

# EDEN

JOGO DE ESCRAMUÇA PÓS-APOCALÍPTICO COM MINIATURAS DE 30MM.

## REGRAS DO JOGO



TABAN



MINIATURES

# EDEN

SURVIVRE À L'APOCALYPSE

**Um** jogo de Pierre 'Jugger' Joanne  
Participação de Mohamed Ait Mehci 'Mohand',  
Emmanuel Krebs e Frédéric Maendly.

**Conceito das miniaturas e ilustrações:**

Loïc 'Greenecat' Muzy e Mohand.

**Escultura das miniaturas:** Mohand, Alan  
Carasco, Nicolas Nguyen e Benoit 'Taban'  
Lopez.

**Pintura das miniaturas:** Sébastien 'Jakovazor' Picque  
e Mohand.

**Design gráfico:**

Paginação do livro de regras e concepção do logo  
Éden: El Théo.

Concepção das cartas e dos símbolos das facções:

Taban e El Théo / Concepção das caixas básicas:

Taban / Concepção do site internet: Morgan

Cousin, Mugen e El Théo / Concepção

dos símbolos dos estigmas:

Mugen

**Textos e background:** Jérôme

Durou, Jean-Christophe Guillou e

Jugger.

**Testadores:** Emmanuel Krebs, Frédéric

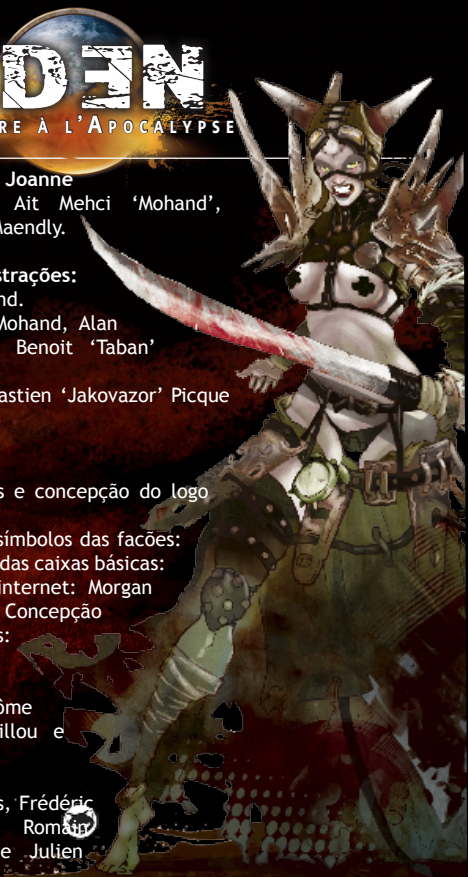
Maendly, Julien Jaspard, Romain

Mathieu, Jérôme Pinsard e Julien

Veret.

**Tradução :** Lucas Massa

**Agradecimentos:** Sylvain Brideron e Mathieu Freslon.



# SOMMARIO

|                                          |           |                                                         |           |
|------------------------------------------|-----------|---------------------------------------------------------|-----------|
| <b>Regas Básicas</b>                     | <b>4</b>  | <b>A - Ataque de Corpo a Corpo</b>                      | <b>23</b> |
|                                          |           | <b>B - Ataque à Distância</b>                           | <b>24</b> |
| <b>1.Descrição do material</b>           | <b>4</b>  |                                                         | <b>21</b> |
| <b>A - As Miniaturas</b>                 | <b>4</b>  | <b>7.As capacidades especiais</b>                       | <b>27</b> |
| <b>B - O Campo de Jogo</b>               | <b>4</b>  | <b>8.Os equipamentos</b>                                | <b>28</b> |
| <b>C - Os Elementos de Cenário</b>       | <b>4</b>  | <b>A - Categorias de equipamentos</b>                   | <b>28</b> |
| <b>D - As Cartas</b>                     | <b>4</b>  | <b>B - Bônus/Penalidade dos equipamentos.</b>           | <b>29</b> |
|                                          |           | <b>C - Efeitos do equipamento</b>                       | <b>29</b> |
| <b>2.Noções Elementares</b>              | <b>9</b>  | <b>9.As condições</b>                                   | <b>30</b> |
| <b>A - Lances</b>                        | <b>9</b>  | <b>Regras Opcionais</b>                                 | <b>31</b> |
| <b>B - Linha de visão</b>                | <b>11</b> | <b>1.Gestão do Território</b>                           |           |
| <b>C - Os Elementos de Cenário</b>       | <b>11</b> | <b>A - As regras especiais dos elementos de cenário</b> | <b>31</b> |
| <b>D - O Movimento</b>                   | <b>12</b> | <b>B - Lista de elementos de cenário</b>                | <b>34</b> |
| <b>E - Noção de Contato</b>              | <b>13</b> | <b>2.Infestação</b>                                     | <b>35</b> |
| <b>F - Fora de Combate</b>               | <b>13</b> | <b>A - Posicionamento dos CNJ</b>                       | <b>36</b> |
| <b>G - Medidas e Arredondamentos</b>     | <b>13</b> | <b>B - Ativação dos CNJ</b>                             | <b>36</b> |
| <b>H - Contradição entre Carta/Regra</b> | <b>13</b> | <b>C - Atacar um CNJ</b>                                | <b>37</b> |
| <b>I - Efeitos simultâneos</b>           | <b>13</b> | <b>3.Condições climáticas</b>                           | <b>38</b> |
| <b>J - Marcadores</b>                    | <b>13</b> | <b>Glossário</b>                                        | <b>39</b> |
| <b>3.Compondo seu Bando</b>              | <b>15</b> |                                                         |           |
| <b>4. Etapas e turnos do jogo</b>        | <b>15</b> |                                                         |           |
| <b>A - Fase de Preparação</b>            | <b>15</b> |                                                         |           |
| <b>B - Turno de Jogo</b>                 | <b>17</b> |                                                         |           |
| <b>5. As Ações</b>                       | <b>21</b> |                                                         |           |
| <b>6.Ataque</b>                          | <b>22</b> |                                                         |           |

*Bem-vindo à Terra, visitante! Bem-vindo a este planeta desolado, varrido por ventos glaciais de um inverno sem fim e coberto por cinzas e pelo sangue dos homens. Bem-vindas ao meio das suas crianças que se escondem amedrontadas pelas hordas bárbaras dos sobr. Bem-vindo ao nosso novo paraíso, um novo Éden!*

*Após o Apocalipse, vários grupos lutam pelo simples fato de respirar o ar poluído por mais algumas horas. Éden lhe propõe à controlar um destes grupos. Éden é um jogo de escaramuça que colocará dois jogadores numa luta pela sobrevivência. As regras deste jogo se dividem em duas partes: as regras básicas e as regras opcionais. Uma boa maneira de começar a se familiarizar com o jogo é de jogar algumas partidas somente com as regras básicas. Depois, uma vez assimilados os conceitos essenciais, você pode incluir uma ou mais regras opcionais para enriquecer sua experiência de jogo.*

# REGAS BÁSICAS

## 1.Descrição do material

Certo número de elementos é indispensável para bom desenrolar de uma partida de Éden. Além dos elementos que você encontrará na caixa básica de Éden (miniaturas, cartas e marcadores), você necessitará de vários dados de 6 lados (D6), capas plásticas para proteger suas cartas, uma caneta de feltro que se possa apagar, uma fita métrica (em centímetros) e várias fichas ou marcadores (como moedas, fichas de pôquer, etc.).

### **A - AS MINIATURAS**

Para jogar Éden, você necessitará de miniaturas que representarão seus combatentes no campo do jogo. Elas devem estar montadas e pintadas.

Venha descobrir os exemplos e conselhos de pintura que estão disponíveis no site internet do jogo Éden: [www.eden-the-game.com](http://www.eden-the-game.com).

### **B - O CAMPO DE JOGO**

O Campo de jogo representa o espaço onde se encontrarão, brigarão e frequentemente morrerão seus combatentes. Pode ser apenas a superfície de uma mesa, um tapete de jogo ou ainda uma mesa que você irá construir especialmente para o jogo Éden. O Campo é uma superfície quadrada de 60 cm de lado.

#### **C - Os Elementos de Cenário**

É realmente aconselhado a colocar elementos de cenário no Campo de jogo. Árvores, muros, colinas, ruínas, carcaças de veículos ou zonas pantanosas são alguns exemplos destes elementos de cenário que enriquecem a qualidade visual de seu Campo, mas que também possuem um papel tático na partida. Uma regra especial (Gestão do Território) descreve de maneira mais profunda a gestão e os efeitos de certos elementos.

### **D - AS CARTAS**

Existem 3 tipos de cartas no jogo Éden: as cartas de Perfil, as cartas de Missão e as cartas Táticas. As cartas de Perfil contêm as diferentes características dos combatentes. As cartas de Missão representam os objetivos que seu bando de combatentes deve realizar para ganhar a partida. Enfim, as cartas Táticas lhe permitem de ganhar vantagens durante a partida.



Ao contrário das outras cartas, as cartas de Perfil possuem informações tanto na frente como no verso.

As diferentes informações contidas nos 3 tipos de cartas são descritas abaixo:

### As cartas de Perfil

**1. Nome:** cada combatente é único e possui um nome próprio.

*Exemplo: o nome do combatente presente nesta carta é Yûri.*

**2. Símbolo da facção:** este símbolo indica a qual facção o combatente pertence.

*Exemplo: o símbolo da facção de Yûri é a da gangue dos Jokers:*



As caixas básicas existem em 4 facções diferentes: a gangue dos Jokers, o Clã Bamaka, o ISC e Matriarcado. Outras facções serão lançadas posteriormente.

**3. Tipo:** cada combatente dispõe de um ou vários tipos. O tipo de um combatente é utilizado em certos efeitos do jogo.

*Exemplo: Yûri é do tipo Humano.*

**4. Membros:** cada combatente é constituído de 4 membros: a cabeça



, os braços



, o tronco



e as pernas



Cada membro possui seus próprios pontos de constituição (5), uma característica (6) ligada à este membro e um índice de localização (7).

**5. Pontos de Constituição:** os pontos de constituição de um membro (abreviação PC) representam o número de ferimentos que um membro

pode receber antes de ter sérias conseqüências ao combatente. Eles são representados por um número de casas brancas e/ou vermelhas.

