

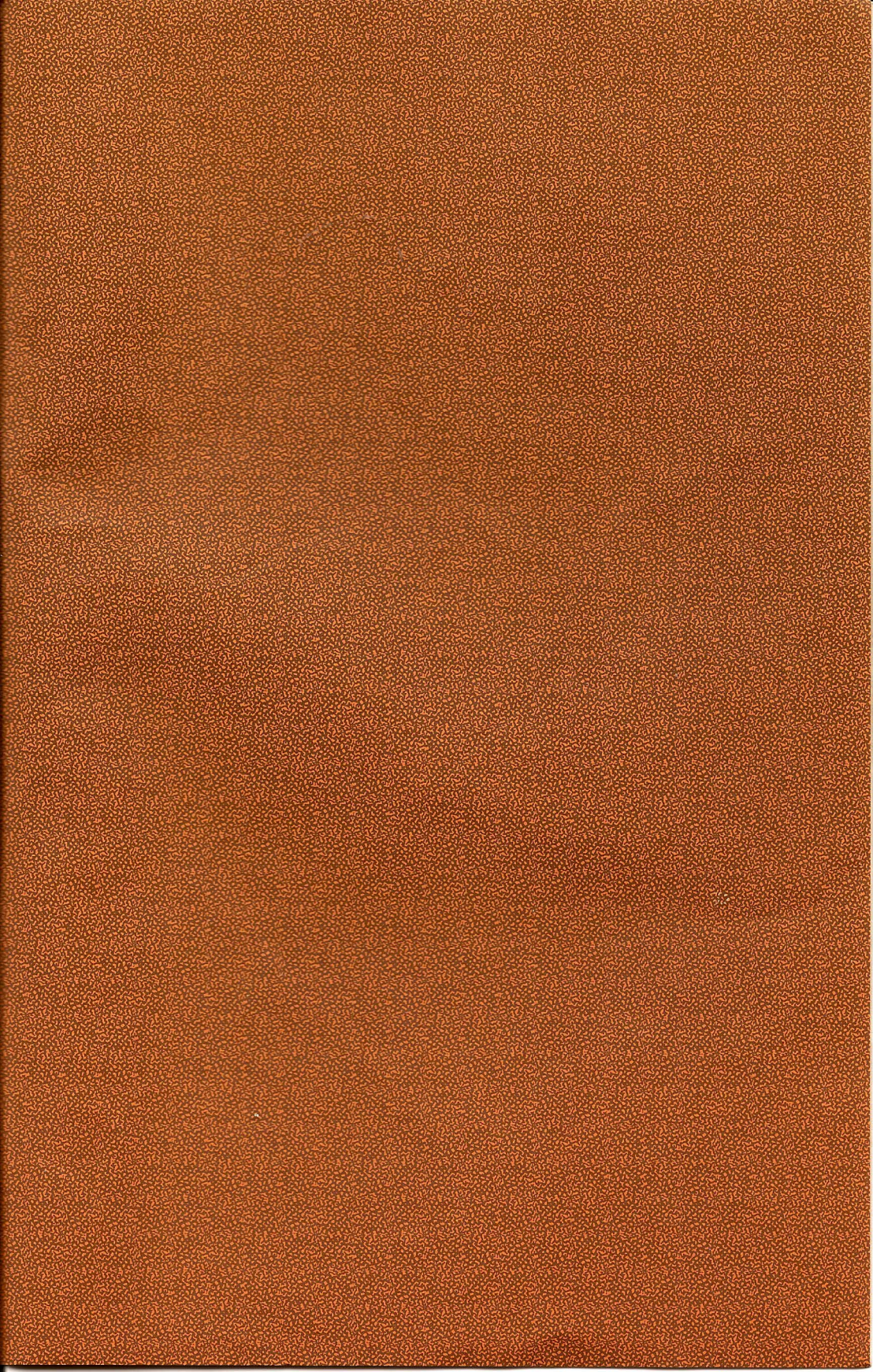
HERO QUEST[®]



MANUAL DE INSTRUÇÕES



MARCA NOTÓRIA



HERO QUEST

ÍNDICE

Uma Breve Introdução	5
O Que Faz de Hero Quest Um Jogo Diferente	5
Contém	5
Montagem	6
Preparação	6
Como Zargon Usa Este Manual	6
Zargon - Preparando o Jogo	6
Uma Rápida Visão do Mundo de Hero Quest	10
Para Começar a Busca	12
A Vez de Jogar do Herói	12
Movimentos dos Heróis	12
As Seis Ações dos Heróis	13
Ação 1 - Atacar	13
Ação 2 - Lançar uma Magia	15
Ação 3 - Procurar Tesouros	16
Ação 4 - Procurar Passagens Secretas	17
Ação 5 - Procurar Armadilhas	17
Ação 6 - Desarmar Armadilhas	21
A Vez de Zargon, O Feiticeiro Maligno, Jogar	21
Movimentos dos Monstros	21
As Duas Ações dos Monstros	22
Ação 1 - Atacar	22
Ação 2 - Lançar Uma Magia Caos	22
Heróis Mortos	22
O Que Acontece Se Você Ficar Sem Monstros?	23
Terminando a Busca	23
O Que Acontece de Uma Busca a Outra?	23
Descrição dos Itens do Jogo	24



restem atenção às minhas palavras, pois eu sou Mentor o guardião do Livro da Sabedoria. Vou falar-lhes de tempos passados, dos dias mais tenebrosos, quando o Império foi salvo contra todas as expectativas. Pois eu temo que as trevas estão por retornar...

As tropas sinistras de Zargon, o feiticeiro maligno, varreram tudo que encontraram à frente. À sombra da Bandeira Negra e da numerosa horda do Caos, mesmo os mais bravos guerreiros do Imperador fugiram. O Reino foi devastado e todos os homens desapareceram.

Foi então que surgiu um poderoso Príncipe guerreiro, vindo das Terras Vizinhas - Rogar, o Bárbaro. Ele ostentava um radiante diamante em sua frente - a Estrela do Ocidente. A esperança voltou e os homens uniram-se ao seu ideal de luta, abandonando seus esconderijos nos montes e florestas. Outros grandes heróis juntaram-se a ele: Durgin, o destemido Anão guerreiro das Montanhas do Extremo do Mundo; Ladril, o Elfo mágico da distante Athelorn, e Telor, o Feiticeiro, cujas magias salvaram Rogar em tantas ocasiões.

Por muitos anos, Rogar treinou seu exército agindo com cautela para evitar um combate aberto com o general de Zargon, antes que tudo estivesse pronto. Constantemente, ele saqueava as linhas de suprimentos do Caos e liquidava inúmeros Orcs e Goblins.

Chegou então o dia tão aguardado por Rogar. Seu exército havia se fortalecido e estava bem preparado. Alojando-se nos altos penhascos, Ladril viu as Hostes Negras ao longe e mandou que Durgin soasse o toque de chamada das tropas na poderosa corneta. O exército de Rogar espalhou-se sobre o inimigo pelos dois flancos e a batalha começou. Muitas criaturas asquerosas e homens bons pereceram naquele dia. Já então, enquanto a luz do dia esmaecia, as Trevas deixavam o campo. Mas a vitória não foi absoluta. Zargon e seu General escaparam para além do Mar das Garras, e ainda agora eles tramam sua vingança. Logo eles colocarão em prática seus planos de contra-ataque e o Império precisará de um novo Rogar. Mas onde estão os heróis que possam igualar-se a ele?

Vocês têm muito que aprender se querem tornar-se tão grandes quanto Rogar e seus companheiros. Eu vou ajudá-los em tudo que puder. O livro que eu guardo - O Grande Livro da Sabedoria - foi escrito no princípio dos tempos. Tudo que aconteceu e tudo que ainda acontecerá está registrado em suas incontáveis páginas. Através do Livro da Sabedoria eu posso guiá-los, mas não posso intervir, para que não sobrevenha ao mundo um mal maior, nem as tropas malignas de Caos triunfem para sempre.

Uma Breve Introdução

Hero Quest é um jogo de aventura fantástica que se passa dentro de um labirinto secreto de pedra.

Esse labirinto de salas e corredores subterrâneos é controlado pelo Feiticeiro Maligno Zargon e suas tropas do Caos. Quatro valentes Heróis foram convocados pelo bom e velho sábio Mentor para combater o Caos. A eles está delegado o desafio heróico derradeiro - penetrar no traiçoeiro mundo do desconhecido e restaurar a honra do Império. Destruir as tropas malignas do Caos!

Comprometidos por sua lealdade ao Império, os bravos Heróis se unem. Seguindo com todo cuidado, eles ingressam cada vez mais fundo dentro do escuro e secreto mundo...

O Que Faz de "Hero Quest" Um Jogo Diferente

◆ Um jogador assume o papel de Zargon, o Feiticeiro Maligno, e controlador do jogo; os outros jogadores assumem os papéis dos Heróis - o Bárbaro, o Anão, o Elfo e o Mago.

