

# Sleeping Gods

## Livro de Regras

1-4 jogadores, idade 14+, 1-20 horas

### VISÃO GERAL

*“Este é o Mar Errante. Os deuses trouxeram você até aqui, e você deve despertá-los se quiser voltar para casa.”*

Em *Sleeping Gods*, você e até três amigos representam a Capitã Sofi Odessa e sua tripulação, perdidos em um mundo desconhecido no ano de 1929 em seu navio a vapor, o Mantícora. Vocês devem trabalhar juntos para sobreviver, explorando ilhas exóticas, conhecendo novos personagens e procurando os totens dos deuses para que possam voltar para casa.

*Sleeping Gods* é um jogo de campanha. Cada sessão pode durar o tempo que você quiser. Quando estiver pronto para fazer uma pausa, você registra seu progresso em uma folha de diário de bordo, tornando mais fácil retornar ao mesmo ponto da partida na próxima vez que for jogar. Você pode jogar sozinho ou com amigos ao longo de sua campanha - é muito fácil trocar jogadores, uns podem sair e outros entrar na campanha. Seu objetivo é encontrar a maior quantidade possível de totens, que estão escondidos em todo o mundo. É como ler um livro, você completará uma jornada em uma ou duas horas a cada vez que jogar, descobrindo novas terras, histórias e desafios ao longo do caminho.

*Sleeping Gods* é um jogo de atlas. Cada página do atlas representa apenas uma pequena parte do mundo que você pode explorar. Quando você chega à borda de uma página e deseja continuar na mesma direção, basta virar para uma nova página e seguir adiante.

*Sleeping Gods* é um jogo de livro de histórias. Cada novo local guarda aventuras selvagens, tesouros ocultos e personagens intensos. Suas escolhas afetam os personagens e o enredo do jogo e podem ajudar ou atrapalhar suas chances de voltar para casa!

Bem-vindo a um vasto mundo. Sua jornada começa agora.



### ÍNDICE

Componentes	2-3
Preparação	4-5
Básico	6
Conceitos e Termos	8-9
Turnos e Ações	10-16
Comando	17
Desafios	19
Combate	21
Outras Regras	28
Cartas de Aventura	29
Salvando o Jogo	31
Índice e Créditos	38
Ícones	40

# COMO ARMAZENAR COMPONENTES

## Caixa de Armazenamento 1:

- Tabuleiros de tripulação e itens de tripulação (armazenados em bolsas)
- Deck de cartas do inimigo

## Caixa de Missões Utilizadas

- Todas as missões utilizadas

## Caixa de Cartas com Fechamento Magnético:

- Cartas de aventura e de missão não utilizadas (em ordem, veja abaixo)
- Cartas de evento não utilizadas



## Caixa de Campanha:

Armazena componentes específicos para a campanha atual:

- Cartas de aventura adquiridas
- Cartas de habilidade na mão
- Fichas de comando na mão
- Moedas e recursos que você possui
- Deck de evento atual
- Cartas de missão atuais

## Caixa de Armazenamento 2:

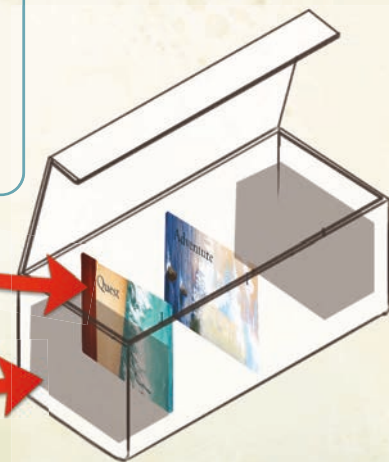
- Cartas de mercado
- Cartas de nível
- Cartas de habilidade
- Outros componentes

## Preparação da Caixa de Cartas com Fechamento Magnético

Coloque as cartas de aventura e de missão, em ordem numérica, na caixa de cartas com fechamento magnético, conforme mostrado neste diagrama. Coloque as cartas de missão primeiro (começando com 1). Em seguida, coloque as cartas de aventura atrás delas (começando com 1). Não olhe estas cartas a menos que seja instruído a fazê-lo. Além disso, use esta caixa para armazenar cartas de evento não utilizadas.

Verso das cartas, com números no canto superior direito.

Use blocos de espuma para preencher os espaços vazios.



# LISTA DE COMPONENTES



90 Cartas de Aventura (ordenadas numericamente, não embaralhe).



32 Cartas de Mercado



180 Cartas de Missão (ordenadas numericamente, não embaralhe).



(Brando) (Perigoso) (Mortal)  
54 Cartas de Evento



9 Fichas de Busca



11 Cubos de Dano a Navios



60 Cartas de Habilidade



78 Cartas de Inimigo (ordenadas numericamente, não embaralhe).



9 Tabuleiros de Tripulação



14 Fichas de Comando



7 Fichas de Cinco de Dano (de papel)



35 Fichas de dano (em madeira)



8 Fichas de Exploração



Ficha de Capitã



Ficha de Ovo de Dinossauro



Ficha de Serpente Marinha



Fichas de Status

(8 de moral baixa e 4 de cada: veneno, loucura, amedrontado e enfraquecido)



Folha de Diário de Bordo



Tabuleiro do Navio



Ficha de Roupa de Mergulho



Ficha de Poção de Pólen



Tabuleiro do Porto



4 Fichas de Ação de Combate



Figura de Ação do Navio



Fichas de Recurso

(6 de cada: Carne, Vegetais, Grãos, Materiais, Artefatos; 40 Moedas.)



24 Cartas de Nível

18 Fichas de Fadiga

## Não Retratados:

- Este Livro de Regras
- Guia de Início Rápido
- Folha de Referência de Regras
- Livro de Histórias
- Atlas
- Folha de Conquistas
- Sacos de Plástico



Navio



9 Fichas de Sinergia

# PREPARAÇÃO

Siga estas instruções se você estiver iniciando uma nova campanha. Se esta for sua primeira campanha, recomendamos usar o guia de início rápido primeiro. Se você estiver preparando o jogo para continuar uma campanha, vá para a pág. 32.

**1.** Coloque o atlas no centro da mesa e abra a página 2. Coloque o navio na região marítima que contém a localização do número 2.

**2.** Coloque o tabuleiro do navio próximo ao atlas. Coloque o lado correto com a face para cima dependendo da quantidade de jogadores, 1-2 ou 3-4, indicado no canto superior direito do tabuleiro do navio. Coloque a ficha de ação do navio no tabuleiro do navio. Coloque 3 moedas e 1 grão no tabuleiro do navio. Você começa a partida com estes recursos.

**3.** Coloque o tabuleiro de tripulação da Capitã Sofi Odessa próximo ao tabuleiro do navio, no centro da mesa. Distribua os 8 tabuleiros de tripulação restantes entre os jogadores da maneira mais uniforme possível. Cada jogador coloca seus tabuleiros de tripulação à sua frente. Coloque as fichas de sinergia próximas.

**4.** Embaralhe o deck de habilidade e coloque-o próximo ao tabuleiro do navio. Decida quem será o Jogador Inicial e dê a ele a ficha de capitã.

**5.** Embaralhe o deck de mercado e coloque-o próximo aos jogadores.

**6.** Separe as cartas de evento por tipo (brando, perigoso, mortal). Embaralhe cada pilha separadamente. Saque 6 cartas “mortal” e coloque-as com a face para baixo, formando um novo deck. Saque 6 cartas “perigoso” e coloque-as com a face para baixo sobre as cartas “mortal”. Saque 6 cartas “brando” e coloque-as com a face para baixo sobre as cartas “perigoso”. Agora você deve ter um deck de 18 cartas de evento. Coloque este deck com a face para baixo no espaço correspondente do tabuleiro do navio. Coloque as cartas não usadas de volta na caixa.



8



7. Coloque as cartas iniciais de aventura perto do tabuleiro do navio. Essas cartas são: Glória, Sopa, Equipamento e Panquecas (estas cartas têm o texto “Inicial” no verso). Coloque a caixa de cartas com fechamento magnético que contém as cartas de aventura e de missão próxima aos jogadores. **IMPORTANTE:** não altere a ordem das cartas nos decks de cartas de missão e de aventura e não olhe as cartas, a menos que seja instruído a fazê-lo.



6



7



8. Coloque o deck de cartas de inimigo perto do tabuleiro, com a face para baixo. **IMPORTANTE:** não mude a ordem das cartas neste deck e não olhe-as menos que seja instruído a fazê-lo.

9. Coloque o livro de histórias perto do tabuleiro.

10. Embaralhe as fichas de busca e coloque-as em uma pilha, com a face para baixo, perto do tabuleiro do navio.

11. Dê a cada jogador (não a cada tripulante) 1 carta de comando e 1 de habilidade.

12. Coloque as cartas de nível perto do tabuleiro do navio. Você pode consultá-las a qualquer momento. Coloque todas as fichas restantes perto do tabuleiro.

13. Pegue uma nova folha de diário de bordo para sua campanha. Decida se você jogará no modo normal ou brutal e verifique a caixa apropriada (consulte “Derrota” na pág. 28). Escreva a data no topo da folha, bem como os nomes de todos os jogadores na parte inferior da folha.



