

Monstros & Tesouros Xp



LIVRO DE REGRAS

UM UNIVERSO EM EXPANSÃO

«O universo é mais que um mundo, que alguns planos. Ele é infinito, múltiplo.»

- o Planonauta

A campanha de financiamento de Monstros & Tesouros em 2021 foi bem-sucedida, e meu sonho ganhou vida, em um jogo completo com 400 cartas! Um modo básico foi apresentado, também modos alternativos resumidos, que foram expandidos em documentos de apoio e pelos próprios jogadores. Estes colocaram as cartas na mesa, jogaram muito, trocaram experiências, e a comunidade foi crescendo, naturalmente.

Muitos se embrenharam em jogatinas solo, e pediram uma automação, uma Inteligência Artificial para seus jogos. Outros, sedentos por mais realidade em suas aventuras, pediram modos mais complexos, mais detalhados. Mais jogadores, vendo os personagens nas cartas, intrigaram-se com suas histórias... qual é a origem de Hazzard? Qual sua relação com Ynos? Por que Neree é tão odiada? Como são as cidades de Margokh e Manos'Har, citadas nos pequenos trechos de histórias dos personagens?

Recebemos muito retorno e percebemos que o jogo original, em sua pegada «Old School» acabou se tornando muito difícil e aleatório para alguns. As cartas da mão e as ações, embora igualmente distribuídas, em muitos momentos acabavam sobrando demais na mão, e eram um recurso desperdiçado.

Outro grupo de jogadores, com vontade de montar aventuras estruturadas integrando histórias e as cartas, começaram a criar aventuras dirigidas, e pediram para que montasse algumas, inseridas neste mundo de fantasia apresentado nas cartas - cenários lineares e até uma campanha - que não fosse apenas uma sequência de encontros procedurais.

Por mais que quisesse fazer M&T um jogo apenas de cartas, também fui solicitado a fazer materiais de apoio - tokens, marcadores etc., e uma caixa maior para caber tudo. Pois é, quando se começa a puxar o fio, nunca se sabe onde vamos parar!

Quatrocentas cartas eram bastante coisa, e achei que seriam suficientes para saciar a vontade dos jogadores por algum tempo, mas eu estava enganado! Gostaram tanto do jogo que pediram mais, e mais! Mais do mesmo, e mais de coisas diferentes! Então, naturalmente, cedi à tentação de expandir - e aqui estamos!

Monstros & Tesouros XP é tudo isso: mais, mais e mais! Aqui você terá retorno sobre todas essas melhorias solicitadas, terá novas mecânicas, novas habilidades, novos monstros, novos tesouros, novas ações, novos heróis, novos terrenos... Além disso, também terá: cenários lineares cooperativos, uma campanha estilo «mundo aberto», novos modos de jogo - muitos deles cooperativos, incluindo novos terrenos de masmorras, e é claro, a automação para dar suporte a tudo isso!

Esta expansão marca a passagem do Monstros & Tesouros de um jogo para uma plataforma. A ideia é mostrar seu potencial, e atizar ainda mais a vontade jogar!

Seja bem-vindo a Monstros & Tesouros - XP!

Luiz Roberto Kotze

Autor

MONSTROS & TESOUROS® XP

Criação: Luiz Roberto Kotze

Realização: Lord Zebulon Games LTDA.

R. Campos Sales, 1085 / 501 A
Curitiba – PR - CEP 80030-285
Tel (41) 987158855

Impressão: COPAG da Amazônia S.A.

«Monstros & Tesouros» é uma Marca Registrada de Lord Zebulon Games LTDA.

Todos os direitos reservados.

Artistas e seus perfis do Instagram:

- Samuel Marcelino	@samuelmarcelinoart
- Thiago Militão	@tmilitaoart
- Eric Gerhard	@araca_san
- Marcus Liquid	@marcus_liquid
- Fernando Issamo	@fernandoissamo
- G. Pawlick	@g.pawlick
- Caio Costa	@caiocosta.artwork
- Fábio di Bernardi	@fabiodibernardi
- Henrique Reis	@reisss_art

Arte da caixa: Samuel Marcelino

OS APOIADORES

«Você pode até ser bom sozinho, mas não vencerá uma guerra assim. Você precisa de companheiros leais, aos quais você pode confiar sua própria vida- e ser leal a eles também.»

- Barnabas, o Mestre de Batalhas

NOSSO SINCERO AGRADECIMENTO A TODOS OS APOIADORES DA CAMPANHA DE FINANCIAMENTO DE MONSTROS & TESOUROS XP NO CATARSE! AQUI ESTÃO SEUS NOMES, QUE FICARÃO GRAVADOS NOS ANAIS DE THAERON PARA TODA A ETERNIDADE:

Abner Fontoura Corrêa, Adriane Reichert Faria, Adriano De O S Ayub, Albino Quinelato, Alec, Alefi Raillan De Souza Ribeiro, Alessandro Junior, Alex Sapiência, Alexandre Augusto Teixeira Pulga, Alexandre Nishio, Alexandre Nunes, Alexsandro Marcelo, Alison Fabrizi Feliciano Lopes, Alisson Henrique, Altamiro B. Cardoso De Sousa, Álvaro De Rezende Teixeira, Alyson Fernandes Da Silva Ambrósio, Ana Carolina Von Daben, Anderson Ribeiro Dos Santos, André Luiz, Andre Russo Moreira, André Silva, André Wagner Da Silva, Antonio Samuel Paiva Brasil, Armando Palermo Funari, Arthur Pozzatto, Athos De Oliveira, Augusto Assad Luppi Ballalai, Braithe Brina, Breno Grossi, Bruno De Lima Joca, Bruno Longo, Bruno Machado, Bruno Porto, Caio Getz, Caio Oliveira, Carlos Eduardo, Carlos Garbellotto, Cassius Figueiredo, Célio Júnior, Christopher Carvalho Oliveira, Cícero Renan Nascimento Filgueira, Clacir Virmes Junior, Cláudio Roberto Martins, Cristiano Napoleão, Cristopher Costa, Dácio Da Silva Melo Junior, Daniel Augusto De Lima Freitas Silva, Daniel Borges Klitzke - Contador, Daniel Jônatas De Oliveira Freitas, Daniel Leme Antunes Ohta, Daniel Pereira Monteiro, Daniel Ramos, Maprelian, Danieltablet Br, Dânio Filho, Deivison Cavalcanti De Lima, Denilson Agostinho Cosme, Denis Guilherme Guedert, Denner José Gean Giassi, Desirrê Alexia Lourenço Petters, Diego Bezerra, Diego Bruno Marquetti, Diego Marcos, Diego Medeiros, Diogo Alves De Oliveira, Diogo Lima De Figueiredo, Dois Absurdos Produções Artísticas Ltda, Douglas Lopes Lima, Douglas Rosario, Edgar Norato, Edilton Gonçalves, Edson Marcon Junior, Eduardo Carvalho, Eduardo Contin De Carvalho, Eduardo Francisco Do Nascimento, Eduardo Maciel Ribeiro, Emmanoel Cristiano Lopes Tolentino, Ennio Ea Tatiane, Ensinaamentos Do Clã, Eric José Anceschi Nayder, Erich Karl Maack, Erik De Souza Scheffer, Eusebio José Gallo Júnior, Everaldo Moreira Filho, Fabiano Yutaka Kakizaki, Fábio Corrêa, Fábio Duarte, Fábio Paulino Amaral, Fabio Vieira, Felipe Madeira, Felipe P, Felipe Aguiar, Fernando Del Rio, Fernando Passos Verissimo, Fernando Pezzo Baraldo, Fernando Prochmann, Filipe Simas, Filipe Venancio Alvarenga Da Silva, Flávio Augusto Mariano De Sousa, Francisco Emerson Sousa Feitosa, Francisco Jose Souza Da Silva, Francisco Marcelo Eleuterio Do Nascimento, Frederick Sperandio Gonçalves, Frederico Gonçalves Guimarães, Frederico Lemos Alvarenga, Gabriel Magalhães, Gabriel Vilela De Sousa, Giancarlo Ceratti, Gilberto Silva Pinto, Gilson Santos, Giuliano Stefanello Bublitz, Glauco Aguiar, Guilherme Augusto Melo Haenisch, Guilherme Das Neves Teixeira, Guilherme Decarlo Ferreira, Guilherme Grilli, Guilherme Ribeiro De Carvalho, Gustavo Lissa Souza, Gustavo Monti Paiva, Gustavo Pazameckas, Gustavo Rocha, Gustavo Soares De Souza, Heitor Bassan, Henrique Rangel, Henrique Samii, Igor Paiva, Ismael Da Silva Machado, Itanã Amaral De Almeida Volta, Jardel Almeida Xavier, Jardel Tomaschitz, Jean De Medeiros Azevedo, Jefferson Humberto Borges Silva, Jefferson Rodrigo

Fernandes Pereira, Jeovan Kern, Joao Cascaes, João Henrique Rizardi, João Miranda, João Paulo Silva, João Souza, Joao Wachelke, Jocimar Lemes Lage, Jonas Juvelino, Jonathan Thiesen, José Carlos Ferrari, José Eduardo Antunes Mendes, José Estevam Vilar Borges, José Ferreira De Araújo Neto, Josimar Salum, Judah Benayon, Kelvin Garcia Pinheiro, Klayton Roberto Alves Da Costa, Klerysson Ribamar, Leandro Campos Da Silva, Leandro Silva Dos Santos, Leinimer Wolffgram, Lela Sel, Leonardo Farias, Leonardo Kenji Fujita, Logan Gomes Da Silva, Luan, Lucas Bozo Span, Lucas Ferreira Grandini, Lucas Marques De Oliveira, Lucas Rampim, Lucas Vaz, Lucas Veríssimo Rezende Garcia, Lucas Vicente Da Silva, Lucas Vinicius De Lima Silva, Luis Fernando Rodrigues, Luís Gustavo Heringer Bicalho, Luiz A. Gonçalves, Luiz Felipe Ferrarini, Luiz Israel David, Marcelo Oliveira, Marcelo Pina, Márcio Jupuriti Drago, Márcio Malcher, Marcio Vidotti De Castro, Marcos Vinicius Nunes Palhares, Marcus Vinicius, Marina Gonçalves, Mario Camozzi Neto, Mario Cezar Calegari Filho, Mario De Souza Gois, Marly Ferrari, Martin Wottrich, Matheus Camacho Padovan, Matheus De Paula Chaves, Matheus Pereira, Maurício Takechi Yano, Max De Araujo Cardoso, Murilo Augusto Teixeira Biagi Silva, Nicolas Andreas Maria Joo E Silva, Nilton Balbi, Norton Lago Pinheiro Filho, Paulo Dorceli Pio De Oliveira, Pedro Baldo, Pedro De Souza, Pedro Henrique Orengo Brito, Pedro Luis Martins, Pedro Paulo Do N. Luqueci Esparrinha, Pedro Pires, Peterson Elias, Rafael Abrão Buratti, Rafael Cardoso De Oliveira, Rafael Martins, Renan Brigagão, Renan Pereira Gerber, Renan Ribeiro Cardoso, Renan Rocca, Renan Venturoso De Queiros, Ricardo Avalone, Ricardo Ozorio De Almeida Dantas, Ricardo Palmquist, Ricardo Ribeiro Martins, Roberto Carvalho, Robertson D. S. Filho, Robson Mota Gonçalves, Rocha Abnoan, Rodrigo Abbud Canova, Rodrigo Capanema, Rodrigo Carlos Dos Santos, Rodrigo Cochrane Esteves, Rodrigo Damacena Alves Costa, Rodrigo Dias Da Silva, Rodrigo Elmi, Rodrigo Mendes Cruz, Roger Israel Feller, Rômulo Fernandes Ferreira Da Rocha, Rui Rucinski, Savio Dantas, Silas Fernandes Moreira, Stefano Aliprandi Sacht, Stefano Miranda De Sousa, Tainã Carlos Da Silva, Thiago Carvalho Bayerlein, Thiago Chiericato, Thiago Roberto, Thiago Souza, Thiago Thomaz Rolim, Thomás Augusto Franqueira Spada Corrêa, Tiago Matos, Tiago Tonon, Tulio Caetano Dela Costa, Túlio Meneses Carneiro, Valdemar F Borges Neto, Victor Hugo Alves Orlandi, Victor Lopes, Vinícius Rocha, Vitor Ferreira Bem Silva, Vitor Marcelino Borges Costa, Welington Santos Pereira, Wellington Haas Hein, Wesley Macedo Do Nascimento, Wesley Vieira Da Silva, William Borba De Souza, William Jorge, William Monteiro.

