



**PATREON**  
CARD GAME

**MANUAL  
DE REGRAS  
MODO AVENTURA**



PARTE 1

VERSÃO: MAR/2021

# ÍNDICE

1- Descrevendo o Modo Aventura	03
2- Tipos de card.	03
3- Estrutura do card.	04
4- Áreas de jogo.	04
5- Ideias centrais:	05
6- Os heróis.	05
7- Mecânica do Modo Aventura.	06
8- Vencer a fase.	11
9- Perder a partida.	11
10- Fases do turno.	12
11- Regras gerais:	13
a. CONCEITO DE FORÇA;	13
b. FUNÇÃO DO ESCUDO;	13
c. AGIR: DISPAROS E ATAQUES;	13
d. EQUIPAR ARMAS;	13
e. INSPIRAÇÃO;	14
f. CONCEITOS BÁSICOS:	14
I. Líder;	14
II. Combate;	14
III. Danos de combate;	14
IV. Aplicar danos em combate;	14
V. Agir;	14
VI. Inspiração;	14
VII. Limite;	14
VIII. Usar armas;	15
IX. Vida máxima de personagens;	15
X. Reorganizar.	15
12- Histórias, fases e deck base:	16
a. Deck base (H1).	16
b. História e fases (H1).	18
c. Deck base (H2).	25
d. História e fases (H2).	27
13- Glossário.	36
14- Créditos.	37



## 1 – DESCREVENDO O MODO AVENTURA

Neste modo de jogo, você jogará sozinho com a ajuda da mecânica que criamos. Você optará por duas aventuras diferentes: **Em busca do Vertus (H1)** e **a Devastação (H2)**. Cada uma das aventuras se propõe a contar um lado da história da Batalha de Higran, um embate que ocorreu entre as tribos do norte e do sul por volta de 1332 ATII\* que mudou drasticamente o rumo destas tribos bem como o posicionamento de cidade de Zahoo a respeito de Haamá e Higran.

Cada aventura possui oito (8) fases, a saga do povo do sul conta a aventura de Monn e Lynis que, contrariando o conselho dos anciões, buscam mais uma vez descobrir a localização exata da reserva de Vertus de Haamá, a aventura descreve os passos dos heróis do início da jornada até o retorno para a tribo em meio a Batalha de Higran. Já a aventura do povo do norte, descreve a trajetória e Strauss e Zoe, desde sua partida das minas do norte até o início da Batalha de Higran. Em ambas as aventuras é possível encontrar armas, aliados, ouro ou prata nos despojos dos inimigos abatidos. Os mapas, as fases e os inimigos iniciais foram pensados para dosar desafio e estratégias durante a sua campanha no continente de Sodã.

ATII: *antes do Tao II.*



## 2 – TIPOS DE CARDS.

Card de Personagem:



Esse tipo de card possui Natureza “Personagem”, “Bellas” ou “Vir” como Tipo, seguida de sua origem.

Card de Arma:



Esse tipo de card possui Natureza “Arma”, seguido do Tipo (Arco, Espada, Machado etc.), e por fim a origem (Madeira, Metal, Pedra etc.).

### 3 – ESTRUTURA DO CARD.

Nome do card  
 Inspiração (Vazia)  
 Custo de Elix e valor de Pedras  
 Coleção / Raridade  
 Numeração  
 Força  
 Escudo  
 Modo de ação  
 Inspiração (Carregada)  
 Arte  
 Ilustrador  
 Texto fixo  
 História  
 Elix concedido  
 Natureza - Tipo - Origem  
 Despojos (Modo Aventura)

### 4 – ÁREAS DE JOGO.



DECK



CAMPO DE BATALHA DO Oponente

LÍDER DO Oponente



PILHA DE PEDRAS



RESERVA DE ELIX DO Oponente



RESERVA DE ELIX DO JOGADOR

LÍDER DO JOGADOR



CAMPO DE BATALHA DO JOGADOR



## 7 – MECÂNICA DO MODO AVENTURA

O sistema de jogo:

O modo aventura de Patreon se assemelha as regras gerais que amparam o jogo competitivo, com algumas alterações:

- Seu deck e o deck do oponente são o mesmo;
- Sua pilha de pedras e a do oponente são a mesma;
- Seu objetivo é abater os personagens inimigos para concluir a fase;
- Ao fim de cada fase você adiciona os despojos inimigos ao seu inventário;
- Você vence o jogo ao finalizar a oitava fase da aventura escolhida;
- Você perde o jogo quando seus pontos de vida chegarem a zero (0);
- Seus pontos de vida iniciais são oito (8) e eles não se recuperam a cada fase;
- Você não compra cards ou terá cards na mão;
- Quem compra cards é o oponente e comprar cards equivale a “convocar”;
- Sua reserva de Elix é composta pelos personagens que você abater e ao fim da fase sua reserva de Elix equivale aos despojos obtidos na fase;

