

## Folder de Aventuras – Kaquistar Peitodourado

*Diversos aventureiros tentaram a sorte para vencer a maior ameaça da região: o dragão Kaquistar Peitodourado. Poucos sobreviveram para contar os horrores que seus colegas tiveram que enfrentar antes de sucumbir a uma morte aterradora. Você agora é um desses aventureiros que esta em busca de glória e/ou justiça. Escolha seu herói e vença esse desafio!*

**Folder de Aventuras** – FA – é um jogo de regras simples e muito divertido, no melhor estilo RPG fantasia medieval. Você irá avançar por várias salas para cumprir sua missão, superando monstros e armadilhas. Escolha entre um dos vários heróis iniciais para se aventurar no Forte Kalistor, a morada do famigerado dragão Kaquistar Peitodourado.

### REGRAS

- Use um marcador qualquer para definir sua posição no mapa (um botão, uma moeda, etc). Todos os jogadores sempre começam na sala 1. Para avançar de uma área para a seguinte, você deve rolar um dado de seis lados e verificar o resultado na TABELA 1. Conforme o resultado, os aventureiros irão enfrentar um monstro, cair numa armadilha ou entrar tranquilamente na sala (Passe Livre).
- Caso caia em uma armadilha, há três tipos de efeitos diferentes. Jogue o dado e confira o efeito na TABELA 2 das armadilhas.
- A pilha de cartas dos monstros deve ficar com a identificação do monstro para baixo para ninguém ver qual será o monstro da vez. Caso tenha que enfrentar um monstro, pegue uma carta do topo da pilha de cartas de monstros e o enfrente. Assim que a batalha terminar, coloque a carta por baixa da pilha de cartas.

### MAGIA

- Tanto os aventureiros quanto alguns monstros do jogo usam magia. A magia é baseada em três elementos: fogo, água e planta. Cada uma delas têm vantagem contra um outro elemento e neutro contra seu próprio elemento.
- Você tem direito a escolher um elemento no início do jogo e pode mudar de elemento a cada 8 salas. Exemplo: *no início da partida, o mago escolheu a magia **Fogo**. Depois que passou o 8º andar, ele trocou para o elemento **Planta**.* Confira na TABELA 3 os detalhes e dano de cada elemento.
- Cada herói pode usar magia no lugar de um ataque normal. Após o primeiro ataque, ele volta a ser um ataque simples. O jogador confere se o monstro tem alguma fraqueza ou resistência com o elemento que ele esta usando e aplica os devidos modificadores.

## COMBATE

Sempre que encontrar um monstro o jogador deverá seguir a seguinte sequência:

- O jogador sempre ataca primeiro, exceto se alguma descrição do monstro ou item estabelecer o oposto.
- Jogue o dado e some o resultado ao seu valor de Ataque (AT). Desconte o valor da defesa (DEF) do monstro e o restante será o dano que o monstro recebeu. Exemplo: *o herói tirou 3 no dado. Seu AT é 3 fazendo um total de 6. O monstro tem 2 pontos de DEF e 6 Pontos de Vida (PV). Ele perdeu 4 PV e agora tem apenas 2 PV.*
- O jogador tem um dado para ajudar na defesa. quando receber o ataque role um dado e some, já o monstro não tem dado é apenas a defesa dele.
- Monstros têm habilidades especiais (monstros geralmente ativam as habilidades quando se tira um 6 no dado) que podem interferir no combate e devem ser aplicadas junto ao dano. Heróis usam habilidades a qualquer momento da batalha.
- Para um herói ajudar um companheiro, a menos que ele esteja enfrentando um monstro também, primeiro ele deve resolver sua própria situação. Se ele caiu em uma armadilha ele poderá ajudar o companheiro ou decidir ir sozinho para frente.
- Cada turno de combate será uma rolagem de dado para o companheiro que estiver seguindo na frente.
- Não importa quantos jogadores estiverem atacando um único monstro, esse sempre poderá contra-atacar e a disputa será resolvida normalmente, exceto se algum item ou descrição na carta estabelecer o contrário.
- Quem vencer o monstro tira par ou ímpar no dado. Se ganhar, quer dizer que o monstro derrubou um item (**com exceção do mini-boss que seu item é automático**). Jogue o dado novamente e confira o resultado na TABELA 4 o que foi que ganhou.
- Depois que o herói vencer o mini-boss, seus itens iniciais (antídoto e poção de cura), voltam a sua mochila.
- O 1º ataque de heróis que têm direito a usar magia, como o mago, será um ataque mágico. Os ataques seguintes serão ataques físicos normais. Depois disso, ele poderá apenas fazer ataques físicos, a menos que tenha algum item que permita mais ataques.
- Se um herói de um jogador morrer antes do 8ª sala, ele deve voltar ao início com outro personagem. Se morrer depois da 8ª sala, ele pega outro personagem e continua a partir dali.
- Durante o combate, o jogador pode escolher entre lutar ou usar um item. Porém, não os dois no mesmo turno.
- O herói que vencer Kaquistar Peitodourado recebe um cálice Vampirestro, que permite controlar um monstro Drac Drac, como aliado, na aventura **Von Manzola**. Usando o Drac Drac o herói não pode usar outro Aliado, a menos que o monstro morra antes da área do resgate do Aliado.