BETA TESTERS

UM AGRADECIMENTO ESPECIAL a esses heróis que dedicaram seu tempo para testar e ajudar no desenvolvimento dessa expansão!

Flávio Dalossa Freire, Filipe Simas Salum de Gouvea, Bruno Granja Marcos, Guilherme Ribeiro de Carvalho, Rafael Scussel Michelotto, Gustavo Ribeiro de Carvalho, Caio Getz de Avila Rodrigues, Robson Joiner «Effect» de Oliveira do Carmo, Flávio Augusto «Warchezz» Mariano de Sousa, William Jorge, Clacir Virmes Junior, Fernando Alberto Prochmann, Alisson Henrique Tella, Marcos de Souza Coelho, Altamiro B. Cardoso de Sousa, Ayla Marques Alcantara, Thiago de Moura Almeida Neri, Francisco Marcelo Eleuterio do Nascimento, Thiago de Albuquerque Souza Medeiros, Denis Guilherme Guedert, Bruno de Lima Joca.

PARTE I - NOVAS REGRAS

NOVAS CARTAS DE AÇÃO

«Combater é mais que lutar. É planejar, inovar, estar sempre a um passo à frente dos seus inimigos.»

- Lady Ravenna, a Vidente

M&T-XP traz 48 novas cartas de ação para o jogo. Algumas diferem das de M&T pelo requisito de atributos. Na XP, há dois novos tipos de cartas de ação:



- Ações sem Atributo: Nestas cartas, não há nenhum ícone de atributo junto ao nome. Qualquer personagem pode usar estas cartas como sua ação, porém leia bem seu efeito, já que pode não valer a pena usar a carta naquele momento.

Estas ações envolvem ações improvisadas (usar um atributo no lugar de outro em outra ação), ações combinadas (somar atributos para usar uma outra ação mais forte), ações de potencialização, compra de cartas etc.

- Ações de Duplo Atributo: Estas ações, ao invés de um, possuem DOIS símbolos de atributo junto do nome. Para serem usadas, o personagem DEVE ter o nível mínimo DE AMBOS OS ATRIBUTOS! Um personagem que possua apenas um atributo em nível adequado, porém não possua nível adequado do outro, não pode usar a ação.

Se uma carta se referir ao «nível» de uma carta de ação, as ações de Duplo Atributo contam como nível entre 3. A IA (veja mais à frente) considera as cartas de duplo atributo como nível entre 2 e 3.

INCORPORANDO AS NOVAS AÇÕES COM O BARALHO BASE

Para que o baralho fique balanceado, recomendamos seguir o seguinte procedimento para montar a nova pilha de cartas de ação, que fica no total com 120 cartas:

Retire da pilha de ações do jogo base as seguintes cartas, de acordo com o seu código (veja na parte inferior da carta):

A3, A4, A8, A13, A17, A18, A22, A23, A26, A31, A37, A40, A42, A43, A46, A48, A52, A56, A63, A67, A68, A75, A79, A83, A88, A91, A97, A99

Se você não tiver esta lista, você também pode ver na parte inferior das novas cartas que substituem cartas originais o número da carta que ela substitui. Por exemplo, a nova ação "Cercar" está indicada na parte inferior como XpA11/48 (-A37). Isto quer dizer que ela é a ação 11 da expansão, e substitui a carta A37 do jogo original.

O baralho final ficará com 120 cartas e mais balanceado. Se você, ao invés disso, quiser apenas colocar as novas 48 cartas no monte, você também pode fazê-lo. Entretanto, a pilha ficará maior (28 cartas a mais) e a proporção de cartas ficará um pouco diferente.

REAÇÕES

«Eeeeeepa!! Pare aí!»

- Crixus, o Guerreiro Alerta,



M&T XP traz uma nova mecânica intimamente ligada com as Ações, que são as Reações. Elas são um pouco semelhantes às ações, porém são distintas das mesmas.

As principais diferenças são que a Reação não consome uma ação daquele personagem, e não é utilizada no mesmo momento do round, na fase de ações. Toda Reação possui um gatilho explicitado em seu texto - quando uma coisa acontece, aí que ela pode ser utilizada. Uma Reação pode acontecer, inclusive, fora do turno do personagem que a realiza.

Outra diferença é que cada personagem pode utilizar apenas UMA reação por round, independente de usar ou não sua ação.

Vejamos um exemplo, o Herói Crixus, acima. Em seu texto, está dito que «Quando um inimigo usar uma ação de Ataque ou Defesa, como uma Reação você pode descartar 2 cartas. Se o fizer, aquela ação é anulada.»

O gatilho para esta Reação ocorrer é um inimigo usar uma ação de Ataque ou Defesa. Veja que isto necessariamente irá ocorrer na vez do oponente! Quando isto ocorre, você tem a opção de descartar duas cartas para anular a ação.

ANULAR uma ação é simplesmente ignorar todos os seus efeitos. Quem realizou a ação anulada perde aquela ação, não pode fazer outra ação no lugar.

Vamos a mais um aspecto: uma carta de ação pode ter, em seu texto, além dos efeitos de uma ação normal, também um efeito de Reação. Vejamos o exemplo da carta «Ajudar».

A carta de ação «Ajudar» diz: «Um aliado ganha Poder igual à Defesa deste personagem.». Esta parte é uma ação normal. Você pode,

como a ação de um personagem com Defesa 1, jogar esta carta e dar um bônus de +1 de Poder a um aliado, normalmente.

Entretanto, o resto do texto continua: «Você pode jogar esta carta como uma «Reação», quando um aliado for «Alvo»». Digamos que, durante a fase de ações de seu oponente, ele escolhe um de seus personagens, com Poder 3, para ser Alvo de um Míssil Mágico. Você pode então, como uma Reação, jogar esta carta (o que não consome a ação do personagem que a usa). O personagem usa sua Reação daquele round, e o aliado que foi Alvo ganha Poder +1, ficando com 4. Se o dado do Míssil Mágico rolar 4, ele será salvo!

Veja que na carta, não há nenhuma outra condição para este aumento de poder, então o aliado que foi protegido fica com o Poder +1 até o fim deste round!

As fichas que vem junto na caixa da XP são ótimas para marcar estes aumentos de poder! Familiares podem usar uma Reação por round assim como os Heróis e Monstros.

RESUMINDO:

- Uma Reação não conta como Ação do personagem.
- Cada personagem pode realizar uma Reação por round.
- Toda Reação possui um gatilho - somente pode ser usada quando uma condição, explicitada, acontece.
- Uma Reação interrompe qualquer ação que esteja acontecendo quando ela é jogada. Bônus e penalidades são aplicados antes da ação original acontecer. Se a ação original for anulada, simplesmente ignore seus efeitos.
- Reações podem estar presentes em cartas de ação e também em personagens e em tesouros.

+ + +

NOVAS CARTAS DE TESOURO

«O que você deseja, caro viajante? Azeite castiano? Temperos de Djayap'Hur? Um cavalo kserita? Eu acho que eu posso conseguir isso pra você, pelo preço certo, é claro!»

- Dhaneesh, o Mercador

M&T-XP traz 50 novas cartas de tesouro ao jogo. Para incluí-las é bem simples, apenas pegue as 50 novas cartas e misture com as antigas, não há necessidade de retirar cartas, a não ser que você deseje fazê-lo. A pilha ficara grandona, com 150 cartas. Se você achar a pilha muito grande, embaralhe e então divida-a em duas para melhor manusear.

Somente cartas com costas amarelas podem estar na pilha de tesouros. Há alguns tesouros com dupla face, junto das cartas de cenário (veja mais à frente). Estas cartas ficam em separado, são usadas apenas em cenários ou outros modos de jogo, e não entram na pilha de tesouros.

MONTARIAS

Um novo tipo de tesouro são as Montarias. Elas possuem algumas semelhanças, mas também diversas diferenças, com os Familiares.



Cada personagem pode usar apenas uma Montaria por vez. Para usá-la, ele deve ter o atributo compatível com o requisito da montaria, como qualquer tesouro. Quando um personagem usa uma montaria, ele é considerado “montado”.

O personagem montado ganha o bônus listado na esfera de Poder da Montaria. Eles possuem um poder combinado, e nem a Montaria nem o Herói podem ser escolhidos individualmente como «Alvo» de ações enquanto estiverem juntos – eles são considerados como um personagem.

Apesar disto, uma Montaria possui uma ação, que ela realiza IMEDIATAMENTE após a jogada de ação do seu condutor.

Esta ação precisa necessariamente ser uma carta de ação da mão do jogador, ou usar uma habilidade própria. Uma montaria não pode comprar cartas como sua ação, nem fugir, nem pegar tesouros ou qualquer outra coisa. Suas únicas opções são: usar cartas da mão, ou usar uma habilidade própria, se puder.

Se o jogador não tiver cartas para usar com a montaria, ela não tiver habilidade própria, ou ele não quiser fazer ações com ela, a montaria perde sua ação. Uma Montaria pode usar uma Reação por round, como um personagem.

Um Familiar não pode ter uma Montaria.

MONTARIAS E FUGA

Um personagem Montado não pode ser escolhido para ser ferido, se seu grupo tomar a ação de Fugir do Combate (sem cartas).

MONTARIAS E FERIMENTO

Quando um personagem Montado é ferido, ele PODE escolher, ao invés de levar o ferimento, descartar a sua montaria.