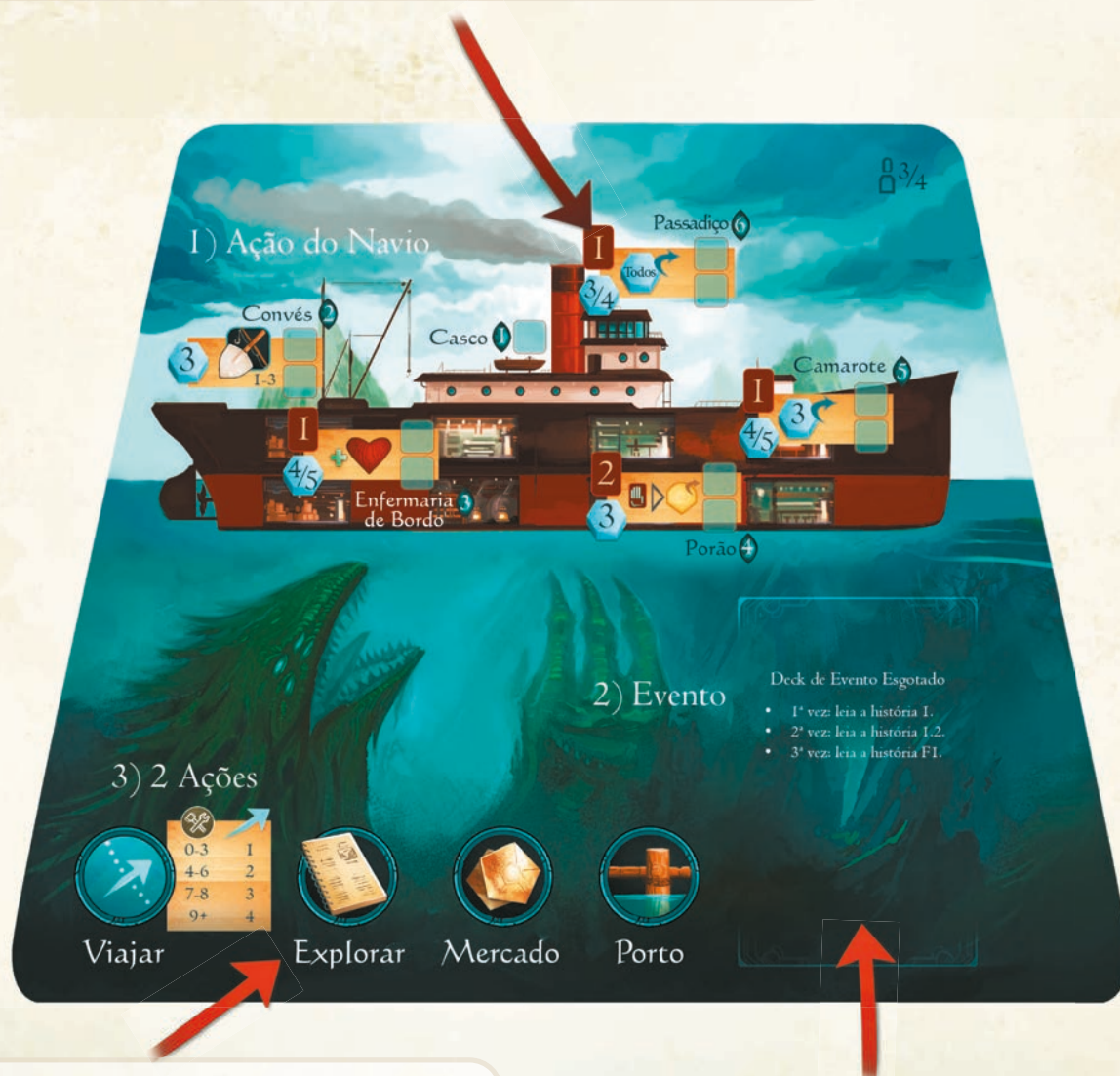
# BÁSICO

As págs. 6-9 apresentam alguns princípios básicos de *Sleeping Gods* a fim de ajudá-lo a navegar mar adentro. A estrutura e as ações de turnos são explicadas a partir da pág. 10.

## TABULEIRO DO NAVIO

### Compartimentos do Navio

Existem cinco compartimentos no navio. Cada compartimento contém uma ação que você pode realizar no início do seu turno. Cada compartimento também contém espaços para danos causados ao navio. Um compartimento com todos os espaços de dano preenchidos não pode ser usado para uma ação de navio. Assim que o navio sofrer 11 de dano, vocês estarão derrotados!



Depois de realizar uma ação de navio e sacar uma carta de evento, execute duas destas ações.

A cada turno saque e resolva uma carta de evento do deck de eventos, colocando-a aqui.

# TABULEIRO DE TRIPULAÇÃO

Cada jogador controla **2 ou mais** tripulantes. A tripulação sofre dano e fadiga durante a partida.

Cada tripulante possui um conjunto único de perícias.

Você pode pagar comando para usar habilidades únicas dos tripulantes.



Nome e origem

Ao equipar cartas de habilidade a um tripulante, coloque-as abaixo desses 2 espaços.

Vida: um tripulante só pode sofrer dano até o máximo de sua vida.

Estatísticas da Arma: precisão, dano, bloqueio.

# CARTA DE HABILIDADE

Esta carta tem um número de destino igual a 5. Quando você “saca destino”, você saca uma carta de habilidade e usa esse número.

Esta carta tem um símbolo de perícia experiente. Quando equipada, dá ao tripulante +1 de experiente.



Para equipar esta carta em um tripulante, você deve pagar 2 de comando.

Quando esta carta é equipada, dá ao tripulante a habilidade de “Triagem”.  
*Uma vez equipada, não há nenhum custo em comando para usá-la.*

**Limite de Mão:** Cada jogador pode ter até **3 cartas de habilidade** na mão. Se depois de sacar novas Cartas de Habilidade, o tamanho da sua mão exceder o limite, você deve descartar imediatamente até ficar com 3 cartas. Você pode escolher a(s) carta(s) a serem descartadas.

# CONCEITOS E TERMOS DO JOGO

## Jogador Ativo

Quando for seu turno, você é o jogador ativo.

## Dano

Danos são ferimentos físicos e mentais a um tripulante ou a um inimigo, representados por **fichas de dano** (a gota de sangue). Se o livro de histórias ou uma carta disser “-1 de vida”, significa sofrer 1 de dano. Quando um tripulante sofre algum dano, coloque a quantidade indicada de fichas de dano no **tabuleiro da tripulação**.



Quando você for instruído a “**Restaurar a vida**” de um tripulante, remova dele o número indicado de fichas de dano.

Este símbolo representa a quantidade de dano causado por um tripulante ou carta de inimigo em um ataque.



## Vida

A Vida é a quantidade de dano que um tripulante pode sofrer e ainda continuar atuando.



Se um tripulante tiver sofrido dano igual à sua vida (conhecido como 0 de vida), ele não poderá mais **atacar, participar de desafios ou ativar qualquer uma das habilidades do tabuleiro de tripulação ou cartas de habilidade** até que recupere pelo menos 1 de vida. *Basicamente, com 0 pontos de vida ele está quase inconsciente, ainda é capaz de falar e se mover, mas está gravemente ferido.*

Se todos os tripulantes tiverem 0 de vida, vocês estarão derrotados (consulte “Derrota” na pág. 28).

O dano a um tripulante não pode exceder sua vida - qualquer excesso deve ser colocado em outro tripulante.

## Comando

O **Comando** representa a prontidão e a capacidade de sua tripulação de trabalhar em equipe. Você deve pagar comando para ativar as **habilidades da tripulação e cartas de aventura**, equipar **cartas de habilidade** em tripulantes e ajudar outros jogadores em seu turno, usando seus tripulantes.



## Sacar Destino

Saque uma carta do deck de cartas de habilidade e verifique o número no canto superior esquerdo. Descarte esta carta imediatamente. Você saca destino para desafios de perícias, ataques e outros mais. *Nota do Designer: neste deck, 1s e 6s são tão comuns quanto os outros números.*



Número do Destino

## Desafio

Você pode se deparar com desafios que deve superar, geralmente ao ler o livro de histórias, mas também ao tirar cartas de evento. Isto envolve selecionar tripulantes para participar e sacar destino em um esforço para alcançar ou exceder um número de desafio específico (consulte a pág. 19).

## Fadiga

Quando os tripulantes participam de desafios, eles ganham fadiga, representada por uma ficha de fadiga. Cada tripulante pode ter até 2 **fichas de fadiga**.



Cada ficha de fadiga tem dois lados. Se um tripulante tiver apenas 1 ficha, coloque o lado em branco com a face para cima. Se um tripulante tiver uma segunda ficha de fadiga, ela deve colocar o lado “-1 de dano” de face para cima. Isso faz com que o tripulante cause -1 de dano em combate.

Um tripulante com 2 fichas de fadiga não pode participar em desafios (pág. 19), mas ainda pode continuar participando de combates (pág. 21).

Você pode remover a fadiga principalmente **cozinhando receitas** ou realizando uma **ação de porto**.

## Componentes Limitados

Todos os componentes são limitados, o que significa que se ele acabar você não poderá ganhar ou usar mais, com uma exceção: fichas de dano. Se as fichas de dano acabarem, use outra coisa para marcá-los.



## Região

Uma região do mar no **atlas**. As regiões são separadas por linhas pontilhadas, terra, encadernação em espiral do atlas e a borda da página. O navio não pode permanecer ou se mover por terra, apenas por regiões marítimas.

## Dano ao Navio



Quando instruído a infligir dano ao navio, saque 1 carta de habilidade por dano e coloque um cubo no(s) compartimento(s) com um número de destino correspondente. Cada compartimento do navio pode sofrer 2 de dano e o casco pode sofrer 1 de dano. Se um compartimento já tiver 2 de dano, você pode escolher onde colocá-lo. Se um compartimento tiver 2 de dano, ele não poderá ser usado durante a fase de ação do navio. Se o navio tiver 11 cubos de dano, vocês estarão derrotados (consulte “Derrota” na pág. 28).

**Reparar** refere-se à remoção de danos do navio. Se você “**reparar 2**”, removerá quaisquer 2 de dano ao navio.

## Perícias

Existem 5 tipos de perícias de tripulação no jogo. A maioria dos tripulantes começa com 2 a 4 perícias.

**Força:** usada quando algo requer esforço físico ou resistência.



**Percepção:** usada para buscar, usar a coordenação olho-mão, detectar ou usar os sentidos. Também é usado para se esconder e se esgueirar.



**Experiente:** usada quando algo requer conhecimento, seja de estudo ou de experiência.



**Ofícios:** usada quando algo deve ser construído, reparado, desmontado, preservado ou refinado. Também usada para operar os motores do navio e para viajar.



