

Regras Básicas



CONFLICTUS
AETERNUS

Introdução	3
Divisões das cartas	3
Facção e Classe das cartas	4
Área de jogo	7
Ações	8
Habilidades	9
Ataque e impedimento	10
Construindo seu próprio baralho	11
Supremacia das cartas	12
Comece a jogar	12
Fases do jogo	13
Glossário	14
Equivalência entre o alfabeto latino e a escrita conflictiana	18

Introdução

Conflictus Aeternus é um jogo de cartas colecionáveis (conhecido pelas siglas em Inglês TCG, *Trading Carta Games* ou CCG, *Collectibles Carta Games*), onde cada jogador desenvolve seu próprio baralho personalizado. O objetivo do jogo é acabar com o **mons** (baralho) dos seus adversários utilizando-se das cartas e da estratégia do seu baralho.

Em **Conflictus Aeternus**, você representa um **Manipulador**, comandando e equipando seus guerreiros, ativando amuletos ou utilizando relíquias.

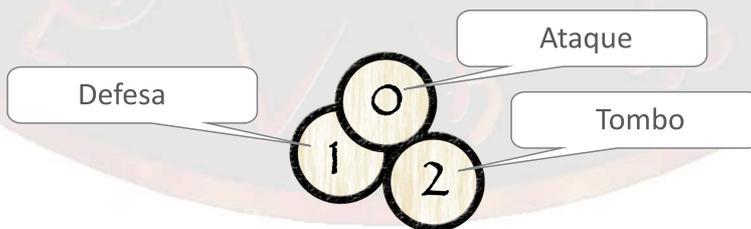
Divisões das cartas



Custo: O custo representa o número de fontes que devem ser utilizadas para que a carta seja jogada.

Nome da carta: Cada carta possui seu próprio nome que é descrito neste campo.

Ataque / Defesa / Tombo: Este campo está ligado aos guerreiros. O **ataque** representa a força do guerreiro, ou seja, o quanto ele consegue fazer de dano a outro guerreiro. A **defesa** representa a resistência que este guerreiro possui em relação ao ataque de outro guerreiro, amuleto ou de uma habilidade. O **tombo** representa o poder mágico deste guerreiro. Se durante um combate um guerreiro não for impedido, o oponente atacado por este guerreiro deve **Tombar** (*colocar cartas do topo do seu mons em seu mortis*) igual ao tombo do guerreiro não impedido.



Raridade: Este campo diz qual a probabilidade de se tirar uma carta:



Diamante – São cartas poderosas e com baixo índice de impressão, ou seja, dificuldade de obtenção.



Ouro – São cartas poderosas e difíceis de tirar.



Prata – São cartas incomuns.



Ferro – São as cartas comuns (as fontes são consideradas cartas ferro).

Edição: Este campo refere-se à edição em que a carta foi impressa. O símbolo  quer dizer 1, ou seja, a carta pertence à primeira edição (*para saber mais sobre a equivalência entre o alfabeto latino e a escrita **conflictiana**, consultar o final deste manual*).

Nome do ilustrador: Este campo traz o nome do autor da imagem.

Habilidades: É neste campo que as habilidades da carta estão descritas, ou seja, o que a carta faz. Se antes da habilidade estiver escrito  significa que a habilidade deve ser ativada, isto é, quando você quiser que o efeito vá para a **transição** (ver maiores detalhes em “Áreas do Jogo”), você deve ativá-lo. A ativação pode ser feita a qualquer momento em que se possa jogar um amuleto. Os textos escritos em itálico e na cor cinza trazem uma explicação sobre a habilidade.

Número da carta: Este campo informa a posição que aquela carta ocupa na edição. Por exemplo, 043/152 significa que esta é a carta número 43 dentre as de 152 cartas daquela edição.

Classe: Este campo traz a classe à qual a carta pertence (Amuleto, Guerreiro, Relíquia ou Equipamento). Algumas Classes podem apresentar subclasses, como por exemplo, os guerreiros. Quando houver uma subclasse, a mesma estará escrita na linha inferior.

Imagem: Cada carta traz uma imagem representativa e cada classe de carta possui seu próprio formato, a saber:



Fonte



Guerreiro



Amuleto



Equipamento



Relíquia

Facção e Classes de cartas

O Conflictus está dividido em duas facções: **Luz** e **Sombra**, sendo que cada uma destas facções utiliza-se de **Fontes** para serem jogadas. Existem, ainda, cartas que são **Neutras**, ou seja, podem ser usadas por qualquer uma das facções.

As cartas estão divididas em 5 classes: Fontes, Guerreiros, Amuletos, Relíquias e Equipamentos. Faremos abaixo uma breve apresentação destas classes:

Fontes: Uma **Fonte** representa a fonte de energia de cada facção. Existem dois tipos de fontes, as **Fontes de Luz** e as **Fontes de Sombra**. Cada facção utiliza-se de fontes de energia para ativar suas cartas, ou seja, as cartas de luz necessitam de fontes de luz para serem jogadas e as cartas de sombra, das fontes de sombra. As cartas neutras podem ser jogadas tanto com fontes de luz quanto de sombra (ou combinações de ambas).



Você pode baixar **uma** fonte em sua fase principal e **uma** fonte na fase principal de um de seus oponentes. As fontes são cartas **Fixas** (*não precisam ser sacrificadas no final da rodada*) e podem ser baixadas a qualquer momento na fase Principal.

Guerreiros: Os **Guerreiros** são seus comandados e, por isso, travam batalhas para ajudá-lo a vencer seus oponentes. São cartas **Fixas** e podem ser baixadas em qualquer fase Principal.

Diferentemente das outras cartas, os guerreiros possuem também a habilidade de **empilhamento**, ou seja, você pode baixar outros guerreiros no mesmo conjunto utilizando-se dos guerreiros que ficam abaixo (guerreiros inativos) como fontes. No exemplo abaixo, o guerreiro *Aprendiz de Avatar* (guerreiro ativo) custa 2 fontes de luz para ser baixado, porém estamos utilizando 1 *fonte de luz* e o custo do *Mago iluminado* (guerreiro inativo) para somar 2 fontes. Caso tivéssemos um guerreiro de até 4 fontes de luz poderíamos anexar a este conjunto sem acrescentar nenhuma fonte.



