

Caminhos de Eldorian

Objetivo

O objetivo do jogo, Caminhos de Eldorian, é eliminar todos os outros jogadores. O jogo ocorre em um mundo de RPG, onde cada jogador controla um personagem com características únicas. O jogo é disputado em um tabuleiro composto por diferentes terrenos, como vulcões, florestas, planícies, rios, desfiladeiros, estradas, portais e Arenas de duelos. Existem 5 classes disponíveis: Arqueiro, Cavaleiro, Bárbaro, Mago e Assassino.

Preparação

- Escolha um jogador para ser o mestre do jogo. O mestre será responsável por posicionar as cartas bônus a partir do Nível 1 do jogo.
- Cada jogador recebe a carta de arena do seu personagem e mais 3 cartas de terreno aleatórias.
- Os jogadores devem abrir o site (link no fim do arquivo) e montar o seu personagem, dando um nome e completando as informações de cada classe.
- As cartas de terreno devem ser colocadas de acordo com a vontade do jogador que a possui. Sempre formando um caminho cíclico.
- Após os terrenos serem colocados, cada jogador posiciona a sua carta de arena, onde desejar, fechando o circuito.
- Cada jogador posiciona seu personagem em sua respectiva arena. Dando início assim ao jogo

Regras Gerais

- O jogo se inicia sem cartas bônus nas **Estradas**.
- O primeiro jogador lança o dado e move seu personagem para o terreno destino.
- Quando o mestre completa uma volta no tabuleiro. O mestre posiciona as cartas bônus nos terrenos "**Estradas**".
- A partir desse momento qualquer jogador que cair em uma casa com uma carta bônus, poderá coletá-la.
- Ao terminar o seu movimento em uma arena de duelo, o jogador ficará preso até que um outro jogador passe pela mesma arena iniciando um duelo.
- Todas as vezes que os jogadores ocuparem a mesma casa irá ocorrer um duelo.
- Assim que os pontos de vida de um jogador chegarem a Zero, o jogador é eliminado e deve retirar 3 cartas de terreno a sua escolha do tabuleiro (exceto **Arenas de Duelo**) os jogadores restantes devem fechar o circuito novamente.
- O único jogador com pontos de vida restantes, é nomeado Campeão/Campeã de Eldorian.

Duelos

- Sempre que dois personagens ocuparem o mesmo terreno, um duelo ocorre. A disputa ocorre em uma melhor de 3 utilizando um dado D6 e o vencedor da md3 ataca o perdedor. O Ataque é calculado pelos (Ataque Básico + Ataque bônus) do jogador.
- O dano recebido pelo jogador atacado (perdedor da md3) é calculado pelo Ataque final, menos a defesa. O resultado é subtraído dos pontos de vida. Caso os pontos de defesa sejam maiores ou igual aos pontos de ataque. O jogador atacado irá sofrer 1 de dano.
- Antes de sofrer o dano. Se o jogador atacado tiver agilidade maior ou igual a 6 ele poderá rolar o dado para tentar evitar o ataque. O ataque só será evitado se a soma dos pontos de agilidade e do dado forem maior ou igual a 12.

Recursos Especiais e Cartas

Atributos dos Personagens:

- Ataque: Determina a força do personagem e influencia o dano causado em um ataque.
- Resistência: Reduz o dano recebido do oponente.
- Vida: Representa a vida base do personagem.
- Agilidade: Possibilidade de Evasão do ataque. Rola-se um dado D6 e soma a agilidade do usuário. Se o resultado for 12 ou +, a evasão foi bem sucedida. O atributo Agilidade pode ser acumulado até o personagem atingir 10, após isso as cartas bônus de agilidade não afetam mais o personagem.

Habilidades das Classes:

- Assassino:
 - Envenena um alvo durante o duelo, causando 2 de dano em duas rodadas e enfraquece a defesa do oponente em 2 pontos por rodada.
 - Bomba de fumaça, O assassino deixa uma bomba de fumaça no terreno em que se encontra, evitando duelos. Duração de uma rodada.
- Arqueiro:
 - Pode dar um tiro certo em um jogador que passar por ele no tabuleiro, causando 3 de dano.
 - Lança uma chuva de flechas, causando 2 de dano em todos os inimigos em um raio de duas casas.
- Mago:

- Coloca uma bomba no tabuleiro, causando 3 de dano e impedindo o jogador afetado de jogar por uma rodada.
- Invoca um escudo ao seu redor, diminuindo todo dano em -3, por duas rodadas.
- Cavaleiro:
 - Pode avançar +1, +2 ou +3 no dado de movimento, evitando duelos ou forçando-os. Não precisa rolar o dado na sua vez.
 - Entra em modo de duelo e o oponente não tem chance de ganhar no dado no combate. Porém o dano total que seria aplicado é reduzido em 2.
- Bárbaro:
 - Modo Berserker, imune a efeitos negativos e +2 de ataque base por duas rodadas.
 - Arremessa seu machado até o fim de uma linha reta do mapa, causando 3 de dano a todos os inimigos à frente dele.

Terrenos:

- Desfiladeiro: Arqueiro recebe +2 de ataque.
- Floresta: Assassino e Arqueiro recebem +2 de agilidade.
- Planície: Mago e Cavaleiro recebem +2 de ataque.
- Rio: Mago e Assassino recebem +3 de ataque.
- Vulcão: Bárbaro e Cavaleiro recebem +4 de ataque.
- Portais:
 - Portal do Avanço, se direciona ao bônus mais próximo à sua frente.
 - Portal do Amigo, o jogador escolhe para qual bônus, em qualquer posição no tabuleiro, deseja se deslocar.
 - Portal de Duelo, se direciona junto ao inimigo mais próximo à sua frente
- Arenas de Duelo:
 - Cada personagem tem a sua arena de duelo, esta serve como ponto de início. Todas as vezes que o jogador passar pela sua arena, se ele não possuir nenhum ponto de energia, ele deve receber um ponto.
 - Caso esteja vazia ou com um duelo finalizado, prenderá o próximo jogador que terminar seus movimentos na arena até que outro jogador passe por ela e um duelo ocorra.
- Cada jogador tem 25 de vida base + Vida de classe + Vida bônus

Pontos de Energia:

- O jogador inicia o jogo sem a ficha de energia.
- Ao retornar a sua arena de duelo ele receberá uma ficha.
- As fichas não são cumulativas, podendo ter apenas 1 em sua posse.
- As fichas permitem que o jogador possa utilizar as habilidades da classe do seu personagem a qualquer momento.

Condições de Vitória

O último jogador que permanecer vivo no jogo será o vencedor.

Solução de problemas:

Falar com o Mosquitão

Créditos:

Heitor - Aedes



<https://heitorboccato.github.io/Eldorian>