◆ Jogo para 2 a 5 participantes, Hero Quest é disputado em 14 etapas chamadas Buscas. Cada Busca é descrita em detalhes no Livro das Buscas.

◆ Durante uma Busca, um Herói pode conquistar tesouros valiosos. Bens que podem ser usados nas Buscas para adquirir armas poderosas e armaduras de proteção do Arsenal de armas.

◆ Os Heróis agem juntos para derrotar Zargon e as tropas do Caos. A vitória individual não é o objetivo deles. Unidos os Heróis se mantêm de pé. Divididos eles caem.

◆ A aventura nunca termina... Buscas adicionais, com novos desafios para os Heróis, estão disponíveis nas Cartelas de Buscas (vendidas separadamente).

Contém:

- 31 Monstros: 8 Orcs, 6 Goblins, 3 Fimires, 4 Guerreiros Caos, 1 Warlock, 1 Gárgula, 4 Esqueletos, 2 Zumbis e 2 Múmias.
- 4 Heróis: 1 Bárbaro, 1 Anão, 1 Elfo e 1 Mago
- 15 Peças de Mobília: 2 mesas, 1 trono, 1 mesa de alquimista, 3 arcas de tesouro, 1 tumba, 1 mesa do feiticeiro, 2 estantes, 1 mesa de tortura, 1 lareira, 1 suporte de armas, 1 armário.
- Ítems Variados: Balança e ratos
- 21 Portas: 5 fechadas e 16 abertas.
- 66 Cartas: 24 tesouros, 10 artefatos, 8 monstros, 3 magias de ar, 3 magias de fogo, 3 magias de terra, 3 magias de água e 12 magias Caos.
- 1 Tabuleiro
- 1 Manual de Instruções
- 1 Livro das Buscas
- 4 Cartas dos personagens: 1 Bárbaro, 1 Anão, 1 Elfo e 1 Mago,
- 1 Painel de Informações
- 1 Bloco de Fichas de Personagem
- 6 Dados Brancos de Combate
- 2 Dados Vermelhos
- Pisos: Escadas, quadrados de bloqueio, alçapões, passagens secretas, armadilha de pedra falsa e caveiras.

Montagem

Antes de jogar Hero Quest, várias peças do jogo terão que ser montadas. Leia o folheto de montagem. Para ter uma idéia da mobília montada, baseie-se nas ilustrações deste manual.

Preparação

Escolha seu papel

Um jogador deve assumir o papel de Zargon, o Feiticeiro Maligno. Os outros participantes assumem o papel dos Heróis: o Bárbaro, o Anão, o Elfo e o Mago.

Se jogarem menos de 5 pessoas, uma tem que assumir o papel de Zargon. Os outros participantes poderão controlar mais de um Herói. Usando menos que 4 Heróis, a Busca se torna mais difícil.

Importante: O papel de Zargon é vital. Ele serve de Mestre do Jogo, fica atrás do **Painel de Informações**, controla a Busca dos outros jogadores, fazendo sons e descrevendo as situações, para criar um clima de aventura. Somente ele sabe onde se encontram os monstros, as passagens secretas, os tesouros e armadilhas no labirinto; somente ele tem acesso ao Livro das Buscas.

Sugestão: Se você é o dono do jogo e convidou seus amigos para jogar, então você deve fazer o papel de Zargon.

Como Zargon Usa Este Livro

Como Zargon, primeiramente você deve ler totalmente este Manual para si mesmo, para entender como deve se

desenvolver a Busca.

Assim que você estiver pronto para jogar, leia em voz alta para todos os jogadores o texto "Uma Rápida Visão do Mundo de Hero Quest", nas páginas 10 e 11. Lembre-se, só você pode ler o Livro das Buscas. No entanto há seções em cada Busca que devem ser lidas em voz alta para os outros jogadores. Esses parágrafos estão assinalados no Livro das Buscas. Para simplificar este manual de instruções, os símbolos abaixo irão mostrar-lhe quais as seções que pertencem aos Heróis e quais as que pertencem a você como Zargon. Procure estes símbolos através do Livro para uma referência mais rápida.



Símbolo de Zargon



Símbolo dos Heróis



Zargon - Preparando o Jogo

Zargon, para uma perfeita preparação do jogo, você deve seguir estas 11 etapas:

1ª Etapa: Abra o Livro de Busca
Leia em silêncio para si mesmo a Busca 1 - A Prova. Essa Busca deve ser disputada em primeiro lugar.
Cada Busca compreende 3 Partes distintas: O texto do Pergaminho, o Mapa da Busca e as Notas da Busca.

• **1ª Parte: Texto do Pergaminho**

O Texto do Pergaminho determina o desafio dos Heróis, assim como a recompensa que eles receberão se forem bem sucedidos. Esta parte é sempre lida em voz alta para os Heróis no começo do jogo.

• **2ª Parte: Mapa da Busca**

O Mapa da Busca mostra como o tabuleiro deve ser disposto durante o jogo. O mapa é marcado com símbolos que mostram:

A) A posição inicial dos monstros - criaturas sinistras sob seu controle. Esses símbolos são idênticos àqueles das cartas de cada monstro e são identificados no **Painel de Informações**.

B) Colocação das peças de mobília, escadas, portas e blocos de piso. Há ainda os símbolos de armadilhas, passagens secretas e arcas de tesouro. Estes símbolos são mostrados no final deste manual. (Veja **Descrição dos Itens do Jogo**).

Importante: Não coloque nada no tabuleiro ainda. Você somente deverá revelar a disposição do tabuleiro quando a figura do Herói tiver ido a uma posição do tabuleiro que requer que você revele algo.

• **3ª Parte: Notas da Busca**

Leia totalmente as Notas da Busca antes do início da Busca. Leia essas notas em silêncio para si mesmo. Elas explicam o que ocorre em determinadas salas e detalham as situações que os Heróis terão que enfrentar.

Importante: Você irá mais tarde revelar as informações das Notas da Busca aos Heróis, conforme a busca se desenvolver e os Heróis se moverem para certas salas e corredores.

2ª Etapa: Abra o tabuleiro na mesa

As palavras Hero Quest devem estar voltadas para você

3ª Etapa: Distribua as cartas de Personagem

As 4 cartas de personagem devem ser distribuídas sobre a mesa de jogo viradas para cima. O número de dados e a pontuação inicial estão assinalados em cada carta.

O Mago

Você é o mago. Você tem o poder de lançar muitas magias diferentes. Em combate, no entanto, você é fraco. Não pode usar armadura ou grandes armas. Por isso, você tem de lançar suas magias com sabedoria e evitar combate físico.



Dados de Ataque	Dados de Defesa	Pontos Iniciais	
		Físico	Mental
1	2	4	6

Movimento ----- 2 dados vermelhos
Armas iniciais ----- Adaga
Armadura inicial ----- Nenhuma

Carta do Personagem

Dados de Ataque

Refletem o poder de combate da arma do Herói.

Dados de Defesa

Refletem a habilidade do Herói para desviar ou amortecer golpes inimigos. **Nota:** Durante a Busca, a força de ataque ou defesa do Herói será continuamente mudada por acontecimentos (magias, combate, etc.).

Obs: Os dados brancos são usados tanto como Dado de Ataque, quanto como Dado de Defesa.

• **Pontos físicos**


Refletem a força física do Herói: O Bárbaro é o mais forte, com 8 pontos; o Mago é o mais fraco, com 4 pontos.

• Pontos Mentais


Refletem a sabedoria do Herói, inteligência e resistência à influência mágica. O Mago tem a maior força mental, com 6 pontos; o Bárbaro tem a menor, com 2 pontos.

4ª Etapa: Distribua as fichas de personagem

Destaque 4 Fichas de Personagem do bloco (veja abaixo). Dê a cada jogador, uma Ficha, um lápis (não incluído), uma Carta do Personagem e a figura do Herói correspondente.



Ficha de Personagem



Nome: _____

Personagem: _____

Dados de Ataque	Dados de Defesa	Pontos Iniciais	
		Físico	Mental

Armas: _____

Armadura: _____

Pontos Físicos:

Buscas Completadas (Circundar):

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14

Moedas de Ouro:	Poções e Outros Itens:
-----------------	------------------------

CÓD.: 79.36.527

5ª Etapa: Peça Para Cada Herói Preencher Sua Ficha

Instrua cada jogador Herói para preencher sua Ficha de Personagem com os Pontos Iniciais Físicos e Mentais de seu personagem. Se quiser, cada jogador pode dar um nome ao seu personagem. Durante a Busca, as Pontuações Física e Mental do Herói serão afetadas pelos acontecimentos. Elas podem ganhar ou

perder pontos. A Pontuação Física tem que ser anotada na Ficha de Personagem do Herói. Cada tesouro encontrado na Busca tem também que ser registrado ali. Os jogadores devem guardar suas fichas e trazê-las para cada partida.

Anote as Pontuações Físicas



6ª Etapa: Coloque o Painel de Informações

O Painel de Informações deve ficar entre você e o tabuleiro.

