

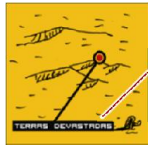
METAL QUEST

Metal Quest acontece em um número desconhecido de anos após o fim da civilização moderna. Os sobreviventes agruparam-se em vilas ou começaram a viver em ruínas, aqueles que lutam contra monstros e robôs do lado de fora tornaram-se conhecidos como caçadores.

Você é um deles. Seu trabalho é completar missões, negociar e aprimorar seu veículo para poder derrotar monstros e foras da lei e coletar as recompensas por eles.

ANATOMIA DOS MARCADORES

Marcador de Área Não-Cidade



Marcador de Cidade



Indicador de Dado

Marcador de Mercadoria em Demanda

Fig 1: Marcadores de Área



Fig 2: Carta de Veículo

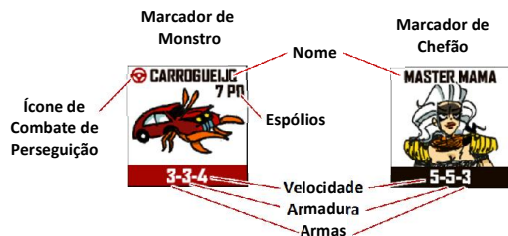


Fig 3: Marcadores de Monstro e Chefe

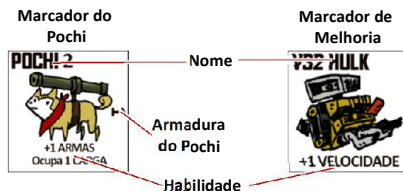


Fig 4: Marcador Melhoria & Pochi

O QUE VOCÊ PRECISA PARA JOGAR

6 ou mais dados de 6 lados, lápis, papel (para registrar Ouro e Armadura dos monstros) e uma ferramenta cortante.

OBJETIVO

O objetivo do jogo é coletar tantos Pontos de Recompensa quanto possível antes do jogo terminar.

PREPARAÇÃO

1. Corte todos os marcadores e separe-os em grupos.
2. Crie uma pilha de Encontros e uma pilha de Mercadorias colocando os respectivos marcadores virados para baixo, ao lado do tabuleiro.
3. Escolha os chefões que serão usados (veja *Chefões*) e embaralhe-os junto com os marcadores de Missão. Deixe-os virados para baixo para criar a pilha de Missões e coloque-a próxima à pilha de Encontros.
4. Organize, de forma aleatória, os marcadores de Área em uma grade de 3x3 no centro da mesa.
5. Coloque os três marcadores de Mercadoria em Demanda, os dois marcadores de Melhoria e os três marcadores de Pochi aleatoriamente nas Áreas de Cidade. Role um dado para cada marcador e coloque-o na cidade de acordo com o Indicador de Dado da Cidade. Role novamente se o resultado for 1. Nenhum marcador da mesma categoria deve ser colocado na mesma cidade.
6. Distribua uma Carta de Jogador, uma Chopper e três Peças de Ouro (3 PO) para cada jogador. Role um dado para decidir a posição inicial dos marcadores jogador. Se rola 1, role novamente.
7. O jogador que assistiu mais recentemente ao filme Mad Max começa!

FASES DO JOGO

Existem 3 fases no jogo

1. **MANUTENÇÃO**
2. **MOVIMENTAÇÃO**
3. **AÇÃO**

FASE DE MANUTENÇÃO

Durante a Fase de Manutenção, desvire sua Carta de Jogador se ela estiver virada. Caso o Contador da Aniquilação esteja ativo (veja *Contador da Aniquilação*), role um dado para cada Chefão no tabuleiro. Para cada resultado 1, avance um espaço na Trilha da Aniquilação. Caso exista Marcadores de Mercadoria em Demanda, Melhoria e/ou Pochi fora de alguma cidade, role um dado por cada marcador para determinar onde colocá-los. **NOTA: Nenhum marcador da mesma categoria deve ser colocado na mesma cidade.**

FASE DE MOVIMENTAÇÃO

Mova seu personagem um espaço para qualquer lado ortogonalmente, *movimentos diagonais não são permitidos*. Revele e resolva um marcador de Encontro sempre que você se mover (veja *Combate*). Independentemente do resultado do combate (vencendo, perdendo ou fugindo), após ele, descarte o marcador de Encontro virado para cima na pilha de Descarte de Encontros, que deve ficar ao lado da pilha de Encontros. Se você pular esta fase, nenhum marcador de Encontro será comprado.

