

Monstros & Tesouros



LIVRO DE REGRAS

MONSTROS & TESOUROS

CANSADO DA FRUSTRAÇÃO DE NÃO CONSEGUIR QUE O GRUPO DE AMIGOS SE REUNISSE SEMPRE PARA JOGAR UM RPG DE MESA, O AUTOR RESOLVEU PENSAR EM UM JOGO QUE FOSSE FÁCIL DE JOGAR, RÁPIDO, QUE PUDESSE SER CARREGADO COM FACILIDADE E FOSSE TÃO DIVERTIDO QUANTO UMA SESSÃO DE RPG.

EM 2001, INICIOU SUA CRIAÇÃO, DE MODO AMADOR, FAZENDO ALGUMAS CARTAS NO SEU COMPUTADOR E CHAMANDO OS AMIGOS PARA JOGAR. JÁ SE VÃO 20 ANOS DESDE A PRIMEIRA IDÉIA. MAS DESDE AQUELA ÉPOCA, O ESQUELETO DO JOGO ESTAVA PRONTO: HERÓIS, TERRENOS, MONSTROS, TESOUROS E AÇÕES.

EM 20 ANOS, MONSTROS & TESOUROS SOFREU DIVERSAS ALTERAÇÕES, A CADA SESSÃO DE JOGO FINALIZADA AS CARTAS ERAM ATUALIZADAS. MECÂNICAS NOVAS ERAM INTRODUZIDAS, E AS QUE NÃO FUNCIONAVAM ERAM REPENSADAS...

E ASSIM O JOGO FOI TOMANDO FORMA. SEMPRE ERA UMA OPÇÃO, QUANDO OS AMIGOS DO GRUPO DE RPG QUE HAVIAM SE ESPALHADO PELO MUNDO, DE VEZ EM QUANDO, APARECIAM EM CURITIBA PARA UM JOGUINHO DE CARTAS...

EM 2020, O AUTOR RESOLVEU QUE O JOGO QUE LHE TRAZIA TAL SATISFAÇÃO DEVERIA SER PRODUZIDO, PARA QUE MAIS JOGADORES, ASSIM COMO ELE E SEUS AMIGOS, PUDESSEM DESFRUTAR DE MOMENTOS DE DIVERSÃO E EMOÇÃO. QUERIA QUE MAIS PESSOAS PUDESSEM ENFRENTAR ORCS, DEMÔNIOS, DRAGÕES, COLECIONAR TESOUROS E EXPLORAR TERRENO ATRÁS DE TERRENO.

E ASSIM NASCEU MONSTROS & TESOUROS. UM JOGO FEITO PARA AMIGOS, PARA DIVERSÃO, PARA SER NÃO MUITO COMPLICADO, MAS AINDA COM UMA DOSE DE ESTRATÉGIA. UM «RPG DE CARTAS», SIMPLES NA MEDIDA DO POSSÍVEL, SEM PERDER A ESSÊNCIA!

VERSÃO 1.8 (FINANCIAMENTO - IMPRESSO)

LORD ZEBULON GAMES LTDA

CNPJ 38.193.312/0001-31

CORRESPONDÊNCIA:
R. CAMPOS SALES, 1085 - 501A
AHÚ - CURITIBA - PR
CEP 80030-285

ZEBULON@LORDZEBULON.COM.BR



CRÉDITOS

- CRIAÇÃO: LUIZ ROBERTO KOTZE
- DESIGN GRÁFICO: LUIZ ROBERTO KOTZE E FÁBIO DI BERNARDI
- CAPA: SAMUEL MARCELINO
- PLAYTEST ORIGINAL: RICARDO PALMQUIST ARIAS, FLÁVIO FREIRE, RAFAEL MICHELOTTO, RICARDO DANTAS, ALBINO QUINELATO, GIANLUCA LOVATO.

ILUSTRADORES

CADA UM COM SEU ESTILO E COM LIBERDADE PARA EXPRESSAR SEUS TRAÇOS, COLOCAR NO PROJETO SEU TOQUE PESSOAL. UM ESPECIAL AGRADECIMENTO AOS ARTISTAS, SEM OS QUAIS O JOGO SERIA DE PAPÉIS BRANCOS, VAZIOS, SEM ALMA E NÃO UMA COLEÇÃO DE MAIS DE 300 ILUSTRAÇÕES FANTÁSTICAS!

- SAMUEL MARCELINO
 @SAMUELNARCELINOART
- DANIEL GOUVEIA
DANGOUVEIA.ARTSTATION.COM
- FERNANDO ISSAMO
 @FERNANDOISSAMO
- FÁBIO DI BERNARDI
 @FABIODIBERNARDI
- LUCAS HLEB
 @LUCASHLEB
- HENRIQUE REIS
 @HETH.ART
- MARCUS LIQUID
 @MARCUS_LIQUID
- CAIO COSTA
 @CAIOCOSTA_ARTWORK
- G. PAWLICK
 @G_PAWLICK

OS FINANCIADORES

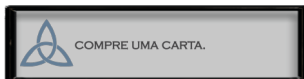
UM ESPECIAL OBRIGADO A TODOS QUE AJUDARAM A
TORNAR ESTE PROJETO REALIDADE! AQUI ESTÃO
TODOS OS FINANCIADORES DA CAMPANHA DO
CATARSE:

LUAN CEU, RODRIGO ALBANAZ, GIANLUCA LOVATO,
RICARDO DANTAS, JOSÉ CARLOS FERRARI, FLAVIO
FREIRE, MARCUS VINICIUS, MARLY ETEL BARBOSA
FERRARI, RICARDO PALMQUIST, ANDRÉ GUSTAVO
CARVALHO CAMPANHÃ, DIEGO REIS, MARCOS PAULO
DE SOUZA, JOSÉ ESTEVAM VILAR BORGES, ROBERTA
JUSI RODRIGUES, CAIO GIORGETE, JULIANA
FERRARI, VARDECO FERRARI, MARIA GORETI
ARANTES SSOARES, MATHEUS TEODORO, JOÃO
MIRANDA, DAVYD SILVA, CARLOS AUGUSTO KOTZE,
DIOGO BOÉCHAT DE MORAES, CESAR ROBERTO
KLOSTER TAVARES, ANDRÉ OLIVEIRA, ATHOS DE
OLIVEIRA, LYSANDRA IOSHIZUMI, RAFAEL
MICHELOTTO, JOSÉ FERREIRA DE ARAÚJO NETO,
FABIANO YUTAKA KAKIZAKI, YAGO CÂMARA, ANA
PAULA PERCICOTE, DIEGO SILVA FLECK, PATRICK
GOMES, JOÃO FELIPE AZAMBUJA DE FREITAS,
RICARDO RIBEIRO MARTINS, VINICIUS CAMPO
BARNABE, GUILHERME STANKE, JOSEMIR GREGORIO
DE ANDRADE JUNIOR, PATRÍCIA FERRARI, MARIANA
MICHELS FONTOURA, TALITA SKOREK, LUIZ
FREDERICO JR., CASSIUS FIGUEIREDO, ALEC,
FERNANDO DEL LAMA, TOM FONTES, EMMANUEL
CRISTIANO LOPES TOLENTINO, GIANCARLO CERATTI,
FELIPE BRASIL, WILLIAM DALMORRA, ALBINO
QUINELATO, SILAS FIGUEIREDO NUNES, ADRIANA M
EGUCHI, LUIZ SAMUEL PINHEIRO LIMA, ROBSON
MOTA GONÇALVES, FÁBIO DUARTE, JEFFERSON
HUMBERTO BORGES SILVA, VITOR FERRARI, WESLEY
VIEIRA DA SILVA, ANDRE PINTO CAVALCANTI,
ULISSES ALBUQUERQUE, RAFAEL DO CARMO
FONTANA, EUSEBIO JOSÉ GALLO JÚNIOR, ANA
PAULA GERN JUNQUEIRA, ANA CARVALHAL ,
RAPHAEL LIMA RIVEIRO, YAGO FERREIRA E SILVA,
ARISLEI BARBOZA DE CAMARGO MARTINS, ISMAEL
DA SILVA MACHADO, ANDRE GOMES FERRARI,
VITORPFFZ, DÂNIO FILHO, ARTHUR TAVARES BELLATO
BOSCHINI, GLAUCO AGUIA, DENNER JOSÉ GEAN
GIASSI, FRANCISCO POLANSKI CORDEIRO, PEDRO DE
SOUZA, LUCAS MATEUS DE OLIVEIRA, VIRGINIA
ELISA BAGGIO FABRÍCIO, MATHEUS LIANDA, PEDRO
ARMINDO, LEONARDO STEIN, LAILA TANNOUS
POLANSKI CORDEIRO, RAFAEL MICHELOTTO,
RODRIGO ARANTES REIS, LUCAS CAMINHA,
FERNANDO VELLOZO,

