

GUIA OFICIAL

Manual do Mythenor

Tudo para jogar, fundir e vencer: as regras do duelo, os modos, a progressão e a economia, com as cartas de verdade.

MYTHENOR.COM · PORTUGUÊS

Sumário

Primeiros passos

01 Bem-vindo a MYTHENOR

02 Seu primeiro duelo

03 A tela do jogo

Regras do duelo

04 Anatomia da carta

05 A mesa e o turno

06 Invocar, posições e cartas viradas

07 Batalha

08 Constelações

09 Fusão

10 Magias, armadilhas, equipamentos, campos e rituais

11 Fim do duelo, nota e relógio

Cartas e decks

12 Coleção, decks e Códice

Modos de jogo

13 Campanha e Duelo livre

14 Desafio do Dia

15 Modo Lenda

16 Travessia dos Mitos

17 PvP: Ranqueado, Casual e Desafio a amigo

18 Torneios

Progressão

19 Patentes

20 Passe de temporada

21 Missões e Presente diário

Economia e loja

22 Moedas e onde ganhar

23 Pacotes

24 Vitrine, pó e trocas

25 Loja: gemas, cosméticos e personagens

26 Salão dos Mitos

Conta e segurança

27 Conta, ajustes e acessibilidade

28 Privacidade, jogo limpo e segurança

29 Multiplayer social

Referência

30 Glossário

31 Perguntas frequentes

32 Apêndices

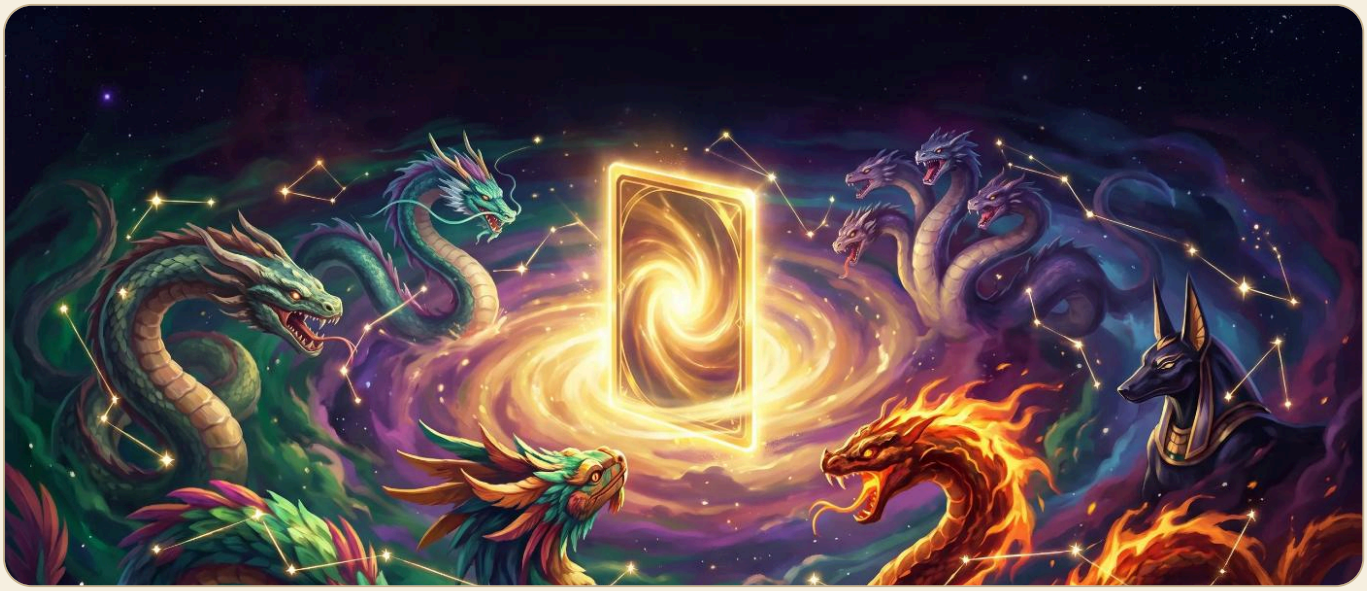
PARTE I · PRIMEIROS PASSOS · CAPÍTULO 1

Bem-vindo a MYTHENOR

Um jogo de duelos de cartas onde você funde monstros de seis mitologias direto da mão.

✦ EM RESUMO

- MYTHENOR tem **720** cartas de seis mitologias; você monta um deck, funde monstros e duela.
- Cada duelo termina quando a Vida de alguém chega a zero — ou por deck vazio, desistência ou tempo.
- Este manual leva você do primeiro duelo às tabelas completas; comece pelo capítulo 2.



O que é MYTHENOR

MYTHENOR é um jogo de cartas para duas pessoas. Cada uma leva um deck de **40** cartas, começa com **8.000** pontos de Vida e tenta zerar a Vida da outra. As cartas são criaturas, magias, armadilhas e relíquias tiradas de mitos do mundo inteiro.

O jogo tem um truque só dele: a **fusão**. Em vez de esperar uma carta forte aparecer, você junta duas ou três cartas da mão, na ordem que escolher, e nasce um monstro novo, mais forte que os materiais. Boa parte da graça de MYTHENOR está em descobrir quais cartas fundem em quê.

Você joga contra duelistas do computador na **Campanha**, contra outros jogadores no **Ranqueado** e no **Casual**, e ainda tem modos de treino e desafio: o Desafio do Dia, o Modo Lenda, a Travessia dos Mitos e os Torneios.

As seis mitologias

As **720** cartas se dividem em seis mitologias, com **120** cartas cada uma. Cada mitologia tem uma região na Campanha e um Guardião no fim dela.

Região	Mitologia	Guardião
Fiorde de Yggdrasil	Nórdica	Freydís, Guardiã de Yggdrasil
Mar Egeu dos Heróis	Grega	Aristeia, Campeã do Olimpo
Arquipélago dos Kami	Japonesa	Kaguya, Guardiã do Torii
Vale do Quinto Sol	Asteca	Itzel, Guardiã do Quinto Sol
Necrópole de Obsidiana	Egípcia	Merytamun, a Última Sentinela
Coração da Mata	Tupi	Jaci-Miri, a Sentinela da Mata

Os monstros de todas as mitologias podem estar no mesmo deck, e é aí que as fusões ficam interessantes: os materiais de uma mitologia podem gerar um monstro de outra, como no exemplo do capítulo Seu primeiro duelo.

O objetivo do jogo

- No **duelo**: zerar a Vida do oponente. Também vale vencer por deck vazio do oponente, por desistência dele, ou porque o tempo dele acabou.
- Na **jornada**: vencer as seis regiões da Campanha e o vilão final, Kaelmyr, o Devorador de Panteões; completar a coleção de **720** cartas e o Livro de Fusões de **90** receitas.
- Na **carreira**: subir as **60** Patentes e, se quiser competir, as ligas do Ranqueado.

Idiomas

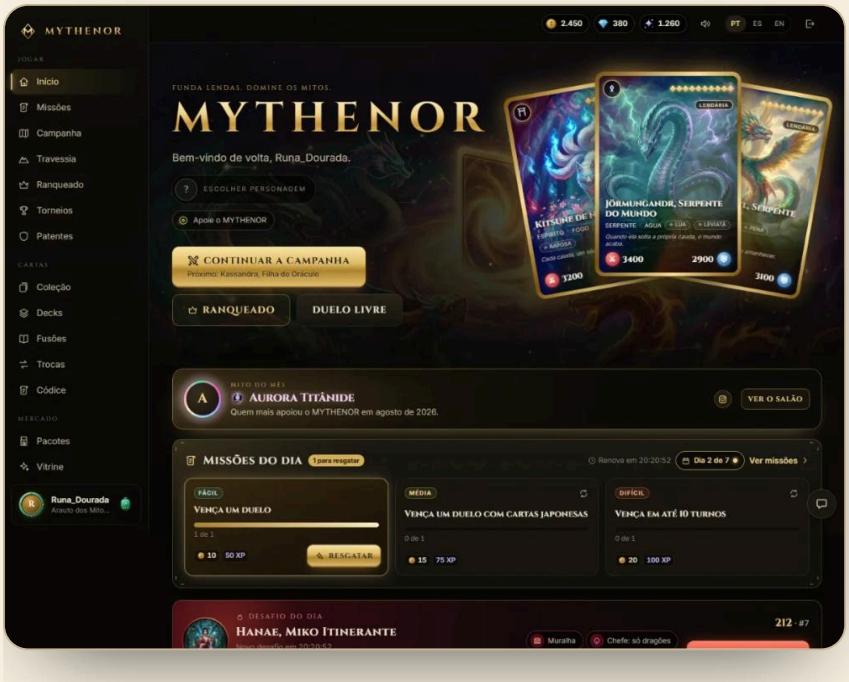
O jogo e este manual existem em português do Brasil, espanhol latino-americano e inglês. Troque o idioma nos Ajustes ou no seletor no topo desta página; o capítulo e a âncora em que você está são mantidos.

Como ler este manual

O manual tem três caminhos, e você pode trocar de um para outro quando quiser:

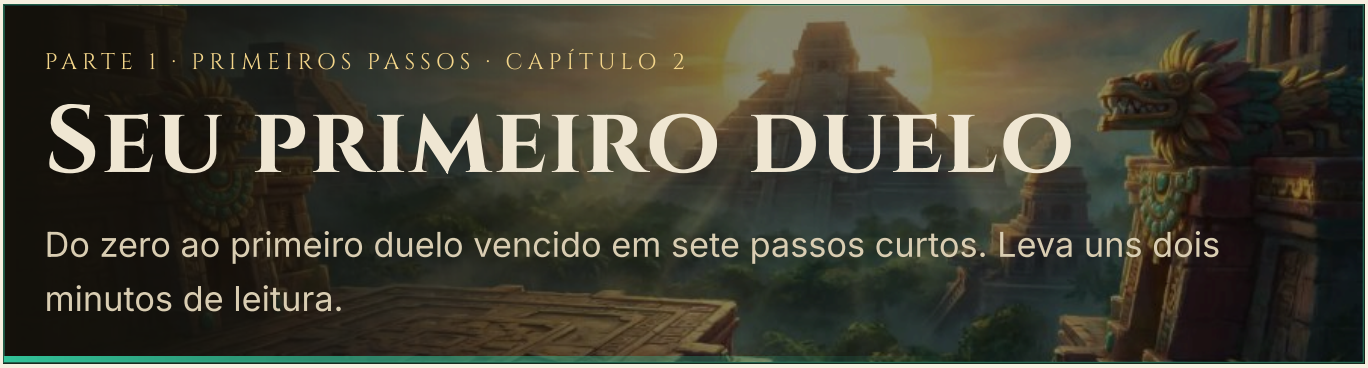
- **Nunca joguei**: leia o capítulo Seu primeiro duelo. Em dois minutos você está jogando.
- **Já sei o básico**: as regras completas ficam nos capítulos A mesa e o turno a Fim do duelo, nota e relógio.
- **Quero a referência**: tabelas, Glossário e Perguntas frequentes no fim.

As caixas coloridas ajudam a achar o que importa: **Em resumo** no topo de cada capítulo, **Atenção** para as regras que pegam quem está começando, **Números** para os valores exatos e **Dica de mestre** no fim. Toda carta citada leva ao Códice dos Mitos, a enciclopédia do jogo.



✦ DICA DE MESTRE

Não tente ler tudo de uma vez. Jogue o primeiro duelo, volte aqui quando surgir uma dúvida e use a busca da capa do manual.



PARTE I · PRIMEIROS PASSOS · CAPÍTULO 2

Seu primeiro duelo

Do zero ao primeiro duelo vencido em sete passos curtos. Leva uns dois minutos de leitura.

✦ EM RESUMO

- Entre como convidado, abra a Campanha e escolha o primeiro duelista de qualquer região.
- No seu turno: uma jogada da mão, os ataques e “Encerrar turno”. Quem começa não ataca no turno 1.
- Sua melhor arma é a fusão: toque em duas cartas da mão, na ordem, e em “Fundir”.

Sete passos até a primeira vitória

1 Entre no jogo

Toque em **Jogar como convidado** e a conta nasce na hora, sem e-mail. Se preferir, use **Entrar com e-mail**: você digita o e-mail e entra com a senha ou com um código de **6** dígitos enviado ao e-mail. Como convidado você pode salvar tudo depois, entrando com um e-mail novo.

2 Veja o que já é seu

Sua conta começa com o **Deck inicial** de **40** cartas, **3** **Pacotes de Boas-vindas** para abrir nos primeiros **7** dias e **2** pacotes grátis já prontos. Não precisa montar nada para o primeiro duelo.

3 Abra a Campanha

No menu, toque em **Campanha**. As seis regiões estão abertas desde o começo: escolha qualquer uma e toque no primeiro duelista. Ele é um Aprendiz, feito para você aprender.

4

Leia a mesa em 20 segundos

Cada lado começa com **8.000** de Vida e **5** cartas na mão. Há **5** zonas para monstros e **5** para magias e armadilhas de cada lado. O desenho abaixo mostra onde fica cada coisa.

5

Jogue o seu turno

No seu turno você compra até ter **5** cartas, faz **uma jogada da mão** (uma carta ou uma fusão), ataca com seus monstros e toca em **Encerrar turno**. Quem começa o duelo não pode atacar no turno 1; o outro lado já pode atacar no turno 2.

6

Faça a sua primeira fusão

Toque em duas cartas da mão, na ordem, e depois em **Fundir**. O exemplo mais abaixo usa cartas do seu Deck inicial.

7

Vença e colecione

Zere a Vida do oponente. Você recebe uma **nota** (de S a D), **ouro** de acordo com a nota e, na primeira vitória contra cada duelista, uma **carta** sorteada.

O primeiro duelo é guiado

No **primeiro duelo da sua conta**, quando ele é na Campanha, balões explicam o seu primeiro turno passo a passo, na hora em que cada coisa acontece: o que tocar e o que isso causa. O guia começa sozinho, sem botão para tocar, e nos passos que pedem um toque uma **mãozinha** 👆 aponta o lugar. Cada balão avança quando você faz o que ele pede, e **Pular guia** encerra a explicação a qualquer momento. Ela aparece só nesse duelo. Nele, o rival começa com só **2.000 de Vida** (você tem a Vida normal), então a vitória chega em poucos turnos.

No seu **primeiro turno** desse duelo, um cartão **Sugestão do treinador** mostra a melhor jogada antes de você escolher: as duas cartas da fusão, o monstro que elas formam e o ATK dele (“Junte A com B → C, 1950 de ATK. Mais forte que o monstro dele (1550).”), e uma mãozinha toca as cartas na ordem. **Usar sugestão** só **seleciona** as cartas para você; quem toca em **Fundir** é você. **Não, obrigado** fecha o cartão e você joga do seu jeito. Depois que o seu monstro entra, vem a sugestão de ataque, com os números da batalha (quem ele destrói e quanto de Vida tira). As sugestões usam só o que você pode ver: a sua mão, a mesa e os

monstros do oponente virados para cima, nunca a mão dele nem as cartas viradas para baixo. O balão final leva ao capítulo Fusão para estudar combinações.

O cartão volta nos seus turnos seguintes desse duelo, até você completar **3** turnos seus (contando o primeiro). No começo do turno ele sugere a melhor jogada da mão (uma fusão ou uma carta); depois que você joga, a sugestão de ataque. **Usar sugestão** e **Não, obrigado** funcionam do mesmo jeito, e se você escolher outra carta o cartão sai da frente. Quando não há uma jogada que valha sugerir, ele simplesmente não aparece; ele só aparece na sua vez e nunca segura o turno: **Encerrar turno** continua livre. **Não mostrar mais**, no canto do cartão, desliga as sugestões pelo resto do duelo. Se você tocou em **Pular guia** no primeiro turno, o cartão não volta. Quando o último desses turnos termina, um aviso curto diz que daqui pra frente é com você e traz um link para este capítulo; **Entendi** fecha o aviso.

Nesse duelo **o computador começa** e, com o Deck inicial, a sua mão inicial já traz **uma fusão** que vence o primeiro monstro dele: no seu primeiro turno você funde, ataca e vê o dano. O turno também é mais longo, **30** minutos, para ler com calma; se você sair do jogo, vale a tolerância de sempre (**300** segundos).

Em **todo duelo**, o botão **? Como jogar**, no alto da tela, mostra de novo todos os passos (com Próximo, Voltar e Pular), mesmo que você já os tenha visto. Ele não pausa o duelo: o relógio continua correndo.

A mesa, numerada

Em **todo duelo**, o botão ⤢ **Ver cartas expandidas**, ao lado da sua mão (logo acima de **Encerrar turno**), abre **todas as cartas da mesa** em tamanho grande: os monstros dos dois lados com o ATK e a DEF atuais ao lado dos impressos, a posição, a constelação e os modificadores; as magias e armadilhas (as viradas do oponente continuam escondidas, as suas aparecem marcadas como viradas); o campo em jogo; e a sua mão. Funciona no seu turno e no do oponente e **não pausa o duelo**: o relógio continua correndo e aparece no topo. O mesmo botão, Esc ou um toque fora das cartas volta à mesa normal.

Os dois **cemitérios** são públicos. Na placa de cada jogador, o selo **Cemitério N ›** (a setinha avisa que dá para tocar) abre a lista das cartas que já foram para lá, **da mais recente à mais antiga**, com a arte, o nome e o ATK/DEF; toque numa carta para ver os detalhes. Há uma aba para o seu cemitério e outra para o do oponente. No computador, um toque na pilha do cemitério na mesa faz o mesmo. Também não pausa o duelo; ✕, Esc ou um toque fora das cartas fecha.

As suas cartas viradas para baixo: toque numa carta sua que está virada (monstro, magia ou armadilha) para lembrar qual é. Ela abre ampliada com a marca **Virada para baixo — só você vê**. Só você tem essa opção: as cartas viradas do oponente nem chegam ao seu aparelho

(o servidor manda só um “?” no lugar delas, sem a constelação), então tocar nelas nunca revela qual é, e a prévia do ataque contra um monstro virado não conta constelação até ele ser revelado.



1. Vida
2. Mão
3. Deck
4. Cemitério
5. Zonas de monstro
6. Zonas de magia/armadilha
7. Campo (uma para a mesa toda)
8. Relógio

A mesa vista de cima: o oponente em cima, você embaixo.



Um duelo recém-começado: a sua mão embaixo, o oponente em cima.

O turno em uma frase

Você compra até **5** cartas e faz, em qualquer ordem: **uma** jogada da mão, os ataques dos seus monstros, mudanças de posição e a ativação de cartas que você já colocou na mesa. Depois toca em **Encerrar turno**. Não existem fases nem etapas: é só isso.

> ⚠ **ATENÇÃO: DUAS REGRAS QUE PEGAM QUEM ESTÁ COMEÇANDO**
>
> - **Turno 1:** quem começa o duelo não pode atacar. Não é um erro do jogo: é a regra.
> - **Uma jogada da mão por turno:** ou você invoca/coloca uma carta, ou faz uma fusão. Uma fusão inteira, mesmo com três cartas, vale como a única jogada.

Sua primeira fusão, com cartas do seu deck

O Deck inicial foi montado para que várias cartas dele fundam entre si. Veja o exemplo mais bonito: duas cartas comuns viram um monstro bem mais forte, e ele ainda pode fundir de novo.

Exemplo real: uma cadeia de 3 cartas

FUSÃO 1 · REGRA GERAL



Serpe de Areia Vítrea
Dragão · Fogo
ATK 1.200

+



Drakon das Tempestades de Éolo
Dragão · Trovão
ATK 1.250

→



Dragão da Tempestade de Tláloc
Dragão · Trovão
ATK 1.800

O mais forte dos dois tem 1.250 de ATK. O resultado precisa de pelo menos 1.550: o menor monstro desse tipo e elemento a partir daí tem 1.800.

FUSÃO 2 · REGRA GERAL



Dragão da Tempestade de Tláloc
Dragão · Trovão
ATK 1.800

+



Falcão-Relâmpago da Serra
Ave · Trovão
ATK 1.250

→



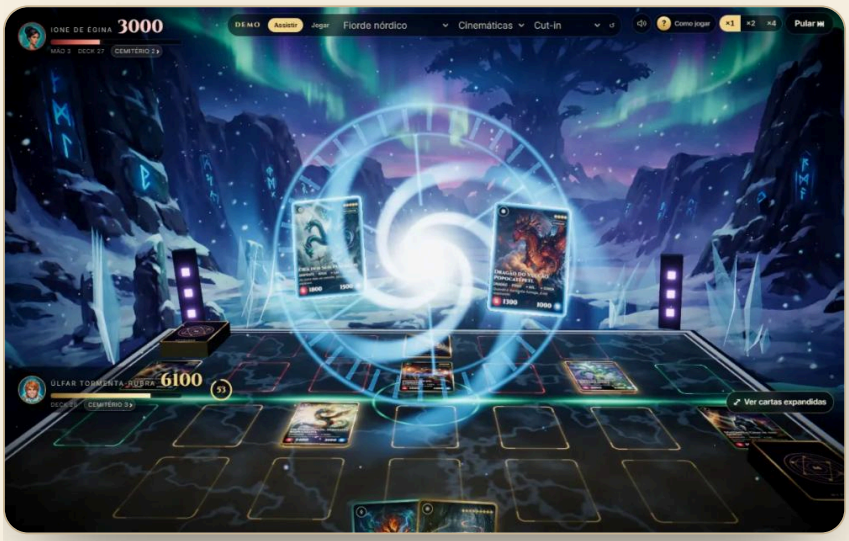
Dragão-Rúnico do Trovão
Dragão · Trovão
ATK 2.150

O resultado da fusão 1 entra na fusão 2. Agora o mais forte tem 1.800: o resultado precisa de pelo menos 2.100 e o menor a partir daí tem 2.150.

Repare que a ordem em que você toca nas cartas importa: o resultado da primeira fusão entra na seguinte. No capítulo Fusão você encontra a regra completa; por enquanto basta saber que o jogo escolhe o monstro certo por você.



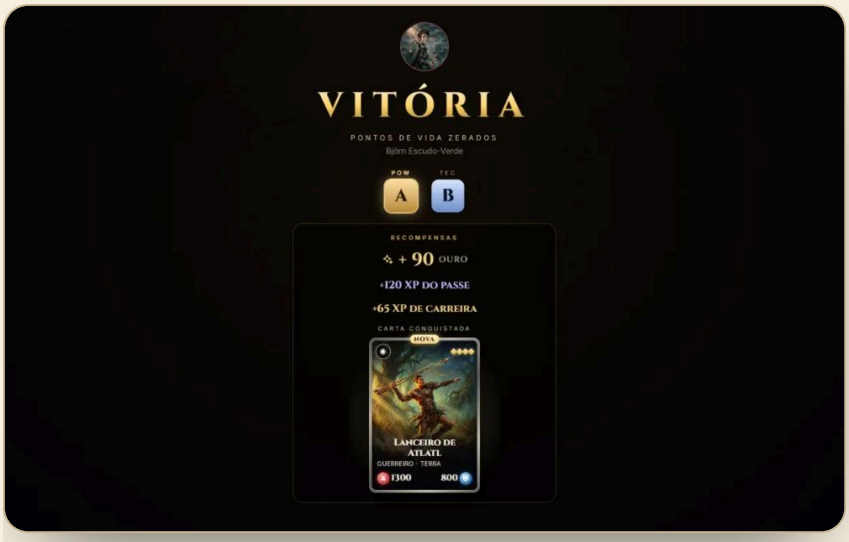
Duas cartas escolhidas, na ordem, e o botão Fundir pronto.



A fusão acontecendo: o novo monstro entra na mesa.

Vencer e ser recompensado

Quando o duelo acaba, aparecem duas notas: **POW** (Força) e **TEC** (Técnica). As recompensas usam a melhor das duas. Contra o computador, uma vitória rende de **20** ouro a **120** ouro, conforme a nota, até um teto por dia; a primeira vitória contra cada duelista da Campanha não conta no teto e ainda dá uma carta.



A tela de resultado, com as notas.

Seus próximos dez minutos

- Abra os seus **pacotes** (Pacotes): são cartas novas de graça.
- Confira o **Deck inicial** e, quando quiser, monte o seu (Coleção, decks e Códice).
- Veja as **missões do dia** (Missões e Presente diário): pagam ouro e XP do passe.
- Continue a Campanha: cada duelista vencido abre o seguinte.



✦ DICA DE MESTRE

Se uma fusão não der nada, não desanime: a carta anterior vai para o cemitério e a cadeia continua com a próxima. Você aprende quais pares funcionam e o Livro de Fusões guarda o que você descobre.

Antes de atacar, olhe os monstros do oponente: atacar um monstro mais forte que o seu custa Vida. Sem monstros do lado dele, o seu ataque é direto.



PARTE I · PRIMEIROS PASSOS · CAPÍTULO 3

A TELA DO JOGO

Onde fica cada coisa no menu, no computador e no celular.

✦ EM RESUMO

- O menu tem quatro grupos: Jogar, Cartas, Mercado e Conta.
- No celular, uma barra embaixo leva às áreas principais, com o botão de jogar no meio.
- No topo você vê seu ouro, suas gemas e seu pó, e troca o idioma.

O menu

No computador o menu fica na lateral esquerda; no celular, numa barra embaixo e num menu de seções. Os itens são os mesmos.

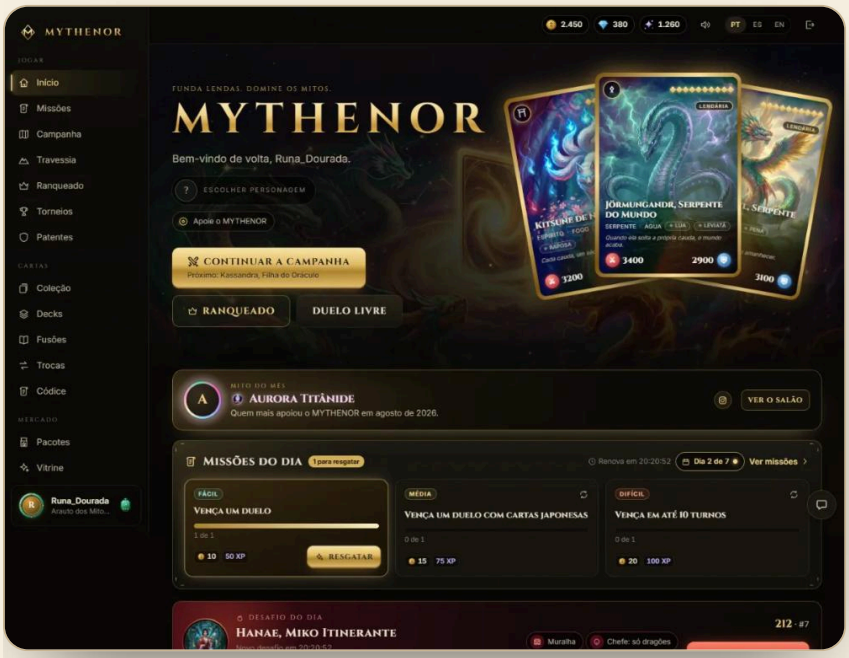
GRUPO	O QUE TEM	CAPÍTULO
Jogar	Início, Duelo online, Duelo de Honra, Missões, Campanha, Travessia, Ranqueado, Torneios, Patentes	Campanha, PvP, Patentes
Cartas	Coleção, Decks, Fusões, Trocas, Códice	Coleção e decks, Fusão
Mercado	Pacotes, Vitrine, Loja, Passe, Salão dos Mitos	Pacotes, Loja, Passe
Conta	Perfil, Amigos, Ajustes, Manual	Conta e ajustes

A barra do topo

No topo ficam as suas três moedas (**ouro**, **gemas** e **pó de cartas**), o controle de som e, em telas largas, o seletor de idioma (no celular, o idioma fica nos Ajustes). O capítulo Moedas e onde ganhar explica cada uma.

A tela de Início

O Início é o seu painel: o próximo duelo da Campanha, o Ranqueado e o Duelo livre; as Missões; o Desafio do Dia; o mapa da Campanha; os pacotes grátis prontos; a Travessia; a vitrine do dia; o progresso da sua coleção; o seu Elo e a sua Patente.



Na primeira vez que você abre o Início num aparelho, um **tour curto** mostra onde fica cada parte do jogo: o botão de jogar, os modos, o mapa, os pacotes grátis, Cartas, Mercado, Competir, as moedas e o perfil. Cada passo destaca o lugar na tela; **Pular** fecha a qualquer momento. Para ver de novo: **Ajustes** → **Ver o tour do jogo**.

Novidades (o sino no menu lateral; no celular, no topo) reúne o que é novo no jogo e que você ainda pode aproveitar: a Provação dos Deuses (bloqueada, aberta ou em andamento), o VIP para quem ainda não é VIP (para quem já joga bastante e ainda não informou a idade, como **Confirmar minha idade**) e o Selo de Apoiador para quem ainda não tem um. O número no sino conta as novidades que você ainda não viu neste aparelho; abrir Novidades marca todas como vistas. Quando algo muda (por exemplo, a Provação se abre), ela volta como novidade.

O Códice e este manual

O **Códice dos Mitos** é a enciclopédia pública das **720** cartas, com a mitologia real por trás de cada uma e onde conseguir cada carta. Este **manual** explica as regras e a economia. Os dois abrem sem login e se ligam: cada carta citada aqui leva ao verbete dela.

✦ DICA DE MESTRE

No celular, gire a tela para o lado durante o duelo se quiser a mesa mais larga.



PARTE 2 · REGRAS DO DUELO · CAPÍTULO 4

Anatomia da Carta

Tipos, raridades, elementos, constelações e o que cada número da carta quer dizer.

✦ EM RESUMO

- Há seis tipos de carta; os monstros têm ATK, DEF, nível, tipo, elemento e duas constelações.
- A raridade vai de Comum a Lendária e aparece na cor da moldura.
- Algumas cartas só nascem de fusão ou de ritual e não saem em pacote.

As partes de uma carta

Toda carta mostra o nome, a mitologia, a raridade e o tipo. Os monstros mostram ainda o nível, o **ATK** (ataque, no canto de baixo à esquerda), a **DEF** (defesa, à direita), o tipo, o elemento e as suas duas constelações. As demais cartas mostram o texto do efeito.



1. Mitologia (o símbolo no canto)
2. Nível (os losangos)
3. Raridade
4. Nome da carta
5. Tipo e elemento
6. As duas constelações
7. Texto de ambientação
8. ATK (ataque)
9. DEF (defesa)

Os seis tipos de carta

Tipo de carta	Quantidade
Monstro	540
Magia	72
Armadilha	48
Equipamento	30
Campo	6
Ritual	24

Os efeitos de magias, armadilhas, equipamentos, campos e rituais estão no capítulo Magias, armadilhas e outros.

Raridades

Há cinco raridades. Quanto mais rara, menos cartas existem e mais difícil é abrir uma em pacote. A moldura muda de cor conforme a raridade.

RARIDADE	QUANTIDADE
Comum	288
Incomum	204
Rara	132
Épica	72
Lendária	24

As lendárias são quatro por mitologia. Os monstros mais fortes do jogo têm **3.600** de ATK.


Comum


Incomum


Rara


Épica


Lendária

Monstros: tipo, elemento e nível

Um monstro tem um dos **12 tipos** (Dragão, Serpente, Guerreiro, Besta, Besta-Guerreira, Espírito, Divindade, Morto-Vivo, Feiticeiro, Máquina, Inseto-Planta e Ave) e um dos **7 elementos** (Fogo, Água, Terra, Vento, Luz, Trevas e Trovão). Tipo e elemento decidem as fusões e os efeitos de reforço.

TIPO \ ELEMENTO	ÁGUA	FOGO	LUZ	TERRA	TREVAS	TROVÃO	VENTO
Ave	2	10	9	0	7	8	12
Besta	8	7	7	18	14	2	2
Besta-Guerreira	10	5	1	9	10	0	4
Divindade	7	3	19	5	8	8	5

TIPO \ ELEMENTO	ÁGUA	FOGO	LUZ	TERRA	TREVAS	TROVÃO	VENTO
Dragão	7	9	5	6	6	8	1
Espírito	8	5	7	7	8	0	6
Feiticeiro	5	5	16	2	11	0	2
Guerreiro	5	21	9	13	3	1	7
Inseto-Planta	4	0	7	8	9	0	2
Máquina	3	9	3	8	0	9	1
Morto-Vivo	7	4	6	5	21	0	5
Serpente	16	5	3	6	9	0	7

O **nível** vai de **1** a **10** e serve de referência: é mais ou menos o maior entre ATK e DEF dividido por 350. Não há tributo: monstros de qualquer nível entram direto na mesa. ATK e DEF são sempre múltiplos de **50**, de **400** a **3.600**.

Constelações

Todo monstro carrega **duas constelações**, uma de cada ciclo. Ao invocá-lo você escolhe qual delas fica ativa; ela decide vantagens em batalha. Veja o capítulo Constelações.

Cartas especiais

- **Só por fusão: 76** monstros que não saem em pacote, vitrine nem criação; só nascem de fusão (ou de um drop).
- **Só por ritual: 24** monstros de ritual, invocados apenas pela carta de Ritual certa.
- **Carta 1/1:** uma carta lendária exclusiva de quem alcança o nível mais alto do Salão dos Mitos (Salão dos Mitos); é ligada à conta e não entra em pacotes nem em trocas. Hoje ela ainda não existe no jogo.

A arte

Cada uma das **720** cartas tem arte própria. No Códice você vê a arte grande, o mito de origem e onde conseguir a carta.

A lupa: inspecionar a carta

O botão de lupa aparece nas cartas da coleção, do editor de deck, do Livro de Fusões e do Códice, e na barra de ações do duelo quando você seleciona uma carta. Ele abre a carta em tela cheia: arte grande, nome, raridade, tipo, elemento, nível, ATK, DEF e constelações, mais uma descrição em tom de lenda e, logo abaixo, "Em termos de jogo", com o que a carta faz de fato. Para fechar, toque na carta ou fora dela, deslize para baixo ou use Esc (a dica fica logo abaixo da arte, sem precisar rolar). Rolar o texto não fecha., deslize para baixo ou use Esc.

> ✦ DICA DE MESTRE
>
> Ao montar o deck, pense em tipos e elementos: quanto mais cartas fundem entre si, mais jogadas fortes você terá na mão.



PARTE 2 · REGRAS DO DUELO · CAPÍTULO 5

A MESA E O TURNO

As zonas, a compra, quem começa e o que você pode fazer no seu turno.

✦ EM RESUMO

- Cada lado tem **5** zonas de monstro, **5** de magia/armadilha e há uma zona de campo para a mesa inteira.
- No início do seu turno você compra até ter **5** cartas; não há fases.
- Você faz uma jogada da mão por turno; quem começa não ataca no turno 1.

A mesa

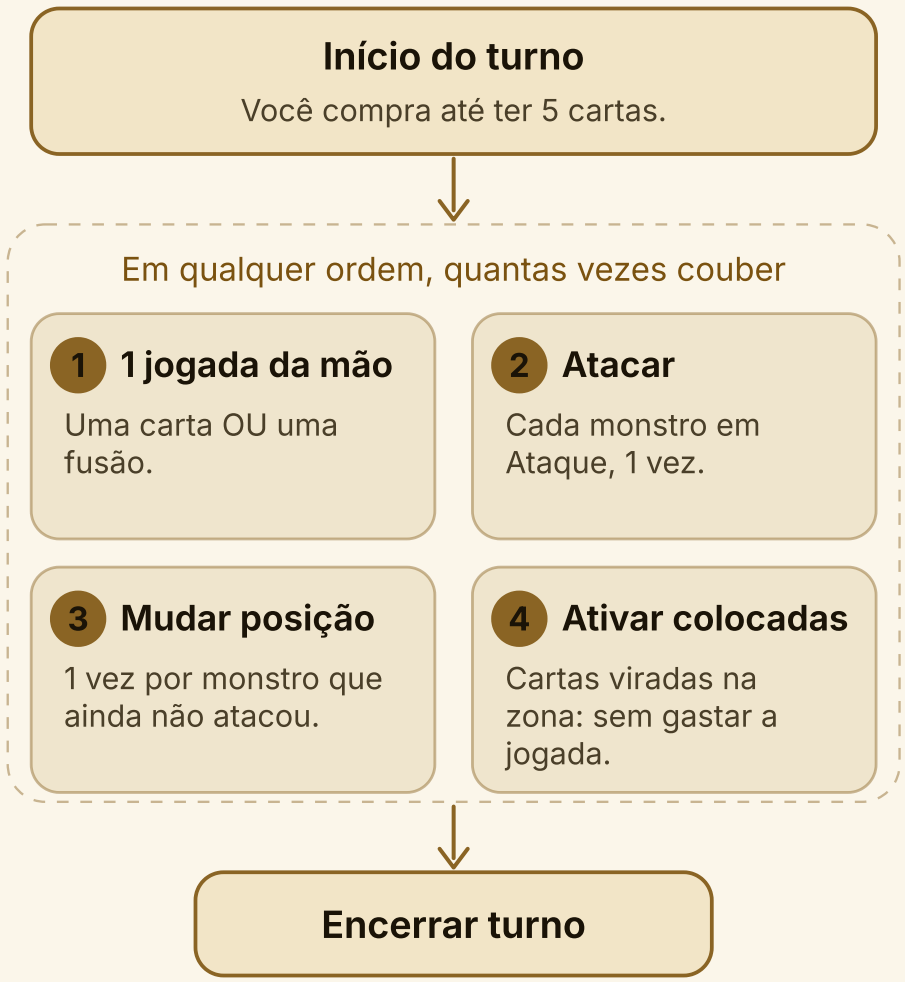
Cada duelista começa com **8.000** pontos de **Vida**, um deck de **40** cartas embaralhado e uma mão de **5** cartas. Na mesa há:

- **5 zonas de monstro** para cada jogador;
- **5 zonas de magia e armadilha** para cada jogador;
- uma **zona de campo** para a mesa inteira;
- o **deck**, a **mão** e o **cemitério** de cada lado.

