

Nota preliminar: Há diversos modos de criar uma nova aventura para “As Lendas de Andor”. Este guia expõe somente uma das abordagens possíveis. Eu quero lhe dar uma estrutura, sobre a qual poderá ser criativo. Geralmente, desse modo é mais fácil do que começar com um papel em branco.

1. Tudo começa com uma ameaça!

Antes de pensar nos detalhes de uma lenda, sempre tento definir o seu tema. **É sobre o quê?** Eu descobri que o melhor jeito de começar é definir a ameaça, o mau. Então, a primeira pergunta é: **Qual ameaça aguarda os heróis dessa vez?** Quando você tiver uma boa idéia para isso, então, uma grande parte do trabalho criativo já estará pronta.

Quando estiver definida a “ameaça” será fácil imaginar como os heróis terão que reagir, quais itens e qual apoio você deverá dar a eles. Quando você definir a “ameaça” será até mesmo possível definir as metas da lenda.

“Ganha-se na lenda se...”

... o castelo for defendido e...

... o “terrível troll” for derrotado.

2. “A1” como “Tudo começat

Nas cartas de lenda A1, A2, A3 etc. Eu começo com a introdução. É importante que se crie algum tipo de suspense e de curiosidade. Um importante detalhe em “As Lendas de Andor” é que todo o texto usado é escrito no passado. É por isso que jogar Andor parece um pouco como fazer parte de um romance. Depois disso, deve haver alguma informação técnica nas cartas, como que material adicional é necessário, quais itens e qual apoio os heróis recebem, e onde as criaturas devem ser colocadas. Se os heróis já souberem qual ameaça devem encarar dessa vez, até mesmo as metas da lenda podem ser mencionadas aqui.

Exemplo:

Eu quero que os heróis encarem um terrível troll em particular. Para sua habilidade especial, eu invento que ele possui pontos adicionais de força: quantos pontos tiverem de criaturas no tabuleiro.

Essa ameaça poderia também ser o inverno rigoroso ou a busca por uma pessoa muito especial que é caçada pelas criaturas.

As **posições iniciais** das criaturas são muito importantes para a lenda. Duas possíveis abordagens são:

A) posições definidas no tabuleiro:

Quão grande será a pressão sobre os heróis dependerá de quão perto ou de quão distante do castelo posicionar as criaturas. Quando coloco criaturas como trolls ou wardraks no começo do jogo, eles devem ficar distantes do castelo, para que os heróis tenham tempo para se fortalecer o bastante. Eu procuro colocar essas figuras sobre o tabuleiro, ver onde se encaixam melhor e como se movem. Quando sentir que as posições parecem boas, eu as anoto. Geralmente, nos primeiros testes, eu descobrirei se uma criatura está perto demais do castelo ou que aparece cedo demais. Então, alguns ajustes são necessários e bem comuns.



B) posições por fichas de criaturas

As fichas de criaturas em “Lendas de Andor” são uma ótima oportunidade para posicionar aleatoriamente as criaturas. Suas posições são ajustadas conforme suas forças, para que trolls e wardraks não apareçam perto demais do castelo. Usei 5 fichas de criaturas no começo e mais 5 para serem acionadas mais tarde durante o resto do jogo. Mas, é claro, você poderá tentar outras formas e variar como quiser.

Você pode variar o equipamento dos heróis o quanto quiser. Você terá que testar um pouco, mas deverá ter em mente que:

1. Eles não devem estar armados bem demais, isso para que sejam capazes de evoluir durante o jogo e as lutas contra os gor no começo sejam um desafio.
2. A maioria das partes de seu equipamento deve ser dada ao grupo inteiro. Assim dois jogadores terão mais equipamento cada um do que quatro jogadores. A decisão de “quem fica com o quê” é uma primeira decisão tática para os heróis.

Você pode usar o rank dos heróis para definir suas **posições iniciais** ou pode posicioná-los através de outro método. Mas deve evitar que comecem num espaço com uma ficha de neblina.

Você pode também escolher as posições de forma mista: por fichas de criaturas e posições definidas.

Nota: Quantas e quais criaturas serão usadas nas fichas de criaturas: 7 gors, 4 skrals, 2 wardraks, 3 trolls. Então, para as posições definidas, haverá somente as seguintes criaturas sobrando: 7 gors, 1 skral, 2 trolls. (2 gors não serão usados porque eles podem ser ativados pelas fichas de neblina)

Nota: Pedras rúnicas e ervas mágicas devem também estar no jogo. Você é capaz de definir suas posições de modo fixo ou aleatoriamente com os dados. (dado de herói = primeiro dígito, dado vermelho = segundo dígito = número do espaço)

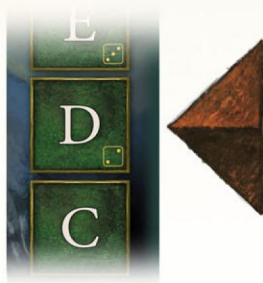
Se você usar fichas de criaturas, poderá somente usar 2 das três ervas mágicas, porque a terceira pode ser acionada por uma ficha de criatura.

3. Apague quando apropriado!

Criaturas novas, tarefas, ordens ou elementos da história podem ser acionados pelas seguintes cartas de lenda. Se você tem gosto por escrever histórias, essa é uma grande oportunidade para criar uma **atmosfera incrível**. O único jeito de descobrir qual carta e quando deve ser ativada é realmente testando.