Observação: A cada conjunto de guerreiros só se pode anexar, por rodada, um guerreiro (salvo os guerreiros com a habilidade de acumular).

Amuletos: Os **Amuletos** são objetos impregnados de magia que executam tarefas específicas, tais como, destruir um guerreiro ou comprar cartas. São cartas **Instáveis** (*precisam ser sacrificadas no final da rodada em que são jogadas*). Diferentemente dos outros tipos de cartas, os Amuletos podem ser baixados em quase todas as fases, com exceção das fases de *Compra* e *Análise de Dano*.



Relíquias: As **Relíquias** são objetos mágicos que executam algum efeito quando ativadas ou que possuem em si algum efeito permanente. São cartas **Fixas** e podem ser baixadas em qualquer fase Principal.



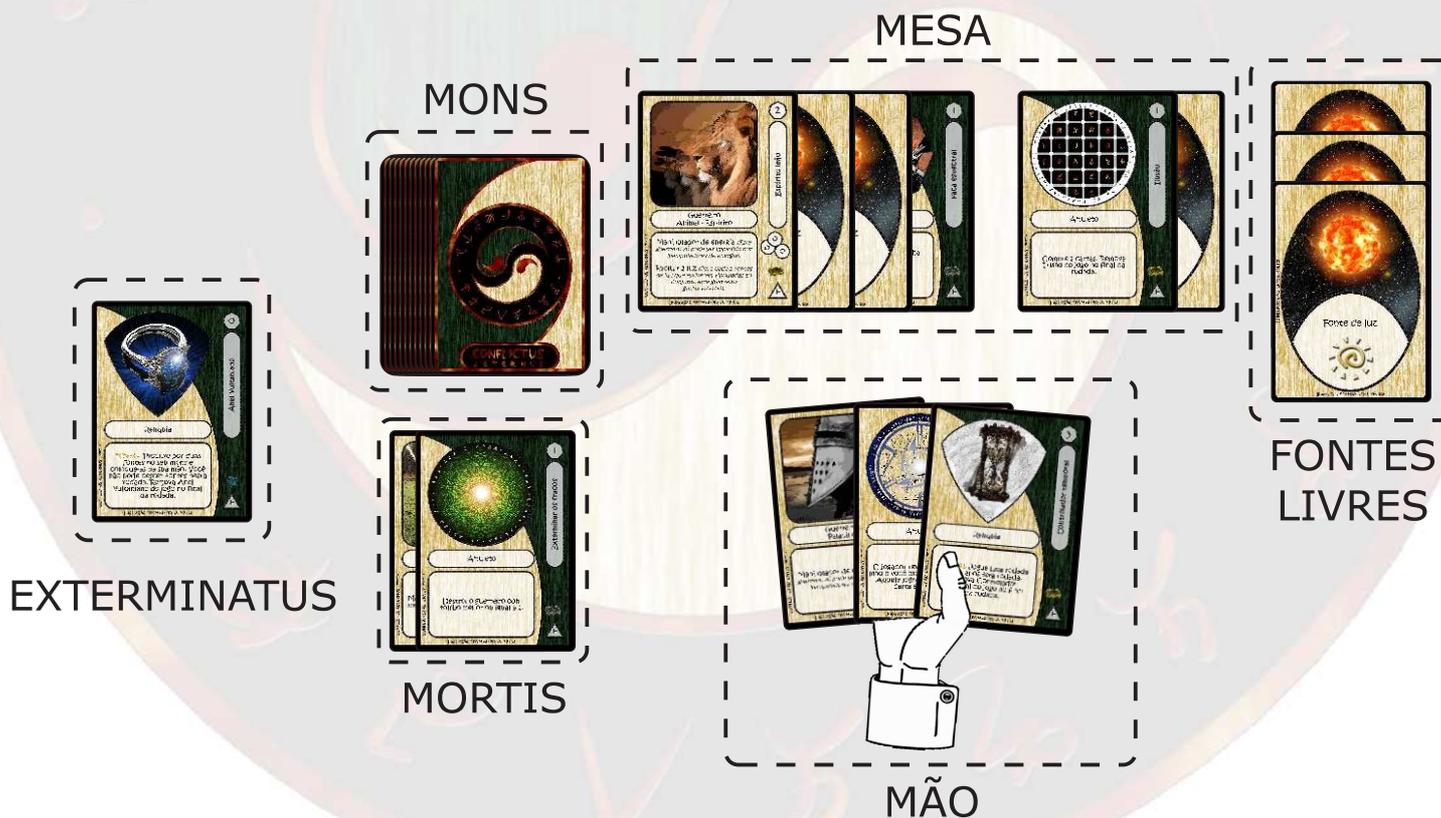
Equipamentos: Os **Equipamentos** são objetos utilizados pelos guerreiros para auxiliá-los nos combates. Eles compartilham as fontes com os guerreiros, ou seja, se houver em um conjunto de guerreiros 3 fontes, você pode anexar, neste mesmo conjunto, um equipamento de 3 fontes ou, três equipamentos de 1 fonte, ou ainda, um equipamento de 2 fontes e outro de 1 fonte. Agora, se o equipamento for, por exemplo, de luz e seu custo for 2, devem-se obrigatoriamente existir no conjunto pelo menos 2 fontes de luz. São cartas **Fixas** e podem ser baixadas em qualquer fase Principal. Caso todos os guerreiros do conjunto venham a morrer, você pode manter o conjunto composto de fontes e equipamentos ativo. A este conjunto somente guerreiros e equipamentos podem ser anexados.



No exemplo acima, o equipamento dá ao guerreiro +2 de ataque, +0 de defesa e +0 de tomo, ou seja, torna-se um guerreiro +2/+1/+2 enquanto este equipamento estiver no conjunto.

