

GUIA RÁPIDO

ARENA

THE CONTEST

Bem-vindos, heróis! Estão prontos para entrarem na arena e viverem experiências épicas?

Este é o seu **Guia de Primeira Partida**, com todas as regras essenciais que você precisa para jogar. Dúvidas específicas estão no **Livro de Regras**, que deve ser usado como material de referência.

Arena: the Contest é jogado em turnos. **Turno** é o momento que você ativa o seu **Combatente**. Durante seu turno você pode fazer, em qualquer ordem:

- **1 Ação Principal:** Realize um **Ataque** ou **Ação Heróica**;
- **1 Ação de Movimento:** Mova o seu **Combatente** pelo **Campo de Batalha**.

Modos de Jogo

PvP - Competitivo:

O Duelo: dois times de heróis lutam entre si até que um dos times seja completamente eliminado.

PvE - Cooperativo:

Missão: enfrente terríveis vilões e desafios para alcançar o objetivo do cenário.

Chefão: enfrente um inimigo mortal, capaz de lutar sozinho contra uma equipe de heróis.

- As **Missões** e **Chefões** podem ser jogados individualmente (como partidas únicas) ou seguidamente, numa **Campanha Épica**.

- Veja o **Livro de Cenários** e o **Tomo de Campanha** para mais informações sobre os Cenários Cooperativos.



Funções de Combate

Sete **Funções de Combate** indicam o papel principal do herói no combate.

Corpo a Corpo	A distância
Bruto Lutadores selvagens que causam um grande dano.	Curandeiro Apoiadores poderosos que curam e fortalecem aliados.
Tático Combatentes ágeis que se beneficiam de aliados e enfraquecem inimigos.	Atirador Atacantes que causam alto dano e se destacam em combate a distância.
Tanque Defensores poderosos que atraem os ataques de inimigos e protegem aliados.	Controlador Combatentes versáteis que atacam e enfraquecem vários inimigos.
Repressor Combatentes resilientes que contra-atacam inimigos e resistem a muito dano.	

Criando sua Equipe

- **PvP:** Cada equipe escolhe 3 ou 4 heróis (mesmo número em ambas as equipes).
- **PvE:** Escolha 4 heróis para montar a equipe.

Cada herói em uma equipe deve ter **Funções de Combate** diferentes.

Após a escolha, pegue o **Kit de Herói** de cada um deles.



1. **Cartão de Herói:** Mostra os **Atributos**, **Ataques** e **Poder Passivo** de um herói.
2. **Carta de Ataque:** Mostra informações detalhadas sobre um ataque e auxilia na marcação de seus **Efeitos**.
3. **Miniatura:** Indica a posição atual de um herói no **Campo de Batalha**.
4. **Marcador do Herói:** Usado para marcar os **Pontos de Vida** atuais (PV) de um herói na **Trilha de PV**.

Após, cada equipe pega 1 **Marcador de Equipe**, 2 cartas de **Ação Heróica** e 1 **dado de 20 faces**.



1. **Marcador de Equipe:** Marca da **Ordem de Turnos** dos heróis e permissão para realizar **Ataques Especiais** de cada equipe.
2. **Cartas de Ações Heróicas:**
 - No início da partida, cada equipe escolhe secretamente duas cartas de **Ação Heróica**. Cada uma pode ser realizada apenas uma vez na partida.
 - Todas as regras do **Marcador de Equipe** usadas nos **ataques Especiais** se aplicam às **Ações Heróicas**. Portanto, você não pode realizá-las quando seu **Marcador de Equipe** estiver na face "Não especial".
3. **Dados:** Jogue um para cada golpe de um ataque para determinar se ele acerta ou não.

Personalização e Aprendizagem

Para partidas introdutórias, as regras avançadas de **Ataques de Reação**, **Recurso**, **Amontoar** e **Concentração** podem ser ignoradas. Dessa maneira, a **Condição Acelerado** é ignorada.

Após se familiarizar com o jogo, tente usar as regras avançadas. Elas irão melhorar muito as estratégias de posicionamento.

Há também **Itens Mágicos**, recursos opcionais que tornam o jogo ainda mais dinâmico. Suas regras são encontradas no **Livro de Regras**.



Itens Mágicos:

Artefatos: Objetos místicos que melhoram a versatilidade e poder dos heróis.

Pergaminhos: Magias que fazem a partida ser ainda mais imprevisível e permitem estratégias de blefe.