**Astúcia:** usada quando você deve convencer, liderar, falar, enganar, elaborar ou conspirar.



## Suprimento

Quando o jogo se refere a “suprimento”, significa os componentes que você atualmente não possui. Por exemplo, se você for instruído a “devolver uma ficha de carne ao suprimento”, retire a ficha de seu navio e a devolva à pilha de componentes ao lado do tabuleiro. Quando lhe for dito para “pagar”, “descartar” ou “remover” algo, isso significa devolvê-lo ao suprimento.

## Status

Existem cinco tipos de fichas de status no jogo. Quando um tripulante ganha um status, coloque a ficha apropriada no tabuleiro de tripulação. Cada tripulante pode ter várias fichas de status, **mas não pode ter mais de uma cópia do mesmo status**. Os tripulantes ganham fichas de status em histórias e combates. Os tripulantes podem remover fichas de status por meio de habilidades de cartas de personagem e aventura.

• **Veneno:** o tripulante sofre 1 de dano no início do turno de cada jogador.



• **Amedrontado:** o tripulante não pode ser usado para ações de ataque.



• **Enfraquecido:** -2 para cada uma das perícias do tripulante.



• **Loucura:** o tripulante sofre 1 de dano quando participa de desafios de perícia.



• **Moral Baixa:** você deve pagar 1 de comando extra para usar o tripulante em desafios de perícia.



## Diário de Bordo

Ao iniciar uma nova campanha, escreva seu nome e a data em uma nova folha do diário de bordo. Você usa esta folha para acompanhar certas informações ao salvar sua partida durante a campanha (e também como uma lembrança de sua jornada). Você também pode fazer anotações no mapa do mundo a fim de ajudá-lo a se lembrar de informações importantes. **Você pode usar as notas do mapa do mundo de campanhas anteriores ao jogar uma nova campanha.**

## Mapa do Mundo e a expansão *The Tides of Ruin*

Em *Sleeping Gods*, o atlas inclui 9 mapas para explorar, mas se você examinar o mapa em seu diário de bordo, verá que isso é apenas parte do mundo do jogo. Esses mapas e locais extras estão incluídos na expansão *Tides of Ruin*.

# VISÃO GERAL DO TURNO

*Este é um resumo das etapas que você executa em seu turno. As etapas são explicadas em detalhes nas págs. 10-16.*

Começando com o Jogador Inicial, os jogadores jogam seus turnos em sentido horário. Siga estas etapas em seu turno:

## 1. Ação do Navio

Escolha uma **ação de navio**. Mova a figura de ação do navio para um dos cinco compartimentos do navio e aplique o efeito. Você deve mover a figura de ação do navio para um novo compartimento a cada turno (você não pode repetir o mesmo compartimento dois turnos consecutivos. Consulte as págs. 10-11).



## 2. Evento

Saque uma carta de evento e leia o efeito. Eventos podem apresentar uma escolha, um desafio, uma consequência ou outro efeito (para desafios, consulte a página 19). Resolva a carta de evento antes de continuar seu turno (para regras de carta de evento, consulte a página 12).



## 3. Duas Ações

Execute **duas ações**. As ações disponíveis estão indicadas na parte inferior do tabuleiro do navio. Você pode executar a mesma ação duas vezes em um turno. Estas ações são explicadas a partir da pág. 13

## 4. Fim do Turno

Depois de executar as duas ações, passe a ficha de capitã ao jogador à esquerda. Esse jogador agora começa seu turno.

# TURNO DO JOGADOR

## 1. AÇÃO DO NAVIO

**Mova a figura de ação do navio para um dos cinco compartimentos do navio e aplique o efeito.**

- Os cinco compartimentos do navio são: Passadiço, Porão, Convés, Camarote e Enfermaria de Bordo (o Casco não possui ação).
- Os efeitos de ação do navio podem ser aplicados em qualquer ordem.
- Você nunca pode dar fichas de comando/ cartas de habilidade a outros jogadores. Se o suprimento de fichas de comando acabar, você não pode ganhar nenhuma ficha até que mais delas sejam devolvidas ao suprimento. Se o deck de habilidades acabar, embaralhe a pilha de descarte para criar um novo.
- Se você não puder realizar uma ação porque todos os compartimentos têm 2 de dano, mova a figura de ação do navio para um dos compartimentos, mas não execute nenhuma ação do navio.



**Os efeitos dos compartimentos do navio variam conforme a quantidade de jogadores na partida.**

Quando um compartimento indicar dois números acima do símbolo d ficha de comando, verifique o símbolo de quantidade de jogadores no canto superior à direita do tabuleiro do navio. Isso indica a quantidade de comandos a serem pegos (dependendo da quantidade de jogadores).



*Ao jogar com 3-4 jogadores, use o lado do tabuleiro que tem este símbolo.*

*Deste lado do tabuleiro do navio, o compartimento do Camarote dá 4/5 fichas de comando. Se jogar com 3 jogadores, você ganha 4 comandos ao usar este compartimento e 5 comandos se jogar com 4 jogadores.*

*Além disso, você devolve 3 comandos em cartas para o suprimento.*





**Passadiço:** saque 1 carta de habilidade e ganhe o número indicado de fichas de comando. Remova também todas as fichas de comando colocadas em todos os tripulantes (mesmo aqueles controlados por outros jogadores) e cartas de aventura, e devolva-as ao suprimento.



*Cartas de Habilidade*



**Porão:** saque 2 cartas de habilidade (1 carta de habilidade se estiver jogando com 1 ou 2 jogadores) e ganhe o número indicado de fichas de comando. Além disso, você pode descartar exatamente 1 carta de habilidade de sua mão para remover 1 de fadiga de qualquer tripulante.



**Convés:** ganhe o número indicado de fichas de comando. Além disso, você pode sacar até 3 fichas de busca. Saque uma ficha de cada vez e decida se vai sacar a outra ou não. Aplique os danos indicados nas fichas sacadas, mas mantenha as recompensas de apenas uma ficha. Depois de aplicar todos os efeitos, coloque as fichas de busca na pilha de descarte. Se elas acabarem, embaralhe as fichas da pilha de descarte e faça uma nova pilha de saque.

*Fichas de Busca*



Ganhe 1 vegetal e 1 carne.



Ganhe 1 carne, 1 vegetal e inflija 1 de dano no navio.



Ganhe 1 moeda OU 2 materiais.



**Camarote:** saque 1 carta de habilidade e ganhe o número indicado de fichas de comando. Além disso, remova quaisquer 3 fichas de comando (2 se estiver jogando com 1 ou 2 jogadores) colocadas nos tripulantes (mesmo aqueles controlados por outros jogadores) e cartas de aventura, e devolva-as ao suprimento.



**Enfermaria de Bordo:** saque 1 carta de habilidade e ganhe o número indicado de fichas de comando. Além disso, restaure 1 de vida de qualquer tripulante.

## 2. EVENTO

**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).

Ao longo de cada campanha, você passará pelo deck de eventos 3 vezes. Cada vez que você chegar ao final do deck de eventos, siga estas instruções:

### Primeira Vez

Depois de sacar todas as cartas do deck de eventos, termine o turno do jogador ativo. No próximo turno, leia o parágrafo 1 do livro de histórias em vez de sacar uma carta de evento.

### Segunda Vez

Depois de sacar todas as cartas do deck de eventos, termine o turno do jogador ativo. No próximo turno, leia o parágrafo 1.2 do livro de histórias em vez de sacar uma carta de evento.

### Terceira Vez

Depois de sacar todas as cartas do deck de eventos, termine o turno do jogador ativo. No próximo turno, leia o parágrafo F1 do livro de histórias em vez de sacar uma carta de evento.

Ao sacar este evento, coloque-o com a face para cima próximo ao tabuleiro do navio. O efeito se aplica até que você seja instruído a descartar a carta. No final do turno de cada jogador, aquele jogador pode tentar um desafio de **OFÍCIOS 6**. Se o desafio for bem-sucedido, descarte esta carta.



Ao sacar este evento, escolha sofrer 1 de dano no navio ou tente um desafio de **FORÇA 6**.

Ao sacar este evento, coloque-o com a face para cima próximo ao tabuleiro do navio. O efeito de “fim de turno” se aplica até que você seja instruído a descartar a carta. Como uma ação, você pode tentar um desafio de **FORÇA 7** para descartar esta carta e a ficha de serpente.

**Regra Especial para Caçando a Serpente:** para este evento, se você for para uma nova página do atlas, coloque a serpente na região em que seu navio começa.

### 3. DUAS AÇÕES

Execute 2 das seguintes ações: viajar, explorar, mercado ou porto.

- Você pode escolher a mesma ação duas vezes.
- Você pode **optar por pular uma ação para ganhar 1 comando**. Você pode fazer isso para uma ou ambas as ações.

#### Ação: Viajar

Esta ação permite que você mova o navio para uma nova região.

As regiões são separadas por linhas pontilhadas, terreno, encadernação em espiral do atlas e a borda da página. Sempre que você viaja, você realiza um desafio de OFÍCIOS:

Primeiro decida se deseja que um dos seus tripulantes (com a perícia ofícios) participe. Em caso afirmativo, coloque 1 ficha de fadiga no tabuleiro da tripulação (você pode viajar sem usar um tripulante).

Em seguida, saque destino. Se você usou um tripulante, adicione 1 para cada símbolo de ofícios que ele tiver. Você também pode descartar cartas de habilidade com símbolos de ofícios de sua mão para adicionar 1 por carta ao total.

Verifique o resultado na tabela de viagens no tabuleiro do navio (veja à direita) para saber a distância que você pode viajar. Para cada distância, você pode mover-se para 1 região adjacente. *Por exemplo, um resultado de 8 permitiria que você viajasse até 3 de distância.*

Perigos: se você se mover para uma região com um perigo, você deve 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.