Quem começa

O servidor sorteia quem começa, meio a meio. Não dá para escolher.

O fluxo do turno



Turno 1: quem começa não ataca.

Não há fases: no meio do turno você faz as quatro coisas em qualquer ordem.

Comprar cartas

No começo de **cada** turno seu, você compra até ter **5** cartas na mão. Quem já tem **5** ou mais não compra. Não existe limite máximo de mão.

Uma jogada da mão por turno

Você pode jogar **uma** carta da mão (invocar um monstro, ativar uma magia, colocar uma armadilha...) **ou** fazer **uma** fusão. Uma fusão de duas ou três cartas conta como a única jogada. Depois dela, a mão fica parada até o próximo turno, mas o resto do turno continua: ataques, mudanças de posição e cartas já colocadas.

Cartas colocadas

Uma magia, equipamento ou campo pode ser **colocado** virado para baixo na zona para ser ativado depois. Ativar uma carta que você já colocou **não gasta** a jogada da mão, e você pode ativar quantas quiser. Armadilhas só entram viradas e disparam sozinhas; você não as ativa à mão.

A regra do turno 1

> ⚠ ATENÇÃO
>
> Quem começa o duelo **não pode atacar no turno 1**. O segundo jogador já pode atacar no turno 2. Use o turno 1 para montar a mesa.

Sem tributo

Qualquer monstro entra direto, seja qual for o nível: não é preciso sacrificar nada. Um monstro recém-invocado pode atacar no mesmo turno (menos no turno 1 de quem começa).

Encerrar o turno

Quando terminar, toque em **Encerrar turno** (no celular, **Passar**), o botão amarelo ao lado da sua mão. Ele **brilha** quando a jogada da mão já foi feita e nenhum ataque sobrou: só restam jogadas opcionais, como mudar a posição de um monstro ou ativar uma carta que você colocou. A linha acima dos botões avisa: “Terminou? Toque em Passar ➜”.

Se não sobrar **nenhuma** jogada (nem ataque, nem mudança de posição, nem carta colocada para ativar), o turno **passa sozinho**: aparece o aviso “Sem jogadas — passando o turno...”, o botão mostra “Passando...” com uma barra que esvazia em **1,5** s e o turno acaba. Abrir uma carta ou um painel nesse meio-tempo segura o turno até você fechar. Dá para desligar em **Ajustes** → **Duelo**.



✦ DICA DE MESTRE

Monte a mesa cedo: colocar armadilhas e magias no turno 1 protege a sua Vida quando o oponente atacar.



PARTE 2 · REGRAS DO DUELO · CAPÍTULO 6

Invocar, posições e cartas viradas

Como um monstro entra na mesa e o que muda entre Ataque, Defesa e virado.

✦ EM RESUMO

- Um monstro entra em Ataque ou Defesa, virado para cima ou para baixo.
- Ao invocar uma carta sozinha, você escolhe qual das duas constelações fica ativa.
- Mudar de posição vale uma vez por monstro por turno, e não depois de atacar.

As quatro formas de pôr um monstro

Ao jogar um monstro da mão você escolhe a **posição** (Ataque ou Defesa) e se ele entra **virado para cima** ou **virado para baixo** (“Virada”). São quatro combinações:

POSIÇÃO	VIRADO PARA CIMA	VIRADO PARA BAIXO
Ataque	Pode atacar; todos veem a carta.	Pode atacar; o oponente só vê a carta quando ela é revelada.
Defesa	Não ataca; defende com a DEF.	Não ataca; defende com a DEF e só é revelado na batalha.

Revelação

Um monstro virado é revelado quando ataca ou quando é atacado. Mudar a posição de um monstro virado também o revela.

Escolha da constelação

Todo monstro tem duas constelações. Ao invocar **uma carta de monstro sozinha**, você escolhe qual fica ativa; a escolha decide quem leva vantagem na batalha (Constelações). O monstro que nasce de uma fusão entra com a **primeira** constelação da carta resultante: a tela só oferece a escolha para carta única.

Atacar

Cada monstro em **Ataque** ataca no máximo **1 vez** por turno. Monstro em Defesa não ataca. Um monstro recém-invocado pode atacar no mesmo turno, com a exceção do turno 1 de quem começa.

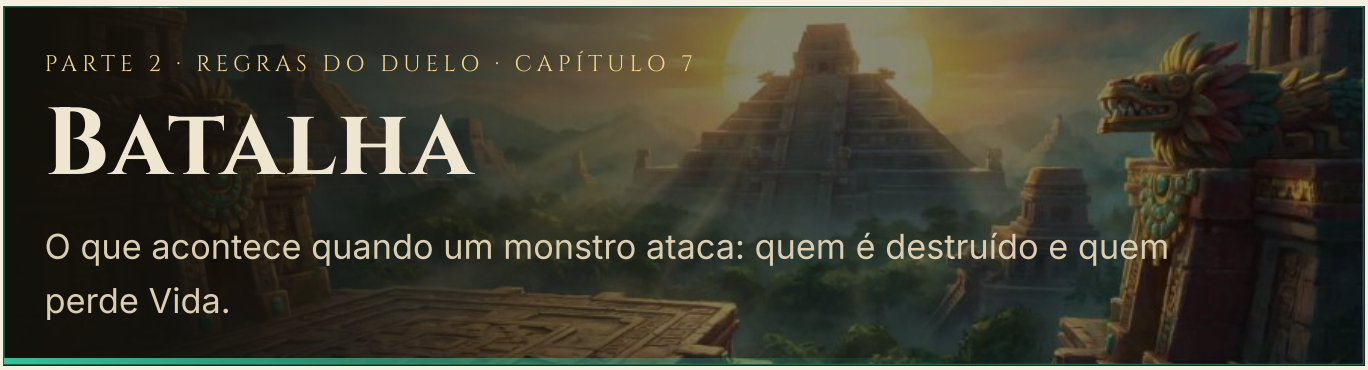
Mudar de posição

Cada monstro pode mudar de posição **1 vez por turno** e **não depois de ter atacado**. Passar da Defesa para o Ataque é o jeito de preparar o ataque do turno seguinte.

Fundir com um monstro do campo

Uma fusão pode usar um monstro que já está na sua mesa como primeiro material; veja Fusão.

> ✦ DICA DE MESTRE
>
> Defesa virada é ótima para um monstro com DEF alta: o oponente não sabe se vale a pena atacar.



PARTE 2 · REGRAS DO DUELO · CAPÍTULO 7

Batalha

O que acontece quando um monstro ataca: quem é destruído e quem perde Vida.

✦ EM RESUMO

- Em Ataque contra Ataque, o maior destrói o menor e o dono do menor perde a diferença.
- Contra um monstro em Defesa, quem ataca só destrói se tiver mais ATK que a DEF; se tiver menos, perde a diferença.
- Sem monstros do outro lado, o ataque é direto: o oponente perde o ATK do atacante.

A tabela de batalha

ATK contra ATK

Ataque maior	Ataque menor	Empate
o defensor é destruído	**o atacante é destruído**	**os dois são destruídos**
o dono do menor perde a diferença	o dono do menor perde a diferença	sem dano
Exemplo: 1800 × 1200 → 600	Exemplo: 1200 × 1800 → 600	Exemplo: 1500 × 1500 → 0

ATK contra DEF

Ataque maior	Ataque menor	Empate
o defensor é destruído	**nada é destruído**	**nada acontece**
sem dano	o atacante perde a diferença	sem dano
Exemplo: 1800 × 1200 → 0	Exemplo: 1200 × 1800 → 600	Exemplo: 1500 × 1500 → 0

Os exemplos usam valores redondos; a conta é a do jogo.

Três batalhas com cartas reais

Três batalhas com cartas do seu Deck inicial



Guerreiro Otomí
Guerreiro · Fogo
ATK 1.650

⚔



Serpente do Lago de Texcoco
Serpente · Água
ATK 1.200

Guerreiro Otomí ataca Serpente do Lago de Texcoco em Ataque: 1.650 contra 1.200. O defensor é destruído e o dono dele perde 450 de Vida.



Serpente do Lago de Texcoco
Serpente · Água
ATK 1.200

⚔



Falcão-Relâmpago da Serra
Ave · Trovão
ATK 1.250

DEF 950

Serpente do Lago de Texcoco ataca Falcão-Relâmpago da Serra em Defesa: 1.200 contra 950 de DEF. O defensor é destruído, mas ninguém perde Vida.



Serpente do Lago de Texcoco
Serpente · Água
ATK 1.200

⚔



Arauto do Além-Véu
Morto-Vivo · Luz
ATK 1.600

DEF 1.800

Serpente do Lago de Texcoco ataca Arauto do Além-Véu em Defesa: 1.200 contra 1.800 de DEF. Nada é destruído, e quem atacou perde 600 de Vida.

Ataque direto

Você só pode atacar direto quando o oponente **não tem nenhum monstro**. O oponente perde o ATK inteiro do atacante. As constelações não valem em ataque direto.



Ataque direto: o oponente não tem monstros.

A ordem de um ataque

Todo ataque segue a mesma sequência: **ataque**, **revelação** (se o monstro estava virado), **constelação**, **armadilha**, **batalha**, **destruição**, **dano** e, por fim, a checagem de fim de jogo. Por isso uma armadilha pode mudar o resultado antes de a batalha ser calculada.

Cemitério e Vida

Um monstro destruído vai para o cemitério do **dono** dele. A Vida não tem teto: uma cura pode levar você acima de **8.000**.

ATK e DEF "de agora"

O valor que conta na batalha é o **atual**: o valor da carta mais reforços (magias e equipamentos), mais o efeito do campo e efeitos temporários, e nunca abaixo de zero. A constelação soma-se só durante a batalha (Constelações, Magias, armadilhas e outros).

O selo de modificador

Quando o ATK ou a DEF **atual** de um monstro na mesa é diferente do número impresso, aparece um **selo** sobre a carta com a **origem** da mudança e o **valor novo**, com a diferença. Exemplo real: Lanceiro de Atlatl (ATK 1300) equipado com Machado Barbado Rúnico, com Salões de Valhöll em jogo, mostra “2 efeitos · ATK 2300 (+1000)”. No celular o selo é mais curto: a origem e o valor com ▲ (subiu) ou ▼ (caiu).

- ✦ **Magia**: uma magia que reforçou ou enfraqueceu o monstro (a de enfraquecer dura até o fim do turno seguinte do oponente);
- ⚒ **Equipamento**: um equipamento jogado nele ou consumido numa fusão;
- ▦ **Campo**: o campo em jogo, que vale para os monstros dos dois lados;
- ❖ **Regra**: uma regra da Travessia (bênção, maldição ou regra de chefe);
- ★ **Desafio**: um modificador do Desafio do Dia;
- ✧ **Efeito**: outro efeito de carta.

Toque no selo para ver a conta inteira: cada modificador com a carta ou a regra que o aplicou, quanto ele soma no ATK e na DEF e, se for temporário, até quando dura. A carta ampliada (ao tocar num monstro) e o **Ver cartas expandidas** mostram os mesmos números. A **constelação** não entra no selo fixo: ela só soma durante uma batalha e depende do adversário, então aparece na hora do ataque (veja “A constelação na carta”).

Meu monstro tinha mais ATK e perdeu. Por quê?

O ATK impresso na carta não é o número que luta. Confira: o alvo estava em **Defesa**? Então vale a DEF dele, não o ATK. O defensor ganhou a **vantagem de constelação** (+500)? O **campo** vale para os monstros dos dois lados. Há **reforços** (magias e equipamentos) ou um efeito temporário? Uma **armadilha** também pode mudar tudo antes da batalha. Contra um monstro em Defesa, ATK menor que a DEF não destrói ninguém e você perde a diferença.

A prévia do ataque

Ao tocar num monstro inimigo, a tela mostra a conta antes de você confirmar, por exemplo “ATK 1800 vs DEF 2100 (defesa)”, com a vantagem de constelação quando houver, e o que acontece (“Defesa maior: você recebe 300 de dano”). Toque de novo no mesmo monstro, ou em Atacar, para confirmar. Um monstro virado aparece com “?” até ser revelado. Depois do choque, uma legenda curta repete o resultado, nos dois lados da mesa.



A constelação na carta

Quando você escolhe um atacante, cada monstro inimigo virado para cima que a constelação dele **vence** ganha um selo verde “Você +**500**”, e cada um cuja constelação vence a sua ganha um selo vermelho com o valor dele **já somado** (por exemplo “DEF 2300 (+500)”). Ao escolher o alvo, o selo do seu atacante passa a mostrar o ATK com a constelação (“Constelação · ATK 1800 (+500)”), o mesmo número que luta na batalha; os botões de alvo marcam “✧+500” do lado que leva a vantagem. Durante o choque, o número sobre cada carta já inclui a constelação, e o brilho da constelação mostra “+500 → ATK 1800”. Monstros virados do oponente não mostram nada.

O balão do combate

Quando uma batalha termina, um **balão** aparece na lateral da tela (no computador, à direita; no celular, logo abaixo da placa do oponente, acima da mesa) e explica em palavras o que aconteceu: quem atacou quem e com que números, a vantagem de constelação com o valor novo, a armadilha que disparou, quem venceu, quem foi destruído e quanto de dano, e a Vida dos dois depois. Exemplo real: “Lanceiro de Atlatl (1300) atacou Guerreiro das Areias Ardentes (1650). Constelação ❦ Pena vence ⊙ Sol: Lanceiro de Atlatl +500 → 1800. Lanceiro de Atlatl venceu: Guerreiro das Areias Ardentes destruído, 150 de dano no oponente.” Uma magia, um

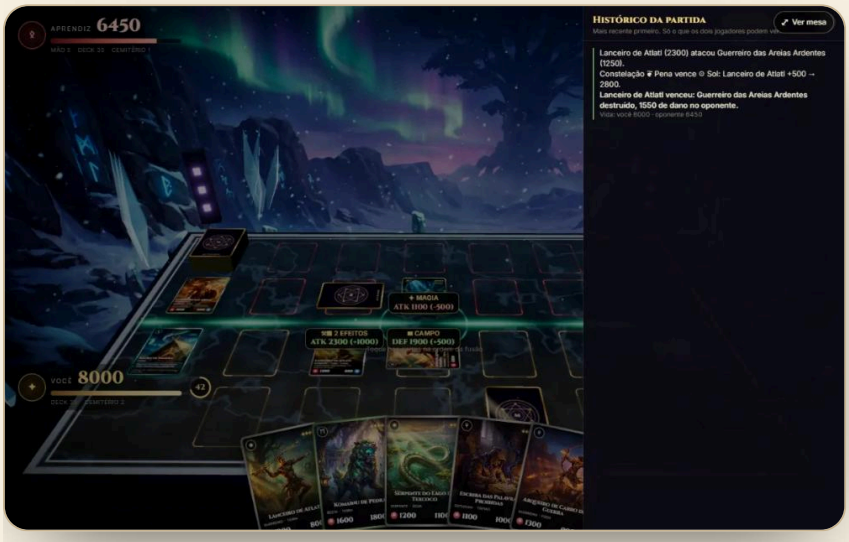
equipamento ou um campo que muda o ATK ou a DEF também ganha um balão (“Valores mudaram”). O balão fica **15** segundos e fecha sozinho; o ✕ fecha antes. Um balão novo substitui o anterior.



O balão explica a batalha: números, constelação, vencedor e dano.

O histórico da partida

O botão ☰ **Histórico**, no alto à direita (no celular, só o ícone ☰), abre a partida inteira em linhas, **da mais recente para a mais antiga**: o número do turno, as jogadas (invocação, fusão, carta colocada, magia ativada), cada batalha com o porquê da vitória e o dano, e a Vida depois. Só aparece o que os dois jogadores podem ver: uma carta virada do oponente continua “carta virada” até ser revelada. O histórico não pausa o duelo; o mesmo botão, o ✕, Esc ou um toque fora fecham.



O histórico: as batalhas e as jogadas, da mais recente para a mais antiga.

✦ DICA DE MESTRE

Antes de atacar em Ataque, some a vantagem de constelação: ela pode virar uma batalha que parecia perdida.



PARTE 2 · REGRAS DO DUELO · CAPÍTULO 8

Constelações

Duas rodas, dez símbolos e um bônus que decide batalhas.

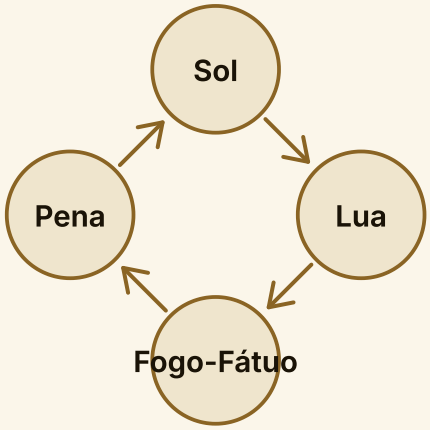
✦ EM RESUMO

- As constelações formam dois ciclos: o Celeste e o Terreno.
- Cada uma vence a seguinte do seu ciclo e ganha +**500** na batalha.
- Constelações de ciclos diferentes não se afetam, e o bônus não vale em ataque direto.

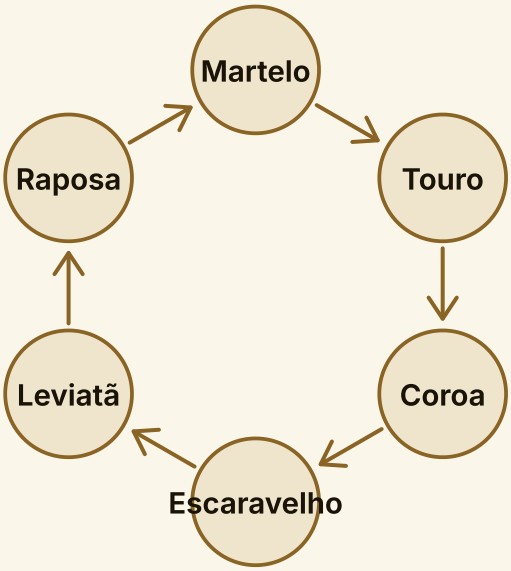
As duas rodas

Cada constelação **vence a seguinte** do seu ciclo, e a última vence a primeira. O ciclo **Celeste** tem quatro constelações e o **Terreno** tem seis.

Ciclo Celeste



Ciclo Terreno



cada uma vence a seguinte

A seta aponta para quem perde.

O bônus

Quando o monstro que ataca e o monstro que defende têm constelações do mesmo ciclo e uma vence a outra, quem tem a vantagem ganha **+500** no valor usado **só nesta batalha** (o ATK do atacante, ou o ATK/DEF do defensor). Constelações de ciclos diferentes não interagem. Em ataque direto o bônus não existe.

Exemplo real: a constelação vira a batalha



Serpente do Lago de Texcoco
Serpente · Água
ATK 1.200

Lua ⚔ Fogo-Fátuo

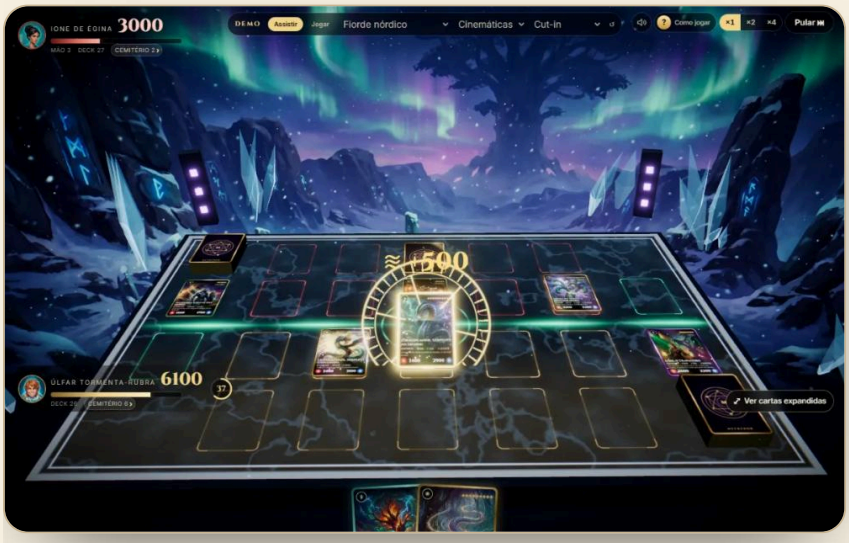


Falcão-Relâmpago da Serra
Ave · Trovão
ATK 1.250

Serpente do Lago de Texcoco (1.200) invocado com a constelação Lua ataca Falcão-Relâmpago da Serra (1.250) invocado com Fogo-Fátuo. Lua vence Fogo-Fátuo: 1.200 + 500 = 1.700 contra 1.250. O ataque, que perderia, ganha.

Escolhendo bem

Todo monstro tem duas constelações, uma de cada ciclo. Ao invocar uma carta sozinha você escolhe qual delas fica ativa. Olhe os monstros virados para cima do oponente: escolha a constelação que vence a deles.



✦ DICA DE MESTRE

Quando os ATK estão perto um do outro (a diferença é menor que o bônus), a constelação decide a batalha.

PARTE 2 · REGRAS DO DUELO · CAPÍTULO 9

Fusão

O coração de MYTHENOR: junte cartas da mão, na ordem certa, e nasce um monstro mais forte.

✦ EM RESUMO

- Escolha as cartas da mão em ordem; o jogo funde par a par, e o resultado de um passo entra no seguinte.
- Cada par tenta, nesta ordem: receita específica, regra geral, monstro + equipamento e, se nada servir, falha.
- Na regra geral nasce o monstro de MENOR ATK que supere os dois e fique pelo menos **300** acima do mais forte.

Como fundir

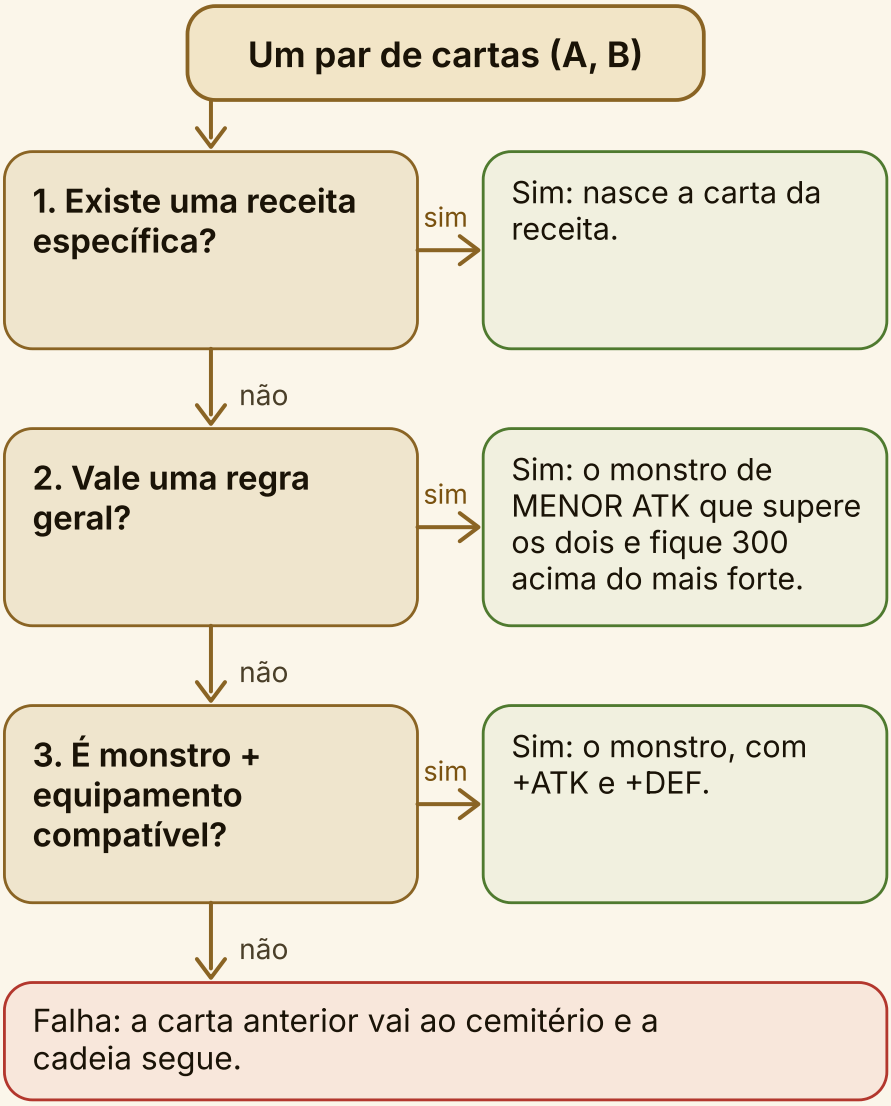
No seu turno, toque nas cartas da mão **na ordem** em que quer fundi-las e depois em **Fundir**. A tela aceita até **3** cartas da mão, ou **um monstro seu que já está no campo** mais até **2** cartas da mão. Toda a fusão conta como a **única jogada da mão** do turno.

O jogo resolve a cadeia **par a par**: a primeira carta e a segunda geram um resultado; esse resultado se une à terceira, e assim por diante. O monstro final entra na mesa.



O que acontece com cada par

Para cada par de cartas o jogo tenta as opções abaixo, **sempre nesta ordem**, e fica com a primeira que servir:



A árvore de decisão de um par de cartas.

Receita específica

Existem **90** receitas específicas (**15** por mitologia). Em cada receita, cada lado é uma **carta exata** ou um **tipo/elemento**. A receita vale em **qualquer ordem** (A+B ou B+A) e, se mais de uma servir, vale a primeira da tabela. As receitas específicas vêm antes de qualquer regra geral.

Exemplo real: uma fusão específica



Leão da Lícia
Besta · Fogo
ATK 1.200

+



Serpente do Lago de Texcoco
Serpente · Água
ATK 1.200

→



Quimera da Lícia
Besta · Fogo
ATK 2.300

Receita nomeada: vale nesta ordem ou na inversa, e vem antes de qualquer regra geral.

Regra geral

Quando não há receita, vale a **regra geral**, que só funciona com **monstro + monstro** e olha os tipos e elementos das duas cartas. Há **36** regras (a tabela está no Apêndice A); a **primeira** da lista que combinar com o par decide o tipo do resultado.

Nasce o monstro de **MENOR ATK** daquele tipo (e daquele elemento, se a regra fixar um) cujo ATK seja **maior que o dos dois materiais** e **pelo menos 300 acima do mais forte**. Se dois monstros empatarem no ATK, vale o de menor número. O resultado nunca é uma carta lendária nem um monstro de ritual. Se não existir nenhum candidato, o par falha.

⚠ Não é "o mais forte"

A regra geral **não** cria o monstro mais forte do tipo: ela cria o **menor** que ainda supere os materiais com folga de **300**. Por isso uma fusão geral às vezes parece "fraca": ela sobe um degrau, não a escada inteira. Fundir de novo sobe o próximo degrau.

Exemplo real: uma cadeia de 3 cartas

FUSÃO 1 · REGRA GERAL



Serpe de Areia Vítrea
Dragão · Fogo
ATK 1.200

+



Drakon das Tempestades de Éolo
Dragão · Trovão
ATK 1.250

→



Dragão da Tempestade de Tláloc
Dragão · Trovão
ATK 1.800

O mais forte dos dois tem 1.250 de ATK. O resultado precisa de pelo menos 1.550: o menor monstro desse tipo e elemento a partir daí tem 1.800.

FUSÃO 2 · REGRA GERAL



Dragão da Tempestade de Tláloc
Dragão · Trovão
ATK 1.800

+



Falcão-Relâmpago da Serra
Ave · Trovão
ATK 1.250

→



Dragão-Rúnico do Trovão
Dragão · Trovão
ATK 2.150

O resultado da fusão 1 entra na fusão 2. Agora o mais forte tem 1.800: o resultado precisa de pelo menos 2.100 e o menor a partir daí tem 2.150.

Monstro + equipamento

Um monstro e um **equipamento compatível** (em qualquer ordem) dão o próprio monstro, com o bônus de ATK e DEF do equipamento. Os tipos compatíveis estão escritos na carta.

Quando a fusão falha

Se o par não tem receita, regra geral nem equipamento, ele **falha**: a carta anterior vai para o cemitério e a cadeia continua com a próxima carta. O jogo deixa você tentar, mas as cartas perdidas não voltam.

Mais fusões possíveis com o seu Deck inicial



Lanceiro de Atlatl
Guerreiro · Terra
ATK 1.300

+



Arqueiro de Carro de Guerra
Guerreiro · Fogo
ATK 1.300

→



Guerreiro Otomí
Guerreiro · Fogo
ATK 1.650



Falcão-Relâmpago da Serra
Ave · Trovão
ATK 1.250

+



Serpente do Lago de Texcoco
Serpente · Água
ATK 1.200

→



Serpente das Rajadas do Norte
Serpente · Vento
ATK 1.750



Leão da Lícia
Besta · Fogo
ATK 1.200

+



Bakeneko, o Gato Transmorfo
Besta · Trevas
ATK 1.200

→



Tigre das Chamas do Templo
Besta · Fogo
ATK 1.500



+



→ ✕

Lanceiro de Atlatl
Guerreiro · Terra
ATK 1.300

Drakon das Tempestades de Éolo
Dragão · Trovão
ATK 1.250

Não funde: a carta anterior vai ao cemitério



Lanceiro de Atlatl
Guerreiro · Terra
ATK 1.300

Machado Barbado Rúnico
ATK 0

Lanceiro de Atlatl
Guerreiro · Terra
ATK 1.300

Monstro + equipamento: o monstro fica mais forte

Fundir com um monstro do campo

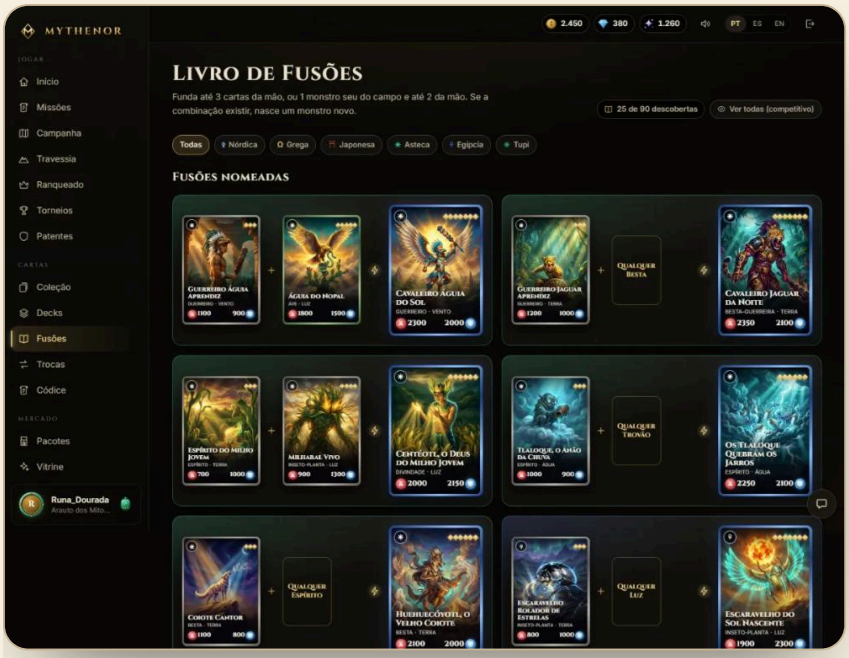
Você pode usar um monstro que já está na mesa como **primeiro material**. O resultado ocupa a zona dele e **herda** a marca “já atacou neste turno”: se o monstro do campo já tinha atacado, o novo não ataca de novo.

Quando a cadeia termina numa carta que não é monstro

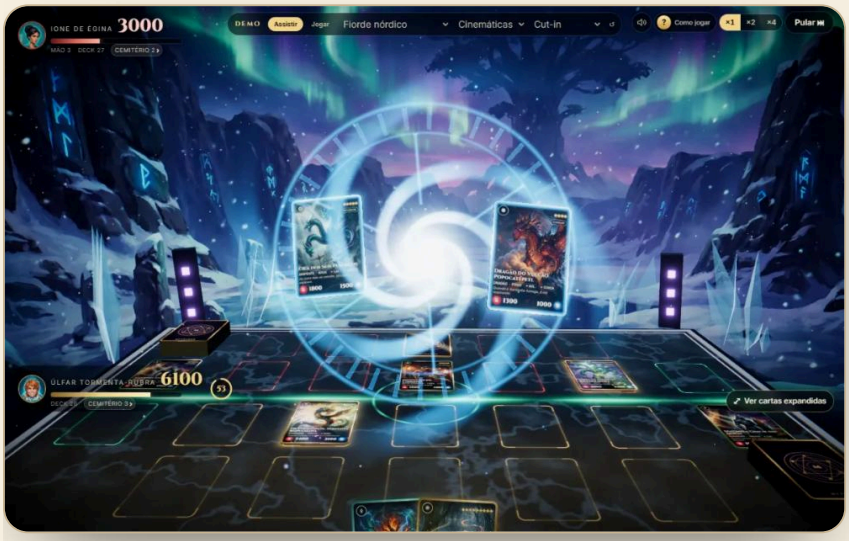
Se a cadeia terminar numa magia, campo ou equipamento, a carta é ativada se possível; senão é descartada. Uma armadilha nessa posição é colocada.

O Livro de Fusões

O **Livro de Fusões** registra cada **receita específica** que você realiza em um duelo concluído: de zero a **90**. Ele também mostra as regras gerais. Cada receita descoberta rende XP de carreira (Patentes).


MYTHENOR
Início
Missões
Campanha
Travessia
Ranqueado
Torneios
Patentes
Coleção
Decks
Fusões
Trocas
Códice
Pacotes
Vitrine
Runa_Dourada
2.450
380
1.260
PT ES EN
Livro de Fusões
Funda até 3 cartas da mão, ou 1 monstro seu do campo e até 2 da mão. Se a combinação existir, nasce um monstro novo.
25 de 90 descobertas
Ver todas (competitivo)
Todas
Nórdica
Grega
Japonesa
Asteca
Egípcia
Tupi
Fusões nomeadas
Guerreiro Águia Aprendiz
Águia do Hopal
Cavaleiro Águia do Sol
Guerreiro Jaguar Aprendiz
Qualquer Besta
Cavaleiro Jaguar da Noite
Espírito do Milho Jovem
Miliabaé Vivo
Centéotl, o Deus do Milho Jovem
Tlaloque, o Amo da Chuva
Qualquer Trovão
Os Tlaloque Quebram os Jarros
Coiote Caçador
Qualquer Espírito
Huehuecóyotl, o Velho Coiote
Escaravelho Rolador de Estrelas
Qualquer Luz
Escaravelho do Sol Nascente

A animação


IONE DE EGINA 3000
DEMO
Assistir
Jogar
Fiorde nórdico
Cinemáticas
Cut-in
Como jogar
×1
×2
×4
Pular
ULFAR TORMENTA-RUBRA 6100
53
Ver cartas expandidas


IONE DE EGINA 3000
DEMO
Assistir
Jogar
Fiorde nórdico
Cinemáticas
Cut-in
Como jogar
×1
×2
×4
Pular
JÖRMUNGANDR, SERPENTE DO MUNDO
ULFAR TORMENTA-RUBRA 6100
49
Ver cartas expandidas

✦ DICA DE MESTRE

Em vez de adivinhar, consulte o Livro de Fusões e o Códice: eles mostram de quais cartas cada monstro pode nascer.

A ordem importa: fundir A+B e depois C pode dar um monstro diferente de B+C e depois A.



PARTE 2 · REGRAS DO DUELO · CAPÍTULO 10

Magias, armadilhas, equipamentos, campos e rituais

O que cada carta que não é monstro faz de verdade.

✦ EM RESUMO

- Magias agem na hora; armadilhas ficam viradas e disparam sozinhas quando você é atacado.
- Equipamentos reforçam um monstro; campos afetam os monstros dos dois lados.
- Rituais destroem três monstros exatos seus para invocar um monstro de ritual.