Deste modo, o jogo se inicia e transcorre da seguinte maneira:

- Início do jogo:

Ao iniciar cada fase do jogo solo o jogador deve adequar o **deck base** de acordo com a configuração da respectiva fase, separar os heróis daquela aventura, embaralhar o deck e executar os seguintes passos:

- 1 – Baixe seus heróis e os inimigos da fase, decida se utilizará aliados, baixe seus aliados e os aliados da fase, **monte** todos os seus personagens;
- 2 – Decida se utilizará armas de seu inventário, equipe suas armas;
- 3 – Monte os inimigos da fase.

**Montar personagens**, significa que você deve pegar do topo do deck um número de cards equivalente a vida daquele personagem e carregar nele.

Ao **equipar uma arma** em um de seus personagens, você deve escolher e devolver para o deck um dos cards carregados por ele, de modo que a arma equipada substitua aquele card.

### Seu turno

Nos seus turnos **você poderá**: inspirar um herói por um (1) de Elix, usar a inspiração de um herói inspirado, realizar os disparos de seus personagens com “distância”, reordenar os cards carregados por seus personagens, reorganizar a sequência da fila de seus personagens (observando quem será o líder do seu time) e atacar com seus personagens com “corpo a corpo”.

### Turno do oponente

Nos turnos do seu oponente **ele deverá**: comprar/convocar dois (2) cards, realizar os disparos de seus personagens com “distância” e atacar com seus personagens com “corpo a corpo”.

### Bloqueios

Nos ataques do oponente você optará por bloquear ou não e qual personagem seu, bloqueará qual personagem inimigo (assim como no modo competitivo), entretanto, nos seus ataques, **o oponente bloqueará sempre que possível**, de modo a respeitar a ordem da fila: seu líder é bloqueado pelo líder inimigo, seu segundo atacante pelo segundo bloqueador inimigo e assim por diante, conforme abaixo:



**LEGENDA:**  
█ DECLARAÇÃO DOS BLOQUEADORES  
█ SEQUÊNCIA DA RESOLUÇÃO DOS DANOS

\*Obs.: Se o líder inimigo for um personagem Furioso (que não pode bloquear), o segundo personagem inicia a fila de bloqueio e assim sucessivamente.

Exemplo de aplicação do dano:



**LEGENDA:**  
█ DISPAROS NA FASE PRINCIPAL (JOGADOR ESCOLHE O ALVO)



**LEGENDA:**  
█ BLOQUEIO NA FASE DE COMBATE (DEFENSOR BLOQUEIA NA ORDEM)

Convocar ou comprar card:

No modo aventura, sempre que um card levar seu oponente a comprar cards ele deve “convocar”. Assim, “compre um card” e “compre dois cards” equivalem respectivamente a “convoque um card” e “convoque dois cards”. **Convocar um card** funciona da seguinte maneira:

**Revele o card do topo do deck, se houver Elix suficiente para baixar aquele personagem coloque-o em jogo, se for um card de arma ou se não houver Elix suficiente para baixá-lo coloque-o como “primeiro card” na reserva de Elix (do oponente).**

Toda vez que o oponente convocar um card, os passos acima devem ser repetidos.

Convocando personagens e a reserva de Elix:

Os personagens inimigos que iniciam a partida entram sempre em jogo com sua vida máxima (carregando cards equivalentes a seu custo), já os personagens que entram em jogo via **convocar** são baixados sempre com o mínimo de cards possíveis, desde que seus custos sejam pagos, exemplo:



É importante ressaltar que a sequência dos cards da reserva de Elix não pode ser alterada, assim, ao **convocar** personagens de custo um (1) pode ocorrer:



Já os cards que fornecem zero (0) de Elix, quando caem na reserva de Elix devem permanecer lá e na sequência que tiverem, assim seguem alguns exemplos.

Convocando personagem de custo um (1):



Convocando personagem de custo dois (2):



Convocando personagem de custo três (3):



## Posição dos personagens inimigos:

O modo solo oferece um grau de dificuldade relevante para abater personagens posicionados mais ao fim da fila, isso porque, os personagens bloquearão após o líder e muitas vezes o terceiro personagem da fila do oponente não chega a bloquear. Assim a deve sempre respeitar a fila: os personagens que entram em jogo devem sempre entrar sendo o último da fila (último a direita).