### **ALIADO** – *Rufus, o capitão da guarda*

- Há uma porta secreta que leva a uma cela onde se encontra *Rufus*. A porta se encontra na 9ª área.
- A menos que um herói tenha uma chave, ele deve tirar Par ou Ímpar para tentar encontrar a entrada e libertar o Aliado. Se tiver mais de um herói nessa sala, o Aliado irá proteger apenas aquele que o libertou, e as tentativas são por ordem de chegada.
- O Aliado irá tomar o dano no lugar do herói durante a aventura. Ele não ataca e nem tem defesa, apenas 10 Pvs. Se zerar esse valor, ele morre e aí o herói começa a receber o dano do ataque do monstro.
- A cada andar o Aliado recupera 1PV. O Aliado não pode ser curado por poção de cura.

<b>Resultado dos dados – TABELA 1 AVANÇANDO SALAS - consequências</b>	
1 ou 2	Armadilha
3, 4, ou 5	Monstro
6	Passe livre

<b>Resultado dos dados – TABELA 2 ARMADILHAS - consequências</b>	
1 ou 2	Perde 4 Pontos de Vida
3 ou 4	2 Pvs a cada andar (máx. 2)
5 ou 6	-1Pt de AT e DEF nas próximas 2 salas

<b>TABELA 3 ELEMENTOS E DANOS</b>			
<b>NOME</b>	<b>FORTE CONTRA</b>	<b>FRACO CONTRA</b>	<b>NEUTRO</b>
Fogo	Planta	Água	Fogo
Água	Fogo	Planta	Água
Planta	Água	Fogo	Planta
<b><u>DANO</u></b>			
Forte		+2 ao dano	
Neutro		+1 ao dano	
Fraco		-1 ao dano	

TABELA 4 – ITENS DE MONSTROS	
1 – Poção	5PVs + dado
2 – Antídoto	Cura doenças e efeitos de armadilhas
3 – Chave	Abre a cela do prisioneiro Rufus ou Passe Livre (menos o 8º e 18º andar)
4 – Adaga Mágica	O herói pode atacar duas vezes
5 – Mapa	Caso caia numa armadilha, anula seu efeito
6 – Pedra Mágica	1 Magia extra do elemento do herói

## REGRAS PARA MUDAR O NÍVEL DE COMBATE.

- Se o jogo estiver muito difícil você poderá mudar ou ajustar algumas regras para facilitar as coisas.
- Comece o jogo com duas poções de cura e duas de antídoto, que você recarrega ao derrotar o semi-Boss.
- Diminua dois pontos de vida dos monstros que aparecer e cinco dos BOSSSES.
- Transforme os dados de encontro de monstro para 3,4 e passe livre para 5,6.
- Drop os itens dos monstros derrotados automaticamente.
-