*Exemplo: Yûri possui, em sua cabeça, 2 PC brancos e 2 PC vermelhos.*

Quando um combatente receber ferimentos em um membro, risque o número de casas igual ao número de ferimentos começando pela casa circulada de verde. Um membro que possua ao menos um PC branco não riscado é considerado como normal. Assim que todos os PC brancos de um membro forem riscados, o membro é considerado como ferido.

*Exemplo: Yûri perde 1 PC na sua cabeça. A primeira casa branca circulada de verde de sua cabeça é riscada. Como ele possui ainda um PC branco na cabeça, seu membro ainda está normal. Assim que perder seu último PC branco, sua cabeça estará ferida.*

Pode acontecer que um membro não possua PC vermelhos, e neste caso este membro não poderá nunca ser considerado como ferido. Assim que o combatente perder seu último PC em um membro, ele está fora de combate e é retirado do Campo.

**6. Característica:** um combatente possui 4 características, cada uma relacionada a um membro: o Psi (PSI) com a cabeça, o Combate (CBT) com o braço, o Vigor (VIG) com o torso e a Rapidez (RAP) com as pernas. Quanto maior for a característica, mais eficaz é o combatente nos aspectos relativos à essa característica.

*Exemplo: Yûri possui as características seguintes: 4 em PSI, 4 em CBT, 4 em VIG e 5 em RAP.*

Cada característica possui dois valores que são utilizados em função do estado de ferimento de um membro correspondente à esta característica. Quando o membro estiver na condição normal, o valor da característica é igual ao valor indicado em branco. Entretanto, se o membro é considerado como ferido, então o valor da característica será igual ao valor indicado em vermelho.

*Exemplo: assim que estiver ferido na cabeça, o PSI de Yûri será igual a 3.*

Na maioria dos casos, assim que um membro se torna ferido, a característica associada a este membro diminui; o valor indicado em branco é geralmente maior do que o indicado em vermelho. Então, quanto mais um combatente é ferido, menor será suas características e sua eficácia.

**7. Índice de Localização:** durante um combate, um tiro ou outro efeito do jogo que implique num ferimento, determina-se qual o membro será afetado graças ao índice de localização. Os índices de localização são

representados pelas diferentes faces de um D6.

*Exemplo: para Yûri, o índice de localização 1 corresponde à cabeça.*

O jogador efetuará um lance de localização que consiste em lançar um D6. O valor do dado lançado determinará qual o membro que será atingido, em correspondência com o índice de localização.

**8. Equipamento:** alguns combatentes possuem equipamento específico que tem regras especiais (proteções, armas de tiro, etc.). As diferentes regras que tratam destes equipamentos são indicadas mais tarde nas regras (Os Equipamentos).

*Exemplo: Yûri possui os equipamentos: Molotov e Faca de arremesso.*

**9. Valor:** o valor de um combatente reflete sua eficácia e seu poder em jogo. Graça a ele, uma partida é equilibrada quando os jogadores possuem um bando onde a soma dos valores é igual.

*Exemplo: o valor de Yûri é 25.*

**10. Símbolo Estigmas:** além da sua facção, cada combatente possui um estigma que determina a sua maneira de ver o mundo e o seu papel nele. Existe 5

estigmas: a Destruição



, a Ordem



, a Proteção



, a Evolução



e o

Caos



*Exemplo: Yûri possui o estigma do Caos.*

**11. Capacidades especiais:** existem dois tipos de capacidades especiais: as capacidades permanentes e as capacidades de ação. Estes dois tipos de capacidades são descritos posteriormente nas regras.

## As cartas de Missão



**1. Símbolo de Missão:** este símbolo indica que esta é uma carta de missão.

**2. Nome:** nome da missão. Cada missão possui um nome único.

*Exemplo: o nome da carta presente no exemplo é Regresso às zonas contaminadas.*

**3. Tipo de Missão:** existem dois tipos de missão: missões secretas e missões reveladas. Quando um jogador joga com uma carta de missão secreta, ele não revela ao seu adversário o nome nem o conteúdo desta missão e pode deixá-la com a face para baixo após jogá-la. Entretanto se o jogador jogar uma carta de missão revelada, seu adversário pode ver a qualquer momento as informações inscritas nesta carta.

*Exemplo: Regresso às zonas contaminadas é uma Missão Revelada.*

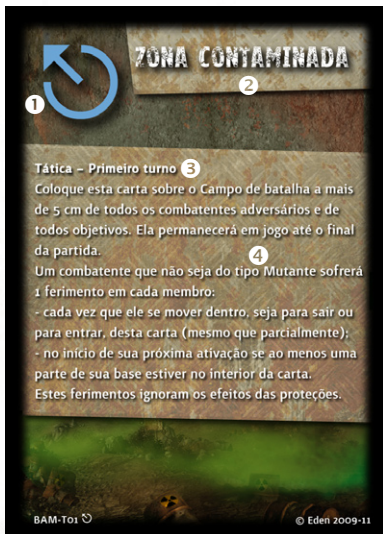
**4. Tipo de disposição:** existem dois tipos de disposição de tropas: confronto ou emboscada. Este parâmetro influencia a maneira como os combatentes serão dispostos no Campo durante a fase de Preparação. Os dois tipos de disposição são descritos no capítulo que trata esta fase (Fase de Preparação).

*Exemplo: Regresso às zonas contaminadas é uma missão com disposição de tropas do tipo confronto.*

**5. Efeito da Missão:** indica os objetivos a realizar e o número de pontos de vitória (abreviação PV) que você pode marcar.

**6. Símbolo da Facção/Estigma:** indica que somente um bando composto inteiramente de combatentes que possuem o mesmo símbolo pode participar desta missão. Você não pode jogar uma carta de Missão que tenha um símbolo de Facção/Estigma diferente do que você escolheu para compor seu bando.

*Exemplo: Regresso às zonas contaminadas é uma missão reservada aos*





*bandos compostos exclusivamente com combatentes do Clã Bamaka.*

### **As cartas Táticas**

**1. Símbolo de Tática:** o símbolo indica que esta é uma carta Tática.

**2. Nome da carta Tática:** cada carta Tática possui um nome. Durante uma mesma partida, você não pode jogar duas cartas Táticas que possuam o nome idêntico.

*Exemplo: o nome da carta representada no exemplo é Zona contaminada.*

**3. Regras especiais:** indica as restrições a aplicar para poder jogar esta carta Tática. Segue abaixo as diferentes regras especiais e suas restrições:

- Tática: esta carta só pode ser jogada durante a fase Tática.
- Primeiro turno: esta carta só pode ser jogada durante o primeiro turno.

- Anulação (X): o adversário do jogador que joga esta carta pode pagar um custo de X Pontos de Estratégia para anular os efeitos desta carta Tática antes que seus efeitos sejam resolvidos (os Pontos de Estratégia são definidos posteriormente nas regras, veja 'Fase de Preparação').

*Exemplo: a carta tática Zona Contaminada possui as regras Tática e Primeiro turno.*

**4. Efeito tático:** indica os efeitos que causados pela carta Tática. Quando não estiver descrito, o efeito dura até o fim do turno ao qual a carta foi lançada.

## **2.Noções Elementares**

Antes de começar a jogar, é necessário conhecer algumas noções elementares. Elas são descritas nos parágrafos seguintes:

### **A - LANCES**

Existem 3 tipos de lances: lances de características, lances em oposição e lances de localização.

#### **Lance de característica**

Para efetuar um lance de característica, o jogador lança um número de D6 igual ao valor da característica utilizada. O nível de dificuldade do lance é indicado na sua descrição. Todos os dados que tiverem um resultado superior ou igual ao nível de dificuldade são considerados como sucessos. Os outros dados são fracassos e são descartados.

*Exemplo: Yûri da Gangue dos Jokers deve realizar um teste*

de PSI tendo como nível de dificuldade 5. Yûri possui um PSI de 4. O jogador lança então 4D6 (4 dados de 6 faces). Ele obtém o resultado seguinte: 1, 4, 5 e 6. Como o nível de dificuldade é de 5, ele conserva os resultados 5 e 6. Yûri então obteve 2 sucessos no seu teste de PSI.

Se o nível de dificuldade for superior a 6, diminua-o até 6. A característica utilizada neste lançamento será em contrapartida também reduzida do mesmo valor.

*Exemplo: Abama Barriga-Grande deve efetuar um lance de CBT (característica de 4) com um nível de dificuldade de 7. O nível de dificuldade é então reduzido para 6 (ou seja, reduzido em 1 ponto) e sua característica de CBT é então reduzida de 1 ponto, resultando num valor de 3. Para este lance, o jogador lança 3D6 e obtém um 6, um 4 e um 3. Apesar da penalidade, Abama obteve um sucesso em seu lance de CBT!*

Se uma característica for inferior ou igual a 0 (como resultado de uma penalidade, claro), não haverá nenhum sucesso e o lance será automaticamente um fracasso.

### **Lance em oposição**

Um lance em oposição implica dois combatentes e uma característica. Cada combatente efetua um lance com apenas um D6 ao qual ele adiciona o valor da sua característica. O combatente que obtiver o resultado mais elevado é o ganhador do lance em oposição. Se os jogadores obtiverem o mesmo resultado, o combatente que tiver o valor de característica mais alto que vencerá. Se os dois combatentes tiverem o mesmo valor de característica, então os dois jogadores devem relançar o seu dado.

*Exemplo: Vladd da Gangue dos Jokers e Ngwane Braço-Vivo devem efetuar um lance de CBT em oposição. Vladd tem um valor de CBT de 6 enquanto que Ngwane, que está com o braço ferido, possui um CBT de 4. Os jogadores lançam 1D6 cada um. Vladd obtém um 1, ao qual ele soma seu valor de CBT de 6 resultando em 7. Ngwane obtém um 4, que lhe torna vencedor do lance em oposição graças ao seu resultado final de 8.*

### **Lance de localização**

Para realizar um teste de localização, lance um D6. O resultado do dado lançado determinará qual será o membro atingido, segundo o seu índice de localização.