## Ordem automática da fila:

Toda vez que algum personagem é abatido a fila deve andar, exemplo:



LÍDER



NOVO  
LÍDER

## 8 – VENCER A FASE.

Você vence a fase quando abater todos os personagens inimigos. Ao fim de cada fase vencida você adiciona os despojos (cards remanescentes na sua reserva de Elix) inimigos ao seu inventário. Você vence o jogo ao finalizar a oitava fase da aventura escolhida.

## 9 – PERDER A PARTIDA.

Você perde a partida em duas ocasiões:

- Quando seus pontos de vida chegarem a zero (0);
- Quando acabam os cards do deck.

Obs.: Seus pontos de vida iniciais são oito (8) e eles se mantem uma fase após a outra, sem se restaurarem.

## 10 – FASES DO TURNO.

### TURNO DO JOGADOR:



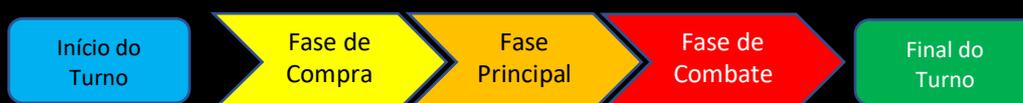
**1 – Início do turno:** dura do momento inicial, até antes da fase principal;

**2 – Fase principal:** reordene seus personagens, reorganize seus cards carregados, e execute disparos (agir com um personagem com “distância”), pague um de Elix por personagem, para inspirá-lo. Os disparos devem ser feitos após reordenar e reorganizar;

**3 – Fase de combate:** ataque com os personagens “corpo a corpo”. O oponente bloqueará conforme a ordem (cada personagem pode bloquear apenas um personagem atacante), resolve o dano\* – aplicarão o dano do combate entre os respectivos atacantes e bloqueadores (descarregarão os cards equivalentes ao dano excedente aos escudos dos personagens combatentes);

**4 – Fim do turno:** resolvidas as aplicações de danos do último personagem da fila, o turno é finalizado, e se inicia o turno do oponente.

### TURNO DO Oponente:



**1 – Início do turno:** dura do momento inicial, até antes da fase de compra;

**2 – Fase de compra:** compre dois cards para o oponente, e convoque personagens se possível. Caso não seja possível, colocar esses cards na reserva de Elix do oponente respeitando a ordem em que foram comprados. Esta fase se inicia na compra do primeiro card e se encerra ao convocar personagem ou baixar o segundo card comprado na reserva de Elix do oponente;

**3 – Fase principal:** execute disparos (agir com um personagem com “distância”) se possível. Os alvos devem respeitar a ordem dos personagens no campo de batalha;

**4 – Fase de combate:** o oponente realiza ataque “corpo a corpo” com os personagens aptos. O jogador deverá declarar seus bloqueadores (cada personagem pode bloquear apenas um personagem atacante), resolve o dano\* – aplicarão o dano do combate entre os respectivos atacantes e bloqueadores (descarregarão os cards equivalentes ao dano excedente aos escudos dos personagens combatentes);

**5 – Fim do turno:** resolvidas as aplicações de danos do último personagem da fila, o turno é finalizado, e se inicia o turno do jogador.

\* “resolve o dano”: a ordem da resolução dos danos ocorre em relação a fila dos atacantes.

## 11 – REGRAS GERAIS.



### a. CONCEITO DE FORÇA:

A força é representada pelo ícone . Um personagem com “distância”, ao executar disparo, causará danos equivalentes à sua força mais o dano adicional da arma equipada. Quando um personagem com “distância” estiver *bloqueando*, ele causará danos equivalentes à sua força (pois bloquear conta como dano corpo a corpo). Já um personagem com “corpo a corpo”, se equipado com uma arma, causará danos equivalentes à sua força mais o dano adicional da arma equipada, esteja atacando ou bloqueando.



### b. FUNÇÃO DO ESCUDO:

O “escudo” do personagem é sua defesa natural. Indica quantidade de dano que o personagem suporta antes de começar a perder vida. Exemplo: Personagem com 3 de “escudo”, ao receber o 4º ponto de dano no mesmo turno perderá um 1 ponto de vida e assim por diante. O perder ponto de vida é representado ao descarregar um card. É o jogador responsável pelo dano causado que decide qual ou quais cards serão descarregados. Ao descarregar o último card de um personagem, diz-se que o personagem foi abatido e colocado na “pilha de pedras” de seu controlador. No início de cada turno os “escudos” voltam a seus valores iniciais.



### c. AGIR, DISPAROS E ATAQUES:

Cada personagem age de acordo com seu modo de combate. “Agir” para um personagem com “distância”, significa executar disparos. Já para um personagem com “corpo a corpo”, significa atacar.