Área de jogo

A área de jogo está dividida da seguinte maneira:



Mons: Seu baralho, quando se inicia uma partida, transforma-se em seu **mons**. Ele deve ter, no início de cada partida, de 40 a 50 cartas. Os descritivos das cartas são mantidos voltados para baixo e as cartas permanecem na ordem em que elas estavam no início do jogo. Ninguém pode olhar as cartas do seu mons e cada um dos jogadores tem o seu próprio mons. Toda vez que você procurar uma carta em seu mons, você deve embaralhá-lo e escolher um jogador para cortá-lo.

Mão: Quando você compra cartas, elas vão para a sua mão, assim como na maioria dos outros jogos de cartas. Só você pode olhar as cartas de sua mão. Cada um dos jogadores tem a sua própria mão, a qual não tem limite máximo de cartas.

Mesa: No começo do jogo, a mesa está vazia, mas é aqui que as cartas são jogadas e é onde as cartas fixas ficam até serem destruídas ou sacrificadas. Em cada uma das rodadas, você pode jogar fontes, guerreiros, amuletos, relíquias e equipamentos da sua mão, mons ou mortis para a mesa. A organização da sua mesa fica a seu critério, porém seus oponentes devem poder ver todas as suas cartas. Essa área é compartilhada por todos os jogadores.

Mortis: Seu mortis é seu monte de descarte. Suas cartas vão para o mortis quando são descartadas, canceladas, destruídas, sacrificadas ou colocadas lá por algum efeito (a não ser que ela seja removida de jogo). Além disso, se um de seus guerreiros tiver a defesa reduzida a zero ou menos do que zero, ele deve ir para seu mortis imediatamente. As cartas que estiverem em seu mortis devem ficar sempre com suas faces voltadas para cima e qualquer um pode olhá-las a qualquer momento. Cada jogador tem seu próprio mortis. Toda vez que você **Recuperar** uma carta, esta deve ir do mortis para o topo do seu mons e é você quem escolhe as cartas e a ordem em que elas são colocadas no topo do seu mons.

Transição: Uma carta ou habilidade não é resolvida imediatamente — ela tem de esperar na transição. Quando uma carta ou habilidade é jogada, cada jogador, incluindo você, tem, agora, a chance de jogar uma carta ou uma habilidade ativada em resposta. Se um jogador fizer isso, aquela carta ou habilidade vai para a transição “em cima” do que já estava esperando lá. Quando todos os jogadores se recusarem a colocar algo em jogo, a carta ou habilidade no topo da transição será resolvida.

Depois que uma carta ou habilidade é resolvida, os jogadores têm a chance de jogar algo em resposta. Se nenhum deles jogar mais nada, a próxima carta ou habilidade que estiver esperando na transição será resolvida (ou se a transição estiver vazia, a parte atual da rodada será encerrada e o jogo prosseguirá para a próxima parte). Se um dos jogadores jogar algo novo, aquilo irá para o topo da transição e o processo se repetirá. Essa zona é compartilhada pelos jogadores.

Exterminatus: Alguns amuletos ou habilidades removem cartas do jogo. Estas cartas são colocadas em seu Exterminatus com suas faces voltadas para cima. Cada jogador tem seu próprio exterminatus. Quando uma carta é removida de jogo, ela não pode ser recuperada.

Fontes livres: No início de cada rodada, todas as fontes, que não estiverem nada vinculadas a elas, vão para a área denominada Fontes Livres. As fontes desta área podem ser usadas para fazer novos amuletos, guerreiros, relíquias, equipamentos ou ativar habilidades. Uma vez que as fontes saem da área de fontes livres e vão para a mesa, elas só podem voltar para lá na próxima rodada, mesmo que a carta à qual ela esteja vinculada já estiver no mortis ou no exterminatus. Cada jogador tem sua própria área de fontes livres. Quando você desce uma fonte da sua mão, mortis ou mons, esta vai para as fontes livres.

Ações

Vinculação de cartas às fontes: Para utilizar qualquer carta em Conflictus, é preciso vinculá-la às fontes. Para executar cartas de luz, você precisa vinculá-las a “x” fontes livres de luz, onde “x” é o custo da carta, ou seja, se no custo de uma carta de luz estiver escrito 3, significa que você pode vincular pelo menos 3 fontes de luz para aquela carta ser usada.

Para utilizar uma carta, escolha as fontes livres que você utilizará, mostre a carta aos seus oponentes, e coloque-a com as fontes na transição. Este é o momento de tomar algumas decisões. Se a carta diz “Escolha um —”, você decide que opção usar. Se a carta tem um alvo, você decide o que (ou quem) será o alvo. Outras escolhas serão feitas mais tarde, quando a carta é resolvida.

Escolhendo alvos: Quando uma carta ou habilidade possui um alvo, terá de escolher uma ou mais coisas que esta carta ou habilidade vai afetar. Você poderá escolher apenas certos tipos de coisas, como “o guerreiro de luz” ou “uma relíquia que o oponente controle”. Você escolhe os alvos das cartas ou habilidades quando a joga. Se você não puder atender aos requisitos do alvo, você não poderá jogar a carta ou habilidade. Após escolher os alvos, você não pode mudar de ideia depois. Quando a carta ou habilidade é resolvida, ela verifica os alvos para certificar-se se ainda são válidos (se ainda estão lá e se atendem aos requisitos definidos pela carta ou habilidade). Se um alvo não for válido, a carta ou habilidade não poderá afetá-lo. Se nenhum dos alvos for válido, a carta ou habilidade será cancelada e não fará nada.

Resposta: Quando você joga uma carta ou uma habilidade ativada logo após outra carta ou habilidade ser jogada, você jogou algo em resposta. Como a última carta ou habilidade colocada na transição é resolvida primeira, a carta ou habilidade jogada em resposta a outra será resolvida primeiro. Por exemplo, se você possuir um guerreiro com defesa 1 e seu oponente jogar o amuleto *Adoecer* (reduz 2 pontos da defesa do guerreiro até o final da rodada), este guerreiro morreria; porém se, em resposta, você jogar o equipamento *Escudo protetor* (o guerreiro ativo ganha +0/+2/+0), seu equipamento resolverá primeiro e seu guerreiro não morrerá. Se fosse o contrário, caso você jogasse primeiro o *Escudo protetor* e seu oponente em resposta jogasse *Adoecer*, o amuleto resolveria primeiro e o equipamento ficaria no conjunto de guerreiros (se o guerreiro que morreu fosse o único guerreiro do conjunto, no final da rodada você poderia escolher sacrificar este equipamento. Caso não sacrificasse, só poderia descer neste conjunto guerreiros ou equipamentos).

