

Ircardianos

O AMULETO DA IMPERATRIZ

LIVRO DE REGRAS



COMPONENTES



*12 cartas de
personagem*



4 cartas de vilão



15 dados



2 sliders

OBJETIVO

Escolha seu herói. Role os dados. Sobreviva. Ircadianos pode ser jogado em duelo ou no modo todos contra todos. As regras são as mesmas.

PREPARAÇÃO

Sorteie ou escolha os heróis. Defina o jogador inicial e entregue 2 dados a cada jogador.

FLUXO DA RODADA

1. **ROLE:** Todos rolam 2 dados em segredo.
2. **ALOQUE:** Em segredo, distribua seus dados entre as habilidades, respeitando seus requisitos.

COMO ALOCAR

3-6 = alope um dado de valor 3 a 6.

11 = 11 = alope dois dados de valor igual.

12 + 12 = 24 = alope dois dados cuja soma seja 8 ou mais.

*Algumas habilidades aceitam 2 dados.
Cada dado permite uma utilização.*



3. **RESOLVA:** Revelem os dados. Na ordem dos turnos, cada jogador resolve suas habilidades ofensivas e especiais. No **modo todos contra todos**, você só pode atacar os jogadores à sua esquerda ou à sua direita.

Defesas são reações: quando for atacado, você pode usar uma defesa disponível.

4. **Nova Rodada:** Heróis que chegarem a 0 PV são eliminados imediatamente. Após o último turno, recupere os dados e role novamente.

DEFESA

Defesa é uma reação a um ataque; por isso, não são usadas no seu turno.

- Cada dado de defesa bloqueia 1 ataque.
- Depois de usada, remova o dado.
- Você pode guardar uma defesa para um ataque posterior na mesma rodada.

1-4

1-4

Dois espaços na mesma habilidade permitem que você a use duas vezes!

ELIMINAÇÃO

Ao chegar a 0 PV, o herói é eliminado imediatamente e não resolve habilidades restantes da rodada.

INÍCIO DA NOVA RODADA

O último jogador da rodada anterior começa a próxima.



EXEMPLO: Leif causa 7 de dano. Talia tem 2 dados em sua defesa, mas usa apenas 1 deles: bloqueia 3 e sofre 4 de dano. Cada dado bloqueia apenas 1 ataque.

PODERES DO PERSONAGENS

Leif, o bastardo

 **DISPARO:** $\times = 3$.

3 de dano a um oponente.

 **MIRA:** $\times = +1$.

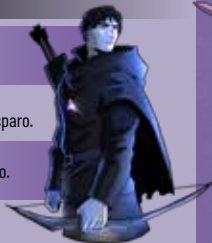
+1 dano. Pode combinar com Disparo.

  **ESQUIVA:** $\heartsuit = 2$.

Bloqueia 2 de dano.

 **PONTARIA:** $\times = 7$.

7 de dano a um oponente.



Talia, a forte

 **REBOTE:** $\times = 2$.

2 de dano a um oponente.

 **PRENSA:** $\times = \heartsuit + 1$.

[valor do dado] +1 de dano.

  **VIGOR:** $\heartsuit = 3$.

Bloqueia 3 de dano. Cada dado = 1 uso.

  **FÚRIA:** $\times = \heartsuit - 2$.

Dano = [soma dos dados] -2.



Dogo, o soldado



REVIDE: = 2 = 1

Bloqueia [valor do dado]. Então, 1 de dano.

POSTURA: = +1

Dano +1. Pode combinar com Revide.

INVESTIDA: = 3

3 de dano a um oponente.

HONRA: = 5 (2)

5 de dano. Ignora até 2 de defesa.

Ory, o aprendiz

FOCO: = 2

2 de dano a um oponente.

RAIO ARCANO: = 1

[valor do dado] de dano.

CURA: +2 ou = 2

+2 PV ou Bloqueia 2. Pode ultrapassar os PV iniciais.

EXPLOSAO: = 9

9 de dano a um oponente.



Remi, o oportunista




FINTA:  =  -1

Bloqueia [valor do dado] -1.


EVASÃO:  = 2

Bloqueia 2 de dano.


ADAGA:  = .

[valor do dado] de dano.


APELO:  =  -3.

[soma dos dados] +3 de dano.

Keira, a sortuda


FÉ:  (1x)

No seu turno, rerrole os 2 dados e redistribua-os imediatamente. Se o outro dado estiver em **REQUINTE**, você pode resolvê-lo antes de usar **FÉ**. Não pode alocar o novo dado novamente aqui.


REQUINTE:  = .

1 de dano. Ignora defesa.


SORTE:  =  -2.

Bloqueia [valor do dado] -2


MÃO DO DESTINO:  = 7.

7 de dano a um oponente.



OUTROS PERSONAGENS

Connor, o exilado




GUARDA:  = 2

Bloqueia [valor do dano].


ESTOCADA:  = 3.

3 de dano a um oponente.


ORDEN:   2 ou   2.

Próx. ataque ignora 2 de defesa. ou
Próx. ataque de um oponente causa -2 de dano.


ÓDIO:  = 6 + 2 .

6 de dano a um oponente. Então, +2PV.

Towryn, o mentor


GARRAS:  = 3.

3 de dano a um oponente.


VOD:  = 2.

Bloqueia 2.


LIÇÃO: +2  ou +2 .

+2 de dano ou
Bloqueia +2. Pode ser combinado.


SABEDORIA:  = 7.

7 de dano a um oponente.



Maur, o arquimago



 
RAJADA:  = 3.

3 de dano a um oponente.


FIXAR:  .

Descarte um dado alocado de um oponente.


ESPELHAR:  = 2;  = 2.