FASE DE AÇÃO

Durante esta fase você pode resolver sua Missão ou realizar quantas Ações de Cidade você desejar (se você estiver em uma cidade).

Ações de Cidade: sempre que você estiver em uma cidade, você pode realizar qualquer número das ações abaixo, exceto a ação *Adquirir uma Missão*:

Vender Mercadorias - deve ser sua primeira ação se você quiser negociar (comprar ou vender mercadorias). *Mercadorias em Demanda* valem 6 PO por item, enquanto outras valem 3 PO por item. Você pode vender qualquer quantidade e qualquer tipo de mercadorias. Os Marcadores de Mercadorias vendidos devem ser colocados de volta na Pilha de Mercadorias virados para baixo, no fundo da pilha de Mercadorias. **Se você vender Mercadorias em Demanda, remova o marcador de Demanda de Mercadorias da cidade e coloque-o ao lado da área de jogo.**

Comprar Mercadorias - revele 4 marcadores de Mercadoria. O preço base são 3 PO por mercadoria. Se você revelar duas mercadorias do mesmo tipo, o preço cai para 2 PO por cada uma daquelas mercadorias, se revelar 3 ou mais, aqueles itens custarão 1 PO cada. Após comprar e pagar pelas mercadorias que quiser, coloque as restantes viradas para cima na pilha de Descarte de Mercadorias, que deve ficar ao lado da pilha de Mercadorias. Se a pilha de Mercadorias acabar, reembalhe as mercadorias descartadas para formar uma nova pilha.

Adquirir uma Missão (uma vez por cidade) - Revele dois marcadores de Missão e escolha um. Se um marcador de Chefão for revelado, coloque-o sobre uma Área que não seja de cidade e ative o Contador da Aniquilação (veja *Contador da Aniquilação*). Revele mais um ou dois marcadores (dependendo se você revelou um ou dois Chefões) e escolha um (veja *Missões*).

Visitar a Oficina Automecânica - aqui você pode comprar quaisquer itens abaixo (se estiverem disponíveis):

Veículo/Item	Comprar	Vender
Chopper	gratuito	n/d
Cardillac	10 PO	5 PO
Interceptor	15 PO	7 PO
Caminhão	35 PO	10 PO
Carro-Tanque	40 PO	15 PO
Foguete	3 PO	1 PO
Armadura	1 PO	n/d
Kit de Reparo	3 PO	1 PO
Pochi & Melhorias	3 PO	1 PO
Reparo por Estatística	1 PO	n/d

Tabela 2

COMPRANDO E VENDENDO VEÍCULOS

Você deve vender seu veículo atual antes de comprar um novo. Subtraia 1 PO por Dano no veículo e some 1 PO por melhoria. *Você pode ficar com o Pochi mas deve colocar os marcadores de Melhoria ao lado da Área de Jogo.*

Marcadores de Armadura evitam 1 Dano. **Foguetes** destroem 1 Armadura do oponente. Você pode usar Foguetes a *qualquer momento* durante o combate. **Kit de Reparo** recupera 1 Armadura. Marcadores de Armadura, Foguete e Kit de Reparo são descartados após o uso. Cada item ocupa 1 Espaço de Carga. *Nota: Marcadores de Armaduras não podem ser reparados.*

O **Pochi** é seu fiel companheiro peludo. Ele adiciona +1 a suas rolagens de arma e possui Armadura 2. Você pode evitar Dano ao seu veículo, fazendo o Pochi absorvê-lo. Para isso, gire o marcador dele em sentido anti-horário quando receber dano. Se ele morrer (Armadura 0), coloque o marcador ao lado da área de jogo. *O Pochi ocupa 1 Espaço de Carga e não pode ser reparado.*

O Espaço de Carga de cada veículo está indicado na carta, não é permitido levar mais itens do que o indicado. (ex: o Cardillac possui uma Carga de 3, o que significa que ele pode carregar no máximo 3 itens). Cada marcador de Passageiro, Pochi, v32 Hulk, Foguete, Armadura ou Kit de Reparo ocupam um Espaço de Carga.