Todos os efeitos, um por um

Toda carta que não é monstro usa um dos **20** efeitos do jogo. A tabela abaixo descreve o que o jogo **realmente faz**, com uma carta de exemplo de cada. Os valores (cura, dano, reforço...) vêm das próprias cartas.

TIPO	CARTA DE EXEMPLO	O QUE O JOGO FAZ
Magia	O Fim do Quinto Sol	Destrói todos os monstros do oponente.
Magia	Lâmina de Obsidiana Sagrada	Destrói o monstro de maior ATK do oponente (empate: o mais à esquerda).
Magia	Vento que Apaga Selos	Destrói todas as magias e armadilhas do oponente.
Magia	Chocolate dos Deuses	Você ganha 800 de Vida (a Vida não tem teto).
Magia	Faíscas do Fogo Novo	500 / 600 de dano direto no oponente.
Magia	Tambor de Guerra Huéhuetl	+400 / 500 / 600 / 700 de ATK e DEF, para sempre, nos SEUS monstros em campo do tipo ou elemento indicado.

TIPO	CARTA DE EXEMPLO	O QUE O JOGO FAZ
Magia	Névoa de Copal	−400 / 500 de ATK em todos os monstros do oponente até o fim do próximo turno dele (acumula).
Magia	Olho do Espelho de Obsidiana	Vira para cima os MONSTROS virados do oponente. A mão dele e as magias/armadilhas viradas continuam ocultas.
Magia	Os Cinco Dias Vazios	O oponente não pode atacar nos próximos 1 / 2 / 3 turnos dele.
Magia	Máscara de Xipe Tótec	Troca o ATK e a DEF dos monstros do OPONENTE.
Magia	Códice Dobrado dos Anciãos	Você compra 2 / 3 cartas.
Magia	Rajada da Serpente de Vento	Devolve à mão do dono o monstro mais forte do oponente.
Magia	Possessão da Raposa	Você pega o monstro mais forte do oponente. Ele volta ao dono no fim do SEU turno; se o lado dele estiver cheio, é destruído.
Armadilha	Muralha de Escudos Chimalli	Armadilha: anula o ataque.
Armadilha	Fosso de Estacas	Armadilha: destrói o monstro atacante.
Armadilha	O Espelho Fumegante	Armadilha: o dano que você levaria vai para o atacante.
Armadilha	Picada do Escorpião	Armadilha: o ATK do atacante vira 0 nesta batalha.
Campo	Templo Mayor ao Amanhecer do Quinto Sol	Campo: +500 aos monstros dos tipos/elementos favorecidos e −400 aos enfraquecidos — dos DOIS jogadores.
Equipamento	Macuahuitl de Obsidiana	Equipamento: +500 / 700 / 1.000 de ATK e DEF, para sempre, num monstro compatível (os tipos estão na carta).
Ritual	Rito do Fogo Novo	Ritual: exige os 3 monstros exatos no SEU campo; eles são destruídos e o monstro de ritual entra virado para cima.

Magias

Uma magia da mão pode ser **ativada na hora** (virada para cima) ou **colocada** virada para ser ativada depois; nesse caso, ativá-la mais tarde não gasta a jogada da mão. O reforço de uma magia de tipo/elemento vale para os **seus** monstros daquele tipo que estão em campo **agora**; quem entrar depois não recebe.



Chocolate dos Deuses



Tambor de Guerra Huéhuetl



Os Cinco Dias Vazios

Cura, reforço e proteção: três magias comuns.

Armadilhas

Há quatro armadilhas: **anular o ataque**, **destruir o atacante**, **refletir o dano** e **zerar o ATK do atacante**. Elas só entram viradas (“Colocar”) e você não as ativa: quando você é atacado, inclusive por um ataque direto, a **primeira** armadilha virada da sua fileira, da esquerda para a direita, dispara sozinha. **Uma** por ataque.



Muralha de Escudos Chimalli



Fosso de Estacas

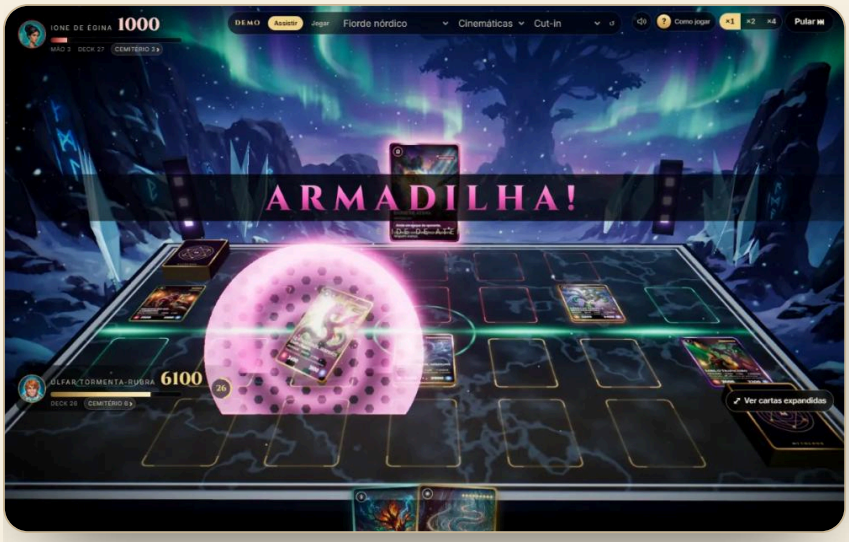


O Espelho Fumegante



Picada do Escorpião

As quatro armadilhas.



Equipamentos

Um equipamento dá **+500, +700 ou +1.000** de ATK **e** DEF, para sempre, a um monstro compatível (os tipos estão na carta). Jogado sozinho da mão, virado para cima, ele vai para o seu monstro compatível mais forte. Um equipamento também pode entrar numa fusão (monstro + equipamento).



Machado Barbado Rúnico

Um equipamento.

Campos

Um campo dá **+500** de ATK e DEF aos monstros dos tipos e elementos favorecidos e **−400** aos enfraquecidos, e isso vale para os monstros dos **dois** jogadores. Só existe **um campo para a mesa inteira**: ativar outro manda o anterior para o cemitério do dono.



Templo Mayor ao Amanhecer do Quinto Sol

Um campo.

Rituais

Uma carta de Ritual exige os **3 monstros exatos** dela no **seu** campo. Eles são destruídos e o monstro de ritual entra virado para cima (por padrão, em Ataque). Monstros de ritual só entram assim.



Portador do Fogo Novo
ATK 1000 · DEF 1100



Colibri Solar
ATK 700 · DEF 500



Guerreiro Águia Aprendiz
ATK 1100 · DEF 900



Rito do Fogo Novo



Huitzilopochtli, o Colibri do Sul
ATK 2950 · DEF 2500

O Rito do Fogo Novo: os três monstros exigidos e o monstro de ritual que nasce.

> ✦ DICA DE MESTRE
>
> A armadilha mais à esquerda dispara primeiro: coloque à esquerda a que você quer que responda ao primeiro ataque do oponente.



PARTE 2 · REGRAS DO DUELO · CAPÍTULO 11

Fim do duelo, nota e relógio

Cinco jeitos de terminar, como a nota é calculada e o que conta como “duelo de verdade”.

✦ EM RESUMO

- O duelo termina por Vida zerada, deck vazio, desistência, tempo ou abandono; nunca em empate.
- A nota vem de dois medidores, POW e TEC, de 0 a 100; as recompensas usam o melhor deles.
- Para render XP, missões e ouro de PvP, o duelo precisa ser “de verdade”.

Cinco jeitos de terminar

- **Vida zerada:** quem chega a 0 de Vida perde.
- **Deck vazio:** se, no início do seu turno, você precisa comprar e o seu deck está vazio, você perde. Comprar por efeito de magia com o deck vazio não faz perder.
- **Desistência:** o botão **Desistir**, com confirmação, é derrota imediata.
- **Tempo:** o relógio esgotado é derrota.
- **Abandono:** desconectar e não voltar dentro da tolerância é derrota.

ℹ NOTA

Não existe empate: todo duelo termina com um vencedor.

O relógio

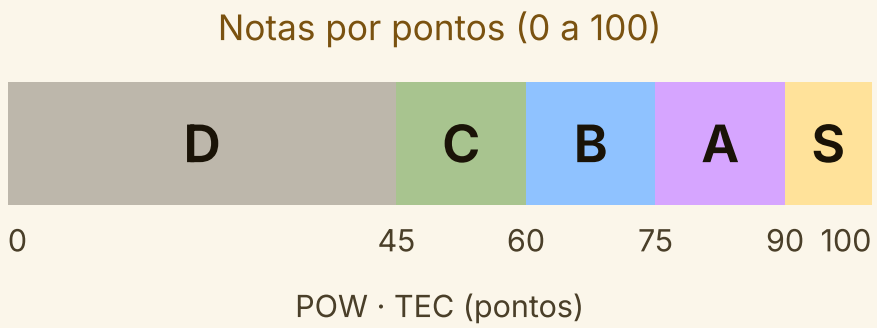
	CONTRA OUTRO JOGADOR	CONTRA O COMPUTADOR
Tempo por turno	80 s	80 s
Tempo esgotado	o turno passa; 3 seguidos = derrota	o turno passa; 3 seguidos = derrota
Tolerância de desconexão	60 s	300 s

Cada turno tem **80** segundos contra outro jogador e **80** segundos contra o computador, sem reserva (no seu primeiro duelo, o guiado, são **30** minutos). Nos últimos **10** segundos do seu turno o relógio fica vermelho, pulsa e faz **tique-taque**. Se o tempo acabar, **o turno passa sozinho** e aparece o aviso **Tempo esgotado — turno passado**; só quem deixa o tempo acabar **3 vezes seguidas** perde o duelo (qualquer ação sua, até tocar em Encerrar turno, zera a conta, e o aviso da vez anterior à última diz que a próxima é derrota). Se você desconectar, tem uma tolerância para voltar antes de perder por abandono.

As notas POW e TEC

Ao fim do duelo o jogo dá duas notas, de 0 a 100 pontos cada uma:

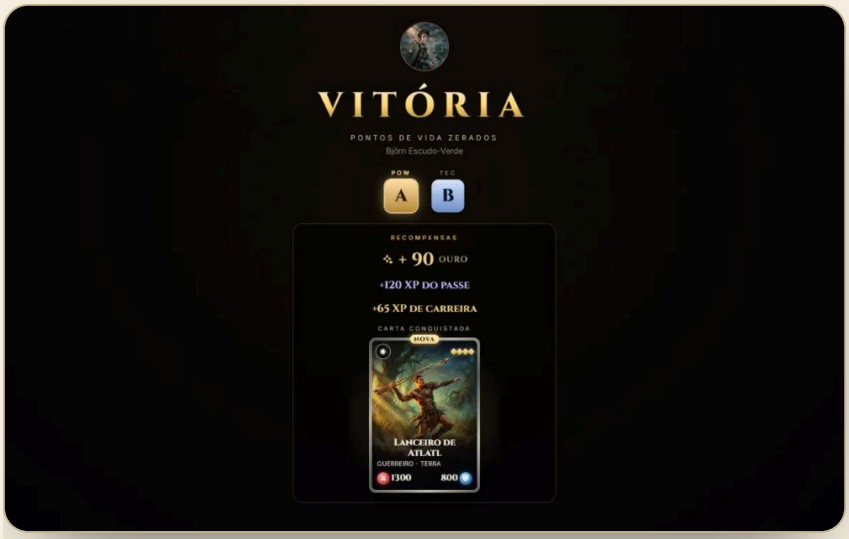
- **POW** (Força) = 50 + fusões × 4 + ataques efetivos × 2 − turnos + (Vida ÷ 1000) × 3;
- **TEC** (Técnica) = 50 + magias × 4 + armadilhas × 6 − turnos, e mais 20 se você venceu por deck vazio.



NOTA	PONTOS (POW OU TEC)	OURO POR VITÓRIA (COMPUTADOR)
S	≥ 90	**120** ouro

NOTA	PONTOS (POW OU TEC)	OURO POR VITÓRIA (COMPUTADOR)
A	≥ 75	**90** ouro
B	≥ 60	**60** ouro
C	≥ 45	**40** ouro
D	< 45	**20** ouro

> **i NOTA**
>
> - Numa **derrota** a nota tem teto: desistência, abandono ou tempo dão D/D; qualquer outra derrota dá no máximo C.
> - A nota que **paga** recompensas (ouro, cartas, XP de bônus, missões de nota) é a **melhor** entre POW e TEC.



O QUE É UM "DUELO DE VERDADE"

Para evitar que se "farme" recompensa com duelos vazios, só o **duelo de verdade** paga XP do passe, XP de carreira, missões e ouro de PvP:

- **Contra outro jogador:** cada lado fez pelo menos **3** jogadas ou ataques e passaram pelo menos **90** segundos.
- **Contra o computador:** você fez pelo menos **3** jogadas ou ataques e o duelo chegou ao turno **4**.

Além disso, contra o mesmo oponente, só **3** duelos de PvP (Ranqueado ou Casual) por dia UTC pagam ouro, XP de carreira e missões.

Os níveis de dificuldade

Os duelistas do computador jogam em quatro níveis. Todos veem só o que um jogador veria: não têm informação escondida sobre a sua mão.

Nível	Onde aparece
Aprendiz	Posição 1 de cada região (tutorial)
Duelista	Posições 2, 3 e 4
Mestre	Posição 5
Lenda	O Guardião (posição 6), Kaelmyr e o Modo Lenda

> ✦ **Dica de mestre**
>
> Quer nota alta? Faça fusões (POW) e use magias e armadilhas (TEC), e termine rápido: cada turno tira um ponto das duas notas.

PARTE 3 · CARTAS E DECKS · CAPÍTULO 12

Coleção, decks e Códice

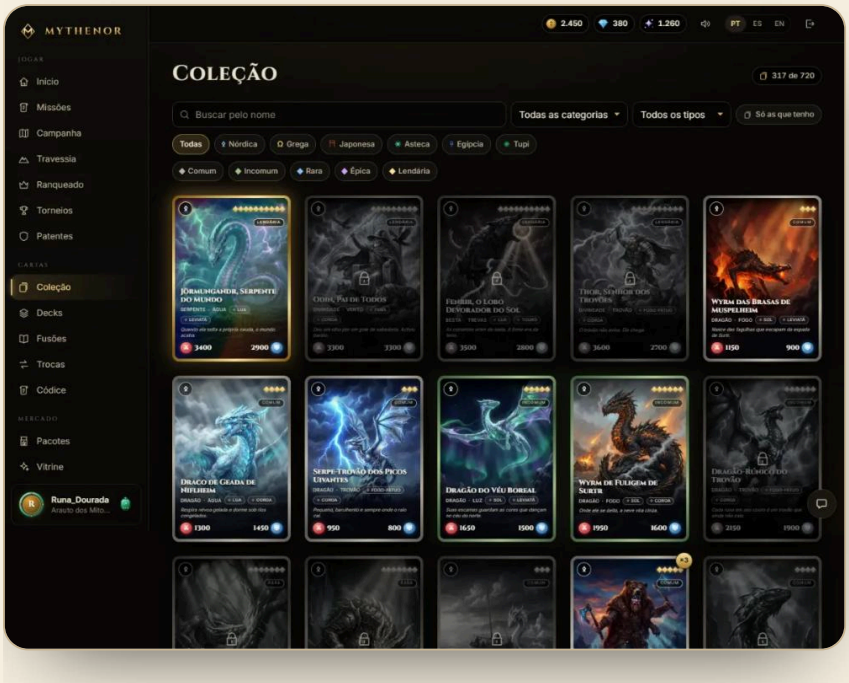
Como montar um deck, o que muda entre Clássico e Competitivo e onde ver todas as cartas.

✦ EM RESUMO

- Um deck tem exatamente **40** cartas; você guarda até **30** decks.
- No modo Clássico não há limite de cópias; no Competitivo, até **3** por carta.
- O Deck inicial já vem pronto e tem fusões garantidas.

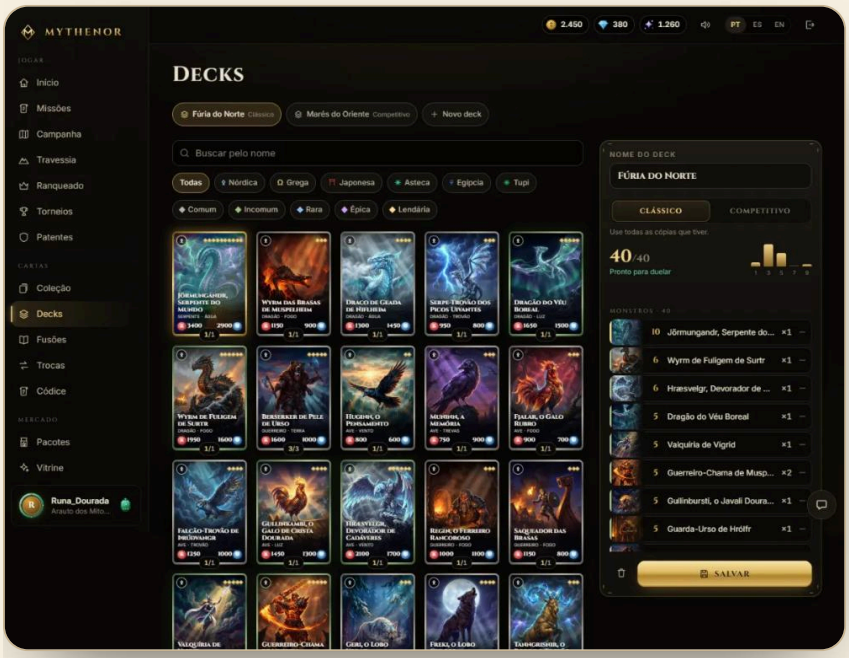
A coleção

Tudo o que você abre, ganha ou cria vai para a **Coleção**. Ela mostra quantas das **720** cartas você tem, com filtros por raridade, mitologia, tipo e nome. Toque numa carta para vê-la ampliada, com onde ela aparece em fusões e os botões de **criar** e **desmontar** (Vitrine, pó e trocas).



Montando um deck

Um deck tem **exatamente 40 cartas**, e toda cópia precisa estar na sua coleção. Você pode ter até **30** decks salvos, e o nome tem de 1 a **40** caracteres. Um deck salvo é **revalidado sempre**: se você desmontar cartas dele, ele pode ficar incompleto e deixar de servir para duelar até você ajustá-lo.



Clássico e Competitivo

Cada deck tem um modo. **Clássico** deixa usar todas as cópias que você tiver; **Competitivo** limita a **3** cópias de cada carta. Cada modo de jogo usa um deles:

Modo de jogo	Regra de deck
Campanha, Duelo livre, Desafio do Dia, Modo Lenda, Travessia, Provação dos Deuses	Clássico
Ranqueado, Casual, Desafio a amigo, Torneio	Competitivo

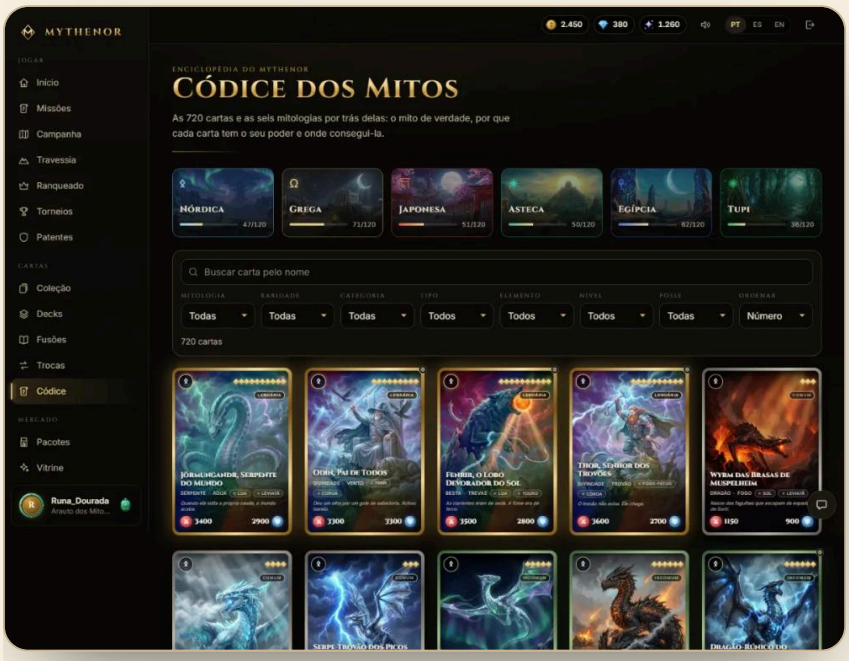
> **i NOTA**
>
> Na **Travessia** o deck não vem da sua coleção: cada personagem começa com um kit próprio (Travessia dos Mitos).

O Deck inicial

Quem ainda não tem deck recebe o **Deck inicial**: **40** cartas fixas, todas comuns e incomuns (**27** monstros, **5** magias, **5** armadilhas e **3** equipamentos, **38** cartas diferentes), montado com pares de fusão garantidos. A lista completa está no Apêndice F.

O Códice

O **Códice dos Mitos** é a enciclopédia pública do jogo: as **720** cartas e as seis mitologias, com o mito real por trás de cada uma e "onde conseguir" cada carta (pacote, drop, vitrine, fusão, passe...). Ele abre sem login em português, espanhol e inglês.



> ✦ DICA DE MESTRE
>
> Monte cedo um deck Competitivo (até 3 cópias): ele é o que você usa no Ranqueado, no Casual, nos desafios a amigos e nos torneios.



PARTE 4 · MODOS DE JOGO · CAPÍTULO 13

Campanha e Duelo livre

Seis regiões, seis duelistas em cada uma e um vilão esperando no fim.

✦ EM RESUMO

- São seis regiões, uma por mitologia, todas abertas desde o começo; em cada uma o duelista seguinte só abre quando você vence o anterior.
- Vencer o Guardião de cada região (**6** no total) abre a região final, onde está Kaelmyr.
- Duelistas já vencidos ficam disponíveis no Duelo livre, para repetir.

A estrutura

A Campanha tem **6** regiões, uma por mitologia. Cada região tem **6** duelistas: cinco duelistas e, no fim, o **Guardião**. Além delas existe a região final, com o vilão **Kaelmyr, o Devorador de Panteões**. No total são **37** duelistas.

REGIÃO	MITOLOGIA	GUARDIÃO
Fiorde de Yggdrasil	Nórdica	Freydís, Guardiã de Yggdrasil
Mar Egeu dos Heróis	Grega	Aristeia, Campeã do Olimpo
Arquipélago dos Kami	Japonesa	Kaguya, Guardiã do Torii
Vale do Quinto Sol	Asteca	Itzel, Guardiã do Quinto Sol
Necrópole de Obsidiana	Egípcia	Merytamun, a Última Sentinela
Coração da Mata	Tupi	Jaci-Miri, a Sentinela da Mata

Como as coisas se abrem



As seis regiões estão **abertas desde o início** e são independentes: você pode jogar a ordem que quiser. Dentro de cada região, o duelista de número N só abre quando você vence o N−1; o primeiro está sempre aberto. A região final abre quando os seis Guardiões tiverem sido vencidos.

A dificuldade

A inteligência do duelista sobe com a posição dele: o primeiro de cada região é um **Aprendiz** (feito para ensinar), os de posição 2 a 4 são **Duelistas**, o de posição 5 é um **Mestre**, e o Guardião (posição 6) e Kaelmyr jogam no nível **Lenda**.

Nível	Onde aparece
Aprendiz	Posição 1 de cada região (tutorial)

NÍVEL	ONDE APARECE
Duelista	Posições 2, 3 e 4
Mestre	Posição 5
Lenda	O Guardião (posição 6), Kaelmyr e o Modo Lenda



Duelo livre

Um duelista que você já venceu vira um **Duelo livre**: dá para repetir quantas vezes quiser, para treinar um deck ou juntar ouro e cartas.

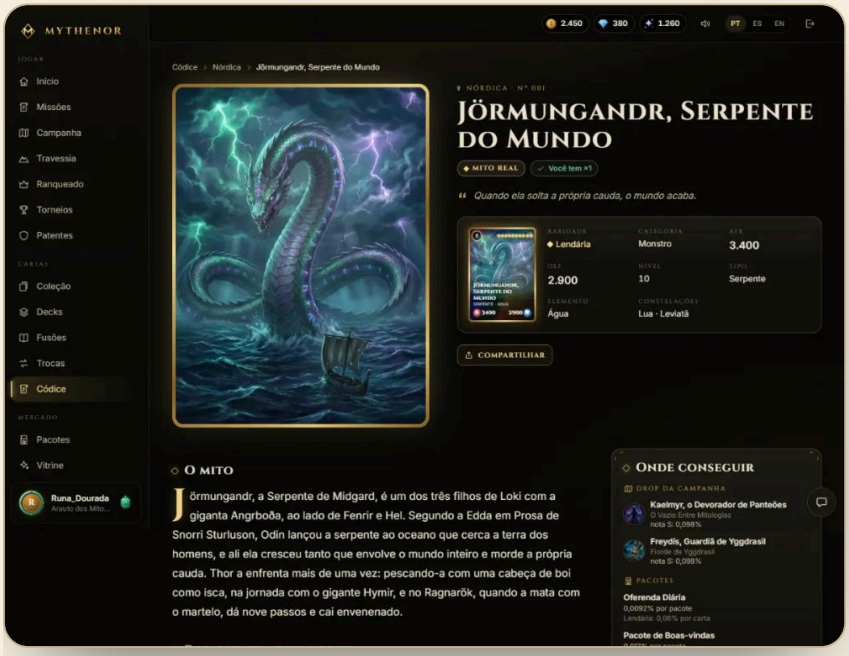
Recompensas

- **Ouro** por vitória contra o computador, conforme a nota: de **20** ouro (nota D) a **120** ouro (nota S). Derrota não paga ouro.
- **Teto por dia:** o ouro contra o computador (campanha repetida, Duelo livre, Desafio do Dia, Modo Lenda, Travessia e revanches da Provação dos Deuses) soma no máximo **300** ouro por dia UTC. A **primeira** vitória contra cada duelista da Campanha (e a primeira de cada etapa da Provação) não conta no teto.
- **Uma carta (drop)** na primeira vitória contra um duelista, sorteada da tabela dele para a sua nota, **com teto de raridade pelo papel dele**: os duelistas comuns nunca dão acima de Incomum; o **Guardião** de cada região dá até Rara; só o vilão final dá até Épica; nenhum

duelo dá Lendária. Rara ou melhor, por duelo, é marco de progresso, não um brinde de cada duelista. As chances de cada carta (já com o teto) aparecem no Códice, em "Onde conseguir".

- **Revanches:** no máximo **1** carta por dia UTC, e nunca acima de Incomum.

NOTA	PONTOS (POW OU TEC)	OURO POR VITÓRIA (COMPUTADOR)
S	≥ 90	**120** ouro
A	≥ 75	**90** ouro
B	≥ 60	**60** ouro
C	≥ 45	**40** ouro
D	< 45	**20** ouro



Depois do Guardião

Vencido o Guardião de uma região, ela abre o **Modo Lenda** (Modo Lenda); o **Desafio do Dia** (Desafio do Dia) usa duelistas de todas as regiões; e a **Travessia** (Travessia dos Mitos) é uma jornada à parte.

Depois de Kaelmyr: a Provação dos Deuses

Vencer Kaelmyr abre a **Provação dos Deuses**, a travessia mais difícil do jogo. É uma escada de **7** duelos em ordem: os **6** Guardiões voltam como **Escolhidos dos deuses** de cada mitologia e, no fim, o **Eco de Kaelmyr**. Cada etapa só abre depois de vencer a anterior. Antes disso, a tela da Campanha e o Jogar mostram a Provação bloqueada, com o que falta para abrir.

- O oponente começa com Vida extra — de **+3.000** a **+5.000** conforme a etapa (no Modo Lenda são **+2.000**) —, usa um deck forte com as melhores cartas da sua mitologia e joga no nível **Lenda**.
- Cada etapa tem uma **regra divina**, mostrada antes do duelo e na tela do duelo: por exemplo, Fimbulvetr (seus monstros perdem ATK a cada turno em campo) ou Silêncio Remendado (o Eco anula o seu bônus de constelação e se cura uma vez).
- É um desafio para decks fortes: com um deck de cartas comuns e incomuns, a vitória é rara.

A **primeira vitória** de cada etapa paga ouro fixo, de **400** ouro a **1.000** ouro (**4.200** ouro nas sete), fora do teto diário, e **uma carta** da tabela do campeão: até Rara nas seis primeiras etapas e até Épica contra o Eco de Kaelmyr, nunca Lendária. Quem vence as sete recebe, uma vez, **2 Pacotes de Ouro**, o título **"Escolhido dos Deuses"**, a **Moldura dos Seis Céus** (no perfil e na placa do duelo, à vista do oponente) e o **Avatar do Escolhido dos Deuses**, que nunca é vendido. Revanches de etapas já vencidas pagam **50** ouro por vitória, dentro do teto diário, sem carta.

Antes de cada etapa a tela mostra o **poder recomendado** e o **poder do seu deck**: a soma das raridades das 40 cartas (comum 1, incomum 2, rara 4, épica 6, lendária 9). Abaixo do recomendado, ela aponta os Pacotes, os Decks, a Loja e, para quem ainda não é VIP, o VIP (o pacote grátis volta mais rápido). É uma recomendação, não uma garantia: jogadas, fusões e sorte continuam decidindo o duelo.

> ✦ DICA DE MESTRE
>
> Um duelo contra o Aprendiz é um jeito seguro de testar um deck novo antes de enfrentar os mais difíceis.

PARTE 4 · MODOS DE JOGO · CAPÍTULO 14

Desafio do Dia

Um chefe e regras especiais, iguais para todo mundo, com placar diário.

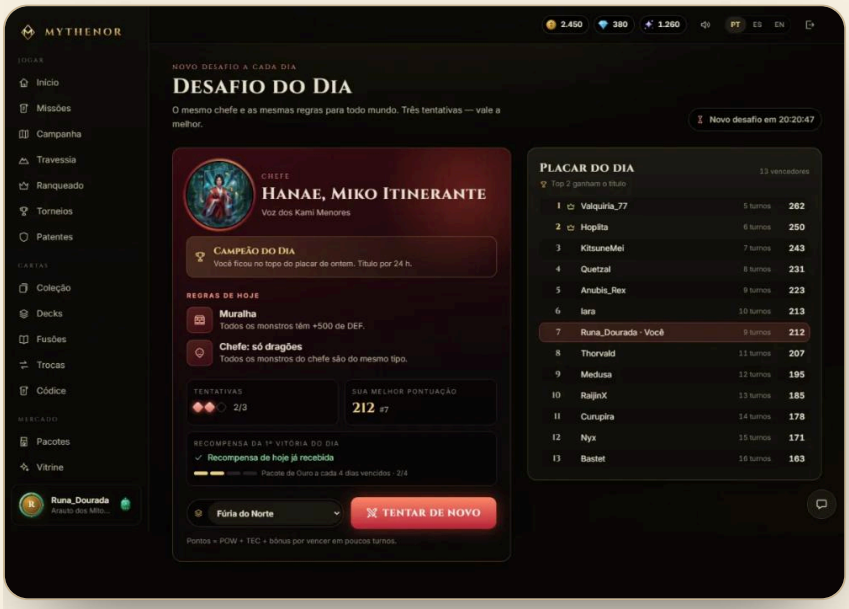
✦ EM RESUMO

- Todo dia UTC há um desafio: um chefe e um ou dois modificadores, os mesmos para todos.
- Você tem **3** tentativas por dia; vale a melhor.
- A primeira vitória do dia dá **5** pó, e o placar mostra o top **100**.

Como funciona

A cada dia UTC o jogo escolhe **um chefe** (um duelista da terceira posição em diante de qualquer região, ou o vilão final) e **um ou dois modificadores**, que mudam as regras do duelo. Nunca sai um par de modificadores que se anulam. O desafio é o mesmo para todos os jogadores.

Você tem **3 tentativas** por dia e conta a melhor. Uma tentativa anulada não conta. Você joga com um deck seu (no modo Clássico) ou com o Deck inicial emprestado.



Os modificadores

Os treze modificadores possíveis:

Modificador	O que muda
PV inicial 4000	Os dois duelistas começam com 4000 PV.
Mão de 6	Mão inicial de 6 cartas e compra até 6 a cada turno.
Fusão +300 ATK	Todo monstro criado por fusão ganha +300 de ATK.
Constelações +1000	A vantagem de constelação vale +1000 em vez de +500.
Sem armadilhas	Armadilhas baixadas nunca disparam.
Campo fixo	Um campo de mitologia fica ativo o duelo inteiro; cartas de campo não podem ser ativadas.
Ataque no 1º turno	Quem começa já pode atacar no turno 1.
Deck temático do chefe	Todos os monstros do chefe são do mesmo tipo.
Ataque direto em dobro	Ataques diretos causam o dobro de dano.
Magias em dobro	Cura, dano, bônus e enfraquecimento das magias valem o dobro.
Duelo relâmpago	Cada deck tem só 20 cartas — o deck acaba rápido.
Muralha	Todos os monstros têm +500 de DEF.
Chefe fortificado	O chefe começa com +2000 PV.

Estes pares nunca saem juntos: PV inicial reduzido com ataque direto em dobro; PV inicial reduzido com chefe fortificado; e duelo relâmpago com mão de 6.

Os pontos

Uma vitória vale **POW + TEC + 5 × (30 − turnos)**. Passar de **30** turnos não dá bônus, e uma derrota vale zero. Exemplo: com POW 80, TEC 70 e 12 turnos, são 80 + 70 + 5 × (30 − 12) = 240 pontos.

Recompensas e placar

- A **primeira vitória do dia** dá **5** pó. A cada **7** dias vencidos, ela dá também **1 Pacote do Viajante** (o pacote de ouro), sem gastar ouro.
- O duelo paga o **ouro normal por nota**, dentro do teto diário contra o computador (**300** ouro); não sorteia carta do chefe.
- O **placar do dia** mostra o top **100** e a sua posição. Quem fica nos **10%** do topo (no mínimo uma pessoa) usa o título **Campeão do Dia** nas **24** horas seguintes.

> ✦ DICA DE MESTRE
>
> Leia os modificadores antes de escolher o deck: um chefe com “Sem armadilhas” pede um deck de monstros e fusões.



PARTE 4 · MODOS DE JOGO · CAPÍTULO 15

Modo Lenda

Revanches mais duras contra cada duelista, com estrelas para colecionar.

✦ EM RESUMO

- O Modo Lenda de uma região abre quando você vence o Guardião dela.
- O oponente ganha +**2.000** de Vida, joga no nível Lenda e usa um deck reforçado.
- Você ganha até **3** estrelas por duelista; a carta só vem na primeira estrela.

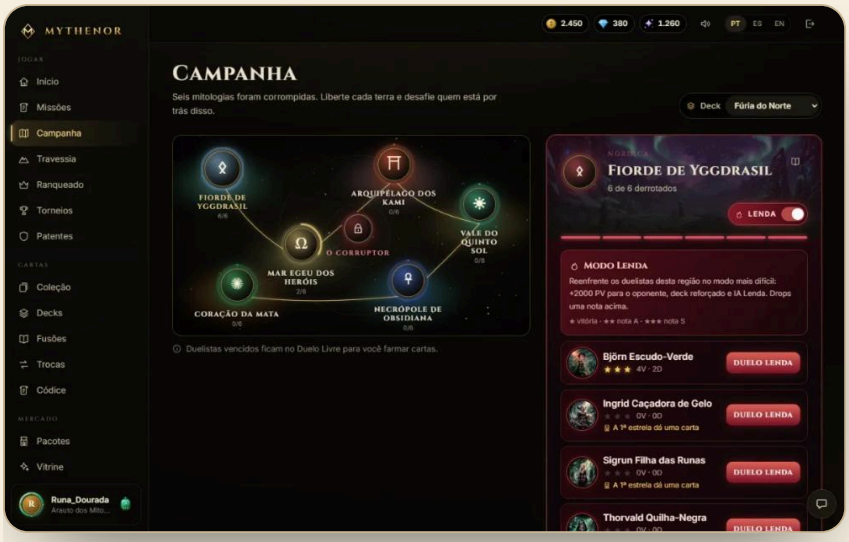
Como funciona

Depois de vencer o Guardião de uma região, você desbloqueia as **revanches em Modo Lenda** dela, pela tela da Campanha. O oponente começa com **+2.000 de Vida**, usa a inteligência de nível **Lenda** e um **deck reforçado**: as cartas comuns são trocadas por cartas melhores da mesma mitologia e tema, com no máximo três cópias, sem lendária, sem ritual e sem carta "só por fusão".

As estrelas

- ★ — vitória;
- ★★ — vitória com nota A ou S;
- ★★★ — vitória com nota S.

Cada duelista guarda a sua melhor marca, no máximo **3** estrelas.