Iniciando uma partida PvP

Montando a Arena

Qualquer cenário pode ser criado usando as **Peças**. Você também pode usar o cenário predefinido encontrado no verso do tabuleiro.

Posicionando as Peças



Os jogadores podem construir um Campo de Batalha personalizado, da maneira que desejarem, ou seguir as regras competitivas abaixo:

- Cada equipe pega 4 peças.
- Ambas as equipes rolam um dado. O vencedor (maior número) começa colocando uma peça em qualquer lugar no Campo de Batalha.
- As equipes se alternam até que todas as peças tenham sido colocadas. As peças não podem ser colocadas adjacentes umas as outras.

Escolhendo os Heróis

A seleção de heróis segue o mesmo padrão: o vencedor da rolagem de dados escolhe primeiro e as equipes se revezam na escolha de seus heróis. As restrições são:

- As equipes devem ter 3 ou 4 heróis.
- Ambas as equipes devem começar com o mesmo número de heróis.
- Apenas um herói de cada Função de Combate pode estar em uma equipe.

Depois que os heróis estiverem escolhidos, as equipes pegam seus **Kits de Heróis** (ver página 1) e colocam seus **Marcadores de Heróis** na **Trilha de PV**, de acordo com sua atributo de **Pontos de Vida**.

Os Marcadores de Herói têm bordas brancas e pretas para distinguir as Equipes na Trilha de PV.



Posicionando os Heróis

Ambas as equipes rolam um dado. O vencedor escolhe uma metade do Campo de Batalha (coordenadas numéricas) e posiciona um herói em um de seus quadrados. Este herói será o primeiro a agir.

Os heróis podem ser posicionados em qualquer local da metade que pertence ao time deles. As equipes se revezam até que todos tenham sido posicionados.

Os turnos seguirão a mesma ordem de posicionamento dos Heróis. Para controlar, organize os Cartões de Heróis da sua equipe, da esquerda para a direita, na mesma ordem que os Heróis foram posicionados. A outra equipe deve fazer o mesmo do outro lado da mesa.

Ordem dos Turnos

A ordem de turno corresponde à ordem em que os heróis foram posicionados (e os Cartões de Heróis organizados). Ela é controlada usando os Marcadores de Equipe.

No início da partida, as equipes devem colocar seus Marcadores de Equipe no cartão de herói mais à esquerda (pertencente ao primeiro Herói para agir por eles). No final do turno do herói, mova-o para a direita (próximo herói a agir).

Siga este padrão no turno de cada herói. Quando não houver mais um Cartão de Herói à direita, devolva o Token de Equipe ao primeiro herói.

Equipes alternam turnos, seguindo a ordem de turno de cada equipe. No modo PvP, os heróis da mesma equipe nunca fazem turnos consecutivos. Veja os exemplos:



Depois que um Herói morre, as equipes continuam alternando, seguindo a Ordem de Turno de cada equipe de forma independente. Por exemplo, se **B** morrer:



Lendo um Cenário

Introdução

Um resumo do pano de fundo, antagonistas e objetivos.

Indica os objetivos do cenário e quantos Pontos de Experiência (XP) cada um vale. Realizar o Objetivo Principal finaliza o cenário.

Descrição

Descreve as características especiais do cenário, ambientes, vilões, peças e eventos.

- **Eventos:** Durante o cenário, algumas ações específicas irão desencadear Eventos (novos inimigos, abertura de portas, etc).

Antagonistas

Mostra estatísticas e ataques dos inimigos da missão. Se for um Chefe, verifique o cartão dele e as cartas de ataque.

Componentes

Mostra todas as peças do jogo usadas na partida.

Mapa do Cenário

Indica a posição inicial das peças e antagonistas (iniciais e que surgem posteriormente). Os ícones com uma borda branca indicam inimigos que estão no Campo de Batalha já no início. Cada evento terá uma cor de borda distinta, detalhada nas instruções.



Os Antagonistas

Existem cinco categorias genéricas de antagonistas para representar todos os vilões e chefes que você encontrará no jogo:

- **Sentinela:** Vilão com ataques corpo a corpo encontrados em missões;
- **Soldado:** Vilão com ataques corpo a corpo e alcance estendido;
- **Guarda:** Contraparte com ataques à distância das Sentinelas;
- **Comandante:** Inimigos poderosos e únicos;
- **Chefão:** Os inimigos mais terríveis a serem confrontados.

Kit de Vilão: Carta de Vilão, Figura de Vilão e Símbolo de Vilão.