Após a Fase de Ação, seu turno termina e é a vez do próximo jogador.

ROLAGEM

Todas as rolagens são feitas rolando o número de dados igual ao da estatística usada. Veja o maior resultado e compare-o com o oponente ou com Número Alvo na Tabela 1. Se houver mais de um número 6, adicione +1 ao resultado. O valor mais alto é o vencedor. Exemplos abaixo.

COMBATE

Há dois tipos de combate no jogo; Combate Veicular e Combate de Perseguição. Monstros e chefões com um **Ícone de Combate de Perseguição** no marcador indicam que o tipo de combate. Monstros e Chefões sem ícone devem ser resolvidos com o Combate Veicular. **Monstros e Chefões NUNCA FOGEM e sempre lutarão até a morte.** O jogador à direita do jogador atual fará as rolagens para o monstro/chefão e também registrará a Armadura do mesmo.

Etapas do Combate Veicular

1. Escapar - você pode fazer uma rolagem de fuga. Consulte a *Tabela 1* e veja a Velocidade do alvo na coluna Estatística. Se seu resultado for maior ou igual ao Número Alvo, você escapou. Se for menor, continue este combate. *Pule esta etapa se você não quiser tentar fugir.*
2. Troca de Tiros - você e seu oponente fazem uma rolagem de armas. Quem conseguir o menor resultado perde 1 Armadura. Se empatar, nada acontece.
3. Repita as etapas 1 ou 2 até você conseguir fugir ou alguém perder toda Armadura. Se o oponente perder toda a Armadura, você ganha Peças de Ouro igual aos Espólios do oponente. Se você perder, veja *Perdendo o Combate*.

Exemplo de Combate Veicular:

Apache está em seu Interceptor enfrentando o terrível Poli Tanque. Apache rola 4 dados, 3 do veículo e 1 de seu Punho de Ferro, saem os números 6, 4, 3, 5. Poli Tanque rola 2 dados e obtém dois 6. O resultado de Poli Tanque foi 7 (6 pelo maior valor no dado e +1 por ter rolando outro 6) causa 1 Dano na Armadura de Apache que teve um resultado 6 mesmo rolando 4 dados. A batalha continua!

Etapas do Combate de Perseguição

1. Escapar – (veja *Combate Veicular – Etapa 1*).
2. Cena de Perseguição - você e seu oponente fazem uma rolagem de velocidade. Quem obter o maior resultado vai para a próxima etapa. Se empatar, nada acontece e repete-se as etapas 1 ou 2.
3. Atacar - faça uma rolagem de armas. Consulte a *Tabela 1* e veja a Velocidade do alvo na coluna de estatística. Se o dado mais alto for maior ou igual ao Número Alvo, o ataque foi bem-sucedido e o alvo perde 1 Armadura. Se for menor, o ataque foi malsucedido.
4. Repita as etapas 1 ou 2 até você conseguir fugir ou alguém perder toda Armadura. Se o oponente perder toda a Armadura, você ganha Ouro igual aos Espólios do Monstro. Se você perder, veja *Perdendo o Combate*.

Exemplo de Combate de Perseguição:

Maria, dirigindo seu Caminhão (3-4-2), está engajada em um Combate de Perseguição contra o artilheiro Javalaser (2-1-3). Eles fazem uma Rolagem de Velocidade, ela rola dois dados (4,3 = 4) e o Javalaser rola três (3,3,2 = 3). Maria vence a Cena de Perseguição e tentará Atacar. Ela faz uma Rolagem de Armas com 3 dados (4,6,6 = 7) e verifica a Tabela 1. Maria tem Armas 3 e o Número Alvo de uma estatística 3 ou 4 é 4, dessa forma seu ataque é bem-sucedido! Javalaser não consegue desviar a tempo e é atingido. Ele perde 1 Armadura e explode em uma espiral de fumaça, poeira e entranhas.

