

Sleeping Gods

Erratas da 1ª Impressão, FAQ e Dicas de Sobrevivência
Versão 1.1

CONTEÚDO

Regras do Modo Fácil	1
Dicas de Sobrevivência	2
Erratas principais	3
FAQ	5



REGRAS DO MODO FÁCIL

Sleeping Gods foi criado com o intuito de ser um jogo desafiador. O modo Normal pode ser bem difícil, especialmente se estiver jogando sua primeira campanha. Para uma campanha um pouco mais fácil, aplique as seguintes regras:

- Quando estiver iniciando no modo fácil, comece com 20 XP, 20 moedas iniciais extras, +1 carne, +1 grão e +1 vegetal. Você pode gastar este XP assim que executar uma ação de Visitar o Porto.
- Quando sua tripulação chegar a 0 de vida, faça o seguinte (além, claro, das instruções normais): ganhe 5 XP, remova todos os efeitos de status, ganhe 7 moedas e ganhe 8 de comando.
- No início de cada turno, o jogador ativo ganha 1 comando extra.

Você pode implementar estas mudanças mesmo no meio de uma campanha no modo normal, se estiver achando muito difícil. Apenas lembre-se de anotar modo fácil na sua ficha de campanha. Coloque a letra E após a sua pontuação final quando completar esta campanha (considere isto para propósitos de comparação da pontuação final).

DICAS DE SOBREVIVÊNCIA

Se você estiver lutando para sobreviver no mundo de Sleeping Gods, siga estas dicas:

- Quando você for apresentado ao combate, você sempre pode olhar o nível de dificuldade antes de começá-lo. Use a tabela de dificuldade do inimigo na página 37 do livro de regras para saber se você estará apto a lidar com ele. Níveis 3-8 são relativamente fáceis. Níveis 14+ são bem difíceis! Muitas vezes você terá a opção de evitar o combate. Se o fizer, você pode escolher esta opção se achar que não está preparado (mesmo que você ganhe menos recompensas).
- Se não puder evitar o combate e morrer, não se preocupe. O jogo foi criado sabendo que isto poderia acontecer mais cedo ou mais tarde. Siga as diretrizes a fim de retornar ao porto mais próximo e remover todos os danos.
- Sleeping Gods foi pensado em equilibrar os recursos. Não use tripulantes em todos os desafios. Às vezes é melhor apenas sacar destino sem ganhar qualquer fadiga se as consequências de falhar não forem tão ruins (por exemplo, 1-2 de dano) ou o número da perícia for baixo (4-6). Guarde seus recursos para quando você de fato precisar deles.
- Se as coisas estiverem consideravelmente ruins, esfrie a cabeça, pare e pense. Não abandone os mapas iniciais tão rapidamente. Passe alguns turnos aumentando o comando e equipando os tripulantes com cartas de habilidade. É importante equipar com cartas de habilidade e de nível de forma que os tripulantes tenham muitas de um mesmo tipo de perícia (como 3 ou 4 de força em um único tripulante, por exemplo).
- Tente obter receitas melhores nos primeiros mapas antes de se mover para os seguintes. Quanto mais você se afasta da área inicial, mais difíceis as coisas se tornam.
- Certifique-se de usar a Sra. Gloria! Sua habilidade é extremamente útil.
- Obter armas melhores faz uma enorme diferença em combate. Tente comprar ou encontrar ao menos uma arma antes de deixar os mapas iniciais.
- Planeje seus ataques durante combates de forma que você obtenha a vantagem das fichas de sinergia. Use dano fragmentado para atingir inimigos com defesas altas. Ter cautela ao fazer planos com os outros jogadores pode levar a uma perda muito menor da vida dos tripulantes.

Nível de Combate	Dificuldade
3-8	Muito Fácil
9-11	Fácil
12-13	Médio
14-17	Perigoso
18-22	Mortal



ERRATAS PRINCIPAIS

A seguinte lista inclui as atualizações mais importantes a serem aplicadas na 1ª impressão de *Sleeping Gods*.