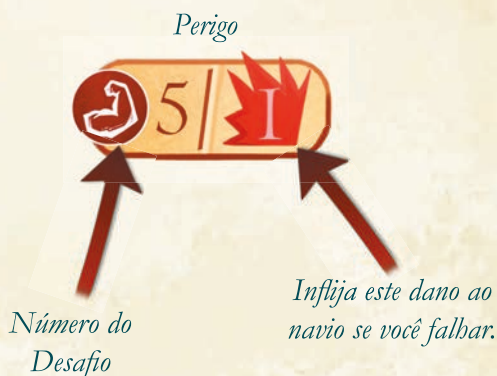
Borda do Mapa: se você chegar à borda do mapa e quiser continuar na mesma direção, poderá fazê-lo, desde que haja um ícone indicando para qual página virar (embora algumas páginas não estejam disponíveis, a menos que você tenha a expansão *Tides of Ruin*). Siga estes passos:

- Primeiro, remova a ficha de navio do mapa.
- Vá para a página do atlas conforme especificado na borda que você está cruzando e coloque a sua ficha de navio nessa página.
- Você sempre entra no mapa do lado oposto de onde saiu. Por exemplo, se você cruzar a borda norte do atlas, entrará na borda sul na nova página etc. Se houver várias regiões na nova borda, você escolhe em qual começar. Consulte os diagramas na próxima página.

*Nota do Designer sobre Viagens: o Mantícora tem carvão suficiente em estoque para durar toda a viagem, então você não precisa se preocupar com combustível.*



Resultado do Destino Distância





### Exemplo 1 de Viagem

Zoey move o navio para uma região com perigo de névoa fantasmagórica. Ela deve tentar um desafio de ASTÚCIA 5. Ela coloca uma ficha de fadiga na Capitã Odessa para adicionar sua astúcia. Ela saca um destino de 1.

A Capitã Odessa tem 1 de astúcia, então  $1 + 1 = 2$ , uma falha (ela precisava de 5 ou mais). Zoey pega 1 ficha de moral baixa e a coloca em qualquer tripulante.

### Exemplo 2 de Viagem

Zoey move o navio para uma região com perigo de praias rochosas. Ela tenta um desafio EXPERIENTE 5. Ela escolhe Gregory e Kannan para participar, dando-lhe 2 de experiente. Ela saca 2, então o total é  $2 + 2 = 4$ , então ela deve infligir 1 de dano ao navio. Se ela tivesse obtido pelo menos 5, ela teria ignorado o dano ao navio.



### Exemplo 3 de Viagem

Zoey quer viajar para um novo mapa. Ela decide se mover pela borda oeste do mapa atual.

Isso leva à pág. 13 (conforme indicado pela seta azul), então ela vai para a pág. 13. Ela deve entrar no lado oposto deste novo mapa, então ela começa em uma região que faz fronteira com a borda leste. Ela pode escolher começar em qualquer região, sendo assim, ela escolhe a região mais ao norte.

## Ação: Explorar

Explore um dos locais com um contorno circular vermelho na região onde o navio está localizado. Quando você explora, você faz escolhas, completa desafios e/ou participa de combates.

Primeiro, escolha um local para explorar e abra o livro de histórias no parágrafo do mesmo número indicado pelo local escolhido.

Leia a primeira caixa de texto na história (leia em voz alta, a menos que esteja jogando sozinho). No final de cada parágrafo da história, um dos seguintes irá ocorrer:

- Faça uma escolha. Isso pode incluir um desafio ou um combate (detalhado nas págs. 19 e 21, respectivamente). Depois de completar o desafio ou o combate (se houver), vá para o número da história indicado.
- Ganhe recompensas ou sofra efeitos negativos. Estes estão indicados em *itálico*.
- O final de cada ação de explorar é indicado pela frase, “Retorne ao navio”. O jogador ativo continua seu turno normalmente (ou termina, se ele tiver executado duas ações).

**OBSERVAÇÃO:** não leia adiante ou abra quaisquer parágrafos adicionais até que você tenha feito sua escolha/completado seu desafio. Você não deve saber o que ocorrerá em um parágrafo futuro antes de fazer sua escolha.



### Exemplo de História

#### A

Você acorda em uma lama fria. O orvalho escorre por suas roupas e suas mãos doem, amarradas com uma corda.

Você olha ao seu redor e vê uma cabana de madeira com uma porta aberta. A maior parte da tripulação está perto de você.

**A.** Cortar a corda usando de algumas rochas próximas.

ASTÚCIA 5

*Falha: -3 pontos de vida*

(Vá para A1)

**B.** Esgueirar-se para se livrar da corda.

FORÇA 6

*Falha: -3 pontos de vida*

(Vá para A1)

## Ação: Visitar um Local de Mercado

O navio deve estar na mesma região que um local de mercado.

Saque 7 cartas do deck de mercado (cartas de mercado são cartas de aventura que você pode comprar). Você pode comprar qualquer quantidade delas de acordo com o custo em moedas, indicado próximo ao nome da carta. Coloque as que você comprou perto do tabuleiro do navio, ao lado de suas outras cartas de aventura, com a face para cima. Coloque todas as cartas que você não comprou no mercado na parte inferior do deck de mercado.

**Exceção:** se você comprar uma arma, equipe-a em um de seus tripulantes. Cada tripulante pode equipar qualquer quantidade de armas.



*Cartas de Mercado*



*Local de Mercado*

## Ação: Visitar um Porto

O navio deve estar na mesma região de um porto. Você pode executar uma vez qualquer uma ou todas as ações a seguir:

(As ações de porto estão indicadas no tabuleiro do porto).

**Hospedaria:** pague 4 moedas. Cada tripulante restaura 2 pontos de vida e remove 1 de fadiga.

**Estaleiro:** pague qualquer quantidade de fichas de recursos de materiais ou moedas ao suprimento para reparar 1 de dano ao navio por ficha de material/moedas que você pagar (em qualquer combinação).

**Curandeiro:** pague 1 moeda para restaurar toda a vida de um tripulante. Você pode fazer isso para qualquer quantidade de tripulantes ao custo de 1 moeda por tripulante.

**Gastar XP:** você pode gastar XP para comprar cartas de nível para qualquer tripulante. Veja abaixo.

Quando você realiza uma ação de “visitar um porto”, você pode pagar **XP** (pontos de experiência) para comprar cartas de nível para seus tripulantes. Cada tripulante possui cartas de nível específicas. Você pode consultar essas cartas a qualquer momento.

Registre o XP que você ganha em seu diário de bordo. Risque ou marque quando você gastar esses pontos comprando cartas de nível.



Ao comprar uma carta de nível, equipe-a imediatamente no tripulante associado. Você pode equipar uma habilidade colocando a carta embaixo do tabuleiro da tripulação de forma que a imagem do personagem na carta fique oculta. Esta carta permanece equipada pelo restante da campanha (não embaralhe-a no deck de habilidade em nenhum momento). As cartas de nível não contam para o limite de 2 cartas para cartas de habilidade equipadas (ver pág. 17). **Uma vez equipada, você não pode descartá-las para usar outras habilidades ou adicionar em um ataque.**



Porto

Custo em XP



## 4. FIM DO TURNO

Passa a ficha de capitã para o jogador à esquerda. Agora é o turno desse jogador.



# GASTANDO COMANDO

O comando representa a prontidão mental e física da tripulação e sua capacidade de trabalhar em grupo.

Você pode gastar comando a qualquer momento, mesmo nos turnos de outros jogadores (com algumas exceções, conforme explicado abaixo). Você pode gastar comando para fazer o seguinte:

## Equipar uma Carta de Habilidade

Jogue uma carta de habilidade de sua mão em um de seus tripulantes. Isto se chama “equipar uma habilidade”. Isso representa o tempo que o tripulante gasta treinando e se preparando para a aventura. Pague o custo do comando indicado no canto superior direito da carta de habilidade **para o suprimento**. Em seguida, coloque a carta de habilidade abaixo da borda inferior do tabuleiro de tripulação para que o ícone de habilidade e qualquer perícia sejam exibidos.

- Equipe as cartas de habilidade em qualquer tripulante, incluindo a capitã e os tripulantes de outros jogadores.
- Cada tripulante pode ter um total de 2 cartas de habilidade equipadas ao mesmo tempo (não incluindo cartas de nível ou armas que o tripulante possua). O jogador que controla o tripulante pode descartar as cartas de habilidade equipadas a qualquer momento.
- Cada carta equipada aumenta em 1 o valor de perícia do tripulante, a do tipo indicado na carta.
- Algumas cartas equipadas também fornecem ao tripulante (ao jogador que controla aquele tripulante) uma habilidade. **A maioria dessas habilidades não exige que você gaste comando para usá-las depois de equipadas.**
- **Você não pode equipar uma carta de habilidade no meio do combate ou desafio.**



Fichas de Comando



Pague 2 comandos para equipar esta carta de habilidade de sua mão em Laurent.

## Ative a Habilidade de Tripulação

Você pode pagar comando para ativar uma das habilidades de um tripulante. **Coloque o comando necessário no tabuleiro da tripulação** para indicar que ele usou uma habilidade e, em seguida, ganhe os efeitos. Você não pode usar outra habilidade neste tripulante até que todas as fichas de comando tenham sido removidas do tabuleiro de tripulação (consulte a pág. 34 para esclarecimentos sobre habilidades).

## Ative Cartas de Aventura

Você pode pagar comando para ativar uma habilidade de carta de aventura. **Coloque o comando necessário na carta de aventura** para indicar que você usou sua habilidade e, em seguida, ganhe os efeitos. Você não pode usar esta habilidade novamente até que todas as fichas de comando tenham sido removidas desta carta de aventura. A propriedade das cartas de aventura é compartilhada por todos os jogadores.

- Durante o combate, você não pode preparar receitas ou ativar cartas de aventura que permitem mover o navio.
- Ao executar a ação de explorar, você não pode ativar as cartas de aventura que permitem mover o navio. Você pode, no entanto, preparar receitas no meio de uma ação de explorar.

## Ative Habilidades de Cartas de Habilidade

Algumas cartas de habilidade exigem que você gaste comando para ativar sua habilidade após terem sido equipadas em um tripulante. Você não precisa colocar este comando na carta de habilidade (basta devolvê-lo ao suprimento). **Você não pode gastar o comando que foi colocado um tabuleiro de tripulação ou carta de aventura.**

## Outros Usos de Comando

Você também pode gastar comando para:

- Durante o combate, dar a outro jogador sua ficha de ação de combate não utilizada (pág. 21).
- Fazer com que seus tripulantes participem de um desafio no turno de outro jogador (pág. 19).