MONTARIAS SEM CONDUTOR

Se uma montaria ficar sem um personagem para montá-la, ela pode ser “domada” por outro personagem com o requisito adequado. O personagem pode usar uma ação e pegar a montaria para ele.

BAÚS

Algumas cartas especiais entre os novos tesouros são os Baús. Se algum deles surgir na revelação de Tesouros, você deve seguir o que está escrito nelas. Os baús são opcionais - você pode tentar abri-los ou não.

Se você quiser abrir um baú, você deverá fazer um teste de atributo (veja p.11). Estes testes aparecerão em outras cartas também, em especial nas armadilhas das masmorras e em cenários de jogo.

Para fazer um teste de atributo de um baú, você deve escolher um personagem para o teste. Jogue um dado e some aquele atributo do personagem escolhido, e compare com o valor do teste. Se você conseguir, deverá revelar mais tesouros da pilha e seu total também aumenta. Se não conseguiu, nada acontece.



ARAPUCAS

Há ainda novas cartas do tipo «Arapuca», que são a especialidade de Grikk-Grakk, a heroína goblin. Para usar uma Arapuca, você deve «instalar» a mesma. Ela fica ativa durante o resto do combate, e é descartada ao final do dele, independente do seu desfecho. Algumas Arapucas também são descartadas quando o efeito ocorre, isto estará explicitado em seu texto.

Você pode instalar quantas Arapucas quiser no combate.

“EQUIPAR”

Há novos personagens na M&T XP que possuem «Equipar» na sua caixa de texto. Equipar significa buscar no baralho de tesouros por um tesouro específico, ou revelar tesouros até surgirem tesouros compatíveis, com atributos compatíveis, e anexar ao personagem.

Por exemplo, o monstro Grovak possui «Equipar = Warg». Quando o Grovak entra em jogo, você deve buscar o Warg nos tesouros e equipar no Grovak. Se a carta já estiver em jogo e não houver mais cópias, não equipe.

Outro exemplo, o Guerreiro Nagah possui «Equipar = duas armas de até 4 moedas». Você deve revelar tesouros até surgirem duas armas que ele possa usar de acordo com seus atributos.

+ + +

NOVAS CARTAS DE TERRENO

«O mundo de Thaeron é perigoso! Viaje apenas pelas rotas conhecidas e civilizadas, e mesmo assim, esconda sua prata e seus anéis. Tenha um punhal sempre perto, e se puder, um

companheiro de confiança. Bandidos e selvagens abundam pelas estradas!»

- Behren, o Forasteiro

M&T-XP traz novas cartas de terrenos, divididas em dois tipos. Há mais terrenos normais, com costas verdes, e introduzimos um segundo tipo de terreno, que são Terrenos de Masmorra, que possuem costas marrons.

Os novos terrenos normais podem simplesmente ser adicionados à pilha de terrenos original, para complementá-la. Os Terrenos de Masmorra possuem regra especial, e fazem pilhas de acordo com a nova mecânica e modo Masmorra (veja adiante na p. 10).

Alguns novos terrenos também trazem mecânicas novas e surpreendentes. Eles incluem novos terrenos de desafio entre jogadores, terrenos que ameaçam suas conquistas já feitas, terrenos-monstro e um tipo específico de terreno, os terrenos aquáticos.

TERRENOS - MONSTRO



Alguns novos terrenos são, ao mesmo tempo, terreno e monstro. Nestes terrenos, não há revelação de monstros da pilha, o combate acontece com o próprio terreno. Ele possui Poder, Atributos e caixa de texto como qualquer monstro, e segue as regras de combate normalmente, como se fosse um Monstro normal.

Se conquistado, ele não dá experiência, mas é conquistado normalmente e dá pontos de tesouros de acordo com o nível explicitado.

TERRENOS AQUÁTICOS

Alguns novos terrenos vêm com a denominação «Aquático» neles. Terrenos aquáticos interagem com heróis e monstros, também geralmente do tipo «Aquático», e lhes dão bônus, ou dão penalidades aos não-aquáticos.

Além dos terrenos novos, que já vem com a denominação explicitada em seu texto, OS SEGUINTEs TERRENOS DO JOGO ORIGINAL TAMBÉM SÃO CONSIDERADOS AQUÁTICOS:

- T14 Ponte
- T17 Lago Congelado
- T18 Pântano
- T23 Caverna
- T64 Lagoa Fétida

+ + +

NOVAS CARTAS DE MONSTRO

«Nunca estivemos tão perto da extinção... A Tapeçaria está esticada, o tecido entre as realidades está frágil... Entidades estranhas estão surgindo nos subterrâneos e mares... Temo por Thaeron e seus habitantes.»

- Thamior, o Mago

M&T-XP traz 50 novas cartas de monstros de diversos níveis de dificuldade. Para integrar os novos monstros ao jogo original, você somente precisa adicioná-los na pilha de monstros. Assim como a pilha de tesouros, ela ficará com 150 cartas.

Você já deve ter percebido que, além de monstros com costas vermelhas, há uma pilha com repetições e cartas duplas. Estas cartas são cartas de cenário, e não devem ser misturadas na pilha de monstro. Apenas cartas com costas vermelhas devem estar na pilha de monstros!

NOVOS TIPOS - AQUÁTICO E ALIENÍGENA

Alguns dos novos monstros possuem o tipo «Alienígena», e outros, «Aquático». Estes tipos são como os tipos «Golem», «Orc» etc., e servem para a interação deles com outras cartas, em especial outros monstros e terrenos.



Monstros alienígenas são seres vindos de outras dimensões, galáxias, planetas ou realidades. Seres aquáticos são aqueles perfeitamente adaptados para sobreviverem debaixo d'água.

O «Elemental da Água» de M&T é considerado «Aquático».

CORAÇÕES



Novos monstros, assim como novos heróis e novos tesouros, podem possuir Corações. O símbolo de coração é sempre acompanhado de um valor (1, 2, 4, etc...).

Quando um personagem com Corações entra em jogo, você deve pegar um token de Coração e colocar em cima daquela carta, no valor igual ao do ícone.

Quando um personagem com corações é ferido, retire um coração dele. Se ele recebe um Efeito de Morte (veja abaixo), retire dois corações. Se o personagem tiver apenas um coração e receber um

efeito de morte, retire o coração e cause um ferimento no personagem.

Enquanto o personagem não receber um ferimento sem ter orações, ele não terá penalidades por estar ferido. Um personagem ferido pode vir a ganhar corações durante o combate. Se isto acontecer, coloque o token de coração em cima dele normalmente, ele não é curado pelo ganho do coração.

Personagens permanentes, como Heróis, que possuam corações e os percam em combate, podem recuperar seus corações ao irem ao Templo, a não ser que seja explicitada outra condição. Cartas de cura não recuperam corações.

«EFEITO DE MORTE»

Toda carta que em seu texto diz para Matar um personagem é considerada um efeito de morte. São exemplos destas cartas a Decapitar, a Desintegrar e a Assassinar.

Ferir um personagem já ferido para matá-lo não é considerado um efeito de morte.

MONSTROS DE CENÁRIOS, CARTAS ESPECIAIS, CHEFÕES E O DRAGÃO EM VERMELHO



Como comentamos acima, há monstros sem costas com o símbolo M&T (a outra face possui especializações, tesouros ou cartas de auxílio, etc.).

Estas são cartas de cenários, serão utilizadas diretamente neles ou em modos específicos, e não entram na pilha de monstros. Há cartas repetidas, que também podem ser usadas como auxílio (por exemplo, o Zumbi e o Esqueleto com o Necromante), e cartas duplas.

Os monstros de cartas duplas são os «Chefões» dos cenários. Você deve colocar as cartas uma ao lado da outra, continuando a ilustração, como se fosse uma carta única. Todas as caixas de texto são ativas.

Alguns destes monstros possuem um Dragão Vermelho ao invés do Dragão Verde «normal» com um nível. Isto indica que eles são Chefões, e simplesmente não possuem níveis. Se precisar por alguma razão dar um valor ao nível (por exemplo, para a carta «Roubar»), o valor deve ser considerado 20.

NOVAS CARTAS DE HERÓIS

«É interessante a dinâmica deste mundo, Thaeron, como a maioria de seus nativos o chama... Há reinos, cidades-estado e impérios em conflito, mas há ainda algo mais intangível, algo obscuro, como se forças ocultas estivessem sempre manejando os fios por trás de bonecos...

Levantando-se contra este mal obscuro, há indivíduos destemidos e ambiciosos, chamados de heróis. Eles, em sua busca por fama, fortuna ou poder, acabam sem querer alterando toda a ordem ao seu redor...»

- Vincent Ecsavz, o Fortunista

A XP traz para o universo de M&T mais 26 heróis, incluindo heróis desbloqueados nas metas sociais e estendidas, com «kits» especiais. Os novos heróis podem ser adicionados aos antigos, para serem escolhidos normalmente.



Alguns dos novos heróis possuem mecânicas introduzidas na XP, e não poderão ser utilizados se você for jogar com as regras do jogo original. Para facilitar, na parte inferior das cartas de herói, todos os heróis da XP são identificados por «XpH...»

Há alguns heróis novos únicos de dupla face (Ylva, Zander e Falkazar). A face inicial é denominada “A” na sua identificação na parte inferior; a face transformada é a “B”. Os dizeres “transformar”, “reverter” etc, indicam que a carta deve ser virada para a outra face.

Os módulos de Selinus-Mecha estão no baralho de cartas extras e são identificados pela denominação explícita “Módulo de Selinus-Mecha”. Se você estiver jogando com Moedas e Cidades, os módulos de Selinus-Mecha podem ser adquiridos somente em cidades.

O herói Arcádio possui uma mecânica especial com familiares, que pode gerar dúvidas. Os familiares de Arcádio (tanto os que ele pode buscar no baralho) quanto outros que ele porventura encontre, são considerados como um personagem apenas, portanto Arcádio é o único herói que pode ter mais de um familiar ao mesmo tempo. A exceção à habilidade de Arcádio é o General – ele não pode ser combinado com outros familiares.

Veja, que como são considerados como um personagem apenas, todos os familiares de Arcádio são feridos / morrem em conjunto.

ESPECIALIZAÇÕES



Essa expansão traz também uma nova forma dos heróis evoluírem: as Especializações. As cartas de Especialização são especiais (não possuem o símbolo do M&T nas costas) e ficam em separado durante o jogo. Qualquer jogador pode pegá-las e olhá-las durante a partida.

Para um herói ganhar uma Especialização, ele deve pagar seu «Custo», explicitado na carta. Geralmente este custo envolve uma ou mais Evoluções daquele personagem, de tipo específico ou não. Quando o herói perde a evolução, ele perde toda a carta, incluindo os bônus de poder e de atributos.

Um herói pode escolher apenas UMA especialização por partida.