Bloqueia 2, então 2 de dano.

 +  = 10;
FIM:  = 3;  ou 8 .

3 de dano em todos, ou 8 de dano a um oponente.

Ontani, o protetor


PROJETAR:  = 3; +1 .

3 de dano. Então, +1PV.

 + 
MURALHA:  = 2(x2).

Bloqueia 2. Use duas vezes (deslize o dado para o espaço à direita).


SACRIFICIO: -4   = 2.

Perde 4PV. Então +2 de dano. Pode ser combinado.

 +  = 10;
NÃO:  = 3;  = 7 ou  = 4; .

Bloqueia 3, então causa 7 de dano. Ou causa 4 de dano indefensável.



Meera, a sacerdotiza



OFUSCAR: $\times = 3$.

3 de dano a um oponente.



MILAGRE: $\heartsuit = 3$.

Bloqueia 3 de dano.



BÊNÇÃO: $\times = +1$ ou $\heartsuit = +1$.

+1 no ataque ou +1 de defesa. Pode ser combinado.



SINAL: $\times = 6$ $\heartsuit = +4$ $\heartsuit$.

6 de dano, ignora defesa. Ou +4PV.



Tregor, o rival



BRAVATA: $\times = 4$.

4 de dano a um oponente.



ESCONDER: $\heartsuit = ?$.

Bloqueia [valor do dado].



RIVALIDADE: $\heartsuit = 2$ $\times = 2$.

Bloqueia 2, então causa +2 de dano. Pode ser combinado.



ROUBAR: $\heartsuit = ?$ $\heartsuit$ $\heartsuit$ $\heartsuit$.

Roube 1 dado já descartado de um oponente e aloque-o num espaço disponível.



EXPANSÃO: VILÕES (MODO COOPERATIVO)

Enfrente um Vilão controlado pelo jogo - ou por outro jogador - e tente derrotá-lo antes que todos os Heróis sejam derrotados.

PREPARAÇÃO

Escolha um Vilão e prepare a partida normalmente. Cada jogador escolhe um Herói.

RODADA

Siga as mesmas regras do modo básico, com as seguintes alterações:

1. Rolar e alocar:

role e aloque também os dados do Vilão.

2. Ordem dos turnos:

os Heróis agem primeiro. Os ataques do Vilão são resolvidos por último.

ALOCÇÃO DO VILÃO

Siga a prioridade indicada na carta. Quando houver mais de um dado disponível para alocação, aloque primeiro o dado de **menor valor**. Se um dado não puder ser alocado em nenhuma habilidade, ele é perdido.

Quando um ataque exigir que um alvo seja escolhido aleatoriamente, role um dado e conte os Heróis em sentido horário, começando pelo primeiro jogador.

VITÓRIA E DERROTA

Os Heróis vencem imediatamente quando o Vilão chega a 0 PV.

Os Heróis perdem imediatamente quando todos os Heróis forem derrotados.



unidade



dezena

Use os sliders para marcar o dano no vilão!

VILÕES

Cillian, o linfe




EXECUÇÃO: ~~X~~ = 1

Execução: 7 de dano a um oponente


EVASÃO:  = 2

Evasão: Boqueia 2 Use até 3 vezes (deslize o dado para o espaço à direita, conforme o número de jogadores).


CORTE: ~~X~~ = 1 

Corte: 2 de dano em todos.


DEVASTAÇÃO: ~~X~~ = 5 

Devastação: 5 de dano em todos.

Sir Brok, o tirano


PODER: ~~X~~ = 4

Poder: 4 de dano a um oponente.


GUARDA:  = 3/2/1

Guarda: Bloqueia 3 / 2 / 1 Use até 3 vezes (deslize o dado para o espaço à direita, conforme o número de jogadores).


DECRETO:   

Decreto: Remove 1 dado da Defesa de um oponente.


LEI: ~~X~~ = 3  5 se 

Lei: 3 de dano em todos (ou 5, se isso eliminar o jogador).



Yartaak, o dragão



SOPRO: $\times = 3$

Sopro: 3 de dano em todos.



ESCAMAS: $= 3/2/1$

Escamas: Bloqueia 3 / 2 / 1. Use até 3 vezes (deslize o dado para o espaço à direita, conforme o número de jogadores).



MORDIDA: $\times = 2$

Mordida: 7 de dano a um oponente.



INCÊNDIO: $\times = 5$

Incêndio: 5 de dano em todos.



Viktor, o lich



DRENAR: $\times = 5$ $= 2$

Drenar: 7 de dano a um oponente; então 2 PV.



ABSORVER: $= 2$ $\times$

Absorver: Bloqueia 2, então causa 1 de dano. Use até 3 vezes (deslize o dado para o espaço à direita, conforme o número de jogadores).



MEDO: $\times = 1$

Medo: 1 de dano em todos. Ignora defesa.



MORTE: $\times = 3$ $= 1$

Morte: 5 de dano em todos; recupera 1 PV por Herói atingido.



GLOSSÁRIO DE ÍCONES

 = ATAQUE/DANO

 = SOMA DOS DADOS

 = DEFESA

 = RERROLE OS DADOS

 = VALOR DO DADO

 = REMOVA UM DADO/
DADO REMOVIDO

 = ATAQUE ESPECIAL

 = UM Oponente

 = RECUPERA PV

 = TODOS OS Oponentes

 = IGNORA DEFESA

 = CAUSAR ELIMINAÇÃO

DESIGN

Douglas Jansen

ARTE

JD Andrade

Mayllon Diogo

*Obrigado a todas as pessoas que participaram
da criação deste jogo!*

IRCARDIANOS

Todos os direitos reservados

ESTALO JOGOS

www.estalojogos.com.br