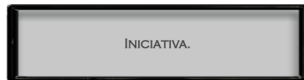
TAYZA KATELLINE DANILAU OSTROSKI, JOÃO VITOR,
MAYARA PEZZINI ARANTES, KAROLINE CEZARIO,
WESLEY OLIVEIRA SILVA, VICTOR LOPES, CAIO GETZ,
PALOMA MARQUES, WESLEY OLIVEIRA SILVA,
KATIANE BORTOLINI ZENATTI, DÂNIO FILHO, LUIZ
HENRIQUE RIBEIRO DA SILVA, JEFFERSON MATOS,
PRISCILA BIVANCO, RAUL LOPES NETO, CASSIA
SBRISSIA, SIRLEI BARBOSA, FÁBIO SELIG, GI
RUBLESKI, DANIEL DE FREITAS NORONHA, ANNA
CAROLINA MIRANDA PETRY, WALLACE NORONHA,
LUCIANO OKAWA, BETINA WERNER, GREGORIO YERA
PIERALISI SAMBATTI , CAMILE CRISTINA NEVES,
PAULA MARIANA KRAMER BRAGA, DOUGLAS
ROSARIO, HENRIQUE PASSINE MOREIRA, GIULIANO
STEFANELLO BUBLITZ, RODRIGO DAMACENA ALVES
COSTA, LUCIANA PAULA DE ARAUJO, EDSON
MARCON JUNIOR, FRANCISCO ROBERTO AMORIM
RIBEIRO, RAFAEL MACHADO SALDANHA, MAURICIO
FAVERO, HELIO GRECA, LOGAN GOMES DA SILVA,
MARCELO PINA, RENATA BERNARDINI DE LIMA,
ANDRÉ CAMARGO, RONALDO BILESKI, BRUNO
NUNES, RAFAEL GOMES DE SOUSA, THIAGO THOMAZ
ROLIM, WELLINGTON CAMARGO, THEÁGO NERI,
JOÃO PEDRO PASTORELLO DETONI, DOUGLAS LOPES
LIMA, MOISES LANZINI STOBBE, JEOVAN KERN,
CARLOS EDUARDO, MATHEUS GONÇALVES BAINY,
WILLIAM BORBA DE SOUZA. YURI MELO, GUILHERME
AUGUSTO, ERIK DE SOUZA SCHEFFER, LARISSA DE
OLIVEIRA FURIGO, VICTOR HUGO ALVES ORLANDI,
CÉLIO SAVI, SUZANA BOSCARDIN PEREIRA, JUNIOR
SARMENTO, EDUARDO SANTINI, ALUÍSIO MOREIRA
NABINGER, GUSTAVO SOARES DE SOUZA, CAIO GETZ,
EDUARDO FRANCISCO DO NASCIMENTO, WILLIAM
LEITE, ENNIO EA TATIANE, RICK BZR, ANDRE RUSSO
MOREIRA, LUAN NASCIMENTO DA SILVA ÁBIDO,
ALEXANDRE ZANONI, JOSÉ EDUARDO ANTUNES
MENDES, NATHÂNIEL LUIS GONÇALVES JUNIOR
PERINOTTO, FILIPE SIMAS, OCTAVIO ZANON,
RODRIGO CAVALLI DOS SANTOS, LEANDRO
SALDANHA, MAURI BORGES, FELIPE ROSALIN,
CAROLINE PASTOR CORRÊA, MATTEO LIBARDONI,
CAIO OLIVEIRA, EDGAR NORATO, ALEXANDRE
GONÇALVES ABOUD.

DEFINIÇÕES

- **TURNO:** VEZ DE JOGAR DE UM JOGADOR, COMPOSTO POR VÁRIOS PASSOS, COMO VEREMOS MAIS À FRENTE.
- **JOGADOR ATUAL:** O JOGADOR QUE ESTÁ JOGANDO O SEU TURNO, O «DONO DO TURNO»
- **OPONENTE:** JOGADOR QUE ESTÁ EM COMBATE CONTRA OUTRO JOGADOR
- **PERSONAGEM:** UMA CARTA DE HERÓI OU MONSTRO
- **GRUPO:** CONJUNTO DE PERSONAGENS DO MESMO JOGADOR.
- **INIMIGO:** PERSONAGEM QUE ESTÁ EM COMBATE CONTRA O SEU GRUPO.
- **HABILIDADE:** ALGUNS PERSONAGENS E TESOUROS POSSUEM EM SUA CAIXA DE TEXTO UMA DESCRIÇÃO PRECEDIDA POR UM ÍCONE DE ATRIBUTO BÁSICO, CHAMADAS DE HABILIDADES. ELAS PODEM SER JOGADAS EM COMBATE COMO UMA AÇÃO DAQUELE PERSONAGEM. CADA AÇÃO POSSUI UM ATRIBUTO BÁSICO LIGADO A ELA, QUE É O SEU TIPO.



- **VANTAGEM:** ALGUNS PERSONAGENS E TESOUROS POSSUEM EM SUA CAIXA DE TEXTO UMA DESCRIÇÃO SEM UM ÍCONE DE ATRIBUTO. OS EFEITOS ESTÃO SEMPRE ATIVOS OU POSSUEM UM GATILHO PARA ENTRAREM EM EFEITO. NÃO SÃO AÇÕES PARA SEREM USADAS EM COMBATE.



PODER: O VALOR QUE REPRESENTA QUÃO PODEROSO O PERSONAGEM É. É UM ÍCONE CIRCULAR PRESENTE NO CANTO SUPERIOR ESQUERDO DOS PERSONAGENS.

- **PODER DO GRUPO:** SOMATÓRIO DO PODER DE TODOS OS PERSONAGENS DE UM GRUPO, INCLUINDO TODOS OS MODIFICADORES.

- **ATRIBUTOS:** SÃO VALORES QUE CADA PERSONAGEM TEM, QUE REPRESENTAM SUAS CARACTERÍSTICAS EM COMBATE, E REGEM QUAIS AÇÕES AQUELE PERSONAGEM PODE FAZER. ELES SÃO:



ATAQUE: É A CAPACIDADE DO PERSONAGEM DE TOMAR AÇÕES OFENSIVAS. GERALMENTE, PERSONAGENS COM MAIS ATAQUE TEM TAMBÉM ALTO PODER. SUAS AÇÕES GERALMENTE ENVOLVEM AUMENTAR O PODER, CAUSAR FERIMENTOS E DESTRUIR. TAMBÉM PODEM USAR MAIS ARMAS QUE OS OUTROS PERSONAGENS.



DEFESA: É A CAPACIDADE DO PERSONAGEM DE TOMAR AÇÕES DEFENSIVAS. GERALMENTE, PERSONAGENS COM MAIS DEFESA TEM TAMBÉM ALTO PODER. SUAS AÇÕES GERALMENTE ENVOLVEM AUMENTAR O PODER, OU TOMAR AÇÕES QUE PROTEGEM SEUS PERSONAGENS. PODEM USAR UMA GRANDE GAMA DE ARMADURAS E ESCUDOS.



MAGIA ARCANAS: É A CAPACIDADE DO PERSONAGEM DE USAR ENERGIAS ARCANAS PARA FAZER MAGIAS, QUE TEM EFEITOS DIVERSOS. GERALMENTE PERSONAGENS COM MAGIA ARCANAS TÊM MENOS PODER. SUAS AÇÕES SÃO DIVERSAS, PODENDO IR DESDE GRANDES AUMENTOS DE PODER A MAGIAS QUE PODEM FERIR OU MATAR OS INIMIGOS.



MAGIA DIVINA: É A CAPACIDADE DO PERSONAGEM DE USAR SUA DEVOÇÃO E ENERGIAS VINDAS DE DIVINDADES PARA FAZER MAGIAS E GANHAR BÔNUS. GERALMENTE PERSONAGENS COM MAGIA DIVINA TEM PODER MÉDIO, E POSSUEM VANTAGENS CONTRA MORTOS-VIVOS E DEMÔNIOS. SUAS AÇÕES ENVOLVEM BÔNUS, CURAS E ATÉ RESSUSCITAR COMPANHEIROS.



FURTIVIDADE: É A CAPACIDADE DO PERSONAGEM DE SE ESGUEIRAR PELAS SOMBRAS, SURPREENDER E USAR PODERES OSCUROS. GERALMENTE PERSONAGENS COM FURTIVIDADE TEM PODER MÉDIO. SUAS AÇÕES ENVOLVEM ATAQUES SURPRESA, ROUBOS E SURPRESAS. SÃO ESPECIALISTAS EM VENENOS.

OS ATRIBUTOS POSSUEM UM VALOR DE 1 A 4. AQUELES SEM O VALOR SÃO CONSIDERADOS COMO 0 (ZERO). QUANTO MAIOR O VALOR, MELHOR O PERSONAGEM É NAQUELE ATRIBUTO. UM HERÓI NÃO PODE EVOLUIR UM ATRIBUTO PARA MAIS QUE NÍVEL 4.

AS CARTAS DE AÇÃO E OS TESOUROS POSSUEM REQUISITOS MÍNIMOS DE ATRIBUTOS PARA SEREM USADAS PELOS PERSONAGENS.



NÍVEL DO MONSTRO: NAS CARTAS DE MONSTRO, ESTE ÍCONE É ACOMPANHADO DE UM NÚMERO, E REPRESENTA QUÃO PODEROSO O MONSTRO É E TAMBÉM QUANTO ELE VALE SE DERROTADO.

NOS TERRENOS, ESTE ÍCONE REPRESENTA A GAMA DE MONSTROS QUE PODEM SER ENCONTRADOS ALI. UM VALOR SEGUIDO DE «+» QUER DIZER DAQUELE VALOR PARA CIMA; SEGUIDO POR «-» QUER DIZER DAQUELE VALOR PARA BAIXO.
EXEMPLO, 5+ QUER DIZER NÍVEL 5 OU MAIOR; 7- QUER DIZER NÍVEL 7 OU MENOR.