Quando for indicado que um teste de localização pode ser modificado, isso significa que o valor do dado pode ser diminuído ou aumentado. Independente das modificações em um teste de localização, o valor do dado nunca pode ser inferior a 1 ou superior a 6.

*Exemplo: em um ataque conta Elenia, o jogador faz um lance de localização e obtém um 5. Este lance indica então que será o Torso de Elenia que será atingido pelo ataque. Entretanto, graças à um efeito*

*do jogo, Elenia tem a possibilidade de modificar o lance em 1 ponto. O jogador decide então em aumentar o valor do dado em 1 ponto. O resultado do lance de localização se torna então 6 e o ataque atinge as Pernas.*

## **B - LINHA DE VISÃO**

A regra principal para determinar a validade de uma linha de visão é a seguinte:

Um combatente que deseje dispor de uma linha de visão válida à um ponto do terreno, outro combatente ou um elemento qualquer presente sobre o terreno deve poder traçar um corredor que liga as bordas de sua base às bordas do elemento sem que este corredor seja inteiramente cortado por outro elemento presente no terreno (combatente ou elemento de cenário). Cada elemento presente parcialmente neste corredor conta como um obstáculo.

Um conselho: não hesite em se colocar na altura de suas miniaturas para 'olhar com seus olhos'. Esta é a maneira mais simples para determinar o que um combatente pode efetivamente ver.

Algumas miniaturas possuem uma base de tamanho grande (40 mm) enquanto outras possuem uma base de tamanho pequeno (30 mm). Segundo a regra de linha de visão, uma miniatura em uma base pequena pode ficar totalmente escondida atrás de uma miniatura que tenha uma base do mesmo tamanho ou maior.

## **C - OS ELEMENTOS DE CENÁRIO**

Durante uma partida certos efeitos do jogo necessitam de uma linha de visão. Um elemento de jogo (elemento de cenário, miniatura) possui as bordas que definem o espaço que ele ocupa sobre o terreno. Para um combatente, utilizam-se as bordas de sua base. Para um elemento de cenário, utilizam-se as bordas do cenário que estão em contato com o Campo do jogo.

Um elemento de cenário pode também estar colocado sobre uma base. Neste caso, as bordas da base são utilizados em primeiro lugar nas regras que se seguem.

Quando um elemento possuir partes que ultrapassam a área de sua base ou sua borda (como os galhos de uma árvore, por exemplo), eles são ignorados.

Nas regras básicas, consideram-se que um elemento de cenário (ou uma miniatura) é totalmente opaco não importa qual a sua altura, sua largura ou seu comprimento. Além disso, consideram-se que um elemento de cenário (ou um combatente) não pode ser atravessado por um combatente (um combatente também não pode então terminar seu movimento sobre um elemento de cenário ou um outro combatente).

Alguns aspectos particulares alteram estas regras e as propriedades dos elementos de cenário.

**Altura e/ou opacidade dos elementos de cenário:** alguns elementos de cenário de tamanho pequeno ou ainda relativamente transparente podem permitir normalmente aos combatentes possuírem uma linha de visão válida mesmo que o corredor passe inteiramente pelo elemento. Nas regras básicas, entre em acordo com seu adversário para determinar quais os elementos que possuem esta propriedade (um muro, arbustos, etc...). Cada elemento deste tipo de corte inteiramente a linha de visão conta como um obstáculo ao invés de bloquear totalmente. Alguns elementos de cenário podem igualmente ter uma natureza que não impede as linhas de visão (como um lago, uma zona pantanosa, etc.). Neste caso, estes elementos não são considerados como obstáculos mesmo estando na linha de visão do combatente.

**Elementos de cenário transponíveis:** alguns elementos de cenário podem ser atravessados pelos combatentes. Decida com seu adversário quais são, entre os elementos disponíveis, os elementos que possuem esta regra (muretas, colinas, zonas pantanosas, etc.).

Você pode também aplicar uma penalidade ao movimento quando um combatente se move através deste elemento. Se você decidir aplicar esta penalidade, cada centímetro percorrido dentro do elemento conta como o dobro (é necessário gastar 2 cm para poder atravessar 1 cm).

Um elemento de cenário pode evidentemente possuir uma das regras especiais indicadas acima ou mesmo as duas. Fica a cargo dos jogadores de decidir as regras aplicáveis para gerar os elementos de cenário que eles possuem.

Para ir mais a fundo na gestão dos elementos de cenário, você pode utilizar as regras especiais descritas na seção Gestão do Território.

No caso em que um elemento de cenário possua as duas regras especiais descritas acima, os jogadores podem aplicar diferentemente as regras de altura e/ou opacidade dos elementos para combatentes que se encontrem no interior ou no exterior do elemento. Por exemplo, um combatente sobre uma colina não sofrerá os mesmos efeitos de linha de visão de um combatente que se encontra atrás da mesma colina.

## **D - O MOVIMENTO**

As miniaturas de Éden possuem bases de tamanho variável correspondente ao espaço ocupado pelo combatente no terreno. Durante um movimento, a base é utilizada para determinar os lugares onde o combatente pode passar. De fato, a base do combatente deve ter espaço suficiente para passar entre dois elementos (como as bases de outras miniaturas, elementos de cenário intransponíveis, etc.) para que o combatente



possa se deslocar entre os dois elementos.

Um combatente vem com a base que deve ser utilizada. Os jogadores podem mudar a base de um combatente, mas devem então utilizar uma base de tamanho idêntico.

## **E - NOÇÃO DE CONTATO**

Um combatente é livre desde que nenhum combatente adversário esteja em contato com ele.

Um combatente é em contato desde que sua base e a do seu adversário estejam em contato.

## **F - FORA DE COMBATE**

Assim que todos os PC de um membro de um combatente sejam riscados, ele se encontra fora de combate. Isso significa que ele é retirado imediatamente do Campo e que ele não pode mais voltar ou agir sobre o Campo.

## **G - MEDIDAS E ARREDONDAMENTOS**

Em Éden, é possível medir qualquer distância no terreno à qualquer momento.

Devido à certos efeitos do jogo, um valor (como uma característica, PV, etc.) pode ser dividido e não resultar em um número inteiro. Este valor então será arredondado para o valor inteiro superior.

*Exemplo: o valor de PSI de Vlădd é 3. Devido à um efeito do jogo, o valor é dividido por dois, o que resulta em um PSI de 1,5. Este valor então é automaticamente arredondado para 2 e Vlădd possui então um PSI de 2.*

## **H - CONTRADIÇÃO ENTRE CARTA/REGRA**

Quando o texto de uma carta (efeito, capacidades especiais, etc.) contradizer uma regra, aplique prioritariamente o texto da carta. Estes efeitos sobrepõem às regras.

## **I - EFEITOS SIMULTÂNEOS**

A ordem na qual os efeitos de jogo que ocorrem ao mesmo tempo é determinada pelo Primeiro jogador, exceto se alguma indicação contrária for descrita nestes efeitos.

## **J - MARCADORES**

Alguns efeitos de jogo, especialmente relativos às Missões, necessitam



da presença de um marcador no campo (marcadores de Ídolos, Coisa, etc.). Os combatentes não podem terminar um movimento sobre um marcador (mesmo que parcialmente). Entretanto, os marcadores não atrapalham a linha de visão. Quando você tiver que posicionar os marcadores na fase de Preparação (veja as regras desta fase), eles não podem ser posicionados a menos de 5 cm .

### **3.Compondo seu Bando**

Recrutar os combatentes que você irá jogar é uma etapa importante em Éden. Antes de começar, cada jogador deve escolher o tipo do seu bando.

Os jogadores podem jogar tipos de bandos idênticos ou diferentes sem problema.

De fato, existem duas formas de compor seu bando: por Facção ou por Estigma.

Um bando do tipo Facção deve conter os combatentes que possuem um símbolo de Facção idêntico em comum. Um bando do tipo Estigma deve conter os combatentes que possuem um símbolo de Estigma idêntico em comum.

Depois os jogadores escolhem os combatentes que eles incluirão em seu bando respeitando a limitação do tipo de bando (Facção ou Estigma).

A soma dos valores dos combatentes selecionados não deve ultrapassar 100 pontos (nem mesmo em 1 ponto), e você não pode incluir em seu bando mais de uma vez um combatente com certo nome.

Os jogadores podem decidir de jogar com mais pontos que o formato indicado nestas regras. Neste caso os jogadores devem entrar em acordo com o valor de pontos e não podem ultrapassá-lo. Entretanto, é desaconselhável ultrapassar um valor de bando de 200 pontos.

### **4. Etapas e turnos do jogo**

Antes de começar a partida, junte as miniaturas de seu bando, suas cartas, seus elementos de cenário e todo o resto do material necessário em torno do Campo de jogo. Uma vez que esta formalidade foi realizada, pode-se começar a primeira fase do jogo: a fase de Preparação.

#### **A - FASE DE PREPARAÇÃO**

A fase de preparação é realizada apenas uma vez na partida, antes do primeiro turno do jogo. Ele é composta de diferentes etapas que os

jogadores devem seguir na ordem antes de começar o primeiro turno.

Etapa 1: cada jogador revela ao seu adversário os combatentes que formam seu bando. Cada jogador pode desta forma verificar se as restrições de tipo e valor máximo foram respeitadas pelo seu adversário.

Etapa 2: cada jogador calcula sua reserva de pontos de estratégia (abreviação PS) para a partida. Ele representa esta reserva com fichas (ou com um dado). A reserva de OS de um jogador é igual a soma de PSI de todos os combatentes em seu bando. Este valor é dividido por dois no caso de um bando do tipo Estigma.

Considera-se que os combatentes que compõem um bando do tipo Estigma não possuem o hábito de combaterem juntos. Desta forma eles são menos coordenados e utilizam estratégias mais simples que às de um bando do tipo Faccão.

Etapa 3: cada jogador separa secretamente um número de PS (à sua escolha) no limite de sua reserva de PS, e então ambos os jogadores revelam simultaneamente o número de PS separados. O jogador que separou mais PS escolhe quem será o Primeiro jogador. Se os dois colocaram o mesmo número de PS, eles jogam um 1D6. O jogador que obteve o resultado mais alto será então o Primeiro jogador (se o resultado for empate, os jogadores relançam os dados até desempatar). Os PS separados por cada jogador são perdidos e retirados de suas respectivas reservas.