Kit do Chefão: Cartão do Chefão, Cartas de Ataque, Miniatura do Chefão e Marcadores do Chefão.



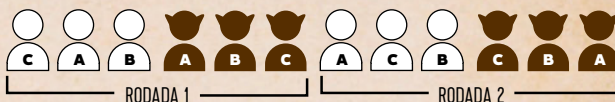
Iniciando uma Partida PvE

- Escolha uma *Missão* ou *Chefão* do Guia de Cenários;
- Siga as instruções do Guia de Cenários para preparar o Campo de Batalha. Pegue os componentes necessários, coloque as peças e vilões.
- Posicione os heróis: Coloque heróis em qualquer quadrado com escadas (no máximo um herói por quadrado).
- Coloque os marcadores de acordo com o atributo de pontos de vida de cada combatente. Alguns cenários também usam outros marcadores (estátua, portas, tempo, etc).

Ordem dos Turnos

- Uma **Rodada** é a soma dos turnos de todos os heróis e vilões. Heróis sempre começam nas rodadas. Depois que todos os Heróis agirem, todos os inimigos tem os seus turnos. Isso conclui uma rodada.
- Em cada rodada, os heróis e vilões podem jogar os seus turnos em qualquer ordem escolhida pelos jogadores, desde que cada combatente tenha apenas um turno por rodada.

Rodada é um conceito usado apenas no PvE, não é usado no PvP.



Ações dos Antagonistas

- As ações dos antagonistas são guiadas pelas Cartas de Poder Maligno (vilões) ou Magias de Chefão (chefões).
- Os antagonistas sempre movem a menor e mais segura distância possível para atingir o alvo (ou seja, eles não vão pisar em lava ou incitar Ataques de Reação sem necessidade).
- Se um antagonista não pode atacar um alvo depois de se mover, sua Ação Principal é usada para ele ter Ação de Movimento extra, tentando se posicionar adjacente (ou o mais próximo possível) do alvo.
- Vilões sempre fazem o melhor ataque disponível.
- Se as instruções permitirem mais de uma mais de um curso de ação dos antagonistas, os jogadores decidem o que acontecerá.



Poder Maligno e Magias dos Chefões

- No início da partida, embaralhe todas as cartas de Poder Maligno (ou Magia de Chefão) e coloque-as voltadas para baixo.
- Compre uma carta a cada rodada, no início do turno do primeiro antagonista (apenas compre a carta se houver inimigos no tabuleiro). Se todas as cartas foram usadas, reembalhe-as e continue a comprar normalmente.
- Cartas de Poder Maligno apresentam comandos específicos ou a estratégia básica:

Estratégia Básica

1	Ataque o herói mais próximo.
2	Se houver um empate, ataca aquele com o menor HP entre eles.
3	Se o empate persistir, os jogadores decidem qual herói será atacado.

Cartas do Destino

- Alguns cenários têm eventos ou situações que usam essas cartas.
- Compre uma Carta de Destino aleatoriamente para determinar o resultado de um evento ou situação.



Frascos

- Quando mortos, os Vilões derrubam um frasco (coloque o marcador do vilão neste quadrado). Seu portador pode consumi-lo para executar uma habilidade especial.
- Gaste um Ponto de Movimento enquanto estiver adjacente ou ocupando quadrado onde está o Marcador do Vilão para comprar uma carta aleatória do baralho dos Frascos.
- Cada Herói pode ter no máximo dois frascos de cada vez. Os frascos não coletados desaparecem quando o último herói agir na rodada termina seu turno.



Campanha Épica

O jogo também apresenta uma **Campanha Épica**, na qual os jogadores ganham Pontos de Experiência para comprar cartas de pergaminhos, artefatos e novo nível. Veja o **Guia de Cenários** e o **Tomo de Campanha**.



Lendo um Cartão de Herói

A Nome e Função de Combate.

B Ícone e cor da Função de Combate.

- Existem 7 Funções de Combate diferentes. Cada uma tem seus atributos e Poder Passivo específicos.

C Pontos de Vida (PV): Indica quanto dano um herói pode suportar.

- Cada Marcador do Herói é colocado na Trilha de PV de acordo com este Atributo.
- Dano recebido reduz o PV de um herói na mesma quantidade, enquanto os efeitos de cura podem aumentá-lo (no máximo até o PV inicial). Atualize a posição do Marcador do Herói de acordo.
- Um herói está vivo com 1 PV ou mais. Se o PV cair abaixo de 1, o herói está **Morto**.