7ª Etapa: Coloque o Livro das Buscas na mesa

O Livro das Buscas deve ficar entre você e o Painel de Informações.

8ª Etapa: Separe Todos os Itens do Jogo

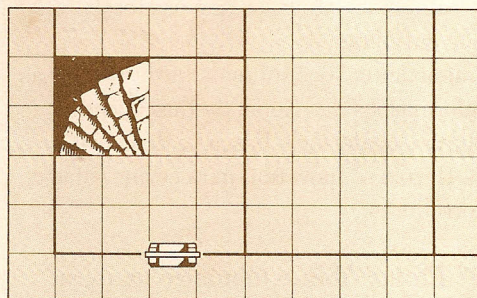
Separe todas as portas, móveis, monstros e todas as cartas de pisos em 4 grupos ou montes.

Nota: Para uma identificação mais rápida dos monstros, consulte a última página do Livro das Buscas. Descreva, sempre que necessário, os Monstros que aparecem em cada Busca.

9ª Etapa: Estude o Mapa da Busca

Coloque no tabuleiro apenas as coisas que irão na sala inicial (normalmente, a sala com escada).

Nota: NÃO coloque nenhuma armadilha ou passagem secreta. NÃO revele nenhum tesouro por enquanto.



Sala inicial da Busca 1, com o piso de escada e a porta fechada.

10ª Etapa: Distribua as Cartas

As cartas devem ser distribuídas em 8 montes: Cartas de Tesouros, Cartas de Artefatos, Cartas de Monstros, Cartas de Magias Caos, Cartas de Magias do Ar, Cartas de Magias do Fogo, Cartas de Magias da Água e Cartas de Magias da Terra.

- **Cartas de Tesouros**

Embaralhe estas cartas antes de cada Busca. Deixe-as viradas para baixo num montinho, ao alcance de cada jogador.

- **Cartas de Artefatos**

Estas cartas são especiais, como você irá descobrir nas Notas da Busca. Mantenha estas cartas atrás do Painel de Informações.

- **Cartas de Monstros**

Espalhe as 8 Cartas de Monstros viradas para cima junto ao tabuleiro, de modo que os Heróis possam consultá-las. Todas as informações dessas cartas podem também ser encontradas no Quadro dos Monstros do Painel de Informações.

- **Cartas de Magias Caos**

São 12 Magias Caos. Estas magias pertencem a Zargon e são muito poderosas, como você irá descobrir nas Notas da Busca. Guarde estas cartas atrás do Painel de Informações.

Nota: Algumas Cartas de Magias Caos serão usadas apenas nas próximas aventuras, que serão vendidas separadamente.

- **Cartas de Magias dos Heróis**

São 4 grupos de Magias do Herói, cada grupo representando um dos 4 elementos naturais: Ar, Fogo, Água e Terra. Cada grupo contém 3 magias individuais e é dividido entre o Mago e o Elfo.

Dividindo as Magias

Instrua os Heróis a dividir as magias. O Mago deve ser o primeiro a escolher um dos 4 Grupos de Magias. Depois, o Elfo deve escolher um grupo dos 3 restantes. Finalmente, os dois Grupos de Magias passam a pertencer ao Mago. Uma magia e seus efeitos estão descritos em detalhes na Carta de Magia correspondente.

Sugestão: Se for a Primeira Busca dos jogadores, o Mago deverá pegar as Magias do Fogo, da Água e do Ar, e o Elfo deverá pegar as Magias da Terra.

11ª Etapa: Coloque os Dados Junto ao Tabuleiro

Finalmente, ponha os 3 dados brancos de combate e os 2 dados vermelhos de movimento junto ao tabuleiro, ao alcance dos jogadores. Guarde 3 dados brancos de combate com você.

UMA RÁPIDA VISÃO DO MUNDO DE HERO QUEST



em-vindos, amigos, ao mundo de HERO QUEST - um lugar diferente de qualquer outro... Para ter acesso, primeiro você tem que se tornar parte dele. Um de vocês será Zargon, o Feiticeiro Maligno; o restante de vocês fará o papel dos bravos heróis. Como Heróis, vocês agirão juntos para salvar o Império das tropas malignas de Zargon. Será que seus valiosos esforços serão suficientes? O tempo o dirá. Heróis, vocês começarão sua jornada com a

Busca 1 - A PROVA, do Livro das Buscas. Sua meta é de procurar e destruir Verag, um asqueroso Gárgula que se esconde nas catacumbas. Sua própria sobrevivência depende da sua habilidade em trabalhar bem em conjunto, pois nenhum verdadeiro herói se mantém sozinho.

Ouçam com atenção agora estas palavras de Zargon...

“Heróis, seu objetivo já foi determinado. Eu no entanto, tenho meu próprio objetivo - destruir vocês! Vocês vão começar esta primeira Busca na sala da escada. Eu lhes mostrarei a localização, colocando o piso da escada no tabuleiro. Em cada jogada, vocês discutirão para onde ir e o que fazer. Cuidado! A decisão de um afetará a todos.

“Vocês vão andar quadrado a quadrado do piso através de corredores e dentro de salas. A distância de seu movimento será determinada pelo lance de dois dados vermelhos. O destino, como vocês podem ver, realmente nada mais é senão sorte. Para onde você vai está dentro do seu controle. O que você encontrará pelo caminho no entanto, está dentro do meu, pois eu controlo o tabuleiro. Deixem a precaução ser seu guia. O perigo, como vocês logo descobrirão, espreita em cada sombra.

“Enquanto vocês percorrem corredores e salas, eu lhes revelarei muitas

coisas, incluindo portas fechadas, peças de mobília, monstros terríveis, quadrados bloqueados e perigosas armadilhas que vocês pularão. Eu colocarei esses itens no tabuleiro, para vocês verem. A localização desses itens é conhecida por mim, bem antes de vocês, pois elas são mostradas a mim no meu Mapa da Busca - um documento que nunca será visto por seus olhos! Para descobrir o que eu já sei, vocês terão que se mover cuidadosamente. **O perigo está em cada passo que vocês derem.**

“Enquanto vocês se aventuram cada vez mais fundo no submundo, vocês depararão com muitos monstros asquerosos. Essas criaturas vão testar muito sua força e coragem. Alguns de vocês irão combatê-los usando apenas a espada e a armadura. Seu sucesso ou falha serão determinados por um lance de dados de combate, pois esses dados especiais refletem sua força de ataque e defesa. Outros de vocês contarão com a poderosa força da magia para auxiliá-los. Vocês devem lançar suas magias com sabedoria!

“Como vocês podem usar sua vez para empreender combate ou lançar magias, vocês podem, ao invés disso, optar por desempenhar outra ação. Isso inclui procura de tesouro, passagens secretas ou armadilhas. Vocês podem ainda tentar desarmar uma armadilha descoberta e ainda não-acionada. Vocês devem escolher sua ação cuidadosamente, pois vocês só podem desempenhar uma ação por vez.

“Somente depois que cada um de vocês tiver completado o seu turno é que será a minha vez. Preparem-se! Minhas tropas atacam em grande número. Eu controlo cada monstro presente no tabuleiro e posso movê-los todos de uma só vez! Ouçam este aviso. Eu também sou dotado do poder da magia. Vocês ousam testar a força da sua mágica contra a minha?

“Sua jornada os espera. Preparem-se para encontrar o desconhecido! Vocês sobreviverão ao combate contra as minhas tropas ou seu corpo e mente serão debilitados para sempre? Vocês sofrerão o dano das armadilhas ocultas ou serão capazes de localizá-las e desarmá-las? Vocês ficarão presos por paredes de pedras ou descobrirão passagens secretas? Vocês encontrarão riquezas em tesouros escondidos ou a ganância e o descuido serão sua ruína? Veremos o que o destino lhes reserva.

“Vamos. Comecem a Busca...”



Para Começar a Busca

Zargon, leia em voz alta para os Heróis o Texto do Pergaminho da Busca 1 do Livro das Buscas. É importante que os Heróis entendam a história relativa à Busca e o objetivo que eles têm diante de si.

Importante: Somente leia em voz alta o Texto do Pergaminho. As informações contidas no Mapa da Busca e as Notas da Busca devem por enquanto ser mantidas em segredo para os Heróis.

Ordem de Jogada

O jogo começa pelo Herói sentado à esquerda de Zargon e segue no sentido horário. Depois que todos os Heróis tiverem completado sua jogada, será a vez de Zargon. Na sua vez, Zargon pode mover todos os monstros já revelados aos Heróis no tabuleiro. Esta sequência prossegue até que a Busca seja alcançada ou até os Heróis terem deixado o submundo.

Dica: Uma boa disposição inicial para o jogo pode ser o Bárbaro sentado à esquerda de Zargon, seguido pelo Anão, o Elfo e, sentado à direita de Zargon, o Mago.