Os heróis apenas podem escolher sua Especialização no momento que estão evoluindo, ao vencer um combate ou ao ganhar uma carta de evolução (por exemplo, na Guilda dos Magos). Um herói não pode pegar uma Especialização, mesmo que queira e tenha como pagar seu custo, em outro momento do jogo.

Quando um personagem ganha uma Especialização, é como se ele ganhasse uma caixa de texto adicional com vantagens ou habilidades novas. Elas ficam até o fim do jogo, e mesmo se o herói morrer, e for ressuscitado, ela volta com ele, assim como as evoluções.

As Especializações são opcionais – como alteram bastante as regras e abrem possibilidade para combinações poderosas, você pode escolher jogar com ou sem elas, como desejar.

Se uma carta que está na outra face de uma especialização está em jogo ou separada para uso futuro no jogo, aquela especialização não pode ser escolhida.

+ + +

REGRAS DIVERSAS

VITÓRIA AVASSALADORA

Para que o jogo flua mais rápido, RECOMENDAMOS UTILIZAR ESTA REGRA EM TODOS OS MODOS DE JOGO:

Após a soma de poder e jogada de dados, se um dos grupos possuir **O DOBRO DO PODER OU MAIS** que o outro, diz-se que houve uma Vitória Avassaladora.

Se isto ocorrer, o time vencedor pode, ao invés de aplicar um ferimento:

- Ferir TODOS os inimigos, OU
- Matar UM dos inimigos.

Se houver cartas que modificam o número de ferimentos, seus efeitos não se somam ao da Vitória Avassaladora. Aplique o primeiro o efeito da Vitória Avassaladora, e então aplique quaisquer efeitos de aumento ou modificação dos ferimentos.

Por exemplo, se um jogador usou Golpe Giratório e ganhou por Vitória Avassaladora contra três inimigos, ele pode matar um inimigo (Vitória Avassaladora) e ferir os outros dois (do Golpe Giratório).

Em outro exemplo com a carta "Transpassar", o jogador pode matar um inimigo (Vitória Avassaladora) e ferir um outro (efeito do Transpassar), ou então ele pode ferir todos os inimigos (efeito do Transpassar é anulado pelo efeito da Vitória Avassaladora, eles não se somam).

REGRA PARA MAIS DE 3 HERÓIS

Use estas regras para quando for jogar com equipes maiores, no modo Aventura.

Ao revelar terrenos, haverá sempre um monstro a mais PARA CADA HERÓI ACIMA DE 3, cujo nível máximo é o NÚMERO DE TERRENOS CONQUISTADOS por aquela equipe +1.

- Por exemplo, para uma equipe de 4 heróis, no primeiro round, haverá um monstro adicional de nível 1. Se o grupo já conquistou 4 terrenos, haverá um monstro adicional de nível 5 ou menos no terreno, e assim por diante.

- Outro exemplo: para uma equipe de 5 heróis, no primeiro turno haverá mais 2 monstros de nível 1 nos terrenos; se após alguns turnos a equipe tiver conquistado 3 terrenos, haverá 2 monstros de nível 4 ou menos no próximo terreno, e assim por diante.

AJUSTE PARA CHEFÕES NOS MODOS AVENTURA E MASMORRA

Quando o inimigo escolhido como objetivo no Modo Aventura for um monstro normal, por exemplo um Dragão, ou Neree, ou o Observador, ele será considerado um «Chefão». No modo Masmorra (veja à frente), você também terá que escolher um «Chefão».

Monstros que possuem o dragão em vermelho já são chefões e não necessitam de ajuste.

Quando um monstro vira um «Chefão» ele ganha as seguintes vantagens:

TRANSFORMANDO UM MONSTRO EM CHEFÃO:

- Ele ganha 2 corações
- Se ele não tiver ações extras, ele ganha +1 ação por round
- Para a Automação, ele tem o símbolo de Dragão Vermelho

+ + +



REGRAS OPCIONAIS

DIVISÃO EM «TIERS»

Este modo divide as cartas do jogo em dois «tiers»: um inicial e um avançado. A ideia é que, no início do jogo, monstros e terrenos muito difíceis não apareçam para os jogadores, e a curva de evolução seja mais amigável e menos perigosa.

Divida cada pilha de cartas “INICIAL” desta maneira:

AÇÕES: todas com requisito 0, 1, 2 e 3.

MONSTROS: monstros de nível 1 a 5

TESOUROS: tesouros com custo até 5

TERRENOS: Retire os obrigatórios

Jogue apenas com as cartas do tier “INICIAL” nos primeiros 3 turnos de jogo. Após o terceiro turno de todos os jogadores, adicione as demais cartas nas pilhas, embaralhe e continue o jogo.

Você pode simplificar esta regra também da seguinte maneira: nos primeiros 3 turnos de jogo, simplesmente ignore monstros de nível 5 ou mais!

DESCARTE = MAIS PODER

Nesta regra, todos personagens podem, como sua ação:

- Descartar uma carta cujo atributo ele não possua, para ganhar +1 de Poder.
- Descartar uma carta cujo atributo ele possua, para ganhar +2 de Poder.

EQUIPAMENTO INICIAL

Para uma experiência mais fácil, em especial no início do jogo - e evitar uma dificuldade inicial muito alta, sugere-se a adoção das regras opcionais «Equipamento Inicial» de 5 pontos. Para isto, faça como dito no livro de regras na parte da Arena, porém para outros modos. Você pode adaptar o valor do equipamento inicial para a experiência de jogo que você considere ideal. Para o modo aventura, sugerimos assim:

- Escolha um valor de Pontos de Tesouro inicial por jogador (sugerido 5).
- Cada jogador revela 5 tesouros da pilha.
- Ignore todos os tesouros com valor maior que 5, trocando-os pelo próximo da pilha, até que 5 tenham sido revelados.
- O jogador pode, dentre estes, escolher tesouros que somados fiquem dentro do valor combinado, e equipar seus heróis.
- Ignore o Mímico, o General e os Baús. Para o modo aventura, também retire os Anéis que dão bônus de atributos. Nenhum herói pode ter atributo 4 no início do jogo.

AMIGO INICIAL

A sua equipe começa o jogo com o Filhote de Observador (ou outro familiar).

ENCONTRO MARCADO

Use esta regra para não deixar o jogo se arrastar por muito tempo. Após um número pré-definido de turnos, o Chefão irá aparecer e o desfecho se dará.

- Escolha um “Chefão” que deve ser derrotado.
- Escolha um número de turnos (por exemplo, 8). Este é o número de turnos de cada jogador antes de o «chefão» aparecer.
- Os jogadores vão jogando normalmente seus turnos, mas não esqueça de contá-los. Você pode usar os marcadores da XP para isso.
- No início do turno escolhido, o «chefão» aparece. Se ele for vencido, os jogadores ganham, senão, eles perdem o jogo!

O CAMINHO DO HERÓI

Este é um jogo solo para apenas UM HERÓI em modo Aventura.

Na revelação de monstros nos terrenos, ignore todos os monstros de nível maior que 5 ou mais nos primeiros 3 turnos de jogo.

As seguintes regras se aplicam no combate:

- O herói possui uma ação adicional por round.
- O herói ganha 1 Coração, que pode ser recuperado apenas se for ao Templo se curar.
- O herói pode como sua ação descartar uma carta da mão para ganhar Poder +1.
- Aumente a capacidade da mão para 8 cartas.

“ESTADO DE MORTE”

Esta regra deixa os heróis mais duráveis. Quando um herói vai ser morto, não o retire imediatamente de jogo, ele entra em “Estado de Morte”.

Enquanto ele está no “Estado de Morte” ele tem poder 0, não pode fazer ações nem reações. No fim do round, jogue um dado. Se o resultado for 6, o herói volta à vida, ferido. Senão, coloque um marcador de tempo no herói. Se ele tiver dois marcadores de tempo nele, ele morre definitivamente.

Ainda, enquanto um herói está em “Estado de Morte”, ele pode ser curado por um aliado. Se ele receber uma cura, retire os contadores de tempo e retorne-o ao jogo, ferido, porém não pode fazer ações no mesmo round em que retorna ao jogo.

Um inimigo pode causar ferimentos em um herói em “Estado de Morte”. Caso o faça, adicione um contador de tempo, para cada ferimento feito.

✦ ✦ ✦

AUTOMAÇÃO DOS MONSTROS

CARTAS DE INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL (IA)

M&T-XP traz um baralho a mais, com costas cinzas e ícones de dragão, composto por 24 cartas, que é o baralho de Inteligência Artificial (IA). Com estas cartas é possível jogar contra um oponente autônomo, sem a necessidade de um jogador assumir o papel de DM, e sem contaminar as ações dos inimigos com as escolhas do próprio jogador.



Pegue todas as cartas de IA, embaralhe e deixe numa pilha. Ela será usada durante os combates.

USANDO A IA NO COMBATE

Todo o setup do jogo é feito de maneira habitual, apenas no combate que o baralho de IA será usado. No início de um combate contra monstros, você deve comprar 6 cartas de ação para a mão dos monstros, assim como é feito no modo Solo.

Quando um Monstro precisar fazer uma ação em combate, antes de fazê-la, você deverá revelar a primeira carta de IA da pilha, e lê-la.

As cartas de IA possuem um nome e um ou dois ícones de Dragão. Cartas de IA que possuem um Dragão Verde e um Dragão Vermelho podem ser usadas por qualquer monstro. Já cartas de IA que possuem somente o ícone de Dragão Verde, não podem ser usadas por chefões, líderes ou monstros com nível maior que 8.

CARTAS DE IA SEM O ÍCONE VERMELHO NÃO PODEM SER USADAS POR CHEFÕES, LÍDERES OU MONSTROS COM NÍVEL MAIOR QUE 8!

As cartas que não podem ser usadas por chefes, além do ícone, possuem isso escrito no texto, para facilitar. Esta regra existe para evitar que monstros poderosos tomem ações prejudiciais ou não ótimas! Um goblin pode, sem querer, atrapalhar um companheiro, porém dificilmente um Dragão irá hesitar ou titubear em um combate!

Quando um monstro não pode utilizar uma carta de IA por não ser compatível (por exemplo, um chefe e a ação Golpe de Azar, que não possui o ícone vermelho), simplesmente revela-se a próxima carta.

Se o monstro puder usar a carta de IA segundo a regra acima, você deve ler a carta e resolver de acordo com a lista de prioridade. Na ordem de prioridade, veja se o monstro pode fazer a ação listada. Se a ação não pode ser feita, então siga para a próxima, até a resolução. Vamos ver um exemplo da Ação Básica, acima.

Primeiro, esta carta pode ser utilizada por qualquer monstro (dragão verde e vermelho), então continuamos.

Seguindo a sua prioridade, o monstro deve usar sua habilidade. Junto da escolha de qual ação o monstro fará, também está especificado como vai ser a escolha de Alvos, se houver, para a ação. Neste caso, os alvos são aleatórios, mas eles podem seguir uma prioridade diferente. Caso haja empate em um tipo de escolha, SEMPRE escolha aleatoriamente entre os candidatos. Não «pense pelo monstro»!