PONTOS DE TESOIRO: PRESENTE NAS CARTAS DE TESOIRO E DE TERRENOS COMO BÔNUS. REPRESENTA O VALOR QUE AQUELE TESOIRO VALE, OU CUSTA.



QUANDO DERROTADO, UM MONSTRO VALE UM VALOR EM PONTOS DE TESOIRO IGUAL AO SEU NÍVEL.

ALGUNS TERRENOS POSSUEM UM ÍCONE DESTA COM UM VALOR DE BÔNUS. SE ESTE TERRENO FOR CONQUISTADO, O JOGADOR GANHA ESTE ADICIONAL EM PONTOS DE TESOIRO, ALÉM DO NÍVEL DOS MONSTROS DERROTADOS ALI.

- **COMBATE:** CONFRONTO ENTRE GRUPOS. É JOGADO EM ROUNDS SUCESSIVOS.
- **ROUND:** UMA RODADA DO COMBATE, VEJA A SEGUIR.
- **AÇÕES:** CADA PERSONAGEM PARTICIPANTE DO COMBATE, POR ROUND, PODE FAZER UMA AÇÃO. ESTA AÇÃO PODE SER:
 - JOGAR UMA CARTA DE AÇÃO DA MÃO; OU
 - USAR UMA HABILIDADE PRÓPRIA DO PERSONAGEM OU DE UM TESOIRO DELE; OU
 - COMPRAR UMA CARTA OU
 - PEGAR UM TESOIRO DE UM ALIADO PARA SI.
- **ALVO:** ALGUMAS AÇÕES TEM SEUS EFEITOS APLICADOS EM PERSONAGENS QUE ESTÃO **EXPLICITADOS NA AÇÃO COM A PALAVRA «ALVO»**. POR EXEMPLO, UMA AÇÃO COM O TEXTO “«ALVO» = UM INIMIGO” SÓ PODE ESCOLHER UM PERSONAGEM INIMIGO PARA SOFRER OS EFEITOS. UMA AÇÃO COM “«ALVO» = UM DE SEUS HERÓIS”, SÓ PODE TER UM DE SEUS HERÓIS COMO ALVO. UMA AÇÃO COM “«ALVOS» = TODOS OS INIMIGOS” TEM TODOS OS INIMIGOS COMO ALVO, E ASSIM POR DIANTE. ALGUMAS CARTAS IMPEDEM CERTOS PERSONAGENS DE SEREM “ALVO” DE AÇÕES. NESTE CASO, ELE NÃO PODE SER ESCOLHIDO NEM COMO “ALVO” ÚNICO, NEM COMO PARTE DE VÁRIOS ALVOS.

ALGUMAS CARTAS FAZEM REFERÊNCIAS A OUTROS PERSONAGENS, PORÉM SEM EXPLICITAR A PALAVRA «ALVO» EM SEU TEXTO. PERSONAGENS QUE NÃO PODEM SER «ALVO» CONTINUAM PODENDO SOFRER OS EFEITOS DESSAS CARTAS.

PORTANTO, SÓ CONTA COMO «ALVO» SE A PALAVRA «ALVO» ESTIVER ESCRITA!

IMPORTANTE!
ESCOLHER UM PERSONAGEM PARA SER FERIDO COMO RESULTADO DE UM ROUND DE COMBATE NÃO CONTA COMO ESCOLHER UM «ALVO»!

PERSONAGENS QUE “NÃO PODEM SER «ALVO» DE AÇÕES” PODEM SER FERIDOS NO FIM DO ROUND! (VEJA NO COMBATE)

- **FERIDO:** UM PERSONAGEM QUE SOFREU DANO NO COMBATE; A CARTA DEVE SER VIRADA DE LADO PARA SIMBOLIZAR O FERIMENTO. SE SOFRER NOVO FERIMENTO, ELE MORRERÁ.

HERÓIS E MONSTROS FERIDOS TÊM SEU PODER REDUZIDO EM 1 PONTO E PERDEM INICIATIVA, SE TIVEREM.

- **MORTO:** UM PERSONAGEM QUE RECEBEU UM FERIMENTO ENQUANTO JÁ ESTAVA FERIDO, OU FOI ALVO DE ALGUMA AÇÃO QUE O MATA. VIRE A CARTA DE FACE PARA BAIXO QUANDO FOR MORTA. PERSONAGENS MORTOS NÃO PODEM MAIS FAZER AÇÕES NO COMBATE E TEM SEU PODER E ATRIBUTOS REDUZIDOS A ZERO (NÃO CONTAM MAIS NO COMBATE)
- **CURAR:** RESTAURA UM PERSONAGEM QUE ESTEJA FERIDO PARA O ESTADO NORMAL SEM FERIMENTOS. NÃO PODE SER USADA PARA RESSUSCITAR (ABAIXO).
- **RESSUSCITAR:** RESTAURA UM PERSONAGEM QUE ESTEJA MORTO PARA UM ESTADO SEM FERIMENTOS. NÃO PODE SER USADA PARA CURAR.



ABREVIATURA PARA DADO, E SEU RESULTADO. POR EXEMPLO: «JOGUE [D]. SE D > ● DO ALVO, O ALVO É FERIDO.», QUER DIZER: JOGUE UM DADO. SE O VALOR DO DADO FOR MAIOR QUE O PODER DO ALVO, O ALVO É FERIDO. NO DADO FORNECIDO COM O JOGO, A FACE DE DRAGÃO ● CORRESPONDE AO NÚMERO 6.

- **CAPACIDADE DA MÃO:** NÚMERO MÁXIMO DE CARTAS DE AÇÃO NA MÃO DO JOGADOR. USUALMENTE 6, PODE SER MODIFICADA POR ALGUMAS CARTAS EM JOGO, E POR REGRAS OPCIONAIS. **UM JOGADOR NUNCA PODE TER CARTAS NA MÃO ACIMA DE SEU LIMITE; SE ELE COMPRAR CARTAS A MAIS, DEVE DESCARTAR CARTAS ATÉ SEU LIMITE, APÓS A COMPRA.**

AS CARTAS

CARTAS DE HERÓI



CARTAS DE AÇÃO



CARTAS DE TERRENO



CARTAS DE MONSTRO



CARTAS DE TESOURO



OBJETIVO DO JOGO

“SÓ HÁ UM OBJETIVO NA VIDA: RIQUEZA!”
- KRIMSHAUL, O LADRÃO

AS REGRAS APRESENTADAS A PARTIR DAQUI SÃO PARA O JOGO PADRÃO (**MODO AVENTURA**), QUE É IDEAL PARA JOGOS COM 2 JOGADORES, MAS PODE SER JOGADO EM 3 OU 4 (JOGO MAIS LENTO). PARA VARIAÇÕES, HÁ UMA SEÇÃO FINAL COM SUGESTÕES.

MONSTROS & TESOUROS FOI CONSTRUÍDO DE MODO A TER VÁRIOS OBJETIVOS POSSÍVEIS. RECOMENDAMOS, COMO BÁSICO, O OBJETIVO “CONQUISTADOR”, DE CONQUISTAR 5 TERRENOS. HÁ MUITOS OUTROS OBJETIVOS POSSÍVEIS, QUE AFETAM A DURAÇÃO DO JOGO. OS JOGADORES DEVEM CONCORDAR NO MESMO OBJETIVO ANTES DO INÍCIO DA PARTIDA. ALGUMAS SUGESTÕES DE OBJETIVOS SÃO:

- **CONQUISTADOR:** GANHA O JOGADOR QUE PRIMEIRO CONQUISTAR 5 TERRENOS (DURAÇÃO MÉDIA)
- **OURO E FAMA:** GANHA O JOGADOR QUE JUNTAR TESOUROS QUE, NO TOTAL, SOMEM 20 PONTOS (DURAÇÃO MÉDIA).
- **MATADOR DE DRAGÕES:** GANHA O JOGADOR QUE PRIMEIRO MATAR UM DRAGÃO (DURAÇÃO LONGA)
- **SÓ PODE HAVER UM:** GANHA O JOGADOR QUE SOBREVIVER. USA-SE REGRAS OPCIONAIS «**EXPLORAÇÃO OBRIGATÓRIA**», «**SEM FUGA**» E «**SEM AJUDA**». (DURAÇÃO CURTA A MÉDIA)
- **CAÇADOR LENDÁRIO:** GANHA O JOGADOR QUE DERROTAR O TARRASCÃO OU O OBSERVADOR.
- **PURIFICADOR:** GANHA O PRIMEIRO JOGADOR QUE MATAR A INFIERNA, ASHMOD OU MALDOBLARKUS (DURAÇÃO LONGA).
- **ESCONJURADOR:** GANHA O PRIMEIRO JOGADOR QUE MATAR O DEMILICHE (DURAÇÃO LONGA)
- **EXTERMINADOR DE PRAGAS:** GANHA O JOGADOR QUE MATAR 5 ORCS E/OU GOBLINS (DURAÇÃO CURTA)
- **LIBERTADOR:** GANHA O JOGADOR QUE MATAR NEREE IMICUS OU LOTHARJAH (DURAÇÃO LONGA).
- **DESCONSTRUTOR:** GANHA O JOGADOR QUE MATAR O JAGANAUTA OU O MEGA-GOLEM (DURAÇÃO LONGA)
- **HERÓI:** GANHA O JOGADOR QUE PRIMEIRO MATAR UM MONSTRO DE NÍVEL 10 OU MAIS (DURAÇÃO LONGA).
- **VITÓRIA POR TEMPO:** LIMITA-SE A PARTIDA A UM TEMPO ESPECÍFICO. NO FIM DO TEMPO, GANHA O JOGADOR COM MAIS PONTOS DE TESOURO.