Etapa 4: o Primeiro jogador escolhe um de seus combatentes que se torna o Chefe do seu bando, e então o seu adversário faz o mesmo.

Etapa 5: o Primeiro jogador escolhe uma carta de Missão entre as que ele possui e a joga. Se for uma missão secreta, ele a deixará com a face para baixo ao lado do terreno de jogo, senão ele a revelará ao seu adversário e aplicará os efeitos da carta imediatamente. Seu adversário joga então uma carta missão que deve ser diferente da do seu adversário se ele for uma missão revelada.

Etapa 6: os jogadores colocam cada um no seu turno um elemento de cenário sobre o terreno começando pelo Primeiro jogador. Cada jogador deve poder colocar o mesmo número de elementos de cenário que o seu adversário. Cada elemento de cenário deve ser colocado a 5 cm de outro elemento de cenário, das bordas do terreno ou de eventuais objetivos da missão. Existe uma regra opcional que substitui esta etapa (veja a seção de Gestão Territorial).

Etapa 6 bis (regra opcional): determine a infestação e a disposição dos Combatentes Não-Jogadores (CNJ). Os detalhes desta etapa são descritos no capítulo 'Infestação' nas regras opcionais.

Etapa 7: o Primeiro jogador dispõe todos os seus combatentes sobre o



**Campo de jogo.** Para isso o Campo de jogo é dividido em duas partes iguais no sentido da largura (se o Campo for quadrado, a escolha da largura é do Primeiro jogador). O Primeiro jogador então escolhe uma metade do terreno e então dispõe seus combatentes segundo o tipo de disposição imposto pela sua Missão.

**Disposição de Confronto:** o jogador dispõe seus combatentes à mais de 20 cm da linha central, do seu lado do campo.

**Disposição de Emboscada:** o jogador dispõe seus combatentes à mais de 20 cm do centro do terreno, do seu lado do campo.

Uma vez todos os seus combatentes dispostos, seu adversário irá fazer a mesma coisa do seu lado do campo segundo as suas restrições de disposição indicadas na sua Missão.

Cada jogador terá então a sua metade do terreno.

**Etapas 8:** o Primeiro jogador seleciona um número de cartas Táticas equivalente à característica PSI de seu Chefe do bando. Estas cartas formam a mão Tática deste jogador. Seu adversário faz então a mesma coisa. Cada jogador dispõe então de uma mão tática até o fim da partida. Os jogadores são livres para revelar o conteúdo total ou parcial da sua mão Tática à qualquer momento. Um jogador não pode ter em sua mão Tática mais de uma carta que possua o mesmo nome.

**Etapas 9:** cada combatente presente no terreno recebe 3 pontos de ação (abreviação PA), que lhe permitirão realizar as ações (movimentar-se, combater, etc.) durante a fase de ativação dos combatentes.

Uma vez realizadas todas estas diferentes etapas, os jogadores podem começar o seu primeiro turno de jogo.

Uma partida de Éden se compõe de 5 turnos de jogo. Ao final destes 5 turnos, a partida termina e os jogadores calculam os pontos de vitória (PV) como indicada na carta de Missão.

A partida termina também no fim de qualquer turno onde apenas um jogador possua ainda combatentes sobre o Campo de jogo.

No final da partida, o jogador que possuir mais PV ganhará. Se os dois jogadores tiverem o mesmo número de PV, a partida será um empate.

## **B - TURNO DE JOGO**

Um turno de jogo se divide em diferentes etapas que os jogadores devem seguir na ordem:

**Etapas 1:** Determinação do Primeiro jogador.

**Etapas 2:** Fase Tática.

**Etapas 3:** Fase de Ativação dos Combatentes.

**Etapas 4:** Fase de Intendência

Estas diferentes etapas são descritas nos parágrafos que seguem. Uma vez todas as etapas realizadas, um inicia-se um novo turno.

### **Determinação do Primeiro jogador**

Cada jogador separa em segredo um número de PS no limite de sua reserva, depois os jogadores revelam simultaneamente o número de PS separados. O jogador que separou mais PS escolhe se seu adversário ou si próprio será o Primeiro jogador. Se os dois jogadores separaram o mesmo número de PS, cada um joga 1D6. O jogador que obtiver o maior resultado será então o Primeiro jogador (se os lances forem iguais, os jogadores relançam até desempatarem). Os PS separados pelos dois jogadores são perdidos e retirados de suas respectivas reservas.

Se o Chefe do bando de um dos jogadores for colocado fora de combate no turno precedente, esta etapa é eliminada e será seu adversário quem escolherá livremente o Primeiro jogador. Entretanto, se os dois Chefes foram eliminados no mesmo turno, esta etapa se desenrola normalmente.

### **Fase Tática**

O Primeiro jogador pode jogar uma carta Tática de sua mão Tática. Se ele escolher fazer isso, ele paga 2 PS de sua reserva. Ele não pode jogar cartas Táticas a não ser que sua reserva de PS contenha ao menos 2 PS ou se o Chefe de seu bando não está mais presente sobre o terreno. Seu adversário faz então a mesma coisa, se desejar.

Exceto quando mencionado o contrário, o efeito de uma carta Tática dura até o final do turno em andamento. Ela é então é descartada e não poderá mais ser jogada novamente durante a partida.



## **Fase de Ativação dos Combatentes**

O Primeiro jogador escolhe um dos seus combatentes que ainda não foi ativado durante este turno. Ele anuncia ao seu adversário o nome e o valor de RAP do combatente escolhido. Seu adversário pode então interromper este combatente escolhendo um de seus próprios combatentes que possua um valor de RAP maior. O Primeiro jogador pode então da mesma forma interromper seu adversário conforme o parágrafo anterior. Os jogadores podem continuar a interromper enquanto eles possuírem um combatente que ainda não tenha sido ativado e que possua um RAP superior ao do último combatente adversário escolhido.

Se a ativação de um combatente não tiver sido interrompida pelo adversário, o jogador pode então ativá-lo e efetuar as ações deste combatente (veja As Ações).

Uma vez que o combatente escolhido tenha efetuado todas as suas ações, e se lhe resta ainda combatente que não foram ativados neste turno, o adversário passa a ser o Primeiro jogador e recomeçar a Fase de Ativação dos combatentes. Senão, os jogadores passam a etapa seguinte (Fase de Intendência) e o último jogador a ativar um combatente resta como Primeiro jogador até o início do próximo turno.

Ao invés de escolher um de seus combatentes, o Primeiro jogador pode decidir a passar a vez ao seu adversário. Neste caso, seu adversário se torna imediatamente o Primeiro jogador. Entretanto, se os dois jogadores decidirem de passarem a vez consecutivamente, a Fase de Ativação dos combatentes se terminará imediatamente e os jogadores passaram a etapa seguinte (Fase de Intendência).

O jogador que começa a fase de ativação dos combatentes não pode passar a vez ao seu adversário durante a primeira ativação do turno.

Se o Primeiro jogador não puder ativar um combatente, então seu adversário se tornará automaticamente o Primeiro jogador.

Um combatente não pode ser ativado duas vezes no mesmo turno, mesmo se ele ainda tiver Pontos de Ação (PA) restando.

Um combatente que não tenha sido ativado, mas que não possui mais nenhum PA devido aos diferentes efeitos de jogo é considerado como tendo sido ativado no turno. Desta forma ele não pode mais ser escolhido para ser ativado no turno corrente.

## **Fase de Intendência**

A Fase de Intendência é igualmente dividida em diferentes etapas que os jogadores devem seguir na ordem:

Etapas 1: o Primeiro jogador resolve todos os seus efeitos de jogo

(capacidades especiais, cartas Táticas ou Missão, etc.) que se aplicam a seus combatentes na fase de Intendência. Seu adversário faz então a mesma coisa.

**Etapas 2:** ativação dos CNJ (combatentes não-jogadores). Esta etapa é opcional se nenhum CNJ estiver presente no terreno. Ela é descrita nas regras de Infestação.

**Etapas 3:** cada combatente que possua ao menos um marcador de Queimadura corre o risco de receber ferimentos. Cada jogador, começando pelo Primeiro jogador, escolhe um combatente que possua ao menos um marcador de Queimadura e lança 3D6 + 1D6 de localização. Cada resultado de dado superior ao valor de VIG do combatente que possua o marcador inflige 1 ferimento no membro alvo do D6 de localização (a proteção é considerada sobre o total de ferimentos infligidos desta maneira). Então, um marcador de queimadura é retirado do combatente. Em seguida, um marcador de Queimadura é retirado deste combatente. Um jogador não pode escolher um combatente que já tenha sido escolhido durante esta etapa. Assim que todos os combatentes que possuíam ao menos um marcador de Queimadura forem escolhidos, os jogadores passam a etapa seguinte.

**Etapas 4:** cada jogador, começando pelo Primeiro jogador, escolhe um de seus combatentes que possua ao menos um marcador de Medo. O combatente efetua um lance de PSI com um nível de dificuldade 5. Para cada sucesso, retire um marcador de Medo do combatente escolhido. Um combatente só pode efetuar este lance uma vez durante esta etapa. Uma vez que todos os combatentes que possuíam ao menos um marcador de Medo forem escolhidos, os jogadores passam à etapa seguinte.

**Etapas 5:** cada combatente que possua ao menos um marcador de Veneno perde um marcador.

**Etapas 6:** o Primeiro jogador pode retirar um marcador de Raiva de cada combatente de seu bando que possua ao menos um. Seu adversário faz o mesmo em seguida.

**Etapas 7:** os PA não utilizados de cada combatente são perdidos.

**Etapas 8:** cada jogador distribui aos seus combatentes 3 PA.

**Etapas 9:** os combatentes que possuem ao menos um marcador de Lentidão perdem 1 PA e um marcador de lentidão.

**Etapas 10:** os jogadores calculam seus pontos de vitória (PV) que obtiveram durante o turno, segundo as modalidades indicadas nas suas respectivas missões. Estes pontos são somados aos adquiridos nos turnos precedentes. Os PV de um jogador não podem jamais serem inferiores a 0. Se a algum momento qualquer ele ficar inferior a 0, ele se torna automaticamente e imediatamente 0. Os jogadores começam a partida com 0 PV.