Na Vez de Cada Jogador

Fazendo o papel de Zargon ou o papel de um dos Heróis, o jogador faz uma destas duas ações na sua vez:

- ◆ Move sua(s) figura(s) e desempenha alguma ação;
- ou
- ◆ Desempenha alguma ação e move sua(s) figura(s).



Na Vez do Herói

Como Herói, você pode mover e então desempenhar uma ação, ou pode desempenhar uma ação e então mover. Você não pode, entretanto, mover uma parte do caminho, desempenhar uma ação e então completar seu movimento. Você pode desempenhar uma das seguintes seis ações:

- ◆ ATACAR
- ◆ LANÇAR UMA MAGIA
(O Mago e o Elfo apenas)
- ◆ PROCURAR TESOUROS
- ◆ PROCURAR PASSAGENS SECRETAS
- ◆ PROCURAR ARMADILHAS
- ◆ DESARMAR ARMADILHAS

Estas ações estão também relacionadas no verso de cada Carta de Personagem para fácil referência, e estão explicadas em detalhes nas páginas 13-21.

Movimentos do Herói

Como Herói, você normalmente começa e termina uma Busca na sala marcada com a escada (exceto algum caso diferente especificado no Livro das Buscas). A escada leva você cada vez mais para baixo, no fundo da fortaleza maligna de Caos. Para completar uma Busca de forma segura, você tem que voltar para a escada, pois é somente ali que você está verdadeiramente livre do mal. Para determinar quantos espaços quadrados você pode andar, você deve jogar os dois dados vermelhos. Aí, ande com cuidado pelos corredores e dentro das salas quadrado a quadrado. No tabuleiro, os corredores são identificados pelas áreas com piso cinza claro. Os corredores podem ter um ou dois quadrados de largura.

As salas são fechadas por linhas brancas (paredes). Você não é obrigado a andar a distância toda indicada pelos dados.

Quando andar, entretanto, você não pode passar sobre os monstros, através das paredes ou andar na diagonal. Você pode passar sobre os outros Heróis. Você só pode entrar nas salas através das portas. Você não pode compartilhar um quadrado com outro Herói ou monstro.

Exceções: Nas escadas ou nos alçapões é permitido compartilhar de um mesmo quadrado.

Espionando e Abrindo Portas

Como Herói, enquanto anda você pode “espionar” num corredor ou através de uma porta aberta. Espiar lhe dá a oportunidade de ver o que está diretamente dentro da sua linha de visão, tal como portas fechadas, quadrados bloqueados e monstros. Espiar NÃO é uma das seis ações. Na sua vez, você pode andar próximo a uma porta fechada e pedir a Zargon para abri-la. Zargon irá abrir a porta, removendo a peça da porta fechada e trocando por uma com a porta aberta.

Abrir portas também NÃO é uma das seis ações. “Espiar” e “abrir portas” são simplesmente consideradas coisas adicionais que você pode fazer na sua vez. **Nota:** Todas as portas começam fechadas. Uma vez aberta, uma porta não pode ser fechada nunca mais.

Importante: Ser apanhado numa armadilha, beber poções e apanhar coisas também não são contados como ações. Podem ser feitos a qualquer momento durante a sua vez.

Como Zargon Reage a um movimento de um Herói

Como Zargon, você deve observar cuidadosamente o movimento do Herói.

Consulte a todo o momento o Mapa da Busca no Livro das Buscas. Quando um Herói “espia” um corredor, coloque no tabuleiro algumas portas fechadas, quadrados bloqueados e monstros que estejam diretamente dentro da linha de visão do Herói. (Veja na página 15 o tópico “VER” para entender o que é linha de visão.) Quando um Herói abre a porta, coloque no tabuleiro monstros, arcas de tesouro e alguns outros itens que pertencem àquela sala.

Nota: Não coloque armadilhas ou passagens secretas. Não revele os tesouros ainda.

Quadrados Bloqueados

Como Zargon você tem que colocar um quadrado bloqueado no tabuleiro tão logo ele se torne visível ao Herói. Esses quadrados mostram onde as paredes extras foram construídas. Nem os Heróis nem os monstros podem atravessar quadrados bloqueados.



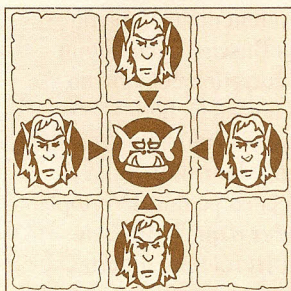
As Seis Ações do Herói:

Como Herói, você pode fazer qualquer uma das seguintes seis ações na sua vez. (É possível, entretanto, que você não seja capaz de realizar nenhuma).



Ação 1 - Atacar

Como Herói, você pode atacar qualquer monstro que esteja adjacente a você. Você está adjacente se estiver diretamente ao lado, à frente ou atrás de outro quadrado. Você só pode, entretanto, atacar uma vez em cada jogada. Sua força de ataque depende de sua arma de ataque. Quanto maior o número dos Dados de Ataque, mais forte será a arma. Algumas armas permitem que você ataque na diagonal ou à distância. A maioria, porém não permite.



O Elfo é considerado adjacente ao monstro em qualquer uma destas quatro posições.

Importante: Você só pode atacar com uma arma por vez.

No começo da Primeira Busca, cada Herói é equipado com uma arma específica.

Consulte a Carta de Personagem do Herói para saber sua Arma inicial e o número de dados de ataque.

O Bárbaro começa com a maior arma inicial, a espada larga.

O Anão começa com uma espada curta. Ele possui também uma força interior - uma habilidade especial para desarmar armadilhas.

O Elfo também começa com uma espada curta. Ele é um bom lutador e tem algum conhecimento de artes mágicas. o Elfo começa cada Busca com 3 poderes mágicos (um grupo de magias).

O Mago começa com uma adaga pequena. Ele tem grande conhecimento de mágicas e é um mestre em lançar magias. Ele começa cada Busca com nove poderes mágicos (3 grupos de magias). Entretanto, ele tem a desvantagem da inabilidade em vestir armaduras ou usar grandes armas.

Como o Herói Ataca

◆ Como Herói, você deve lançar os dados brancos de combate para atacar. Os números de dados a lançar depende da arma que você estiver usando para o ataque (Consulte sua Ficha de Personagens para saber sua força de ataque).

◆ Cada Caveira que você tira nos dados é considerada um golpe, resultando em dano de 1 ponto físico contra o monstro.

Se golpeado, o monstro imediatamente se defende lançando seus Dados de Defesa. Se os pontos físicos do Monstro chegarem a zero, o monstro é considerado morto e é tirado do tabuleiro.



Saiu Caveira no dado

Z Como um monstro se defende

◆ O monstro para se defender lança o número de dados de defesa descrito no Quadro dos Monstros do Painel de Informações. Cada Escudo Negro tirado pelo monstro no lance dos dados bloqueia um golpe do Herói que está atacando.



saiu Escudo Negro no dado

◆ Muitos monstros são mortos com apenas um golpe. Alguns monstros entretanto, necessitam de mais de um golpe (consulte o Quadro dos Monstros no Painel de Informações, para saber os pontos físicos do monstro). Para esses monstros que precisam

de mais de um golpe, o dano é marcado com o uso de pisos de caveira. Zargon, para cada golpe que seu monstro levar, você deve assinalar o golpe colocando um piso de caveira sob a figura do monstro no tabuleiro



Piso de Caveira

Nota: Se o monstro sobrevive ao ataque, ele não pode contra-atacar o Herói até a próxima jogada de Zargon (Veja Como Um Monstro Ataca e Como um Herói se Defende, na página 22).

A Uma Viagem Até o Armorial

Como Herói, você pode pegar tesouros valiosos, como moedas de ouro, durante a Busca. Entre as Buscas, você pode usar as moedas de ouro para comprar poderosas armas e armaduras de proteção do Armorial. (Veja a descrição de Armorial no final deste manual de instruções).

Essas armas permitem que você incremente suas forças de ataque e defesa e podem também lhe dar vantagens excepcionais de combate.

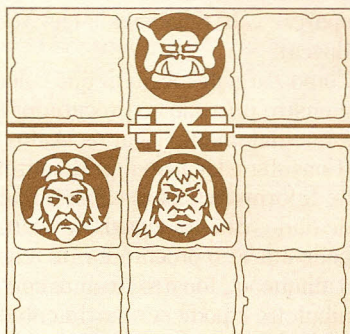
Por exemplo, adagas e bestas são armas especiais devido à habilidade delas de acertar um monstro à distância. Algumas armas compridas, como o bastão e o espadagão, permitem que você ataque na diagonal. O ataque é desferido e defendido normalmente.



O Mago com um bastão, está numa posição segura.

O bastão lhe permite atacar o monstro na diagonal. O monstro, entretanto, não pode atacar o Mago na diagonal.

O uso de armas na diagonal permite que mais de um Herói ataque um monstro que esteja bloqueando uma passagem.



Tanto o Mago quanto o

Bárbaro podem atacar o monstro que bloqueia a passagem. O Mago, com o bastão, pode atacar na diagonal. O Bárbaro, com a espada larga, pode atacar por estar adjacente.