Para o caso de guerreiros, quando um guerreiro é empilhado em outro, o guerreiro inativo não pode ser alvo de cartas ou habilidades (nem em resposta). O mesmo vale para o oposto: se um guerreiro foi alvo de uma carta ou habilidade, não se pode em resposta empilhar outro guerreiro no conjunto até que a transição esteja vazia.

Habilidades

Conforme você começa a acumular cartas fixas no jogo, este se altera. Isso acontece porque muitas cartas fixas têm textos que afetam o jogo. Existem três tipos diferentes de habilidades: habilidades estáticas, habilidades desencadeadas e habilidades ativadas.



Habilidades estáticas: Uma habilidade estática consiste em um texto que é sempre válido enquanto aquela carta está em jogo. Por exemplo, *Cálice de força* é uma relíquia com a habilidade “Todos os guerreiros ativos ganham +0/+0/+1.”. Você não joga uma habilidade estática. Ela simplesmente faz o que está escrito.



Habilidades desencadeadas: Uma habilidade desencadeada é um texto que acontece quando um evento específico ocorre no jogo. Por exemplo, *Avatar Gany* é um guerreiro com a habilidade “Quando Avatar Gany entra em jogo escolha 3 cartas do seu mortis e devolva para sua mão.” Cada habilidade desencadeada começa com “Quando”, “Toda vez que” ou “No/Na”. Você não joga uma habilidade desencadeada. Ela se desencadeia automaticamente toda vez em que a primeira parte da habilidade acontece. A habilidade vai para a transição. Se a habilidade for desencadeada, mas a carta de origem da habilidade deixar o jogo, a habilidade será resolvida mesmo assim. Você não pode escolher atrasar ou ignorar a habilidade desencadeada. Entretanto, se a habilidade tem um alvo, nada acontece se você não puder escolher um alvo válido.



Habilidades ativadas: Uma habilidade ativada é uma habilidade que você pode jogar sempre que quiser. Por exemplo, *Faca da revelação* é uma relíquia com a seguinte habilidade “Procure por uma carta de sombra em seu mons e coloque-a na sua mão. Remova Faca da revelação do jogo no final da rodada”. Cada habilidade ativada apresenta o símbolo  e o efeito. Jogar uma habilidade ativada funciona exatamente como jogar um amuleto, com exceção em que não há nenhuma carta para colocar na transição. A habilidade vai para a transição do mesmo modo que um amuleto, e é resolvida da mesma forma que um amuleto. Se você joga uma habilidade ativada, mas, em seguida a carta que originou a habilidade deixa o jogo, a habilidade é resolvida mesmo assim.

Algumas habilidades vêm com um (*texto explicativo*) na frente da habilidade. Por exemplo, **Desafiar** (*Escolha um guerreiro apto para impedir este guerreiro durante o combate*).



Ataque e impedimento

Um dos modos de tombar cartas de seus oponentes é atacando com seus guerreiros. Se um guerreiro atacante não é impedido, ele tomba “x” cartas de um oponente, sendo “x” o seu número de tomo. O objetivo do jogo é acabar com o mons de seus oponentes.

No meio de cada rodada, há uma fase de combate. (Você aprenderá sobre as fases de uma rodada em seguida). Na sua fase de combate, você decide qual ou quais de seus guerreiros atacará/atacarão. Todos os guerreiros atacam ao mesmo tempo e sempre seus oponentes (não os guerreiros deles). Você pode atacar com um guerreiro, somente se ele estiver ativo (no topo do conjunto de guerreiros).

Seu oponente escolhe qual de seus guerreiros irá impedir (obedecendo às regras de manipulação, ou seja, manipuladores de energia só podem ser impedidos por manipuladores de energia e manipuladores de matéria só podem ser impedidos por manipuladores de matéria). Cada guerreiro só pode ser impedido por um único guerreiro. Os guerreiros não precisam, necessariamente, impedir.

Após escolher todos os impedidores, o dano de combate é designado. Cada guerreiro (tanto atacantes como impedidores) causa dano igual ao seu ataque.

- Os guerreiros atacantes não impedidos tombam cartas de seu oponente.
- Os guerreiros atacantes impedidos causam dano aos guerreiros impedidores.
- Os guerreiros impedidores causam dano aos atacantes que bloqueiam.

Se um guerreiro sofre dano igual ou maior que sua defesa durante o curso de uma única rodada, aquele guerreiro é destruído e vai para o mortis do seu dono. Se um guerreiro sofre dano não letal, aquele guerreiro permanece em jogo, mas o dano não acaba até o final da rodada.

Construindo seu próprio baralho

Você deve jogar o Conflictus com seu próprio baralho personalizado. Você pode construí-lo usando as cartas de Conflictus que desejar. Existem duas maneiras de jogar Conflictus - Clássica e Rapidinha. Segue as regras de formação para cada uma delas:

Clássica

- O baralho deve conter exatamente 50 cartas.
- Para cada classe de cartas existe um número máximo de cópias da mesma carta por baralho:
 - Amuletos – 3 cópias por baralho
 - Guerreiros – 2 cópias por baralho
 - Equipamentos – 2 cópias por baralho
 - Relíquias – 1 cópia por baralho
 - Fontes – não existe limite de cópias

Rapidinha

- O baralho deve conter exatamente 25 cartas.
- Com exceção das fontes pode-se colocar apenas 1 cópia de cada carta por baralho.