Se o monstro tem habilidade (lembre-se, HABILIDADES são aquelas ações na caixa de texto, precedidas de um símbolo de atributo), ele a usará. Se o monstro não tem nenhuma habilidade, seguimos na lista de prioridade da carta de IA. Veja que, mesmo se o monstro tiver uma carta de ação melhor na mão que seria melhor neste momento, ele não irá usá-la, se possuir uma habilidade. A carta de IA é soberana na escolha!

A segunda opção pela prioridade é usar uma carta de ação (a melhor segundo seus atributos). Você deve olhar a mão dos monstros e ver se o monstro em questão pode utilizar QUALQUER UMA das cartas que os monstros possuem. Se ele puder utilizar apenas uma delas, ótimo, será ela a ação realizada.

Se ele possuir mais de uma carta que ele possa usar, ele deve usar a de nível mais alto. Se houver empate, decida aleatoriamente. Mais abaixo, explicaremos mais sobre os níveis.

Se o monstro possuir uma carta de ação com nível adequado, porém sem alvos adequados, ele não irá usá-la. Por exemplo, se ele puder usar a carta “Banir”, mas não houver familiares, mortos-vivos ou demônios no grupo inimigo, ele não irá usá-la.

O monstro também não irá usar uma ação sem atributo que não modifique em nada a escolha da ação. Por exemplo, se ele possuir a carta “Combinar Forças” na mão, porém estiver sozinho no combate, ele não irá usá-la.

Se ele não possuir cartas que possa usar, seguimos lendo a carta de IA. Agora, surgem ícones de dado, então devemos jogar um dado e ver o resultado. Se cair 1 ou 2, compramos uma carta para os monstros; se 3, 4 ou 5, além de comprar uma carta para os monstros, o monstro ganha +1 de Poder. Se cair 6, o monstro ganha Poder +2 e ainda compra uma carta para a mão dos monstros.

A ação do monstro foi feita, e segue-se o combate normalmente.

RE-EMBARALHANDO A PILHA DE IA

Ao final de cada Round de combate, deve-se embaralhar a pilha de cartas de IA,

A pilha de cartas de IA deve ser embaralhada AO FINAL DE CADA ROUND DE COMBATE!

IA E AÇÕES MÚLTIPLAS

Para cada ação do monstro, ele deve revelar mais uma carta de IA.

IA E AÇÕES DE DUPLO ATRIBUTO

Ações de Duplo Atributo são consideradas como tendo entre nível 2 e 3 pela IA, para efeitos de escolha de qual ação usar ou descarte.

Por exemplo, se a IA mandar o monstro jogar uma carta e ele possuir uma carta de nível 3, uma de nível 2 e uma de duplo atributo, ele usará a de nível 3. Em um turno seguinte, se sobrar apenas uma ação de nível 2 e uma de duplo atributo, ele usará a ação de duplo atributo.

«A MELHOR AÇÃO SEGUNDO SEUS ATRIBUTOS»

Quando uma carta de IA utiliza a frase acima, você deve observar os níveis das cartas de ação e os atributos do monstro que a está utilizando. A ordem da realização de ações, da mais prioritária para a menos, é:

Ações de nível 4 > Ações de nível 3 > Ações de duplo atributo > Ações de nível 2 > Ações de nível 1 > Ações sem atributo.

Veja que algumas ações sem atributo, colocadas ao final, podem modificar os próprios atributos (ação improvisada e combinada, por exemplo). Após esta modificação, haverá outra escolha de prioridade com os atributos modificados.

IA E REAÇÕES

Reações não são afetadas pelas cartas de IA. Porém, siga a seguinte regra se algum monstro possuir uma habilidade de Reação em seu texto:

Se o gatilho para uma Reação acontecer num combate automatizado com IA, o monstro irá SEMPRE fazer a reação!

IA E DESCARTES

Quando monstros automatizados excedem a capacidade da mão, ou quando eles necessitam descartar cartas, você deve descartar na seguinte ordem:

- Descarte primeiro as ações que os monstros não podem usar, do MAIOR ao MENOR nível. Se houver empate, escolha aleatoriamente.
- Depois descarte as ações que os monstros PODEM usar, do MENOR ao MAIOR nível. Se houver empate, escolha aleatoriamente.

IA E FERIMENTO DO FIM DO ROUND

Quando o grupo de monstros automatizados ganha um round, eles escolhem quem ferir da seguinte forma (siga estes passos para cada ferimento, se houver mais de um):

SE NÃO HOUVER UM MONSTRO CHEFÃO, LÍDER OU COM NÍVEL MAIOR QUE 8:

- Faça o ferimento em um inimigo ALEATÓRIO, independentemente de haver algum ferido ou não!

SE HOUVER UM MONSTRO CHEFÃO, LÍDER OU COM NÍVEL MAIOR QUE 8:

- Faça o ferimento em um inimigo FERIDO. Se houver mais de um inimigo ferido, dentre eles, faça o ferimento no de MAIOR PODER.
- Se não houver inimigos feridos, faça o ferimento no inimigo de MAIOR PODER.
- Se houver empate nos candidatos, a escolha será aleatória entre eles.

+ + +



PARTE 2 - MODOS DE JOGO

MODO MASMORRA

«Não é por acaso que masmorras, riquezas e perigo são quase sinônimos!»

- Jace Venthur, o Caçador de Tesouros

A caixa básica de Monstros & Tesouros traz uma experiência de exploração de territórios, como se um grupo de aventureiros estivesse andando por terras desconhecidas em busca de desafios e recompensas.

Mas, e as masmorras de tiranos? Calabouços de magos loucos? Cavernas tortuosas, passagens estreitas e covis subterrâneos das bestas mais variadas? Como simular isso no universo de M&T?

Apresentamos a seguir um modo que emula justamente isso - a exploração de masmorras - apenas com cartas. Nada de mapas, de estudar movimentos e alcances por minutos a fio. Como o clássico M&T, aqui a experiência é resumida à sua essência!

OBJETIVO

O objetivo do modo masmorra é matar o «CHEFÃO» da masmorra no Encontro Final.

JOGADORES

O modo Masmorra pode ser jogado:

- Solo (com IA)
- Em 3 jogadores de maneira Cooperativa + IA
- Para jogar com 2 ou 4 pessoas, um jogador pode assumir o papel de DM, ou então pode-se jogar com 4 heróis ao invés de 3, e seguir a seguinte regra: em todo terreno que houver monstros, haverá um monstro a mais com nível igual a o valor de um Dado.

TERRENOS DE MASMORRA

Como explicado anteriormente, dentre os novos terrenos da expansão há tanto terrenos normais com costas verdes, quanto os Terrenos de Masmorra, com costas marrons.



Terrenos de masmorra, em sua face, na parte central, além do seu número possuem uma classificação em «fácil», «médio» e «difícil», para você poder montar suas próprias masmorras de acordo com a dificuldade desejada.

MONTANDO A MASMORRA

A principal diferença deste modo para o modo aventura habitual é que a masmorra deve ser montada primeiro. Os terrenos serão divididos em «caminhos» (pilhas) separados, e apenas um levará ao Encontro Final. Para chegar nele, os heróis deverão explorar um ou mais caminhos, sem saber o que lhes espera a cada revelação!

Para montar a Masmorra, pegue a carta “Encontro Final”, e mais duas cartas “Beco sem Saída”. Embaralhe-as, e coloque cada uma separada da outra, iniciando três pilhas. Elas serão o final de cada um dos três caminhos. A seguir, embaralhe os Terrenos de Masmorra restantes e distribua-os pelas pilhas, colocando sempre acima das outras cartas.

O número de terrenos colocados em cada pilha ditará o tamanho da masmorra. Se utilizar todas as cartas, será uma masmorra longa; menos cartas fazem uma masmorra mais curta. Sugerimos 5 terrenos em cada pilha para uma masmorra curta, porém não escolha um chefe muito forte em masmorras curtas pois os heróis podem estar com pouca evolução ao enfrentá-lo. Você também pode aumentar ou diminuir o número de pilhas se quiser.



Ao acabar, você terá três pilhas - três caminhos para explorar. Coloque-os no centro da mesa. Quando estes terrenos forem sendo revelados e vencidos, eles serão retirados de jogo - não há conquista neste modo.

MONSTROS DA MASMORRA

Depois de preparar os caminhos, devemos separar os monstros que estarão presentes na masmorra.

Começamos escolhendo o «Chefe» da masmorra. Ele pode ser qualquer monstro que você quiser, preferencialmente um bem poderoso! O objetivo do jogo será chegar no encontro com este monstro e derrotá-lo.

Neste modo, usamos a regra de Chefe! O Chefe:

- Ganha +2 corações
- Se ele possuir só uma ação, ele ganha +1 ação por round
- Ele ganha o «dragão vermelho», para efeitos da I.A.

Separe a carta do Chefe - ele não entra na pilha, e será encontrado apenas na carta de terreno de masmorra “Encontro Final”.

Após escolher o Chefe, você pode escolher quaisquer monstros para fazerem parte da masmorra. Você pode simplesmente jogar com a pilha toda, se quiser. Saiba que na maioria dos terrenos de masmorra os monstros de nível maior que 8 serão ignorados.

ARMADILHAS

Qual masmorra que se preze não possui armadilhas? Elas são uma parte importante dos perigos (e da diversão) destas fortalezas e covis subterrâneos.

As cartas de Armadilha são terrenos de masmorra que possuem a palavra «Armadilha» no subtítulo. Elas também possuem ícones de atributos na lateral esquerda ao invés de ícones de monstros.

Todas as armadilhas são obrigatórias, não podem ser rejeitadas

RESOLVENDO ARMADILHAS

Se uma armadilha é revelada, o jogador deve tentar um Teste de Atributo. Cada armadilha tem ao menos um atributo logo abaixo de seu nome, com um valor. Aquele é o atributo que será usado no teste, e o valor é a dificuldade da armadilha. Se houver mais de um atributo, o jogador pode escolher qual irá testar.



Para fazer o teste, escolha um herói (geralmente o que possui o atributo em nível mais alto). Jogue um dado. Se o resultado do dado + o nível do herói naquele atributo for igual ou maior que a dificuldade da armadilha, ele passa no teste e a armadilha não tem efeito.

TESTE DE ATRIBUTO

Se dado + nível do atributo do herói $\geq$ dificuldade da armadilha, ela é desativada.

Se o herói passar no teste, geralmente nada acontece. Se falhar, entretanto, há diversos efeitos indesejados listados nas cartas, que devem ser resolvidos. Após o teste, independentemente de sucesso ou falha, a armadilha é considerada resolvida, a não ser que esteja explicitado o contrário na carta.

ESCOLHA DE HERÓIS E EQUIPAMENTO

O(s) jogador(es) escolhem três heróis para montar a equipe que irá explorar a masmorra, de forma habitual. Ao contrário do modo Aventura, NÃO HÁ TEMPLO NEM TAVERNA NA MASMORRA! Heróis não poderão ser recrutados uma vez iniciado o jogo!