Nota: Para uma informação mais completa de todas as armas e armaduras, consulte o **Armorial** no final deste manual.

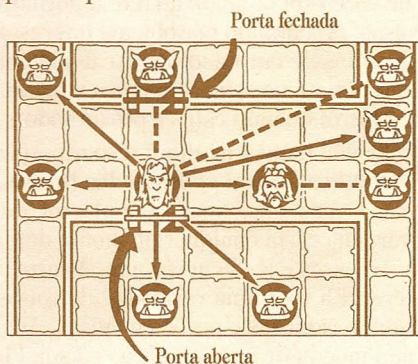
H Ação 2 - Lançar Uma Magia (O Elfo e o Mago Semente)

Como Elfo ou Mago, você pode lançar uma magia em vez de atacar. Você pode lançar uma magia contra tudo que você “vê”.

Importante: Você só pode lançar uma magia na sua vez de jogar.

“VER” Para o Elfo ou o Mago lançarem uma magia, o alvo deve estar visível. Heróis e monstros só são visíveis se uma linha reta e desobstruída puder ser traçada daquele que lança a magia até o alvo.

Uma Boa Regra Prática: Desenhe uma linha reta entre o centro do quadrado de quem lança a magia e o centro do quadrado do alvo. Se a linha não cruza uma parede, ou uma porta fechada, um Herói ou monstro, o alvo é declarado visível, mesmo que a linha apenas toque um canto ou extremidade de parede. O diagrama abaixo mostra um exemplo do que é visível.



Linha clara de visão: _____
Linha bloqueada de visão: - - - - -

Com o Elfo ou o Mago, você pode lançar magia em si mesmo, em outro Herói ou contra um monstro. Uma vez lançada a magia, a carta correspondente é descartada do restante da Busca. Cada magia pode ser lançada apenas uma vez por Busca. Use-a com sabedoria!

Nota: A magia e seus efeitos estão explicados em detalhes na carta de magia correspondente.

H Ação 3 - Procura de Tesouro

Os tesouros só são encontrados nas salas, não nos corredores. A sala pode ser vasculhada por todos os quatro Heróis, mas cada Herói individual só pode vasculhar a sala uma vez e na sua jogada.

Nota: alguns tesouros são protegidos por armadilhas. Veja Procura de Armadilhas, na página 17.

Como um Herói Procura um Tesouro

◆ Como Herói, você pode vasculhar uma sala para procurar um tesouro somente se a sala estiver desabitada de monstros.

◆ Como Herói, você tem primeiramente que declarar verbalmente sua procura. Faça isso, dizendo: “Estou procurando um tesouro”. Procurar por um tesouro significa que você está olhando ao redor, abrindo coisas, procurando por objetos interessantes e moedas de ouro, indiferente a que quadrado você está na sala. Não mova a figura do seu Herói quando estiver procurando.

◆ Se não houver nenhum tesouro especial citado a Zargon no Livro das Buscas, (poções, armas, etc.), você, como Herói, deve tirar uma carta qualquer do monte de Cartas de Tesouros e lê-la em voz alta. A carta pode oferecer a você uma variedade de coisas, incluindo riquezas e poções mágicas. Anote cada moeda de ouro ou poção na sua Ficha de Personagem. Essas “valiosas” Cartas de Tesouros NÃO voltam para o monte de Cartas de Tesouros até a próxima Busca.

Nota: Se você quiser, você pode compartilhar os tesouros de moeda de ouro com os outros Heróis. Mais tarde, entre as Buscas, você pode usar o tesouro para comprar armas e armaduras adicionais do Armorial. (Veja Uma viagem ao Armorial na página 14)

Preste atenção! Quase metade das Cartas de Tesouros contém Monstros Errantes e Azares! Essas Cartas de Tesouros “malignas”

voltam para o monte de Cartas de Tesouros e podem voltar a ser tiradas na próxima procura. Importante! As Cartas de Tesouros devem ser embaralhadas antes que o Herói escolha uma do monte.

Z Como Zargon Reage Quando Um Herói Procura Um Tesouro

Como Zargon, se houver um tesouro especial (como está descrito nas Notas de Busca), você tem que ler em voz alta a descrição do tesouro, assim que o tesouro tiver sido encontrado. O tesouro especial é descoberto apenas uma vez, pelo primeiro Herói que procurá-lo na sala, mesmo se outros Heróis mais tarde procurarem na mesma sala.

Se não houver nenhum tesouro especial na sala vasculhada, oriente o Herói que procurava o tesouro a tirar uma Carta de Tesouros, como foi descrito. Entretanto, se o Herói tirar uma carta de Monstro Errante ou de Azar, faça o seguinte:

Z Monstros Errantes

Estes Monstros saltam de buracos e lugares ocultos e andam nas salas. (O monstro que aparece está relacionado nas Notas de Busca).

Como Zargon, você tem que colocar o monstro próximo ao procurador de tesouro e imediatamente jogar os Dados de Ataque. (Consulte o Quadro dos Monstros no Painel de Informações para saber o número correto de dados que irá jogar). Nesse turno você só pode atacar o procurador de tesouros. Após o ataque, o Monstro Errante continua no tabuleiro e pode ser movimentado como os outros monstros.

Nota: Se o quadrado adjacente estiver ocupado, e não for possível colocar o monstro próximo ao procurador, coloque o monstro na sala mais perto possível do procurador. Então, na sua próxima vez, o monstro pode andar e atacar como outros monstros.

H Como o Herói Responde aos Monstros Errantes

◆ Como Herói, você joga os dados de combate para se defender do ataque de um Monstro Errante. Você pode então continuar sua jogada. (Veja Como Um Herói Se Defende na página 22).

H Azar!

Como Herói, quando você puxa uma Carta de Azar do monte de Cartas do Tesouro, você tem que ler em voz alta e seguir as orientações.

H Mais a Respeito de Tesouros

Os tesouros podem ser simples - só moedas de ouro - ou especiais com magias, artefatos, poções, etc.

Artefatos

Dez dos tesouros especiais são chamados de "artefatos". Cada um é descrito em detalhes na Carta de Artefatos correspondente. Esses itens incluem armas, armaduras e itens que proporcionam poderes adicionais. Encontrar um artefato também pode ser o objetivo de uma Busca particular. **Importante!** Certos artefatos só podem ser usados por determinado Herói. Por exemplo, o Manto do Mago e o Bastão do Mago só podem ser usados pelo Mago. Se outro Herói encontrar um desses itens, ele deverá dá-lo ao Mago.

Poções

Como Herói, você pode beber uma poção a qualquer momento. O modo como a poção age e a duração de seus efeitos estão relacionados na Carta do Tesouro Poção e às vezes no Livro das Buscas. Você pode beber mais de uma poção por vez. Poções de restabelecimento são muito valiosas. Se seus Pontos Físicos estão reduzidos a zero, você pode beber uma poção de restabelecimento antes de morrer e se salvar, restaurando um ou mais Pontos Físicos. Você pode dar uma de suas poções a Heróis companheiros, mas só pode fazê-lo na sua vez de jogar.

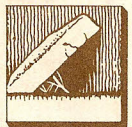
H Ação 4 - Procura de passagens Secretas

Passagens secretas são portas escondidas que não podem ser vistas quando você, como Herói "espia" dentro de uma sala ou num corredor. Essas portas são disfarçadas de várias maneiras, incluindo painéis deslizantes e tijolos giratórios. **Você não descobre uma passagem secreta ao menos que procure por uma.**

Como o Herói Procura Passagens Secretas

◆ Como Herói, você só pode procurar passagens secretas se não houver monstros visíveis por você.

◆ Você tem antes que declarar verbalmente sua procura. Faça isso, dizendo: "Estou procurando passagens secretas". Zargon irá então abrir todas as passagens secretas localizadas na sala ou corredor em que você está, colocando o piso de passagem secreta no quadrado do tabuleiro em que ela está localizada. **Não movimente a figura do seu Herói quando estiver procurando.**



Piso de Passagem secreta

◆ A porta não é considerada ABERTA até que você vá próximo a ela e declare que a está abrindo. Aberta a porta, Zargon colocará no tabuleiro os itens que se encontram além daquela passagem secreta. Uma vez aberta, a porta não pode ser fechada.

H Ação 5 - Procurar Armadilhas

Há 4 tipos de armadilhas - alçapões, pedras falsas, armadilhas de lança e armadilhas de mobília/arcas. Elas podem ser encontradas tanto nas salas quanto nos corredores. Somente Zargon sabe onde essas armadilhas estão escondidas. Se você,

como Herói, se move para um quadrado que contém um alçapão, uma pedra falsa ou uma armadilha de lança, você automaticamente cairá na armadilha, sofrendo possivelmente danos físicos. Uma arca de tesouro ou peça de mobília pode também conter uma armadilha. Se você procurar tesouros sem antes procurar armadilhas, você irá cair na armadilha. Lembre-se, frequentemente compensa perder tempo procurando.