D Ataque Básico: Indica o dano que um herói causa ao usar uma Ação Principal para fazer um Ataque Básico.

- O alcance de um **Ataque Básico** é indicado pelo ícone ao lado do valor de dano:
 - 1 quadrado (ataque corpo a corpo);
 - 8 quadrados (ataque a distância).

Ataque Básico		
1 quadrado	8 quadrados	1 inimigo
Causa dano igual ao atributo Ataque Básico		
Erro: Não causa dano residual.		

E Defesa: O número mínimo que deve ser obtido no dado para acertar o herói.

F Movimento: Indica quantos Pontos de Movimento um herói pode gastar durante sua Ação de Movimento.

Uma Ação de Movimento pode ser usada para **Mover** ou **Recuar**.

Movimento

- Para cada Ponto de Movimento gasto, a miniatura do herói pode sair do quadrado que ocupa e entrar em um quadrado adjacente.
- As miniaturas de heróis podem ser movidas ortogonalmente ou diagonalmente, em qualquer combinação.
- Você não precisa gastar todos os seus pontos em sua Ação de Movimento, mas perde todos os pontos não usados (você não pode Mover, Atacar e depois Mover novamente).

Recuo (Regras Avançadas)

Um herói pode gastar a Ação de Movimento completa para se mover apenas um quadrado (ortogonal ou diagonal). Usando o Recuo, o herói não incita Ataques de Reação por abandonar um quadrado adjacente aos inimigos. Recuo permite que você troque de posição com um aliado, se um deles ocupar o quadrado para o qual você se moveu.

Restrições de Movimentos:

- O movimento diagonal não é permitido através das quinas de quadrados ocupados por barreiras (paredes), mas é permitido através de obstáculos e de outros combatentes.
- Um herói não pode terminar uma Ação de Movimento em um quadrado ocupado por Barreiras, Obstáculos ou outros Combatentes.
- Um herói não pode se mover através de quadrados ocupados por inimigos, Barreiras ou Obstáculos, mas pode se mover livremente por quadrados ocupados por aliados e terrenos.

G Ataques Primários: Os recursos principais que um herói tem em combate.

- Uma Ação Principal deve ser gasta para realizar um Ataque Primário. Este ataque pode ser repetido sem limites em uma partida.

H Ataques Especiais: Os recursos mais poderosos e mortíferos do herói.

- Cada Ataque Especial do herói pode ser realizado apenas uma vez por partida.
- Depois de realizar um Ataque Especial, vire seu Marcador de Equipe para a face "Não Especial". Sua equipe pode não fazer Ataques Especiais até que o Marcador de Equipe seja virado novamente.
- Quando o próximo herói de sua equipe terminar seu turno, vire seu Token de Equipe para o lado "Especial Disponível". Então, sua equipe pode realizar Ataques Especiais novamente.

Alguns Ataques Especiais são **Interrupções**.

- Ataques de interrupção são usados durante o turno do alvo;
- Eles devem ser anunciados quando o alvo declarar seu ataque, antes que quaisquer benefícios aconteçam ou o dado seja lançado.
- Os ataques de interrupção são resolvidos antes do ataque do alvo.

I Poder Passivo: Habilidade especial que distingue as Funções de Combate, fazendo os heróis se destacarem na luta de diferentes maneiras.

- Ao satisfazer certas condições (Gatilho), um efeito é aplicado.
- O gatilho é verificado no momento que o alvo é escolhido.

A Liary the Hunter
SHOOTER

B

55 **C** HIT POINTS

8 **D** BASIC ATTACK

6 **E** DEFENSE

5 **F** MOVEMENT

I Accuracy
Trigger: Hit a target from at least 5 squares away (on your first hit of your turn).
Effect: Target takes 4 damage.

Primary Attacks

Twin Shot
8 squares | up to 2 enemies
Benefit: You may strike 2 targets once or 1 target twice.
7 damage per hit + effect
Effect: The last target hit is Exposed (ends when used).

Explosive Arrow
8 squares | 1 enemy
Benefit: Gain a +2 bonus to your roll and ignore all Helpful Conditions on the target.
12 damage + effect
Effect: You may move the target 1 square.

Special Attacks

Perfect Hunt
8 squares | all enemies in a straight line
Benefit: You may move up to 4 squares before striking.
17 damage per hit + effect
Effect: The first target hit is Slowed.