LIVRO DE REGRAS

Artefatos: estas fichas podem ser gastas como 2 moedas a qualquer momento.

Veneno: assim que um tripulante com veneno atingir 0 de vida, ignore a ficha de status de veneno. Ela não continua a causar dano a outros tripulantes.

Cartas de Habilidade: sempre que você chegar ao fim do deck de eventos (exceto a última vez), tenha em mente que o livro de histórias irá instruí-lo a descartar todas as suas cartas de habilidade equipadas.

Livro de Regras, pág. 3 (Lista de Componentes): as 4 cartas de aventura iniciais estão incluídas no deck de mercado (Gloria, Equipamento, Panquecas e Sopa).

Livro de Regras, pág. 7 (Cartas de Habilidade): adicione uma nova caixa de texto com o seguinte: 'Segredo: os jogadores devem manter suas cartas de habilidade nas mãos em segredo até que elas sejam jogadas. Eles não podem mostrá-las ou entregá-las a outros jogadores.'

Livro de Regras, pág. 12 (Evento): na caixa de texto no topo de página, adicione este marcador: 'Você não pode ignorar uma carta de evento. Se houver apenas 1 desafio listado, você deve completá-lo.'

Livro de Regras, pág. 13 (Perigos): adicione a palavra "bem-sucedido" a esta sentença: 'Perigos: se você se mover para uma região com um perigo, você deve ser bem-sucedido ao completar o desafio do perigo ou receber consequências negativas.'

Livro de Regras, pág. 14 (Exemplo 1 de Viagem): ao final da seção, mude 'a coloca em qualquer tripulante' para 'a coloca na Capitã Odessa.'

Livro de Regras, pág. 18 (Ative Cartas de Aventura): adicione esta frase: 'QUALQUER jogador pode usar cartas de aventura que possua a qualquer momento, mesmo que seja para auxiliar outro jogador em um desafio ou um combate.'

Livro de Regras, pág. 19 (Desafios): no final do parágrafo 'etapa 1', adicione esta sentença: 'Você pode escolher não ter tripulantes participando e simplesmente seguir para a etapa de sacar destino.'

Livro de Regras, pág. 28 (Derrota): após a frase 'Descarte 6 cartas de evento do topo do deck de eventos', adicione o seguinte: 'Se o deck de eventos acabar enquanto estiver descartando, conte as cartas de evento que você ainda precisa descartar e coloque a mesma quantidade de dano no espaço do deck de eventos. O dano é colocado neste local para lembrá-lo quantas cartas você deve descartar na próxima vez que o livro de histórias instruí-lo a criar um novo deck de eventos. No entanto, se esta for a sua terceira vez no deck de eventos, você não precisa seguir esta orientação pois você não irá criar um novo deck de eventos.'

Livro de Regras, pág. 29 (Cartas de Aventura): adicione esta frase à primeira caixa de texto: 'QUALQUER jogador pode usar cartas de aventura que possua a qualquer momento, mesmo que seja para auxiliar outro jogador em um desafio ou em um combate.'

Livro de Regras, pág. 29 (Arma): adicione as palavras sublinhadas a esta frase abaixo da carta de arma: 'Você pode equipá-la em um tripulante (ou entregá-la a um novo tripulante) a qualquer momento, fora do combate.'

CARTAS

Carta de Aventura 20: adicione o seguinte texto a esta carta: 'Devolva esta carta para a caixa do jogo após completar a missão 74.'

Carta de Aventura 28: esta carta deve informar: 'Ganhe 1 de fadiga após causar dano com esta arma. Se já possuir 2 de fadiga, você não pode usá-la.'

Carta de Aventura 74: altere a habilidade impressa para: 'Ignore os efeitos da carta de eventos que sacar neste turno.'

Carta de Mercado (Receita de Tintura): esta carta possui um símbolo de materiais desatualizado utilizado no protótipo e, desta forma, deve possuir o símbolo final.