### d. EQUIPAR ARMAS:

Armas são equipadas quando carregadas em personagens de seu respectivo modo. Para equipar uma arma coloque-a na “reserva de Elix”. Use-a para pagar o custo de um personagem. Se esses estiverem carregando armas diferentes de seu modo de combate, estas não lhe atribuirão vantagem.

Por exemplo:

**+2**  = Concede mais dois pontos de dano em ataques.

**+1**  = Concede mais um ponto de dano em disparos.



### e. INSPIRAÇÃO:

A "inspiração" consta apenas em personagens raros e lendários (personagens exclusivos), exemplo:



É atingida de duas formas: pagando um Elix por personagem a ser inspirado ou quando o jogador entra no "limite".



Personagens com "Inspiração" carregada



 O card fica na posição deitada com o símbolo de inspiração amarelo para cima.

Personagens com "Inspiração" vazia



 O card fica na posição de pé com o símbolo de inspiração cinza para cima.

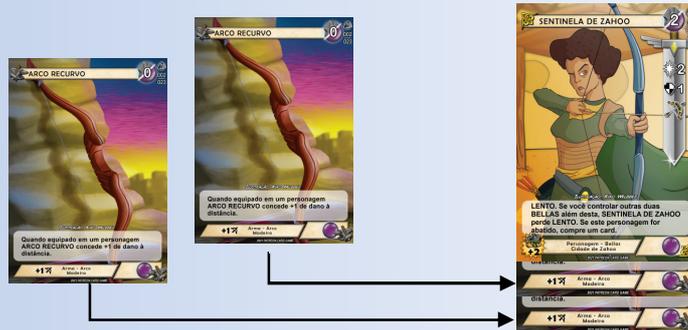
"Inspiração" poderá ser usada somente no seu turno e na fase principal, uma vez por turno. Usar a "inspiração" não conta como "agir".

### f. CONCEITOS BÁSICOS:

- I. **Líder:** representado pelo primeiro personagem à esquerda no campo de batalha. Este iniciará a fila de ataques de cada jogador;
- II. **Combate:** quando dois personagens lutam, é correto afirmar que estes estão "em combate". Enquanto um ataca, o outro bloqueia;
- III. **Danos de combate:** nome dado aos danos provenientes de "disparos" em personagens com "distância", e danos de "ataque" (combate) em personagens com "corpo a corpo";
- IV. **Aplicando os danos em combate:** quando um jogador decide quem irá atacar e executa um ataque com um ou mais personagens, caberá ao jogador defensor designar os bloqueadores, decidir qual personagem atacante bloqueará e quais personagens não serão bloqueados. Após o jogador declarar os bloqueadores, deve-se aplicar os danos.
- V. **Agir:**
  1. **Disparos:** modo de agir dos personagens com "distância";
  2. **Ataque:** modo de agir dos personagens com "corpo a corpo".
- VI. **Inspiração:** apenas personagens exclusivos (aqueles que possuem somente uma cópia no deck). A inspiração é carregada pagando um Elix por personagem ou quando se atinge o "limite".
- VII. **Limite:** atingido quando o jogador chegar a três (3) pontos de vida ou menos, deve-se inspirar automaticamente todos os seus personagens exclusivos quando se atinge o limite, bem como os personagens exclusivos que entrarem em jogo enquanto se estiver no limite.

## VIII. Usando armas:

1. **Armas de distância:** somente poderão ser equipadas uma de cada vez, assim a arma equipada será sempre a de posição mais alta:



Neste exemplo, apenas o Arco em posição mais alta está sendo equipado.

2. **Armas de corpo a corpo:** para os personagens com “corpo a corpo” a regra será a mesma, só podem ser equipadas uma de cada vez e a arma equipada será a de posição mais alta:



Neste exemplo, apenas a Cimitarra está sendo equipada.

3. **Duplo Corpo a Corpo:** Personagens com “duplo corpo a corpo” podem equipar duas armas ao mesmo tempo somando



Neste exemplo, as 2 armas estão sendo equipadas.

- IX. **Vida máxima de personagens:** equivale ao custo de cada personagem. Exemplo: “Gigante de Zackinn” não carregará mais de três (3) cards e uma “Aldeã de Higran” não poderá carregar mais que um (1) card. Sempre que um personagem carregar um card e isso levá-lo a carregar mais cartas do que o seu limite de vida, deve-se descarregar (no momento seguinte) os cards excedentes;
- X. **Reorganizar:** durante as respectivas fases principais, cada jogador poderá reordenar as posições de seus personagens na fila ou a ordem dos cards que seus personagens carregam.