PREPARAÇÃO DO JOGO

“A PREPARAÇÃO PARA A BATALHA É TÃO, OU ATÉ MAIS IMPORTANTE, QUE O PRÓPRIO COMBATE.” - LORDE KURVALL, O CAVALEIRO

PRIMEIRAMENTE, OS JOGADORES DEVEM SEPARAR AS CARTAS DO JOGO EM 5 PILHAS:

- UMA PILHA DE CARTAS DE HERÓIS (35 CARTAS COM CONTRAFACE AZUL)
- UMA PILHA DE CARTAS DE MONSTROS (100 CARTAS COM CONTRAFACE VERMELHA)
- UMA PILHA DE CARTAS DE TERRENO (65 CARTAS COM CONTRAFACE VERDE)
- UMA PILHA DE CARTAS DE RELÍQUIAS (100 CARTAS COM CONTRAFACE AMARELA)
- UMA PILHA DE CARTAS DE AÇÃO (100 CARTAS COM CONTRAFACE ROXA)

COLOQUE AS PILHAS DE MONSTROS, TERRENOS, RELÍQUIAS E AÇÕES NA LATERAL DA MESA (VEJA LAYOUT NA PÁG. 13).

ESCOLHA DOS HERÓIS

CADA JOGADOR JOGA UM DADO. AQUELE QUE OBTIVER MAIOR RESULTADO, SERÁ O PRIMEIRO A JOGAR. OS DEMAIS JOGARÃO POSTERIORMENTE, EM SENTIDO HORÁRIO.

O PRIMEIRO JOGADOR PEGA A PILHA DE CARTAS DE HERÓIS, E ESCOLHE **UM** HERÓI PARA SEU GRUPO. EM SEGUIDA, PASSA AO SEGUNDO JOGADOR, QUE ESCOLHERÁ **UM** HERÓI, E ASSIM POR DIANTE. ISTO SE REPETE ATÉ QUE CADA JOGADOR TENHA 3 HERÓIS EM SEU GRUPO.

COLOQUE AS CARTAS DE HERÓI QUE SOBRARAM DE LADO, E CADA JOGADOR COLOCA SEUS 3 HERÓIS NA SUA FRENTE.

CADA JOGADOR COMPRA 6 CARTAS DE AÇÃO PARA A SUA MÃO.

TODA VEZ QUE UMA CARTA SE REFERE A «COMPRAR CARTAS» OU «DESCARTAR CARTAS», ELA SE REFERE A CARTAS DE AÇÃO, A NÃO SER QUE ESPECIFIQUE OUTRO TIPO.

O PRIMEIRO JOGADOR INICIA O SEU PRIMEIRO TURNO, E APÓS ISSO, OS JOGADORES JOGAM SEUS TURNOS EM SENTIDO HORÁRIO, ATÉ O FIM DA PARTIDA.

REGRA OPCIONAL : EQUIPE ALEATÓRIA
(JOGO MAIS DIFÍCIL)

OS JOGADORES NÃO ESCOLHEM HERÓIS, MAS SIM GANHAM UMA EQUIPE ALEATÓRIA.

SEQUÊNCIA DE UM TURNO

"A VIDA TEM UM CICLO... AS COISAS NASCEM, CRESCEM, SE ESPALHAM... E DEVEM MORRER, NO FINAL." - ALDEBARAN, O DRUIDA.

UM TURNO DE JOGO TEM A SEGUINTE SEQUÊNCIA:

1. DESCARTE E COMPRA DE CARTAS

2. TERRENOS

A - IR À TAVERNA OU

B - IR AO TEMPLO OU

C - EXPLORAR TERRENOS

REVELAR MONSTROS

COMBATE

CONQUISTA, TESOUROS E EXPERIÊNCIA

DESCARTE E COMPRA DE CARTAS

1. DESCARTE E COMPRA DE CARTAS

"SABEDORIA É A FACULDADE QUE NOS FAZ DISTINGUIR O NECESSÁRIO DO INÚTIL." - SYLVANUS, O SÁBIO

NESTA ETAPA O JOGADOR ATIVO PODE:

- DESCARTAR QUANTAS CARTAS DESEJAR, E
- DEPOIS COMPRAR CARTAS SUFICIENTES PARA QUE SUA MÃO FIQUE COM A CAPACIDADE MÁXIMA.

2. TERRENOS

O JOGADOR ATIVO, NESTA ETAPA, PODE ESCOLHER ENTRE EXPLORAR NOVOS TERRENOS, IR AO TEMPLO, OU IR À TAVERNA.

A. TAVERNA

"O MELHOR LUGAR PARA SE CONHECER GENTE INTERESSANTE... E AS COISAS INTERESSANTES DELES..." - KRIMSHAUL, O LADRÃO.

SE O JOGADOR ESCOLHER IR À TAVERNA, ELE PODE TROCAR UM DE SEUS HERÓIS DO GRUPO POR UM HERÓI DA PILHA DE HERÓIS, QUE NÃO ESTÁ EM USO POR NENHUM OUTRO JOGADOR. TODOS OS TESOUROS DO HERÓI TROCADO FICAM COM O JOGADOR PARA REMANEJÁ-LOS, MAS AS EVOLUÇÕES SÃO PERDIDAS.

SE O HERÓI QUE FOI TROCADO ESTAVA MORTO, ELE NÃO PODERÁ MAIS VOLTAR AO JOGO NESTA PARTIDA.

UM JOGADOR NUNCA PODE TER MAIS DE 3 HERÓIS NO GRUPO. PARA CADA NOVO HERÓI RECRUTADO, UM DEVE SER LIBERADO DO GRUPO.

SE O JOGADOR FOR À TAVERNA, SEU TURNO SE ENCERRA IMEDIATAMENTE APÓS COLOCAR O NOVO HERÓI EM SEU GRUPO, E ELE PASSA A VEZ AO PRÓXIMO JOGADOR.

B. TEMPLO

"OS TEMPLOS DE HÉLI ESTÃO SEMPRE ABERTOS PARA AJUDAR AQUELES QUE PRECISAM." - ARENDHEL, A SACERDOTISA

SE O JOGADOR ATUAL ESCOLHER IR AO TEMPLO, ELE PODE CURAR TODOS SEUS HERÓIS QUE ESTEJAM FERIDOS. ENTÃO, SEU TURNO ACABA IMEDIATAMENTE E ELE PASSA A VEZ AO PRÓXIMO JOGADOR.

REGRA OPCIONAL : SEM AJUDA
(JOGO MAIS DIFÍCIL)

NÃO HÁ TEMPLO NEM TAVERNA, APENAS TERRENOS PODEM SER EXPLORADOS DA FASE DE TERRENOS.

C. EXPLORAR TERRENOS

«DE QUE SÃO FEITAS AS HISTÓRIAS, SENÃO DE HERÓIS E SEUS FEITOS?»
- ROSANEGRA, O BARDO

SE O JOGADOR ATUAL ESCOLHER EXPLORAR TERRENOS, ELE REVELA O PRIMEIRO TERRENO DA PILHA PARA TODOS. ELE ENTÃO PODE DECIDIR ENTRAR NO TERRENO, OU REJEITAR O TERRENO.

SE ELE REJEITAR O TERRENO, ELE PODE REVELAR O PRÓXIMO TERRENO DA PILHA.

CADA JOGADOR PODE REJEITAR ATÉ 3 TERRENOS.

REGRA OPCIONAL : EXPLORAÇÃO OBRIGATÓRIA
(JOGO MAIS DIFÍCIL)

O JOGADOR É OBRIGADO A ENTRAR NO PRIMEIRO TERRENO REVELADO, SEM POSSIBILIDADE DE REJEITÁ-LO

QUANDO UM JOGADOR NÃO QUISER MAIS REVELAR TERRENOS, OU REJEITAR O TERCEIRO TERRENO REVELADO, SEU TURNO ACABA E ELE PASSA A VEZ AO PRÓXIMO JOGADOR.

SE ELE ENTRAR NO TERRENO, O TURNO CONTINUA:

REVELAR OS MONSTROS

"UM CAÇADOR EXPERIENTE SABE O QUE PODE ENCONTRAR EM CADA COVIL..." - TELMYRIN, A CAÇADORA

O JOGADOR QUE ESTÁ À DIREITA DO JOGADOR ATUAL AGORA É O JOGADOR OPOSTO.

ELE (O OPOSTO) PEGA O TERRENO ESCOLHIDO PARA EXPLORAR E VÊ QUANTOS ÍCONES DE MONSTROS HÁ NELE. PARA CADA SÍMBOLO DE MONSTRO NO TERRENO, HÁ UM INIMIGO.

ESTES MONSTROS FORMARÃO UM GRUPO, SOB COMANDO DO JOGADOR Oponente, QUE TRAVARÁ COMBATE COM O GRUPO DO JOGADOR ATUAL.

OS HERÓIS DO JOGADOR Oponente NÃO FAZEM PARTE DESTE COMBATE!