Certas Missões indicam que o cálculo dos pontos de vitória devem ser realizados ao fim da partida, então não é necessário contabilizar os pontos à cada turno mas sim seguir as modalidades da carta de Missão.

Etapa 11: fim do turno. Os efeitos do jogo que duram até o fim do turno terminam agora. Por exemplo, as cartas Táticas utilizadas neste turno são retiradas da partida.

Etapa 12: se os dois jogadores estiverem de acordo, um novo turno começa.

## **5. As Ações**

Desde que um combatente não seja interrompido por um adversário, ele é ativado: o jogador pode escolher e efetuar suas diferentes ações.

Uma ação é definida por seu nome, seu custo, seu tipo e seu efeito.

O efeito de uma ação não é aplicado a não ser que o combatente pague o custo da ação.

O tipo de uma ação pode ser X/turno ou X/partida. Uma ação sem tipo pode ser efetuada sem limitação enquanto o seu custo puder ser pago pelo combatente. Uma ação do tipo X/turno pode ser efetuada X vezes no turno corrente. Cada utilização da ação necessita o pagamento do custo da ação.

*Exemplo: uma ação tendo o tipo 2/turno não poderá ser efetuada mais do que duas vezes por turno pelo combatente que a possui.*

Uma ação do tipo X/partida só pode ser efetuada um número de vezes X durante a partida. Desta maneira, se uma ação for do tipo 1/partida, então o combatente que a possui só poderá efetua-la uma vez durante a partida. Atenção, uma ação que tenha um tipo X/partida pode ter também o tipo X/turno. Por exemplo, uma ação do tipo 3/partida e 1/turno é uma ação que poderá ser utilizada 3 vezes durante a mesma partida pelo combatente que a possui, mas limitado a uma vez por turno.

As diferentes ações que um combatente pode efetuar durante sua ativação são:

**Movimentação (1 PA, 3/turno):** o combatente se movimenta imediatamente de uma distância máxima de 10 cm. Ele não pode entrar em contato com um combatente adversário devido a esta movimentação.

Se um combatente que efetua esta ação não está livre antes do movimento ele deve se desengajar antes de se mover. Para isso ele faz

um lance de RAP ao qual o nível de dificuldade é o valor mais alto de RAP entre os combatentes adversários em contato. Se ele não obtiver ao menos um sucesso neste lance, cada combatente adversário em contato pode gastar 1 PA e efetuar imediatamente um ataque contra este combatente. Ao receber este ataque, o combatente efetua automaticamente uma reação passiva. Depois ele pode se mover. Os combatentes que efetuaram os ataques não são considerados como ativos se eles já não estavam antes do ataque.

**Engajamento (2 PA, 1/turno):** para efetuar esta ação, o combatente deve estar livre. Ele se moverá de uma distância máxima de 10 cm. Ele deve entrar em contato com ao menos um combatente adversário no fim do seu movimento. No final do movimento, o jogador define qual o combatente adversário em contato será o alvo do Engajamento.

Um ataque de corpo à corpo (veja abaixo) é então resolvido imediatamente entre os dois combatentes. Esta ação é gratuita, mas conta no número máximo de ataques que podem ser realizados por turno pelo combatente.

**Ataque (1 PA, 2/turno):** o combatente efetua um ataque corpo à corpo contra um adversário de sua escolha em contato com ele ou um ataque à distância se ele estiver livre e tiver um equipamento de tiro, de arremesso ou de sopro.

Utilizar uma capacidade especial de ação (Especial): o efeito é indicado na descrição da capacidade especial.

Uma vez que o combatente efetua todas as ações desejadas, sua ativação é terminada e os jogadores continuam a Fase de Ativação como indicado anteriormente.

Não é obrigatório de gastar todos os PA de um combatente durante a sua ativação. Entretanto, os PA restantes não são conservados para os turnos futuros.

## 6. Ataque

Um combatente pode efetuar um ataque de corpo a corpo ou à distância durante uma ação de ataque. Os detalhes destes ataques estão descritos abaixo.

### **A - ATAQUE DE CORPO A CORPO**

Uma ação de ataque corpo a corpo é iniciada por um ataque ou por um engajamento. O combatente que originou o ataque é o iniciador. O outro combatente envolvido é o alvo.



**Etapas 5:** o iniciador pode gastar os sucessos do lance de CBT para modificar o resultado do lance de localização. Para cada sucesso gasto, aumente ou diminua em 1 ponto o resultado do teste de localização (máximo 6, mínimo 1). Não é possível gastar todos os sucessos do lance de CBT desta maneira (deve restar ao menos um sucesso).

**Etapas 6:** o alvo efetua um lance de RAP com o nível de dificuldade igual ao valor de CBT do iniciador. Cada sucesso anula um sucesso do lance de CBT de seu adversário.

**Etapas 7:** cada sucesso restante do lance de CBT do iniciador inflige ao alvo um ferimento no membro indicado pela localização. Se o alvo perdeu ao menos 1 PC devido a este ataque, ele é considerado um sucesso. Senão, será um fracasso.

## **B - ATAQUE À DISTÂNCIA**

Para efetuar um ataque à distância, o combatente deve estar livre e possuir o equipamento de tiro, sopro ou arremesso. Os detalhes para realizar o ataque a distância diferem segundo os equipamentos utilizados.

### **Ataque com um equipamento de Tiro**

O combatente que realiza o ataque é o iniciador e o combatente adversário que receberá o ataque é o alvo.

Para resolver uma ação de Ataque de Tiro os jogadores devem seguir as seguintes etapas:

**Etapas 1:** escolha do alvo. O alvo deve estar obrigatoriamente dentro do alcance do equipamento de Tiro. Além disso, o iniciador deve ter uma linha de visão válida do alvo. Enfim, o alvo deve ser obrigatoriamente o combatente adversário mais próximo que satisfaça as condições precedentes. O jogador pode ignorar os combatentes que não estejam livres para escolher seu alvo. Se nenhum combatente puder ser escolhido como alvo, o tiro é um fracasso.

**Etapas 2:** o iniciador faz um lance de CBT utilizando os bônus ou as penalidades dadas pelo equipamento de Tiro utilizado, com um nível de dificuldade igual à RAP do alvo. Além disso, para cada obstáculo na linha de visão, o iniciador recebe uma penalidade de -1 no combate para este lance. Se o combatente não obtiver nenhum sucesso, este ataque fracassa e a ação termina imediatamente.

As penalidades podem ser diferentes se você utilizar as regras opcionais de gestão dos elementos de cenário (Gestão do Território).

Se o alvo não estiver livre e você obtiver um número de sucessos ímpar, será o combatente em contato com o alvo mais próximo do atirador que será atingido pelo tiro. Ele se torna então o alvo do tiro.



O ataque se divide em diferentes etapas que os jogadores devem seguir na ordem.

Etapas 1: o iniciador escolhe o combatente adversário em contato com ele: o alvo.

Etapas 2: o alvo anuncia o tipo de reação: passiva, esquiva ou contragolpe.

As etapas a seguir variam de acordo com o tipo de reação do alvo

### **Reação Passiva**

Etapas 3: o iniciador efetua um lance de CBT onde a dificuldade é o valor de VIG do alvo.

Etapas 4: o iniciador efetua o lance de localização.

Etapas 5: o iniciador pode gastar os sucessos no lance de CBT para modificar o resultado do teste de localização. Para cada sucesso gasto, aumente ou diminua em 1 ponto o resultado do teste de localização (máximo 6, mínimo 1). Não é possível gastar todos os sucessos do lance de CBT desta maneira (deve sobrar ao menos um sucesso).

Etapas 6: cada sucesso restante inflige ao alvo um ferimento no membro indicado pela localização. Se o alvo perder ao menos 1 PC, o Ataque será um sucesso. Senão, será um fracasso.

### **Reação de Contragolpe**

Um contragolpe é considerado como uma ação de combate, e é contado no número máximo de ataques que um combatente pode efetuar por turno e o combatente deve pagar o custo de uma ação de ataque (1 PA). Se o alvo efetuar uma ação de contragolpe as etapas a seguir são:

Etapas 3: o iniciador e o alvo efetuam um lance de CBT em oposição. O ganhador efetua então um Ataque contra seu adversário como se fosse o iniciador, e o combatente adversário será considerado como um alvo efetuando uma reação passiva (veja acima). Se o adversário não for eliminado, o perdedor do lance em oposição pode então efetuar seu ataque seguindo o mesmo procedimento.

### **Reação de Esquiva**

Para efetuar uma reação de esquiva, o alvo deve gastar 1 PA. Um combatente pode efetuar qualquer quantidade de reações de esquiva que ele desejar desde que pague o custo. Se o alvo efetua uma reação de esquiva, as etapas a seguir são:

Etapas 3: o iniciador realiza um lance de CBT com o nível de dificuldade igual ao VIG do alvo.

Etapas 4: o iniciador realiza o lance de localização.

Etapa 3: o iniciador realiza o lance de localização.

Etapa 4: o iniciador pode gastar os sucessos de seu teste de CBT para modificar o resultado do lance de localização. Para cada sucesso gasto, aumente ou diminua em 1 ponto o resultado do teste de localização.

Etapa 5: os sucessos restantes (do lance de CBT) aumentam a Potência (abreviado como Pot(X) na descrição do equipamento) do equipamento de Tiro.

Etapa 6: o iniciador efetua então um lance de Potência com um nível de dificuldade igual ao VIG do alvo.

Etapa 7: cada sucesso do lance de Potência inflige um ferimento no membro determinado pela localização. Se o alvo perder ao menos 1 PC, então o Ataque é um sucesso. Senão, será um fracasso.

A Potência de uma arma de tiro é indicada na descrição deste equipamento sobre a forma Pot(X), onde X é a potência da arma.

### **Ataque com um equipamento de lançamento**

Para resolver um ataque à distância com um equipamento de Arremesso, o jogador escolhe um ponto sobre o Campo. A distância que separa este ponto e o combatente que realiza o ataque deve ser inferior ou igual ao alcance do equipamento de Arremesso. O combatente que realiza o Ataque deve ter uma linha de visão válida a este ponto (ou, se for o caso, aos combatentes situados neste ponto).

