

WIZ-WAR™

Bestial Forces

Silenciosamente, Aviliana inclina-se ao virar da esquina. O minotauro ainda está lá, raspando seus cascos fendidos pelo chão carbonizado, seus músculos tensos e pronto. Um rosnado ameaçador ecoa pelo corredor atrás dela, anunciando a aproximação de Grendel. Em alguns momentos, Aviliana será travada entre os dois. Ela não pode deixar isso acontecer. A jovem feiticeira segue em frente, constrói uma parede entre ela e a besta com cabeça de touro. Os rugidos de frustração desaparecem rapidamente quando começa a voar com asas de couro. Uma pequena criatura atravessa o seu caminho.

Embora carregado com uma caixa gigante em cima de seus ombros, ele pisca para o lado e desaparece através de um portal antes que ela possa reagir. Aviliana amaldiçoa e grita pouco antes do minotauro quebrar o corpo dela na parede mais próxima. As criaturas de Wiz-War chegaram!

Visão Geral da Expansão

Criaturas selvagens têm aparecido dentro das paredes do labirinto, auxiliando os magos em sua busca para se tornar o Mestre. Magos agora podem invocar as forças lendárias com a escola Mitologia, invocar os seus espíritos ancestrais com a escola Totem, ou incorporar as poderosas formas de dragão com a escola Dracônica.

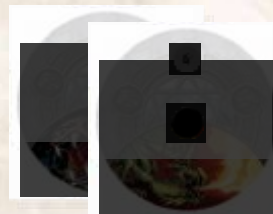
6 Criaturas e Bases



72 Cartas de Magia



6 Marcadores De Vidas das Criaturas



12 Marcadores de Totem



4 Marcadores de Relíquia



5 Marcadores de Energia



Ícone da Expansão Bestial Forces

Cada carta nesta expansão é marcada com o ícone da expansão *Bestial Forces* para distinguir estas cartas das cartas no jogo base.



Usando esta Expansão

Esta seção descreve como incorporar os componentes da expansão *Bestial Forces* no jogo base de *Wiz-War*.

1. **Prepare as Criaturas:** Coloque cada criatura em uma base cinza. Estas criaturas entram em jogo quando um mago usar uma carta de invocação correspondente.
2. **Adiciona Novas Escolas de Magia:** Adiciona as escolas *Mitologia*, *Totem* e *Dracônica* para as escolas de magia disponíveis escolhidas durante a etapa 4 do setup.

Regras da Expansão

Esta seção descreve as regras para a expansão *Bestial Forces* em detalhes.

Energia Flash

Os jogadores podem usar uma carta de "Energia Flash" para impulsionar feitiços. Quando um jogador lança um feitiço, ele pode descartar uma carta de energia flash para alimentar o feitiço.

No entanto, um jogador **não pode** usar uma carta de "Energia Flash" para aumentar sua velocidade.

Alvos Múltiplos

Qualquer mago ou criatura afetado por uma magia de ataque é um **alvo**. Se uma magia que afeta múltiplos alvos é **cancelada** por algum dos alvos, nenhum dos alvos sofre os efeitos.



Montando Marcador de Vida das Criaturas

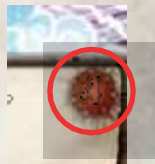
Monte os marcadores de vida como mostra a imagem.



Invocando Criaturas

Quando um mago lança um feitiço com a característica **criatura**, ele executa as seguintes etapas em ordem.

1. **Conjurar Feitiço de Invocação:** Coloque a carta de magia em sua área de jogo. Se outro mago pretende lançar uma contra-mágica, ele deve lançá-la agora.
2. **Sofrer Dano:** Role um dado e sofra dano igual a um a menos do que o resultado. Este dano não pode ser evitado ou reduzido de forma alguma.
3. **Vida da Criatura:** Pegue o marcador de vida correspondente à criatura a ser invocada. Em seguida, adicione o resultado do dado da etapa 2 à **vida base** da criatura, que está localizado no lado direito da carta de invocação da criatura. Esta é a vida inicial da criatura.



Ícone da vida base da criatura

4. **Coloque a Criatura no Tabuleiro.**

Ativando Criaturas

Para ativar uma criatura, o mago que a controla gasta dois pontos de movimento. Durante cada ativação da criatura, o mago que a controla não pode se mover e só pode lançar contra-mágica. Um mago pode ativar cada uma das suas criaturas durante o seu turno. Cada criatura pode ativar uma vez por turno, e depois de sua ativação, o mago que a controla continua seu turno. Cada vez que uma criatura é ativada, ela pode mover e fazer um ataque.

Ataque das Criaturas

Uma criatura pode executar seu ataque a qualquer momento durante a sua ativação. Uma criatura pode realizar seu ataque de duas maneiras.

1. O mago que controla a criatura seleciona um ataque a partir da carta da criatura e segue sua instrução.
2. O mago que controla a criatura joga uma magia de ataque de criatura. A criatura é tratada como o lançador do feitiço, e a magia é descartada após o uso.