Como um Herói Procura Armadilhas

- ◆ Como Herói, você só pode procurar armadilhas se não houver monstros visíveis a você.
- ◆ Você tem antes que declarar verbalmente sua procura. Faça isso, dizendo: "Estou procurando armadilhas". Zargon irá lhe dizer em quais quadrados estão as armadilhas, se houver. Ele, entretanto, não irá colocar pisos de armadilhas no tabuleiro. Até este momento, elas ainda estão disfarçadas e armadas.
- ◆ Uma vez descoberta uma armadilha, você pode PULÁ-LA, ou, na sua próxima jogada, DESARMÁ-LA. (Veja Ação Seis - Desarmar Uma Armadilha na pág. 21)

Aviso: Há algumas armadilhas na sala que foram instaladas diretamente do outro lado de uma porta. Cuidado! O primeiro Herói que entrar na sala através daquela porta irá encontrar a armadilha e sofrerá danos.

Nota: Como Herói, você não pode procurar por essas armadilhas olhando através da porta. Você tem que estar DENTRO da sala para procurar pelas armadilhas que lá estão.

Nota: Os monstros não caem em armadilhas escondidas.

Os 4 Tipos de Armadilhas

Os locais de alçapões, pedras falsas, armadilhas de lança e de mobília/arca estão assinalados em dourado nos Mapas da Busca do Livro das Buscas.

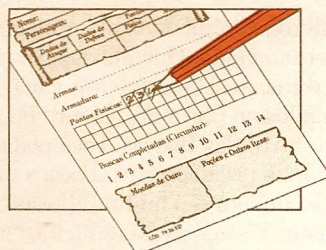


ALÇAPÕES

Um alçapão é um buraco coberto no piso. Se uma armadilha é encontrada durante uma procura, Zargon dirá que o piso parece fraco e apontará o quadrado onde a armadilha se encontra. Zargon NÃO colocará um piso de alçapão no tabuleiro, desta vez. Ela não foi ainda acionada. Assim que o alçapão é descoberto, o Herói pode PULÁ-LO ou, na sua próxima jogada DESARMÁ-LO. (Veja Pulando Uma Armadilha, na página 20 e Desarmar Uma Armadilha na página 21). Se o Herói não está procurando armadilhas e pisar um quadrado com alçapão, ele automaticamente acionará a armadilha.

Acionando Um Alçapão

- ◆ Como Herói, se você pisar num quadrado com alçapão, Zargon irá interrompê-lo, dizendo: "Você acaba de cair num alçapão!"
- ◆ Zargon irá então colocar um piso de alçapão naquele quadrado (sob a figura do Herói) e dirá que você sofreu 1 Ponto Físico de dano na sua queda. Isso encerra sua jogada. Você tem que anotar seu dano de Ponto Físico na Ficha de Personagem.



O Que acontece ao Herói Num Alçapão?

- ◆ Como Herói, uma vez dentro de um alçapão, você pode vasculhar à procura de um tesouro ou de passagens

secretas como se o alçapão fosse uma sala à parte.

◆ Dentro de um alçapão, você pode ainda atacar e defender-se, mas tem que jogar um dado de combate a menos quando for fazê-lo. (Isso se aplica também aos monstros).

Nota: Como Herói, sua força mínima de ataque ou defesa é sempre 1 dado de combate, mesmo que a penalidade do alçapão reduza seus dados a zero.

◆ Normalmente, você pode sair do alçapão na próxima jogada.

Nota: Uma vez acionado o alçapão e o piso de alçapão tiver sido colocado no tabuleiro, a armadilha não poderá ser desarmada ou removida. Como herói, você deve procurar pular sobre ela. (Veja **Pulando Uma Armadilha** na página 20).



PEDRA FALSA

Cuidado, Heróis! Pedras falsas são muito perigosas! Pisar numa pode fazer o teto desabar. Se tal armadilha for encontrada durante uma procura, Zargon dirá que o teto parece perigoso e apontará o quadrado onde a armadilha está localizada. Zargon NÃO colocará o piso da armadilha de pedra falsa no tabuleiro ainda. Ela ainda não foi acionada. Assim que descobrir uma armadilha de pedra falsa armada, o Herói pode procurar PULÁ-LA, ou tentar, na próxima jogada DESARMÁ-LA. Se o Herói não está procurando armadilhas e pisar no quadrado da pedra falsa, ele acionará a armadilha.

Acionando Uma Armadilha de Pedra Falsa

◆ Como Herói, se você pisa no quadrado de uma armadilha de pedra falsa, Zargon irá interrompê-lo, dizendo: "Você acaba de acionar uma armadilha de pedra falsa! O teto está desmoronando! Cuidado!"

◆ Zargon então colocará um piso de armadilha de pedra falsa no quadrado sob a figura do Herói.

Nota: Uma vez acionada a armadilha de pedra falsa e colocada no tabuleiro, ela não poderá ser desarmada ou pulada.

◆ Zargon lhe dará, então, 3 dados de combate para jogar. Cada caveira que você tirar, você sofrerá 1 dano de Ponto Físico. Você NÃO pode jogar os dados de defesa!

◆ Agora você tem que tomar uma decisão. Você pode andar para frente ou para trás a um espaço vazio. Lembre-se, o espaço da armadilha agora é um bloco permanente do jogo. Sua decisão é crítica. Você pode ser preso para sempre ou pode ser excluído do restante dos Heróis.

◆ Mova-se para o espaço que você decidiu. Isso termina a sua jogada.

ARMADILHAS COM LANÇAS

Uma armadilha com lanças está cuidadosamente escondida. Se encontrada durante uma procura, Zargon dirá que o quadrado parece suspeito e apontará o quadrado onde a armadilha está. Uma vez descoberta a armadilha, o Herói pode procurar PULÁ-LA ou DESARMÁ-LA. Como Herói, quando você pisar numa armadilha de lanças, você automaticamente aciona a armadilha. Isso ocasiona o disparo de uma lança da parede, piso ou teto.

Acionando Uma Armadilha de Lança

◆ Como Herói, ao mover-se em direção a um quadrado de armadilha de lança, você tem que jogar um dado de combate. Se sair uma caveira, você sofrerá dano de um Ponto Físico. Isso termina sua jogada. Se sair um escudo branco ou preto, você terá se esquivado da lança. Você pode então continuar seu movimento. A armadilha de lança não funcionará mais e o quadrado poderá ser pisado livremente.

Nota: Não há piso de armadilhas de lança.

ARMADILHAS DE ARCAS E MOBÍLIAS

Armadilhas de arcas e mobílias podem ser uma variedade de coisas, incluindo gases venenosos, agulhas envenenadas, trinco explosivo ou disparo de dardos.

Se a sala ou corredor em que essa armadilha está estiverem sendo vasculhados à procura de armadilhas, Zargon dirá que as arcas e mobílias parecem perigosas e apontará a arca ou mobília em questão. Uma vez descoberta a armadilha, o Herói poderá procurar desarmá-la na próxima jogada.

Acionando Uma Armadilha de Arcas e Mobílias

◆ Como Herói, se você vasculha uma sala à procura de tesouros, antes de procurar armadilhas, todas as armadilhas de arcas e mobílias na sala serão acionadas, terminando sua jogada. Você então sofrerá as consequências descritas a Zargon nas Notas da Busca.

◆ Se você desarmar a armadilha com sucesso, a armadilha será removida e você pode continuar seu movimento. (Veja *Desarmar Uma Armadilha*, na página 21). Você pode vasculhar a arca ou mobília desarmada à procura de tesouro, na próxima jogada.

Pulando Uma Armadilha

Como Herói, se seu caminho é bloqueado por uma armadilha, você pode procurar passar por ela pulando-a. Para pular uma armadilha, você deve fazer o seguinte:

◆ Você tem que ter pelo menos 2 quadrados de movimento sobrando, como se fosse em direção ao quadrado da armadilha e depois em direção a um quadrado adjacente desocupado adiante.

◆ Você tem que tirar qualquer coisa, menos uma caveira, no dado de combate, para

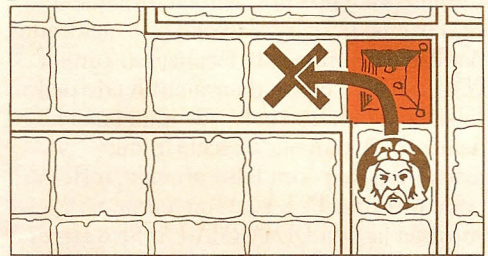
pular a armadilha. Se sair uma caveira, você aciona a armadilha, sofrendo danos físicos causados pelo tipo particular de armadilha. Se houver um piso correspondente àquela armadilha, ele será posto no tabuleiro por Zargon. Você será posto no quadrado da armadilha. Isso termina sua jogada.

◆ Se você conseguir evitar que saia uma caveira no dado, você pode pular a armadilha, gastando dois movimentos. Se tiver movimentos sobrando, da jogada do dado, você pode então continuar andando.