Valor da Estatística	1-2	3-4	5+
Número Alvo	3	4	5+

Tabela 1

PERDENDO O COMBATE

Ao ser derrotado em combate, seu turno termina imediatamente. Você perde todas as Melhorias e/ou Pochi que tiver (coloque-os ao lado da área de jogo), perca metade de suas Peças de Ouro (arredondado pra cima) e perca toda sua Carga e Missões não resolvidas (retorne os marcadores para as respectivas pilhas). No seu próximo turno, você acorda na cidade mais próxima (à sua escolha) e recebe um veículo inferior baseado na Tabela 2 (ex: se você perder usando o Interceptor, então você recebe um Cardillac).

CHEFÕES

Há 3 Chefões no jogo. O número de Chefões que você vai usar depende de quantos jogadores estiverem jogando.

2 jogadores = 1 Chefão
3 jogadores = 2 Chefões
4 jogadores = 3 Chefões

Você pode atacar o Chefão na área que ele surgiu, pois ele nunca se move. Para um jogo mais fácil, você pode atingi-lo, fugir e tentar novamente (o dano acumula). Para um jogo mais difícil, o chefe se regenera sempre que você enfrentá-lo, sendo necessário matá-lo em uma única tentativa. Caso você saia vitorioso, fique com marcador de Chefão para calcular Pontos de Recompensa ao fim do jogo.

CONTADOR DA ANIQUILAÇÃO

Quando o primeiro Chefão é comprado, o Contador da Aniquilação é ativado, coloque o Marcador de Caveira verde no primeiro círculo do contador. Durante a Fase de Manutenção os jogadores rolam um dado para cada Chefão revelado e em jogo; se o resultado for 1, mova o marcador um espaço para frente. Se o marcador

alcançar a Caveira preta, o jogo termina e todos os jogadores perdem 10 Pontos de Recompensa.

FIM DE JOGO

O jogo termina quando:

- a. O Contador da Aniquilação chegar na caveira, o que significa que os Chefões não foram derrotados;
- b. O último Chefão foi derrotado; ou
- c. Um jogador alcança 10 PR de missões e/ou chefões (opcional)

PONTOS DE RECOMPENSA

Ao fim do jogo, some seus Pontos de Recompensa. Cada tarefa vale 1 PR, cada chefe vale 5 PR, a cada 10 PO que você tiver, receba 1 PR. Se o Contador da Aniquilação estiver na caveira preta, -10 PR. O vencedor é o jogador com mais PR.

MISSÕES

Confira a lista abaixo para ver sua tarefa:

A - Encontre e Derrote Bog, o Ceifador (3-3-3-CP) no Deserto da Caveira. Role um dado para procurá-lo. Com um 4, 5 ou 6, você o encontra.

RECOMPENSA: 10 PO

B - Encontre e Derrote o Presa Metálica (3-3-3) nas Terras Devastadas. Role um dado para procurá-lo. Com um 4, 5 ou 6, você o encontra.

RECOMPENSA: 10 PO

C - Encontre e Derrote o Sargento Linhadecogada (3-3-3-cp) nos Canyons Uivantes. Role um dado para procurá-lo. Com um 4, 5 ou 6, você o encontra.

RECOMPENSA: 10 PO

D - Encontre e Derrote a Rainha Jim (2-3-3) em O Clarão. Role um dado para procurá-la. Com um 4, 5 ou 6, você o encontra.

RECOMPENSA: 10 PO

E - Busque o Costeleta Foguete em Puerto Mori e leve-o para a Necrópolis. Pegue um Marcador de Passageiro. O Costeleta Foguete ocupa 1 Espaço de Carga.

RECOMPENSA: 10 PO

F - Busque Joe, o Orgânico em Pontevila e leve-o para Edifício 13. Pegue um Marcador de Passageiro. Joe, o Orgânico ocupa 1 Espaço de Carga.

RECOMPENSA: 10 PO

G - Busque o Johnny em A Torre e leve-o para Puerto Mori. Pegue um Marcador de Passageiro. O Johnny ocupa 1 Espaço de Carga.

RECOMPENSA: 10 PO

H - Busque o Diesel Eretus na Necrópolis e leve-o para Pontevila. Pegue um Marcador de Passageiro. O Diesel Eretus ocupa 1 Espaço de Carga.

