

WIZ-WAR™

Malefic Curses

Lentamente, Dauziel puxa seu corpo cadavérico para uma posição ereta. Ele havia sido morto há séculos, mas um poderoso necromante como ele nunca deixaria um revés tão simples impedi-lo de reivindicar o seu lugar de direito como Mestre da Ordem Arcana. Energias misteriosas entre os ossos e nervos, remontam seu corpo enquanto ele entra no labirinto. Uma vez lá dentro, ele pretende mostrar a esses jovens iniciantes como é um verdadeiramente duelo entre magos. O Wiz-War nunca mais será o mesmo!

Visão Geral da Expansão

A forte concorrência para se tornar o novo Mestre aquece quando um novo mago entra no labirinto, trazendo com ele três novas escolas de magia. Magos podem agora enganar e amaldiçoar os seus rivais com a Escola de Hexcraft, aproveitar as forças entrópicas do universo com a escola do Caos, ou ganhar o domínio sobre a vida e a morte com a escola de Necromancia.

Lista de Componentes

- Este Livro de Regras
- 1 Tabuleiro de Setor
- 1 Mago Plástico
- 1 Base de Plástico do Mago
- 1 Marcador de Vida
- 52 Marcadores:
 - » 1 Marcador de Manto das Sombras
 - » 1 Marcador de Servo da Caveira
 - » 2 Marcadores de Jardim de Ossos
 - » 8 Marcadores Hex
 - » 10 Marcadores de Névoa Prismática
 - » 4 Marcadores de Portais
 - » 2 Marcadores de Tesouro
 - » 16 Marcadores de Energia
 - » 6 Marcadores de Chapéu
 - » 1 Marcador de Manto de Fogo
 - » 1 Marcador de Caco de Sangue
- 72 Cartas de Magia (24 por escola)
- 4 Suportes Plásticos para os Portais

Ícone da Expansão Malefic Curses

Cada componente nessa expansão é marcado com o ícone da expansão Malefic Curses para distinguir esses componentes dos componentes do jogo base.



Visão Geral do Componentes

Esta seção descreve os componentes introduzidos na expansão Malefic Curses. Esta seção não descreve os tipos de componentes incluídos na base do jogo; eles funcionam como descrito no livro de regras do jogo base.

Marcadores Hex

A Escola de Hexcraft inclui vários feitiços que fazem esses marcadores aparecerem no tabuleiro.

Marcadores de Névoa Prismática

O feitiço "Prismatic Mist" da escola do Caos faz com que estes marcadores apareçam no tabuleiro.

Marcadores dos Objetos "FireCloak" e "Bloodshard"

A impressão original do jogo base Wiz-War não incluiu estes marcadores de objetos. A expansão Malefic Curses incluiu para complementar as magias "Fire Cloak" e "BloodShard".

Usando esta Expansão

Esta seção descreve como incorporar Malefic Curses com o jogo base.

- 1. Adiciona Novo Mago e Nova Cor de Jogador:** Adiciona a miniatura plástica do mago incluído na expansão Malefic Curses para os magos disponíveis escolhidos durante a etapa 1 do setup. A cor roxa do jogador também está disponível.
- 2. Adiciona Novas Escolas de Magia:** Adiciona as escolas de Hexcraft, Caos, and Necromancia as escolas de magia escolhidas durante a etapa 4 do setup.

Adicionando um 5º Jogador

Para jogar uma partida de cinco jogadores de Wiz-War, embaralhar o tabuleiro de setor roxo com os outros, como descrito no passo 2 do setup no livro de regras do jogo base. Em seguida, construir o tabuleiro de jogo e colocar os portais como mostrado no diagrama à direita.

Setup para 5 Jogadores



Regras da Expansão

Esta seção descreve as regras para a expansão Malefic Curses 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.



Energia Aleatória

Quando um jogador usa uma carta de "Energia Aleatória", ele joga um dado e adiciona o resultado ao valor indicado no cartão. Esta soma é a quantidade total de energia fornecida pela carta. O jogador pode usar essa energia para aumentar a velocidade de seu mago ou impulsionar um feitiço.



Quando um jogador usa uma carta de magia que tem o ícone de energia aleatória, na sua borda inferior, ele lança um dado. Seu resultado é a quantidade de energia fornecida por essa carta de magia.

Magia Aleatória

Algumas cartas na expansão *Malefic Curses* apresentam efeitos aleatórios. Estes efeitos estão concentrados pesadamente na escola do Caos, mas *Hexcraft* e *Necromancia* também apresentam efeitos aleatórios. Quando uma carta requer o "resultado de 1 dado", o jogador rola o dado e utiliza o resultado para determinar os efeitos da carta conforme descrito no texto.

Ícone de Mesmo Setor

Várias cartas na expansão *Malefic Curses* tem o ícone de **mesmo setor**. Um mago pode jogar uma carta com o ícone de mesmo setor em um alvo que está no mesmo tabuleiro de setor que ele.



Hexes

Hexes são um tipo de feitiço que dá a magos inteligentes várias maneiras de controlar o tabuleiro. Quando um jogador faz um feitiço hex, ele coloca o marcador hex que corresponde ao feitiço que ele lançou em um quadrado vazio no mesmo setor que o seu mago. Ele não pode colocar o marcador hex em um quadrado base. Hexes não são objetos. Hexes não podem ser danificados e não podem ser pegos ou movidos depois de terem sido colocados. Hexes não bloqueiam linha de visão ou movimento. Hexes são criações permanentes, mas podem ser dissipadas. O hex é acionado quando um mago entra em um quadrado com um marcador hex. Quando um mago desencadeia um feitiço hex, ele imediatamente sofre os efeitos detalhados na carta do feitiço correspondente. Se o mago entra no quadrado do marcador hex mais de uma vez durante o mesmo turno, ele sofre o efeito cada vez que ele entra quadrado.