LIVRO DE HISTÓRIAS

História 4.3: o texto diz ‘Saque 8 cartas de aventura, mas deveria dizer ‘Saque 8 cartas de mercado.’

História 34.6: está escrito 34., deve-se, corrigir para 34.6.

História 58: adicione uma nota no início do texto desta história: ‘Nota: esta localização deve ser tratada como uma vila. Você só pode fazer cada escolha uma vez por ação de explorar.’

História 58.1: adicione a opção D que diz: ‘Não oferte (vá para 58).’

História 72: Após a sentença ‘Ganhe a Ficha do Ovo de Dinossauro’, adicione este texto: Retorne ao navio.

História 82.4: o texto deve informar para ir para 82.6 em vez de 84.6.

História 98: antes da frase ‘Ganhe 1 material. Retorne ao navio’, insira a opção ‘C: Deixe este lugar.’

História 146: a opção B deve ser ASTÚCIA 6.

História 160.10: ganhe a carta de aventura 16 em vez da 23.

História 221: a recompensa deve ser '*Ganhe 1 moeda e 2 XP. Ganhe a Missão 128. Retorne ao navio.*'

História F1: adicione o texto sublinhado às instruções de derrota: ‘... diário de bordo e comece no F1 novamente. Além disso, para remover todo o dano à tripulação, ao navio e toda a fadiga, remova todos os efeitos de status e devolva todo o comando para o suprimento. Colete 7 comandos EXTRAS e 10 XP. Se você for derrotado uma segunda vez, apenas marque a derrota e continue para F2. Se você for derrotado quando estiver jogando no modo brutal...’

CAIXA DO JOGO

Quantidade de jogadores: deve ser 1-4, e não 2-4.

FAQ

GERAL

P: A habilidade de Gloria permite a você sacar 2 cartas em um saque de destino ou sacar 2 cartas para sua mão?

R: A habilidade da Gloria permite a você sacar cartas de habilidade para sua mão. A habilidade dela não pode ser usada em saques de destino. Você pode usá-la a qualquer momento. Nota: lembre-se que o limite de mão é 3, se você possuir 4 ou mais cartas na mão, você deve descartar até atingir o limite.

P: Se o jogador 1 compra uma arma do mercado, o jogador 2 pode equipá-la em um de seus tripulantes? Se um tripulante do jogador 1 possui uma arma, ele pode passá-la para outro tripulante? Os jogadores podem trocar tripulantes entre os turnos dos jogadores?

R: Sim, qualquer jogador pode equipar com a arma. Os jogadores decidem em conjunto quem recebe a arma (no caso de uma disputa, a Capitã decide). Sim, você pode passar armas para qualquer tripulante a qualquer momento, exceto durante o combate. Não, os jogadores não podem trocar tripulantes entre os turnos.

P: Como a perícia de Laurent, Vigilante, funciona?

R: Quando usar o convés, saque 1-3 fichas normalmente. Após isto, saque 1 ficha extra. O dano desta ficha não se aplica. Em seguida, escolha uma recompensa de 1 ficha, como de costume. *Esta habilidade é útil pois permite que você saque 2 fichas quando usar a ação de Convés, mas com ela você só sofre dano da primeira ficha (se ela possuir dano). Apenas 4 fichas possuem efeito negativo, desta forma, suas chances de sofrer dano diminuem consideravelmente. Além disso, se você está procurando por recursos ou comida específicos, ela o auxilia a encontrá-los.*

P: Nós finalizamos nossa primeira campanha e estamos começando novamente. Percebemos que as regras não iniciam com a Missão 1 e 2. Devemos começar com elas?

R: Sim, você deve começar com elas.

(Nota: o cenário de introdução no Guia de Início Rápido traz as missões 1 e 2).

P: A habilidade Refinar me permite gastar 1 comando para reparar o navio. Como eu não coloquei comandos gastos nas cartas de habilidade, eu posso reparar o navio o tanto que quiser, a qualquer momento, desde que eu possua 1 comando para gastar. Está correto?