RECOMPENSA: 10 PO

I - Ache o Volante Quebrado que foi perdido nas Terras Devastadas. Role um dado, se resultar em um valor ímpar, você encontrou o item.

RECOMPENSA: 10 PO

J - Ache o Escapamento Reforçado que foi perdido nos Canyons Uivantes. Role um dado, se resultar em um valor ímpar, você encontrou o item.

RECOMPENSA: 10 PO

K - Ache a Antena Amplificada que foi perdida no Deserto da Caveira. Role um dado, se resultar em um valor ímpar, você encontrou o item.

RECOMPENSA: 10 PO

L - Ache o Capacete Duplo que foi perdido em O Clarão. Role um dado, se resultar em um valor ímpar, você encontrou o item.

RECOMPENSA: 10 PO

M - Resgate Jaeger, o Carregador, no Deserto da Caveira. Role um dado. Com 5 ou 6, você consegue resgatá-lo. Com 1~4, você é emboscado por Traficantes de Escravos (2-2-2) e deve combatê-los.

RECOMPENSA: 15 PO

N - Resgate Torrada, o Headbanger, em O Clarão. Role um dado. Com 5 ou 6, você consegue resgatá-lo. Com 1~4, você é emboscado pelos Abutres (2-2-2) e deve combatê-los.

RECOMPENSA: 15 PO

O - Resgate Rictus, o Oráculo, nas Terras Devastadas. Role um dado. Com 5 ou 6, você consegue resgatá-lo. Com 1~4, você é emboscado pela Gangue dos Mutantes (2-2-2) e deve combatê-la.

RECOMPENSA: 15 PO

P - Resgate Bill, o Menino Fera, nos Canyons Uivantes. Role um dado. Com 5 ou 6, você consegue resgatá-lo. Com 1~4, você é emboscado por Motoqueiros (2-2-2) e deve combatê-los.

RECOMPENSA: 15 PO

Nota: Todas as Missões ativas ficam acima da carta de Veículo do jogador, virada para cima. Missões completas ficam abaixo da carta de Veículo, viradas para baixo.

**Estatísticas do Monstro (Armas – Armadura – Velocidade – Combate de Perseguição))*



Metal Quest

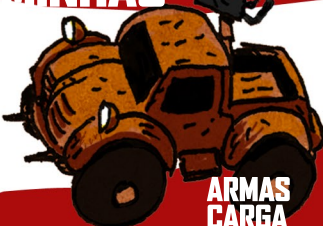
Autor: Robertson Sোধ Jr.

Tradução e Diagramação: Vinícius Vasconcelos (@MVMVasconcelos)

Revisão: Eric Teixeira, Gabriel Pessine, Jean Licoviski e Tiago Ali Oliveira Bueno
<http://experimentalplayground.blogspot.com>

Marcadores & Cartas

Corte nas linhas pretas e guarde essa carambada de componentes em algum lugar para poder jogar outra vez e outra vez e outra vez!

CARRO-TANQUE  ARMAS 4 CARGA 4 VELOCIDADE 2 ARMADURA 5 1 2 3 4 5	CARRO-TANQUE  ARMAS 4 CARGA 4 VELOCIDADE 2 ARMADURA 5 1 2 3 4 5	CARRO-TANQUE  ARMAS 4 CARGA 4 VELOCIDADE 2 ARMADURA 5 1 2 3 4 5
CAMINHÃO  ARMAS 3 CARGA 4 VELOCIDADE 3 ARMADURA 4 1 2 3 4	CAMINHÃO  ARMAS 3 CARGA 4 VELOCIDADE 3 ARMADURA 4 1 2 3 4	CAMINHÃO  ARMAS 3 CARGA 4 VELOCIDADE 3 ARMADURA 4 1 2 3 4
INTERCEPTOR  ARMAS 3 CARGA 3 VELOCIDADE 4 ARMADURA 4 1 2 3 4	INTERCEPTOR  ARMAS 3 CARGA 3 VELOCIDADE 4 ARMADURA 4 1 2 3 4	INTERCEPTOR  ARMAS 3 CARGA 3 VELOCIDADE 4 ARMADURA 4 1 2 3 4
CARDILLAC  ARMAS 2 CARGA 3 VELOCIDADE 4 ARMADURA 3 1 2 3	CARDILLAC  ARMAS 2 CARGA 3 VELOCIDADE 4 ARMADURA 3 1 2 3	CARDILLAC  ARMAS 2 CARGA 3 VELOCIDADE 4 ARMADURA 3 1 2 3
CHOPPER  ARMAS 2 CARGA 2 VELOCIDADE 3 ARMADURA 2 1 2	CHOPPER  ARMAS 2 CARGA 2 VELOCIDADE 3 ARMADURA 2 1 2	CHOPPER  ARMAS 2 CARGA 2 VELOCIDADE 3 ARMADURA 2 1 2

