéria, a não ser que não haja nenhuma outra opção possível. Em qualquer situação, cada criatura que não possa realizar uma ação a ignora completamente e recebe 1 dano.



ESCLARECIMENTOS

- O tigre nunca causa dano à fênix e vice-versa.
- Caso ambos o tigre e a fênix estejam ao alcance de um ataque à distância, o dano ocorre para cada um, sendo considerados os respectivos maiores valores no medidor de distância sobre cada criatura. Lembre que, como toda peça é um obstáculo intransponível para alcance, uma criatura não é atingida se estiver protegida atrás de outra.



- A fênix sempre sai de jogo ao expelir fogo, visto que para isso acontecer é preciso esgotar o marcador de fogo de seu jogador.
- Caso o tigre seja derrotado enquanto a fênix ainda estiver em jogo, sua cabeça também deve ser retirada do tabuleiro e deixada na zona de peças perdidas (assim como seu último segmento).



OCTO
LUDUSTUDIO

octo.studio/taolong