O JOGADOR Oponente PEGA A PILHA DE MONSTROS, REVELA O PRIMEIRO MONSTRO, E O COMPARA COM O PRIMEIRO ÍCONE DO TERRENO, O MAIS SUPERIOR. NESTE MOMENTO IGNORA-SE OS OUTROS ÍCONES. SE O VALOR DO MONSTRO REVELADO FOR COMPATÍVEL COM O ÍCONE, O MONSTRO ENTRA EM JOGO NO GRUPO INIMIGO, SENÃO ELE É DESCARTADO. POR EXEMPLO:



O TERRENO POSSUI UM ÍCONE DE MONSTRO COM O VALOR “4+”. ISTO QUER DIZER QUE ALI PODE HAVER MONSTRO COM NÍVEL 4 OU MAIS (4, 5, 6, 7...). SE UM MONSTRO DE NÍVEL 3 FOR REVELADO, DEVE-SE REVELAR O MONSTRO SEGUINTE, ATÉ QUE ELE SEJA COMPATÍVEL.



O TERRENO POSSUI UM ÍCONE DE MONSTRO COM O VALOR “7-”. ISTO QUER DIZER QUE ALI PODE HAVER MONSTRO COM NÍVEL DE 7 OU MENOS (7, 6, 5, 4, 3, 2 ou 1). SE UM MONSTRO DE NÍVEL 8 OU MAIS FOR REVELADO, DEVE-SE REVELAR O MONSTRO SEGUINTE ATÉ QUE ELE SEJA COMPATÍVEL.

APÓS SURTIR UM MONSTRO COMPATÍVEL COM O PRIMEIRO ÍCONE, SE HOUVER OUTRO ÍCONE DE MONSTRO MAIS ABAIXO, O PROCESSO É REPETIDO, ATÉ QUE TODOS OS MONSTROS TENHAM SIDO REVELADOS, **CADA ÍCONE INDEPENDENTEMENTE DO OUTRO**. EXEMPLO:



O TERRENO POSSUI DOIS ÍCONES DE MONSTRO. O SUPERIOR TEM VALOR “3-” E O INFERIOR, “4+”. INICIA-SE A REVELAÇÃO DOS MONSTROS PARA O ÍCONE SUPERIOR, E SAI UM MONSTRO DE NÍVEL 5. ESTE MONSTRO NÃO É COMPATÍVEL COM O ÍCONE, ENTÃO UM PRÓXIMO É REVELADO COM NÍVEL 3. ESTE MONSTRO É SEPARADO PARA O GRUPO DO Oponente. EM SEGUIDA, PASSA-SE PARA O ÍCONE DE BAIXO, O “4+”. É REVELADO UM MONSTRO COM NÍVEL 6. ESTE MONSTRO É COMPATÍVEL COM O VALOR DE 4 OU MAIS DO SEGUNDO ÍCONE, E É COLOCADO NO GRUPO DO Oponente.

ESTANDO TODOS OS ÍCONES RESOLVIDOS, O Oponente PEGA OS MONSTROS COMPATÍVEIS PARA FORMAR UM GRUPO QUE IRÁ AO COMBATE.

EMBARALHE OS MONSTROS REJEITADOS NO BARALHO DE MONSTROS

COMBATE

“THORAX TEM MACHADO BRILHANTE AFIAADO!” - THORAX, O BÁRBARO

O COMBATE É COMPOSTO POR ROUNDS SUCESSIVOS. CADA ROUND POSSUI A SEGUINTE ORDEM:

- 1 - INICIATIVA
- 2 - AÇÕES
- 3 - PODER DE GRUPO
- 4 - FERIMENTO E RESOLUÇÃO

1 – INICIATIVA

“LANÇAR A PRIMEIRA FLECHA CONTA MAIS QUE TER QUALQUER ESCUDO.” - TELPERYN, A PREDADORA.

NO INÍCIO DE CADA ROUND, CADA JOGADOR PARTICIPANTE DO COMBATE OBSERVA SE ALGUM DE SEUS PERSONAGENS POSSUI INICIATIVA. SE:

UM GRUPO POSSUI INICIATIVA E O OUTRO NÃO:

O JOGADOR COM INICIATIVA É O PRIMEIRO A FAZER AÇÃO.

NENHUM GRUPO POSSUI INICIATIVA OU AMBOS OS GRUPOS POSSUEM INICIATIVA:

CADA JOGADOR JOGA UM DADO. O QUE VENCER É O PRIMEIRO A FAZER AÇÃO. JOGUE NOVAMENTE EM CASO DE EMPATE.

2 - AÇÕES

“MAIS IMPORTANTE QUE TER UMA ESPADA, É SABER O QUE FAZER COM ELA.” - HAROG, HOMEM-DE-ARMAS.

O JOGADOR DA VEZ ESCOLHE **UM** DE SEUS PERSONAGENS PARA FAZER UMA AÇÃO. RELEMBRANDO, A AÇÃO PODE SER:

- JOGAR UMA CARTA DE AÇÃO DA MÃO **OU**
- USAR UMA HABILIDADE DO PRÓPRIO PERSONAGEM OU DE UM TESOURO QUE ELE CARREGA **OU**
- COMPRAR UMA CARTA DE AÇÃO DO BARALHO **OU**
- PEGAR UM TESOURO DE UM ALIADO VIVO OU MORTO.

SE ELE COMPRAR UMA CARTA, DEVE SE ATENTAR À SUA CAPACIDADE DA MÃO, SE ESTIVER COM MAIS CARTAS APÓS A COMPRA DEVE DESCARTAR ATÉ SUA CAPACIDADE.

SE QUISER PEGAR UM TESOURO DE UM ALIADO PARA USAR, DEVE-SE ATENTAR SE O PERSONAGEM QUE ESTÁ PEGANDO O MESMO PODE UTILIZÁ-LO.

SE A AÇÃO FOR DE UMA **HABILIDADE** PRÓPRIA OU DE UM TESOURO DO PERSONAGEM, BASTA ANUNCIAR QUE VAI USÁ-LA, LÊ-LA E RESOLVER SEU EFEITO. LEMBRANDO QUE HABILIDADES, QUE CONTAM COMO UMA AÇÃO, POSSUEM UM ÍCONE ANTES DO TEXTO. SE NÃO HOUVER ÍCONE O EFEITO É UMA VANTAGEM QUE ESTÁ SEMPRE ATIVA.

SE A AÇÃO FOR DE UMA **CARTA DE AÇÃO** DA MÃO DO JOGADOR, ELE DEVE VERIFICAR SE É POSSÍVEL JOGAR A CARTA PRIMEIRO. AS CARTAS DE AÇÃO POSSUEM UM **REQUISITO**, QUE É UM ÍCONE DE ATRIBUTO ANTES DO SEU NOME (VEJA PÁG 3) COM UM VALOR. ESTE É O NÍVEL MÍNIMO DO ATRIBUTO DO PERSONAGEM NECESSÁRIO PARA USAR AQUELA CARTA DE AÇÃO.

O JOGADOR QUE ESTÁ FAZENDO A AÇÃO COLOCA A CARTA DE AÇÃO ACIMA DO PERSONAGEM QUE A ESTÁ FAZENDO, PARA QUE TODOS POSSAM VER.

EXEMPLOS:

- THAMIOR, (QUE POSSUI MAGIA ARCANA 3), PODE USAR UMA CARTA DE INVOCAR CRIATURA (REQUISITO MAGIA ARCANA 3). JÁ SYLVANUS (MAGIA ARCANA 2) NÃO PODE USAR A MESMA CARTA, NEM THORAX (MAGIA ARCANA 0).
- TANTO SYLVANUS QUANTO THAMIOR PODEM USAR A CARTA DE AÇÃO MÍSSIL MÁGICO, QUE TEM REQUISITO MAGIA ARCANA 1.

O RESULTADO DE CADA AÇÃO É IMEDIATO. NÃO SE PODE INTERROMPER UMA AÇÃO ENTRE SEU ANÚNCIO E SEU RESULTADO. TODOS OS RESULTADOS DA AÇÃO SÃO RESOLVIDOS ANTES QUE UMA PRÓXIMA AÇÃO, DE OUTRO PERSONAGEM, POSSA SER TOMADA.

SE A CARTA DE AÇÃO UTILIZADA TIVER NO ÍCONE DE PODER UM BÔNUS, ELE SERÁ APLICADO EM QUEM FEZ A AÇÃO, ALÉM DE QUALQUER EFEITO PRESENTE NA CAIXA DE TEXTO. QUANDO UMA AÇÃO MODIFICA O PODER DE UM OU MAIS PERSONAGENS, SEU CÁLCULO É IMEDIATO. EXEMPLOS:

- SE UMA AÇÃO SOMA 2 AO PODER DE UM PERSONAGEM QUE TEM PODER 1, ELE FICA COM PODER 3. SE UMA AÇÃO POSTERIOR FIZER COM QUE O PODER DO MESMO PERSONAGEM DOBRE, SEU PODER FICARÁ 6.
- SE A ORDEM DAS ACIMA FOSSE INVERTIDA, O RESULTADO SERIA OUTRO (A PRIMEIRA AÇÃO DOBRARIA O PODER DE 1 PARA 2, E DEPOIS A SEGUNDA AÇÃO SOMARIA 2, PARA FICAR 4).

CADA PERSONAGEM SOMENTE PODE FAZER UMA AÇÃO POR ROUND, A NÃO SER QUE ALGUMA CARTA DIGA O CONTRÁRIO.