Em “Lendas de Andor” há algumas cartas de lenda que mostram uma seta. Essas não serão acionadas por uma letra fixa. Suas posições na lenda serão definidas no começo do jogo ao se arremessar um dado. Se você usar esse tipo de cartas, deve ter em mente que elas devem conter algo bom e algo ruim para os heróis.



4. Um teste antes de seus testadores

Logo quando possuir o primeiro rascunho de sua lenda, você já estará habilitado para testá-la. Eu sugiro que o melhor seria testá-la por si mesmo enquanto joga com dois personagens ao mesmo tempo. Posso lhe dizer que o balanceamento (estabelecer o equilíbrio de jogo) de uma lenda toma algum tempo. E, como não é muito bom incomodar seus testadores de jogos, você deve esperar até que consiga um rascunho que tenha sido testado por você diversas vezes.

Exemplo: a carta de lenda “C” é ativada. “De repente, os heróis ouviram um troll muito terrível”. Coloque o “terrível troll” na casa x... Na luta esse troll possui x pontos de força e...

Ao testar o jogo é comum acontecer de uma carta aparecer cedo demais. Então, eu cruzo o “C” e o troco por “F”. Só para descobrir um pouco depois que “E” teria sido perfeito. :-)

Somente estou dizendo isso porque pode ser um pouco irritante e quero te encorajar a tentar de novo. Isso é normal e leva alguns testes para preparar tudo bem.

Exemplo: Uma **carta de seta** dá 4 pontos de força para os heróis (bom). A carta também traz alguns novos gors (ruim). Ao usar essas cartas a lenda fica mais variável e se torna diferente dependendo de quando a carta aparecer. Mesmo que o nível de dificuldade possa permanecer constante. É claro, você quer ter os pontos adicionais de força o mais cedo possível no jogo. Mas, por outro lado, se aparecer cedo demais, então os gors terão bastante tempo para alcançar o castelo.

5. Um ato de balanceamento (equilíbrio do jogo)

A questão mais importante em balancear a dificuldade para um número de jogadores diferentes é: o número de criaturas que são permitidas a entrar no castelo; a força do chefe inimigo.



Escudos de ouro no castelo



Pontos de força do chefe inimigo

Isso significa que você deve poder medir a dificuldade de sua “ameaça” dependendo do número de jogadores.

Começando por definir a força para dois jogadores, sugiro que adicione 10 pontos de força para cada jogador adicional. Então, o “terrível troll” em meu exemplo tem 10 pontos de força em um jogo de dois jogadores, 20 em um jogo de três jogadores e 40 em um jogo de quatro jogadores.

Você deve poder medir mesmo que a “ameaça” não seja uma criatura. Eu trabalhei em uma lenda onde era a meta dos heróis escotar uma figura especial para um certo lugar. Para medir essa meta dependendo do número de jogadores, eu defini que mover essa figura especial custava ao herói 2 pontos de vontade. E em um jogo de 3 jogadores, 3 pontos de vontade.

6. O segundo enredo (somente para escritores de lendas avançados)

Se você possui alguma prática em criar suas próprias lendas saberá que deve haver sempre algo que separa o grupo de heróis. É simplesmente ótimo forçar os heróis a deixarem o castelo para que cumpram uma tarefa adicional. Pode ser um pergaminho que deve ser levado a algum lugar ou algumas ervas que devem ser encontradas.

Exemplo: Um escudo de ouro no castelo já está ocupado por uma criatura, e um troll se move em direção ao castelo Agora, quatro jogadores têm duas razões por que devem derrotar esse troll:

- a) não há mais nenhum escudo de ouro no castelo.
- b) seu chefe inimigo é muito mais forte do que o troll que os dois jogadores devem derrotar. Portanto, eles precisam ganhar a alta recompensa do troll.

No lado oposto, dois jogadores possuem duas razões por que podem ainda deixar o troll entrar no castelo:

- a) eles ainda possuem alguns escudos desocupados no castelo.
- b) seu chefe inimigo é muito mais fraco que o troll que os quatro jogadores devem derrotar. Então, não precisam de alta recompensa do troll.

O narrador se move a cada nascer do sol, mas também a cada criatura derrotada. Então, para o troll, que 4 jogadores devem derrotar, os 2 jogadores lhe dão um dia inteiro livre para se mover, visto que não o derrotam e esperam o narrador avançar.

Exemplo: Na lenda 2, “a cura do rei”, os heróis não só possuem a tarefa de curar o rei como também devem destruir a torre skral. Quando os heróis encontrarem a bruxa, esses dois enredos se ligarão pela primeira vez. Porque ela sabe onde encontrar as ervas mágicas. Ela é a que os permite receber a poção mágica e as pedras rúnicas, para serem capazes de derrotar a torre skral.



7. Fi “N”al feliz

Quando você tiver terminado sua lenda, na carta de lenda “N” deve repetir as metas da lenda e perguntar se elas foram cumpridas. Na carta “A”, você deve também notar em quais letras do marcador da lenda devem ser colocadas fichas de estrelas no começo do jogo, para lembrar os jogadores quando novas cartas de lenda serão acionadas.

Eu te desejo muita diversão ao criar suas próprias lendas e ficaria muito contente se por acaso pude ajudar ao escrever essas sugestões.

Michael Menzel