Magia de Ataque de Criatura

Nota: Um mago também pode lançar uma magia de ataque de criatura como seu próprio ataque, como indicado pelo ícone de ataque normal na carta de magia.

Se o ataque de uma criatura mata um mago, o mago que controla a criatura ganha um ponto de vitória.

Criaturas não podem atacar no primeiro turno do jogo.

Movimento das Criaturas

Cada vez que uma criatura é ativada, ela recebe pontos de movimento igual a sua **velocidade base**, que está localizada no lado esquerdo da carta de invocação da criatura. Criaturas seguem as mesmas regras para mover-se que os magos, exceto que eles não podem aumentar a sua velocidade (veja "Movendo" na página 7 do livro de regras do jogo base).



Ícone da Velocidade Base da Criatura

Criaturas no Labirinto

As criaturas não podem transportar tesouros ou itens. Algumas cartas de magia permitem que uma criatura pegue ou roube um tesouro ou item. Se isso acontecer, a criatura imediatamente solta o tesouro ou item no seu quadrado. O boggart é a exceção a essa regra; ele pode pegar e carregar tesouros. Uma criatura pode se mover e atacar através de uma porta adjacente que pertence a seu mago que a controla. A criatura não pode manter as portas abertas.

Algumas magias podem curar criaturas. Quando uma criatura é curada, o mago que a controla ajusta a vida da criatura no marcador de vida. A vida de uma criatura pode exceder a sua vida inicial, mas não pode exceder 12.

Quando uma criatura sofre dano, o mago que a controla ajusta a da criatura no marcador de vida. Se a vida de uma criatura é reduzida a zero ou menos, se o mago que controla a criatura morre, ou se a carta de invocação de uma criatura é descartada do jogo, essa criatura morre. Quando uma criatura morre, retire a miniatura do tabuleiro, descarte a sua carta de invocação e todos os feitiços mantidos que foram lançados sobre ela. Um mago pode dar um soco em uma criatura (veja "Socando" na página 8 do livro de regras do jogo base).

Transformando Criaturas

A escola de Mutação permite que magos transformem criaturas em outras formas, modificando suas habilidades. Quando um mago lança um feitiço que transforma uma criatura que ele controla, o jogador remove a figura de criatura de sua base e coloca a figura transformada que corresponde ao feitiço na base. Quando a transformação termina, o jogador substitui a figura transformada pela figura da criatura. Quando um feitiço de **transformação** conflita com a velocidade base ou outras habilidades de uma criatura, o texto do feitiço de **transformação** se sobrepõe ao da carta de invocação da criatura. No entanto, a mutação de uma criatura nunca é total, portanto quaisquer habilidades que não entrem em conflito com o feitiço de **transformação** ainda se aplicam.

Enquanto as magias do "Big Man Form", "Werewolf Form", ou "Golem Form" são mantidos em uma criatura, aquela criatura ganha a habilidade de socar (veja "Socando" na página 8 do livro de regras do jogo base).

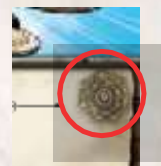
Efeitos de Atordoamento

Algumas magias na expansão *Bestial Forces* podem fazer um mago ganhar marcadores de atordoamento. Lembre-se, se um mago descarta um marcador de atordoamento durante a sua fase de *Passagem de Tempo*, ele fica atordoado até o fim daquele turno (veja "Fase de Passagem de Tempo" na página 6 e "Um Mago Atordoado" na página 15 do livro de regras do jogo base).

Criaturas também podem ganhar marcadores de atordoamento. Os marcadores são removidos das criaturas durante a etapa *Remover Atordoamento* do mago que a controla na fase de *Passagem de Tempo*. Quando um marcador de atordoamento é removido de uma criatura, aquela criatura só pode executar o seu movimento **ou** um ataque durante a sua ativação naquele turno.

Relíquias

Relíquias são itens com imenso poder; eles são identificados pelo ícone de relíquia localizado no lado direito de algumas cartas. Quando um jogador tem uma relíquia na sua área de jogo, ele também deve colocar o marcador da relíquia na base colorida de seu mago como se fosse um tesouro. Cada mago pode carregar uma relíquia ou um tesouro. Se um mago é portador de



Ícone de Relíquia

uma relíquia ou tesouro, ele deve soltá-lo antes que possa pegar uma relíquia ou tesouro diferente. Quando um mago dropa uma relíquia, ele coloca o seu marcador em seu quadrado e carta de magia correspondente perto do tabuleiro de jogo como se fosse um item. Se um efeito de carta faz com que um mago possa carregar mais de uma relíquia ou tesouro, ele deve imediatamente dropar relíquias e tesouros até que ele esteja carregando apenas um.

Escolas de Magia



Mitologia: Magos que aproveitam da escola de Mitologia são reforçados por magias que fizeram sua marca nas histórias das eras. Clamando por façanhas épicas, criaturas emblemáticas e relíquias antigas, magos astutos no mito de exercer lendárias magias.