APÓS O PRIMEIRO PERSONAGEM FAZER SUA AÇÃO, O JOGADOR PASSA A VEZ AO SEU OPOSTO, QUE ESCOLHE UM DE SEUS PERSONAGENS PARA FAZER UMA AÇÃO. QUANDO ELE ACABAR, VOLTA A VEZ AO JOGADOR QUE PODERÁ ESCOLHER UM PERSONAGEM PARA FAZER UMA AÇÃO, E ASSIM POR DIANTE, ATÉ QUE TODOS TENHAM FEITO SUAS AÇÕES.

FAZER UMA AÇÃO É OBRIGATÓRIO! - NÃO SE PODE «PULAR» E ESPERAR PARA FAZER AÇÕES.

SE OS DOIS JOGADORES FIZEREM TODAS AS AÇÕES POSSÍVEIS COM SEUS PERSONAGENS, OU SE AMBOS NÃO DESEJAREM FAZER MAIS AÇÕES, ACABA A FASE DE AÇÕES DO ROUND.

FUGIR

O JOGADOR ATUAL, E APENAS ELE (NÃO O Oponente, que usualmente luta com monstros), pode escolher, **como uma ação**, e apenas com um de seus heróis, fugir do combate.

O Oponente não pode fugir assim. Para fugir, ele deve utilizar uma carta de ação da sua mão ou uma habilidade de seus personagens.

Caso o jogador atual escolha **fugir** como sua ação, o combate acaba. O Oponente escolhe imediatamente um personagem do grupo que fugiu para ser ferido, e o jogador atual não ganha tesouros nem conquista o terreno. Exemplo:

- FLÁVIO, ao entrar na caverna, acaba encontrando com um Predador Sombrio. Ao analisar seu inimigo, Flávio acha que ele é poderoso demais para o seu grupo. Após a iniciativa, que Flávio ganha, ele decide fugir como ação de sua heroína Faerin. Luiz, seu oponente, que controla o Predador Sombrio, causa um ferimento no herói Remiel, o Paladino, de Flávio. Então, o combate acaba e Flávio não conquista a caverna, nem ganha nenhum tesouro.

REGRA OPCIONAL - SEM FUGA

(Jogo mais difícil)

NÃO HÁ OPÇÃO DOS HERÓIS FUGIREM. SÓ SE PODE FUGIR POR MEIO DE CARTAS DE AÇÃO OU HABILIDADES

3 – PODER DE GRUPO

“O VALOR DE UMA COMPANHIA SE MEDE PELA SUA UNIÃO.” - KORVAK, O GUARDIÃO.

APÓS O FIM DA FASE DE AÇÕES, CADA JOGADOR SOMA O PODER DE SEUS PERSONAGENS VIVOS PARA TER O PODER DE SEU GRUPO.

LEMBRE-SE DE APLICAR A PENALIDADE DE -1 AO PODER DOS PERSONAGENS FERIDOS!

Então, cada jogador joga 1 dado, e soma ao poder do seu grupo.

O JOGADOR QUE TIVER UM TOTAL MAIOR É CONSIDERADO O VENCEDOR DO ROUND. SE HOUVER EMPATE, NENHUM JOGADOR É CONSIDERADO VENCEDOR.

EXEMPLO:

- FLÁVIO ENTROU EM COMBATE NA VILA SAQUEADA COM 2 GOBLINS. APÓS OS JOGADORES FAZEREM SUAS AÇÕES, FLÁVIO TEM O SEGUINTE PODER: KORVAK COM 3, FLAMELEI COM 3 E UMBRALUS COM 3, PARA UM TOTAL DE 9. LUIZ, O Oponente, TEM UM GUERREIRO GOBLIN COM PODER 3 E UM FEITICEIRO GOBLIN COM PODER 3, PARA UM TOTAL DE 6. FLÁVIO JOGA UM DADO E OBTÉM 2, PARA UM TOTAL DE 11. LUIZ JOGA OUTRO DADO E OBTÉM 4, PARA UM TOTAL DE 10. O TOTAL DE FLÁVIO É MAIOR, ENTÃO ELE É CONSIDERADO O VENCEDOR DO ROUND.

4 – FERIMENTO E RESOLUÇÃO

“A FORÇA DO SOLDADO VEM DE QUANTO ELE SOFRE, E AINDA CONTINUA EM PÉ.” - CONARUS, O VETERANO.

O VENCEDOR DO ROUND, SE HOUVER, ESCOLHE UM PERSONAGEM DO GRUPO DO INIMIGO PARA FERIR. VIRE O PERSONAGEM 90° EM SENTIDO HORÁRIO PARA INDICAR O FERIMENTO.

ESCOLHA UM PERSONAGEM PARA SER FERIDO NÃO CONTA COMO ESCOLHER UM “ALVO”! PERSONAGENS QUE “NÃO PODEM SER ALVO DE AÇÕES” PODEM SER FERIDOS NO FIM DO ROUND!

PERSONAGENS FERIDOS TEM SEU PODER REDUZIDO EM 1 PONTO E PERDEM INICIATIVA, SE TIVEREM.

SE O PERSONAGEM ESCOLHIDO JÁ ESTIVER FERIDO, ELE É MORTO. ELE É VIRADO COM A FACE PARA BAIXO, E NÃO PARTICIPA MAIS DO COMBATE.

SE HOUVE EMPATE NO PODER DOS GRUPOS, **NÃO HÁ FERIMENTO DE NENHUM PERSONAGEM**, E O COMBATE SEGUE PARA O PRÓXIMO ROUND.

APÓS O FERIMENTO, O ROUND ACABA. TODOS OS EFEITOS QUE DURAM ATÉ O FIM DO ROUND ACABAM, E AS CARTAS DE AÇÃO QUE FORAM UTILIZADAS SÃO DESCARTADAS DA MESA. ISTO USUALMENTE TAMBÉM ENCERRA SEUS EFEITOS, A NÃO SER QUE A AÇÃO EXPLÍCITE UMA DURAÇÃO MAIOR (P. EX., ATÉ O FIM DO COMBATE).

O COMBATE CONTINUA EM UM NOVO ROUND, COM A MESMA SEQUÊNCIA (INICIATIVA, AÇÕES, PODER DO GRUPO E FERIMENTO...)

O COMBATE DURA ATÉ QUE UM JOGADOR FUJA, OU TODOS OS PERSONAGENS DE UM DOS GRUPOS SEJAM MORTOS. O GRUPO SOBREVIVENTE É O VENCEDOR DO COMBATE. SE FOR O DO JOGADOR ATUAL, ELE PASSA PARA A FASE DE TESOUROS. SE FOREM OS MONSTROS, O JOGADOR ATUAL SAI DO JOGO, E SE HOUVER APENAS MAIS UM JOGADOR EM JOGO, ELE AUTOMATICAMENTE É O VENCEDOR.

CONQUISTA, TESOUROS E EXPERIÊNCIA

CONQUISTA

«QUANTO MAIS TERRAS, MAIS RECURSOS, E MAIS PODER!»
- LORDE FIDELIUS, O CONQUISTADOR

SE O JOGADOR ATUAL ENTROU EM UM TERRENO ONDE HOUVE COMBATE E VENCEU, O TERRENO É CONSIDERADO COMO TENDO SIDO CONQUISTADO POR ELE. ELE FICA COM A CARTA DE TERRENO EM SEU PODER, PARA CONTROLE.

TERRENOS SEM COMBATE NÃO VALEM COMO CONQUISTAS!

TESOUROS

“O OURO PODE NÃO MOVER O MUNDO, MAS MOVE TUDO O QUE INTERESSA.” - GRIMMO, O BANDIDO.

SOMANDO O TOTAL DE PONTOS DE TESOURO:

O JOGADOR ATUAL PEGA TODOS OS MONSTROS DERROTADOS E O TERRENO CONQUISTADO. CADA MONSTRO DERROTADO VALE UM VALOR DE PONTOS DE TESOURO IGUAL AO SEU NÍVEL. SE O TERRENO POSSUIR ÍCONE DE BÔNUS DE TESOUROS, SOMA-SE ESTE VALOR TAMBÉM PARA SE CHEGAR A UM TOTAL. EXEMPLO:

- FLÁVIO, O JOGADOR ATUAL, DERROTOU O GOLEM DE MADEIRA (NÍVEL 5) E O ESQUELETO (NÍVEL 2), EM UM TERRENO COM BÔNUS DE TESOUROS +1. SEU TOTAL DE PONTOS DE TESOURO É 8.



EM CASO DE FUGA DOS MONSTROS, PODEM ACONTECER DUAS SITUAÇÕES:

SE OS MONSTROS FUGIRAM SEM NENHUM ESTAR MORTO, O JOGADOR SOMA **APENAS O VALOR DE BÔNUS DE TESOURO DO TERRENO**, SE HOUVER.

SE HOUVE MONSTRO(S) MORTO(S) NO COMBATE, ELE DEVE SOMAR O NÍVEL DO(S) MONSTRO(S) DERROTADO(S) AO BÔNUS DO TERRENO, NORMALMENTE. EXEMPLOS:

- RODRIGO ENFRENTOU UM GOLEM DE PEDRA (NÍVEL 4) E UM CARNIÇAL (NÍVEL 3) NO FORTE DE MADEIRA. ELE CONSEGUIU MATAR O CARNIÇAL, MAS O GOLEM FUGIU COM A CARTA PROTEGER RETIRADA. ELE TEM 3 PONTOS DE TESOURO.