**Importante:** sempre que você precisar “pagar” ou “gastar” comando, devolva-o ao suprimento, a menos que esteja usando-o para ativar uma habilidade em uma carta de aventura ou no tabuleiro de tripulação. Ao ativar uma habilidade em uma carta de aventura ou no tabuleiro de tripulação, coloque o comando na carta/tabuleiro de tripulação.



*Coloque 2 comandos em Laurent para ganhar 1 carne ou adicionar 1 à sua precisão.*



*Coloque 1 comando nesta carta para ganhar 2 de força, 3 de percepção ou 1 de bloqueio.*

# DESAFIOS

Um desafio é um teste de perícia que você deve superar. Cada desafio está associado a uma das cinco perícias da tripulação: força, astúcia, experiente, percepção ou ofícios.

Um desafio básico é assim:

FORÇA 5

*Falha: -3 pontos de vida*

Neste exemplo, você deve atingir um total de 5 de força ou mais. Se falhar, você sofrerá a consequência da falha.

Para superar um desafio, siga estas etapas:

**1.** Decida quais dos tripulantes participam (entre os tripulantes que você controla e a Capitã Sofi Odessa). Tripulantes com 2 de fadiga não podem participar. Você não pode usar um tripulante mais de uma vez por desafio. Coloque 1 ficha de fadiga em cada tripulante que participar.

Se **outro jogador** quiser usar os tripulantes que ele controla para participar do desafio, ele deve pagar 1 de comando. Esse custo é o mesmo, não importando quantos tripulantes sejam usados. Ele também deve dar a cada um de seus tripulantes participante 1 de fadiga.

*Exemplo: Tom é o jogador ativo e escolhe a capitã Sofi Odessa para participar. Zoey decide participar com dois de seus tripulantes e paga 1 de comando para fazê-lo.*

Determine a soma das perícias especificadas nos tripulantes participantes (que geralmente é 1 por tripulante mais quaisquer cartas de habilidade relevantes que eles possuam equipadas) e vá para a próxima etapa.

**2. Saque Destino:** saque uma carta do deck de habilidades e verifique o número do destino no canto superior esquerdo da carta. Adicione a perícia da tripulação participante a este número. O número resultante é sua perícia total.

**3.** Agora você pode usar as habilidades da tripulação, cartas de aventura e cartas de habilidade equipadas para alterar os resultados do saque de destino, gastando comando a fim de ativar suas habilidades.

**Qualquer jogador** também pode descartar cartas de habilidade **da mão** para dar +1 de perícia do tipo indicado na carta. Os jogadores podem descartar qualquer quantidade de cartas de habilidade.

**4.** Se o número final da perícia for igual ou maior que o número exigido pelo desafio, você foi bem-sucedido. Do contrário, você falha e deve sofrer as consequências.

**5.** Descarte a carta de habilidade usada para “sacar o destino”.

## Passo no Desafio

Se você obtiver um número de perícia alto o suficiente, ignore quaisquer consequências de falha indicadas. Leia a próxima linha e siga as instruções.



## Falha

Se você falhar, aplique as consequências indicadas após a palavra “falha”. Estas são algumas das possíveis consequências:

- -X de vida: você deve infligir dano à tripulação. O dano deve ser aplicado a qualquer tripulante que participou primeiro. O jogador ativo decide onde alocar o dano. *Exemplo: Cid, Jamey e Zoey alcançaram 8 em perícias, mas precisariam de 9 para superar o desafio. A consequência da falha é -9 de vida. Cada um deles participou com um de seus tripulantes e decidiu dividir o dano entre eles. Cada tripulante sofre 3 de dano.*
- Dano ao Navio: você deve infligir os danos indicados ao navio. Lembre-se de sacar o destino para cada cubo de dano, de modo que você saiba em qual compartimento colocá-lo.
- Volte para X: algumas consequências de falha exigem que você mude para um número de história diferente do que se tivesse sido bem-sucedido. Você deve voltar para o número da história de “falha” indicado (em itálico), em vez do número indicado na próxima linha (se houver).
- Ganhe Veneno/Enfraquecido/Amedrontado/Loucura/Moral Baixa: coloque a ficha apropriada em um de seus tripulantes. Coloque-a nos tripulantes participantes primeiro se eles ainda não possuírem o mesmo status (lembre-se de que um tripulante não pode ter 2 fichas de status iguais).
- Se uma consequência indicar um tripulante específico, aplique os efeitos a esse tabuleiro de tripulação.

Às vezes, haverá uma “Descrição da Falha” para descrever o que aconteceu na história. Leia isto apenas se você falhar.

Depois de aplicar as consequências por falhar, se você não foi instruído a mudar para um número de história diferente, aplique quaisquer efeitos da próxima linha e continue lendo como se tivesse obtido sucesso.

*Nota do Designer: uma falha nem sempre significa que você não é capaz de completar sua tarefa. Ocasionalmente, sim, mas geralmente significa apenas que você sofreu ferimentos ou consequências negativas em seu esforço para concluir a tarefa.*

## Exemplo de falha

*Na escolha abaixo, Tom atinge 7 de perícia, então ele deve aplicar os efeitos de falha indicados. Ele sofre 7 de dano. Ele também deve colocar uma ficha de veneno em um de seus tripulantes. Ele lê a descrição da falha e muda para 54.6, continuando normalmente.*

A. Procure sua trilha e siga-a para o deserto.

PERCEPÇÃO 10

*Falha: -7 de vida e ganhe 1 veneno (a tripulação esbarra em um pacote de cobras cor de areia).*

(Vá para 54.6)

## Exemplo de Desafio

*Cid deve completar este desafio:*

A. Escale o penhasco coberto por videiras.

FORÇA 7

*Falha: -8 de vida*

(Vá para 16.9)

*Primeiro Cid escolhe ter Laurent e Capitã Odessa participando. Ele coloca uma ficha de fadiga em cada um dos seus tabuleiros de tripulação. Cada um deles tem 1 da perícia força, para um total de 2. Cid saca o destino 4.  $2 + 4 = 6$ , não é o suficiente para ter sucesso.*

*Ele pode ativar uma de suas cartas de aventura que lhe permite sacar novamente o destino. Ele coloca 1 comando na carta “Equipamento” que lhe permite sacar novamente. Ele saca o destino 5.  $2 + 5 = 7$ , o suficiente para um sucesso.*

*Cid consegue, desta forma ele pode ignorar as consequências de -8 de vida. Ele continua lendo, voltando para o parágrafo 16.9.*

# COMBATE

## Preparação do Combate

Quando uma seção da história termina com a palavra COMBATE, seguida por uma lista de números, você deve iniciar um combate e derrotar os inimigos antes de continuar sua história. Siga estas etapas para preparar o combate.

- Pegue as cartas de inimigo indicadas do deck inimigo. O deck deve estar em ordem e de face para baixo. Examine as cartas até encontrar os números indicados (não olhe para a frente das outras cartas no deck, apenas os versos). Embaralhe as cartas que você acabou de pegar e coloque-as enfileiradas, de face para cima, no centro da mesa, sem nenhum espaço entre elas. (Você pode colocá-las no atlas se não houver espaço na mesa).
- Pegue as 4 fichas de ação de combate e distribua-as entre os jogadores.
  - Para quatro jogadores: cada jogador recebe 1 ficha.
  - Para três jogadores: o jogador ativo recebe 2 fichas, os outros recebem 1 cada.
  - Para dois jogadores: cada jogador recebe 2 fichas.
  - Para um jogador: o jogador recebe todas as 4 fichas.
- Coloque a ficha de sinergia de cada tripulante no tabuleiro da tripulação.

## Rodadas do Combate

Comece a primeira rodada de combate e continue com rodadas subsequentes até que todas as cartas do inimigo sejam derrotadas ou todos os tripulantes tenham 0 de vida. Uma rodada de combate consiste no seguinte:

**ATAQUE E CONTRA-ATAQUE:** os jogadores podem usar suas fichas de ação de combate em qualquer ordem. Cada ação de ataque é (frequentemente) seguida por um contra-ataque de um inimigo específico. O ataque é explicado em mais detalhes abaixo (pág. 23).

**FIM DA RODADA:** depois que todos os jogadores tiverem usado suas fichas de ação de combate, todos os inimigos que ainda não foram derrotados atacam a tripulação e ativam suas habilidades de fim da rodada (consulte a pág. 24).

**VERIFIQUE A VITÓRIA/COMECE UMA NOVA RODADA:** se sobrar algum inimigo, reorganize suas fichas de ação de combate e comece uma nova rodada de combate. Se todos os inimigos forem derrotados, coloque-os de volta em ordem no deck inimigo e remova todas as fichas de ação de combate e de sinergia dos tabuleiros de tripulação. Em seguida, complete sua história no livro de histórias.

**Entregando Fichas de Ação de Combate:** os jogadores podem entregar uns aos outros fichas de ação de combate não utilizadas, mas cada vez que uma ficha de ação de combate é entregue, um dos jogadores (que recebeu ou entregou a ficha de ação de combate) deve pagar 1 de comando.



# ÍCONES DE COMBATE

## Cartas de Inimigos

Nome do Inimigo, Nível e Número.

Vida do Inimigo: cada coração deve ser coberto para derrotar o inimigo.

◆ Ponto de Sinergia: cubra os quadrados com pontos de sinergia para ganhar bônus. Consulte a pág. 25.



Dano de Ataque Básico do Inimigo: este inimigo causa 2 de dano mais 1 ou mais para cada símbolo de ataque descoberto em sua carta.

Número de Defesa do Inimigo.

A ampulheta indica o fim da habilidade de rodada. O símbolo de "loucura" indica uma ficha de status dada à tripulação durante o final do dano de rodada.

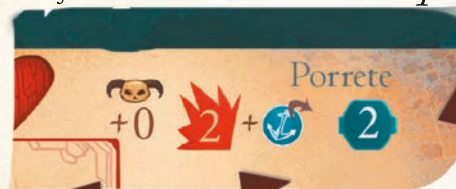
Dano extra descoberto de ataque inimigo.