Totem: Adotando os vários espíritos da escola Totem, um mago pode capacitar todos os aspectos do seu ser para superar os perigos do labirinto. Quando os espíritos se reúnem, seu poder coletivo cresce. Eventualmente, o grande espírito do totem fica tão poderoso que pode destruir a alma de um mago com um único golpe.



Dracônica: Há apenas uma criatura tão grande que tem a sua própria escola dedicada a ela. A escola Dracônica que possui feitiços que imitam e aproveitam o poder dos dragões. Caso o dragão feroz seja invocado, ele irá proteger seus tesouros como se fossem seus próprios.

Regras Opcionais

Esta seção contém várias regras opcionais que os jogadores podem querer tentar. Todos os jogadores tem que concordar com quais regras serão usadas.

Energia Flash Extendida

Para maior dano e menos aumentos de velocidade, todos os jogadores podem concordar em usar esta regra opcional quando não está jogando com as escolas de Necromancia ou Hexcraft. Depois de selecionar as escolas durante a etapa quatro do setup, selecionar aleatoriamente quatro cartas de energia e coloca de volta na caixa do jogo. Em seguida, selecionar aleatoriamente quatro cartas de energia flash, adiciona ao deck, e continue com o setup.

Mais Invocações

Esta regra opcional permite aos jogadores usar criaturas fora das escolas a que pertencem. Depois de selecionar as escolas durante a etapa 4 do setup, os jogadores podem escolher quais as escolas que eles gostariam de incluir as criaturas. Recomenda-se não selecionar a escola Totem, pois o Espírito Totem tem utilidade limitada fora da sua escola. Ao selecionar uma escola, os jogadores usam todas as criaturas daquela escola. Além disso, adicione todos as cartas de magia "Planar Call" nas escolas selecionadas para o deck de magia. Em seguida, continue com o setup.

Especializações

Esta regra opcional dá a cada mago uma escola de magia.

Depois de construir o deck de magia, coloque cada escola de magia remanescente de costas na área de jogo para que nenhum jogador saiba qual deck é qual. Um de cada vez, cada jogador escolhe dois decks de forma aleatória e olha para ambos. Ele escolhe um, mantém como sua Especialização e retorna o outro para junto das escolas que não foram escolhidas. Em seguida, cada jogador embaralha seu deck de Especialização e coloca-o de costas em sua área de jogo.

Ao distribuir a mão inicial de cada jogador, dê a cada jogador três cartas do deck de magia. Em seguida, cada jogador tira duas cartas de magia do seu deck de Especialização. Esta será a mão inicial de cada jogador.

Durante a compra de cartas na fase Descartar e Comprar, o jogador ativo pode optar por tirar uma carta de magia a menos do deck de magia para comprar uma carta de magia de seu deck de Especialização.

Quando uma carta de magia que pertence ao deck de Especialização de um jogador é descartada, ela é colocada na pilha de descarte de Especialização desse jogador. Se seu deck de Especialização ficar sem cartas, vire a pilha de descarte de Especialização e embaralhe-a para criar um novo deck de Especialização.

Créditos

Expansion Design: Nathan Hajek and Jay Little

Original Game Design: Tom Jolly

FFG Core Game Design & Development: Kevin Wilson

Producer: Derrick Fuchs

Editing and Proofreading: David Hansen

Graphic Design: Christopher Hosch

Graphic Design Manager: Brian Schomburg

Managing Art Director: Andrew Navaro

Art Direction: John Taillon

Cover Art: Javier Guzman

Figure Design: Andrew Navaro

Interior Art: Phillip Dickenson, Javier Guzman, and Bill Halliar

Production Manager: Eric Knight

Lead Game Producer: Steven Kimball

Executive Game Designer: Corey Konieczka

Executive Producer: Michael Hurley

Publisher: Christian T. Petersen

Playtesters: Samuel Bailey, Dane Beltrami, Simone Biga, Jonathan Bove, Pippin Brown, Caterina D'Agostini, Andrea Dell'Agnese and Giulia Faeta, Christopher Fuchs, Juan Diego De Maya Gironés, Cecilia Gutknecht, Elizabeth Hajek, Jonathan Hirsch, Trevor Howard, África De La Rosa Jimenéz, Jesus De La Rosa Jimenéz, James Kniffen, Luca Marchesini, Raul Galán Martinez, Octar, Chad "King Intern" Reverman, Patrick Schifano, Samuel Stuart, Nate Tripp, and Peter J. VanDusartz IV

© 2014 Fantasy Flight Publishing, Inc. No part of this product may be reproduced without specific permission. Wiz-War and Fantasy Flight Supply are trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games and the FFG logo are registered trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games is located at 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, and can be reached by telephone at 651-639-1905. Retain this information for your records. Actual components may vary from those shown. Made in China. **THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE OF PERSONS 13 YEARS OF AGE OR YOUNGER.**