Este ponto e todos os combatentes situados neste ponto recebem os efeitos d arma de arremesso (como uma explosão, por exemplo). Nenhum lance de dados é necessário para efetuar esta ação de Ataque à distância. Este ataque é automaticamente um sucesso.

Se o ponto designado estiver localizado sobre um combatente, ele não necessita de ser obrigatoriamente o combatente adversário mais próximo como no caso de um ataque com equipamento de tiro.

### **Ataque com um equipamento de sopro**

Para resolver um Ataque à distância com um equipamento de Sopro, coloque a extremidade mais fina do gabarito em contato com a base do combatente efetuando este Ataque. A outra extremidade deste gabarito deve ser colocada em direção ao combatente adversário mais próximo. Este gabarito pode ser movido para atingir um ou mais combatentes adversários suplementares desde que a base do adversário mais próximo fique ao menos parcialmente coberta e que a extremidade menor fique em contato com a base do combatente realizando o ataque. Cada



combatente que tenha a base parcialmente recoberta pelo gabarito recebe em cada um dos membros um ferimento ignorando o efeito das proteções. Nenhum lance é necessário para efetuar esta ação. A partir destes ferimentos, os combatentes atingidos pelo gabarito sofrem os eventuais efeitos provocados pelo equipamento (Queimadura, etc.).

## 7.As capacidades especiais

Existem dois tipos de capacidades especiais, cada uma identificada graças ao símbolo indicado após o nome da capacidade: as capacidades permanentes (P) e de ação (A). Depois do símbolo é indicado o custo de utilização da capacidade especial. Algumas capacidades não possuem custo, o que indica que sua utilização é gratuita.

As capacidades permanentes possuem um efeito permanente. Algumas destas capacidades podem também ter efeitos condicionais e se ativarem devido à um efeito do jogo específico. O jogador não pode fazer nada para impedir ou provocar os efeitos das competências permanentes, exceto se a utilização de tal capacidade necessite de um custo. Neste caso, o jogador pode decidir de não pagá-lo, o que impede a resolução dos efeitos da capacidade. O custo da capacidade é indicado entre parênteses após o nome da capacidade.

Uma capacidade de ação só pode ser ativada e seus efeitos resolvidos

durante a ativação do combatente que a possui. Para isso o jogador deve anunciar a sua utilização e pagar o custo (se houver algum). O efeito da capacidade é então resolvido.

## **8.Os equipamentos**

O equipamento de um combatente é indicado na sua carta de perfil. Um equipamento é sempre descrito da seguinte forma:

**Nome (Categoria):** Bônus/Penalidade - Efeitos.

Certos equipamentos pertencem a 2 categorias. Neste caso, a descrição será a seguintes:

**Nome (Categoria 1/Categoria 2):** Bônus/Penalidade para a categoria 1 - Efeitos para a categoria 1 / Bônus/Penalidade para a categoria 2 - Efeitos para a categoria 2.

Em certos casos, o Bônus/Penalidade ou os efeitos de um equipamento são sem efeito. Eles então não são descritos na descrição do equipamento.

### **A - CATEGORIAS DE EQUIPAMENTOS**

**Tiro:** indica que o equipamento é um equipamento de Tiro e que é utilizado graças a uma ação Ataque à distância.

**Arremesso:** indica que o equipamento é um equipamento de Arremesso e que é utilizado graças a uma ação de Ataque à distância.

**Sopro:** indica que o equipamento é um equipamento de Sopro e que é utilizado graças a uma ação de Ataque à distância.

**Pr:** indica que o equipamento é uma proteção. O valor da proteção é indicada em seguida sob a forma de um bônus precedida pela menção de qual (ou quais) membro(s) protege(m). Este equipamento é utilizado cada vez que o(s) membro(s) protegido(s) sofre(m) ferimentos. O número total de ferimentos infligidos é então reduzido pelo valor da proteção. Se no lugar do membro protegido estiver escrito Completa, então o equipamento protege todos os membros do combatente.

*Exemplo: o equipamento Capacete (PR): Cabeça+1 é um equipamento de proteção que permite diminuir em 1 todos os ferimentos localizados na cabeça do combatente que possua este equipamento.*

**Tec:** indica que se trata de um equipamento utilizando tecnologia. Este atributo não está ligado a um Bônus/Penalidade ou Efeito como os outros equipamentos. Ele é utilizado para certas capacidades especiais



ou cartas Táticas ou de Missão.

## B - BÔNUS/PENALIDADE DOS EQUIPAMENTOS

Na descrição do bônus/penalidade, o valor X corresponde ao valor de bônus ou penalidade (um bônus é um valor positivo e uma penalidade é um valor negativo).

*Exemplo: CBT+X indica um bônus de X pontos no CBT do combatente utilizando este equipamento.*

## C - EFEITOS DO EQUIPAMENTO

**Queimadura (X):** indica que este equipamento provoca Queimadura quando utilizado contra um combatente. Aplicam-se X marcadores de Queimadura ao combatente.

**Aterrorizante (X):** indica que este equipamento provoca a condição Medo quando utilizado contra um combatente. Aplicam-se X marcadores de Medo ao combatente.

**Explosivo (X):** indica que o equipamento produz uma explosão quando utilizado. Ao explodir, o jogador utiliza o gabarito de explosão no centro do ponto onde a explosão se produz. O jogador efetua um teste para cada combatente cuja base estiver coberta, mesmo que parcialmente, pelo gabarito. Para este teste, lance XD6 com uma dificuldade igual ao valor de VIG do combatente atingido. Se obtiver ao menos um sucesso, o combatente recebe 1 ferimento em cada um de seus membros. Estes ferimentos ignoram os efeitos de proteção. Este teste é efetuado para cada combatente tocado pelo gabarito de explosão. Todos os combatentes sob o gabarito, tenham sofrido ferimentos ou não, sofrem os outros efeitos do equipamento (Queimadura ou Aterrorizante, por exemplo). Os combatentes que se encontram sob o gabarito de explosão sofrem automaticamente os outros efeitos do equipamento.

**Alcance (X):** em certos casos, o equipamento (frequentemente um equipamento de Ataque à distância) possui um alcance em cm. Este valor indica a distância máxima a qual o alvo deve se encontrar para que o equipamento seja eficaz. Este alcance é igual a X cm.

**Pot (X):** indica que o equipamento possui uma Potência de X quando for utilizado.

**X/partida:** indica que o equipamento só pode ser utilizado um número de vezes X na partida.

**X/turno:** indica que o equipamento só pode ser utilizado um número de vezes X no turno.

## 9.As condições

Durante o jogo, um combatente pode sofrer os efeitos de uma ou várias condições. Enquanto o combatente ainda possuir ao menos um marcador associado à um estado dado, ele sofrerá os efeitos. Veja os diferentes estados que podem sofrer um combatente e seus efeitos:

**Lentidão:** um combatente que possua ao menos um marcador de Lentidão perde 1 PA durante a Fase de Intendência. Um marcador de Lentidão é então retirado do combatente que possua ao menos um.

**Medo:** enquanto tiver ao menos um marcador de Medo, ele não pode realizar nenhuma ação exceto Movimentação. Ele não pode então utilizar suas capacidade de ação. Quando for alvo de um Ataque corpo a corpo, ele não pode realizar um Contragolpe. Durante a Fase de Intendência, o combatente realiza um teste de PSI para tentar se livrar de um marcador de Medo (veja Fase de Intendência).

**Queimadura:** durante da fase de Intendência, cada combatente que tenha um marcador de Queimadura corre o risco de sofrer ferimentos (veja a Fase de Intendência). Durante sua ativação, um combatente pode retirar um de seus marcadores de Queimadura gastando 1 PA.

**Raiva:** o combatente se beneficia de um bônus à suas características de CBT e de RAP e uma penalidade à suas características de VIG e de PSI enquanto possuir ao menos um marcador de Raiva. O valor deste bônus e desta penalidade é igual ao número de marcadores de Raiva que o combatente possui. Durante a Fase de Intendência, você pode decidir retirar apenas um marcador de Raiva de cada um de seus combatentes que possua ao menos um.

**Veneno:** o combatente recebe uma penalidade de 1 em todas as características enquanto ele possuir ao menos um marcador de Veneno. Durante a Fase de Intendência, um marcador de Veneno é retirado de cada combatente que possua ao menos um.

# REGRAS OPCIONAIS

## 1. Gestão do Território

A gestão do território é uma regra opcional que substitui a etapa de posicionamento dos elementos de cenário na Fase de Preparação. Esta regra lhe propõe igualmente gerar a interação dos combatentes com os elementos de cenário.

Cada elemento de cenário é caracterizado por três parâmetros: seu nome, seu custo em pontos de cenário e suas regras especiais. No início da partida, cada jogador dispõe de 8 pontos de cenário que ele poderá gastar para comprar e posicionar os elementos de cenário sobre o Campo. Um jogador é obrigado a gastar todos os seus pontos de cenário e posicionar os elementos comprados sobre o Campo.

Ao contrário das regras básicas, se você utilizar esta regra opcional, um elemento de cenário não atrapalha (ou bloqueia) as linhas de visão e não pode ser atravessada pelos combatentes no Campo. Além disso, os combatentes não podem parar sobre um elemento de cenário devido à sua movimentação.

### **A- AS REGRAS ESPECIAIS DOS ELEMENTOS DE CENÁRIO**

As regras especiais de um elemento de cenário indicam seus efeitos sobre o Campo de jogo. Uma grande variedade de regras foram padronizadas e indicadas por uma simples palavra-chave na descrição do elemento de cenário. Veja abaixo a lista destas regras e seus efeitos.

Algumas regras especiais possuem um valor indicado entre parênteses



depois de seu nome. Este valor é normalmente de 1.

**Atravessar:** os combatentes podem atravessar o elemento de cenário sem terminar o seu movimento sobre ele.

**Destruição (X):** um elemento de cenário que possua esta regra especial pode ser alvo de uma ação de Ataque. O ataque é um sucesso automático e nenhum lance é feito. Tal elemento é destruído se ele receber X Ataques durante a partida. Você pode contar o número de ataques sofridos por este tipo de elemento de cenário utilizando marcadores. Assim que este elemento de cenário for destruído, retire-o do Campo e substitua por uma zona devastada (veja mais abaixo) de tamanho equivalente.