A carta

O **drop** só vem na vitória que dá a **primeira estrela** de cada duelista: a carta é sorteada na tabela dele **uma nota acima** da sua, e e vale o **mesmo teto de raridade da Campanha** (duelistas comuns até Incomum, Guardiões até Rara, o vilão final até Épica, nenhuma Lendária). No total isso dá, no máximo, uma carta por duelista, **37** por conta, para sempre.

Ouro

O ouro é o normal contra o computador, dentro do teto diário (🪙 **300** ouro), e nunca conta como primeira vitória.

> ✦ **DICA DE MESTRE**
>
> Faça a primeira estrela com calma e volte para as outras: só a primeira paga carta, então não há pressa.



PARTE 4 · MODOS DE JOGO · CAPÍTULO 16

Travessia dos Mitos

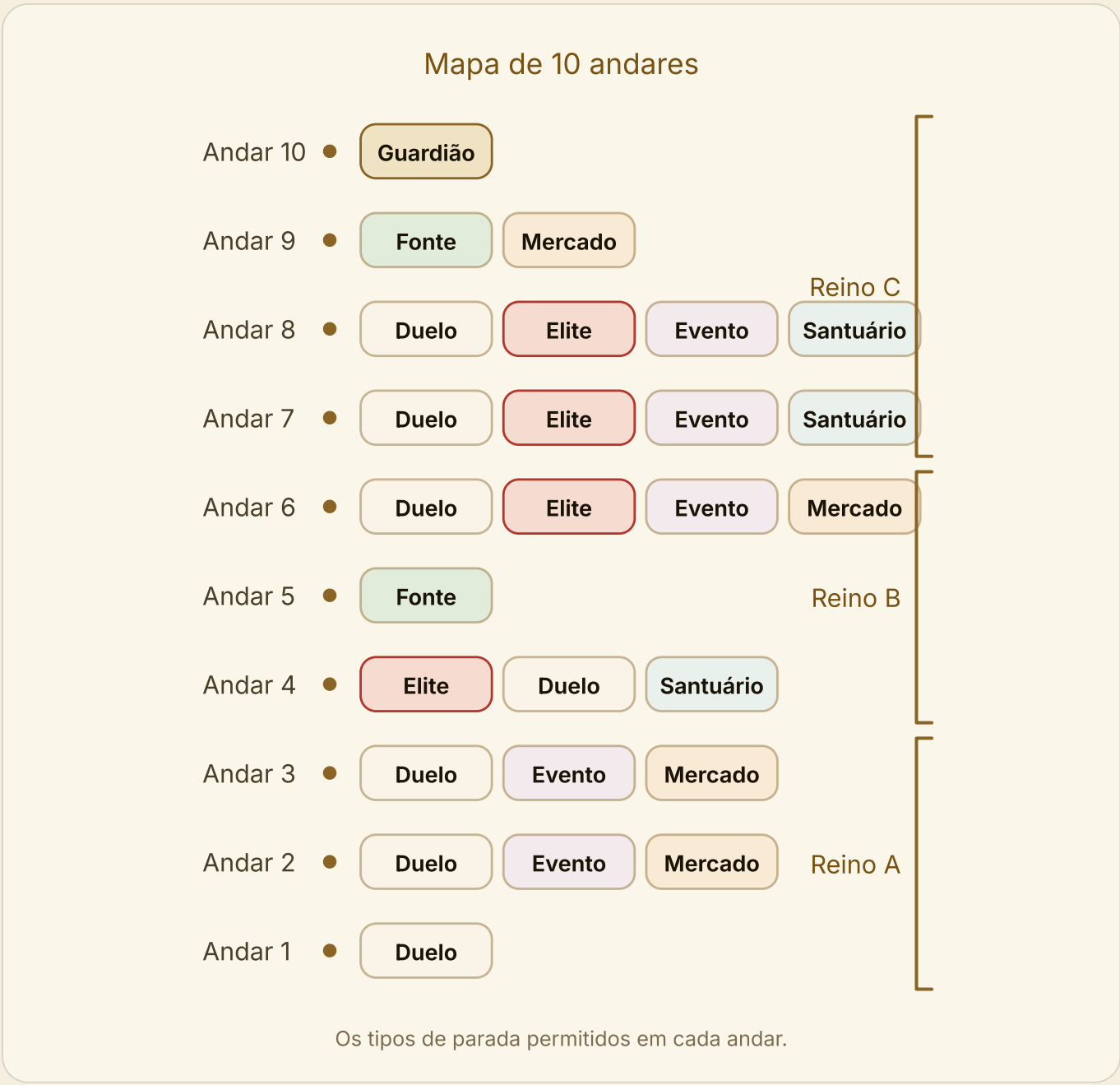
Uma jornada de **10** andares, com kit próprio, bênçãos, maldições e um Guardião corrompido no fim.

✦ EM RESUMO

- Você atravessa um mapa de **10** andares, todo visível, escolhendo o caminho e enfrentando duelos, elites, eventos e mais.
- Ninguém usa a coleção: cada personagem começa com um kit de **20** cartas comuns e incomuns do próprio mito.
- Sua Vida atravessa todos os duelos; perder encerra a jornada, salvo a Chama da Fênix.

A visão geral

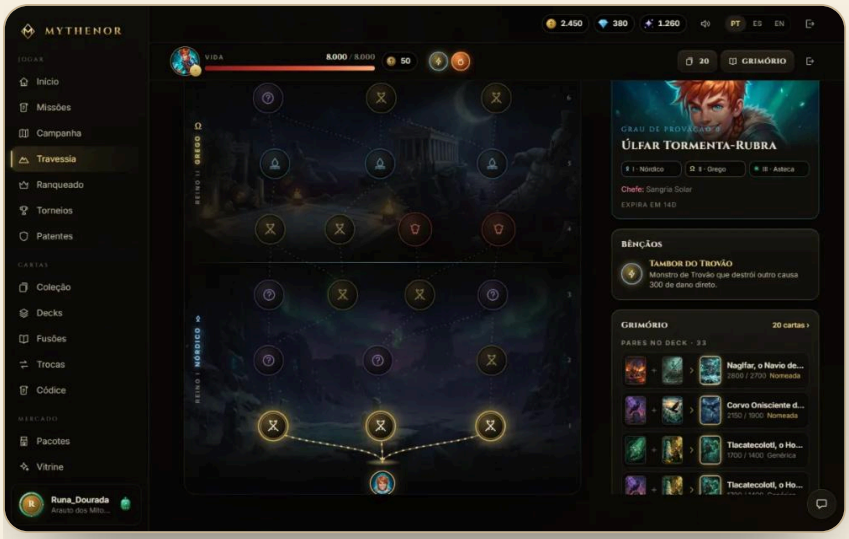
A **Travessia dos Mitos** é o modo de jornada do MYTHENOR: cada tentativa (uma “travessia”) percorre **10** andares de um mapa que você vê por inteiro desde o começo. Três reinos, sorteados entre as seis mitologias, formam o caminho: o reino A ocupa os andares 1 a 3, o B os andares 4 a 6 e o C os andares 7 a 10.



Os tipos de parada permitidos em cada andar.

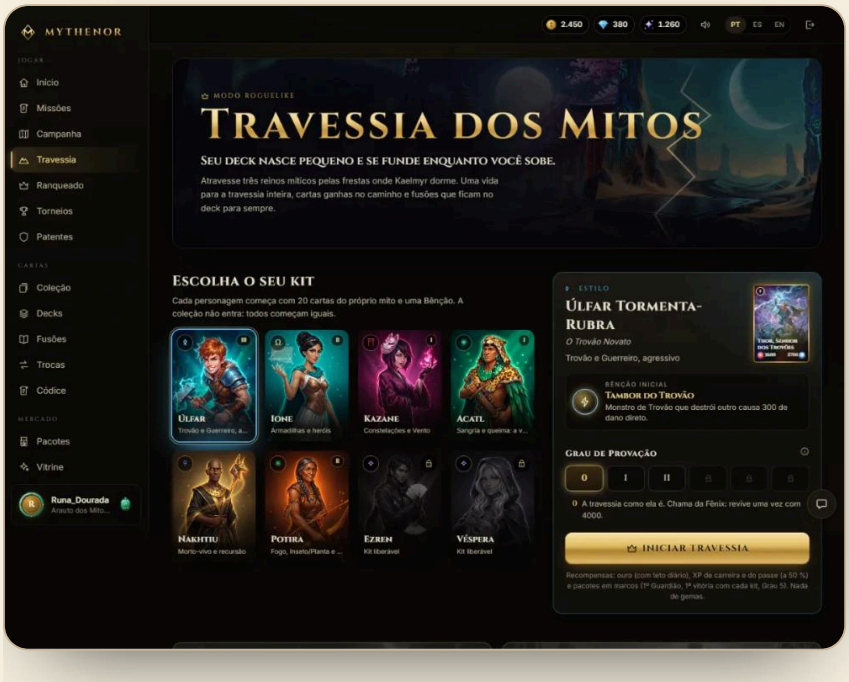
Os tipos de parada

- **Duelo:** um duelo comum; o andar 1 só tem duelos.
- **Elite:** um duelo mais difícil, com recompensa melhor.
- **Evento:** uma escolha com consequência (há um catálogo de eventos no Apêndice E).
- **Mercado:** onde você gasta Óbolos.
- **Santuário:** você escolhe uma entre três Bênçãos, ou purifica uma Maldição.
- **Fonte:** cura, Forja ou Despertar; o andar 5 é uma Fonte, e o 9 tem Fonte e Mercado.
- **Guardião:** o chefe corrompido do andar 10.



Personagens e kits

Você escolhe um dos **8** personagens. Cada um traz um **kit** de **20** cartas comuns e incomuns (do próprio mito; os dois personagens liberáveis misturam mitos) e uma **Bênção inicial**.
A sua coleção **não entra**: todo mundo começa igual, e o que muda é como você joga.
Seis personagens são livres desde o início; dois são liberados quando você vence a sua primeira travessia.



A Vida da jornada e a Chama da Fênix

Sua Vida começa em **8.000** e **atravessa todos os duelos**. Vencer um duelo cura **1.000** (e **500** do Grau 4 em diante). Perder um duelo encerra a travessia, **exceto** pela **Chama da Fênix**: uma

única vez, ela revive você com **4.000** de Vida e você refaz o duelo (só nos Graus 0 e 1).

Os inimigos começam com a Vida do reino em que estão: **3.000** no reino A, **4.000** no B e **5.000** no C; as elites têm **5.500** e os Guardiões **8.000**.

O deck da jornada e os Óbolos

O deck da jornada tem de **20** a **30** cartas. Os **Óbolos** são a moeda só da jornada: um duelo rende de **20** a **30**, uma elite de **45** a **60**, e pular a carta da recompensa rende **15**.

Recompensas dentro da jornada

Depois de um duelo você escolhe **uma entre três cartas** para o seu deck. Depois de uma elite, escolhe uma entre três cartas **e** uma entre duas Bênçãos raras.



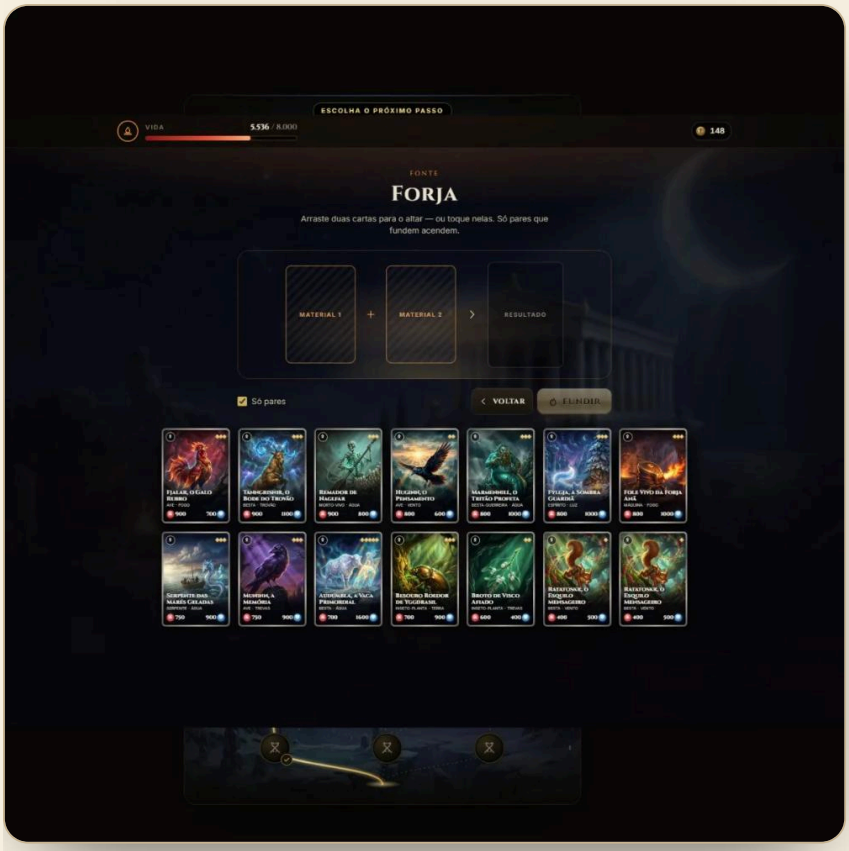
O Mercado

NO MERCADO	PREÇO
Carta Comum	40 Óbolos
Carta Incomum	60 Óbolos
Carta Rara	90 Óbolos
Carta Épica	160 Óbolos

NO MERCADO	PREÇO
Carta Lendária	300 Óbolos
Bênção comum	120 Óbolos
Bênção rara	180 Óbolos
Remover uma carta do deck	60 Óbolos (+25 a cada remoção seguinte)
Despertar um monstro	90 Óbolos
Pergaminho de Receita	70 Óbolos
Purificar uma Maldição	100 Óbolos

A Fonte, a Forja e o Despertar

Na Fonte você escolhe **uma** coisa: **curar 30%** da Vida máxima; **Forjar** (fundir duas cartas do deck, para sempre; exige mais que o mínimo de cartas do deck); ou **Despertar** um monstro. O Despertar dá **+300** de ATK e DEF, **ou** troca uma das duas constelações, **ou** troca o elemento; vale para todas as cópias daquela carta na jornada.



A Forja: escolha duas cartas do deck da jornada; “Só pares” mostra só as que fundem.

O Santuário

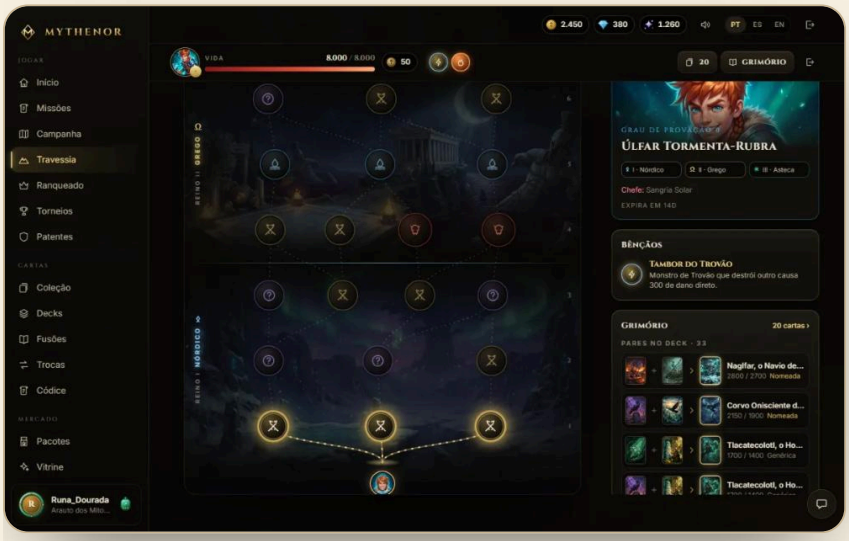
No Santuário você escolhe uma entre três Bênçãos **ou** purifica uma Maldição.

Bênçãos, Maldições, Eventos e Guardiões

A Travessia tem **38** Bênçãos (Comuns, Raras e Lendárias), **6** Maldições, **15** Eventos e **6** Guardiões corrompidos, cada um com uma regra própria. As **Bênçãos** melhoram você; as **Maldições** atrapalham você durante a jornada, até serem purificadas; os Guardiões mudam a regra do duelo final. A lista completa está no Apêndice E.

Nada escondido

As Bênçãos do inimigo e a regra do Guardião aparecem **antes** de você entrar no nó: você decide sabendo o que vem.



Graus de Provação

Há Graus de 0 a **5**, e eles são **cumulativos**. Vencer uma travessia num Grau libera o seguinte.

GRAU	REGRA (SOMA-SE ÀS ANTERIORES)
0	Travessia padrão (com a Chama da Fênix).

GRAU	REGRA (SOMA-SE ÀS ANTERIORES)
1	Inimigos com 500 de vida a mais.
2	Sem Chama da Fênix.
3	Elites com 2 Bênçãos inimigas.
4	Cura pós-duelo 1000 → 500.
5	Chefe com uma 2ª regra.

Regras da jornada

- Você tem **uma** jornada ativa por vez; ela expira em **14** dias.
- Pode abandonar a jornada; um duelo em curso é dado como desistência.
- A jornada usa o relógio dos duelos contra o computador (Fim do duelo, nota e relógio).

O que a Travessia paga no jogo principal

- **Ouro** por duelo vencido: **10** ouro (duelo), **20** ouro (elite), **40** ouro (Guardião), com teto de **60** ouro por dia, dentro do teto geral contra o computador.
- **XP do passe** a **50**% do normal; **XP de carreira** normal.
- **Pacotes:** 1 Pacote do Viajante no primeiro Guardião vencido a cada **4** semanas; 1 pacote temático na primeira vitória com cada um dos seis kits de mitologia; 1 Pacote do Viajante na primeira vitória no Grau **5**.

Personagens premium

Um personagem premium (Loja) joga o kit da mitologia dele; a diferença é só cosmética.

> ✦ DICA DE MESTRE
>
> No Mercado, cada remoção de carta custa mais que a anterior: pense antes de gastar os Óbolos.



PARTE 4 · MODOS DE JOGO · CAPÍTULO 17

PvP: Ranqueado, Casual e Desafio a amigo

Enfrente outras pessoas, suba de liga ou jogue só por diversão.

✦ EM RESUMO

- Ranqueado e Casual usam a fila e um deck Competitivo; o Desafio a amigo usa um código.
- O Ranqueado mede seu Elo (começa em **1.000**) e o divide em ligas e divisões.
- A cada mês UTC há uma nova temporada, com reinício suave do Elo.

Três jeitos de jogar contra pessoas

MODO	COMO ENTRA	VALE ELO?
Ranqueado	Fila, com deck Competitivo	Sim
Casual	Fila, com deck Competitivo; procura Patente parecida	Não
Desafio a amigo	Código, link ou Desafiar na tela Amigos	Não



A tela do Ranqueado: a liga e a fila à esquerda; o Casual e o cartão Desafiar amigo à direita.

Duelo online

O jeito mais rápido de enfrentar outra pessoa é o **Duelo online**. Ele fica no **Início** e no menu **Jogar** (o botão dourado no meio da barra do celular; no computador, o item **Duelo online** na lateral). Toque em **Procurar duelo** e a busca começa na hora, no modo **Casual** (sem Elo). A chave logo acima do botão, **Casual** ou **Ranqueado**, escolhe o tipo; ela trava enquanto você procura.

Enquanto procura, a tela mostra “Procurando oponente”, o tempo de espera e **Cancelar busca**; quando alguém é encontrado, o duelo abre sozinho. É a mesma fila da tela do Ranqueado, que continua existindo com tudo o que já tinha.

O menu **Jogar** reúne todos os jeitos de duelar: **Duelo online**, **Desafiar amigo** (a tela Amigos), **Ranqueado**, **Duelo de Honra**, **Torneios**, **Campanha** e **Travessia**.

A fila

Ranqueado e Casual exigem um deck **Competitivo** (Coleção, decks e Códice): **40** cartas, até **3** cópias de cada. Os dois usam a mesma fila, com regras de busca diferentes:

- **Ranqueado:** um oponente com diferença de Elo de até **200** pontos; a cada segundo de espera, a busca alarga **10** pontos.
- **Casual:** um oponente de Patente parecida, com até **8** Patentes de diferença, abrindo mais 1 a cada **5** segundos; depois de **30** segundos, qualquer Patente. O Elo não conta.

- **Região (nos dois):** primeiro o jogo procura jogadores da sua parte do mundo; depois de **15** segundos, de regiões vizinhas; depois de **30** segundos, de qualquer lugar. A sua região não aparece na tela.

Na tela do Ranqueado, o botão **“Como funciona a fila”** resume essas regras.

O Elo

O Elo começa em **1.000** e cada partida ranqueada o move (fator K = **32**). Fugir, abandonar ou desistir é derrota de verdade: o Elo sempre se move no Ranqueado.



LIGA	V	IV	III	II	I
Bronze	0	940	980	1.020	1.060
Prata	1.100	1.130	1.160	1.190	1.220
Ouro	1.250	1.280	1.310	1.340	1.370
Platina	1.400	1.430	1.460	1.490	1.520
Diamante	1.550	1.580	1.610	1.640	1.670

LIGA	V	IV	III	II	I
Mítico	1.700+ (posição numerada: top 500)				

Dentro de cada liga abaixo de Mítico há cinco **divisões**, da V (a mais baixa) à I. O Elo inicial equivale a **Bronze III**. No **Mítico** não há divisões: os **500** melhores da temporada mostram a posição numerada.

Temporadas

A temporada ranqueada dura um **mês UTC**. No **reinício suave**, o novo mês começa em **1.000** + (Elo final − **1.000**) × **0,5**. Exemplo: quem terminou com **1.400** começa a próxima temporada com **1.200**.

Uma temporada só **conta** (para o XP de fim de temporada e para os portões das Patentes) se você jogar pelo menos **10** partidas ranqueadas nela.

Ouro do PvP

No Ranqueado, uma vitória rende **50** ouro e uma derrota **15** ouro; no Casual, **25** ouro e **5** ouro. O teto é de **300** ouro por dia UTC, e só conta em duelo de verdade, com no máximo **3** duelos pagos por adversário por dia (Duelo de verdade).

O relógio

No PvP cada turno tem **80** segundos, sem reserva, e os últimos **10** fazem tique-taque. Se o tempo acabar, o turno passa sozinho; **3** tempos esgotados seguidos são derrota. Se a conexão cair, há **60** segundos de tolerância para voltar antes de perder por abandono.

Desafio a amigo

No cartão **Desafiar amigo** da tela do Ranqueado, toque em **Gerar código**: sai um **código de 6 caracteres** (e um link de convite com esse código) para mandar ao amigo, que o digita no mesmo cartão e toca em **Aceitar**. O código vale por **10** minutos; o amigo aceita com um deck Competitivo. Com um amigo online, também dá para tocar em **Desafiar** na tela **Amigos**: o

convite direto vale **60** segundos (Multiplayer social). O desafio **não dá** ouro, Elo, XP nem missões: é para jogar por diversão.

Duelo de Honra

No menu **Jogar**, o **Duelo de Honra** é uma disputa diferente: cada jogador coloca **uma carta** em jogo e **quem vencer leva as duas**. É só a troca de duas cartas entre jogadores, decidida por um duelo; não envolve dinheiro.

- **Publicar:** você escolhe uma carta sua (a lupa abre o inspetor) e um deck Competitivo e publica um desafio. Ele aparece no quadro **Desafios abertos** com a carta à mostra; também dá para mandar o código ou o link, ou escolher **Só para um amigo**. O desafio vale **24** horas.
- **Oferecer:** outro jogador abre o desafio e oferece uma carta dele, com raridade no máximo **1** degrau acima ou abaixo da sua. Você vê as ofertas e **aceita** uma ou **recusa**; ao aceitar, as outras caem. A oferta vale **15** minutos: se você não aceitar nesse prazo, ela some. Quem ofereceu é avisado, em qualquer tela do jogo, quando o criador aceita, e tem cerca de **120** segundos para entrar no duelo.
- **Custódia:** ao aceitar, as duas cartas ficam presas (ninguém as troca, desencanta nem usa no deck) e um duelo Competitivo começa na hora. Ele não dá ouro, Elo, XP nem missões.
- **Resultado:** o vencedor recebe as duas cartas de uma vez, e a tela de resultado diz qual carta você ganhou ou perdeu. Abandono, queda de conexão ou tempo esgotado depois de entrar no duelo é derrota; quem nunca chegou a entrar não perde nada: o duelo é anulado e as cartas voltam. Empate ou falha do servidor: cada carta volta ao dono. Cada lado paga a taxa em ouro das trocas (Trocas); ela fica retida ao aceitar e volta inteira se o duelo empatar ou for anulado.

Para evitar contas descartáveis, o Duelo de Honra usa **a mesma trava das trocas nos dois lados** (Patente, dias de conta, dias com duelo e dias de PvP), a mesma janela de conta recém-liberada e os mesmos tetos de recebimento. Além disso: as trocas e os Duelos de Honra do dia contam **juntos** (até **3** por dia), com no máximo **3 Duelos de Honra por dia** por conta e **1 por dia** contra o mesmo jogador (**2** por semana, contando as trocas); nunca contra convidado ou jogador do sistema; dois jogadores com o mesmo IP de cadastro ou de acesso recente, ou o mesmo aparelho, não duelam entre si; contas suspensas ou banidas não participam; uma carta épica ou melhor só entra entre contas com pelo menos **30** dias, **20** dias com duelo e **10** deles de PvP (a mesma regra das trocas); e uma carta só pode estar em um desafio por vez. A carta em jogo não conta como carta do seu deck durante o duelo: guarde uma cópia reserva. A equipe pode desligar o Duelo de Honra; então o botão some do menu **Jogar**.

Frases rápidas e emotes

Nos duelos contra outra pessoa (Ranqueado, Casual, Desafio a amigo e partidas de torneio), o botão de balão no alto da tela abre as **Frases rápidas**: **28** frases prontas, em duas abas, **Jogo** (**12** frases) e **Provocar** (**16** frases), e **6** emotes. Não há texto livre.

- **Limite:** 1 a cada **3** segundos e até **6** por minuto. As frases da aba Jogo continuam abertas por **60** segundos depois do fim do duelo.
- **Idioma e voz:** quem recebe lê a frase no **próprio idioma** e a ouve na **voz do personagem de quem enviou** (sem personagem, na voz do locutor). Quem envia também ouve a própria frase, na voz do próprio personagem. As frases dos dois lados entram em **fila**: se as duas chegam juntas, você ouve uma inteira e depois a outra. Os emotes não têm voz.
- **Silenciar adversário:** o botão de som ao lado esconde as frases, os emotes e as provocações automáticas do personagem do oponente neste duelo; **Ouvir adversário** desfaz.
- **Em Ajustes → Multijogador:** "Silenciar frases de desconhecidos" esconde as frases de quem não é seu amigo (vem desligado), "Voz das frases" liga ou desliga a voz (vem ligado; desligado, só o texto) e "Receber provocações" liga ou desliga as frases da aba Provocar que o oponente manda (vem ligado; veja abaixo).

A aba **Provocar** tem **16** frases de brincadeira, mais atrevidas que as da aba Jogo. Elas zombam da jogada, nunca da pessoa:

- "Fácil demais. Cadê o desafio?"
- "Só isso? Eu esperava um mito."
- "Isso foi um ataque ou um carinho?"
- "Os deuses estão bocejando..."
- "Nem o oráculo previu esse tropeço!"
- "Pode se curvar. A lenda chegou."
- "Trema! Meu mito acordou!"
- "Esse duelo vai virar canção épica!"
- "Conte os turnos. Restam poucos."
- "Bem-vindo à minha arena!"
- "O destino já escolheu: eu!"
- "Pode chamar os titãs. Eu espero."
- "Ouviu o trovão? Fui eu!"
- "Segura essa! Lá vem magia!"
- "Sua lenda termina aqui!"
- "Tenta de novo, mortal!"

- **Limite das provocações:** no máximo **10** por duelo, para cada jogador; a aba mostra "Provocações restantes neste duelo". Quando acabam, o jogo avisa e nada é enviado.
- **Fecham quando o duelo acaba:** depois do fim, só as frases da aba Jogo, como "Bom duelo!" e "Revanche?".
- **Receber provocações:** em Ajustes → Multijogador. Vem ligado, mas para quem declarou ter menos de **16** anos vem desligado; o que você escolher vale sempre. Desligado, as provocações do oponente não aparecem nem tocam para você, e quem enviou não fica sabendo. Desligar não impede você de enviar.
- **Chave da equipe:** a equipe pode desligar as provocações a qualquer momento, sem atualizar o jogo; então a aba Provocar some e ficam só as frases de jogo.

Ao lado das frases ficam o botão **Chat** e o escudo de **Segurança** (Bloquear e Denunciar): veja O botão Chat no duelo e Bloquear. Um jogador que você bloqueou **chega silenciado**: as frases, os emotes e as provocações dele não aparecem, e o botão de som fica travado no silêncio. Se você bloquear alguém no meio do duelo, o silêncio vale **na hora**.

Provocações automáticas

Durante o duelo, os personagens também **provocam sozinhos**: um balão com uma fala curta aparece perto do nome do personagem (o seu e o do oponente, quando ele tem personagem) e, se houver gravação no seu idioma, você ouve a voz dele. É tempero, não pausa: a provocação **nunca para o duelo**, não captura toque e **nunca aparece por cima** de um cut-in, de uma cinemática ou de outra voz. Se não houver espaço logo depois do momento, ela é descartada. **Todos os personagens falam assim**, os gratuitos e os premium: cada um tem **30** falas de provocação próprias (até **4** variações para o primeiro dano e para o golpe grande), então o mesmo personagem raramente repete a fala.

Quando aparecem

- **Primeiro dano** do duelo (fala quem causou): **50%** de chance, **1** vez por duelo.
- **Golpe grande**, a partir de **25%** da Vida inicial de quem apanhou (fala quem causou): **60%**, até **2** por duelo.
- **Monstro forte destruído**, de nível **7** ou mais, ou épico ou lendário (fala quem destruiu): **40%**, até **2** por duelo.
- **Fusão do oponente falhou** (fala o outro lado): **50%**, até **2** por duelo.
- **Virada**: estava pelo menos **20%** da Vida inicial atrás e passou à frente (fala quem virou): **100%**, **1** vez por duelo.
- **Vida do oponente baixa**, até **12,5%** da inicial, pela primeira vez (fala o outro lado): **80%**, **1** vez por duelo.

- **Sua própria Vida baixa**, no mesmo limite (fala o próprio personagem): **70%**, **1** vez por duelo.
- **Oponente demorando**, só contra pessoa: **25** segundos sem agir no turno dele, ou o relógio dele abaixo de **10** segundos (fala o seu personagem): **100%**, até **2** por duelo.
- **Desistência, abandono ou tempo esgotado** do oponente (fala quem venceu, depois da vitória): **100%**.
- **Empate** (falam os dois personagens): **100%**.

Os limites que evitam cansar

- No máximo **4 provocações por lado** em cada duelo (a de desistência e a de empate não contam), com **12 segundos** entre duas quaisquer e nunca duas do mesmo lado no mesmo turno.
- Nunca a mesma fala duas vezes no mesmo duelo; entre um duelo e outro, o jogo evita as últimas **6** falas de cada personagem.
- Se o duelo está em velocidade alta, a chance cai pela metade; na velocidade mais alta, não há provocação.
- Se não dá para falar no momento (outra voz tocando, cut-in ou cinemática na tela), ela espera até **1,5** segundos e, passado isso, é descartada, porque uma provocação atrasada anunciaria o momento errado.
- **As vozes entram em fila, uma por vez, e nenhuma corta a outra:** as frases rápidas (as suas e as do oponente) tocam na ordem em que chegam, inteiras, mesmo que precisem esperar (o balão aparece na hora; a voz sai na vez dela). A fala de um cut-in espera a voz anterior terminar, e a faixa espera junto, para entrar com a voz. O locutor do fim do duelo (vitória, derrota, empate) também espera a vez e nunca é pulado. Só a cinemática e o grito de uma lendária, que acompanham a imagem, passam à frente: se a voz que está tocando termina em até **1,5** segundos, eles esperam por ela; senão, cortam.
- Só duas vozes podem ser descartadas: o locutor de turno (“Seu turno”, “Fusão!”), que fica quieto se outra voz estiver tocando ou esperando e por **3** segundos depois de uma provocação ou frase, e as provocações automáticas (como descrito acima). Por segurança, se mais de **6** frases estiverem esperando ao mesmo tempo, a mais antiga é descartada.
- **Ordem fixa na abertura e no fim:** na abertura, o cut-in de quem começa, depois o do outro, cada um com a fala inteira, e só então o aviso de turno. No fim: a última jogada, o cut-in de quem venceu (faixa e fala), o de quem perdeu, o letreiro de vitória ou derrota com o locutor e, por último, a provocação de fim (desistência ou empate) e as frases que chegarem, uma por vez; o painel de resultado aparece em seguida, sem nenhuma voz por cima de outra. Pode demorar alguns segundos a mais, mas nada se sobrepõe.

- **Interruptor:** Ajustes → Personagens → “Provocações automáticas” (vem ligado). Desligado, os balões somem; as falas normais dos cut-ins continuam.

- **Sem som:** com “Reduzir áudio”, “Silenciar tudo” ou “Falas dos personagens” desligada, a provocação aparece só como balão. Se o seu idioma ainda não tem gravação daquela fala, também é só o balão: o jogo nunca toca a voz de outro idioma no lugar.
- **Silenciar adversário** (ou um jogador bloqueado) cala também as provocações do personagem dele, no texto e na voz; as do seu personagem continuam.
- **Reduzir animações:** o balão aparece sem animação. Quem usa leitor de tela ouve a fala como aviso discreto.

Replay

Quando um duelo termina, a tela de resultado mostra **“Ver replay”**. O replay também abre pelo ícone de olho no histórico do Ranqueado e, no Perfil, em **“Ver replay da última partida”**. Só os dois jogadores do duelo podem ver o replay, e só depois de o duelo acabar.

- Controles: Reproduzir e Pausar, voltar ou avançar uma jogada, velocidade **1**×, **2**× ou **4**× e ir direto para um turno.
- **Mostrar tudo:** mostra as duas mãos (o duelo já acabou). Sem ele, você revê o duelo como o viu durante a partida.

Por que a fila demora às vezes? –

A busca começa estreita (Elo ou Patente parecida, na sua região) e alarga com a espera, como descrito em A fila.

Com quem a fila me junta? –

Com outro jogador, pelas regras acima. Quando há poucos jogadores online, alguns oponentes podem ser jogadores controlados pelo sistema.

E as amizades?

Os recursos sociais estão no capítulo Multiplayer social.

✦ DICA DE MESTRE

Para testar um deck novo sem arriscar Elo, jogue no Casual antes de ir para o Ranqueado.



PARTE 4 · MODOS DE JOGO · CAPÍTULO 18

Torneios

Chaves de eliminação simples entre jogadores, criadas pela organização do jogo.

✦ EM RESUMO

- Um torneio é uma chave de eliminação simples com **8**, **16** ou **32** vagas.
- A entrada é só em ouro (gemas não entram em torneio); os prêmios são cartas, cosméticos ou títulos.
- Cada partida tem prazo de **24** horas; passado o prazo, decide o W.O.

Como é um torneio

Os torneios do MYTHENOR são **chaves de eliminação simples** entre jogadores, criadas pela organização do jogo. As chaves têm **8, 16 ou 32** vagas. A **entrada** é paga só em **ouro** (gemas, que custam dinheiro, não entram em torneio) e os **prêmios** são cartas, cosméticos ou títulos.

A chave



Uma chave de 8 vagas: quem vence cada partida avança, até a final.

Inscrição e início

- O torneio **começa sozinho** quando a chave enche (“A chave começa quando lotar”).
- Se o torneio tiver prazo de inscrição e a chave não encher até lá, ele é cancelado e a entrada é devolvida.
- Você pode sair enquanto as inscrições estão abertas, com reembolso.

Cada partida

Numa partida, os dois jogadores tocam em **“Pronto para duelar”** com um deck **Competitivo** e o duelo começa. Cada partida tem um prazo de **24 horas**, mostrado na tela como “Prazo da partida”.

- Passado o prazo sem duelo, vale o **W.O.** (vitória por ausência): quem marcou “Pronto” vence.

- Se ninguém marcou (ou os dois marcaram e o duelo não aconteceu), avança quem se inscreveu primeiro.
- Um duelo que já está em andamento quando o prazo acaba continua e decide a partida.

O QUE UMA PARTIDA PAGA

Partida de torneio **não** dá ouro nem Elo. Dá **XP de carreira**: **120** pela vitória e **50** pela derrota. Só o campeão e o vice são registrados, e os marcos de torneio dão XP extra e contam para os portões das Patentes (Patentes).



> ✦ DICA DE MESTRE
>
> Toque em “Pronto para duelar” assim que a sua partida abrir: o prazo de **24** horas vale para os dois lados, e quem estiver pronto vence por W.O.