Nota: A armadilha de pedra falsa acionada não pode ser pulada. O caminho estará permanentemente bloqueado por uma parede de pedras caídas. Entretanto, acionado um alçapão, o buraco no chão, apesar de perigoso, pode ser pulado.

Mais Sobre Pular Alçapões

Há 3 quadrados possíveis para pular para o outro lado de um alçapão simples. Entretanto, um alçapão aberto num canto de um corredor tem apenas um espaço aberto para onde pular.



Para pular com sucesso esse alçapão de quina, o Herói tem que pular para o quadrado X.

Na ilustração acima, se o quadrado X estiver ocupado por um Herói sem qualquer arma especial, você tem que cair de propósito dentro do alçapão (sofrendo danos) e combater (em desvantagem) o monstro do quadrado X de dentro do alçapão.

Monstros com quadrados de movimento suficientes (e um espaço vago adiante), sempre pularão o alçapão com sucesso. Se eles entrarem de propósito num alçapão, não sofrerão danos.

H Ação 6 - Desarmar Uma Armadilha

Como Herói, para desarmar uma armadilha não-acionada, você tem que primeiro conhecer sua localização e possuir um kit de ferramentas (exceto se for o Anão). Um kit de ferramentas pode ser adquirido entre as Buscas no Armorial. (Veja o Armorial no fim deste manual).

Como Um Herói* Desarma Uma Armadilha Com o Kit de Ferramentas

(*Isso não se aplica ao Anão)

◆ Como Herói, antes de se movimentar, você deve anunciar que está se movendo em direção a uma armadilha para tentar desarmá-la e removê-la.

Você tem que ir ao quadrado da armadilha e jogar um dado de combate. Se sair uma caveira você terá acionado a armadilha, sofrendo danos físicos. Se sair um escudo branco ou preto, a armadilha está desarmada. Uma armadilha desarmada é considerada desaparecida e não é colocada no tabuleiro.

Como o Anão Desarma a Armadilha

Como Anão, você nunca precisa do Kit de ferramentas para desarmar a armadilha. Suas possibilidades de sucesso são grandes devido às suas aptidões inatas. Para desarmar a armadilha você tem que fazer o seguinte:

◆ Antes de se movimentar, você deve anunciar que está indo ao quadrado da armadilha para desarmá-la e removê-la.

◆ Jogue 1 dado de combate. Se você tirar um escudo negro, você terá acionado a armadilha, sofrendo danos físicos. Se não sair o escudo negro no dado, a armadilha estará desarmada e removida.

Nota: Um alçapão desarmado é considerado um quadrado comum no tabuleiro.

Z A Vez de Jogar de Zargon, o Feiticeiro Maligno

Zargon, somente depois que TODOS os 4 Heróis tiverem completado a jogada será sua vez. Você pode então movimentar pelo tabuleiro todos os monstros já revelados aos Heróis. Como os Heróis, os monstros podem andar e desempenhar uma ação, OU desempenhar uma ação e depois andar. Um monstro não pode andar um pouco, desempenhar uma ação e depois completar seu movimento.

Cada monstro pode desempenhar uma das duas ações seguintes:

◆ ATACAR

◆ LANÇAR UMA MAGIA CAOS

Nota: Apenas determinados monstros podem lançar uma magia. Consulte as Notas da Busca no Livro das Buscas para mais informações.

Os Monstros Não Podem:

- ◆ Procurar tesouros
- ◆ Procurar passagens secretas
- ◆ Andar ou Atacar na Diagonal
- ◆ Passar sobre um Herói
- ◆ Andar através das paredes
- ◆ Abrir ou fechar portas
- ◆ Compartilhar do mesmo quadrado no tabuleiro

Nota: Os monstros não acionam armadilhas escondidas. Em compensação eles não precisam procurá-las ou desarmá-las.

Movimento dos Monstros

Diferentemente dos Heróis, os monstros não andam com jogadas de dados.

O movimento máximo de cada monstro em cada jogada está relacionado no Quadro dos Monstros no Painel de Informações, e também nas 8 cartas dos Monstros.

Os monstros não têm que andar a distância total indicada no Quadro dos Monstros.



As Duas Ações dos Monstros

Ação 1 - Ataque

Um monstro pode atacar qualquer Herói que esteja adjacente a ele. Entretanto, ele só pode atacar uma vez por jogada. A força de ataque do monstro é baseada nas suas habilidades naturais e não depende de armas.

Como o Monstro Ataca

◆ Um monstro ao atacar joga o número de Dados de Ataque descrito no Quadro dos Monstros no Painel de Informações.

◆ Cada CAVEIRA que sair é considerada um golpe do monstro, resultando em dano de 1 Ponto Físico contra o Herói. Golpeado, o Herói imediatamente se defende, jogando seus Dados de Defesa. Se os Pontos Físicos do Herói chegarem a zero, ele é considerado morto. (Veja Heróis Mortos).

IMPORTANTE! se o Herói tem 1 Ponto Físico apenas e leva mais que 1 golpe, seus Pontos Físicos são ainda reduzidos apenas a zero.

Saiu Caveira no dado



Como o Herói se Defende

Para se defender o Herói normalmente joga 2 Dados de Defesa (menos dados se estiver num alçapão ou sob certas magias, mais dados após adquirir uma armadura). Cada Escudo Branco que sair nos dados lançados pelo Herói ao se defender bloqueia um golpe do monstro que ataca.

Saiu Escudo Branco no Dado



Ação 2 - Lançar a Magia Caos

Como Zargon, você pode lançar uma Magia Caos em vez de atacar. Você tem que dar seus lances de Magia Caos aos monstros

específicos como são chamados nas Notas de Busca. Um monstro só pode lançar uma magia num Herói que ele pode “ver”.

Importante: Você só pode lançar uma magia na sua jogada. Uma magia só pode ser lançada uma vez em cada Busca. Assim que a magia é lançada, a carta de Magias é descartada pelo resto da Busca. Uma magia e seus efeitos estão explicados em detalhes na carta de magia correspondente.

Nota: Várias das Magias Caos não são usadas nas primeiras 14 Buscas. Elas serão usadas nas Buscas futuras e podem também ser usadas por você quando designar suas próprias Buscas.



Heróis Mortos

Como Herói, você morre quando seus Pontos Físicos são reduzidos a zero e você não tem uma Magia ou Poção Restauradora para se salvar.

O Que Acontece a Um Herói Morto

Como Herói, se você morrer você estará fora do jogo pelo resto daquela Busca. Você pode, entretanto, renomear seu Herói e jogar com ele como um novo personagem na próxima Busca. Armaduras, armas e tesouros que pertenciam a você antes de morrer podem ser apanhados por qualquer outro Herói na sala com você.

Aviso! Se não houver nenhum outro Herói na sala ou corredor com você quando você morrer, qualquer monstro na sala ou corredor com você reivindicará suas posses. Ele não poderá, entretanto, usá-las. E elas serão removidas do jogo.

Como Um Herói Escapa da Morte

Como Herói, se seus Pontos Físicos foram reduzidos a zero, há duas situações em que você pode se salvar:

1. Se você tiver uma Poção Restauradora (ou Elixir da Vida), você pode bebê-la imediatamente. Ela irá aumentar instantaneamente seus Pontos Físicos acima de zero, restituindo-lhe a vida.

2. Se você tiver o poder de lançar magias e tiver uma Magia Restauradora, e ainda não tiver desempenhado uma ação na sua jogada, você pode ser curado lançando a magia em si mesmo.

Importante! Depois que seus Pontos Físicos chegam a zero, você não poderá jamais ser salvo pela magia ou poção de um Herói companheiro. Será tarde demais. Você já terá morrido quando for a vez de seu companheiro jogar.

Z O Que Acontece Se Você Ficar Sem Monstros

Algumas Buscas podem requerer mais monstros que os disponíveis no jogo. Isso pode acontecer se os Heróis falharem em matar os monstros. Monstros derrotados podem ser usados na Busca outra vez mais tarde, se o Livro das Buscas pedir sua colocação. Entretanto, se todos os monstros de um tipo particular já estiverem no tabuleiro e você, como Zargon, precisar colocar outro, use qualquer monstro morto no lugar daquele que deveria ser usado, informando qual monstro ele está representando.

Terminando a Busca

Como Herói, você só completará uma Busca com sucesso quando tiver alcançado o objetivo da Busca e tiver voltado à segurança da escada. Uma Busca pode ser terminada mais cedo com os jogadores voltando voluntariamente à escada antes de completar a Busca ou com a morte dos 4 Heróis, na tentativa de completar a Busca.

Normalmente, há um tesouro final ou uma recompensa associada com o sucesso da Busca. Seus valentes esforços são recompensados pela divisão da recompensa entre vocês mesmos. Depois de completar com sucesso a Busca, circunde o número correspondente à Busca na sua Ficha de Personagem. Guarde essa folha como lembrança das Buscas que você completou.

O Que Acontece Entre as Buscas?