## Precisão e Defesa do Inimigo

Precisão: indicada nas armas da tripulação. Adicione ao sacar o destino para atacar a defesa de um inimigo.

Defesa do Inimigo: nas cartas do inimigo. Os tripulantes devem alcançar ou exceder esse número para atingir um inimigo.

## Disposição da Arma da Tripulação



Bloqueio: usado apenas durante o contra-ataque inimigo. Ignore 1 de dano por bloqueio.

Precisão

Dano: esta arma causa 2 de dano ao atingir o inimigo. **Dano Extra:** você pode descartar 1 carta de experiente equipada (mas não uma carta de nível) deste tripulante para causar +1 de dano quando você atacar com esta arma. Você não pode descartar uma carta da mão para causar o dano extra. *A carta de habilidade deve estar equipada para descartá-la.*

# ATAQUE E CONTRA-ATAQUE

## ATAQUE e CONTRA-ATAQUE

1. Primeiro, coloque uma **ficha de ação de combate** em um tripulante que você controla e escolha **uma** de suas armas para usar. Se um tripulante já tiver 2 fichas de ação de combate, ele não poderá atacar novamente até a próxima rodada de combate (lembre-se: se você for o jogador ativo, você controla a Capitã Odessa).
2. Escolha uma **carta de inimigo** para ser o alvo do ataque.
3. Saque destino e adicione esse número ao **número de precisão** da arma. Este total deve alcançar ou exceder o **número de defesa do inimigo** alvo para acertar. Caso contrário, você erra. Depois de sacar, você pode usar cartas de aventura e habilidades do tabuleiro de tripulação que aumentam a precisão.
4. Se acertar, coloque um número de **fichas de dano** na carta de inimigo igual ao dano da arma que você usou. **Ao colocar dano em uma carta do inimigo, você deve colocar adjacentes todo o dano do mesmo ataque (pense nisso como um único golpe)**. Você não pode colocar o dano na diagonal e cada quadrado pode conter apenas uma ficha de dano. Você não pode colocar dano ou pular um quadrado que já tenha uma ficha de dano. O dano não precisa ser colocado em uma linha reta (você pode mudar de direção, fazer formas em “T” etc.). Se todos os quadrados contendo um símbolo de coração forem cobertos, o inimigo será derrotado. Devolva a carta derrotada ao deck inimigo e deslize todas as cartas de inimigo restantes para que fiquem adjacentes.
5. **CONTRA-ATAQUE**: se a carta do inimigo que você atacou **não foi derrotada**, ela contra-ataca imediatamente. Ele causa dano igual ao seu dano de ataque básico mais quaisquer símbolos de dano descobertos em sua carta. Coloque este dano no tripulante que atacou. Aplique qualquer bloqueio da arma que você usou, o que permite que você ignore 1 de dano por 1 de bloqueio. Você também pode usar o bloqueio de cartas de aventura e habilidades da tripulação neste momento. Se o tripulante ficar sem vida, escolha outro tripulante para receber o dano remanescente e assim por diante.

1. Coloque a ficha de ação de combate



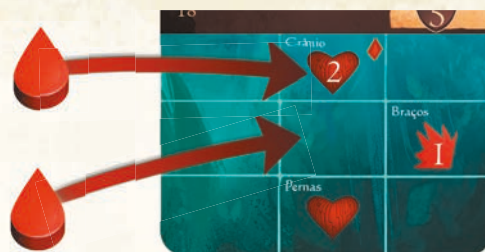
2. Escolha o inimigo alvo



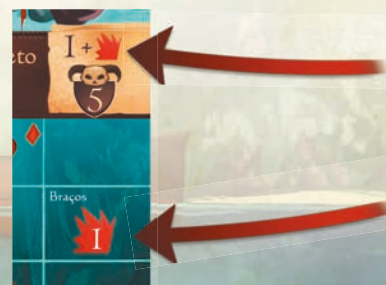
3. Saque destino e adicione a precisão de sua arma. Compare com a defesa do inimigo.



4. Se você acertar, coloque de forma adjacente o dano nos quadrados do inimigo.



5. O inimigo contra-ataca.



## FIM DA RODADA

### FIM DA RODADA

Quaisquer inimigos que permanecerem após todos os jogadores terem usado suas fichas de ação de combate, agora **atacam** a tripulação e ativam suas **habilidades de fim de rodada** (indicadas pelo símbolo de ampulheta). *Nota: os jogadores podem optar por pular para o final da fase da rodada, mesmo se não tiverem usado todas as suas fichas de ação de combate em uma rodada.*



Um de cada vez e da esquerda para a direita, cada inimigo ataca causando dano aos tripulantes.

- O jogador ativo decide quais tripulantes são atacados por cada carta de inimigo.
- O **dano** de uma carta de inimigo deve se todo sofrido por um tripulante. As **fichas de status** podem ir para qualquer tripulante.
- Não aplique nenhum **bloqueio** de arma neste momento. Você pode, no entanto, aplicar o bloqueio de cartas de aventura, habilidades da tripulação ou um bloqueio que se aplica ao “**fim da rodada de ataque inimigo**”.
- Se um tripulante ficar sem vida enquanto sofre dano, qualquer dano remanescente deve ser causado a outro tripulante, e assim por diante.



### Exemplo de Fim de Rodada

As cartas de inimigo Guerreiro Esqueleto e Olho Voador permanecem após os jogadores terem alocado todas as 4 fichas de ataque. Eles não sofreram nenhum dano, desta forma todos os seus ataques estão ativos. Agora o Guerreiro Esqueleto ataca, causando 2 de dano a Mac. Em seguida, o Olho Voador ataca, causando 3 de dano a Laurent e dando a Marco uma ficha de loucura.

Agora os jogadores recuperam suas fichas de ação de combate e uma nova rodada de combate começa.



*Esta habilidade de fim de rodada do inimigo faz com que um tripulante ganhe 1 de loucura.*

## OUTRAS REGRAS DE COMBATE

**Errar:** se você errar, ainda inflige 1 de dano *após* o contra-ataque inimigo (você causa 0 de dano neste caso se tiver 2 de fadiga). Aplique o bloqueio da arma normalmente a este contra-ataque. Habilidades que aumentam o dano de ataque podem ser usadas mesmo se você errar.

**Dano do Inimigo:** os inimigos causam dano igual ao dano básico MAIS qualquer dano bônus nos quadrados. Se um quadrado com dano inimigo for coberto por uma ficha de dano, este dano bônus não tem efeito.

**Dano Fragmentado:** ao causar dano em uma carta do inimigo, você pode colocar parte dele em cartas de inimigo adjacentes, desde que siga a regra de dano adjacente e pelo menos metade do dano (arredondado para cima) seja causado à carta do inimigo que você originalmente mirou. *Nota do designer: esta é uma ótima maneira de causar dano aos inimigos que têm um alto número de defesa. Tematicamente, representa o uso do caos da batalha contra seus inimigos. Você acerta um lacaio, que cai para trás, fazendo com que um inimigo maior tropece enquanto você dá uma facada rápida. Ou seu golpe arremessa o lacaio inimigo e ele se debate para trás para recuperar o equilíbrio, atingindo acidentalmente um camarada.*



**Voar:** os inimigos com um símbolo de asa têm a habilidade de voar, o que significa que eles têm +1 de defesa contra qualquer arma que não tenha o atributo “alcance”.



**Cobrindo Quadrados do Inimigo:** cada quadrado do inimigo pode conter apenas 1 ficha de dano. Quando você coloca uma ficha de dano em um quadrado, todas as habilidades do quadrado são desativadas. *Exemplo: Zoey cobre uma habilidade de 1 de dano, uma habilidade de “loucura” e uma habilidade de “voar” no Olho Voador. Agora ele causa 1 de dano a menos, não dá “loucura” a um tripulante ao final do turno de combate e tem defesa normal contra todas as armas.*

**Corações Duplos ou Triplos:** alguns corações inimigos têm um número 2 ou 3. Esses corações requerem um acerto de 2 ou 3 de dano para cobrir (embora você ainda coloque apenas uma ficha de dano no quadrado). Veja um exemplo na próxima página.

**Tripulante com 0 de Vida:** se um tripulante que errar chegar a 0 de vida durante o contra-ataque inimigo, ele ainda pode causar 1 de dano. *O tripulante pode continuar a usar suas habilidades até o final de sua ação de combate.* Depois disso, ele não pode participar de desafios ou combates até que pelo menos 1 de vida seja restaurado.

## FICHAS DE SINERGIA

### Fichas de Sinergia

- No início de cada combate, certifique-se de que a ficha de sinergia de cada tripulante esteja no tabuleiro de tripulação correspondente. **Nota: quando não estiver em combate, essas fichas não precisam estar nos tabuleiros de tripulação e você pode colocá-las de lado para ganhar espaço.**
- Se um tripulante alocar dano em um quadrado com um ponto de sinergia (o diamante vermelho), ele colocará sua ficha de sinergia em um tabuleiro de tripulação **diferente**.
- Se um tripulante tiver uma ficha de sinergia de um tripulante **diferente** em seu tabuleiro, ele pode devolvê-la ao tabuleiro correspondente para usar a habilidade indicada na ficha (isso é chamado de “ativação” da ficha de sinergia). As fichas de sinergia podem ser ativadas após sacar o destino.
- Tripulantes não podem usar a habilidade de suas próprias fichas de sinergia.
- Uma ficha de sinergia pode ser devolvida a qualquer momento para o tripulante correspondente, sem ativá-la.

**As habilidades da ficha de sinergia são explicadas na caixa à direita.**



Ponto de Sinergia



**Audrie:** quando ativada, o tripulante causa +1 de dano durante o ataque.



**Capitã Odessa:** quando ativada, o tripulante pode causar dano diagonalmente.



**Gregory:** você pode ativar esta ficha quando o tripulante atingir 0 pontos de vida. Restaure 2 pontos de vida do tripulante.