Nenhum grupo de aventureiros em sã consciência entrará em uma masmorra despreparado. Use as regras de «Equipamento Inicial 5»: revele 5 tesouros de até valor 5, e escolha dentre eles um total de 5 pontos. Após isso, o grupo receberá uma Poção de Cura.

EXPLORANDO A MASMORRA

Uma vez que o grupo esteja montado, é hora de partir para a exploração. O(s) jogador(es) escolhe(m) um dos caminhos para trilhar. A carta do topo daquele caminho é então revelada. Se for uma “Armadilha”, ela é obrigatória, não pode ser rejeitada e deve ser resolvida! Se for um terreno normal, o jogador pode escolher entrar nele ou não.

Se ele NÃO quiser entrar, ao contrário do modo aventura, essa rejeição não é automática! Primeiro ele deve fazer um teste de Furtividade para a equipe toda:

Teste de Furtividade para não entrar num terreno

Jogue um dado. Se o resultado do dado for maior que a soma das Furtividades do grupo, isto quer dizer que as ameaças presentes no terreno detectaram os invasores! O terreno não pode ser rejeitado e deve ser resolvido!

Se conseguirem evitar o terreno, ele fica virado para cima, naquele caminho! O grupo não conseguirá seguir naquele caminho sem antes passar por aquele terreno. Claro, no turno seguinte o(s) jogador(es) pode(m) voltar e seguir por outro caminho, se desejar(em).

Se entrar no terreno, resolva-o de maneira habitual, lendo seu texto, revelando monstros e os combatendo. Se houver combate, ele é resolvido como habitual. As recompensas também são resolvidas de modo habitual. Monstros derrotados que não dão evolução são colocados em uma pilha de cemitério.

Os jogadores podem explorar apenas um terreno por turno. Os caminhos vão sendo revelados e explorados até acabarem. Se a última carta de um caminho for revelada e ela não for o «Encontro Final», os heróis deram azar - pegaram o caminho errado, e devem explorar outros caminhos.

Após explorar um terreno, ele é colocado numa pilha de descarte de terrenos. VEJA QUE NÃO HÁ FASE DE COMPRA OU DESCARTE DE CARTAS, nem antes nem após a exploração de terrenos! Veja a seguir.

DESCANSO, CURA E MORTE

Não é a qualquer momento que os heróis podem descansar em uma masmorra. Somente em terrenos que explicitam «Você pode descansar aqui», os heróis podem descansar.

Ao descansar, os heróis feridos são curados. Os jogadores podem então descartar e comprar cartas até a sua capacidade de mão, e trocar cartas entre si.

Heróis que morrerem na masmorra não podem ser substituídos. Não há taverna, e se os heróis saírem da masmorra, ela será novamente povoada por monstros! Então, deve-se ficar com os mortos na expectativa de alguma carta trazê-los de volta...

FUGA NA MASMORRA - RECUE

A Fuga funciona de maneira diferente nas masmorras, e é considerada mais como um recuo. Os heróis não podem fugir como sua ação, apenas com cartas. Ainda, quando um dos grupos foge, o round acaba imediatamente, sem ferimentos, e os efeitos das cartas daquele round são resolvidos. Os jogadores compram 1 carta para cada personagem em sua equipe, e um novo round começa. Isto vale para os monstros também!

VENCENDO A MASMORRA

O jogo continua até o «Encontro Final» ser revelado e o «Chefão», derrotado.

MODO MOEDAS E CIDADES

Este é um conjunto de regras opcionais para ser usado no modo Aventura de M&T. Ele adiciona complexidade e realismo, utilizando marcadores de moedas, e alterando regras de templo, taverna, e do ganho de tesouros.

MOEDAS

- Use os tokens de Moedas para marcar Pontos de Tesouro.
- Cada jogador inicia o jogo com sua equipe e 3 moedas.
- No fim de cada combate, ao invés de revelar tesouros da forma normal, faça da seguinte maneira:

- 1 - Calcule o total de pontos de tesouro ganhos normalmente.
- 2 - Revele um tesouro da pilha para cada monstro derrotado.
- 3 - O jogador DEVE escolher ao menos 1 tesouro abaixo de seu total, se possível. Ele PODE pegar mais, se quiser e puder.
- 4 - A sobra de pontos é convertida em moedas.

Por exemplo, digamos que o grupo de heróis tenha vencido um Orc Furioso e um Goblin Obscuro. O total de pontos de tesouro é 4. Revela-se dois tesouros da pilha, uma Poção de Cura (valor 1) e um Escudo de Bronze (valor 5). O jogador deve pegar a Poção de Cura e mais 3 moedas.

CIDADES

Neste modo de jogo, o TEMPLO e a TAVERNA são substituídos por CIDADES. Então, em seu turno, ao invés de ir ao Templo ou à Taverna, o jogador, pode «ir à Cidade» mais próxima. Quando o fizer, monte a cidade da seguinte forma:

- Jogue um dado e revele esta quantidade de heróis da pilha. Estes são os heróis que estão presentes na «Taverna» daquela cidade.
 - Jogue outro dado e revele esta quantidade de Tesouros da pilha. Estes tesouros estão presentes no «Mercado» da cidade.
- Quando o jogador deixa aquela cidade, ele deve desfazê-la. Se for à cidade novamente, novas cartas são reveladas.

INDO À CIDADE

Quando um jogador decide «ir à Cidade», ele pode:

- Recrutar qualquer herói presente na taverna daquela cidade por 1 moeda, trocando-o por um herói de sua equipe.
- Comprar quaisquer tesouros presentes no Mercado daquela cidade, pagando seu preço em moedas.
- Vender tesouros para o mercado desta cidade, diminuindo o valor ganho em uma moeda, por tesouro.
- Curar todos os heróis feridos por 1 moeda no templo da cidade.
- Ressuscitar um herói morto por 6 moedas no templo da cidade.

O jogador não é limitado a uma destas ações, ele pode fazer quantas desejar, na mesma cidade. Entretanto, ele não pode explorar terrenos ou ir a outra cidade no mesmo turno.

MODO DE DUPLAS / TIMES

Estas regras são para se jogar o Modo Aventura em 4 jogadores, de modo ao mesmo cooperativo (dentro do time) e competitivo (um time contra o outro).

JOGADORES

Este modo é um jogo para 4 jogadores (duas duplas).

SETUP

Cada jogador escolhe (ou pega aleatoriamente) dois heróis para controlar.

OBJETIVO

O objetivo deve ser escolhido como no modo Aventura tradicional.

COMPRA E DESCARTE DE CARTAS

No início do turno daquela equipe, os jogadores dela devem:

- Primeiro, descartar cartas de suas mãos, depois, comprar cartas do baralho até a sua capacidade;
- Por último, os jogadores podem trocar cartas entre si. Lembre-se que após a troca, a capacidade da mão deve ser respeitada.

No fim do combate, os jogadores da equipe ativa (dos heróis) pode repor as cartas de suas mãos, sem troca.

EXPLORAÇÃO

Exploração é feita normalmente. Você pode usar também as regras de Moedas e Cidades.

COMBATE E AÇÕES

O combate flui normalmente, porém cada jogador é responsável apenas pelas ações dos seus próprios personagens, com as cartas da sua própria mão.

A Iniciativa é decidida entre os times, não entre os jogadores.

Além das ações normais de todos os heróis, neste modo um herói pode usar uma ação para:

- Dar uma carta de sua mão para seu colega de time
- Pegar uma carta da mão seu colega de time
- Pegar um tesouro de um aliado
- Dar um tesouro a um aliado

Quando o time está controlando monstros, os monstros podem usar cartas da mão de qualquer jogador da equipe que o controla. As decisões devem ser consensuais na equipe.

+ + +

MODO AVENTURA COOPERATIVO

Estas regras são para se jogar o Modo Aventura em 2 a 4 jogadores, em modo cooperativo. Ele comporta a opção de um jogador ser o Dungeon Master (DM), ou então jogar cooperativamente contra monstros automatizados pela IA.

Se houver um DM, ele controlará os monstros e terá a premissa de poder arbitrar sobre dúvidas de regras, regras alternativas a serem usadas e combinados entre o grupo.

Os demais jogadores assumirão o papel de heróis. Eles jogarão em grupo, porém cada jogador controlará em combate apenas seu(s) personagem(s).

JOGADORES

- 4 jogadores versus IA - Cada jogador controlará 1 HERÓI.
- 4 jogadores com DM - Três jogadores controlarão 1 HERÓI cada e um será o DM.
- 3 jogadores versus IA - Cada jogador controlará 1 HERÓI os monstros são automatizados.
- 3 jogadores com DM - Dois jogadores controlam 2 HERÓIS cada, e um é o DM.
- 2 jogadores versus IA - Cada jogador controlará 2 HERÓIS e os monstros são automatizados.

Se o jogo começar com 4 heróis, ao invés de 3, ele será mais fácil para os heróis. Você pode simplesmente jogar assim, se desejar, ou então pode utilizar a regra de ajuste para mais heróis (veja p. 6)

SETUP

Os jogadores elegem um «líder do grupo»: Este líder será responsável por passar a decisão final do grupo, quando não estiverem em combate. Ele também terá a palavra final em disputas entre os jogadores.

Pode-se usar as regras do modo opcional Moedas e Cidades (veja na seção anterior).

Arrume as pilhas de cartas para o início do jogo.

Cada jogador compra as 6 cartas de sua mão.

Se houver DM, a capacidade da mão do DM é de 2 cartas por herói (6 para 3 heróis, 8 para 4 heróis). Ele compra suas cartas.

OBJETIVO

Os jogadores, em conjunto, escolhem o objetivo da partida.

Se o objetivo envolver derrotar um monstro específico, recomenda-se **FORTEMENTE** usar a regra opcional de CHEFÃO (veja anteriormente).

TROCANDO CARTAS

No início do turno, os jogadores após comprarem suas cartas, podem trocar cartas entre si, desde que não excedam sua capacidade da mão.

JOGANDO - EXPLORAÇÃO

- Na fase de terrenos, o grupo possui uma escolha para cada herói em jogo. Cada escolha envolve: explorar um terreno, ir ao Templo, ir à Taverna, ou ir à Cidade se estiver usando as regras de Cidades.

- Exploração é feita normalmente, e o terreno revelado pode ser rejeitado. Há uma exceção às regras básicas: se o grupo decidir revelar um terreno na sua última escolha, o terreno será obrigatório!

- Se estiver usando as regras de Moedas e Cidades, e o grupo escolher ir à cidade, faça como nas regras do modo. Eles não podem mais explorar neste turno.

- Ir ao Templo e ir à Taverna contam como uma escolha cada.

- Como uma escolha, o grupo pode «Montar Acampamento». Ao fazer isso, o turno acaba. Os jogadores podem descartar cartas, comprar até a capacidade de sua mão e trocar cartas entre si.