Como Herói, seus Pontos Iniciais Físicos e Mentais são automaticamente restituídos, uma vez que você tenha completado a Busca com sucesso e tenha retornado com segurança à escada. Todas as Magias voltam para o Mago e o Elfo. Finalmente, você pode agora visitar o Armorial e comprar novas armas e armaduras com moedas de ouro que tiver acumulado. Seja paciente. Podem ser necessárias algumas Buscas antes que você tenha dinheiro suficiente para comprar algo.

Mago: Mesmo que você tenha algumas coisas que possa comprar do Armorial, talvez seja prudente poupar seu dinheiro. Outros itens mágicos poderosos serão oferecidos para comprar em aventuras futuras (a serem lançadas). Você pode desejar gastar seu dinheiro nesses itens.

Importante! Você conserva os tesouros encontrados e leva-os com você na sua próxima Busca. Lembrem-se, Heróis, de subtrair da Ficha de Personagem as moedas de ouro que gastaram. Guardem essa ficha entre as Buscas e usem-na outra vez; se necessário, utilizem nova ficha, atualizando-a com os dados mais recentes da ficha anterior.

Quando seu Bloco de Ficha de Personagens estiver acabando, tire cópias e guarde para utilização nas próximas aventuras.

Z Artefatos Perdidos

Às vezes é requerido que os Heróis tenham um artefato específico nas suas posses, antes que eles continuem a próxima Busca. Zargon, se um Herói morrer estando de posse de algum artefato, e seus monstros roubarem o artefato, você deve incluir o artefato como um tesouro especial na Busca imediatamente seguinte.

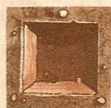
Z Buscas Não Terminadas

Zargon, se uma Busca termina com resultado desastroso (como a morte dos 4 Heróis), ou fica inacabada, você tem que modificar a Busca antes de jogá-la outra vez. Você pode fazer isso criando uma nova aventura, usando o mapa vazio e os símbolos que aparecem no fim do Livro das Buscas.

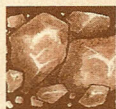
Descrição dos Itens do Jogo

As ilustrações em preto e branco são referentes aos símbolos do Livro das Buscas.

Pisos de Alçapões



Pisos de Pedra Falsa



Armadilha de Lança

Não é usado
piso para
identificar



Pisos de Pedra Bloqueada



Pisos de Passagem Secreta



Pisos de Caveira



Pisos de Escada



Mobílias

Estante



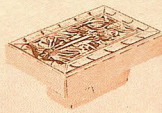
Armário



Mesa de Feiticeiro



Tumba



Arca do Tesouro



Mesa



Mesa de Alquimista



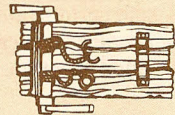
Porta



Trono



Mesa de Tortura

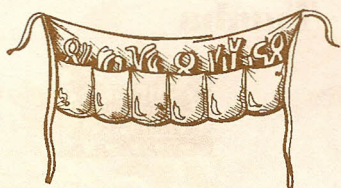
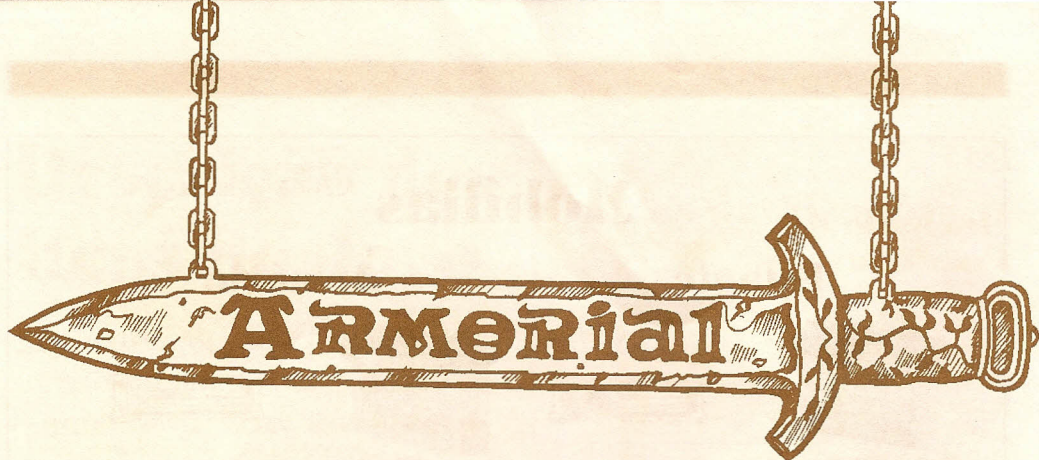


Lareira



Suporte de Armas





Kit de Ferramentas

Para desarmar armadilhas
250 moedas de ouro

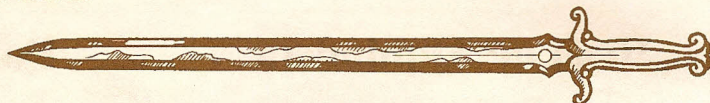
Este Kit de ferramentas lhe dá 50% de chance de desarmar qualquer armadilha encontrada (mas não acionada). Veja o Manual de Instruções para procedimento correto.



Adaga

Arma
25 moedas de ouro

Este punhal afiado lhe dá força de ataque de 1 dado de combate. A adaga pode também ser atirada em qualquer monstro que você possa "ver", mas uma vez lançada, ela é perdida para sempre.



Bastão

Arma
100 moedas de ouro

Este longo e forte Bastão de madeira lhe dá força de ataque de 1 dado de combate. Devido ao seu comprimento, o Bastão permite ataque na diagonal. Você não pode usar escudo, quando estiver usando esta arma.

Espada Longa

Arma
350 moedas de ouro

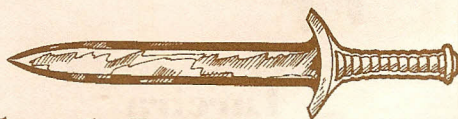
Esta espada longa lhe dá força de ataque de 2 dados de combate. Devido ao seu comprimento, a espada longa permite ataque na diagonal. Não pode ser usada pelo Mago.



Espada Curta

Arma
150 moedas de ouro

Esta espada curta lhe dá força de ataque de 2 dados de combate. Não pode ser usada pelo Mago.



Espada Larga

Arma
250 moedas de ouro

Essa lâmina larga lhe dá a força de ataque de 3 dados de combate. Não pode ser usada pelo Mago.

Machado de Combate

Arma
450 moedas de ouro

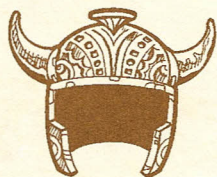
Este pesado machado de lâmina dupla lhe dá força de ataque de 4 dados de combate. Você não pode usar escudo quando estiver usando esta arma. Não pode ser usado pelo Mago.



Elmo

Armadura
125 moedas de ouro

Esta peça protetora da cabeça lhe dá 1 dado extra de combate para sua defesa. Não pode ser usado pelo Mago.



Escudo

Armadura
150 moedas de ouro

Este escudo de mão lhe dá 1 dado extra de combate para sua defesa. Não pode ser usado com o Machado de Batalha ou com o Bastão. Não pode ser usado pelo Mago.



Vestuário de Malha de Ferro

Armadura
500 moedas de ouro

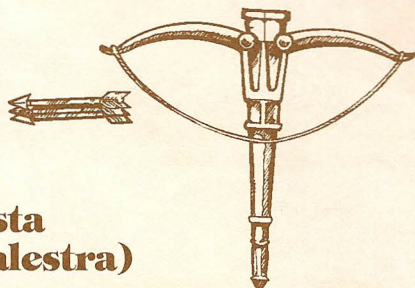
Esta armadura de metal leve lhe dá um dado extra de combate para sua defesa. Pode ser combinada com o Elmo e o Escudo. Não pode ser usada pelo Mago.



Besta (Balestra)

Arma
350 moedas de ouro

Esta arma de longo alcance lhe dá força de ataque de 3 dados de combate. Você pode acertar qualquer monstro que possa "ver". Entretanto, você não pode acertar um monstro que está adjacente a você. Você tem um suprimento ilimitado de setas. Não pode ser usada pelo Mago.



Peitoral de Malha de Chapa

Armadura
850 moedas de ouro

Esta armadura de metal pesado lhe dá 2 dados extras de combate, para sua defesa. Entretanto, por ser tão pesada, você só pode jogar 1 dado vermelho por movimento, enquanto a estiver usando. Pode ser combinada com o Elmo e/ou Escudo. Não pode ser usada pelo Mago.





Reg. U.S. Pat. Off.

MANUFATURA DE BRINQUEDOS ESTRELA S. A.

C.G.C.: 61.082.004/0003-12

Rua Cabo Norberto E. Weber, 222

Tel.: (011) 951.8700 - DDR

São Paulo - Ind. Brasileira - Made in Brazil

Fabricado sob licença de © 1993 Hasbro
International, Inc., USA