PARTE 5 · PROGRESSÃO · CAPÍTULO 19

Patentes

Sessenta patentes de carreira: quanto você joga e conquista, mais alto você sobe. Nunca desce.

✦ EM RESUMO

- São **60** Patentes em **12** tiers de cinco divisões; a Patente nunca cai.
- Duelos de verdade e marcos únicos dão XP de carreira, com um teto diário para o XP repetível.
- As patentes do topo têm portões: conquistas que o XP não compra.

A escada

A carreira tem **60 Patentes**, em **12 tiers** de cinco divisões (de I a V). Você sobe ganhando **XP de carreira**, e a Patente **nunca cai**. A partir do tier **7** (Arauto dos Mitos) você ganha uma moldura de perfil.



Aprendiz de Runas
1–5 · 0 XP



Portador de Tochas
6–10 · 1.300 XP



Guardião do Limiar
11–15 · 5.950 XP



Caçador de Relíquias
16–20 · 15.550 XP



Escriba dos Oráculos
21–25 · 33.350 XP



Cavaleiro dos Panteões
26–30 · 62.150 XP



Arauto dos Mitos
31–35 · 105.050 XP



Domador de Feras Lendárias
36–40 · 172.050 XP · portão



Semideus
41–45 · 280.050 XP · portão



Tecelão de Constelações
46–50 · 487.050 XP · portão



Titã Ancestral
51–55 · 923.550 XP · portão



Deus Primordial
56–60 · 1.598.550 XP · portão

Os doze tiers; os marcados com “portão” exigem conquistas.



A Patente no duelo

Durante o duelo, a placa com o seu nome mostra a **insígnia da sua Patente** em tamanho grande e o **nome** dela, na cor do tier. Contra outro jogador, a placa dele mostra a Patente dele do mesmo jeito; contra o computador, só a sua aparece.

Como ganhar XP

Cada **duelo de verdade** (Duelo de verdade) dá XP:

Modo	Vitória	Derrota
Ranqueado	100 XP	40 XP
Casual	70 XP	30 XP
Torneio	120 XP	50 XP
Contra o computador	50 XP	20 XP

Na vitória há um bônus de nota: **+30** para a nota S e **+15** para a A. A **primeira vitória do dia** (UTC) dá **+150**. Desistir ou abandonar e perder dá 0 XP; o desafio a amigo dá 0; e no máximo **3** duelos pagos por adversário por dia contam.

Marcos únicos

Algumas conquistas dão XP uma única vez, e não têm teto:

Marco único	XP
1ª vitória sobre cada duelista	150 XP
1ª vitória sobre cada Guardião	400 XP
Kaelmyr vencido	1.000 XP
Kaelmyr com nota S (a mais)	+1.500 XP
Cada receita específica descoberta	100 XP
Coleção (cartas diferentes → XP)	50 → 250 · 100 → 500 · 200 → 750 · 300 → 1.000 · 400 → 1.500 · 500 → 2.000 · 600 → 2.500 · 700 → 3.500 · 720 → 5.000

MARCO ÚNICO	XP
Torneio (com 4+ inscritos): campeão / vice	2.000 / 800 XP
Fim de temporada ranqueada (liga → XP)	Bronze 100 · Prata 250 · Ouro 500 · Platina 800 · Diamante 1.200 · Mítico 2.000

O teto diário

O XP **repetível** (duelos e primeira vitória) tem faixas por dia: até **1.200** XP você ganha **100%**; de **1.200** a **3.600**, **25%**; acima disso, **5%**. Os marcos únicos não têm teto.

Os portões

Nas patentes altas o XP sozinho não basta: há **portões**, conquistas que ele não compra (temporadas em Diamante e Mítico, torneios vencidos, Kaelmyr com nota S, fusões descobertas, coleção completa...). Os portões são **cumulativos**. O XP continua entrando enquanto um portão segura você, e a Patente **pula** assim que o portão abre. A tabela completa está no Apêndice B.

A Patente e as trocas

A **Patente 9** (Portador de Tochas IV, **3.550** XP) é uma das condições para **trocar cartas** com outros jogadores, junto com **14** dias de conta, **10** dias com duelo e **5** deles de PvP (Quem pode trocar). Para cartas épicas ou melhores a exigência sobe para a Patente **12**. Como a Patente nunca cai, perder pontos no ranqueado não tranca as trocas de novo.

> ✦ DICA DE MESTRE
>
> Jogue todo dia: a primeira vitória do dia vale **150** XP a mais, e as faixas do teto voltam ao zero à meia-noite UTC.

PARTE 5 · PROGRESSÃO · CAPÍTULO 20

Passe de temporada

Cinquenta níveis por mês: uma trilha grátis para todos e uma premium com cartas escolhidas.

✦ EM RESUMO

- A temporada do passe dura um mês UTC e tem **50** níveis de **500** XP cada.
- A trilha grátis dá ouro e Pacotes do Viajante; a premium dá cartas específicas, pó, gemas e cosméticos.
- O passe premium custa US$ **4,99** (R$ **19,90**) e nunca dá ouro nem pacotes.

Como funciona

O passe tem **50 níveis**. O nível N exige N × **500** XP acumulados. Cada nível é resgatado **à mão**, em cada trilha. A temporada é o **mês UTC**.



Como ganhar XP do passe

- Cada **duelo de verdade** dá **120** XP na vitória e **50** na derrota.
- Na Travessia o XP é de **50%** (o valor normal cortado pela metade).

- O desafio a amigo e as partidas de torneio não dão XP do passe.
- As **missões** também dão XP do passe (Missões e Presente diário).

A TRILHA GRÁTIS

Todo nível dá **40 ouro**, e a cada **10** níveis vem também **1 Pacote do Viajante**. Ao longo dos **50** níveis são **2.000 ouro** e **5 pacotes**.

A TRILHA PREMIUM

O passe premium custa **US$ 4,99** (ou **R$ 19,90**) por temporada. Em cada nível dá **40 pó** e **15 gemas** (exceto no nível **25**); nos níveis 5, 10, 15 … 50 vêm **cartas específicas e visíveis** desde o início (nada de sorteio); e nos níveis 10, 20, 30, 40 e 50 vêm cosméticos (capas de carta e arenas). A trilha premium **nunca** dá ouro nem pacotes.

Quem assina o **VIP** tem a trilha premium aberta enquanto a assinatura estiver ativa (Loja), a partir da primeira cobrança cheia. Na entrada de **7** dias ela ainda não abre: **a trilha premium do Passe abre na primeira mensalidade** paga. Quem assina o mensal ou o anual direto já começa com ela aberta.

> ⚠ ATENÇÃO
>
> A temporada dura um mês e o passe premium vale **só até o fim dela**, sem renovação automática. A tela do Passe mostra quantos dias faltam (“A temporada termina em N dias”) e a compra repete o aviso. Só dá para ter **um** passe premium por temporada: se você já tem, o jogo não deixa comprar outro.

> ℹ A ÉPICA GARANTIDA
>
> O **nível 25** da trilha premium dá uma carta **épica** específica e só ela: você sabe, antes de comprar, que a temporada traz uma épica.

NÍVEL	CARTA	RARIDADE
5	Sigurd, o Matador de Dragões	Rara
10	Héracles, o Jovem	Rara

NÍVEL	CARTA	RARIDADE
15	Raposa Mensageira de Inari	Rara
20	Quetzal Ancestral das Penas Sagradas	Rara
25	Guaraci, o Sol	Épica
30	Preguiça-Gigante Ancestral	Rara
35	Heimdall, Vigia de Bifröst	Rara
40	Águia de Zeus	Rara
45	Raijin, o Tambor do Trovão	Rara
50	Capitão das Areias Ardentes	Rara

> ⚠ ATENÇÃO
>
> As cartas da trilha premium ficam **presas para troca por 7 dias**, como as cartas de pacote pago (Vitrine, pó e trocas).

Tabela dos **50** níveis

NÍVEL	TRILHA GRÁTIS	TRILHA PREMIUM
1	**40** ouro	**40** pó + **15** gemas
2	**40** ouro	**40** pó + **15** gemas
3	**40** ouro	**40** pó + **15** gemas
4	**40** ouro	**40** pó + **15** gemas
5	**40** ouro	**40** pó + **15** gemas + Sigurd, o Matador de Dragões
6	**40** ouro	**40** pó + **15** gemas
7	**40** ouro	**40** pó + **15** gemas
8	**40** ouro	**40** pó + **15** gemas
9	**40** ouro	**40** pó + **15** gemas

NÍVEL	TRILHA GRÁTIS	TRILHA PREMIUM
10	40 ouro + 1 × Pacote do Viajante	40 pó + 15 gemas + Héracles, o Jovem + Capa Nórdica
11	40 ouro	40 pó + 15 gemas
12	40 ouro	40 pó + 15 gemas
13	40 ouro	40 pó + 15 gemas
14	40 ouro	40 pó + 15 gemas
15	40 ouro	40 pó + 15 gemas + Raposa Mensageira de Inari
16	40 ouro	40 pó + 15 gemas
17	40 ouro	40 pó + 15 gemas
18	40 ouro	40 pó + 15 gemas
19	40 ouro	40 pó + 15 gemas
20	40 ouro + 1 × Pacote do Viajante	40 pó + 15 gemas + Quetzal Ancestral das Penas Sagradas + Capa Grega
21	40 ouro	40 pó + 15 gemas
22	40 ouro	40 pó + 15 gemas
23	40 ouro	40 pó + 15 gemas
24	40 ouro	40 pó + 15 gemas
25	40 ouro	Guaraci, o Sol
26	40 ouro	40 pó + 15 gemas
27	40 ouro	40 pó + 15 gemas
28	40 ouro	40 pó + 15 gemas
29	40 ouro	40 pó + 15 gemas
30	40 ouro + 1 × Pacote do Viajante	40 pó + 15 gemas + Preguiça-Gigante Ancestral + Capa Tupi
31	40 ouro	40 pó + 15 gemas
32	40 ouro	40 pó + 15 gemas
33	40 ouro	40 pó + 15 gemas

NÍVEL	TRILHA GRÁTIS	TRILHA PREMIUM
34	40 ouro	40 pó + 15 gemas
35	40 ouro	40 pó + 15 gemas + Heimdall, Vigia de Bifröst
36	40 ouro	40 pó + 15 gemas
37	40 ouro	40 pó + 15 gemas
38	40 ouro	40 pó + 15 gemas
39	40 ouro	40 pó + 15 gemas
40	40 ouro + 1 × Pacote do Viajante	40 pó + 15 gemas + Águia de Zeus + Arena Vulcânica
41	40 ouro	40 pó + 15 gemas
42	40 ouro	40 pó + 15 gemas
43	40 ouro	40 pó + 15 gemas
44	40 ouro	40 pó + 15 gemas
45	40 ouro	40 pó + 15 gemas + Raijin, o Tambor do Trovão
46	40 ouro	40 pó + 15 gemas
47	40 ouro	40 pó + 15 gemas
48	40 ouro	40 pó + 15 gemas
49	40 ouro	40 pó + 15 gemas
50	40 ouro + 1 × Pacote do Viajante	40 pó + 15 gemas + Capitão das Areias Ardentes + Arena Glacial

✦ DICA DE MESTRE

Cada nível precisa ser resgatado à mão, em cada trilha: passe pelo Passe depois de uma boa sequência de duelos.



PARTE 5 · PROGRESSÃO · CAPÍTULO 21

Missões e Presente diário

Pequenas metas diárias e semanais, e um presente por dia para quem volta.

✦ EM RESUMO

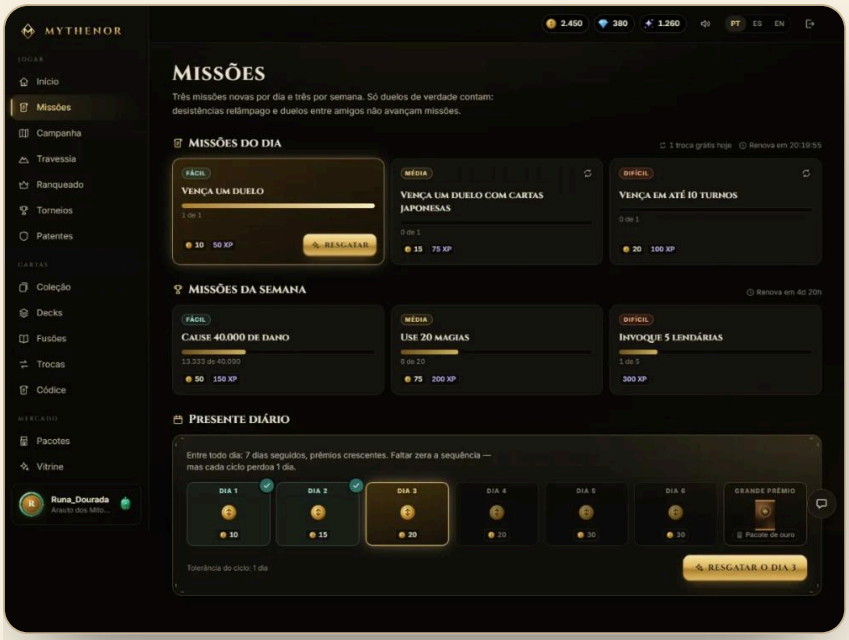
- Todo dia UTC há **3** missões (fácil, média e difícil) e toda semana mais **3**.
- As missões pagam ouro e XP do passe; você resgata à mão.
- O Presente diário dura sete dias seguidos e termina com um Pacote do Viajante.

As missões

Todo dia UTC você recebe **3 missões**: uma fácil, uma média e uma difícil. Toda semana (a partir da segunda-feira, 00:00 UTC) chegam mais **3**. Você **resgata** a recompensa à mão, quando a missão está pronta.

Como ler a tela

Cada cartão mostra, em destaque, **o que fazer** (por exemplo, “Vença 2 duelos”). A etiqueta pequena diz o **nível** da missão (**Missão fácil**, **média** ou **difícil**): ela não é um botão nem um filtro, porque as **3** missões do dia já vêm uma de cada nível. Abaixo ficam a barra de progresso (“x de y”), a recompensa e o botão **Resgatar**, que aparece quando a missão está pronta. Para avançar é só duelar; se nada andou ainda, a tela avisa “Jogue um duelo para começar” e leva você ao menu Jogar.



Recompensas

Missão	Ouro	XP do passe
Do dia · fácil	**10** ouro	50 XP
Do dia · média	**15** ouro	75 XP
Do dia · difícil	**20** ouro	100 XP
Da semana · fácil	**50** ouro	150 XP
Da semana · média	**75** ouro	200 XP
Da semana · difícil	—	300 XP

O XP das missões é **XP do passe** (Passe de temporada).

Trocar uma missão

O botão **Trocar missão** fica no cartão de cada missão diária ainda não concluída. Ele mostra “grátis hoje” enquanto a troca do dia está livre e “já usada hoje” depois. Você tem **1 troca grátis** por dia: ela troca a missão por outra do mesmo nível. As semanais não trocam.

O que conta

- Contam os duelos de **campanha, duelo livre, PvP, torneio, Desafio do Dia, Modo Lenda e Travessia**, desde que sejam **duelos de verdade** (Duelo de verdade).
- **Não contam**: desistência rápida, duelo contra amigo e Duelo de Honra.
- Também não conta um duelo **curto demais**: contra o computador, pelo menos **3** jogadas e chegar ao turno **4**; no PvP, pelo menos **3** jogadas de cada lado e **90** segundos.
- No PvP, só contam até **3 duelos por dia** contra a mesma pessoa.
- Missões do tipo "vença com cartas de uma mitologia" exigem pelo menos **3 cartas** daquela mitologia jogadas no duelo.
- Missões de nota mínima usam a **melhor** entre POW e TEC.

Há **33** modelos de missão diária e **12** de semanais; a lista completa está no Apêndice I.

Presente diário

O **Presente diário** dura **sete dias seguidos**: cada dia tem um presente, e o sétimo é um Pacote do Viajante. Depois do sétimo, o ciclo recomeça. Entre todos os dias por sete dias e ganhe um Pacote de Ouro no 7º dia: o dia 7 aparece em destaque no calendário (o Pacote de Ouro da tela é o Pacote do Viajante).

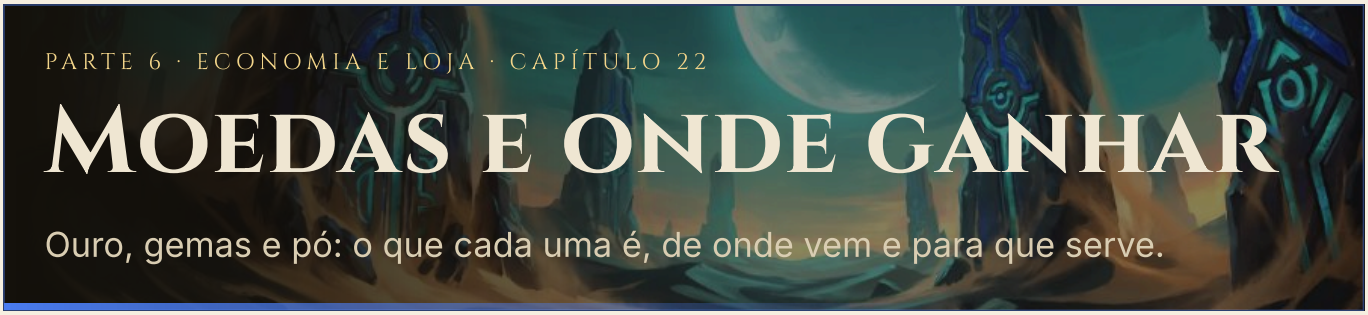
DIA	PRESENTE
1	**10** ouro
2	**15** ouro
3	**20** ouro
4	**20** ouro
5	**30** ouro
6	**30** ouro
7	1 × Pacote do Viajante

Tolerância

Faltar um dia zera a sequência, **mas** cada ciclo de sete dias perdoa **1 dia** de falta.

✦ DICA DE MESTRE

Abra as Missões no começo do dia: assim você joga já sabendo o que conta para cada uma.



PARTE 6 · ECONOMIA E LOJA · CAPÍTULO 22

Moedas e onde ganhar

Ouro, gemas e pó: o que cada uma é, de onde vem e para que serve.

✦ EM RESUMO

- **Ouro** se ganha jogando e nunca é vendido; **gemas** se compram com dinheiro; **pó** vem de desmontar cartas.
- Ouro e gemas nunca passam de um jogador para outro.
- O ouro contra o computador tem teto diário; o de PvP também.

As três moedas

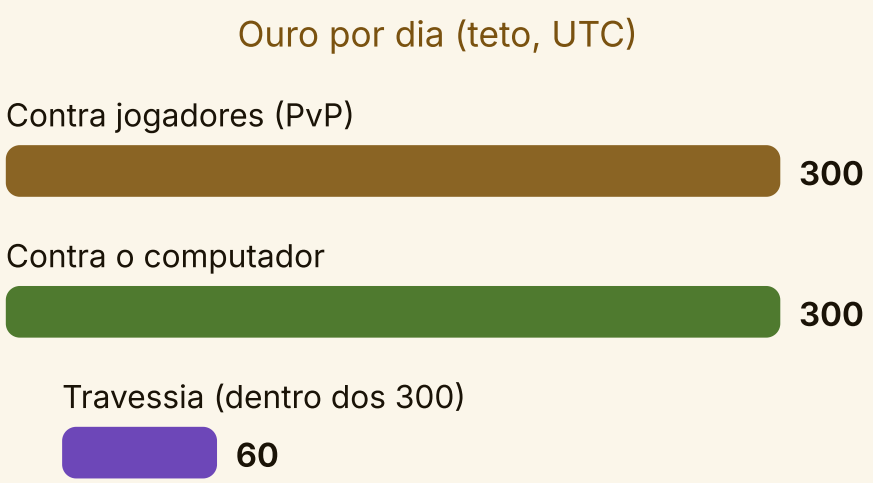
Moeda	Como se ganha	Para que serve
Ouro	Jogando: duelos, missões, presente diário, passe. Nunca é vendido.	Pacotes do Viajante, a vitrine (cartas comuns e incomuns), taxas de troca, inscrição em torneios.
Gemas	Compradas com dinheiro (quando a compra está disponível no seu país) e no passe premium. Não expiram; não têm saque nem transferência.	Relicários (pacotes de gemas), a vitrine (raras e épicas), cosméticos, personagens.
Pó de cartas	Ao desmontar cartas; também no Desafio do Dia e no passe premium.	Criar cartas específicas.

ℹ NOTA

Ouro e gemas **nunca passam entre jogadores**. As trocas entre amigos são de carta por carta (Vitrine, pó e trocas).

De onde vem o ouro

FONTE	OURO POR DUELO	TETO POR DIA (UTC)
Campanha e Duelo livre (vitória contra o computador, pela nota)	20–120	**300** ouro
Desafio do Dia e Modo Lenda (mesma tabela, mesmo teto)	20–120	dentro do teto acima
Travessia dos Mitos (por duelo vencido: comum / elite / Guardião)	10 / 20 / 40	60 por dia, dentro do teto acima
Ranqueado (vitória / derrota)	50 / 15	**300** ouro
Casual (vitória / derrota)	25 / 5	dentro do teto de PvP



A 1ª vitória contra cada duelista da campanha fica fora do teto.

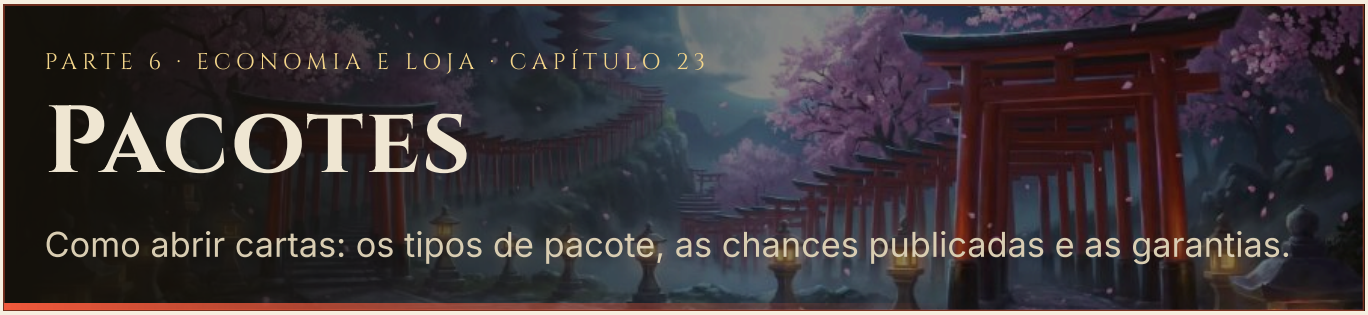
Além disso há o ouro das **missões** (Missões e Presente diário), do **Presente diário** e da **trilha grátis do passe** (Passe de temporada); esses não contam nos tetos acima.

Onde gastar

- **Pacotes do Viajante** por **1.500** ouro, com **5** cartas (Pacotes).
- A **vitrine** do dia (Vitrine, pó e trocas).
- A **taxa de troca** entre amigos (só em ouro).
- A **inscrição** em torneios (ouro ou gemas).

✦ DICA DE MESTRE

Antes de gastar ouro em pacotes, veja a vitrine do dia: se houver uma carta que você quer, o preço é fixo e conhecido.



PARTE 6 · ECONOMIA E LOJA · CAPÍTULO 23

Pacotes

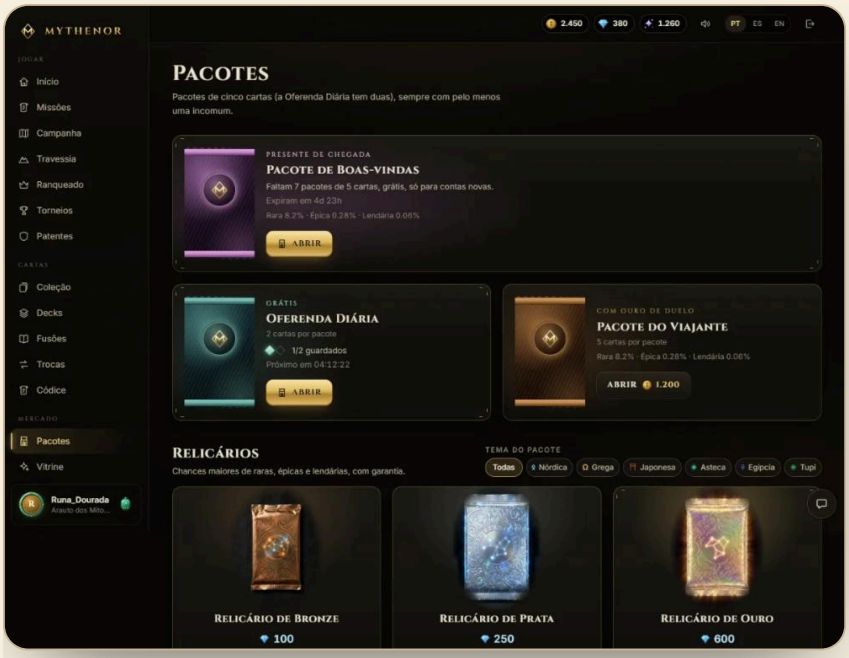
Como abrir cartas: os tipos de pacote, as chances publicadas e as garantias.

✦ EM RESUMO

- Há pacotes grátis, de boas-vindas, de ouro (Pacote do Viajante) e de gemas (Relicários).
- Nos pacotes grátis, de boas-vindas e de gemas a última carta nunca é comum; no Pacote do Viajante as 5 cartas usam as mesmas chances. As chances reais aparecem na tela.
- Só os Relicários têm garantia; em alguns países eles ficam desligados.

Os tipos de pacote

- **Oferenda Diária (grátis):** **24** horas entre um e outro, guarda até **2** pacotes e a conta nova já começa com **2** prontos. Traz **1 carta**, que é sempre incomum ou melhor, com chances próprias, bem mais apertadas que as do Pacote do Viajante (veja a tabela): uma rara aparece raramente.
- **Pacote de Boas-vindas:** a conta nova recebe **3** para abrir nos primeiros **7** dias, com **5** cartas, **só comuns e incomuns** (os monstros incomuns têm ATK de até **1.700**). Raras e melhores você conquista duelando. Para evitar abuso, só as primeiras **3** contas de cada rede por dia (e uma só por aparelho) recebem esses pacotes.
- **Pacote do Viajante:** custa 🟤 **1.500** ouro, com **5** cartas.
- **Relicários** (pacotes de gemas): Bronze por 🔷 **100** gemas, Prata por 🔷 **250** gemas e Ouro por 🔷 **600** gemas, todos com **5** cartas.
- **Pacotes temáticos:** só cartas de uma mitologia. Ao comprar um Relicário você escolhe em **“Tema do pacote”** uma mitologia (ou “Todas”), pelo mesmo preço. Há também versões de recompensa (na Travessia, por exemplo); o pacote grátis e o de boas-vindas nunca são temáticos.



As chances

As chances abaixo são **por carta**. O jogo mostra as chances reais de cada pacote na própria tela; quando o pacote é temático, elas são recalculadas só sobre as raridades que existem naquela mitologia.

Pacote	Preço	Cartas	Comum	Incomum	Rara	Épica	Lendária
Oferenda Diária	grátis	1	64%	33,02%	2,8%	0,15%	0,03%
Pacote de Boas-vindas	grátis	5	70%	30%	0%	0%	0%
Pacote do Viajante	**1.500** ouro	5	63,71%	29%	7%	0,24%	0,05%
Relicário de Bronze	**100** gemas	5	61,9%	29%	8%	1%	0,1%
Relicário de Prata	**250** gemas	5	48,6%	33%	15%	3%	0,4%
Relicário de Ouro	**600** gemas	5	33%	35%	25%	6%	1%

> **i NOTA**
>
> Os pacotes de recompensa (missões, presente diário, passe, Desafio do Dia, Travessia) usam as chances do Pacote do Viajante: **63,71%** comum, **29%** incomum, **7%** rara, **0,24%** épica e **0,05%** lendária.

A última carta

Nos pacotes **grátis, de boas-vindas e de gemas** (Relicários), a última carta **nunca é comum**: o jogo usa as chances sem a comum, reajustadas. No **Pacote do Viajante** (e nos pacotes de recompensa, que usam as mesmas chances) não há essa regra: as **5** cartas usam a mesma tabela, então a última também pode ser comum. Só **620** das **720** cartas podem sair de pacote: ficam de fora as "só por fusão", os monstros de ritual e as cartas 1/1.

Garantias

PACOTE	GARANTIA
Relicário de Bronze	Uma épica na 15ª compra seguida sem épica
Relicário de Prata	Uma épica na 15ª compra seguida sem épica
Relicário de Ouro	Uma épica na 15ª compra seguida sem épica e uma lendária na 25ª seguida sem lendária
Oferenda Diária · Pacote de Boas-vindas · Pacote do Viajante	Sem garantia

A garantia conta **compras seguidas**: se a **15ª** compra seguida de um Relicário não trouxe uma épica, ela vem. No Relicário de Ouro, a lendária vem na **25ª** compra seguida sem lendária, e, se as duas garantias coincidirem, a lendária tem a preferência. Pacotes grátis, de boas-vindas e do Viajante não têm garantia.

Regras por país

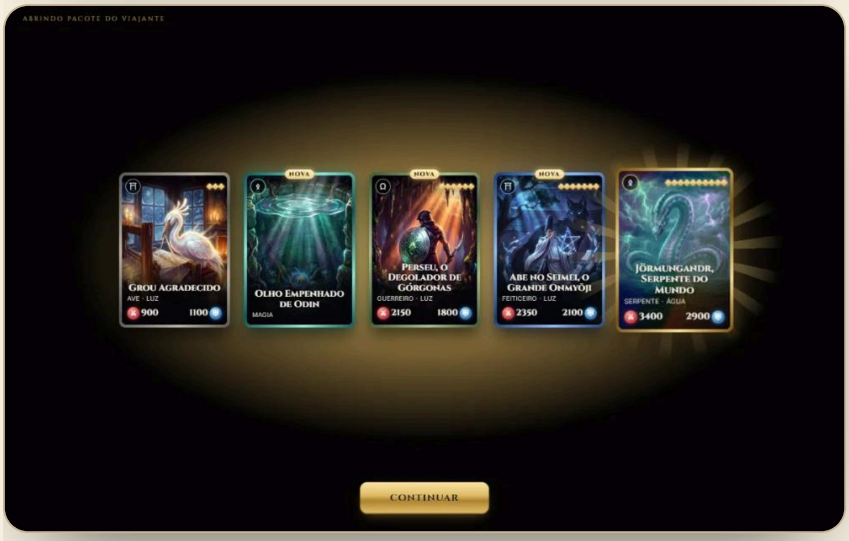
Os pacotes de gemas são vendidos em todos os países onde as compras estão abertas (hoje as compras ainda estão fechadas na União Europeia, no Espaço Econômico Europeu, no Reino

Unido e na Suíça). Na **Holanda**, as cartas de pacote pago nunca podem ser trocadas. Quem prefere ver a carta antes de comprar usa a **Vitrine** (Vitrine, pó e trocas).

A abertura

Ao abrir um pacote você vê o pacote fechado, o abre e as cartas são reveladas.





✦ DICA DE MESTRE

Abra o pacote grátis todo dia: ele acumula só até **2**; depois disso o relógio para até você abrir.



PARTE 6 · ECONOMIA E LOJA · CAPÍTULO 24

Vitrine, pó e trocas

Três jeitos de escolher exatamente a carta que você quer.

✦ EM RESUMO

- A vitrine mostra **6** cartas por dia, só para você, com preço fixo em ouro ou gemas.
- Desmontar cartas repetidas rende pó; com pó você cria cartas específicas.
- Trocas são carta por carta, só entre amigos, com uma taxa em ouro.

A vitrine do dia

Todo dia UTC (renova à meia-noite UTC) a vitrine mostra **6 cartas diferentes, só para você**. O preço de cada uma é fixo. A vitrine é permitida em **todos os países**, inclusive onde os pacotes de gemas estão desligados.

RARIDADE	VAGAS POR DIA	PREÇO
Comum	2	**150** ouro
Incomum	2	**400** ouro
Rara	1	**400** gemas
Épica	1	**1.500** gemas
Lendária	no lugar da épica em 5% dos dias	**6.000** gemas



Pó: desmontar e criar

Você pode **desmontar** uma cópia de uma carta e receber pó, ou **criar** uma carta gastando pó. Não se criam cartas “só por fusão”, cartas de ritual nem cartas 1/1.

Raridade	Desmontar dá	Criar custa
Comum	1 pó	40 pó
Incomum	5 pó	100 pó
Rara	20 pó	600 pó
Épica	100 pó	2.400 pó
Lendária	400 pó	4.800 pó

> ⚠ ATENÇÃO
>
> Antes de desmontar, confira se a cópia não está num deck seu: sem ela o deck fica incompleto e não duela. O jogo pede uma confirmação extra nesse caso.

Trocas

Uma **troca** é de carta por carta e **só entre amigos** (Multiplayer social). Como ter amigos exige **conta registrada**, um convidado não troca: sem amigos, a tela Trocas mostra “Adicione um amigo para propor trocas.” Cada lado paga uma **taxa em ouro** que depende da raridade **mais**

alta das duas cartas. O ouro vai para o jogo, não para o outro jogador. Cada jogador pode fazer até **3 movimentos por dia** UTC, somando as trocas concluídas e os Duelos de Honra.

RARIDADE MAIS ALTA DA TROCA	TAXA POR LADO
Comum	**50** ouro
Incomum	**150** ouro
Rara	**400** ouro
Épica	**1.000** ouro
Lendária	**2.000** ouro

Exemplo: ao trocar uma rara por uma épica, a raridade mais alta é a épica, e **cada lado** paga **1.000** ouro.

Quem pode trocar

Para evitar contas descartáveis que juntam cartas e as passam para uma conta principal, **os dois lados** de uma troca (quem propõe e quem aceita) precisam ter: a **Patente 9** (Portador de Tochas IV, **3.550** XP de carreira), **14 dias** de conta, **10 dias diferentes** com duelo de verdade e, entre eles, **5 dias** em que você jogou PvP de verdade contra outras pessoas. Duelo contra o computador, desafio a amigo e duelo entre contas da mesma pessoa não valem como PvP. Quem ainda não chegou lá vê, no topo da tela Trocas, "Troca libera na patente ..." com barras de progresso (XP que falta, dias de conta, dias com duelo, dias de PvP); os botões Propor e Aceitar ficam desabilitados. Conta com Patente é a **Patente de carreira**, que nunca cai: a temporada ranqueada e o Elo não bloqueiam nem liberam nada.

O **Duelo de Honra** (PvP) usa esta mesma trava nos dois lados, a mesma janela de conta recém-liberada, a mesma taxa em ouro e os mesmos tetos de recebimento; as trocas concluídas e os Duelos de Honra do dia contam **juntos** para o limite diário.

Nos primeiros **14 dias** depois de liberada, a conta é **recém-liberada**: faz até **2 trocas por dia** (em vez de **3**) e não pode **receber** carta acima de rara (épica e lendária só depois). O pedido de troca de quem ainda está bloqueado não revela os números do outro lado: só diz que a troca está bloqueada.

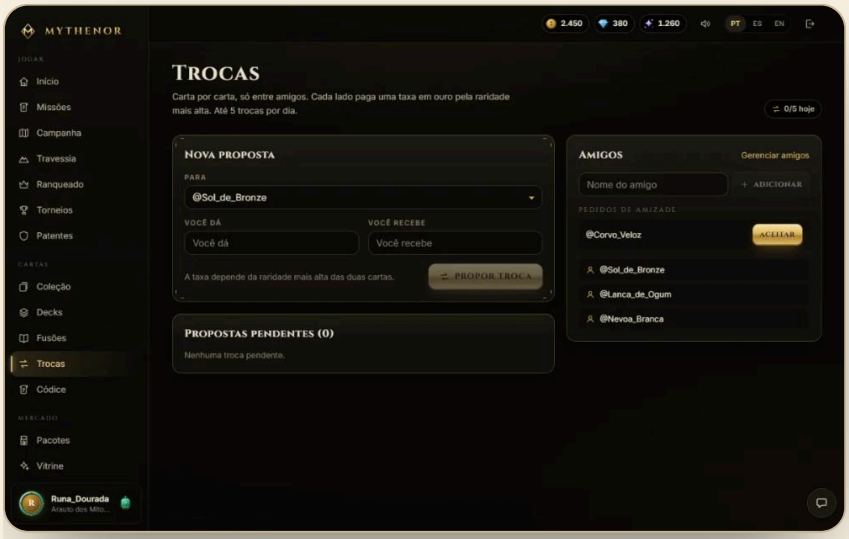
Cartas épicas ou melhores (épica e lendária) exigem mais, dos dois lados: a **Patente 12** (Guardião do Limiar II, **7.450** XP de carreira), **30 dias** de conta, **20 dias** com duelo e **10** deles de PvP contra outras pessoas. É a mesma regra na troca e no Duelo de Honra: a tela Trocas explica o que falta.