COMBATE E AÇÕES

O combate flui normalmente, porém cada jogador é responsável apenas pelas ações do seu próprio personagem, com as cartas da sua própria mão.

A ordem de ação dos personagens é definida em primeiro lugar pela Iniciativa (personagens com iniciativa jogam antes), e em segundo lugar em comum acordo, ou em terceiro, pelo líder do grupo.

Além das ações normais de todos os heróis, neste modo um herói pode usar uma ação para:

- Dar uma carta de sua mão para outro jogador
- Pegar uma carta da mão de outro jogador
- Pegar um tesouro de outro herói.
- Dar um tesouro a outro herói.

REGRA OPCIONAL: FUGA PERIGOSA

A ação de fugir dos heróis vale apenas para o herói que faz a ação, e não para o grupo. Além disso, para um herói fugir, ele precisa passar em um Teste de Furtividade e Defesa, ou ser ferido:

FUGA PERIGOSA - TESTE

Jogue um dado. Se o resultado for menor ou igual à soma de sua Furtividade e Defesa, o herói foge sem ferimentos, do contrário, ele é ferido.

A carta «Fugir» vale apenas para um personagem. As demais cartas de fuga valem para todo o grupo, normalmente.

+ + +

MODO DOMÍNIOS E GUARDAS

Este modo é uma variação para o objetivo «Conquistador» do modo aventura. Ele simula a construção de feudos, ou Domínios, com os terrenos conquistados pelos jogadores. Os terrenos conquistados nesta variante podem ser conquistados pelo oponente! Ele utiliza também as regras de Moedas e Cidades.

EQUIPE DE CAMPANHA E GUARDAS

A equipe de 3 heróis de cada jogador, que faz a exploração normalmente como no modo Aventura, neste modo é chamada de Equipe de Campanha. Cada terreno conquistado por um jogador é chamado de um Domínio.

No início de seu turno, o jogador deve escolher, dentre todos os seus heróis, três heróis para montar sua Equipe de Campanha. Apenas os heróis desta equipe poderão explorar ou atacar domínios de oponentes.

Dentre os heróis que sobraem, ele deve alocar até 3 heróis para cada Domínio, que são Guardas daquele domínio. Cada terreno pode ter até 3 Guardas.

Um jogador pode recrutar mais que 3 heróis, porém sua Equipe de Campanha não pode ter mais de 3 heróis - os heróis excedentes devem ser alocados como Guardas em algum de seus domínios.

Heróis que não estão na Equipe de Campanha nem são guardas são considerados de Reserva.

Um jogador não pode recrutar mais heróis se tiver 3 na sua equipe e 3 em cada domínio, a não ser que descarte um herói. Se, devido a perda de terrenos, o jogador não tiver onde alocar heróis, ele perde uma moeda, os heróis excedentes são considerados de Reserva, e não participam de combates.

TRIBUTOS E CURA

Seus domínios geram riquezas na forma de Tributos. No início de seu turno, para cada Domínio, o jogador ganha 2 moedas. Todos os Guardas são curados no início do turno.

INÍCIO

Cada jogador escolhe sua equipe de 3 heróis, que é inicialmente a sua Equipe de Campanha. Cada jogador recebe também 8 moedas.

Os jogadores podem explorar terrenos como no modo aventura tradicional. Quando conquistar um terreno, ele passa a ser seu Domínio. Domínios conquistados em um turno não podem ser atacados pelos oponentes até o turno seguinte do jogador que o conquistou.

Nas duas primeiras explorações, ignore terrenos «obrigatórios», e monstros com nível 8 ou maior.

ATACANDO DOMÍNIOS

Na sua fase de terrenos, ao invés de explorar, o jogador pode atacar um Domínio de outro jogador. Ele escolhe um dos Domínios do oponente. O jogador usará sua Equipe de Campanha, contra os Guardas daquele terreno.

Se o atacante vencer, ele conquista o terreno, que passa a ser seu Domínio. Se o defensor vencer, ele mantém o controle do Domínio. Se o defensor fugir, o atacante ganha o Domínio.

FORTIFICAÇÃO E INVASÃO

O jogador que defende seu Domínio é o Defensor. Ele possui Iniciativa, pode aumentar em 1 a Defesa de um guarda e pode dar +1 de Poder ao total de sua equipe no fim do round. Em caso de empate no poder dos grupos, o defensor é considerado vencedor. Ele pode comprar uma Arma de Cerco antes do Invasor.

O jogador que ataca o Domínio é o Invasor. Para cada herói montado, ele ganha +1 no total do dado da Iniciativa, se houver, e ele pode comprar Armas de Cerco após o Defensor comprar uma, se ele desejar.

Para facilitar a lembrança desses bônus, há uma carta de consulta nas cartas especiais da XP.

ARMAS DE CERCO

Antes de um combate para tentar conquistar um Domínio de outro jogador, os jogadores podem comprar Armas de Cerco. Uma Arma de Cerco, quando comprada, serve apenas para aquele combate. O Defensor sempre é o primeiro a comprar uma arma de Cerco, se desejar.

Um Aríete dá seus bônus por todo o combate, e então é descartado.

Uma Balista pode ser utilizada gastando uma ação de um personagem que possua ao menos 1 nível de Ataque. Uma Balista não pode ser usada mais que uma vez ao round.

Um Trabuço, precisa ser «carregado» com uma ação e somente então sua habilidade de dados pode ser usada. Para um personagem usá-lo, ele precisa ter pelo menos 1 nível de Ataque. Um Trabuço não pode ser utilizado mais que uma vez por round (ele «atira» apenas uma vez a cada dois rounds).

FUGA E PRISIONEIRO

Caso algum jogador fuja do combate, o vencedor pode, ao invés de ferir um inimigo, capturar um personagem como Prisioneiro. O Prisioneiro fica fora de jogo, e para ser resgatado, o terreno deve ser conquistado.

Ao invés disso, os jogadores podem cobrar resgate ou fazer trocas de prisioneiros, em comum acordo.

Adicionalmente, quando um prisioneiro é capturado, seus equipamentos podem ser distribuídos pelo jogador vitorioso aos seus heróis.

ESPÓLIOS

Quando um jogador ganha um Domínio do oponente, e o oponente tiver pelo menos uma Moeda, o jogador atacante ganha uma moeda e o perdedor perde uma moeda.

VITÓRIA

Ganha o jogador que conquistar 3 terrenos.

MODO DECKBUILDING

Estas regras são para jogar M&T com mecânica de Deckbuilding! Ele serve para o modo Aventura, para 2 jogadores.

Prepara-se o jogo como no modo aventura tradicional, porém ao invés de todos os jogadores usarem um mesmo baralho, cada um terá seu baralho personalizado de acordo com seu estilo de jogo!

SETUP DOS BARALHOS DE AÇÃO

Pegue o baralho de ações, e separe as ações de nível 1 e 2 e sem atributo. Embaralhe, e revele 10 cartas no centro da mesa. Sorteie um jogador para começar a comprar cartas.

O primeiro jogador pode escolher, entre as cartas reveladas, UMA carta para seu baralho. Então, ele passa a vez ao oponente, que pode escolher DUAS cartas. Após esta escolha, a vez volta ao primeiro jogador que pode escolher DUAS cartas, até que sobre apenas uma para o último a pegar.

Após esta rodada, revele mais 10 cartas e repita como acima, e então, mais uma vez. Ao final, cada jogador deve possuir um baralho com 15 cartas.

O restante das cartas é embaralhado, em conjunto (cartas de todos os níveis)

DURANTE O JOGO

Os jogadores embaralham seus baralhos e compram até a capacidade da sua mão. Sempre que for solicitado que compre cartas, ele deve comprar do seu próprio baralho.

Quando joga com os monstros, o jogador também utiliza as cartas de sua mão.

No início do turno, na fase de descarte e compras:

- Primeiro, o jogador descarta quantas cartas desejar;
- Depois, ele deve re-embaralhar as cartas da pilha de descarte e da sua pilha de compras, refazendo o baralho;
- Por último, compra cartas até a sua capacidade.

No fim do turno, o procedimento acima se repete.

DURANTE O COMBATE

Se o jogador tiver que comprar cartas e seu baralho tiver acabado, ele perde a compra de cartas.

No início do round, como a primeira ação de seus personagens, o jogador pode «Reagrupar». Se fizer isso, ele gasta todas as ações de todos os seus personagens, e refaz seu baralho, re-embaralhando a pilha de descarte para montar a pilha de compras novamente.

CONSEGUINDO MAIS CARTAS

Após o combate, além de ganhar mais tesouros, o jogador também ganha mais cartas, independentemente de ter ganho o combate ou fugido.

Pegue a pilha de cartas de ação não utilizadas, e revele 10 cartas na mesa. Então, faça um pequeno cálculo:

- Se o jogador ganhou o combate, some o nível de todos os monstros que foram mortos no combate (o mesmo número usado para os tesouros);

- Para cada monstro que sobreviveu (por fuga), conte metade do seu nível (arredonde para baixo).

Exemplo:

- Luiz lutou contra três goblins e os derrotou, seu total é 3.
- Flávio encontrou um Dragão, e fugiu do combate. Seu total é $17 / 2 = 8$
- Filipe jogou derrotou um Zumbi de nível 2, porém fugiu do Vampiro (nível 8). Seu total é 6 (metade dos 8 do vampiro +2 do zumbi).

Após isso, o jogador pode «comprar» para seu baralho de ações quantas cartas ele conseguir, seguindo estas regras:

- Cartas de um atributo custam pontos iguais a seu nível

- Cartas de duplo atributo custam 3 pontos

- Cartas sem atributos custam 2 pontos

A cada carta «comprada» para seu baralho, uma nova carta é revelada, até que os pontos sejam todos gastos.

TREINAMENTO

Além de poder ir ao Templo ou à Taverna (ou ainda, como uma opção adicional no modo Cidades), um jogador pode realizar Treinamento. Se o fizer, ele pode:

- Pagar 1 moeda para **retirar uma carta** qualquer de seu baralho (limitado a uma por turno);

- Pagar moedas para **trocar uma carta**, de um atributo único, por outra do mesmo atributo, da seguinte forma (limitado a uma por turno):

Revele cartas de ação da pilha não utilizada até surgir uma carta do mesmo atributo; O jogador pode trocar a sua carta pela carta nova, pagando a diferença de níveis em moedas (ou, se o nível for igual ou menor, pagando uma moeda). Cartas de Duplo Atributo contam como nível 3, cartas sem atributo como nível 1.

+ + +

MODO ROLEPLAY SIMPLES

Este é um conjunto de regras se você deseja jogar uma história com as cartas de M&T, como num clássico RPG de mesa. Obviamente, um dos jogadores terá que assumir o papel de Dungeon Master (DM). O DM pensa uma história usando os terrenos, monstros e tesouros. Cada jogador escolhe um personagem para jogar.