R: Correto. Existem várias maneiras intencionais dos jogadores repararem danos ao navio.

VIAJAR

P: Se houver um Perigo no primeiro espaço que eu entrar, posso viajar mais do que 1 espaço após resolver o desafio, sem importar se eu venci ou perdi?

R: Sim. Se entrar em um espaço de perigo, você deve completar o desafio do perigo ou receber consequências negativas (e você sempre saca destino mesmo que decida não dar fadiga a ninguém). Após isto, você pode continuar com o movimento restante.

DESAFIOS

P: Pelo menos 1 tripulante precisa “participar” e ganhar fadiga em cada desafio?

R: Não. Você pode escolher não dar fadiga a nenhum tripulante e simplesmente seguir para a etapa de sacar destino do desafio.

P: Para o raro desafio restrito a uma pessoa, se esta pessoa for controlada por um jogador não-ativo, ele é forçado a gastar uma ficha de comando para que possa participar ou a condição da história se sobrepõe à regra?

R: Neste caso raro, o jogador não-ativo não precisa gastar um comando.

COMBATE

P: Posso colocar dano sobre o dano causado anteriormente?

R: Não, você não pode. Se, por exemplo, você colocar 1 de dano em um canto que já está cercado por fichas de dano de ataques anteriores, todo o dano não usado simplesmente não é colocado.

P: Como as armas funcionam em combate?

R: Você não precisa escolher uma arma por luta, mas você precisa escolher uma arma por ação de ataque. As estatísticas das armas equipadas não se acumulam.

P: Posso mover armas entre tripulantes durante o combate ou somente fora dele?

R: Não. Você só pode mover armas entre tripulantes fora do combate.

P: Um tripulante pode possuir múltiplas fichas de sinergia em seu tabuleiro de tripulação?

R: Sim, um tripulante pode possuir múltiplas fichas de sinergia, e ele pode usá-las juntas no mesmo ataque.

P: Digamos que, por exemplo, Rafael possua uma ficha de sinergia no tabuleiro de Sofi. Se Rafael tiver sua vida reduzida a 0, sua ficha de sinergia permanece disponível para seu usada no tabuleiro de Sofi?

R: Mesmo que a vida de Rafael seja reduzida a 0, você ainda poderá usar a ficha de sinergia que se encontra no tabuleiro de Sofi. Por definição, quando um personagem atinge 0 de vida, significa que ele está seriamente ferido, não necessariamente desmaiado ou morto.

P: Digamos que Rafael ainda possua sua ficha de sinergia em seu próprio tabuleiro. Se ele errar um ataque e tiver sua vida reduzida a 0 por um contra-ataque, e este ataque colocar uma ficha de dano em um espaço com o símbolo de sinergia, eu ainda teria de colocar uma ficha de sinergia de Rafael no tabuleiro de outro personagem?

R: Se Rafael errar um ataque e tiver sua vida reduzida a 0 por um contra-ataque, e em seguida tiver de colocar dano em um espaço com símbolo de sinergia, você ainda terá de colocar a ficha de sinergia de Rafael no tabuleiro de outro personagem.

P: Como a ficha de sinergia de Marco de fato funciona?

R: Quando usada, adicione 2 de dano extra ao total. Deste total, 2 deles devem ser colocados em quadrados que não sejam de coração.

P: Se você estiver usando uma carta de aventura que causa dano sem um ataque a fim de cobrir um ponto de sinergia (isto é, Pedra do Sangue), quem pode dar sua ficha de sinergia?

R: Qualquer tripulante (você escolhe).

P: Pedra do Sangue (45) pode ser combinada com um ataque que causa 1 de dano para cobrir um coração com o valor de 2?

R: Sim.

P: Um tripulante ataca com Adrenalina ativa e acerta. O dano básico é 2, assim, eu coloco 3 de dano. Em seguida, eu descarto a habilidade Adrenalina para causar um de dano extra. Posso colocar o dano extra (4 no total) ou o total de 3 de dano é o correto?