Uma boa regra prática é que 1/3 do seu baralho (de 16 a 17 cartas) deve ser de fontes. Quando você começa a jogar, construir um baralho pode parecer uma tarefa difícil. Tente isto: escolha uma facção (luz ou sombra) de sua preferência. Vamos usar sombra como exemplo. Pegue 17 Fontes de sombra. Depois, pegue 10 guerreiros de sombra. Adicione 18 amuletos (neutros ou de sombra). Por último, acrescente 2 equipamentos e 3 relíquias. Embaralhe e jogue! Para a Rapidinha utilize metade das cartas descritas acima.

Depois que jogar com o seu baralho por um tempo, você pode começar a personalizá-lo. Tire as cartas que você acha que não funcionam bem e acrescente novas cartas que você quiser testar. A melhor parte dos jogos de estampas ilustradas é que você pode jogar com as cartas que quiser, portanto comece a experimentar!

Supremacia das cartas

Quando o texto de uma carta de Conflictus contradiz o manual de regras, essa carta prevalece. Por exemplo, as regras dizem que os guerreiros podem atacar na rodada que entram em jogo. Mas *Espada ofuscante* diz: “Os guerreiros dos seus oponentes não podem atacar na rodada que entram em jogo”. *Espada Ofuscante* altera as regras do jogo enquanto ele estiver na mesa.



Comece a jogar

Agora que você já conhece os elementos do jogo e como realizar a maioria das ações, é hora de partirmos para uma rodada. Esta seção descreve o que acontece em cada parte de uma rodada. Em um jogo normal você irá pular muitas dessas partes (por exemplo, geralmente nada acontece na fase “sacrifício”). Um jogo real de Conflictus, na verdade, é bastante informal, apesar da estrutura do jogo parecer complexa.

Na maneira Clássica cada jogador pode retirar até 10 cartas de seu baralho, ficando, assim, com um baralho de 40 a 50 cartas. As cartas retiradas são removidas do jogo, podendo voltar para o baralho somente no começo da próxima partida. Já na Rapidinha não se pode retirar cartas. Você vence o jogo quando os seus oponentes tiverem que comprar ou tombar uma carta e não houver mais cartas em seu mons, ou seja, quando o mons de seus oponentes tiver acabado.

Clássico

É decidido quem começa (par ou ímpar, jogar dados, etc.). Depois de escolhido quem começa, cada jogador embaralha seu mons, dá para um adversário cortar, e compra 6 cartas. Se você não gostar da sua mão inicial, pode embaralhá-la com o seu mons, comprar 7 cartas e escolher um oponente para descartar uma carta aleatoriamente. Após o descarte, se ainda não gostar da sua mão, pode embaralhá-la com o mons (a carta descartada continua no mortis), comprar 8 cartas e descartar 2 aleatoriamente. Este processo pode ser repetido até você comprar 10 cartas e descartar 4 cartas aleatoriamente (com isso o seu mortis deve possuir 10 cartas).

Rapidinha

É decidido quem começa (par ou ímpar, jogar dados, etc.). Depois de escolhido quem começa, cada jogador embaralha seu mons, dá para um adversário cortar. Após feito isso cada jogador escolhe uma carta aleatoriamente do mons de seu adversário para remover do jogo com a face voltada para baixo. Você pode jogar com esta carta como se estivesse na sua mão. Cada jogador compra 5 cartas e não pode trocar a mão.

Abaixo estão as partes de uma rodada. Cada rodada segue a mesma sequência. Toda vez que você entra em uma nova fase, qualquer habilidade desencadeada jogada durante aquela fase é desencadeada e colocada na transição. O jogador ativo joga cartas e habilidades e, em seguida, o outro jogador faz o mesmo. Quando ambos os jogadores se recusam consecutivamente a jogar algo e não houver nada aguardando para ser resolvido, o jogo avança para a próxima fase.

Segue abaixo a ordem, descrição do que é e o que se pode fazer em cada fase:

Manutenção: Nesta fase, as fontes de ambos os jogadores, que não estão vinculadas a nada, ficam disponíveis. É permitido jogar amuletos e habilidades ativadas. Todas as cartas que dizem “no início da sua rodada” têm suas habilidades desencadeadas nesta fase.

Compra: Nesta fase, só é permitido ao jogador ativo comprar uma carta. Nenhuma habilidade ativada ou amuleto pode ser jogada(o) nesta fase. O jogador que começa uma partida pula esta etapa.

Principal: Nesta fase, é permitido aos jogadores descerem 1 fonte. É nesta fase também que os jogadores podem baixar os amuletos, guerreiros, relíquias e equipamentos, bem como usar habilidades das suas cartas. O jogador ativo tem a prioridade para baixar a primeira carta.

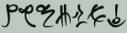
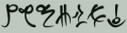
Ataque: Nesta fase, o jogador ativo escolhe com quais guerreiros ele vai atacar. É permitido a ambos os jogadores usarem amuletos e habilidades ativadas nesta fase.

Impedimento: O jogador inativo escolhe com quais guerreiros ele irá impedir os guerreiros atacantes, respeitando a regra de que cada guerreiro atacante só pode ser impedido por um único guerreiro. Se um guerreiro atacante foi declarado impedido, não importa o que aconteça com o guerreiro que o impediu, o tombo não será aplicado. É permitido a ambos os jogadores usarem amuletos e habilidades ativadas nesta fase.

Análise de dano: Os guerreiros que estão em combate (aqueles que não morreram por amuletos ou habilidades nas fases de ataque ou impedimento) fazem o dano de ataque na defesa do outro guerreiro e vice-versa. O jogador atacado tomba a soma dos tombos dos guerreiros que não foram declarados impedidos e continuam em combate. Os guerreiros que tiveram sua defesa reduzida a 0 (zero), ou menos, são colocadas no mortis, porém as fontes vinculadas a este guerreiro somente serão liberadas no início da próxima rodada. (Esta regra vale para qualquer momento em que o guerreiro tenha sua defesa reduzida a 0 (zero), ou menos). **NÃO** é permitido usarem amuletos ou habilidades ativadas nesta fase.