CARRO TANQUE



ARMAS 4
CARGA 4
VELOCIDADE 2

ARMADURA 5

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

CAMINHÃO



ARMAS 3
CARGA 4
VELOCIDADE 3

ARMADURA 4

1	2	3	4
---	---	---	---

INTERCEPTOR



ARMAS 3
CARGA 3
VELOCIDADE 4

ARMADURA 4

1	2	3	4
---	---	---	---

CARDILLAC



ARMAS 2
CARGA 3
VELOCIDADE 4

ARMADURA 3

1	2	3
---	---	---

CHOPPER



ARMAS 2
CARGA 2
VELOCIDADE 3

ARMADURA 2

1	2
---	---


J1
J2
J3
J4

					
					
POLI TANQUE 5 PD 	COMEFERRO 5 PD 	JAVALASER 6 PD 	BLOT 6 PD 	TORRARUGA 6 PD 	METRALHATOPEIA 6 PD 
2-2-2	2-3-2	2-1-3	3-2-3	3-3-2	4-2-3
SIRIGARRA 7 PD 	MINITANQUE 7 PD 	CARRUGUEIJO 7 PD 	SAQUEADOR 7 PD 	SEM ENCONTROS!!	
4-3-3	3-3-3	3-3-4	4-3-4	SEM ENCONTROS!!	
					
					
					
POCHI 2  +1 ARMAS Ocupa 1 CARGA	CARRETÃO  +1 CARGA	V32 HULK  +1 VELOCIDADE	MASTER MAMA  5-5-3	CARNICEIRO  6-4-5	TED CAVEIRÃO  7-4-2
FOGUETE  -1 Armadura	FOGUETE  -1 Armadura	FOGUETE  -1 Armadura	FOGUETE  -1 Armadura	POCHI 2  +1 ARMAS Ocupa 1 CARGA	POCHI 2  +1 ARMAS Ocupa 1 CARGA
MARIA  [MECÂNICA] Gire esta carta e role um dado, o resultado consertará aquela quantia de armadura. (1-2=1, 3-4=2, 5-6=3)			APACHE  [PUNHO DE FERRO] +1 dado ao fazer qualquer Rolagem de Armas.		
DOC W.  [PAPA LÉGUAS] +1 dado ao fazer qualquer Rolagem de Velocidade.			MAX  [ÚLTIMO SUSPIRO] Gire esta carta e re-role qualquer quantia de dados.		
			KIT REPARO  Recupera 1 Armadura		
			KIT REPARO  Recupera 1 Armadura		
			KIT REPARO  Recupera 1 Armadura		
			KIT REPARO  Recupera 1 Armadura		

MARCADORES DE ÁREA



CONTADOR DA ANIQUILAÇÃO

O CONTADOR DA ANIQUILAÇÃO

FASES DO JOGO

1. MANUTENÇÃO
2. MOVIMENTAÇÃO
3. AÇÃO

Quando o primeiro Chefão é revelado, ele ativa o Contador da Aniquilação. Durante a Fase de Manutenção do jogador ativo, ele deverá rolar um dado. Resultando em 1, avance um espaço na Trilha da Aniquilação. Se o Contador alcançar a caveira negra, o jogo termina e todos perdem 10 Pontos de Recompensa.

MARCADORES DE TAREFAS

A	B	C	D	E	F	G	O
H	I	J	K	L	M	N	P