R: Você ativa habilidades em sequência, desta forma, você consegue o bônus de dano da Adrenalina, em seguida descarta-a para causar outro dano, atingindo um total de 2 (4 de dano total se usarmos o exemplo acima).

P: Um tripulante ataca, erra, e em seguida resolve o dano primeiro devido à habilidade Ataque Rápido. Durante a resolução do dano, eu descarto Ataque Rápido para conseguir +1 de dano. O dano continua sendo aplicado primeiro?

R: Sim. Uma vez que você se encontra na fase “aplicar dano”, você pode usar várias habilidades e descartar cartas, mas isto não modificará a etapa do combate na qual você se encontra.

P: O que ocorre primeiro: a habilidade de tripulante Ataque Rápido ou a habilidade de monstro Primeiro Ataque? Importa se o ataque acertou ou errou?

R: O Primeiro Ataque ocorre primeiro. Não importa se ele acerta ou erra.

RECEITAS

P: Posso usar o Livro de Receitas de Alzarria para cozinhar uma receita de um ingrediente usando zero de comida?

R: Sim, você pode cozinhar estas receitas sem gastar fichas de comida.

P: Posso usar o Livro de Receitas de Alzarria para cozinhar uma receita que já possua uma ficha de comando?

R: Sim, você pode.

P: Quando posso cozinhar uma receita? Em meio a um desafio que não seja de combate? Em meio a uma exploração antes de fazer uma escolha? Após ler o texto?

R: A qualquer momento, exceto durante o combate (livro de regras, página 18). “Durante o combate” quer dizer a qualquer momento após você tiver olhado as cartas de inimigo e antes deles serem derrotados. Se perceber que há um combate prestes a ocorrer, as regras do jogo permitem você se alimentar antes de lutar (por definição, você se alimenta antes do combate começar).

EVENTOS

P: A carta de evento brando Marinheiro Perdido desaparece quando você “visita” um porto. O que isto significa exatamente?

R: Quando você realiza uma ação de porto ou visita uma localização com um símbolo de porto.

P: A Carta de Evento Navio Mercante: ‘Compre Comida’: Pague 1 moeda para ganhar 2 grãos. Posso pagar 2 ou mais moedas para obter mais comida, ou é 1 moeda por 2 grãos APENAS?

R: Você só pode pagar 1 moeda para obter 2 grãos neste evento (você não pode repeti-lo e comprar mais grãos).

Imprima essa folha, recorte na linha pontilhada e cole nos locais indicados no arquivo de erratas.

Carta de Aventura 20

(Passivo) Ganhe 1 de moral baixa a cada vez que você explorar. Devolva esta carta para a caixa do jogo após completar a missão 74.

Carta de Aventura 28


Ganhe 1 de fadiga após causar dano com esta arma. Se já possuir 2 de fadiga, você não pode usá-la.

Carta de Aventura 74

Ignore os efeitos da carta de eventos que sacar neste turno.

Carta de Mercado (Receita de Tintura)



História 4.3

Saque 8 cartas de mercado. Você pode comprar 1 delas. Retorne ao navio.

História 34.6

34.6

História 58

NOTA: ESTA LOCALIZAÇÃO DEVE SER TRATADA COMO UMA VILA. VOCÊ SÓ PODE FAZER CADA ESCOLHA UMA VEZ POR AÇÃO DE EXPLORAR.

História 58.1

D. Não oferte (vá para 58).

História 72

Retorne ao navio.

História 82.4

(Vá para 82.6)

História 98

C: Deixe este lugar.

História 146

B. Convencer o homem a deixar a antiga floresta em paz.
ASTÚCIA 6
Falha: Rafael ganha 1 de moral baixa (Rafael briga aos gritos com o homem).
(Vá para 146.2)

História 160.10

Ganhe a carta de aventura 16 (Totem: Pedra Congelada). Complete as missões 50 e 57, se as tiver.
(Vá para 160)

História 221

Ganhe 1 moedas e 2 XP. Ganhe a missão 128. Retorne ao navio.