Sacrifício: É a última fase do jogador ativo. Nesta fase, cada jogador pode sacrificar quaisquer das suas cartas que estão na mesa, porém as fontes das cartas sacrificadas somente estarão livres na fase de manutenção da próxima rodada. No final desta fase, todos os amuletos usados na rodada são colocados no mortis (com exceção dos que forem removidos de jogo). É permitido a ambos os jogadores usarem amuletos e habilidades ativadas nesta fase. Todas as cartas que dizem “no final da sua rodada” têm suas habilidades desencadeadas nesta fase.

Depois de finalizada a sua rodada começa a rodada de seu oponente e depois que ele terminar começa a sua rodada novamente. Este processo se repete até que algum jogador não possa mais comprar uma carta do seu mons ou não tiver mais cartas para tombar (o jogo termina imediatamente se uma das duas hipóteses ocorrer).

Habilidade	Descrição
+X/+Y/+Z	Cartas, que possuem +X/+Y/+Z estão ligadas a guerreiro, significa que você deve somar +X ao ataque do guerreiro, +Y à defesa e +Z ao tombo (pode ser uma subtração, caso venha acompanhado de -).
	Se antes da habilidade estiver escrito  significa que a habilidade deve ser ativada para ter efeito. Você pode ativar uma habilidade a qualquer momento que um amuleto possa ser jogado e esta vai para a transição.
Acumular	É uma habilidade de guerreiro. O guerreiro com esta habilidade tem "Você pode anexar outro guerreiro ao conjunto na mesma rodada que este guerreiro entra em jogo".
Amuleto	Amuleto é uma das classes de cartas. Ver "Facção e Classes de cartas" deste manual.
Anexar	Se existe um conjunto de cartas, pode-se anexar outras cartas a este conjunto. Por exemplo, se existe um conjunto com 1 fonte e 1 guerreiro de, pode-se anexar a este conjunto mais uma fonte para empilhar um guerreiro de custo 3 (ou anexar um equipamento de custo 2).
Atacar	É a maneira com que os seus guerreiros atacam seus oponentes. A cada fase de ataque você decide quais guerreiros atacam e quais de seus oponentes cada guerreiro atacará. Caso seus oponentes possuam guerreiros aptos a impedir, eles escolhem quais guerreiros serão impedidos. Para maiores detalhes, ver "Fases do jogo" deste manual.
Ataque	O ataque (número de cima) representa a força do guerreiro, ou seja, o quanto ele consegue causar dano a outro guerreiro.
Ativo / Inativo	A carta que se encontra no topo de cada conjunto é a tida como ativa e as que estão abaixo são as inativas. Por exemplo, se houver um conjunto com 2 fontes e dois guerreiros, o guerreiro que foi descido por último é o ativo e o que está abaixo é o inativo. Não é permitido permutar as cartas ativas com as inativas, a não ser que alguma carta diga o contrário.
Buscar	É uma habilidade de guerreiro. O guerreiro com esta habilidade tem "Quando este guerreiro entra em jogo você pode procurar por um guerreiro em seu mons com tombo menor ou igual ao dele e colocar na sua mão".
Cancelar	Quando uma carta ou habilidade é cancelada, ela não chega a entrar em jogo ou realizar seu efeito. Uma carta cancelada é colocada no mortis do seu dono e as fontes utilizadas para descer esta carta só ficarão livres na próxima rodada. Se uma carta ou habilidade entrar em jogo, ela não pode mais ser cancelada.
Carta de luz	São as cartas da facção de Luz. Ver "Facção e Classes de cartas" deste manual.
Carta de sombra	São as cartas da facção de Sombra. Ver "Facção e Classes de cartas" deste manual.
Carta fixa	Uma carta fixa é uma carta que não precisa ser sacrificada no final da rodada. As fontes, guerreiros, relíquias e equipamentos são cartas fixas. Se algum amuleto ou habilidade faz com que você coloque uma ficha de algum tipo de carta fixa, esta ficha passa a ser também uma carta fixa. Uma vez que uma carta fixa está em jogo, ela permanece lá até ser destruída, sacrificada ou removida de alguma maneira.
Carta instável	Uma carta é instável quando precisa ser sacrificada no final da rodada em que é jogada. Os amuletos são cartas instáveis.
Carta neutra	São as cartas que não possuem facção. Estas cartas podem ser usadas tanto com Fontes de Luz quanto com Fontes de Sombra. Ver "Facção e Classes de cartas" deste manual.
Comprar	Pegar uma carta do topo do seu mons e colocar na sua mão. O jogador ativo, na sua fase de compra, compra uma carta. Existe cartas que podem fazer você comprar cartas fora da fase de compra.
Conjunto	Um conjunto é composto de fontes e cartas. Por exemplo, se um amuleto possui custo 3, o conjunto é composto de 3 fontes e a carta de amuleto. No caso de guerreiros, se você empilhar outro guerreiro ou acrescentar um equipamento, tudo isso fará parte do conjunto. Se uma carta tem custo 0, ela sozinha forma um conjunto. Uma fonte solta não é um conjunto.