**Kannan:** quando ativada, o tripulante saca novamente o destino durante um ataque.



**Kasumi:** quando ativada, o tripulante causa +1 de dano durante o ataque.



**Laurent:** quando ativada, o tripulante causa +1 de dano durante o ataque.



**Mac:** quando ativada, o tripulante ganha +2 de precisão durante o ataque. Você pode usar este efeito depois de sacar o destino.



**Marco:** quando ativada, o tripulante pode causar 2 de dano extra durante um ataque. Este dano não pode ser colocado em símbolos de coração do inimigo (mas pode ser colocado em habilidades do inimigo e dano de ataque). Este dano deve ser colocado adjacente a outro dano do mesmo ataque, como de costume.



**Rafael:** quando ativada, ganha 2 de bloqueio.



# EXEMPLOS DE COMBATES



## Exemplo 1 de Ataque

Jamey ataca a Lula Escorpião com Laurent usando o Porrete. Ele coloca uma ficha de ação de combate em Laurent, então saca destino. O resultado é 5. Ele tem +0 de precisão, então  $5 + 0 = 5$ , igual à defesa da Lula Escorpião, que é 5. O ataque é bem-sucedido. O porrete causa 2 de dano. Jamey decide descartar sua carta equipada “Triagem” para ganhar 1 de dano extra, atingindo um total de 3. Ele deve colocar todo o dano desse ataque em quadrados adjacentes. Ele escolhe usar 2 do dano para cobrir o quadrado esquerdo inferior (ele deve usar 2 porque é um coração duplo). Ele usa o terceiro dano para cobrir o quadrado do esquerdo do meio.

A Lula Escorpião então contra-ataca. Ela causa 2 de dano básico mais a habilidade de 1 de dano descoberto no quadrado inferior direito.  $2 + 1 = 3$  de dano. O porrete de Laurent dá 2 de bloqueio, reduzindo o dano em 2, então Laurent sofre 1 de dano. Jamey coloca 1 ficha de dano no tabuleiro de tripulação de Laurent.

## Exemplo 2 de Ataque

Jamey coloca uma segunda ficha de ação de ataque em Laurent para que ele possa atacar a Lula Escorpião uma segunda vez. Ele saca destino 6. Ele tem +0 de precisão, então o total é 6, maior do que a defesa da Lula Escorpião, que é 5. O ataque é bem-sucedido, causando 2 de dano. Jamey coloca o dano no quadrado inferior direito e no quadrado direito do meio. Cobrir o quadrado direito do meio significa que a habilidade de fim de rodada da Lula Escorpião, “Enfraquecer”, não será ativada no fim da rodada de combate. Também há um ponto de sinergia nesse quadrado, o que significa que a ficha de sinergia de Laurent pode ser colocada em outro tabuleiro de tripulação. Jamey coloca a ficha de sinergia no tabuleiro da tripulação de Audric.

A Lula Escorpião agora contra-ataca. Como uma ficha de dano cobre o quadrado inferior direito, a Lula causa apenas 2 de dano. O porrete de Laurent dá 2 de bloqueio, então ele recebe 0 de dano.

1º Ataque de Laurent



2º Ataque de Laurent



## Exemplo de Rodada de Combate

Cid e Zoey são atacados por um Guerreiro Esqueleto, um Olho Voador e um Chacal Infernal. Eles começam a primeira rodada de combate. Cada um deles tem duas fichas de ação de combate.

Cid joga primeiro. Ele coloca sua ficha de ação de combate em Gregory e escolhe atacar o Guerreiro Esqueleto. Ele saca o destino 5 e adiciona o número à precisão de Gregory de +2, para um total de 7, igual ou maior que a defesa do esqueleto, que é 5. Ele então coloca 2 fichas de dano no esqueleto, cobrindo um coração e um quadrado em branco. O esqueleto então imediatamente contra-ataca, causando 2 de dano (1 básico +1 dano bônus descoberto).

Zoey ataca em seguida. Ela coloca sua ficha de ação de combate na Capitã Odessa e escolhe atacar o esqueleto. Ela saca o destino 1 e adiciona o número à precisão da Capitã, que é +1, para um total de 2, menos do que a defesa do esqueleto, que é 5. Ela erra, então o esqueleto contra-ataca imediatamente, atingindo-a primeiro. Ele causa 2 de dano, mas a arma da Capitã Odessa tem 1 de bloqueio, então ela recebe apenas 1 de dano do esqueleto ( $2-1 = 1$ ). Capitã Odessa então causa apenas 1 de dano ao esqueleto (porque ela errou), mas cobre o último coração do esqueleto, o suficiente para derrotá-lo. Ela também cobre um ponto de sinergia, então Zoey coloca a ficha de sinergia da Capitã Odessa em outro tabuleiro de tripulação. Zoey remove do combate a carta de esqueleto derrotada e a devolve ao deck inimigo. **Nota: se Zoey tivesse atingido o esqueleto, ela o teria derrotado antes que ele pudesse contra-atacar e não teria sofrido nenhum dano.**

Após Cid e Zoey usarem suas fichas de ação de combate restantes para derrotar o Chacal Infernal, o inimigo Olho Voador permanece e a fase de ataque inimigo de **fim de rodada** começa. O Olho Voador ataca, causando 3 de dano (2 básico +1 bônus descoberto). Zoey é a jogadora ativa, então ela decide colocar o dano em Mac. O Olho Voador também ativa sua habilidade de fim de rodada, “loucura”. Zoey coloca um símbolo de loucura em Rafael.

Cid e Zoey então recuperam suas fichas de ação de combate e uma nova rodada de combate começa.

Para obter mais detalhes sobre combate específico e habilidades do inimigo, consulte a pág. 35.



**Lembre-se:** devolva as cartas de inimigo ao deck inimigo em ordem.



## Exemplo de Ficha de Sinergia

Rafael coloca o dano no quadrado superior direito e no quadrado do meio direito do Olho Voador. Como o quadrado do meio à direita tem um ícone de ponto de sinergia, Rafael coloca sua ficha de sinergia em um tabuleiro de tripulação diferente, desta vez no tabuleiro de Gregory.

Gregory agora ataca o olho voador. Ele erra, então o olho voador contra-ataca primeiro, causando 3 de dano. Gregory ativa a ficha de sinergia de Rafael e ganha +2 de bloqueio para que ele possa ignorar 2 de dano. Ele devolve a ficha ao tabuleiro de tripulação de Rafael.

# OUTRAS REGRAS

## CARTAS DE MISSÃO

Quando o livro de histórias disser “Ganhe a missão x”, pegue a carta de missão correspondente do deck e coloque-a com a face para cima perto do atlas (*mantenha todas as outras missões em segredo e em ordem*).

Quando o livro de histórias disser “Perca a missão x” ou “Complete a missão x,” coloque a carta indicada na **caixa de missões usadas**. Uma vez que as missões estiverem nesta caixa, você não pode pegá-las novamente (a menos que esteja reiniciando o jogo para uma nova campanha).

## PALAVRAS-CHAVE

Às vezes, uma história exigirá que você tenha uma palavra-chave para lê-la ou precisará de uma **palavra-chave** específica para fazer uma escolha.

Palavras-chave estão localizadas em cartas de missão que você possui. Se você possui a carta de missão, você tem a palavra-chave.

Se um parágrafo da história começa com, *Se a palavra-chave X, vá para X*, então você **DEVE** seguir estas instruções se possuir a palavra-chave indicada. Se houver várias instruções de palavras-chave no início de uma história, resolva-as em ordem.

Se uma opção disser *Requer a palavra-chave X*, significa que você deve ter essa palavra-chave específica para escolhê-la. Mesmo se você tiver a palavra-chave indicada, você não é forçado a selecionar essa opção. Você pode selecionar outra opção.

### Símbolo de Missão Ativa:

significa que esta missão é uma missão ativa e você pode viajar para algum lugar a fim de completá-la. As cartas de missão sem este símbolo geralmente só precisam ser referenciadas quando você verifica se possui uma palavra-chave específica.



Palavra-chave

Número da Carta de Missão

Descrição da Missão

## DERROTA

Seus principais objetivos em *Sleeping Gods* são encontrar totens e sobreviver aos perigos do Mar Errante.

Conforme você viaja, há várias maneiras de encontrar a derrota. Derrota significa algo diferente dependendo do modo que você está jogando (normal ou brutal).

Existem duas maneiras de você ser derrotado:

- A vida de todos os tripulantes é reduzida a 0.
- O navio sofreu 11 de dano.

Se estiver jogando no **modo normal**, o jogo é mais tolerante quando você é derrotado. Em termos de história, se a vida dos tripulantes for reduzida a 0, a tripulação de alguma forma escapa, navegando de volta para o porto, mas isto leva dias. Se o navio sofrer 11 de dano, a tripulação mal o mantém flutuando e tem de leva-lo de volta ao porto para reparos. Isto faz com que eles percam um bom tempo com isso.

Depois de marcar uma caixa de “derrota” em seu diário de bordo, siga estas instruções quando você for derrotado no modo normal:

- **Toda a tripulação é reduzida a 0 pontos de vida:** mova para o porto mais próximo e remova todo o dano e a fadiga da tripulação. Descarte 6 cartas de evento do topo do deck de eventos. Comece um novo turno.
- **O navio sofreu 11 de dano:** vá para o porto mais próximo e remova todo o dano do navio. Descarte 6 cartas de evento do topo do deck de eventos. Comece um novo turno.

No modo brutal, o jogo é mais realista, terminando em completo fracasso quando você é derrotado. A campanha termina e você deve reiniciar o jogo e começar uma nova campanha para jogar novamente.

Certifique-se de marcar todos os totens que encontrar em sua jornada na folha de conquistas do jogo. Anote sua pontuação final no diário de bordo (consulte a pág. 34).

# 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).

## Totens

Você deve encontrar tantos **totens** quanto possível. A quantidade de totens que você encontrar determinará o final da história ao final da campanha. Os totens têm um símbolo especial de “totem” no canto superior esquerdo da carta. Todos os totens são cartas de aventura.



**Custo de comando** para ativar a carta. Coloque o comando na carta ao usá-lo.

Você pode ativar esta carta para ganhar 3 de experiência durante um desafio (após sacar o destino) **OU** ganhar 2 de bloqueio durante o combate. Esta carta também possui uma habilidade “passiva”, o que significa que ela está sempre ativa e você não precisa gastar um comando para usá-la.