História F1

Derrota: se você for derrotado no modo normal, marque uma derrota em seu diário de bordo e comece na F1 novamente. Além disso, para remover todo o dano à tripulação, ao navio e toda a fadiga, remova todos os efeitos de status e devolva todo o comando para o suprimento. Colete 7 comandos EXTRAS e 10 XP. Se você for derrotado uma segunda vez, apenas marque a derrota e continue para F2. Se você for derrotado no modo brutal, vá para D1.1.

(Vá para F2)

Imprima essa folha, recorte ao redor dos boxes e cole nos locais indicados no arquivo de erratas.

Livro de Regras, pág. 12 (Cartas de Habilidade)

Saque a carta do topo do deck de eventos e leia em voz alta. Aplique o efeito ou complete o desafio.

- Algumas cartas de evento têm várias opções. Neste caso, escolha uma e aplique o efeito.
- Se você sacar uma carta de evento com a palavra “**contínuo**”, coloque-a com a face para cima perto do tabuleiro do navio. Aplique os efeitos até que você possa descartar a carta (a forma de descartar a carta é descrita em cada uma delas).
- Você não pode ignorar uma carta de evento. Se houver apenas 1 desafio listado, você deve completá-lo.

Livro de Regras, pág. 7 (Cartas de Habilidade)

Segredo: os jogadores devem manter suas cartas de habilidade nas mãos em segredo até que elas sejam jogadas. Eles não podem mostrá-las ou entregá-las a outros jogadores.

Livro de Regras, pág. 18 (Ative Cartas de Aventura)

QUALQUER jogador pode usar cartas de aventura que possua a qualquer momento, mesmo que seja para auxiliar outro jogador em um desafio ou um combate.

Livro de Regras, pág. 13 (Perigos)

Perigos: se você se mover para uma região com um perigo, você deve ser bem-sucedido ao completar o desafio do perigo ou sofrer consequências negativas. O tipo de desafio e a dificuldade estão à esquerda do ícone e a consequência de falha à direita. Se for um ícone de dano, inflija dano ao navio. Se você for bem-sucedido no desafio, não sofra as consequências.

Livro de Regras, pág. 14 (Exemplo 1 de Viagem)

ficha de moral baixa e a coloca na Capitã Odessa.

Livro de Regras, pág. 19 (Desafios)

Você pode escolher não ter tripulantes participando e simplesmente seguir para a etapa de sacar destino.

Livro de Regras, pág. 29 (Arma)

Esta é uma **arma**. Você pode equipá-la em um tripulante (ou entregá-la a um novo tripulante) a qualquer momento fora do combate. Deslize-a por baixo do tabuleiro da tripulação para que apenas as informações da arma sejam exibidas.

Livro de Regras, pág. 28 (Derrota)

Se o deck de eventos acabar enquanto estiver descartando, conte as cartas de evento que você ainda precisa descartar e coloque a mesma quantidade de dano no espaço do deck de eventos. O dano é colocado neste local para lembrá-lo quantas cartas você deve descartar na próxima vez que o livro de histórias instruí-lo a criar um novo deck de eventos. No entanto, se esta for a sua terceira vez no deck de eventos, você não precisa seguir esta orientação pois você não irá criar um novo deck de eventos.

Livro de Regras, pág. 29 (Cartas de Aventura)

Cartas de aventura representam as pessoas, equipamento, conhecimento e totens que você encontra em sua jornada. Quando você ganha uma carta de aventura, coloque-a perto das outras cartas de aventura que você possui, com a face para cima perto do tabuleiro do navio. Você pode usar as **habilidades** dessas cartas **colocando fichas de comando** nelas (exceto armas, que

são explicadas abaixo). Você pode ganhar cartas de aventura **explorando** ou **comprando cartas de mercado** (cartas de mercado são um tipo de carta de aventura). QUALQUER jogador pode usar cartas de aventura que possua a qualquer momento, mesmo que seja para auxiliar outro jogador em um desafio ou em um combate.