Mesmo com a troca liberada, cada conta tem **tetos de recebimento**: no máximo **3 cartas raras a cada 7 dias** e **1 carta épica ou melhor a cada 30 dias**, venha de quem vier (trocas e vitórias no Duelo de Honra contam juntas, e um Duelo de Honra em andamento já reserva a carta que você poderia ganhar). Duas contas fazem no máximo **2 movimentos por semana** entre si, somando trocas e Duelos de Honra. Se um limite barra a troca, o jogo avisa o que aconteceu do seu lado.

Cada jogador pode ter no máximo **20 propostas de troca abertas** ao mesmo tempo: cancele ou espere uma ser respondida para fazer outra. A tela de trocas mostra até **100 trocas**, com as abertas primeiro. Troca com uma conta banida, suspensa ou apagada não se completa.

Cartas presas

As cartas de **pacote pago** (e as da trilha premium do passe) ficam **presas para troca por 7 dias**. Na Holanda, as de pacote pago nunca podem ser trocadas. A Coleção mostra até quando cada carta está presa.



> ✦ **DICA DE MESTRE**
>
> Antes de criar uma carta com pó, abra o verbete dela no Códice: ele mostra todos os outros jeitos de conseguir a mesma carta.



PARTE 6 · ECONOMIA E LOJA · CAPÍTULO 25

Loja: gemas, cosméticos e personagens

O que se compra com dinheiro de verdade, o que se compra com gemas e o que nunca dá vantagem no duelo.

✦ EM RESUMO

- Gemas se compram com dinheiro; comprar exige conta com e-mail e maioridade (**18** anos ou mais).
- Cosméticos e personagens mudam a aparência, nunca a força de uma carta.
- A moeda de cobrança é o real no Brasil e o dólar no resto do mundo.

Gemas

As **gemas** são vendidas em cinco pacotes de valor. Elas não expiram, não podem ser sacadas nem transferidas.

GEMAS	US$	R$ (BRASIL)
100	US$ 0,99	R$ 4,99
550	US$ 4,99	R$ 24,90
1.200	US$ 9,99	R$ 49,90
2.600	US$ 19,99	R$ 99,90
7.000	US$ 49,99	R$ 249,90

A cobrança é em **reais** no Brasil (ou quando o país é desconhecido) e em **dólares** no resto do mundo. Para comprar, é preciso ter uma **conta com e-mail** (não vale convidado) e declarar a **data de nascimento** com **18 anos ou mais**. Os pacotes de gemas ficam desligados em alguns países (Regras por país).

Antes de pagar, **toda compra com dinheiro** (gemas, passe, Selo de Apoiador ou personagem) mostra um resumo: o item, o **preço final**, a moeda e a **entrega imediata**, com o caminho para pedir reembolso. Há também uma caixa, **sempre desmarcada**, para aceitar os Termos de Uso, a Política de Privacidade e a Política de Reembolso; sem marcá-la, o botão de pagar não funciona.

> ⚠ ATENÇÃO
>
> As **compras estão fechadas na União Europeia, no Espaço Econômico Europeu, no Reino Unido e na Suíça** por enquanto. Nesses lugares a Loja mostra “Compras indisponíveis na sua região por enquanto”. **Jogar continua liberado** em qualquer lugar; o que fecha é só a compra com dinheiro.



Cosméticos

Cosméticos custam gemas e **não dão poder**: mudam a aparência das suas cartas, da arena, do avatar e dos efeitos de ataque e fusão. Você equipa um por espaço.

ITEM	ESPAÇO	PREÇO
Capa Nórdica	Capa de carta	💎 **300** gemas
Capa Grega	Capa de carta	💎 **300** gemas
Capa Tupi	Capa de carta	💎 **300** gemas

ITEM	ESPAÇO	PREÇO
Arena Vulcânica	Arena	🔷 **800** gemas
Arena Glacial	Arena	🔷 **800** gemas
Avatar Dragão	Avatar	🔷 **200** gemas
Avatar Serpente	Avatar	🔷 **200** gemas
Golpe de Brasa	Efeito de ataque	🔷 **500** gemas
Golpe de Trovão	Efeito de ataque	🔷 **500** gemas
Fusão Aurora	Efeito de fusão	🔷 **600** gemas
Moldura Holo Dourada	Moldura	🔷 **1.000** gemas
Moldura Holo Prisma	Moldura	🔷 **1.000** gemas
Avatar do Escolhido dos Deuses	Avatar	🔷 **0** gemas

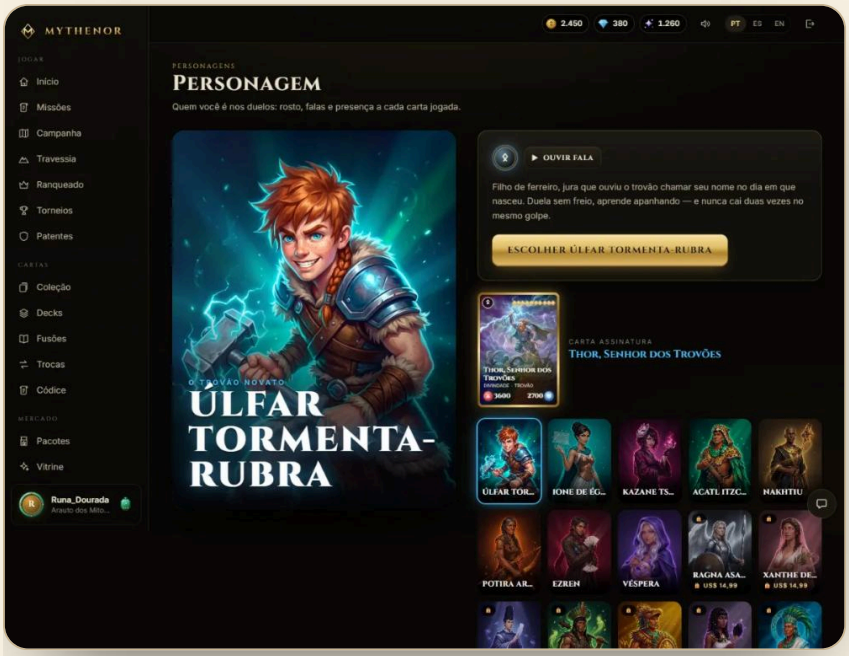
Personagens

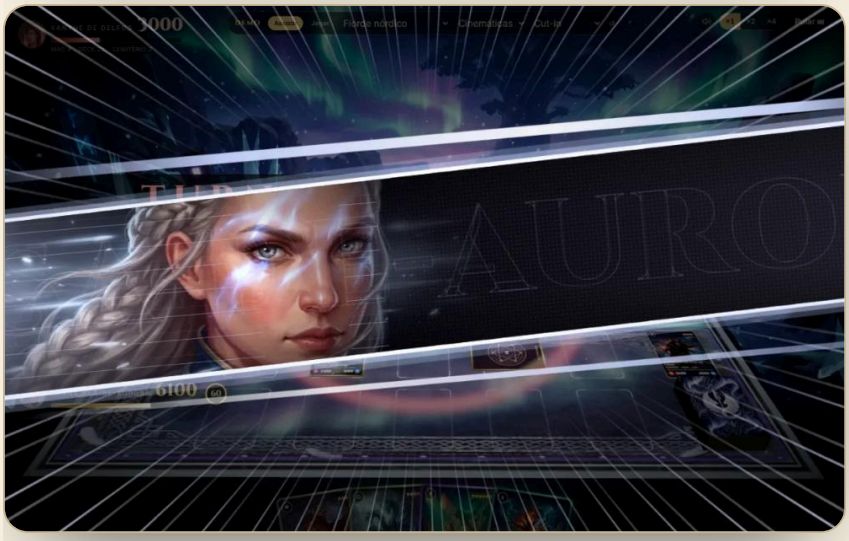
Os personagens dão rosto e voz ao seu duelista. Há **8** personagens **livres** (os mesmos kits da Travessia) e **10 premium**.

Um personagem tem dois níveis: **Personagem** (retrato, entrada, falas com voz, persona selecionável) e **Edição Mítica** (tudo isso mais entrada animada, um tapete de jogo no seu lado do tabuleiro, um verso de carta exclusivo, uma moldura de perfil e um título). Subir de nível paga só a diferença. É tudo **cosmético**.

PAÍS	PERSONAGEM	EDIÇÃO MÍTICA
Outros países	US$ 14,99	US$ 49,00
Brasil	R$ 39,90	R$ 129,90
México	MX$ 199,00	MX$ 649,00
Argentina	US$ 9,99	US$ 32,99
Colômbia	COP 39.900	COP 129.900
Chile	CLP 9.990	CLP 32.990
Peru	PEN 34,90	PEN 114,90

A região de preço fica **presa por 90 dias** depois da primeira compra premium.





Personagem Sob Medida

O **Personagem Sob Medida** é um personagem jogável **só seu**: você envia uma foto do seu rosto, escolhe a mitologia, o traje e o nome, e o jogo pinta retratos seus no estilo dos personagens do jogo. Custa **US$ 99,00** (R$ **259,90** no Brasil; nos outros países da América Latina o preço da sua região aparece antes de pagar). É **só aparência**: não muda nenhuma carta nem o duelo.

- Antes de pagar, você confirma **4** coisas: que tem 18 anos ou mais, que a foto é do **seu** rosto, que autoriza o uso da foto só para pintar os retratos e as regras de reembolso.

- Envie **uma foto** (JPG, PNG ou WebP, até **4** MB) e escolha uma das **6** mitologias, um dos **3** trajes e o nome (**2** a **20** letras).
- O jogo pinta **5 retratos**; se não gostar, pode pintar **mais 5** (**2** rodadas no total; cada uma pede a foto de novo). Se a pintura falhar (por exemplo, se o gerador de imagem recusar a foto), a rodada **não conta**, nada é cobrado e a tela diz o motivo. Antes de pintar, uma checagem automática confere que a foto mostra o rosto de **uma só pessoa adulta**, sem nudez; se não passar, a rodada também **não conta** e nada é cobrado.
- Escolha um retrato e as falas: **25** falas e **30** provocações escritas no tom do jogo, com o seu nome. Vêm todas marcadas; desmarque as que não quiser (fica pelo menos uma de abertura, uma de vitória e uma de derrota). Ele fala em balão de texto, sem voz.
- Uma **checagem automática, feita por inteligência artificial, aprova** o personagem antes de outros jogadores o verem, normalmente em poucos minutos: ela confere o retrato, o nome e as falas (nada de nudez, violência extrema, símbolos de ódio, marcas ou texto legível, nem de personagem com aparência de criança; o nome não pode ser ofensivo nem fingir ser da equipe). Até lá **só você** o vê; no duelo, o oponente vê o personagem grátis da mesma mitologia. Se for reprovado, você recebe o motivo e escolhe de novo; depois de **3** reprovações o pedido é encerrado e o **valor é devolvido sozinho**. Se a checagem estiver fora do ar, o jogo tenta de novo por cerca de **2** h e, se não der, devolve o personagem para você reenviar — isso **não conta** como reprovação. Quem discordar pode reenviar ou pedir ao suporte uma nova checagem (também automática).
- Aprovado, ele ganha o selo **"Lenda Viva Nº …"** (número em ordem de aprovação, nunca repetido) e aparece nos seus duelos **para todos ou só para amigos**, como você escolher.
- Enquanto um pedido não termina, não dá para comprar outro.

> **i NOTA**
>
> A **foto original não é guardada**: ela só existe, cifrada, enquanto é usada, e é **apagada assim que a rodada de pintura termina** (dando certo ou não), ou em **72 h** se você não pintar. Você também pode apagá-la antes. Os retratos que você não escolher são apagados **30** dias depois da aprovação; excluir a conta apaga tudo.

Reembolso integral em até 7 dias depois da compra, mesmo depois de pintar: o personagem é retirado e os retratos são apagados. Um reembolso total ou uma contestação no cartão tem o mesmo efeito, e você volta para o personagem grátis da mitologia. O reembolso integral também é **automático** quando o pedido termina sem personagem aprovado: depois de **3** reprovações, ou de **4** rodadas de pintura falhas sem nenhum retrato para escolher.

VIP

O **VIP** é uma assinatura que dá **mais recompensa pelo mesmo tempo de jogo**. Custa **US$ 7,99 por mês** (R$ **29,90**) ou **US$ 59,99 por ano** (R$ **229,00**).

- A **trilha premium do Passe** fica aberta enquanto o VIP estiver ativo (Passe de temporada), **a partir da primeira cobrança cheia** (mensal ou anual). Na entrada de **7** dias ela ainda não abre: **a trilha premium do Passe abre na primeira mensalidade**.
- **+50% de ouro** nas vitórias contra o computador e na Travessia, **dentro do mesmo teto diário**: você chega ao teto antes, nunca passa dele. Vale também nas revanches da Provação dos Deuses. A 1ª vitória contra cada duelista (e a de cada etapa da Provação), o Desafio do Dia e o Modo Lenda não mudam.
- **+40% de XP do Passe**. A Patente **não** ganha bônus.
- O pacote grátis recarrega **a cada 12 h**.
- **Missões do Patrono**: +**2** missões diárias e +**1** semanal só para VIP. Cada diária dá **5 de pó**, **100** de XP do Passe e **1 Marca**; a semanal dá **20 de pó**, **300** de XP do Passe e **3** Marcas. Elas **nunca dão ouro**; com **10/25/50/100** Marcas você libera a **Moldura do Patrono** (um anel dourado em volta do seu avatar, no perfil e no duelo), o **Verso Coroa dos Mitos** (na pilha do seu deck em todo duelo, e o oponente também vê), o título **Patrono dos Mitos** (no perfil) e o **Emblema da Chama Dourada** (ao lado do nome, no perfil e no duelo). Eles aparecem sozinhos assim que você os resgata e ficam seus mesmo se o VIP acabar.
- Uma **coroa** ao lado do nome no perfil, no ranking e **no duelo** (os dois duelistas veem). Não muda a ordem do ranking nem o Elo.

> **i NOTA**
>
> O VIP **nunca** muda Elo, Ranqueado, pareamento ou o duelo. Ele renova sozinho; você cancela em **1 toque** na tela VIP e os benefícios continuam até o fim do período já pago. Um e-mail avisa **2 dias antes** de cada cobrança. Ao assinar, outro e-mail confirma o valor pago, a data e o valor da próxima cobrança e como cancelar. Se uma cobrança não for aprovada, os benefícios param no fim do período já pago; um reembolso encerra a assinatura.

Depois da sua **primeira vitória**, o jogo oferece **uma única vez** a entrada: **7 dias de VIP por US$ 1,99** (R$ **7,90**). Terminados os **7** dias, ela **vira o plano mensal** se você não cancelar antes. Durante a entrada já valem o ouro a mais (dentro do teto), o pacote grátis a cada **12** h, as Missões do Patrono e a coroa; **a trilha premium do Passe abre na primeira mensalidade**, quando ela for paga.

A partir do seu **5º duelo**, se você não é VIP, o jogo mostra o VIP **em volta de cada duelo**: um benefício na tela de conexão (só um aviso, sem botão), um quadro com o preço no fim do duelo e, **1 vez por dia**, a oferta em tela cheia sobre o resultado (**Agora não** fecha; no dia em

que o convite ao Salão dos Mitos abre, ela não abre). Isso aparece em no máximo **3 duelos por dia**; depois, só no dia seguinte. Quem é VIP não vê nada disso. O quadro do fim do duelo mostra o ouro **deste** duelo sem VIP e com VIP (dentro do teto), o segundo pacote grátis do dia e a sua placa recebendo a coroa; o botão **Ver todos os benefícios** abre a lista ilustrada de todos os benefícios, com os mesmos números deste capítulo.

A tela **VIP** mostra o Verso Coroa na pilha do **seu** deck (com as cartas mais fortes dele), a sua placa com e sem coroa, as recompensas da Trilha do Patrono como elas aparecem no jogo e a conta **Em 30 dias, no seu ritmo**: com as suas vitórias por dia (a média desde que a conta foi criada, que você pode ajustar) e o ouro da nota B (🪙 **60** ouro por vitória), ela compara o ouro dos duelos com e sem VIP **dentro do teto diário** de 🪙 **300** ouro, os pacotes grátis (**30** contra **60** em **30** dias, abrindo cada um assim que recarrega) e o pó das Missões do Patrono (cerca de **386** em **30** dias, fazendo todas). Quem já chega ao teto sem VIP vê o mesmo ouro nas duas colunas: o VIP só faz chegar antes.

O passe premium

O passe premium tem capítulo próprio: Passe de temporada.

> ✦ **DICA DE MESTRE**
>
> Antes de comprar qualquer coisa, abra a Loja e confira o país e a moeda exibidos: é a moeda em que você será cobrado.

PARTE 6 · ECONOMIA E LOJA · CAPÍTULO 26

Salão dos Mitos

O Selo de Apoiador: uma compra cosmética que dá reconhecimento, nunca vantagem em duelo.

✦ EM RESUMO

- O Selo de Apoiador é a **compra** de um item digital cosmético, de US$ **5** a US$ **10.000** por compra.
- Os benefícios são de aparência e reconhecimento: nada de gemas, ouro, pacotes ou vantagem em duelo.
- Seu total acumulado define um de **12** níveis, com materiais e cores próprios.

O que é

O **Salão dos Mitos** reconhece quem apoia o MYTHENOR. Você **compra um Selo de Apoiador**, um item digital cosmético, de qualquer valor entre US$ **5** e US$ **10.000** por compra. É uma compra: não é um investimento e não há retorno financeiro. Os benefícios são cosméticos e de reconhecimento e **não dão vantagem em duelo**; a única exceção é a carta 1/1 do nível mais alto, que é uma lendária de poder normal.



Os valores

Os botões de valor sugeridos são US$ **5 · 10 · 20 · 40 · 80 · 100 · 200 · 500 · 1.000 · 5.000**, ou um valor livre dentro do intervalo. Se você paga no site, os selos da faixa de loja de aplicativo (até US$ **80**) contam **+10%** no seu total; acima desse valor o selo é vendido só no site. Compras dentro de aplicativos de loja ainda não estão disponíveis.

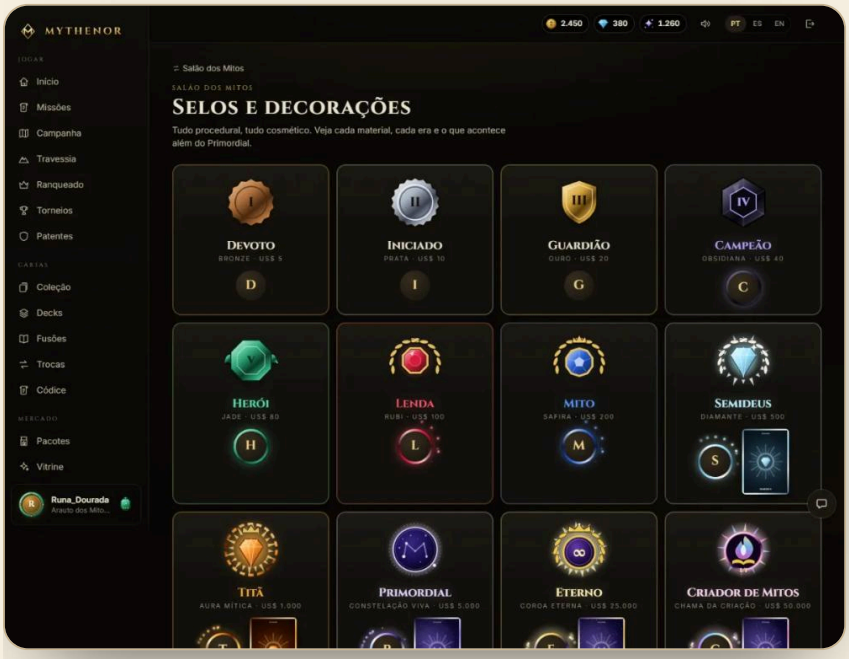
> **i NOTA**
>
> No lançamento há um **limite de segurança**: no máximo **US$ 500** por Selo e **US$ 1.000** por conta em **30** dias. Os botões acima desses valores somem, e a tela mostra o limite do momento. Esse teto pode mudar com o tempo.

Os doze níveis

Seu **total acumulado** (em dólares) define o seu nível:

Nível	Total acumulado (US$)	Material
1. Devoto	5	Bronze
2. Iniciado	10	Prata
3. Guardião	20	Ouro
4. Campeão	40	Obsidiana
5. Herói	80	Jade
6. Lenda	100	Rubi
7. Mito	200	Safira
8. Semideus	500	Diamante
9. Titã	1.000	Aura mítica
10. Primordial	5.000	Constelação viva
11. Eterno	25.000	Coroa eterna
12. Criador de Mitos	50.000	Chama da criação

O nível **Primordial** ganha uma ★ a cada US$ **5.000** (até **4** estrelas); no nível **Eterno** as estrelas viram uma coroa; acima do nível mais alto, o selo mostra “Criador de Mitos ×N”, com +1 a cada US$ **25.000**.



Benefícios por faixa

- Todos: uma insígnia e o nome no Salão.
- Do nível Campeão em diante: moldura e nome colorido.
- Do nível Lenda em diante: moldura animada, redes sociais em destaque e uma aura no duelo visível ao oponente.
- A partir do nível Semideus: o nome no Monumento, a foto no topo do Salão e um verso de carta exclusivo.
- A partir do nível Titã: entrada dourada no duelo e um banner de perfil.
- A partir do nível Primordial: uma estátua no Monumento, a possibilidade de co-criar uma carta e um tom de arena.
- No nível Eterno: um lugar no Conselho dos Mitos e uma carta-homenagem com o seu nome nos créditos.
- No nível Criador de Mitos: uma carta 1/1 só sua.

Número de apoiador e Eras

Na primeira compra você recebe um **número de apoiador** (Nº 0001…), dado uma vez, em ordem. O número define a **Era**:

ERA	NÚMEROS DE APOIADOR
Os Primeiros Cem	1 – 100
Fundadores	101 – 1.000
Pioneiros	1.001 – 10.000
Guardiões do Salão	10.001+

No Salão

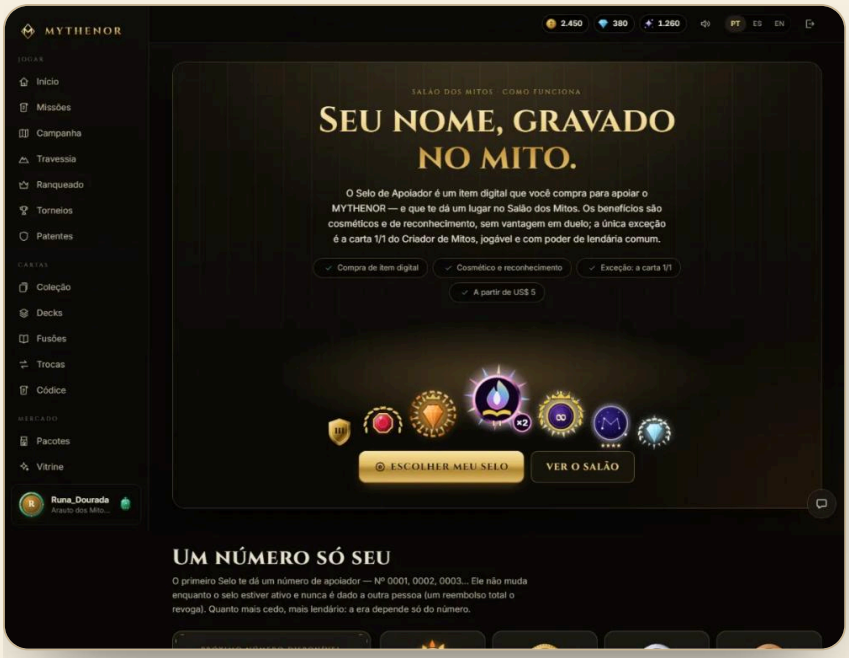
- Quando alguém chega ao nível Lenda ou acima, os jogadores que estão online veem um anúncio ao vivo.
- O **Mito do Mês** fica em destaque no Início por **30** dias.
- Se **3** pessoas denunciam um cartão do Salão, ele fica oculto até a revisão.

O convite ao Salão

Quem já jogou muito (a partir de **30 duelos** e com a conta criada há pelo menos **3 dias**) e ainda não tem o Selo recebe, no máximo **1 vez a cada 7 dias**, um convite em tela cheia sobre o resultado do duelo: o **próximo número** do Salão (o Nº 0001 enquanto o Salão está vazio, ou quantos números ainda restam da era Os Primeiros Cem), o que cada faixa deixa para sempre, com o preço, e os botões **Quero o Nº…**, **Como funciona** e **Agora não**. No dia em que esse convite abre, a oferta do VIP em tela cheia não abre. Quem declarou ter menos de 18 anos, ou onde o Selo não está à venda, não vê o convite.

Reembolso

Se um pagamento é estornado ou reembolsado, o total volta atrás e a decoração acompanha. O prazo de reembolso citado no jogo é de **7** dias.



✦ DICA DE MESTRE

Leia a página “Como funciona” do Salão antes de comprar: ela traz o texto legal completo do Selo.



PARTE 7 · CONTA E SEGURANÇA · CAPÍTULO 27

Conta, ajustes e acessibilidade

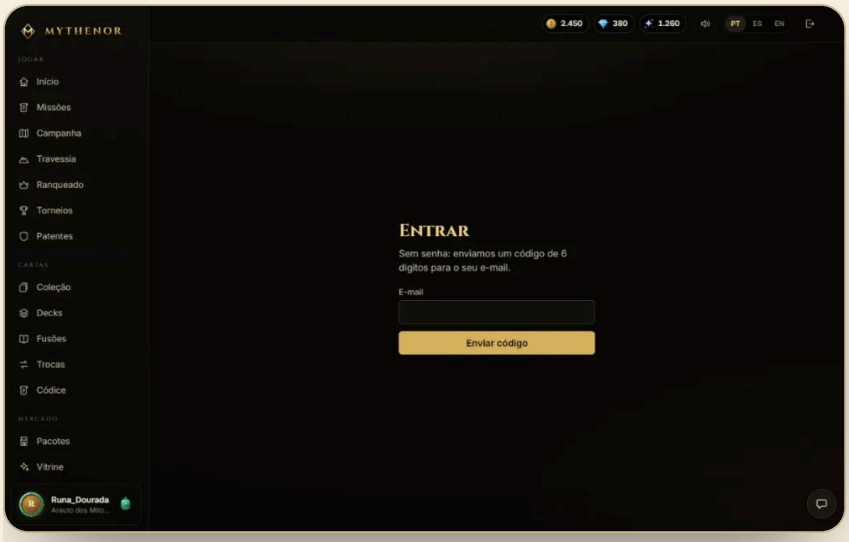
Convidado ou com e-mail, como entrar, como salvar o progresso e como ajustar o jogo.

✦ EM RESUMO

- Há duas formas de entrar: como convidado (conta na hora) ou com e-mail, usando uma senha ou um código enviado por e-mail.
- Convidado depende do navegador: salve com um e-mail para não perder o acesso.
- Em Ajustes você troca idioma, som, animações e qualidade gráfica.

Duas formas de entrar

	JOGAR COMO CONVIDADO	ENTRAR COM E-MAIL
Como	Um toque; a conta nasce na hora.	Você digita o e-mail e entra com a **senha** ou com um código de **6** dígitos enviado ao e-mail. Na primeira vez, o código cria a conta.
Progresso	Fica ligado ao navegador: limpar os dados do navegador perde o acesso.	Fica ligado ao e-mail; funciona em qualquer aparelho.
Compras	Não pode comprar.	Pode comprar (com **18** anos ou mais).



O código

O código vale **10 minutos** e aceita **5 tentativas**. Se errar demais, peça outro. Por segurança, cada e-mail aceita no máximo **40 tentativas por 24 horas**, somando todos os códigos; passando disso, espere até o dia seguinte (o login por senha continua funcionando). Não compartilhe o código com ninguém.

A senha

Em **Ajustes** → **Conta** você pode **criar uma senha** (mínimo de **10** caracteres; senhas comuns ou que contêm o seu e-mail não são aceitas). Antes de salvar, o jogo envia um código ao seu e-mail, e ao salvar os outros aparelhos saem da conta. O código por e-mail continua funcionando. Esqueceu a senha? Em **Entrar** → **Esqueci a senha** você recebe um código e escolhe uma nova. Depois de várias tentativas erradas, a entrada com senha fica bloqueada por um tempo; o código por e-mail não é bloqueado.

Salvar uma conta de convidado

Como convidado, depois do seu **1º duelo** o jogo pede um e-mail para **salvar o progresso**: você digita, confere o endereço e continua jogando, **sem código**. Se tocar em **Agora não**, o pedido volta uma vez a partir do **3º** duelo; depois disso ele fica só no **Perfil**, onde você salva (ou corrige o e-mail) quando quiser. A conta continua de convidado até você **confirmar o e-mail com um código**: basta entrar com esse e-mail, neste ou em outro aparelho — a conta vira registrada, com tudo, e os outros aparelhos saem dela. Trocar cartas, usar o chat e comprar

continuam pedindo a conta confirmada. Você também pode entrar com um **e-mail novo**: o convidado vira uma conta registrada, **com tudo** que você tinha.

> ⚠ ATENÇÃO
>
> Se o e-mail que você usar **já tem uma conta**, você entra **nessa** conta, e o progresso do convidado **não é somado** a ela. Se a ideia é guardar o que você jogou, use um e-mail que ainda não tem conta no MYTHENOR.

Na **primeira visita** não há tela de idade: você cria o cadastro e joga. A confirmação de que você tem **18 anos ou mais** e o aceite dos Termos de Uso, da Política de Privacidade e da Política de Reembolso aparecem só **na hora de uma compra** (caixa sem pré-marcação), e ficam registrados com a data e a **versão dos documentos**. Os textos continuam acessíveis no rodapé.

Quem tem **conta com e-mail**, já chegou à **Patente 6** e ainda não informou a idade vê o VIP em Novidades como **Confirmar minha idade**. Na tela do VIP, o jogo explica que o VIP é só para quem tem **18 anos ou mais** e pergunta: "Você tem **18** anos ou mais?". **Sim** pede a data de nascimento e o aceite dos Termos, uma vez só, e quem decide é a data informada: com menos de **18** anos, as compras continuam fechadas. **Não** não envia nada: o jogo inteiro continua aberto, e o VIP deixa de ser oferecido neste aparelho (em Novidades, na Provação dos Deuses e em volta do duelo).

E-mail de lembrete

Se você salvou um e-mail e **não voltou a jogar** entre **20** e **28** horas depois da sua última atividade, o jogo envia **um único e-mail de lembrete** ao endereço salvo: o resultado do seu último duelo, o que está esperando por você (pacotes grátis ou de boas-vindas ainda fechados) e um botão para voltar a jogar. Ele não é enviado a quem declarou menos de 18 anos, a quem desligou o aviso, nem a quem está na União Europeia, no EEE, no Reino Unido ou na Suíça (ou em país desconhecido). Todo e-mail traz um link para **parar de receber lembretes** com um toque, sem entrar na conta; você também pode desligar em **Ajustes → Conta → E-mails de lembrete**.

Em **Ajustes → Meus dados** você pode **baixar os seus dados** (um arquivo JSON com o que guardamos da conta) e **excluir a sua conta**. Excluir pede que você digite o seu nome de jogador, apaga os dados pessoais, encerra as sessões e não pode ser desfeito; os registros de pagamento continuam guardados, como a lei exige. Isso vale também para conta de convidado.

A sessão

A sessão dura **30 dias** e renova com o uso. Para entrar em outro aparelho, entre com a senha ou com o “Código por e-mail”.

Nome de jogador

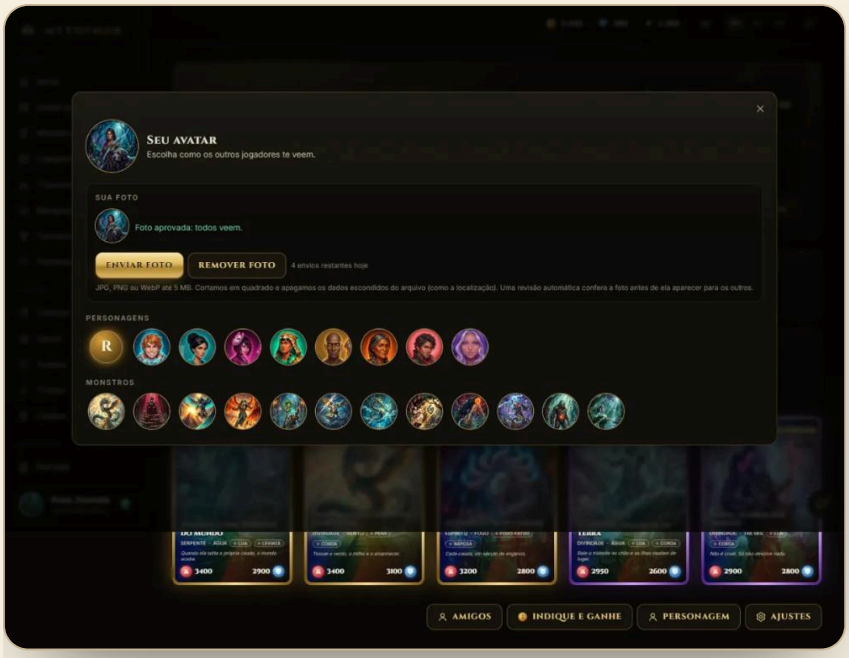
No primeiro acesso com e-mail, o jogo pede que você escolha o seu **nome** e o seu **personagem**. O nome tem de **3** a **16** caracteres, com letras, números e o sublinhado (_), começando por uma letra. Nomes reservados (da marca ou da equipe), ofensivos ou já usados por outra pessoa não são aceitos; maiúsculas e minúsculas contam como o mesmo nome. Depois de escolhido, você pode trocar o nome uma vez a cada **30** dias, em **Ajustes** → **Conta**. Quem já tinha conta e ainda usava o nome gerado escolhe uma vez, ao entrar. Se preferir ficar com o nome atual, o botão **Manter este nome** pula essa tela, e ela não volta a aparecer.

Avatar e foto de perfil

No **Perfil**, toque no seu avatar (ou em **Trocar foto**) para escolher como os outros te veem: o **medalhão** com a inicial do seu nome (o padrão), um dos **8 personagens** do jogo, uma das **12 artes de monstros** ou um **avatar da loja** que você já tem. Tudo de graça, inclusive para convidados. O avatar aparece no topo da tela, no perfil, nos amigos, no chat, nos rankings e na placa do duelo (uma imagem escolhida aparece no lugar do retrato do personagem).

Quem tem **conta com e-mail confirmado** e **18 anos ou mais** (idade declarada) também pode **enviar a própria foto**: JPG, PNG ou WebP de até **5** MB, no máximo **5 envios por dia**. O jogo recorta a foto em quadrado (**256×256** pixels) e apaga os dados escondidos do arquivo, como a localização. Uma **revisão automática** confere a foto: **aprovada**, ela aparece para todos; **em análise**, só você a vê e os outros continuam vendo o seu avatar anterior; **recusada**, o motivo aparece na tela e a foto é apagada. Se a revisão não puder ser feita na hora, a foto fica em análise: ela nunca é aprovada sem a revisão. **Remover foto** apaga a foto na hora, e excluir a conta também. Convidados e menores de 18 anos veem só as imagens do jogo.

Viu uma foto de perfil imprópria? No menu do jogador, use **Denunciar** com o motivo **Foto de perfil inadequada**.



Trocas e a idade da conta

A idade da conta conta desde o primeiro acesso (inclusive como convidado): para **trocar cartas** são precisos **14** dias de conta, **10** dias com duelo (**5** deles de PvP) e a Patente **9**; para cartas épicas ou melhores, **30** dias de conta. Veja Quem pode trocar.

Indique e ganhe (experimental)

No menu, em **Indique e ganhe**, quem tem conta com e-mail confirmado e **18** anos ou mais aceita as regras do programa e recebe um **link próprio** (mythenor.com/r/código). Só conta uma **conta nova** criada a partir do link (ele fica guardado no navegador por **30** dias); contas que já existiam não contam, e ninguém indica a si mesmo. O convidado lê a página toda e é convidado a criar a conta.

O amigo vira **ativo** com **10 duelos válidos em 3 dias diferentes**, até **30** dias depois de criar a conta (amistosos não contam). **14 dias** depois de ficar ativo, o valor entra no saldo, se a conta do amigo ainda existir. O amigo precisa **criar a conta com e-mail** (confirmado com o código, o que também protege a conta dele): enquanto ele joga só como convidado, a indicação espera, e se ele não confirmar o e-mail em **74** dias depois de criar a conta, ela expira.