Rapid Fire
8 squares | up to 3 enemies
13 damage per hit

4 **PASSIVE POWER**

Realizando um Ataque

Conceitos Essenciais:

- Escolha um ataque do seu Cartão de Herói.
- Selecione um alvo adequado dentro do alcance.
- Role um dado e compare o resultado com o atributo Defesa do alvo.
 - **Acerto:** Se o resultado do dado for igual ou maior, o ataque acertou e se aplicam o dano e todos os Efeitos descritos nele.
 - **Erro:** Se o resultado do dado for menor, o ataque erra e causa o dano residual. Ver **F**.
 - **Acerto Crítico:** Se o resultado no dado é 20 natural, o ataque é um Acerto Crítico. Ver Abaixo:

Efeito de Acerto Crítico

- Efeito: O alvo **pode** receber +5 de dano;
- O dano pode ser aplicado antes dos efeitos do ataque;
- Aplicado no máximo uma vez por ataque.

Lendo um Ataque



Termos Essenciais nas Cartas de Ataque:

- **Você:** o herói que realiza o ataque.
- **Combatente:** qualquer personagem no Campo de Batalha.
- **Inimigos:** qualquer personagem na equipe oposta.
- **Aliados:** todos os heróis da sua equipe, exceto o que realiza o ataque.

- A** **Alcance:** indica a distância máxima entre um herói e seu alvo para o ataque poder ser feito. Medido ortogonalmente e / ou diagonalmente, em qualquer combinação.

Alcance 1 ✂ : Ataque corpo a corpo. O herói deve estar adjacente ao alvo.

Alcance 2 ↗ : Ataque corpo a corpo. Não incita Ataques de Reação.

Alcance 8 ↘ : Ataque a distância. Incita Ataques de Reação se o herói estiver adjacente aos inimigos.

- B** **Alvo** 🎯 : indica quantos e quais combatentes podem ser alvo deste ataque.

- Alguns ataques têm múltiplos golpes. Eles podem atacar vários inimigos ou o mesmo inimigo mais de uma vez.
- O dado deve ser rolado uma vez para cada golpe.

- C** **Benefício ou Penalidade:** Sempre que um ataque apresentar essas instruções, leia e as siga.

- Eles são partes de um ataque, mas não são Efeitos.

- D** **Acerto** ★ : indica o que acontece quando o ataque acerta.

- Primeiro, o ataque causa a quantidade de dano descrita. Em seguida, os efeitos são aplicados na ordem listada.
- Se o dano reduzir o PV do alvo para menos de 1, o alvo é considerado Morto somente após os efeitos serem aplicados.

- E** **Efeito:** Características especiais dos ataques que alteram as circunstâncias do combate de várias maneiras.

- **Instantâneo:** resolve completamente durante o ataque.
- **Temporário** ⌚ : dura até que o próximo turno do atacante. (alguns efeitos terminam quando usados).
- **Permanente:** dura até que o Combatente afetado morra.

Efeitos Temporários e Permanentes são marcados colocando a Carta de Ataque no Cartão de Herói daquele afetado ou na carta do antagonista afetado.

Uma vez que o ataque acerta, independentemente de qual é o alvo dos efeitos, eles se aplicam automaticamente (efeitos não requerem novas rolagens de dados).

Alguns Efeitos aplicam **Condições**, identificados por um nome específico e destacados em **vermelho** ou **azul**. Ver o Cartão de Ajuda e o Livro de Regras.

- F** **Erro:** indica o que acontece se o ataque errar.

- Se o ataque tiver múltiplos Golpes, todos eles devem ser errados para aplicar o Dano Residual.

Dano Residual

- Ataque Básico e de Reação: não aplicável;
- Ataque Primário: 5 de dano;
- Ataque Especial: 15 de dano;
- **Não pode reduzir o PV do alvo abaixo de 1;**
- Ignora quaisquer efeitos em você e nos alvos (exceto se eles se relacionarem especificamente ao Dano Residual).
- Pode ser aplicado apenas uma vez por ataque, mesmo se houver vários golpes errados.

- G** **Bordas:** Bordas prateadas indicam ser um Ataque Primário; Bordas douradas indicam ser um Ataque Especial.





Seu Turno

Iniciando o seu Turno

- Qualquer Efeito Temporário aplicado por você encerra. Pegue de volta a Carta de Ataque Primário que está marcando o Efeito;
- Verifique se você está afetado por quaisquer Efeitos ou Círculos (Poderes Passivos de Tanques e Repressores);
- Verifique qual lado do Marcador de Equipe está ativo: Especial Disponível ou Não Especial.