**Elevação:** a decoração possui uma área mais elevada em relação ao nível do terreno. Um combatente que se encontre nesta área terá um bônus de +2 em CBT para os ataques corpo a corpo contra adversários que estejam abaixo da sua posição. Além disso, o alcance dos equipamentos de tiro e de arremesso aumenta em 5 cm para os combatentes situados em uma posição elevada.

**Escalada (X):** um elemento de cenário que tenha a regra Elevação pode também possuir esta regra especial. Para se chegar ao ponto mais elevado deste elemento de cenário, um combatente deve se encontrar em contato do caminho de acesso e efetuar uma ação de Movimentação que custará 2PA. Além disso, o combatente deve realizar um lance de RAP com nível de dificuldade X. Se o combatente não obtiver nenhum sucesso, o movimento terá fracassado (ele ficará onde está) e o combatente deverá realizar um lance de VIG com nível de dificuldade X. Se não obtiver nenhum sucesso, o combatente recebe um ferimento em cada membro, que não considera os efeitos de proteção. Se o primeiro lance obtiver ao menos um sucesso, coloque o combatente na posição elevada do elemento de cenário.

**Esconderijo:** alguns elementos de cenário permitem aos combatentes de se esconderem no seu interior. Para isso, o combatente deve se encontrar em contato com o elemento, a mais de 15 cm de todos os combatentes adversários e deve fazer uma ação de Movimentação, mas sem se movimentar. Em contrapartida, ele estará escondido no elemento de cenário. Enquanto estiver em contato com este elemento de cenário e não houver nenhum combatente adversário em contato com ele, ele é considerado como estando escondido. Nenhum combatente adversário a mais de 5 cm do combatente poderá escolhê-lo como alvo de uma ação.

**Impenetrável:** um elemento de cenário que possua esta regra especial corta toda linha de visão que passe inteiramente através dele.

**Inflamável:** o elemento de cenário pode receber marcadores de Queimadura como um combatente normal. Os combatentes que



começarem sua ativação ou terminarem um movimento em contato com um elemento de cenário inflamável que possua ao menos um marcador de Queimadura receberão imediatamente um marcador de Queimadura. Durante a Fase de Intendência, adicione um marcador de Queimadura se ela possuir ao menos um. Cada marcador de Queimadura presente sobre o elemento de cenário conta como um Ataque para a regra especial Destruição (X). Assim que um elemento possuir ao menos um marcador, ele perderá suas regras especiais de Atravessar, Ocupação e Obstrução, e ganha as regras Obstáculo (1) (se ele já possuir esta regra, adicione 1 ao valor do Obstáculo).

**Obstáculo (X):** o elemento de cenário conta como X obstáculos normais. Isso influencia a penalidade nos Ataques à distância.

**Obstrução (X):** para percorrer 1 cm em um elemento de cenário deste tipo, o combatente deve gastar X.

*Exemplo: um combatente deseja atravessar uma zona pantanosa que possui a regra especial Obstrução (2). Assim, cada cm percorrido neste elemento conta como 2 cm. Com um movimento normal de 10 cm, o combatente poderá percorrer apenas 5 cm neste elemento de cenário por ação de movimento.*

**Ocupação:** os combatentes podem atravessar e parar sobre o elemento de cenário.

**Nadar (X):** um elemento de cenário que possua esta regra especial pode ser atravessado a nado. Para isso, o combatente deve estar em contato com a borda do elemento e efetuar uma ação de movimentação que custará excepcionalmente 2 PA. Além disso, o combatente deve efetuar um lance de VIG comum nível de dificuldade X. Se ele fracassar, ele receberá um ferimento na cabeça sem considerar sua proteção. Ele refaz então o teste até que tenha ao menos um sucesso. Para este lance, o combatente recebe uma penalidade equivalente ao número de equipamentos que ele possui. Uma proteção completa conta como 2 equipamentos. Quando o lance tiver ao menos um sucesso, coloque o combatente em contato com o elemento de cenário onde você desejar limitado a 20 cm em relação a sua posição inicial.

**Presença Hostil (X):** os combatentes que começarem sua ativação ou terminarem seu movimento em contato ou dentro de um elemento de cenário que possua esta regra especial recebem imediatamente X ferimentos que ignoram as proteções. O jogador faz um lance de localização para cada ferimento causado por este efeito.

**Salto (X):** alguns elementos de cenário só podem ser atravessados quando se salta sobre eles. Quando um combatente quiser saltar sobre um elemento de cenário que possua esta regra, ele deve entrar em contato com este elemento e realizar uma ação de movimentação. Ele realiza então um lance de RAP com um nível de dificuldade X.

Se ele não obtiver nenhum sucesso neste lance, o combatente será automaticamente colocado fora de combate.

## **B - LISTA DE ELEMENTOS DE CENÁRIO**

Segue uma lista de exemplos de elementos de cenário que podem ser utilizados no Campo. Quando um jogador comprar um destes elementos graças a seus pontos de cenário, ele paga da sua reserva o número de pontos de cenário equivalentes ao custo do elemento de cenário (indicado entre parênteses depois do nome do elemento).

**Arbustos (1 ponto):** Atravessar, Inflamável, Destruição (3), Obstrução (2).

**Árvore (1 ponto):** Atravessar, Destruição (3), Obstáculo (1).

**Barreira de energia (3 pontos):** Destruição (3), Obstáculo (1). Cada combatente situado a 5 cm ou menos da barreira energética recebe o equipamento Campo giromagnético (Pr): Completa+2 quando for alvo de um Ataque à distância. Este equipamento é somado às proteções já possuídas pelo combatente. Ele perde este equipamento especial após a resolução do ataque à distância.

**Bosque (2 pontos):** Inflamável, Destruição (6), Obstáculo (3), Obstrução (2), Ocupação, Presença Hostil (1).

**Carcaça de veículo (1 ponto):** Destruição (8), Obstáculo (1).

**Ídolo Quarterista (3 pontos):** Destruição (2), Inflamável, Obstáculo (1). Um combatente do Matriarcado de Sybille não pode atacar este elemento de cenário. Os combatentes do tipo Irmã recebem +1 em PSI quando se encontrarem a 10 cm ou menos deste elemento.

**Lago (4 pontos):** Nadar (4), Presença Hostil (1).

**Lagoa (2 pontos):** Obstrução (2), Ocupação, Presença Hostil (1).

**Mureta (1 ponto):** Atravessar, Destruição (4), Obstáculo (1).

**Muro em ruínas (1 ponto):** Destruição (4), Obstáculo (1).

**Pilha de dejetos (3 pontos):** Destruição (4), Inflamável, Obstáculo (1), Obstrução (2), Ocupação.

**Rio profundo (5 pontos):** Nadar (5).

**Zona devastada (2 pontos):** Obstrução (2), Ocupação.

Descubra no site internet [www.eden-the-game.com](http://www.eden-the-game.com) uma lista completa dos elementos de decoração que utilizam as regras descritas acima.

## 2. Infestação

As regras seguintes apresentam a gestão de combatentes que não são controlados diretamente pelos jogadores: os Combatentes Não-Jogadores (CNJ). Um CNJ é um combatente que possui suas próprias motivações e que não pode ser recrutado pelos jogadores em seus bandos. Os CNJ possuem as suas próprias cartas de perfil que são muito similares a dos combatentes que você pode recrutar no seu bando. A única diferença é que o nível do CNJ é indicado no lugar do valor do combatente. Um CNJ possui também um símbolo de facção próprio aos CNJ. Além disso, um CNJ pode possuir um símbolo de Estigma, apesar de não ser uma obrigação.



## A - POSICIONAMENTO DOS CNJ

É o nível de infestação que determina o número de CNJ que serão colocados no campo. Por exemplo, se o nível de infestação for 3, cada jogador possui 3 pontos para colocar CNJ sobre o Campo. Será o Primeiro jogador que começa a posicionar um CNJ de sua escolha no Campo. A etapa de posicionamento dos CNJ sobre o campo é dividida em:

- Os jogadores entram em acordo quanto ao nível de infestação (tipicamente entre 1 e 10). Para simplificar o processo, eles podem determinar o nível aleatoriamente.

- Cada jogador recebe um número de pontos de infestação equivalentes ao nível da infestação.

- O Primeiro jogador gasta X pontos de infestação de sua reserva e coloca um CNJ de nível X sobre o campo. Depois seu adversário faz o mesmo. Os jogadores alternam-se então nesta etapa até que os dois não possuam mais pontos de infestação para comprar um CNJ. Um CNJ não pode ser posicionado sobre o campo a menos de 15 cm de um outro CNJ. Uma vez esta etapa concluída, a Fase de Preparação continua normalmente.

## B - ATIVAÇÃO DOS CNJ

Os CNJ são ativados durante a Fase de Intendência na Etapa 2: Ativação dos CNJ.

Segue-se como se divide esta etapa:

O Primeiro jogador escolhe um CNJ sobre o Campo e o ativa. Um CNJ só pode efetuar uma ação durante seu turno dentro as três seguintes:

**Espreitar:** o CNJ se desloca de 5 cm na direção escolhida pelo jogador.

**Investir:** esta ação é obrigatória se o CNJ estiver livre e se ao menos um combatente se encontra a menos de 10 cm e na linha de visão do CNJ. Ele então realiza um movimento imediato que o leva em contato com o combatente mais próximo na sua linha de visão. Então ele efetua um ataque corpo a corpo contra este combatente seguindo as regras normais do ataque corpo a corpo.

**Atacar:** esta ação é obrigatória se ao menos um combatente é em contato com o CNJ. O CNJ efetua um ataque corpo a corpo contra um combatente em contato com ele (a escolha do jogador), seguindo as regras normais de corpo a corpo.