O DM basicamente escolhe tudo. Ele controla os baralhos de terrenos, monstros e tesouros. Só o baralho de ações está fora de seu controle. O objetivo é escolhido por ele, e pode ser matar um inimigo especial em algum local, conseguir algum tesouro específico, explorar um local em busca de algo, ou até resgatar um herói que está preso por um inimigo. Alguns exemplos, seriam:

- Viajar pelos reinos até as Terras Vulcânicas, onde Drazzar, o Dragão Vermelho vive e de onde ele espalha o terror e o fogo pela civilização.

- Encontrar o lendário Grande Grimório de Ynos, onde está escrita a resposta para a terrível Profecia do Tempo - que acabará com o mundo em poucas semanas! Não se sabe onde o sumido rei-mago foi parar, mas sabe-se que ele pesquisava sobre nexos elementais e temporais, e tinha uma torre em uma ilha perdida.

- Enfrentar as hordas de orcs de Kurthull Garr, seus asseclas e aliados, além das Terras Selvagens, e resgatar Arendhel de suas garras.

As cartas são apenas base para a história do DM, ele tem liberdade para criar.

O turno é flexibilizado. Conta-se uma história, não necessariamente seguindo regras da sequência do turno. Por exemplo, a exploração de terrenos pode ser aleatória, tirando-se um terreno da pilha, sobre o qual o DM faz uma descrição, ou o DM pode haver escolhido e preparado uma história com alguns terrenos em especial. Os monstros encontrados também, podem ser aleatórios, ou previamente escolhidos pelo DM para aquele terreno e situação.

Combates são resolvidos pelas regras padrão do jogo, em modo cooperativo. Cada jogador controla um herói e joga na sua vez; o DM controla os monstros como no modo DM, ou pode até usar a IA para os monstros, apenas tomando as ações deles.

Recompensas podem ser aleatórias, ou podem ser também escolhidas pelo DM.

TESTES DE ATRIBUTO

Se houver necessidades de testes que não sejam de combate, o DM utilizará TESTES DE ATRIBUTO, como descrito no Modo Masmorra

- O DM arbitra um Atributo e uma Dificuldade para a tarefa, e o jogador joga 1 dado. Se o resultado do dado + o atributo for igual ou maior que a dificuldade, o teste é bem-sucedido, do contrário, ele falha.

Exemplos:

- Thoraxx o Bárbaro deseja abrir a porta da Torre Abandonada. O DM diz que ele deve fazer um teste de Ataque, adicionando 1 dado ao seu Ataque. Se o resultado for maior que 6, ele consegue. Ele joga 1 dado, obtém 4, e sua força é 3, para um total de 7. Thoraxx consegue quebrar a porta.

- Krimshaul deseja abrir a fechadura do baú de tesouro que acabaram de encontrar. O DM diz que ele deve fazer um teste de Furtividade, com dificuldade 7. Krimshaul joga o dado e tira 3, e sua Furtividade é 3, somando 6. Ele não consegue abrir a fechadura e uma explosão acontece, ferindo todos os heróis.

Exemplos de dificuldade nos testes:

2 = qualquer pessoa consegue facilmente, raramente alguém sem treinamento pode não conseguir.

3 = qualquer pessoa consegue, mas há chance de dar errado

4 = uma pessoa qualquer erra metade das vezes, alguém treinado conseguiria facilmente ou com esforço pequeno

5 = muito difícil para quem não tem treinamento, mediana para quem é treinado.

6 = o máximo que uma pessoa sem treinamento conseguiria fazer a tarefa, e acima da média para quem é bem treinado

7 = difícil, até para quem é treinado

8 = muito difícil, até para quem é muito bem treinado

9 = quase impossível, apenas um mestre conseguiria em algumas tentativas

10 = somente um mestre, com sorte, conseguiria

Exemplos de atributo para serem usados no teste:

- Cortar, acertar, prender, imobilizar, quebrar: ATAQUE

- Defender, esquivar, proteger, desarmar: DEFESA

- Decifrar, entender, comunicar, ler: MAGIA ARCANA

- Cuidar, acalmar, relacionar, fé: MAGIA DIVINA

- Esconder, escapar, esgueirar, roubar: FURTIVIDADE

O MODO CAMPANHA DE MUNDO ABERTO é quase uma aplicação deste modo, porém com algumas regras próprias especiais. Lá você poderá jogar ao mesmo tempo que lê pequenos trechos de história e anda em direção a um objetivo.

E, se você quiser conhecer mais sobre o mundo de Thaeron, as histórias dos heróis e vilões de Monstros & Tesouros e Monstros & Tesouros XP, leia o livro "HERÓIS DA TAPEÇARIA - UMA ANTOLOGIA DE MONSTROS & TESOUROS", de Filipe S. S. Gouvea! São 21 contos com um entrelaçado de histórias e destinos de todos os heróis, e muitos dos vilões, das cartas do jogo!

+ + +

LISTA DE DEFINIÇÕES

REAÇÃO: Uma reação é como se fosse uma ação que ocorre em momento diferente e possui regras próprias. Entretanto, ela não é uma Ação propriamente dita - o personagem não usa sua Ação se usar uma Reação.

Cada personagem pode apenas fazer uma Reação por round de combate

Uma Reação possui um gatilho que é explicitado, e apenas pode ser usada quando este gatilho ocorrer.

ALIADO: Os outros personagens do grupo. O próprio personagem não é considerado Aliado de si mesmo.

MONTADO: um personagem que possui uma Montaria.

MONTARIAS E “ALVO”: uma montaria não pode ser escolhida como alvo. O binômio personagem + montaria é considerado como uma coisa só. Apenas quem controla o personagem que está montado pode escolher descartar a sua montaria.

EFEITO DE MORTE: Quando uma ação ou reação descreve no seu efeito «mate», ou «mata» (por exemplo, Decapitar, Desintegrar, Assassinar, etc.).



CORAÇÕES: São uma nova mecânica que adiciona durabilidade aos personagens. Quando um personagem com ao menos um coração recebe um ferimento, ele retira um coração. Se receber um efeito de «morte», ele retira dois corações, ou se tiver apenas um coração, ele retira um coração e é ferido.

Até que ele receba um ferimento sem ter corações, ele não possui penalidades por ferimentos.

INVOCADO: Quando uma ação traz um personagem de um baralho para o jogo, este personagem é considerado um «invocado». No geral, invocados morrem se o personagem que os invocou for morto. Monstros invocados não dão evolução nem tesouros.

REVERTER / TRANSFORMAR: Virar uma carta de duas faces para o outro lado.

ESPECIALIZAÇÃO: um novo tipo de melhoria dos heróis, além das Evoluções. Cada personagem pode ter apenas uma Especialização. Um personagem somente pode ganhar uma especialização no momento que está ganhando uma evolução, e se pagar seu custo.

CHEFÃO: Alguns modos de jogo possuem um inimigo final mais poderoso, chamado de Chefão. Todos os monstros que possuem o símbolo do dragão de nível em Vermelho são considerados Chefões. Além disso, outros monstros podem ser elevados ao status de Chefão nos cenários e modos.

Quando um monstro que não é normalmente um Chefão é escolhido para tal, ele:

- Ganha +2 corações
- Ganha +1 ação por round, se possuir apenas uma
- Para a IA, ele seu ícone de nível é considerado vermelho.

AQUÁTICO: uma nova denominação para Terrenos e também para Monstros. Em geral, monstros aquáticos possuem vantagens em terrenos aquáticos.

ALIENÍGENA: um novo tipo de Monstros, vindos de outros planos ou universos.

TESTE DE ATRIBUTO: São testes feitos contra uma dificuldade e envolvem um atributo (ou até o Poder do personagem). Armadilhas de Masmorras são testes de atributo, e algumas outras cartas também pedem estes testes.

Para fazer um teste de atributo, o jogador deve jogar um dado e somar ao atributo requisitado. Se a carta der opção de mais de um atributo, o jogador pode escolher qual irá usar antes de jogar o dado.

Soma-se o resultado do dado ao valor do atributo testado. Se a soma for igual ou maior que o valor explicitado na carta, o personagem foi bem-sucedido no teste. Se for menor, ele falhou. Em resumo:

Se dado + nível do atributo do herói $\geq$ dificuldade do teste, ele é bem-sucedido. Senão, o herói falhou.

EQUIPAR: Quando uma carta possui esta vantagem, você deve procurar no baralho de tesouros pelo equipamento. Caso seja um equipamento único, pegue-o; se ele já estiver em jogo, ele não poderá ser equipado.

Se, ao invés de um tesouro específico, a carta pedir um tipo genérico de tesouro, você deve revelar tesouros até achar um compatível.

DANO: Utilizado em combates com o Navio no Modo Campanha, para denotar que deve ser retirado um coração dele.

EXEMPLO DE MESA EM MODO MASMORRA

CAMINHOS DA MASMORRA



TERRENO SENDO EXPLORADO



MÃO DOS MONSTROS

CARTA DE IA AÇÃO



BARALHO DE IA



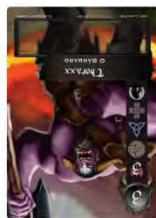
MONSTROS



HERÓIS



EXEMPLO DE MESA EM MODO DOMÍNIOS E GUARDAS



**EQUIPE DE CAMPANHA
DO Oponente
(FORA DO COMBATE)**



**ARMA
DE CERCO**

**GUARDAS DO
DOMÍNIO ATACADO**

**DOMÍNIO
SENDO ATACADO**

**CARTA REFERÊNCIA:
INVASÃO / FORTIFICAÇÃO**



**EQUIPE DE
CAMPANHA**

**ARMA
DE CERCO**



DOMÍNIO



**GUARDAS DESTA
DOMÍNIO**



**PRISIONEIRO
NESTE DOMÍNIO**



DOMÍNIO



**GUARDAS DESTA
DOMÍNIO**



MOEDAS

HERÓIS DA TAPEÇARIA

UMA ANTOLOGIA DE MONSTROS & TESOUROS

Se você é um jogador que, além de jogatina, curte saber as histórias dos personagens, suas personalidades, seus objetivos, anseios, trejeitos e relações, então você irá se deleitar com o livro **“Heróis da Tapeçaria – uma antologia de Monstros & Tesouros”**!

Escrito por Filipe S. S. Gouvea, que é mestre de RPG, escritor e jogador de M&T, o livro contém 21 contos que envolvem todos os heróis de Monstros & Tesouros, tanto os do jogo base, quanto os da expansão. Ele apresenta em contos curtos, diversos eventos do mundo fantástico de Thaeron, que em conjunto formam um pano de fundo completo, crível, fantástico e interessante. Se você não conseguiu seu exemplar durante o financiamento coletivo de M&T XP, procure em nossas páginas e redes sociais (linktr.ee/monstrosetesouros, instagram: [@monstrosetesouros](https://www.instagram.com/monstrosetesouros)) para adquirir sua cópia. Seu tempo não será desperdiçado!

Nas nossas redes, você também encontrará links para uma gama de materiais opcionais e extras, como PLAYMATS e MOEDAS DE METAL, entre outros!