- FLÁVIO ENFRENTOU ORCS NO ACAMPAMENTO ORC. NO SEGUNDO ROUND, OS INIMIGOS FUGIRAM COM A CARTA ESCAPAR. FLÁVIO NÃO GANHA NENHUM TESOURO DOS ORCS, MAS O ACAMPAMENTO POSSUI ÍCONE DE BÔNUS DE TESOURO +3. FLÁVIO TEM 3 PONTOS DE TESOURO.



REVELANDO OS TESOUROS:

APÓS OBTER O TOTAL, **DEVEM SER REVELADAS AS 5 PRIMEIRAS CARTAS DA PILHA DE TESOUROS**. CADA TESOURO POSSUI UM VALOR EM PONTOS DE TESOURO, NO ÍCONE DE MOEDA À ESQUERDA DO NOME (VER PÁGINA 3). O JOGADOR ATUAL PODE PEGAR PARA SEUS PERSONAGENS QUANTOS TESOUROS FOREM SUFICIENTES PARA GASTAR SEUS PONTOS, **SEM EXCEDE-LOS**. ELE PODE PEGAR UM TESOURO COM O TOTAL QUE POSSUI, OU MAIS DE UM QUE SOMADOS, NÃO ULTRAPASSEM SEU TOTAL. **PONTOS QUE NÃO FOREM USADOS SÃO IGNORADOS**. OS TESOUROS NÃO ADQUIRIDOS SÃO REEMBARALHADOS NA PILHA DE TESOUROS. EXEMPLOS:

- JOÃO TINHA 3 PONTOS DE TESOURO, E OS 5 TESOUROS REVELADOS TINHAM ESTA PONTUAÇÃO: 1,1,3,6,7. JOÃO PODE:

PEGAR O TESOURO DE 3 PONTOS PARA UM DE SEUS PERSONAGENS OU

PEGAR UM OU DOIS TESOUROS DE 1 PONTO. OS PONTOS EXTRAS SÃO PERDIDOS

EQUIPANDO OS PERSONAGENS:

APÓS ESCOLHER OS TESOUROS, O JOGADOR DEVE ESCOLHER COM QUAL HERÓI ELES VÃO FICAR, OBSERVANDO OS PRÉ-REQUISITOS DO TESOURO E OS ATRIBUTOS DO PERSONAGEM. ASSIM COMO AS AÇÕES, SOMENTE HERÓIS COM NÍVEL MÍNIMO DO ATRIBUTO IGUAL AO DO TESOURO PODEM USÁ-LO.

PARA DEMONSTRAR QUE UM TESOURO ESTÁ SENDO USADO, COLOQUE-O ATRÁS DO HERÓI COM SEU NOME, OS BÔNUS E HABILIDADES APARECENDO.

CADA PERSONAGEM PODE TER UMA ARMA, UMA ARMADURA, UM ESCUDO, E QUANTOS PERGAMINHOS, POÇÕES OU EQUIPAMENTOS QUISER, DESDE QUE SEJAM COMPATÍVEIS COM SEUS ATRIBUTOS.

CASO NÃO HAJA NENHUM PERSONAGEM QUE POSSA USAR O TESOURO (NÃO POSSUI O PRÉ-REQUISITO MÍNIMO), O TESOURO PODE SER «CARREGADO» POR QUALQUER PERSONAGEM. NESTE CASO, COLOQUE O TESOURO COM A FACE VOLTADA PARA BAIXO, ATRÁS DE UM PERSONAGEM. ESTE TESOURO SERVE PARA A CONTAGEM DE PONTOS DE TESOURO DOS OBJETIVOS,, MAS NÃO POSSUI NENHUM EFEITO NO JOGO (NÃO DÁ BÔNUS E SUAS HABILIDADES E VANTAGENS NÃO PODEM SER USADAS).

CARTAS DE TESOURO PODEM SER REMANEJADAS LIVREMENTE ENTRE OS PERSONAGENS DE UM JOGADOR EM SEU TURNO, **ANTES DA REVELAÇÃO DE MONSTROS DO TERRENO, OU DEPOIS DO FIM DO COMBATE.**

DURANTE O COMBATE, UM TESOURO APENAS PODE SER REMANEJADO SE O PERSONAGEM QUE FOR FICAR COM O TESOURO GASTAR UMA AÇÃO SUA PARA FAZÊ-LO.

FAMILIARES

FAMILIARES SÃO UM TIPO ESPECIAL DE TESOURO QUE REPRESENTAM UM COMPANHEIRO A MAIS NO GRUPO. SÃO ANIMAIS E SERES RESGATADOS DURANTE AS AVENTURAS, QUE ACOMPANHAM OS PERSONAGENS QUE OS RESGATAM.

ELES SÃO TRATADOS COMO PERSONAGENS, E NÃO PODEM SER DESTRUÍDOS NEM ROUBADOS POR CARTAS QUE DESTROEM TESOUROS. ELES PODEM FAZER AÇÕES COMO QUALQUER PERSONAGEM NO COMBATE. PARA ENTRAR EM UM GRUPO, ELES DEVEM SER ATRIBUÍDOS A UM PERSONAGEM QUE TENHA O REQUISITO NECESSÁRIO, COMO TODOS OS TESOUROS.

CADA PERSONAGEM SOMENTE PODE TER UM FAMILIAR POR VEZ. SE ELE QUISER UM NOVO, DEVE DESCARTAR O ANTIGO.

FAMILIARES SÃO DESCARTADOS SE O PERSONAGEM AO QUAL ELE ESTÁ ATRIBUÍDO FOR MORTO, E NÃO HOUVER MAIS NENHUM PERSONAGEM QUE TENHA O ATRIBUTO NECESSÁRIO PARA TÊ-LO!

FAMILIARES TAMBÉM NÃO PODEM USAR NENHUM TESOURO COMO EQUIPAMENTO.

EXPERIÊNCIA

“A CADA LUTA, UMA CICATRIZ, E UM APRENDIZADO.” - CONARUS, O VETERANO

APÓS ESCOLHER OS TESOUROS, O JOGADOR OLHA OS MONSTROS QUE DERROTOU, PARA VER SE ALGUM DELES DÁ EVOLUÇÃO. ALGUNS MONSTROS POSSUEM, APÓS A CAIXA DE HABILIDADES, ÍCONES INVERTIDOS, QUE SÃO OS BÔNUS DE EVOLUÇÃO OU EXPERIÊNCIA, CASO SEJAM VENCIDOS (VIDE PÁGINA 3).

SE ALGUM DESSES MONSTROS FOI DERROTADO, ESCOLHA UM DE SEUS HERÓIS PARA GANHAR OS BÔNUS. COLOQUE A CARTA DO MONSTRO ATRÁS DA CARTA DO HERÓI, DE MODO QUE OS ÍCONES DO MONSTRO FIQUEM ALINHADOS COM O DO HERÓI. EXEMPLOS:

- REMIEL, O PALADINO (PODER 2, ATAQUE 2 E MAGIA DIVINA 1), APÓS UMA BATALHA COM SEUS ALIADOS, DERROTOU UM GUARDIÃO. A CARTA DO GUARDIÃO, ALÉM DE VALER 3 PONTOS E TESOURO, APRESENTA NOS ÍCONES A EVOLUÇÃO DE +1 PARA DEFESA. O JOGADOR COLOCA A CARTA DO GUARDIÃO ATRÁS DE REMIEL, QUE AGORA TEM PODER 2, ATAQUE 2, DEFESA 1 E MAGIA DIVINA 1.



A EXPERIÊNCIA NÃO PODE SER REMANEJADA, NEM SE O HERÓI MORRER OU FOR SUBSTITUÍDO.

SE UM HERÓI MORRER E FOR RESSUSCITADO, ELE MANTÉM SUA EXPERIÊNCIA.

AS CARTAS DE MONSTRO QUE NÃO FOREM UTILIZADAS PARA EXPERIÊNCIA SÃO DESCARTADAS E REEMBARALHADAS NA PILHA DE MONSTROS.

APÓS ISTO, O TURNO PASSA À SUA ÚLTIMA FASE.

DESCARTE E COMPRA DE CARTAS

APÓS O FIM DO COMBATE, TESOUROS, EXPERIÊNCIA E CONQUISTA, O JOGADOR ATIVO (O «DONO DO TURNO») PODE NOVAMENTE:

- DESCARTAR QUANTAS CARTAS DESEJAR, E
- DEPOIS COMPRAR CARTAS SUFICIENTES PARA QUE SUA MÃO FIQUE COM A CAPACIDADE MÁXIMA.

ISTO O PREPARA PARA ESTAR COM A MÃO CHEIA PARA QUANDO ELE FOR LUTAR, COM MONSTROS, COMO OPOLENTE DE OUTRO JOGADOR.

NOTE QUE ESTA FASE NÃO ACONTECE SE O JOGADOR FOR À TAVERNA OU AO TEMPLO, APENAS SE ELE PARTICIPOU DE COMBATE.

O OPOLENTE NÃO DESCARTA OU COMPRA NESTA ETAPA - ELE JÁ PARTICIPOU DE COMBATE FORA DE SEU TURNO, E LOGO INICIARÁ TURNO PRÓPRIO PARA DESCARTAR E COMPRAR.

SE A PILHA DE CARTAS DE AÇÃO ACABAR, DEVE-SE RE-EMBARALHAR A PILHA DE DESCARTE E REFAZER A PILHA.