País onde o amigo criou a conta	Valor por amigo ativo
Faixa 1 (31 países, como EUA, Canadá, Reino Unido, Alemanha e Japão)	US$ **0,50** de saldo

PAÍS ONDE O AMIGO CRIOU A CONTA	VALOR POR AMIGO ATIVO
Faixa 2 (36 países, como Brasil, México, Argentina e Polônia)	US$ **0,20** de saldo
Demais países	🔷 **50** gemas direto na carteira

O país é o detectado pela conexão no cadastro. **Não há limite por dia**; o teto é **US$ 500,00 por mês** por pessoa (indicações e vídeos somados), e quem bate o teto pode **pedir uma revisão** no painel. O programa também tem um orçamento por mês (o padrão é US$ **1.000,00**): se ele acabar, o programa **pausa para todos** e os créditos novos ficam retidos.

A página e o cartão da tela inicial mostram um **exemplo** em dólar, não uma promessa: **100** amigos ativos na Faixa 1 = US$ **50,00**. Logo abaixo vêm o valor por jogador ativo de cada faixa e o teto do mês.

O **saldo** vira gemas a qualquer momento, a partir de US$ **1,00**, pela taxa do maior pacote da loja (**140** gemas por dólar). O **saque em dinheiro** é por PayPal, a partir de US$ **20,00**, e só vale para o valor das indicações cujo amigo também jogou **duelos online contra 3 pessoas diferentes** pode ser sacado; sem isso, a indicação vale como crédito só na loja (como o dos vídeos). O painel mostra os indicados por situação e, para os que não contaram, o motivo: mesmo aparelho ou mesma rede, conta automática ou banida, mais de um país, várias contas da mesma rede no mesmo dia, partidas com cara de automáticas, conta excluída ou prazo vencido.

> ⚠ ATENÇÃO
>
> O programa é **experimental**: as regras podem mudar e ele pode acabar a qualquer momento. O saldo já ganho continua valendo na loja. As regras completas estão na própria página do programa.

Criadores

Um vídeo **público no YouTube** mostrando o jogo, com o seu código de indicação na descrição e enviado pelo formulário do programa, vale **US$ 10,00 em crédito só para a loja** (🔷 **1.400** gemas) quando passa de **1.000 visualizações** com pelo menos **10** curtidas (ou **0,5%** das visualizações, o que for maior) e continua assim **30 dias** depois. Até **4** vídeos creditados por mês e **5** em análise ao mesmo tempo; um vídeo e um canal valem para uma pessoa só. Prazos contados da primeira checagem: o código precisa aparecer na descrição em até **7** dias, e um vídeo que não chegar aos números em **60** dias sai da análise. Quem entra pelo link da descrição conta como indicado.

Programa Criadores (Temporada de Lançamento)

Quem faz vídeo ou live de games tem, no painel do programa, um **código de criador** em destaque para copiar e compartilhar. O seguidor entra pelo link (o código vai junto) ou, quando o link não é clicável (TikTok, Reels, Shorts), **digita o código** em **Ajustes** ou na página do programa, até **7** dias depois de criar a conta, se ela não veio por outro link. Quem entra por um criador ganha **1 pacote grátis** a mais; só o criador recebe dinheiro.

No menu, **Criadores** (no celular: um cartão na tela inicial, ao lado de Indique e ganhe, e um botão no Perfil) abre a página do programa falando com criadores, com o exemplo **150** jogadores ativos na Faixa 1 = US$ **110,00** (US$ **75,00** pelos jogadores + US$ **35,00** dos bônus dos marcos da temporada), um link para a página completa de criadores e outro para o Ranking de Criadores. Ao entrar no programa, e no topo do painel enquanto nenhuma rede estiver salva, há um campo **opcional** para colar o link do seu canal: ele aparece no seu cartão do ranking, e deixar em branco não impede a entrada.

O valor é o mesmo das indicações: o seguidor vira ativo com **10** duelos em **3** dias diferentes e conta com e-mail confirmado; para o valor poder ser sacado, ele também precisa jogar **PvP contra 3 pessoas reais diferentes** (sem isso, os mesmos centavos viram crédito só na loja). Numa frase, para o público: “jogue **10** duelos em **3** dias diferentes e jogue PvP contra gente de verdade, assim o seu criador recebe em dólar”. O painel mostra cada pessoa desde o cadastro: duelos, dias, PvP, e-mail confirmado, situação e, para quem já ficou ativo, o valor **a liberar** e a data em que ele entra no saldo (**14** dias depois).

ATIVOS NA TEMPORADA	MARCO
10	Selo de Influenciador, entrada no ranking público e uma carta rara
50	Bônus de US$ **10,00** e uma carta épica
150	Bônus de US$ **25,00** e uma carta épica
500	Bônus de US$ **75,00**, o seu personagem jogável e o anúncio da sua entrada no jogo (entregues pela equipe em até **7** dias)
1.500	Bônus de US$ **200,00** e destaque na tela inicial (entregue pela equipe em até **7** dias)

O bônus é crédito do programa (conta no teto do mês): pode ser sacado quando pelo menos metade dos ativos contados tiver o PvP; senão, é crédito na loja. Os três criadores com mais ativos no mês ganham US$ **100,00**, US$ **50,00** e US$ **25,00** em crédito do programa. O **Ranking de Criadores** (em Indique e ganhe, “Ver o ranking de criadores”) é público, por

temporada e por mês, e mostra quem tem **10** ativos ou mais na temporada, com até **7** redes que o criador coloca no painel (links https de YouTube, TikTok, Instagram, Twitch, Kick, Facebook ou X).

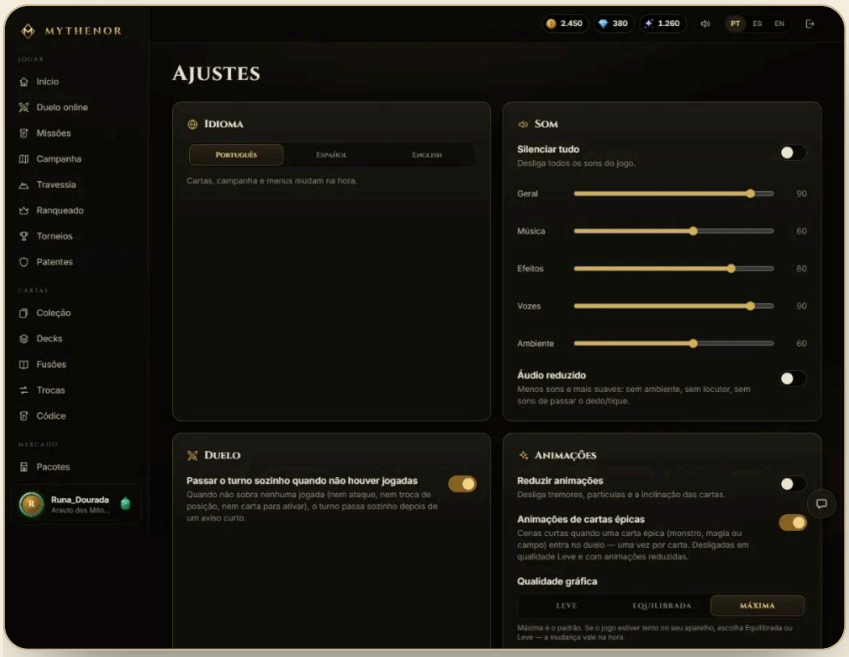
> ⚠ ATENÇÃO
>
> A Temporada de Lançamento vai até **18/01/2027**: pode acabar antes ou ser prorrogada, e o que já foi ganho fica. Para receber é preciso ter **18** anos ou mais, e quem divulga avisa que é link de indicação (#publi).

Ajustes

- **Idioma:** português, espanhol ou inglês; muda na hora.
- **Som:** geral, música, efeitos, vozes, ambiente, silenciar tudo e áudio reduzido.
- **Animações:** “Reduzir animações” (o jogo também respeita a preferência do seu sistema).
- **Animações de cartas épicas:** cenas curtas quando uma carta épica (monstro, magia ou campo) entra no duelo, uma vez por carta em cada duelo; vem ligado e desliga sozinho em qualidade Leve e com “Reduzir animações”.
- **Qualidade gráfica:** Máxima (o padrão de todo mundo), Equilibrada ou Leve. A troca vale na hora, até no meio de um duelo. **Máxima** mostra tudo; **Equilibrada** alivia a imagem (resolução menor, sem suavização de bordas, menos partículas e brilhos); **Leve** usa a imagem mais simples (sem o brilho de bloom, bem menos partículas e sem as animações de cartas épicas). Quem tem um aparelho fraco troca aqui. O jogo nunca baixa a qualidade sozinho: só você troca.
- **Aviso no celular:** só em celular e tablet, uma vez, depois da primeira visita, a tela inicial mostra um cartão com “Se o jogo estiver lento no seu aparelho, troque a qualidade com um toque.” e os botões **Equilibrada**, **Leve** e “Agora não”. Se o jogo medir lentidão por vários segundos num duelo, o mesmo cartão aparece uma vez por sessão. O jogo nunca baixa a qualidade por conta do aviso: só o seu toque troca, e escolher (ou tocar em “Agora não”) tira o aviso para sempre.
- **Personagens:** trocar de personagem, “Cut-ins de personagem” e “Falas dos personagens” e “Provocações automáticas” (vem ligado; Provocações automáticas).
- **Privacidade:** o interruptor “Medição de uso” (Privacidade e segurança).
- **Multijogador**, nesta ordem: “Mostrar quando estou online” e “Aceitar convites de amigos” (só numa conta registrada; o convidado vê “Crie sua conta para ter amigos e receber convites.”), “Som de convites” (Multiplayer social); “Silenciar frases de desconhecidos” e “Voz das frases” e “Receber provocações” (vem ligado, mas desligado para quem declarou

menos de **16** anos) (Frases rápidas e emotes); **Jogadores bloqueados**, a lista de quem você bloqueou, com **Desbloquear** (Bloquear); e “Sobre os oponentes”.

- **Indique e ganhe:** “Modo gravação” mostra o seu link (mythenor.com/r/...) pequeno na lateral da tela do duelo, sem cobrir os botões; aparece para quem entrou no programa.
- **Código de criador:** numa conta criada há até **7** dias que não veio por um link, o campo “Um criador te convidou? Digite o código dele”.
- **Conta:** o seu e-mail, o nome de jogador, “E-mails de lembrete” (vem ligado; E-mail de lembrete), a senha e, numa conta com e-mail, o botão Sair.
- Idioma, som, animações, qualidade e as opções das frases ficam guardados no aparelho. No duelo, também dá para mudar a **velocidade** das animações e **pular** animações.





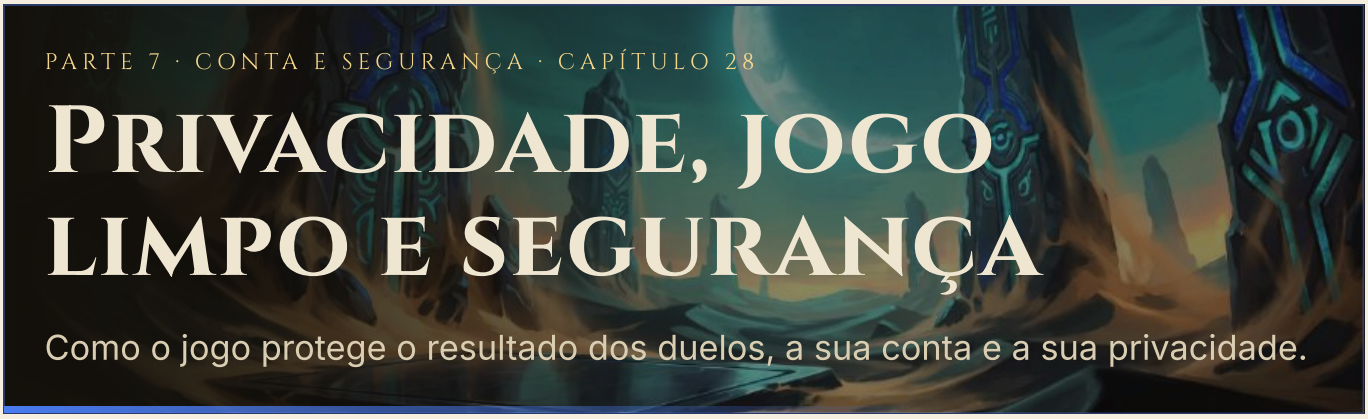
Ajustes → Multijogador: presença e convites, frases rápidas, Jogadores bloqueados e Sobre os oponentes.

Instalar como aplicativo

O MYTHENOR pode ser instalado pelo navegador, como um aplicativo (PWA), no computador e no celular.

Em todo duelo, o botão **Instalar app · para não esquecer**, no alto da tela, e um cartão na tela de resultado deixam o MYTHENOR como um ícone na sua tela. No Chrome e no Edge (Android, Windows, Mac) abre o aviso de instalação do próprio navegador. No iPhone e no iPad aparece um guia de 2 passos: **Compartilhar** e depois **Adicionar à Tela de Início**. Nos outros navegadores, o guia mostra o caminho certo e o endereço do site em letras grandes. O × esconde o botão por **3** dias neste aparelho, e ele não aparece dentro do app instalado.

> ✦ DICA DE MESTRE
>
> Jogou como convidado e está gostando? Salve com um e-mail novo antes de limpar dados do navegador ou trocar de aparelho.



PARTE 7 · CONTA E SEGURANÇA · CAPÍTULO 28

Privacidade, jogo limpo e segurança

Como o jogo protege o resultado dos duelos, a sua conta e a sua privacidade.

✦ EM RESUMO

- Todo duelo roda no servidor e é conferido antes de pagar qualquer recompensa.
- Venda de cartas ou contas por dinheiro é proibida.
- Compras só para maiores de **18** anos e com conta de e-mail.

O servidor decide

Todo duelo roda **no servidor**, e o resultado é **re-verificado** (o jogo reproduz o duelo) antes de pagar recompensas. Ninguém consegue trapacear no resultado.

Jogo limpo

- **Duelos de verdade:** só eles pagam XP, missões e ouro de PvP; o limite por adversário evita combinar resultados (Duelo de verdade).
- **Trocas:** só entre amigos, com taxa e limite por dia (Vitrine, pó e trocas).
- **Compra e venda por dinheiro:** vender ou comprar cartas e contas por dinheiro (a chamada "RMT") é proibido pelos termos e leva a banimento.
- **Contas de convidado:** há um limite antifraude de **20** contas convidadas por rede por hora.

Como o jogo protege a economia

As cartas só valem alguma coisa se forem difíceis de conseguir. Por isso o jogo cuida da economia do mesmo jeito para todo mundo:

- **Cartas fortes são escassas de propósito.** Raras, épicas e lendárias vêm de pacotes com chances publicadas (o Pacote do Viajante custa 🪙 **1.500** ouro), de marcos da campanha (a carta de cada primeira vitória tem um teto de raridade pelo papel do adversário, e nenhum duelo dá lendária) e da forja, que custa pó. Ninguém enche a coleção de cartas fortes de uma vez.
- **O presente de começo é pequeno.** A conta nova recebe **3** pacotes de boas-vindas só com comuns e incomuns, e o Pacote Grátis do dia traz **1** carta. Contas criadas em massa na mesma rede ou no mesmo aparelho não recebem os pacotes de boas-vindas de novo.
- **Trocar exige jogo de verdade.** Trocas e Duelos de Honra só se abrem depois de **14** dias de conta, de dias de duelo de verdade (incluindo PvP contra outras pessoas) e de uma Patente mínima; cartas épicas ou melhores pedem ainda mais (**30** dias). Cada conta faz no máximo **3** movimentos por dia e recebe no máximo **1** carta épica ou melhor a cada **30** dias.
- **Nada some de quem já tem.** Quando uma regra muda, ela vale daí para frente: as cartas que você já tem continuam suas.
- **O servidor decide.** Quem tenta driblar uma regra não ganha nada: o jogo confere tudo no servidor.

Compras

Comprar gemas, passe, cosméticos, personagens ou o Selo de Apoiador exige uma **conta com e-mail** e a declaração de **18 anos ou mais**. As cartas de pacote pago têm uma trava de troca (Pacotes) e o Salão dos Mitos é uma compra cosmética (Salão dos Mitos).

Privacidade

A medição de uso do jogo usa só **ferramentas próprias** (sem Google nem Meta): nada vai para terceiros. Fora da União Europeia, do Espaço Econômico Europeu, do Reino Unido e da Suíça a medição vem **ligada**; dentro dessas regiões (ou quando o país é desconhecido) vem **desligada**. Você pode mudar isso em **Ajustes** → **Privacidade**, no interruptor “Medição de uso”. Com a medição ligada aparece também “Anúncio de origem”: medir de qual anúncio você veio e avisar a Meta (Facebook/Instagram) quando você começa a jogar, para medirmos os nossos anúncios. Ele segue a mesma regra da medição (ligado fora dessas regiões, desligado dentro delas ou com país desconhecido), pode ser desligado sozinho no mesmo lugar e o aviso à Meta nunca é enviado para quem nos disse ter menos de **18** anos (os nossos anúncios são mostrados só a maiores de **18**). Não há aviso de privacidade ao abrir o jogo.

Segurança entre jogadores

- **Chat só entre amigos:** o chat escrito existe só entre amigos aceitos, os dois com conta registrada. Quem não é seu amigo não consegue escrever para você; no duelo, só as frases rápidas, que são uma lista fechada (Chat entre amigos).
- **Sem links nem contatos:** links, e-mails, telefones e @perfis são recusados no chat para todo mundo, e palavras ofensivas viram ***.
- **Menores de 16:** quem declarou ter menos de **16** anos não tem chat escrito; as frases rápidas continuam valendo.
- **Provocações:** as provocações do duelo são frases de uma lista fechada, no máximo **10** por duelo para cada jogador, fecham quando o duelo acaba, e você pode desligar o recebimento delas em Ajustes → Multijogador (para quem declarou menos de **16** anos, elas já vêm desligadas). Silenciar ou bloquear o oponente cala tudo isso (Frases rápidas e emotes).
- **Bloquear e denunciar:** o escudo de Segurança, no duelo e na tela Amigos, bloqueia ou denuncia um jogador, até se você for convidado. O jogo anexa sozinho as últimas mensagens e os dados do duelo (Bloquear e Denunciar).
- **Por quanto tempo o chat fica guardado:** mensagens com mais de **30** dias são apagadas; as que foram anexadas a uma denúncia ficam guardadas com ela por mais tempo.

Cuidados simples

- Não compartilhe o código de entrada com ninguém, nem com quem diga ser do jogo.
- Salve a conta de convidado com um e-mail (Conta, ajustes e acessibilidade).
- Desconfie de quem oferece cartas ou contas por dinheiro fora do jogo.
- Alguém incomodou você? Bloqueie e denuncie pelo escudo de Segurança; o jogador não é avisado.

> ✦ DICA DE MESTRE
>
> Se algo parecer errado numa compra, pare e verifique o país e a moeda exibidos antes de confirmar.



PARTE 7 · CONTA E SEGURANÇA · CAPÍTULO 29

Multiplayer social

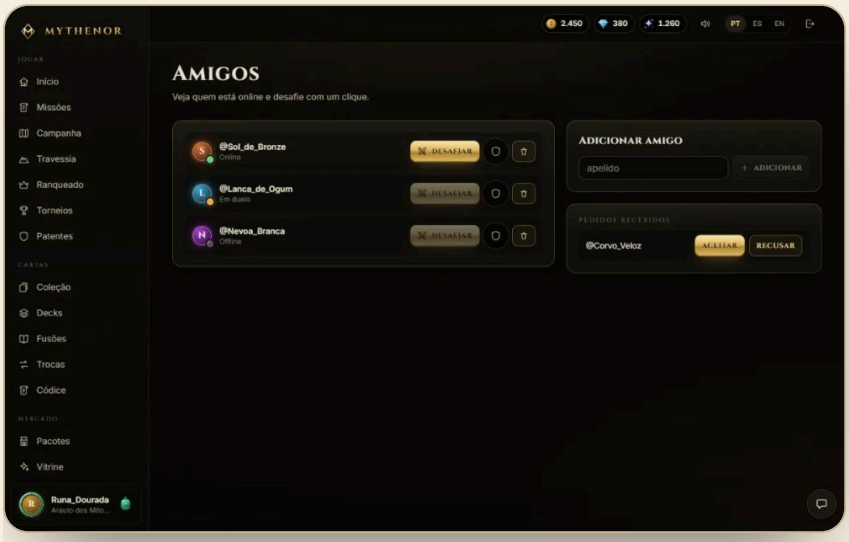
Amigos, desafios, chat, trocas e segurança: como jogar junto com outras pessoas.

✦ EM RESUMO

- Na tela Amigos você vê quem está online, desafia com um toque e pede revanche no fim do duelo.
- O chat escrito é só entre amigos com conta registrada, com filtro de palavras e limites.
- Qualquer jogador, até convidado, pode bloquear ou denunciar outro jogador.

Amigos, desafios e revanche

- **Amigos:** a tela **Amigos** (no menu; no celular, pelo Perfil) mostra cada amigo como Online, Em duelo ou Offline. Adicione pelo **nome de jogador** (**3** a **16** caracteres), aceite ou recuse os pedidos recebidos, cancele os enviados e remova amigos. Pedidos sem resposta somem em **14** dias. Amigos são para **contas registradas**: um convidado não adiciona nem recebe pedidos.
- **Desafiar:** ao lado de um amigo online, **Desafiar** manda um convite direto que vale **60** segundos e aparece para ele em qualquer tela, com Aceitar e Recusar. O código e o link continuam valendo (Desafio a amigo).
- **Revanche:** no fim de um duelo Ranqueado, Casual ou de Desafio a amigo, **Revanche** pede outro duelo com os mesmos decks; o pedido vale **30** segundos, a revanche de uma ranqueada é casual (sem pontos) e cabem até **5** seguidas.
- **Trocas:** cartas por cartas, só entre amigos (Vitrine, pó e trocas). Como amizade exige conta registrada, um convidado não troca cartas.
- **Filas e torneios:** Ranqueado e Casual (PvP); chaves entre jogadores (Torneios).
- **No duelo:** frases rápidas e emotes contra outra pessoa (Frases rápidas e emotes), o botão **Chat** e o escudo de **Segurança** (abaixo); se o oponente desconecta, você vê um aviso com a contagem da tolerância.
- **Replay:** reveja qualquer duelo seu depois que ele acaba (Replay).



A tela Amigos: quem está online, o botão Desafiar, o escudo de Segurança e os pedidos de amizade.

Chat entre amigos

O chat escrito existe **só entre amigos aceitos**, e os **dois** precisam ter **conta registrada** (com e-mail). Um convidado não escreve nem recebe mensagens. Quem declarou ter **menos de 16 anos** não tem chat escrito, e ninguém conversa por escrito com essa conta; as frases rápidas do duelo continuam valendo. Com um jogador bloqueado (por você ou por ele), o chat não funciona.

- **Fora do duelo:** o botão redondo de conversa, no canto da tela, abre as **Conversas** com os seus amigos. O número vermelho no botão conta as mensagens não lidas; cada conversa mostra a última mensagem e as suas não lidas.
- **No duelo:** o botão **Chat**, ao lado das frases rápidas, abre a conversa por cima do duelo quando o oponente é seu amigo (veja O botão Chat no duelo).

Limites

- Cada mensagem tem até **200 caracteres**; o contador embaixo da caixa mostra quantos você usou.
- Você pode mandar até **5 mensagens seguidas**; depois, uma a cada **1** segundo.
- No total, até **30 por minuto** e **300 em 24 horas**.
- **Amizade nova:** nos primeiros **10** minutos depois de aceitar a amizade, cabem **10** mensagens para esse amigo.
- Passou de um limite? A mensagem não sai e o jogo diz quantos segundos esperar: “Calma! Espere ...s para enviar de novo.”
- A **terceira mensagem igual seguida** para o mesmo amigo é recusada: “Você já enviou esta mensagem. Tente outra coisa.”

Filtro

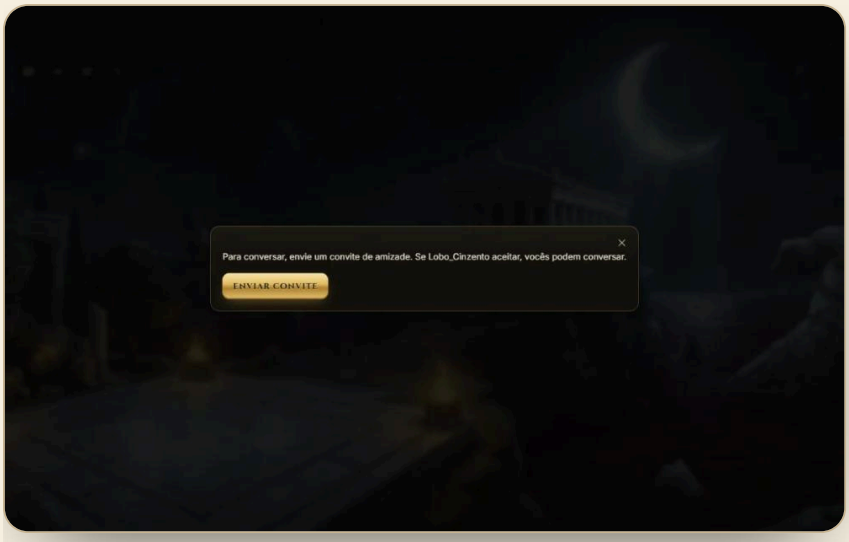
Palavrões, insultos e ofensas em **português, espanhol e inglês** são trocados por ***, mesmo quando escritos com números no lugar de letras, letras repetidas ou separadas. Quando isso acontece, você vê "Algumas palavras foram filtradas."

> ⚠ ATENÇÃO
>
> **Links e contatos** (endereços de site, e-mails, números de telefone, @perfis e aplicativos de mensagem com um contato) são recusados para **todo mundo**: "Links e contatos não são permitidos no chat." Combine tudo dentro do jogo.

O botão Chat no duelo

Nos duelos contra outra pessoa, o botão **Chat** mostra uma destas respostas, conforme a situação (no lugar de [nome] aparece o nome do oponente):

SITUAÇÃO	O QUE APARECE
Vocês são amigos	A conversa abre por cima do duelo.
Vocês não são amigos	"Para conversar, envie um convite de amizade. Se [nome] aceitar, vocês podem conversar." e o botão **Enviar convite**. Depois de enviar: "Convite enviado. Se [nome] aceitar, vocês podem conversar."
Ele já te mandou um pedido	"[nome] já te enviou um convite de amizade. Aceite para conversar." e o botão **Aceitar convite**.
Você joga como convidado	"Crie sua conta para adicionar amigos e conversar." e o botão **Criar conta**.
O oponente joga como convidado	"[nome] está jogando como convidado e não pode receber convites."
Um dos dois declarou menos de 16 anos	"O chat escrito não está disponível para esta conta. As frases rápidas continuam valendo."
Há um bloqueio entre vocês	"Não é possível conversar com este jogador."



O botão Chat do duelo com um oponente que não é amigo: o convite de amizade e o botão Enviar convite.

Adicionar como amigo no duelo

No duelo contra outra pessoa, o botão com o ícone de pessoa e um **+**, ao lado do Chat, é **Adicionar como amigo**: ele manda um pedido de amizade ao oponente e, depois que for aceito, vocês podem se desafiar e conversar. A tela de resultado tem o mesmo botão, ao lado de **Revanche**. O botão muda conforme a situação: depois de enviar, fica desligado em "Convite enviado"; se já são amigos, aparece "Vocês são amigos"; se ele já te mandou um pedido, o botão vira **Aceitar convite**; e quem joga como convidado vê "Crie sua conta para adicionar amigos e conversar." com o botão **Criar conta**. O pedido segue as regras de sempre: fica pendente até a pessoa aceitar e some em **14** dias.

Escrever no celular

Ao tocar na caixa de texto, o teclado do celular abre e a conversa **sobe para ficar acima dele**, sem fechar: ela só fecha quando você toca em fechar (×) ou fora dela. Isso vale na conversa por cima do duelo e na gaveta de Conversas fora do duelo, e o duelo seguir atualizando por trás não tira o teclado nem apaga o que você digitou.

Bloquear

No duelo, o escudo de **Segurança** (ao lado do Chat) abre **Bloquear** e **Denunciar**; na tela Amigos, o mesmo escudo fica ao lado de cada amigo; e numa conversa do chat, no alto da conversa. Convidados também podem bloquear. Ao bloquear, o jogo confirma: "Bloquear [nome]? Vocês deixam de ser amigos e não podem mais se convidar, conversar nem cair juntos na fila. As frases dele chegam silenciadas."

- A amizade entre vocês acaba, e um pedido de amizade pendente é apagado.

- Convites de duelo abertos entre vocês são cancelados; daí em diante, nenhum dos dois pode pedir amizade, desafiar ou pedir revanche ao outro.
- O chat para **nos dois sentidos**.
- A fila do Ranqueado e do Casual **nunca** junta vocês dois.
- Se ainda se enfrentarem num duelo, as frases, os emotes e as provocações dele chegam silenciados, e isso vale **na hora**, até se você bloquear no meio do duelo.
- O jogador bloqueado **não é avisado**: para ele, as tentativas só dizem que não foi possível.

Para desfazer, vá em **Ajustes** → **Multijogador** → **Jogadores bloqueados** e toque em **Desbloquear**. Desbloquear não refaz a amizade: se quiserem, peçam de novo.

Denunciar

Pelo mesmo escudo de **Segurança**, **Denunciar** pergunta "O que aconteceu?" e oferece **8** motivos: Ofensas ou linguagem ofensiva; Assédio ou perseguição; Trapaça; Parece um programa automático; Spam; Nome impróprio; Foto de perfil inadequada; Outro motivo. Há um campo de **Detalhes (opcional)** de até **300** caracteres. Convidados também podem denunciar.

- Você não precisa juntar provas: o jogo anexa sozinho as últimas mensagens entre vocês e, se a denúncia foi feita no duelo, os dados desse duelo.
- A resposta é sempre "Denúncia recebida. Obrigado por ajudar a manter o jogo seguro."
- Cada jogador pode fazer até **10 denúncias em 24 horas** ("Você atingiu o limite de denúncias de hoje.").
- Há **uma denúncia aberta por jogador e por lugar** (no duelo, numa conversa do chat ou na lista de amigos): repetir mostra "Você já denunciou este jogador — estamos analisando."

Um chat pode ser **silenciado por um tempo**: se **3 pessoas diferentes** denunciarem o chat de alguém (pela conversa) em **24** horas, o chat dessa pessoa fica silenciado por **24** horas. Só conta a denúncia de uma conversa em que a pessoa denunciada realmente escreveu mensagens. Enquanto isso, quem está silenciado vê "Seu chat está temporariamente silenciado." e as mensagens não saem.

> ✦ DICA DE MESTRE
>
> Combine com os amigos pelo nome de jogador: quem já é amigo pode conversar, trocar cartas e se desafiar sem esperar na fila.



PARTE 8 · REFERÊNCIA · CAPÍTULO 30

Glossário

Os termos do jogo em português, espanhol e inglês, com uma definição de uma linha.

✦ EM RESUMO

- Cada termo aparece nas três línguas do jogo.
- Os nomes seguem exatamente os que você vê na tela em cada idioma.
- Os links dos capítulos levam à explicação completa.

No duelo

TERMO	ESPAÑOL	ENGLISH	O QUE É
Vida	Vida	Life	Os pontos de cada duelista; chegar a zero é perder.
Deck	Mazo	Deck	As cartas que você leva para o duelo.
Mão	Mano	Hand	As cartas que você segura e ainda não jogou.
Cemitério	Cementerio	Graveyard	Para onde vão as cartas destruídas ou descartadas.
Zona	Zona	Zone	Um espaço da mesa onde uma carta fica.
Invocar	Invocar	Summon	Pôr um monstro na mesa.
Colocar	Colocar	Set	Pôr uma carta virada para baixo na zona.
Virada	Boca abajo	Face-down	Carta com a face escondida.
Ataque / Defesa	Ataque / Defensa	Attack / Defense	As duas posições de um monstro.
Ataque direto	Ataque directo	Direct attack	Ataque contra um oponente sem monstros.
Turno	Turno	Turn	A sua vez de jogar (A mesa e o turno).

TERMO	ESPAÑOL	ENGLISH	O QUE É
Provocação	Provocación	Taunt	Frase de brincadeira: uma que você escolhe na aba Provocar ou a fala automática do personagem (Provocações automáticas).
Duelo de verdade	Duelo real	Real duel	Duelo que cumpre o mínimo para pagar recompensas (Fim do duelo).
Clássico / Competitivo	Clásico / Competitivo	Classic / Competitive	Os dois modos de regra de deck (Coleção e decks).

Fusão e constelações

TERMO	ESPAÑOL	ENGLISH	O QUE É
Fundir / Fusão	Fusionar / Fusión	Fuse / Fusion	Juntar cartas da mão, em ordem, num monstro novo (Fusão).
Fusão específica	Fusión específica	Specific fusion	Uma receita nomeada, com resultado fixo.
Regra geral	Regla general	General rule	Fusão por tipo e elemento, sem receita nomeada.
Passo mínimo	Paso mínimo	Minimum step	O quanto o resultado geral precisa superar o material mais forte.
Material	Material	Material	Uma carta usada numa fusão.
Cadeia	Cadena	Chain	Fusão de três cartas (o máximo), resolvida par a par.
Livro de Fusões	Libro de Fusiones	Fusion Book	O registro das receitas que você descobriu.
Constelação	Constelación	Constellation	Símbolo do monstro que decide vantagens em batalha (Constelações).
Ciclo Celeste / Terreno	Ciclo Celeste / Terrenal	Celestial / Earthly Cycle	As duas rodas de constelações.

Cartas

TERMO	ESPAÑOL	ENGLISH	O QUE É
Raridade	Rareza	Rarity	Comum, Incomum, Rara, Épica ou Lendária.
Tipo	Tipo	Type	A família do monstro (Dragão, Serpente...).
Elemento	Elemento	Element	Fogo, Água, Terra, Vento, Luz, Trevas ou Trovão.
Nível	Nivel	Level	Referência de força do monstro.
ATK / DEF	ATK / DEF	ATK / DEF	Ataque e defesa do monstro.
Campo	Campo	Field	Carta que reforça e enfraquece os monstros dos dois lados.
Equipamento	Equipo	Equipment	Carta que reforça um monstro para sempre.
Ritual	Ritual	Ritual	Carta que invoca um monstro de ritual.
Só por fusão	Solo por fusión	Fusion-only	Monstro que não sai em pacote.
Carta 1/1	Carta 1/1	1/1 card	Carta exclusiva do nível mais alto do Salão dos Mitos.
Códice	Códice	Codex	A enciclopédia pública das cartas.

Notas

TERMO	ESPAÑOL	ENGLISH	O QUE É
POW	POW	POW	Nota de Força do duelo.
TEC	TEC	TEC	Nota de Técnica do duelo.
Nota (S–D)	Calificación (S–D)	Grade (S–D)	A letra que resume o seu desempenho.

Modos de jogo

TERMO	ESPAÑOL	ENGLISH	O QUE É
Campanha	Campaña	Campaign	As seis regiões e o vilão (Campanha).

TERMO	ESPAÑOL	ENGLISH	O QUE É
Guardião	Guardián	Guardian	O último duelista de cada região.
Duelo livre	Duelo libre	Free duel	Repetir um duelista já vencido.
Drop	Drop	Drop	A carta ganha em uma vitória.
Desafio do Dia	Desafío del Día	Daily Challenge	Um chefe com regras especiais, todos os dias.
Modificador	Modificador	Modifier	Uma mudança de regra do Desafio do Dia.
Modo Lenda	Modo Leyenda	Legend Mode	Revanches mais duras, com estrelas.
Travessia	Travesía	Crossing	A jornada de andares (Travessia dos Mitos).
Kit	Kit	Kit	As cartas iniciais de um personagem na Travessia.
Reino	Reino	Realm	Um dos três trechos do mapa da Travessia.
Óbolos	Óbolos	Obols	A moeda só da jornada.
Bênção / Maldição	Bendición / Maldición	Blessing / Curse	Efeitos que melhoram ou atrapalham a jornada.
Chama da Fênix	Llama del Fénix	Phoenix Flame	Revive uma vez na Travessia.
Forja / Despertar	Forja / Despertar	Forge / Awaken	Fundir cartas do deck; reforçar um monstro.
Grau de Provação	Grado de Prueba	Trial Grade	A dificuldade da Travessia, de 0 a **5**.
Ranqueado / Casual	Clasificatoria / Casual	Ranked / Casual	As filas de PvP.
Elo	Elo	Elo	A pontuação do Ranqueado.
Liga / Divisão	Liga / División	League / Division	A faixa do Elo e seus cinco degraus.
Temporada	Temporada	Season	Um mês UTC.
Reinício suave	Reinicio suave	Soft reset	A nova temporada começa no meio do caminho.

TERMO	ESPAÑOL	ENGLISH	O QUE É
Desafio a amigo	Desafío a un amigo	Friend challenge	Duelo por código, sem prêmios.
Torneio / Bye / W.O.	Torneo / Pase libre / W.O.	Tournament / Bye / Walkover	Chave de eliminação; passe direto; vitória por ausência.