Escolas de Magia



Hexcraft: Hexcraft é uma escola de truques, maldições, e armadilhas. Ela se baseia em hexágonos, um tipo de feitiço que coloca armadilhas rúnicas no labirinto com resultados explosivos para qualquer mago. Um mago também pode impedir os seus adversários com maldições e ataques poderosos.



Caos: A escola do caos é selvagem, imprevisível e caprichosa. O poder potencial do caos é grande, mas alguns magos dominam sua natureza entrópica. Caos distorce e manipula amigo, inimigo, e o ambiente tanto com uma variedade de efeitos aleatórios.



Necromancia: Magias da escola de Necromancia manipulam poderes do além-túmulo. Com a ajuda de espíritos e energia etérea, magos que usam Necromancia podem controlar sombras e trevas e, em tempos de extrema necessidade, até mesmo a morte em si.

Teleportação

Algumas mágicas nessa expansão requerem um mago para **teleportar** um número de quadrados em uma direção específica. Quando um mago teletransporta para um quadrado diferente, ele ignora quaisquer paredes, portas, objetos ou feitiços ao longo do caminho. No entanto, o assistente ainda sofre os efeitos de quaisquer objetos ou feitiços no quadrado em que ele termina seu teletransporte. Se esse teletransporte for acabar com o mago em um quadrado que ele não pode legalmente ocupar, como um quadrado com um bloco de pedra, aquele mago sofre um dano físico. Então, aquele mago move um quadrado adicional na mesma direção até que ele atinja um quadrado elegível. Magos podem teletransportar através de portais ou de um lado aberto do mapa ou parede exterior para o lado oposto. Determine este quadrado como se os dois tabuleiros de setores fossem adjacentes, como mostrado abaixo.

Teleportando para Fora do Mapa



1. O mago roxo teletransporta para fora de um lado do tabuleiro de jogo e re-entra no lado oposto.
2. O mago vermelho teletransporta para fora do mapa pelo portal cinza e re-entra no quadrado correspondente na extremidade que tem o portal cinza.
3. O mago azul teletransporta para fora do mapa pelo portal laranja e re-entra no tabuleiro correspondente na borda que tem o portal laranja.

Esclarecimento sobre a carta "Teleport"

O feitiço do jogo base "Teleport" segue as regras para o teletransporte, como descrito na página 3.

Alvos Múltiplos

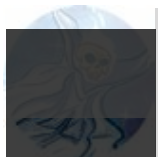
Qualquer mago ou criatura afetado por uma magia de ataque é um **alvo**. Se uma magia que afeta múltiplos alvos é **cancelada** por algum dos alvos, nenhum dos alvos sofrem os efeitos

Efeitos de Atordoamento

Alguns feitiços na expansão Malefic Curses podem fazer um mago ganhar marcadores de atordoamento. Lembre-se, se um mago descartar um marcador durante o sua fase de Passagem de Tempo, ele fica atordoado durante aquele turno (consulte "Fase de Passagem de Tempo" na página 6 e "A Wizard Atordoado" na página 15 do livro de regras do jogo base).

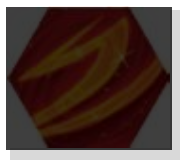
Marcadores

Móveis



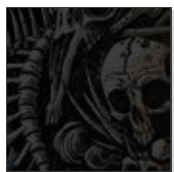
Cloak of Shadows

Hexes

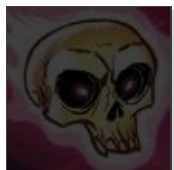


Pain

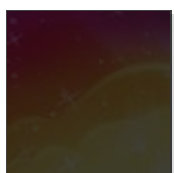
Imóveis



BonEyard



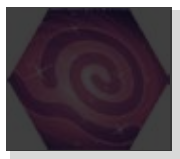
Skull SERVant



PrIsmatIC mIst



tELEPortation



lEthargy



amnEsIa

Regra Opcional: 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.

Créditos

Expansion Design: Jay Little

Original Game Design: Tom Jolly

FFG Base Game Design & Development: Kevin Wilson

Producer: Christopher Hosch

Editing & Proofreading: David Hansen

Graphic Design: Michael Silsby

Graphic Design Manager: Brian Schomburg

Managing Art Director: Andrew Navaro

Art Direction: Zoë Robinson

Cover Art: Javier Guzman

Board Art: Ben Zweifel

Figure Design: Andrew Navaro

Interior Art: Javier Guzman and Bill Halliar

Production Manager: Eric Knight

Executive Game Designer: Corey Konieczka

Executive Producer: Michael Hurley

Publisher: Christian T. Petersen

Playtesters: Ian Allen, Gilbert Anderson Jr., Samuel Bailey, Jaffer Batica, Clay Blankenship, Bryan Bornmueller, Jonathan Bove, John Britton, Alex Davy, Sean Foster, Paul Forman, Chris Gerber, Jason Glawe, Russell Hall, David Helba, Mike Helba, Gregg Helmberger, Nathan Hajek, Emily Judd, James Kniffen, David Knepper, Kalar Komarec, Andrew McClanahan, Matthew Newmann, Chris Oberst, Chuck Pierce, Le Pitts, Daniel Phillips, Lori Richards, David Sparks, Damon Stone, John Taillon, Zach Tewalthomas, Nikki Valens, Clint Vogel, Jason Walden, John Weier, Brendan Weiskotten, and Troy Zigler

© 2013 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.**