Habilidade	Descrição
Controlador	É o jogador que jogou algum amuleto, carta fixa ou habilidade.
Dano	É o nome dado à redução feita na defesa de um guerreiro. Por exemplo, se uma carta diz que reduz 4 pontos da defesa do guerreiro, dizemos que ele sofreu 4 de dano.
Defensor	É uma habilidade de guerreiro. O guerreiro com esta habilidade tem "Você pode sacrificar este guerreiro para que o jogador pule sua fase de ataque".
Defesa	A defesa (número abaixo à esquerda) representa o quanto este guerreiro resiste ao ataque de outro guerreiro, amuleto ou de uma habilidade.
Desafiar	É uma habilidade de guerreiro. O guerreiro com esta habilidade tem "Escolha um guerreiro apto para impedir este guerreiro durante o combate".
Desaparecer X	É uma habilidade de guerreiro. O guerreiro com esta habilidade tem "Este guerreiro entra com X marcadores de sumiço. Toda vez que ele atacar retire um marcador. Se não houver mais marcadores de sumiço, sacrifique-o no final da rodada".
Descartar	É pegar uma carta de sua mão e colocar no seu mortis. Se for especificado algum tipo de carta a ser descartada e você não possui-lo, nada é feito. Se você não tiver cartas suficientes para descartar o estipulado, você deve descartar a mão toda. Agora, se o descarte for aleatório, o controlador da mágica escolhe, sem ver a frente das cartas, quais cartas serão descartadas.
Destruir	Quando uma carta fixa é destruída, a mesma deve ser colocada no mortis de seu controlador. Se a defesa do guerreiro é reduzida a 0, ou menos, este guerreiro deve ser destruído. As fontes vinculadas às cartas destruídas só estarão disponíveis na próxima rodada.
Desvincular	Quando uma carta, que estava em jogo, é destruída, removida de jogo, voltar para a mão de algum jogador ou for sacrificada, as fontes desta carta ficam desvinculadas. No início da próxima rodada estas fontes estarão disponíveis.
Efeito	Quando uma carta ou habilidade diz para você fazer algo, quando finalizado o processo temos um efeito. Por exemplo, se um amuleto diz para você comprar duas cartas, se ele não for cancelado, o efeito desta carta é a compra de duas cartas.
Embaralhar	Misturar as cartas do seu mons de forma aleatória. No início de cada jogo os jogadores embaralham seus próprios baralhos e escolhem um oponente para cortar seu mons. Toda vez que uma carta faz com que você procure outra carta em seu mons, após encontrá-la, você deve embaralhar seu mons e escolher um jogador para cortá-lo.
Empilhar	Os guerreiros possuem a habilidade de empilhamento, ou seja, você pode baixar outros guerreiros no mesmo conjunto, utilizando-se dos guerreiros que ficam abaixo (inativos) como fontes.
Entrar em jogo	Quando uma carta sai da sua mão, mons ou mortis, e vai para a mesa dizemos que esta carta entrou em jogo.
Equipamento	Equipamento é uma das classes de cartas. Ver "Facção e Classes de cartas" deste manual.
Escolha uma	Se em uma carta tiver a frase "Escolha uma", quando a carta entrar em jogo você escolhe uma das opções que a carta oferece. Depois de feita a escolha, não se pode mais mudar.
Evoluir X luz	É uma habilidade de guerreiro. O guerreiro com esta habilidade tem "Para cada X fontes de luz que estiverem vinculadas ao conjunto este guerreiro ganha +1/+1/+1".
Evoluir X sombra	É uma habilidade de guerreiro. O guerreiro com esta habilidade tem "Para cada X fontes de sombra que estiverem vinculadas ao conjunto este guerreiro ganha +1/+1/+1".
Fase de análise de dano	É uma das fases de cada rodada. Ver "Fases do jogo" deste manual.
Fase de ataque	É uma das fases de cada rodada. Ver "Fases do jogo" deste manual.
Fase de compra	É uma das fases de cada rodada. Ver "Fases do jogo" deste manual.
Fase de impedimento	É uma das fases de cada rodada. Ver "Fases do jogo" deste manual.

Habilidade	Descrição
Fase de manutenção	É uma das fases de cada rodada. Ver "Fases do jogo"
Fase de sacrifício	É uma das fases de cada rodada. Ver "Fases do jogo" deste manual.
Fase principal	É uma das fases de cada rodada. Ver "Fases do jogo" deste manual.
Fonte	Fonte é uma das classes de cartas. Ver "Facção e Classes de cartas" deste manual
Força	É uma habilidade de guerreiro. O guerreiro com esta habilidade tem "Este guerreiro causa o dobro de dano de ataque".
Guerreiro	Guerreiro é uma das classes de cartas. Ver "Facção e Classes de cartas" deste manual.
Imolar	É uma habilidade de guerreiro. O guerreiro com esta habilidade tem "Você pode tombar até x cartas do oponente, sendo x o tomo deste guerreiro. Sacrifique-o no final da rodada".
Impedir	É a maneira com que os seus guerreiros impedem que você tombe cartas devido a ataques dos guerreiros de seus oponentes. A cada fase de impedimento você decide quais guerreiros atacantes serão impedidos. Se algum guerreiro atacante não for impedido ele fará com que você tombe cartas. O impedimento é opcional. Cada guerreiro defensor pode impedir um único guerreiro atacante. Para maiores detalhes ver "Fases do jogo" deste manual.
Inatingível	É uma habilidade de guerreiro. O guerreiro com esta habilidade tem "Este guerreiro não pode ser atingido por amuletos ou habilidades feitas por um oponente".
Intimidar	É uma habilidade de guerreiro. O guerreiro com esta habilidade tem "Quando este guerreiro entra em jogo, você pode escolher outro guerreiro com tomo menor ou igual ao dele. Devolva o guerreiro escolhido para a mão de seu dono".
Isolado	É uma habilidade de guerreiro. O guerreiro com esta habilidade tem "Não se pode empilhar guerreiros sobre este guerreiro".
Luz	É uma das facções das cartas. Ver "Facção e Classes de cartas" deste manual.
Manipulador de energia	É uma habilidade de guerreiro. O guerreiro com esta habilidade tem "Este guerreiro só pode ser impedido por manipuladores de energia".
Manipulador de matéria	É uma habilidade de guerreiro. O guerreiro com esta habilidade tem "Este guerreiro só pode ser impedido por manipuladores de matéria".
Mão	É uma das áreas do jogo. Ver "Áreas de jogo" deste manual.
Marcador	Alguns amuletos ou habilidades lhe dizem para colocar um marcador sobre uma carta fixa. O marcador representa uma mudança naquela carta fixa, que dura enquanto ela estiver em jogo. Você pode usar qualquer coisa como marcador: moedas, contas ou o que você quiser.
Mesa	É uma das áreas do jogo. Ver "Áreas de jogo" deste manual.
Mons	É uma das áreas do jogo. Ver "Áreas de jogo" deste manual.
Mortis	É uma das áreas do jogo. Ver "Áreas de jogo" deste manual.
Oponente	Um oponente é qualquer pessoa que esteja jogando contra você. Se uma carta diz: "um oponente", está se referindo a um dos destes jogadores.
Procurar	Toda vez que uma carta fizer com que você procure algo em seu mons, você deve, após encontrar a carta, embaralhá-lo e pedir para um de seus oponentes cortar. Se a carta procurada for de algum tipo específico, como por exemplo, "uma carta de luz" ou "um guerreiro", você deve revelar a carta procurada a todos os jogadores. Se a carta procurada não tiver nenhuma especificação, você não precisa revelá-la.
Recupera X	É uma habilidade que pode aparecer em amuletos, guerreiros, relíquias ou equipamentos. Quando se joga uma carta com Recupera X, pode-se colocar até X cartas do seu mortis no topo do seu mons (é você quem define a ordem em que as cartas serão colocadas). Toda carta com a habilidade de recuperar deve ser removida do jogo no final da rodada (não importando onde a carta esteja, ou seja, mons, mortis, mesa ou mão).