Progressão

TERMO	ESPAÑOL	ENGLISH	O QUE É
Patente	Rango	Rank	Um dos **60** degraus da carreira (Patentes).
Tier	Nivel	Tier	Um grupo de cinco Patentes.
Portão	Barrera	Gate	Conquista que o XP não compra.
XP de carreira	XP de carrera	Career XP	O que faz a Patente subir.
Passe	Pase	Season pass	A trilha mensal de **50** níveis (Passe).
Trilha grátis / premium	Ruta gratis / premium	Free / premium track	As duas trilhas do passe.
Missão	Misión	Quest	Meta diária ou semanal.
Presente diário	Regalo diario	Daily gift	O calendário de sete dias.
Tolerância	Tolerancia	Grace day	Um dia de falta perdoado por ciclo.

Economia

TERMO	ESPAÑOL	ENGLISH	O QUE É
Ouro	Oro	Gold	Moeda ganha jogando.
Gemas	Gemas	Gems	Moeda comprada com dinheiro.

TERMO	ESPAÑOL	ENGLISH	O QUE É
Pó	Polvo	Dust	Moeda de desmontar e criar cartas.
Oferenda Diária	Ofrenda Diaria	Daily Offering	O pacote grátis.
Pacote de Boas-vindas	Sobre de Bienvenida	Welcome Pack	Os pacotes da conta nova.
Pacote do Viajante	Sobre del Viajero	Traveler's Pack	O pacote comprado com ouro.
Relicário	Relicario	Reliquary	Os pacotes de gemas: Bronze, Prata e Ouro.
Pacote temático	Sobre temático	Themed pack	Só cartas de uma mitologia.
Garantia	Garantía	Guarantee	A carta rara que vem após várias compras seguidas.
Vitrine	Vitrina	Showcase	**6** cartas por dia, só para você.
Desmontar / Criar	Desencantar / Crear	Disenchant / Craft	Trocar cartas por pó, e pó por cartas.
Troca / Taxa de troca	Intercambio / Tarifa	Trade / Trade fee	Carta por carta entre amigos, com taxa em ouro.
Carta presa	Carta bloqueada	Locked card	Carta que ainda não pode ser trocada.
Cosmético	Cosmético	Cosmetic	Item de aparência, sem poder.
Personagem / Edição Mítica	Personaje / Edición Mítica	Character / Mythic Edition	Os dois níveis de personagem premium.
Selo de Apoiador	Sello de Apoyador	Supporter Seal	A compra cosmética do Salão dos Mitos.
Salão dos Mitos / Era / Monumento	Salón de los Mitos / Era / Monumento	Hall of Myths / Era / Monument	O lugar do reconhecimento dos apoiadores.

PARTE 8 · REFERÊNCIA · CAPÍTULO 31

Perguntas frequentes

As dúvidas mais comuns, com a resposta curta e o capítulo para ir mais fundo.

✦ EM RESUMO

- As respostas seguem as regras do jogo hoje.
- Cada uma aponta para o capítulo que explica melhor.
- Se a sua dúvida não está aqui, use a busca da capa do manual.

Dinheiro e loja

Preciso pagar para jogar? –

Não. Ouro, missões, presente diário, pacotes grátis e a trilha grátis do passe dão cartas e recompensas sem gastar dinheiro. O que se compra com dinheiro (gemas, passe premium, cosméticos, personagens, Selo de Apoiador) é opcional. Veja Moedas e onde ganhar.

O que dá para ganhar sem pagar? –

A Oferenda Diária (**24** h, guarda até **2**), **3** pacotes de boas-vindas, missões (**3** por dia), o Presente diário e a trilha grátis do passe (🟤 **2.000** ouro e **5** pacotes por temporada).

Por que não vejo pacotes de gemas? –

Os pacotes de gemas são vendidos onde as compras estão abertas; na União Europeia, no Reino Unido e na Suíça as compras ainda estão fechadas. Veja Regras por país.

Como compro cartas no Brasil? –

Pela Vitrine, que vale em todos os países: **6** cartas por dia, com preço fixo em ouro ou gemas. Veja Vitrine, pó e trocas.

Como funciona a garantia dos pacotes? –

Só os Relicários têm garantia: uma épica na **15ª** compra seguida sem épica e, no Relicário de Ouro, uma lendária na **25ª** sem lendária. Veja Pacotes.

O Selo de Apoiador dá vantagem no duelo? –

Não. Os benefícios são cosméticos e de reconhecimento. A única exceção é a carta 1/1 do nível mais alto, que é uma lendária de poder normal. Veja Salão dos Mitos.

Posso pedir reembolso? –

O jogo cita um prazo de reembolso de **7** dias para o Selo de Apoiador. Um estorno reverte o total e a decoração acompanha.

Regras do duelo

Minha fusão não deu nada. Por quê? –

Um par sem receita, sem regra geral e sem equipamento compatível falha: a carta anterior vai ao cemitério e a cadeia segue. Na regra geral só há resultado se existir um monstro com ATK pelo menos **300** acima do mais forte. Veja Fusão.

Por que a fusão geral deu um monstro "fraco"? –

Porque a regra geral cria o monstro de **menor** ATK que supere os materiais com a folga de **300**, e não o mais forte do tipo. Fundir de novo sobe o próximo degrau.

Posso escolher a constelação de um monstro de fusão? –

Não: o monstro que nasce de uma fusão entra com a primeira constelação da carta. A escolha existe ao invocar uma carta sozinha. Veja Invocar, posições e cartas viradas.

Posso atacar no turno em que invoquei? –

Sim, com a exceção do turno 1 de quem começa o duelo.

Por que não posso atacar no turno 1? –

Quem começa o duelo não ataca no turno 1; o segundo jogador já pode atacar no turno 2. Veja A mesa e o turno.

Minha armadilha não disparou. Por quê? –

Só a primeira armadilha virada da fileira, da esquerda para a direita, dispara, uma por ataque. Além disso, o modificador “Sem armadilhas” do Desafio do Dia impede todas.

Pode dar empate? –

Não. Todo duelo termina com um vencedor.

Perdi por tempo ou por queda de conexão. E agora? –

Quando o tempo do turno acaba, o turno passa sozinho; só **3** tempos esgotados seguidos são derrota. O abandono também é derrota: no PvP há **60** segundos de tolerância para voltar; contra o computador, **300**. Veja O relógio.

Recompensas

Por que o duelo não deu XP nem missão? –

Só o duelo de verdade paga XP, missões e ouro de PvP. Veja Duelo de verdade. O desafio a amigo nunca paga.

Por que não ganhei ouro? –

O ouro contra o computador tem teto diário de **300** ouro, e o de PvP de **300** ouro. Derrota contra o computador não paga ouro.

Repeti o Guardião e não veio carta. –

Em revanche, só sai uma carta por dia UTC, e nunca acima de Rara. A carta da primeira vitória contra cada duelista vem uma vez só.

Como salvo minha conta de convidado? E se eu já tinha conta? –

Entre com um e-mail novo e o convidado vira conta registrada, com tudo. Se o e-mail já tem conta, você entra nela e o progresso do convidado **não é somado**. Veja Conta, ajustes e acessibilidade.

Progressão

A Patente pode cair? –

Não. A Patente nunca cai.

Por que a minha Patente travou? –

Nas patentes altas há portões (conquistas que o XP não compra). O XP continua entrando e a Patente pula quando o portão abre. Veja Patentes.

O que acontece com o meu Elo no mês novo? –

A temporada recomeça em **1.000** + (Elo final − **1.000**) × **50%**. Veja PvP.

Por que a carta está presa para troca? Quanto custa trocar? –

Cartas de pacote pago e da trilha premium ficam presas por **7** dias. A troca custa uma taxa em ouro, por lado, conforme a raridade mais alta (de **50** ouro a **2.000** ouro).

Travessia e social

A Travessia usa as minhas cartas? –

Não. Cada personagem começa com um kit próprio; a sua coleção não entra. Veja Travessia dos Mitos.

Perdi a travessia. Perco algo? –

Você perde a jornada em curso, mas o que ela já pagou no jogo principal (ouro, XP, pacotes) fica com você. Nos Graus 0 e 1, a Chama da Fênix dá uma segunda chance por jornada.

O jogo tem chat? –

Tem chat escrito **entre amigos** com conta registrada, com filtro de palavras e limites. No duelo, contra qualquer pessoa, há também as frases rápidas e emotes (Frases rápidas e emotes). Veja Chat entre amigos.

O que são as provocações do duelo? Dá para desligar? –

São falas de brincadeira dos personagens, em balão, que aparecem sozinhas em momentos do duelo (um golpe grande, uma virada, o oponente demorando) e nunca o pausam. Para desligar, vá em Ajustes → Personagens → "Provocações automáticas". Veja Provocações automáticas.

Como paro de receber provocações do oponente? –

Em Ajustes → Multijogador, desligue "Receber provocações": as frases da aba Provocar dele deixam de aparecer e de tocar, e ele não fica sabendo. Também vale "Silenciar adversário" no duelo e o bloqueio, na hora. Veja Frases rápidas e emotes.

Como converso com alguém? –

Primeiro, vocês precisam ser amigos: adicione a pessoa pelo nome de jogador na tela Amigos, ou toque em **Chat** no duelo e em **Enviar convite**. Quando ela aceitar, abra as **Conversas** pelo botão redondo no canto da tela ou use o botão **Chat** no próximo duelo entre vocês.

Por que não consigo conversar? –

O chat escrito só funciona quando: vocês são amigos; os dois têm conta registrada (convidado não tem chat); nenhum dos dois declarou ter menos de **16** anos; e não há bloqueio entre vocês. Mesmo assim, links e contatos são sempre recusados e há limites de mensagens, e o jogo diz quantos segundos esperar. Veja Chat entre amigos.

Como bloqueio ou denuncio um jogador? –

Toque no escudo de **Segurança**, no duelo ou ao lado do amigo na tela Amigos, e escolha **Bloquear** ou **Denunciar**. Convidados também podem. O jogador bloqueado não é avisado; para desbloquear, vá em Ajustes → Multijogador → Jogadores bloqueados. Veja Bloquear e Denunciar.

Posso trocar cartas jogando como convidado? –

Não. As trocas são só entre amigos, e ter amigos exige uma conta registrada. Salve o convidado com um e-mail novo (Conta, ajustes e acessibilidade) e adicione amigos.

PARTE 8 · REFERÊNCIA · CAPÍTULO 32

APÊNDICES

As tabelas completas, geradas dos mesmos dados que o jogo usa.

✦ EM RESUMO

- Nove tabelas de referência: fusões gerais, Patentes, pacotes, modificadores, Travessia, Deck inicial, passe, apoiadores e missões.
- Os valores vêm direto do jogo, então nunca ficam desatualizados.
- Use a busca do manual para achar um termo.

A. As regras gerais de fusão

A regra geral só funciona com monstro + monstro. Vale a **primeira** linha da tabela que combina com o par (em qualquer ordem); o resultado é o monstro de **menor ATK** do tipo (e elemento, se houver) que supere os dois e fique pelo menos **300** acima do mais forte (Fusão).

#	Material A	Material B	Nasce um monstro…
1	Dragão	Trovão	**Dragão** · Trovão
2	Dragão	Fogo	**Dragão** · Fogo
3	Dragão	Trevas	**Dragão** · Trevas
4	Dragão	Luz	**Dragão** · Luz
5	Dragão	Água	**Serpente** · Água
6	Dragão	Serpente	**Dragão**
7	Dragão	Dragão	**Dragão**
8	Serpente	Água	**Serpente** · Água
9	Serpente	Ave	**Serpente** · Vento
10	Serpente	Serpente	**Serpente**
11	Ave	Trovão	**Ave** · Trovão

#	Material A	Material B	Nasce um monstro…
12	Ave	Fogo	**Ave** · Fogo
13	Ave	Vento	**Ave** · Vento
14	Ave	Ave	**Ave**
15	Guerreiro	Besta	**Besta-Guerreira**
16	Guerreiro	Feiticeiro	**Feiticeiro** · Luz
17	Guerreiro	Máquina	**Máquina**
18	Guerreiro	Morto-Vivo	**Morto-Vivo**
19	Guerreiro	Fogo	**Guerreiro** · Fogo
20	Guerreiro	Guerreiro	**Guerreiro**
21	Besta	Espírito	**Espírito**
22	Besta	Inseto-Planta	**Besta** · Terra
23	Besta	Fogo	**Besta** · Fogo
24	Besta	Besta	**Besta**
25	Feiticeiro	Trevas	**Feiticeiro** · Trevas
26	Feiticeiro	Luz	**Feiticeiro** · Luz
27	Feiticeiro	Feiticeiro	**Feiticeiro**
28	Espírito	Luz	**Divindade** · Luz
29	Espírito	Morto-Vivo	**Morto-Vivo**
30	Espírito	Espírito	**Espírito**
31	Morto-Vivo	Trevas	**Morto-Vivo** · Trevas
32	Morto-Vivo	Morto-Vivo	**Morto-Vivo**
33	Máquina	Trovão	**Máquina** · Trovão
34	Máquina	Fogo	**Máquina** · Fogo
35	Máquina	Máquina	**Máquina**
36	Inseto-Planta	Inseto-Planta	**Inseto-Planta**

B. As 60 Patentes

#	Tier	Patentes
1	Aprendiz de Runas	1–5
2	Portador de Tochas	6–10
3	Guardião do Limiar	11–15
4	Caçador de Relíquias	16–20
5	Escriba dos Oráculos	21–25
6	Cavaleiro dos Panteões	26–30
7	Arauto dos Mitos	31–35
8	Domador de Feras Lendárias	36–40
9	Semideus	41–45
10	Tecelão de Constelações	46–50
11	Titã Ancestral	51–55
12	Deus Primordial	56–60

#	Patente	XP acumulado	Portão de entrada
1	Aprendiz de Runas I	0	—
2	Aprendiz de Runas II	100	—
3	Aprendiz de Runas III	250	—
4	Aprendiz de Runas IV	450	—
5	Aprendiz de Runas V	800	—
6	Portador de Tochas I	1.300	—

#	Patente	XP acumulado	Portão de entrada
7	Portador de Tochas II	1.900	—
8	Portador de Tochas III	2.650	—
9	Portador de Tochas IV	3.550	—
10	Portador de Tochas V	4.650	—
11	Guardião do Limiar I	5.950	—
12	Guardião do Limiar II	7.450	—
13	Guardião do Limiar III	9.150	—
14	Guardião do Limiar IV	11.050	—
15	Guardião do Limiar V	13.150	—
16	Caçador de Relíquias I	15.550	—
17	Caçador de Relíquias II	18.250	—
18	Caçador de Relíquias III	21.350	—
19	Caçador de Relíquias IV	24.850	—
20	Caçador de Relíquias V	28.850	—
21	Escriba dos Oráculos I	33.350	—
22	Escriba dos Oráculos II	38.250	—
23	Escriba dos Oráculos III	43.550	—

#	Patente	XP acumulado	Portão de entrada
24	Escriba dos Oráculos IV	49.250	—
25	Escriba dos Oráculos V	55.450	—
26	Cavaleiro dos Panteões I	62.150	—
27	Cavaleiro dos Panteões II	69.450	—
28	Cavaleiro dos Panteões III	77.350	—
29	Cavaleiro dos Panteões IV	85.850	—
30	Cavaleiro dos Panteões V	95.050	—
31	Arauto dos Mitos I	105.050	—
32	Arauto dos Mitos II	116.050	—
33	Arauto dos Mitos III	128.050	—
34	Arauto dos Mitos IV	141.550	—
35	Arauto dos Mitos V	156.050	—
36	Domador de Feras Lendárias I	172.050	Derrotar Kaelmyr, o Devorador de Panteões; 45 fusões nomeadas descobertas
37	Domador de Feras Lendárias II	189.550	—
38	Domador de Feras Lendárias III	209.050	—

#	PATENTE	XP ACUMULADO	PORTÃO DE ENTRADA
39	Domador de Feras Lendárias IV	230.550	—
40	Domador de Feras Lendárias V	254.050	—
41	Semideus I	280.050	3 temporadas terminadas em Diamante ou acima; 60 fusões nomeadas descobertas; 360 cartas diferentes na coleção
42	Semideus II	310.050	—
43	Semideus III	345.050	—
44	Semideus IV	385.550	—
45	Semideus V	432.550	—
46	Tecelão de Constelações I	487.050	6 temporadas terminadas em Diamante ou acima; 1 torneio(s) vencido(s); 75 fusões nomeadas descobertas; 480 cartas diferentes na coleção
47	Tecelão de Constelações II	550.550	—
48	Tecelão de Constelações III	624.050	—
49	Tecelão de Constelações IV	709.550	—
50	Tecelão de Constelações V	808.550	—
51	Titã Ancestral I	923.550	Derrotar Kaelmyr com nota S; 12 temporadas terminadas em Diamante ou acima; 3 temporadas terminadas em Mítico; 3 torneio(s) vencido(s); 90 fusões nomeadas descobertas; 600 cartas diferentes na coleção
52	Titã Ancestral II	1.043.550	—
53	Titã Ancestral III	1.173.550	—
54	Titã Ancestral IV	1.308.550	—
55	Titã Ancestral V	1.448.550	—

#	Patente	XP acumulado	Portão de entrada
56	Deus Primordial I	1.598.550	6 temporadas terminadas em Mítico; 5 torneio(s) vencido(s); 648 cartas diferentes na coleção; As 24 lendárias na coleção
57	Deus Primordial II	1.748.550	—
58	Deus Primordial III	1.898.550	9 temporadas terminadas em Mítico; 7 torneio(s) vencido(s)
59	Deus Primordial IV	2.048.550	—
60	Deus Primordial V	2.198.550	24 temporadas terminadas em Diamante ou acima; 12 temporadas terminadas em Mítico; 10 torneio(s) vencido(s); 720 cartas diferentes na coleção

C. Chances de todos os pacotes

Pacote	Preço	Cartas	Comum	Incomum	Rara	Épica	Lendária
Oferenda Diária	grátis	1	64%	33,02%	2,8%	0,15%	0,03%
Pacote de Boas-vindas	grátis	5	70%	30%	0%	0%	0%
Pacote do Viajante	**1.500** ouro	5	63,71%	29%	7%	0,24%	0,05%
Relicário de Bronze	**100** gemas	5	61,9%	29%	8%	1%	0,1%
Relicário de Prata	**250** gemas	5	48,6%	33%	15%	3%	0,4%
Relicário de Ouro	**600** gemas	5	33%	35%	25%	6%	1%

Pacote	Garantia
Relicário de Bronze	Uma épica na 15ª compra seguida sem épica

PACOTE	GARANTIA
Relicário de Prata	Uma épica na 15ª compra seguida sem épica
Relicário de Ouro	Uma épica na 15ª compra seguida sem épica e uma lendária na 25ª seguida sem lendária
Oferenda Diária · Pacote de Boas-vindas · Pacote do Viajante	Sem garantia

D. Os 13 modificadores do Desafio do Dia

MODIFICADOR	O QUE MUDA
PV inicial 4000	Os dois duelistas começam com 4000 PV.
Mão de 6	Mão inicial de 6 cartas e compra até 6 a cada turno.
Fusão +300 ATK	Todo monstro criado por fusão ganha +300 de ATK.
Constelações +1000	A vantagem de constelação vale +1000 em vez de +500.
Sem armadilhas	Armadilhas baixadas nunca disparam.
Campo fixo	Um campo de mitologia fica ativo o duelo inteiro; cartas de campo não podem ser ativadas.
Ataque no 1º turno	Quem começa já pode atacar no turno 1.
Deck temático do chefe	Todos os monstros do chefe são do mesmo tipo.
Ataque direto em dobro	Ataques diretos causam o dobro de dano.
Magias em dobro	Cura, dano, bônus e enfraquecimento das magias valem o dobro.
Duelo relâmpago	Cada deck tem só 20 cartas — o deck acaba rápido.
Muralha	Todos os monstros têm +500 de DEF.
Chefe fortificado	O chefe começa com +2000 PV.

E. Conteúdo da Travessia

Bênçãos

Bênção	Nível	Efeito
Astrolábio de Bronze	Comum	Bônus de constelação dos seus monstros 500 → 700.
Estrela Guia	Comum	Ao invocar, escolha qualquer constelação do ciclo.
Mapa Celeste	Rara	Sua constelação vence também a seguinte da que ela já vence.
Eclipse	Lendária	Monstros do oponente não recebem bônus de constelação contra os seus.
Brasa Eterna	Comum	Fogo +300 ATK.
Maré Alta	Comum	Água +150 ATK / +300 DEF.
Raiz Profunda	Comum	Terra +400 DEF.
Pena do Vento	Comum	Vento +200 ATK; 1º ataque direto de cada duelo +500 de dano.
Lâmina de Luz	Comum	Luz +300 ATK.
Véu das Trevas	Comum	Trevas virados para baixo +500 DEF.
Tambor do Trovão	Rara	Monstro de Trovão que destrói outro causa 300 de dano direto.
Crisol Rúnico	Comum	Resultado de fusão genérica +300 ATK.
Selo do Artífice	Rara	Resultado de fusão nomeada +500 ATK/DEF.
Cadeia de Ouro	Rara	Cada passo além do 1º numa cadeia de fusão: +400 ATK no resultado.
Cadinho Paciente	Comum	Material incompatível vai para o fundo do deck em vez do cemitério.
Degrau Curto	Rara	Fusões genéricas exigem salto mínimo 0 (mais fusões, saltos menores).
Salto do Titã	Lendária	Fusões genéricas exigem salto mínimo 700 (menos fusões, saltos enormes).
Eco da Fusão	Rara	Após fundir, compra 1 carta (1×/turno).
Forja Viva	Comum	Fusão com monstro já em campo: +300 ATK no resultado.
Grimório do Viajante	Comum	Revela 1 receita nomeada do reino ao entrar em cada reino.

BÊNÇÃO	NÍVEL	EFEITO
Espelho de Obsidiana	Rara	Armadilha de refletir dano reflete 150 %.
Corrente Dupla	Lendária	A 1ª armadilha ativada em cada duelo volta para a mão.
Olho do Vigia	Comum	No seu 1º turno de cada duelo, vira para cima os monstros do oponente.
Cálice de Hidromel	Comum	+1500 de vida após cada duelo vencido.
Coração de Jaguar	Rara	Vida máxima da Travessia 8000 → 10000.
Bolsa de Óbolos	Comum	+50 % de Óbolos.
Pena da Balança	Rara	1×/duelo, ao cair abaixo de 2000: cura 2000.
Semente de Guaraná	Comum	Mão 6 no 1º turno de cada duelo.
Muiraquitã	Lendária	Mão máxima 6 sempre.
Coroa do Campo	Rara	Começa cada duelo com a magia de campo do seu mito ativa.
Totem do Bando	Rara	Cada monstro seu do mesmo tipo em campo dá +200 ATK aos outros desse tipo.
Égide de Bronze	Rara	O 1º ataque direto recebido em cada duelo causa 0.
Escaravelho de Lápis	Rara	1×/duelo: seu monstro destruído em batalha volta para a mão.
Sino do Templo	Comum	Inimigos começam com −600 de vida.
Obsidiana Sedenta	Comum	Suas magias de dano direto +300; cada uma cura 200.
Máscara de Jade	Lendária	1×/duelo: uma jogada extra da mão no mesmo turno.
Tinteiro de Thoth	Rara	Pergaminhos custam 0 no Mercado.
Ninho do Uirapuru	Rara	Toda recompensa de carta oferece 4.

Maldições

MALDIÇÃO	EFEITO
Sombra de Kaelmyr	Inimigos +300 ATK.
Estrela Apagada	Seu bônus de constelação 500 → 300.

MALDIÇÃO	EFEITO
Mão Pesada	Mão 4 no 1º turno.
Bolsa Furada	−50 % de Óbolos.
Olhos Vendados	O Grimório não mostra pares.
Ferida Aberta	Vida máxima −1000.

Eventos

EVENTO	OPÇÕES
Poço de Mímir	Pagar com vida: −1500 de vida → 2 Pergaminhos. Beber um gole: 1 Pergaminho + Maldição Olhos Vendados. Seguir: Nada acontece.
Oráculo de Delfos	Ouvir a profecia: 1 Pergaminho de Receita. Pedir sorte: Bênção comum aleatória + Maldição aleatória. Seguir: Nada acontece.
Caixa de Pandora	Abrir: Bênção rara + Maldição aleatória. Quebrar: −2000 de vida, Bênção rara. Seguir: Nada acontece.
Kitsune na Encruzilhada	Aceitar o truque: Transforma 2 cartas (raridade +1). Duelo-relâmpago: Inimigo com 2000 de vida; vitória = 1 de 3 cartas épicas. Seguir: Nada acontece.
Forja do Oni	Despertar duas: 2 monstros +300 ATK/DEF + Maldição Estrela Apagada. Pagar pelo serviço: 1 monstro +300 ATK/DEF por 80 Óbolos. Seguir: Nada acontece.
Mercado de Tlatelolco	Trocar duas por uma: Entrega 2 cartas, escolhe 1 de 3 de raridade maior. Vender uma: Vende 1 carta por 50 Óbolos. Seguir: Nada acontece.
Altar do Quinto Sol	Sacrificar vida: −2000 de vida máxima → Bênção poderosa. Sacrificar uma carta: 1 carta rara ou melhor → Bênção rara. Seguir: Nada acontece.
Balança do Julgamento	Coração leve: Deck com até 22 cartas: Bênção rara. Aliviar a carga: Remove 2 cartas de graça. Seguir: Nada acontece.
Barca Noturna	Descansar a bordo: Cura 2000. Remar contra a noite: O próximo nó vira Elite com recompensa dobrada. Seguir: Nada acontece.

EVENTO	OPÇÕES
Pegadas do Curupira	Seguir as pegadas: O próximo nó vira Elite com recompensa dobrada. Voltar: O próximo nó vira uma Fonte. Seguir: Nada acontece.
Fogo do Boitatá	Abraçar o fogo: Cartas de Fogo +200 ATK na run; perde 1 carta de Água aleatória. Seguir: Nada acontece.
Redemoinho do Saci	Pagar o Saci: 60 Óbolos e ele vai embora. Perseguir: Duelo curto contra o Saci; vitória = 2 Bênçãos comuns. Ignorar: Perde 1 Bênção comum aleatória.
Duelista Errante	Trocar uma carta: Entrega 1 carta e escolhe 1 de 3 do deck dele. Desafiar: Duelo por uma Bênção rara. Seguir: Nada acontece.
Altar das Constelações	Seguir: Nada acontece.
Fenda do Vazio	Tocar a fenda: Todas as comuns do deck sobem de raridade + Maldição Sombra de Kaelmyr. Selar a fenda: Purifica 1 Maldição (a mais antiga). Seguir: Nada acontece.

Guardiões Corrompidos

GUARDIÃO CORROMPIDO	REGRA PRÓPRIA
Freydís, Guardiã de Yggdrasil — corrompida	*Fimbulvetr*: Seus monstros perdem 100 ATK por turno em campo (máx. −800); os dela não.
Aristeia, Campeã do Olimpo — corrompida	*Doze Trabalhos*: Cada monstro dela destruído dá +300 ATK aos restantes; começa com 2 armadilhas viradas.
Kaguya, Guardiã do Torii — corrompida	*Lua Cheia*: A constelação Lua dela vale +1000; campo lunar ativo desde o turno 1.
Itzel, Guardiã do Quinto Sol — corrompida	*Sangria Solar*: A cada turno dela os dois perdem 300; ela cura 1000 ao destruir um monstro.
Merytamun, a Última Sentinela — corrompida	*Pesagem do Coração*: A cada 2 turnos dela, revive do cemitério o monstro mais forte com −500 ATK.
Jaci-Miri, a Sentinela da Mata — corrompida	*Mata Viva*: Começa com 2 Inseto/Planta em defesa; +200 DEF por turno aos dela; seus monstros de Fogo +500 contra ela.

F. O Deck inicial completo

Carta	Tipo	Raridade	ATK / DEF	Qtd.
Joia das Marés	Equipamento	Incomum	—	1
Machado Barbado Rúnico	Equipamento	Comum	—	1
Megingjörð, o Cinto de Força	Equipamento	Incomum	—	1
Guerreiro Otomí	Monstro	Incomum	1650 / 1200	1
Guerreiro das Areias Ardentes	Monstro	Incomum	1650 / 1100	1
Dragão do Véu Boreal	Monstro	Incomum	1650 / 1500	1
Guarda-Urso de Hrólfr	Monstro	Incomum	1650 / 1700	1
Sopro de Ehécatl	Monstro	Incomum	1600 / 1300	1
Hiena da Noite Sem Estrelas	Monstro	Incomum	1600 / 1200	1
Arauto do Além-Véu	Monstro	Incomum	1600 / 1800	1
Pítia de Delfos	Monstro	Incomum	1600 / 1700	1
Komainu de Pedra	Monstro	Incomum	1600 / 1800	1
Dragão do Igapó Negro	Monstro	Incomum	1600 / 1500	1
Surucucu da Mata Fechada	Monstro	Incomum	1600 / 1100	1
Abutre da Tempestade de Areia	Monstro	Incomum	1550 / 1100	1
Lanceiro de Atlatl	Monstro	Comum	1300 / 800	1
Arqueiro de Carro de Guerra	Monstro	Comum	1300 / 900	1
Hoplita Jovem de Esparta	Monstro	Comum	1300 / 1400	1
Falcão-Relâmpago da Serra	Monstro	Comum	1250 / 950	1
Drakon das Tempestades de Éolo	Monstro	Comum	1250 / 1000	1
Serpente do Lago de Texcoco	Monstro	Comum	1200 / 1100	2
Guerreiro-Caimã do Lago Sagrado	Monstro	Comum	1200 / 1200	1
Serpe de Areia Vítrea	Monstro	Comum	1200 / 1000	1

CARTA	TIPO	RARIDADE	ATK / DEF	QTD.
Leão da Lícia	Monstro	Comum	1200 / 1000	2
Bakeneko, o Gato Transmorfo	Monstro	Comum	1200 / 800	1
Yūrei da Ponte Abandonada	Monstro	Comum	1200 / 1000	1
Eco do Sacerdote Esquecido	Monstro	Comum	1100 / 900	1
Escriba das Palavras Proibidas	Monstro	Comum	1100 / 1000	1
Faíscas do Fogo Novo	Magia	Comum	—	1
Ambrosia do Olimpo	Magia	Comum	—	1
Fio de Ariadne	Magia	Incomum	—	1
Hidromel dos Einherjar	Magia	Comum	—	1
Sopro do Fimbulvetr	Magia	Incomum	—	1
O Espelho Fumegante	Armadilha	Comum	—	1
Fauces do Poço Sagrado	Armadilha	Incomum	—	1
O Cavalo de Troia	Armadilha	Comum	—	1
A Reverência Educada	Armadilha	Incomum	—	1
Muralha de Escudos	Armadilha	Comum	—	1

G. Recompensas dos 50 níveis do passe

NÍVEL	TRILHA GRÁTIS	TRILHA PREMIUM
1	40 ouro	40 pó + 15 gemas
2	40 ouro	40 pó + 15 gemas
3	40 ouro	40 pó + 15 gemas
4	40 ouro	40 pó + 15 gemas
5	40 ouro	40 pó + 15 gemas + Sigurd, o Matador de Dragões
6	40 ouro	40 pó + 15 gemas

NÍVEL	TRILHA GRÁTIS	TRILHA PREMIUM
7	40 ouro	40 pó + 15 gemas
8	40 ouro	40 pó + 15 gemas
9	40 ouro	40 pó + 15 gemas
10	40 ouro + 1 × Pacote do Viajante	40 pó + 15 gemas + Héracles, o Jovem + Capa Nórdica
11	40 ouro	40 pó + 15 gemas
12	40 ouro	40 pó + 15 gemas
13	40 ouro	40 pó + 15 gemas
14	40 ouro	40 pó + 15 gemas
15	40 ouro	40 pó + 15 gemas + Raposa Mensageira de Inari
16	40 ouro	40 pó + 15 gemas
17	40 ouro	40 pó + 15 gemas
18	40 ouro	40 pó + 15 gemas
19	40 ouro	40 pó + 15 gemas
20	40 ouro + 1 × Pacote do Viajante	40 pó + 15 gemas + Quetzal Ancestral das Penas Sagradas + Capa Grega
21	40 ouro	40 pó + 15 gemas
22	40 ouro	40 pó + 15 gemas
23	40 ouro	40 pó + 15 gemas
24	40 ouro	40 pó + 15 gemas
25	40 ouro	Guaraci, o Sol
26	40 ouro	40 pó + 15 gemas
27	40 ouro	40 pó + 15 gemas
28	40 ouro	40 pó + 15 gemas
29	40 ouro	40 pó + 15 gemas
30	40 ouro + 1 × Pacote do Viajante	40 pó + 15 gemas + Preguiça-Gigante Ancestral + Capa Tupi

NÍVEL	TRILHA GRÁTIS	TRILHA PREMIUM
31	40 ouro	40 pó + 15 gemas
32	40 ouro	40 pó + 15 gemas
33	40 ouro	40 pó + 15 gemas
34	40 ouro	40 pó + 15 gemas
35	40 ouro	40 pó + 15 gemas + Heimdall, Vigia de Bifröst
36	40 ouro	40 pó + 15 gemas
37	40 ouro	40 pó + 15 gemas
38	40 ouro	40 pó + 15 gemas
39	40 ouro	40 pó + 15 gemas
40	40 ouro + 1 × Pacote do Viajante	40 pó + 15 gemas + Águia de Zeus + Arena Vulcânica
41	40 ouro	40 pó + 15 gemas
42	40 ouro	40 pó + 15 gemas
43	40 ouro	40 pó + 15 gemas
44	40 ouro	40 pó + 15 gemas
45	40 ouro	40 pó + 15 gemas + Raijin, o Tambor do Trovão
46	40 ouro	40 pó + 15 gemas
47	40 ouro	40 pó + 15 gemas
48	40 ouro	40 pó + 15 gemas
49	40 ouro	40 pó + 15 gemas
50	40 ouro + 1 × Pacote do Viajante	40 pó + 15 gemas + Capitão das Areias Ardentes + Arena Glacial

H. Os 12 níveis de apoiador

NÍVEL	TOTAL ACUMULADO (US$)	MATERIAL
1. Devoto	5	Bronze

NÍVEL	TOTAL ACUMULADO (US$)	MATERIAL
2. Iniciado	10	Prata
3. Guardião	20	Ouro
4. Campeão	40	Obsidiana
5. Herói	80	Jade
6. Lenda	100	Rubi
7. Mito	200	Safira
8. Semideus	500	Diamante
9. Titã	1.000	Aura mítica
10. Primordial	5.000	Constelação viva
11. Eterno	25.000	Coroa eterna
12. Criador de Mitos	50.000	Chama da criação

I. Modelos de missão

MISSÃO	PERÍODO	DIFICULDADE
Jogue 3 duelos	dia	fácil
Vença um duelo	dia	fácil
Faça 3 fusões	dia	fácil
Use 2 magias	dia	fácil
Cause 4.000 de dano	dia	fácil
Vença 2 duelos	dia	média
Faça 6 fusões	dia	média
Use 4 magias	dia	média
Ative 2 armadilhas	dia	média
Cause 8.000 de dano	dia	média
Jogue 5 cartas raras ou melhores	dia	média

MISSÃO	PERÍODO	DIFICULDADE
Vença com nota A ou melhor	dia	média
Tire nota S	dia	difícil
Invoque uma lendária	dia	difícil
Vença um duelo ranqueado	dia	difícil
Vença sem perder mais de 2.000 de vida	dia	difícil
Vença 3 duelos	dia	difícil
Faça 10 fusões	dia	difícil
Vença em até 10 turnos	dia	difícil
Cause 15.000 de dano	dia	difícil
Vença 2 duelos com cartas nórdicas	dia	difícil
Jogue 6 cartas nórdicas	dia	fácil
Vença um duelo com cartas nórdicas	dia	média
Jogue 6 cartas gregas	dia	fácil
Vença um duelo com cartas gregas	dia	média
Jogue 6 cartas japonesas	dia	fácil
Vença um duelo com cartas japonesas	dia	média
Jogue 6 cartas astecas	dia	fácil
Vença um duelo com cartas astecas	dia	média
Jogue 6 cartas egípcias	dia	fácil
Vença um duelo com cartas egípcias	dia	média
Jogue 6 cartas tupis	dia	fácil
Vença um duelo com cartas tupis	dia	média
Jogue 15 duelos	semana	fácil
Faça 25 fusões	semana	fácil
Cause 40.000 de dano	semana	fácil
Vença 15 duelos	semana	média

MISSÃO	PERÍODO	DIFICULDADE
Vença 5 duelos com nota A ou melhor	semana	média
Use 20 magias	semana	média
Jogue 25 cartas raras ou melhores	semana	média
Complete 5 Desafios do Dia	semana	difícil
Tire nota S 3 vezes	semana	difícil
Invoque 5 lendárias	semana	difícil
Vença 5 duelos ranqueados	semana	difícil
Vença 5 duelos sem perder mais de 3.000 de vida	semana	difícil