FIM DO TURNO

APÓS RESOLVER TOTALMENTE A FASE DE TERRENOS, SEJA INDO AO TEMPLO, TAVERNA OU EXPLORAR UM TERRENO, O TURNO DO JOGADOR ACABA E ELE PASSA A VEZ AO PRÓXIMO JOGADOR.

VITÓRIA

O JOGO SEGUE EM TURNOS ATÉ O OBJETIVO SER ALCANÇADO, OU ATÉ QUE APENAS UM JOGADOR TENHA HERÓIS VIVOS EM JOGO.

REGRA OPCIONAL - VITÓRIA AVASSALADORA (JOGO MAIS RÁPIDO)

PARA EVITAR QUE GRUPOS DE HERÓIS EXPERIENTES PERCAM TEMPO COM MONSTROS FÁCEIS, A SEGUINTE REGRA PODE SER APLICADA:

- SE NO FIM DO ROUND O PODER DO GRUPO DOS HERÓIS FOR MAIOR QUE O **TRIPLO** DO PODER DOS MONSTROS, **TODOS OS MONSTROS SÃO FERIDOS** AO INVÉS DE UM SÓ.

VARIANTES DE JOGO

MODOS DUNGEON MASTER (DM) (IDEAL PARA 3 E 4 JOGADORES)

- NESTE MODO, UM JOGADOR ASSUME O PAPEL DE DUNGEON MASTER (DM), ENQUANTO OS OUTROS JOGAM COM HERÓIS.
- O DM NÃO ESCOLHE HERÓIS NO INÍCIO DO JOGO, APENAS OS OUTROS JOGADORES. O DM NÃO TEM TURNO PRÓPRIO, E SEMPRE SERÁ O OPOLENTE DOS OUTROS JOGADORES.
- COMO O DM NÃO TEM TURNO PRÓPRIO, ELE PODE DESCARTAR E COMPRAR CARTAS NO INÍCIO DE CADA COMBATE, ATÉ SEU LIMITE DE CARTAS.
- O OBJETIVO DO DM É ATRAPALHAR OS JOGADORES PARA QUE NENHUM DELES CONSIGA O OBJETIVO. SE O DM CONSEGUIR ELIMINAR OS OUTROS JOGADORES, ELE É O VENCEDOR DO JOGO.
- O USO DE REGRAS OPCIONAIS COMO «**EXPLORAÇÃO OBRIGATÓRIA**», «**SEM FUGA**» E «**SEM AJUDA**» É ENCORAJADO NESSE MODO.

MODOS SOLO (PARA JOGAR SOZINHO)

- MONTE SUA EQUIPE COM 3 HERÓIS.
- ESCOLHA UM OBJETIVO
- JOGUE NORMALMENTE OS TURNOS, PORÉM SÓ HÁ DESCARTE E COMPRA DE CARTAS NO INÍCIO DELE.
- VOCÊ MESMO REVELA OS MONSTROS.
- NO INÍCIO DO COMBATE, REVELE 6 CARTAS DE AÇÃO QUE PODERÃO SER USADAS PELOS MONSTROS.
- NO COMBATE, VOCÊ JOGA COM SEUS HERÓIS E SUAS CARTAS, MAS TAMBÉM COM OS MONSTROS E COM AS CARTAS REVELADAS DELES, NA MELHOR DA SUA CAPACIDADE.
- PODE-SE USAR REGRAS OPCIONAIS PARA DEIXAR O JOGO MAIS DESAFIADOR.
- VOCÊ DEVE CONSEGUIR O SEU OBJETIVO. SE SUA EQUIPE FOR DERROTADA, VOCÊ PERDE O JOGO.

MODO ARENA

(IDEAL PARA JOGOS RÁPIDOS E COM VÁRIOS JOGADORES!)

- NESTE MODO, CADA JOGADOR MONTA UMA EQUIPE DE HERÓIS NORMALMENTE (3 HERÓIS).
- USA-SE A REGRA «**EVOLUÇÃO INICIAL**» DE 2 EVOLUÇÕES POR JOGADOR (OU OUTRO VALOR COMBINADO ENTRE ELES)

REGRA OPCIONAL: EVOLUÇÃO INICIAL

CADA JOGADOR REVELA CARTAS DE MONSTRO ATÉ SURGIR O NÚMERO PRÉ-ACORDADO DE EVOLUÇÕES COM +1 DE PODER E +1 ATRIBUTO. O JOGADOR PODE EVOLUIR UM OU MAIS DE SEUS PERSONAGENS COM AS EVOLUÇÕES REVELADAS.

- USA-SE A REGRA «**EQUIPAMENTO INICIAL**» DE 5 PONTOS (OU OUTRO VALOR COMBINADO ENTRE OS JOGADORES)

REGRA OPCIONAL: EQUIPAMENTO INICIAL

ESCOLHE-SE UM VALOR DE PONTOS DE TESOURO INICIAL POR JOGADOR (SUGERIDO 5). CADA JOGADOR REVELA 5 TESOUROS DA PILHA E PODE, DENTRE ESTES, ESCOLHER TESOUROS QUE SOMADOS FIQUEM DENTRO DO VALOR COMBINADO, E EQUIPAR SEUS HERÓIS. IGNORE O MÍMICO E O GENERAL.

- NÃO HÁ UTILIZAÇÃO DE TERRENOS, PROCEDE-SE IMEDIATAMENTE AO COMBATE ENTRE TODOS OS JOGADORES.
- CADA JOGADOR RECEBE SUA CAPACIDADE DE CARTAS DE AÇÃO.
- O JOGADOR QUE GANHA O ROUND PODE ESCOLHER FERIR UM INIMIGO, DE QUALQUER JOGADOR. SE HOUVER EMPATE ENTRE OS DOIS MAIORES VALORES, NÃO HÁ FERIMENTO.
- CARTAS QUE SE REFEREM A «TODOS OS INIMIGOS» AFETAM TODOS OS PERSONAGENS DE TODOS OS OPOSTOS.
- NÃO HÁ OPÇÃO DE FUGA NA AÇÃO DOS HERÓIS (APENAS COM CARTAS DE AÇÃO - VEJA ABAIXO).
- CARTAS DE FUGA DO COMBATE VALEM APENAS PARA UM ROUND. O JOGADOR QUE FUGIR NÃO PODE TER HERÓIS FERIDOS NAQUELE ROUND, SEUS HERÓIS NÃO PODEM FAZER MAIS AÇÕES OU SER ALVO DE AÇÕES, MAS TAMBÉM NÃO PARTICIPA DA TOTALIZAÇÃO DE PODER PARA DISPUTAR O ROUND.
- GANHA O JOGADOR QUE SOBREVIVER AO COMBATE!

MODO ARENA BESTIAL

(JOGOS MALUCOS COM COMBINAÇÕES DIVERSAS DE MONSTROS!)

- NESTE MODO, CADA JOGADOR MONTA UMA EQUIPE DE MONSTROS! JÁ IMAGINOU UM DRAGÃO LUTANDO CONTRA UMA EQUIPE DE ORCS? OU ENFRENTAR O OBSERADOR LUTANDO COM DEMÔNIOS E MORTOS-VIVOS?
- ESCOLHE-SE UM TOTAL DE NÍVEIS DE MONSTRO (POR EXEMPLO, 17). OS JOGADORES REVEZAM-SE ESCOLHENDO MONSTROS PARA SUAS EQUIPES, CUJOS NÍVEIS SOMADOS CHEGUEM AO TOTAL.
- SE ALGUÉM QUISE USAR HERÓIS EM SUA EQUIPE, ELES EQUIVALEM A MONSTROS DE NÍVEL 2.
- NÃO SE USA EQUIPAMENTO OU EVOLUÇÃO.
- COMO NO MODO ARENA, PROCEDE-SE AO COMBATE DIRETAMENTE - USE AS MESMAS REGRAS AO LADO.

MAIS VARIANTES

(PARA EXPERIMENTAR)

- MONSTROS & TESOUROS FOI FEITO PARA SER VERSÁTIL E PERMITIR EXPERIMENTAÇÃO. VOCÊ QUER EXPERIMENTAR UM MODO DIFERENTE, OU REGRAS DIFERENTES? SINTA-SE LIVRE PARA EXPERIMENTAR!
- SE VOCÊ USOU UMA REGRA LEGAL, UM MODO DIFERENTE OU ALGO QUE ACHA QUE VALE A PENA COMPARTILHAR, NOS CONTE! MANDE SEUS EXPERIMENTOS E SUAS OPINIÕES PARA ZEBULON@LORDZEBULON.COM.BR OU NOS CONTE NO INSTAGRAM @MONSTROSETESOUROS !

LAYOUT DE UMA MESA DE JOGO, DURANTE COMBATE COM MONSTROS

TESOURO
EQUIPADO
COM HERÓI

HERÓIS DO JOGADOR 2
(NÃO PARTICIPANTES
DO COMBATE)



HERÓI
MORTO

MONSTROS ENCONTRADOS
NO TERRENO, EM COMBATE



MONSTRO
FERIDO



PILHAS DE CARTAS



AÇÕES
DESCARTADAS

TERRENO SENDO EXPLORADO



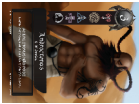
AÇÃO
REALIZADA



HERÓIS DO JOGADOR 1



HERÓI
COM
TESOURO
EQUIPADO



HERÓI
FERIDO



HERÓI
COM
EVOLUÇÃO