Durante o seu turno, você pode realizar uma Ação Principal e uma Ação de Movimento em qualquer ordem:

Ação Principal	Ação de Movimento
- Ataque Básico - Ataque Primário - Ataque Especial - Ação Heróica - Ação de Movimento Extra	- Mover - Recuar

Finalizando o seu Turno

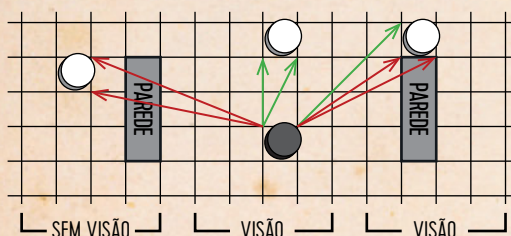
- Vire o Marcador de Equipe para “Especial Disponível” se o herói não usou Ataque Especial neste turno.
- Coloque a Marcador de Equipe no Cartão de Herói do próximo herói a agir, seguindo a Ordem dos Turnos;
 - Modo PvP:** O próximo herói é aquele cujo cartão está imediatamente à direita.
 - Modo PvE:** A equipe escolhe o próximo herói a agir, até que todos os heróis tenham agido.

Visão

Verifique se há Barreiras bloqueando totalmente o caminho entre o alvo e você. Se não houver, você tem visão e pode atacar o alvo. Combatentes devem ter contato visual para atacar e aplicar efeitos.

Caso não esteja claro, trace linhas retas imaginárias entre os cantos do quadrado que seu alvo ocupa e os cantos de seu próprio quadrado. Se pelo menos um não for interrompido por Barreiras, você tem Visão. Obstáculos, Terrenos e Combatentes não bloqueiam a Visão. Linhas que passam pelo canto de quadrados ocupados por Barreiras são considerados bloqueadas.

Para exemplos detalhados, ver o Livro de Regras.

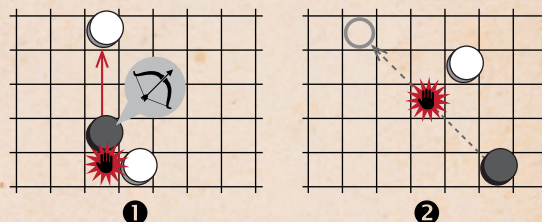


A seguir, você encontrará algumas **Regras Avançadas** que afetam bastante o jogo, mas que podem ser ignoradas em suas partidas iniciais, até que você se sinta mais familiarizado com o jogo.

Ataque de Reação

Você **pode** realizar um Ataque de Reação se um inimigo incitar um. Qualquer Combatente incita Ataques de Reação se:

- Realizar um ataque a distância enquanto estiver adjacente a um inimigo;
- Abandonar um quadrado adjacente a um inimigo durante a sua **Ação de Movimento** (exceto se usar o Recuo).



Ataque de Reação

Usado durante o turno do alvo.

🗡️ 1 quadrado 🎯 1 inimigo incitando Ataque de Reação

💥 Causa dano igual ao atributo de Ataque Básico + efeito

Efeito: ❶ Alvo perde 1 Ponto de Movimento neste turno.

Erro: Não causa dano residual.

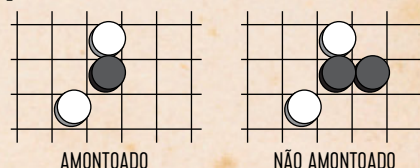
- Um Combatente pode incitar vários Ataques de Reação por turno;
- Combatentes podem fazer apenas um Ataque de Reação por turno;
- Combatentes apenas incitam Ataques de Reação em seus próprios turnos;
- Os Ataques de Reação resolvem antes do ataque ou movimento que os incitaram.

Amontoar

Considera-se que os combatentes amontoados ficam **Expostos** a ataques feitos por atacantes que estão Amontoando.

Amontoar acontece quando as seguintes condições são atendidas:

- Dois ou mais aliados estão adjacentes ao mesmo inimigo;
- Esses aliados não são adjacentes entre si;
- Este inimigo não está adjacente a um ou mais dos seus próprios aliados.



Concentração

Os alvos de seus ataques a Distância são considerados **Expostos** se você:

- Começar seu turno sem combatentes (aliados ou inimigos) posicionados a até 3 quadrados de você e
- Abdicar de toda a sua Ação de Movimento e Benefícios que permitem descolamento (se houver), que devem ser gastos com a concentração.