Habilidade	Descrição
Redução	É uma habilidade que pode aparecer em amuletos, guerreiros, relíquias ou equipamentos. A carta com esta habilidade tem "Quando esta carta é jogada você pode tombar x cartas. Coloque um marcador de redução para cada carta tombada desta maneira. Reduz em x o custo desta carta, sendo x a quantidade de marcadores de redução que ela possui".
Reduzir	Se uma carta ou habilidade reduzir em X a defesa de um guerreiro você deve subtrair X da defesa. Se depois de feita a redução o guerreiro ficar com a defesa em 0 ou menos este guerreiro é destruído.
Relíquia	Relíquia é uma das classes de cartas. Ver "Facção e Classes de cartas" deste manual.
Remover	Quando uma carta é removida de jogo ela vai para o Exterminatus. Ver "Áreas de jogo deste manual".
Resiliência	É uma habilidade de guerreiro. O guerreiro com esta habilidade tem "Este guerreiro não faz nem recebe dano de combate".
Revelar	Quando uma carta diz que você precisa revelar algo significa que você precisa mostrar a todos os jogadores.
Rodada	A rodada é dividida em fases. Ver "Fases do jogo" deste manual.
Sacrificar	Escolher uma de suas cartas em jogo e colocá-la no mortis de seu dono. Você só pode sacrificar as cartas que você controle. No final de todas as rodadas, existe a fase de sacrifício. É nesta fase que todos os amuletos devem ser sacrificados. As cartas que têm que ser removidas são colocadas em Exterminatus. Nesta fase, também você pode sacrificar qualquer uma das cartas que você controle. Ver "Fases do jogo" deste manual
Saltar	É uma habilidade de guerreiro. O guerreiro com esta habilidade tem "Você pode fazer com que o guerreiro não cause dano de ataque e aplique seu tombo no oponente. Se o fizer, sacrifique este guerreiro no final da rodada".
Sombra	É uma das facções das cartas. Ver "Facção e Classes de cartas" deste manual.
Surpresa	É uma habilidade de guerreiro. O guerreiro com esta habilidade tem "Você pode jogar este guerreiro a qualquer momento que puder jogar um amuleto".
Tomba X	É uma habilidade que pode aparecer em amuletos, guerreiros, relíquias ou equipamentos. Quando se joga uma carta com Tomba X, pode-se fazer com que o jogador coloque até X cartas do topo do mons em seu mortis. Por exemplo, se você jogar uma carta com Tomba 2, escolha um jogador para colocar 1 ou 2 cartas do topo do mons dele no mortis (caso queira, este jogador pode ser você).
Tombo	O tombo (número abaixo à direita) representa o poder mágico deste guerreiro.
Unir defesa	É uma habilidade de guerreiro. O guerreiro com esta habilidade tem "A defesa deste guerreiro é igual a soma das defesas de todos os guerreiros do conjunto mais 1".
Unir força	É uma habilidade de guerreiro. O guerreiro com esta habilidade tem "O ataque deste guerreiro é igual à soma dos ataques de todos os guerreiros do conjunto".
Vincular	Quando se desce uma carta da mão, que não seja fonte ou que tenha custo 0, você deve vinculá-la às fontes necessárias.
Vitimar	É uma habilidade de guerreiro. O guerreiro com esta habilidade tem "Você pode recuperar até x cartas, sendo x o tombo deste guerreiro. Remova-o do jogo no final da rodada".

A	Ɔ	N	Ɱ	0	Ɱ	@	Ⓟ	/	7	Ã	Ɔ	Ɔ	Ɔ
B	Ɔ	O	Ɱ	1	Ɱ	#	#	\	7	Ç	Ç	Ɔ	Ɔ
C	Ɔ	P	Ɱ	2	Ɱ	\$	Ɱ	^	7	ç	ç	Ɔ	Ɔ
D	Ɔ	Q	Ɱ	3	Ɱ	%	Ɱ	..	7	ç	ç	Ɔ	Ɔ
E	Ɔ	R	Ɱ	4	Ɱ	((&	7	ç	ç	Ɔ	Ɔ
F	Ɔ	S	Ɱ	5	Ɱ))	*	7	ç	ç	Ɔ	Ɔ
G	Ɔ	T	Ɱ	6	Ɱ	<	Ɱ	,	7	ç	ç	Ɔ	Ɔ
H	Ɔ	U	Ɱ	7	Ɱ	>	Ɱ	=	7	ç	ç	Ɔ	Ɔ
I	Ɔ	V	Ɱ	8	Ɱ	+	Ɱ	~	7	ç	ç	Ɔ	Ɔ
J	Ɔ	W	Ɱ	9	Ɱ	-	Ɱ	{	7	ç	ç	Ɔ	Ɔ
K	Ɔ	X	Ɱ	!	Ɱ	:	Ɱ	}	7	ç	ç	Ɔ	Ɔ
L	Ɔ	Y	Ɱ	?	Ɱ	;	Ɱ	[7	ç	ç	Ɔ	Ɔ
M	Ɔ	Z	Ɱ	(espaço)	Ɱ	.	Ɱ]	7	ç	ç	Ɔ	Ɔ