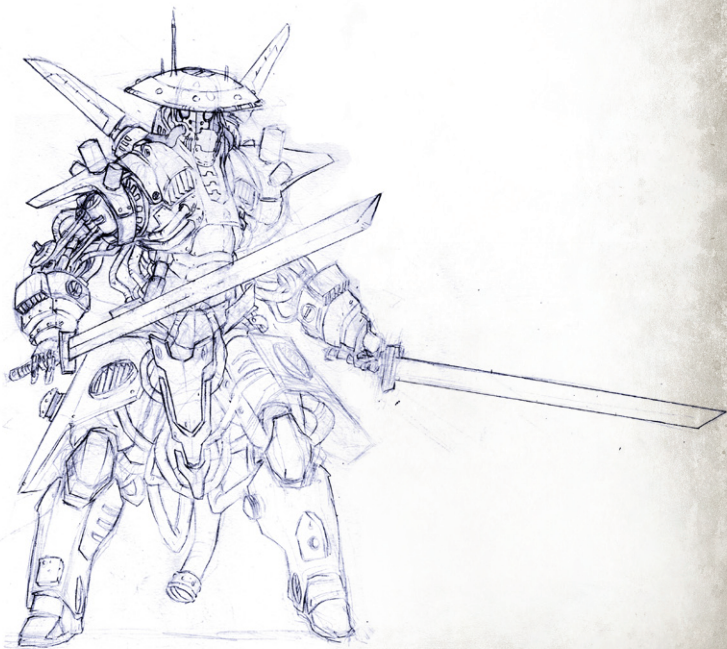
Os jogadores alternam a ativação dos CNJ até que todos tenham sido ativados.

## C - ATACAR UM CNJ

Quando um combatente realizar um ataque corpo a corpo contra um CNJ, ele efetua automaticamente uma Reação de Contragolpe como indicado nas regras de ação de Ataque. Será o adversário do jogador que efetuará os lances para o CNJ.

Quando um combatente eliminar um CNJ, o jogador que controla o combatente receberá imediatamente um número de pontos de vitória equivalentes ao nível do CNJ.

Alguns CNJ possuem capacidades especiais que devem ser obrigatoriamente consideradas durante a partida.



### 3. Condições climáticas

As condições climáticas podem ter um impacto importante sobre os combatentes e suas estratégias durante uma partida de Éden. Antes de começar a partida, os jogadores determinam as condições lançando 2D6. A soma dos dois dados indica as condições climáticas da partida (veja abaixo).

**2 - Tempestade iônica:** no final de cada turno, cada combatente faz um lance de VIG com uma dificuldade de 6. Se o combatente não obtiver ao menos um sucesso, ele sofre imediatamente um ferimento no Torso que ignora os efeitos de proteções. Os CNJ são imunes à esta regra.

**3 - Vento contrário:** quando realizarem uma ação de movimentação, os combatentes se deslocam de 8 cm (ao invés de 10 cm).

**4/5 - Neblina espessa:** nenhum combatente pode efetuar ações que necessitam de um alvo situado à mais de 15 cm de sua posição.

**6/7 - Tempo normal:** nenhum efeito particular.

**8/9 - Bruma:** os jogadores posicionam seus combatentes um de cada vez, alternando-se. É o Primeiro jogador que começa e depois seu adversário até que todos os combatentes tenham sido posicionados.

**10/11 - Chuva ácida:** no final de cada turno, os combatentes livres efetuam um lance de VIG com nível de dificuldade 5. Se um combatente não obtiver pelo menos um sucesso, ele recebe um marcador de Veneno.

**12 - Tempestade de neve:** o custo para jogar uma carta Tática é de 3 PS ao invés de 2 PS.

Se os jogadores quiserem, eles podem acumular várias condições climáticas (realizando 2 ou 3 lances).

## GLOSSÁRIO

**Ativado:** um combatente ativado é um combatente cujo a ativação foi resolvida durante o turno em andamento ou que não possua mais PA. Para representar este estado os jogadores podem girar a carta de perfil do combatente em 90 graus.

**Bando:** um bando representa o conjunto de combatentes de um jogador.

**Bônus:** um bônus é um valor que é adicionado a uma característica no sentido de aumentá-la. Quando se se refere a um bônus, trata-se obrigatoriamente de um valor positivo que será adicionado à característica relacionada a este bônus.

**Campo:** o campo é o espaço onde as miniaturas estarão. O seu tamanho é livre e fica a cargo dos jogadores. Mas é aconselhado de jogar sobre um terreno quadrado tendo no mínimo 60 cm de lado e um máximo de 120 cm de lado. É também igualmente aconselhável de dispor de elementos de cenário.

**Carta de Perfil:** a carta de Perfil apresenta as informações essenciais do combatente (características, capacidades especiais, etc.).

**Carta Tática:** durante a partida, os jogadores podem utilizar as cartas Táticas para lançar um evento ou um efeito particular. Estas cartas são descritas na seção correspondente.

**Combatente:** um combatente é representado no campo por uma miniatura. Ele é igualmente representado por uma carta de perfil. Um jogador controla, normalmente, vários combatentes no início do jogo que formaram seu bando. Ele deve, graça a seus combatentes, realizar os objetivos de sua Missão para vencer a partida.

**Contato:** é considerado que há contato entre duas miniaturas à partir do momento onde suas bases se tocam. Entretanto, se as duas miniaturas fizerem parte do mesmo bando, elas são consideradas como livres.

**Curar, curar um ferimento:** significa que um ferimento é retirado do membro alvo da cura. Se ele não possuir nenhum ferimento, a cura será sem efeito. Para resolver esta ação, é necessário apagar o risco de um número de ferimentos curados do membro afetado pela cura. A utilização de um plástico de proteção para as cartas e de uma caneta de feltro que possa ser apagada facilita esta operação.

**Custo:** o custo de uma capacidade ou de qualquer efeito de jogo é representado pelo número de um recurso (PS, PA, etc.) que devem ser pagos para ativar a capacidade ou efeito de jogo condicionado a este custo.

**Ferido:** quando um membro possuir apenas PC vermelhos, ele é considerado como ferido. O valor da característica ligada a este membro passa então ao valor em vermelho.

**Ferimento:** quando um lance inflige um ferimento a um combatente, o jogador risca uma casa de PC do membro alvo deste efeito do jogo. Se um membro sofrer mais ferimentos que o seu número de PC, então o combatente é automaticamente colocado fora de combate.

**Fora de Combate:** um combatente fora de combate não pode mais participar do combate, devido aos seus ferimentos muito sérios ou a outro efeito de jogo. A miniatura deste combatente é então retirada do Campo e sua carta de perfil é colocada de lado.

**Índice de localização:** o índice de localização permite de saber o membro alvo de um ataque ou tiro. Cada membro dispõe de seu próprio índice de localização, indicado por um ou vários símbolos representando as faces de um D6.

**Livre:** um combatente é considerado livre desde que nenhum combatente adversário esteja em contato com ele.

**Membro:** cada combatente possui vários membros (normalmente a cabeça, os braços, o torso e as pernas).

**Obstáculo:** elemento do Campo de jogo (miniatura ou cenário) que atrapalha a linha de visão.

**Penalidade:** uma penalidade é um valor que diminui uma característica. Quando se refere a uma penalidade, trata-se obrigatoriamente de um valor positivo que é subtraído da característica relacionada a esta penalidade.

**Pontos de Ação (PA):** os pontos de ação permitem que um combatente realize ações durante o turno.

**Pontos de Constituição (PC):** cada membro de um combatente dispõe de pontos de constituição (PC). Existem dois tipos de PC, os brancos e vermelhos.

**Pontos de Estratégia (PS):** os pontos de estratégia constituem uma reserva que permite ao jogador de ativar certos efeitos do jogo.

**X/partida:** um efeito do tipo X/partida só pode ser utilizado um número de vezes X por partida pelo mesmo combatente.

**X/turno:** um efeito do tipo X/turno só pode ser utilizado um número de vezes X por turno pelo mesmo combatente.





## AIDE DE JEU EDEN - ÉTAPES IMPORTANTES

---

### A/ PHASE DE PRÉPARATION

- 1- LES JOUEURS MISENT DES **PS** POUR DÉTERMINER QUI COMMENCE CETTE PHASE
- 2- CHOIX DU CHEF
- 3- CHOIX DE LA CARTE **MISSION**
- 4- MISE EN PLACE DES DÉCORS
- 5- DÉPLOIEMENT
- 6- CHOIX DES CARTES TACTIQUES

### B/ TOUR DE JEU

- 1- DÉTERMINATION DU PREMIER JOUEUR (MISER DES **PS**)
- 2- PHASE TACTIQUE (JOUER UNE CARTE TACTIQUE)
- 3- PHASE D'ACTIVATION DES COMBATTANTS
- 4- PHASE D'INTENDANCE

### C/ LES ACTIONS

- 1- DÉPLACEMENT (**1PA, 3/TOUR**) : LE COMBATTANT SE DÉPLACE DE **10CM**.
  - 2- ATTAQUE (**1PA, 2/TOUR**) : LE COMBATTANT EFFECTUE UNE ATTAQUE DE CORPS À CORPS OU DE TIR.
  - 3- ENGAGEMENT (**2PA, 1/TOUR**) : LE COMBATTANT SE DÉPLACE JUSQU'À **10 CM** AU CONTACT D'UN ADVERSAIRE ET EFFECTUE UNE ATTAQUE.
  - 4- UTILISER UNE CAPACITÉ SPÉCIALE D'ACTION
-

# EDEN

SOBREVIVER AO APOCALIPSE

O jogo de miniaturas Éden são produzidos pela Taban Miniatures



[www.taban-miniatures.com](http://www.taban-miniatures.com)

33 rue de Mulhouse, 94700 Maisons Alfort France

- SIRET 433.253.598.00034

- Tel : +33 1 4375 9099 -

Informações : [sales@taban-miniatures.com](mailto:sales@taban-miniatures.com)

Os produtos estão disponíveis por venda à correspondência através de nossa loja on-line:

[shop.taban-miniatures.com](http://shop.taban-miniatures.com)

ou através de nossos revendedores autorizados (lista disponível no site Taban Miniatures)

Encontre todas as novidades do jogo no site dedicado:

[www.eden-the-game.com](http://www.eden-the-game.com)

e também no blog Éden:

[www.eden-blog.com](http://www.eden-blog.com)

Impresso na França por Montligeon - Imprimerie catonnages - [www.montligeon.fr](http://www.montligeon.fr)

**EDEN / TABAN MINIATURES 2009-2010 - ALL RIGHTS RESERVED**