**Tipo de carta e número da carta de aventura.**



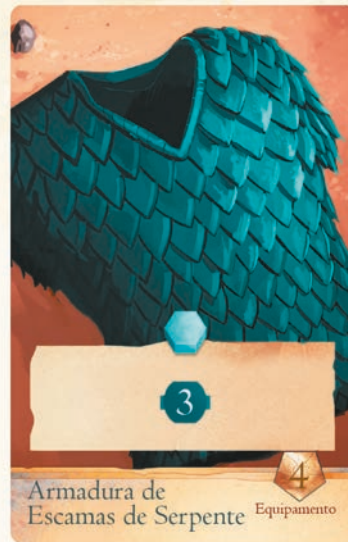
Esta carta de aventura permite que você saque novamente o destino e fique com o melhor resultado.



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



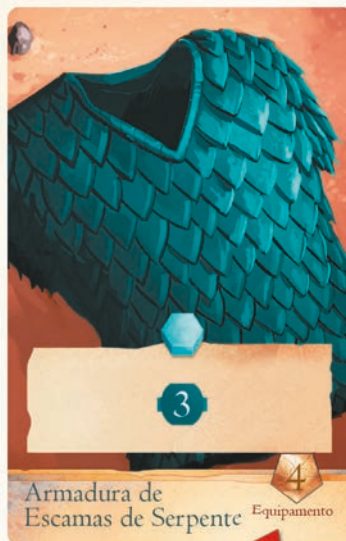
Esta é uma **receita**. Quando você ativa esta carta, você pode pagar 3 de qualquer tipo de comida (carne, grãos, vegetais) para remover 3 de fadiga dos tripulantes e ainda remover 1 ficha de moral baixa.



Quando você ativa esta carta, ela dá a um tripulante um bloqueio temporário de +3. Você só pode usar o bloqueio em combate. Bloqueio permite que você ignore danos.



Com esta receita, você deve pagar 3 grãos. Você pode remover 3 de fadiga e restaurar 3 de vida. Você pode dividir esses benefícios entre os diferentes tripulantes.



Cartas de mercado têm um custo no canto inferior direito. Cartas de mercado são cartas de aventura que você pode comprar usando uma ação “Visitar um local de mercado”.



Ao ativar esta carta, você pode remover 1 de loucura de qualquer tripulante **OU** ganhar 3 de experiente durante um desafio.

*Nota do Designer: nos estágios posteriores de sua campanha, é provável que você tenha vinte ou mais cartas de aventura. Para manter a área de jogo organizada, você pode colocar algumas das cartas que não planeja usar em uma pilha ao lado. Por exemplo, você pode ter duas receitas muito semelhantes, exceto que uma delas é obviamente melhor. Neste caso, você provavelmente não precisará da receita inferior e pode colocá-la de lado para limpar a área de jogo.*

# CAMPANHA

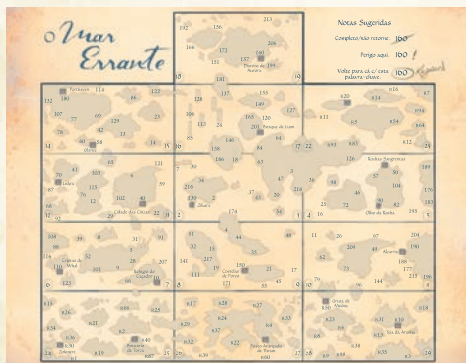
Ao iniciar uma nova campanha, escreva os nomes dos jogadores em um novo diário de bordo. Também marque se você está jogando no modo normal ou brutal. Use esta folha ao longo da campanha para anotar quando você ganhar pontos de experiência (XP) e quando precisar salvar o jogo.

No verso do diário de bordo está um mapa dos mares errantes. É **ALTAMENTE RECOMENDADO** escrever notas neste mapa para ajudá-lo a se lembrar de coisas, como onde você esteve, para onde deseja voltar e muito mais. Se você sabe que um determinado local requer uma palavra-chave, também pode anotar isso para saber aonde voltar quando futuramente obtiver a palavra-chave.

## Diário de Bordo

O formulário do Diário de Bordo contém os seguintes campos:

- Local do Navio: \_\_\_\_\_
- Saúde do Navio: \_\_\_\_\_
- Experiência (anote-a quando ganhar): \_\_\_\_\_
- Modo de Jogo: Normal  Brutal
- Cartas de Habilidade: \_\_\_\_\_
- Deck de Eventos: \_\_\_\_\_
- logadores: \_\_\_\_\_



*Sleeping Gods* só suporta uma campanha de cada vez. Isso ocorre porque você precisa manter o controle de quais cartas de missão você completou, a vida da tripulação atual e efeitos de status, cartas de aventura que você possui e muito mais.

Você pode reiniciar a campanha a qualquer momento, seguindo as etapas da pág. 33.

## Salvando o Jogo

No início do turno de qualquer jogador, você pode decidir parar de jogar e salvar o jogo. Você só precisa fazer isso se quiser guardar o jogo. Esta é simplesmente uma maneira de acompanhar seu progresso para que você possa continuar em outra ocasião. Uma campanha leva cerca de 10-20 horas para ser concluída, portanto, se você tiver um espaço dedicado para manter o jogo montado não precisa salvar o jogo.

Para salvar o jogo e guarda-lo no meio da campanha, siga estas etapas:

1. Na próxima linha disponível em seu diário de bordo, anote a localização do seu navio, o dano atual ao navio e a última ação do navio que foi usada. Anote também quais cartas de habilidade cada jogador tem em sua mão e quantas fichas de comando não utilizadas eles possuem.
2. Coloque cada tabuleiro de tripulação e todo o dano associado, fichas de status, cartas de habilidade, cartas de nível e armas equipadas em um saco plástico separado para a tripulação. Coloque-os na caixa de armazenamento 1 (consulte a pág. 2).
3. Coloque todos os seus recursos, moedas, cartas de aventura, cartas de habilidade da mão, fichas de comando não utilizadas que você possui e cartas de missão na caixa de campanha. Ao colocar as cartas de aventura nesta caixa, coloque-as em sua própria sacola e coloque as que tiverem fichas de comando com a face para baixo na pilha. Coloque o deck de evento atual nesta caixa também.
4. Coloque o deck de cartas de habilidade em uma sacola plástica. Coloque a pilha de descarte de cartas de habilidade com a face para cima na sacola (mantenha o deck de saque com a face para baixo). Indique a parte inferior desta pilha, colocando uma ficha de sinergia na parte inferior.
5. Guarde o resto dos componentes do jogo.

### **Preparando um Jogo Salvo**

- 1.** Coloque o atlas no centro da mesa e vá para a página do local indicado na linha do diário de bordo na qual você salvou mais recentemente. Coloque a ficha do navio na região indicada.
- 2.** Coloque o tabuleiro do navio próximo ao atlas. Coloque os marcadores de dano do navio conforme indicado na linha do diário de bordo na qual você salvou mais recentemente. Coloque todos os recursos e moedas da caixa de campanha no tabuleiro do navio.
- 3.** Um por um, remova os tripulantes e todas as fichas e cartas associadas das sacolas da tripulação. Mantenha todas as fichas e cartas associadas com seu respectivo tripulante. Posicione o tabuleiro da tripulação da Capitã Sofi Odessa próximo ao tabuleiro do navio, no centro da mesa. Distribua os tabuleiros de tripulação restantes entre os jogadores da maneira mais uniforme possível. Cada jogador coloca seus tabuleiros de tripulação à sua frente.
- 4.** Quando você salvou pela última vez, o deck de saque de cartas de habilidade foi colocado com a face para baixo, enquanto a pilha de descarte foi colocada com a face para cima. Agora coloque esses dois decks perto do atlas, mas mantenha-os separados.
- 5.** Embaralhe o deck de mercado e coloque-o próximo.
- 6.** Coloque o deck de evento da caixa de campanha no tabuleiro do navio.
- 7.** Coloque suas cartas de aventura perto do tabuleiro do navio, com a face para cima. Coloque uma ficha de comando do suprimento em todas as cartas de aventura da caixa de campanha que estavam com a face para baixo no deck (indicando que foram usadas).

**8.** Coloque o deck de cartas de inimigo perto do tabuleiro, com a face para baixo (**IMPORTANTE:** não mude a ordem das cartas deste deck e não olhe seu conteúdo a menos que seja instruído).

**9.** Coloque todas as suas cartas de missão ativas perto do tabuleiro do navio. Coloque a caixa de fechamento magnético próxima (**IMPORTANTE:** não altere a ordem das cartas na caixa e não olhe as cartas a menos que seja instruído).

**10.** Coloque todas as fichas restantes e o livro de histórias perto do tabuleiro.

**11.** Embaralhe as fichas de busca e coloque-as em uma pilha, com a face para baixo, perto do tabuleiro.

**12.** Decida quem será o Jogador Inicial. Dê ao jogador inicial a ficha de capitã. Dê a cada jogador suas cartas de habilidade e fichas de comando de acordo com a linha do diário de bordo na qual você salvou mais recentemente (jogador 1, jogador 2 etc.).



## ADICIONANDO & REMOVENDO JOGADORES

Você pode adicionar ou remover jogadores no final de qualquer turno.

Siga estas etapas para adicionar um jogador:

1. Após o término do turno atual, divida os tabuleiros de tripulação e atribua-os a cada jogador da maneira mais uniforme possível (exceto o da Capitã Odessa, que é sempre controlado pelo jogador ativo).

Siga estas etapas para remover um jogador:

1. Após o término do turno atual, reatribua tripulantes aos jogadores da maneira mais uniforme possível (exceto a Capitã Odessa, que é sempre controlado pelo jogador ativo).

2. O jogador que está deixando o jogo deve descartar 1 carta de habilidade e todos os seus comandos, exceto 1. O jogador ativo decide como distribuir as cartas restantes e a ficha de comando para os outros jogadores.

**NOTA: lembre-se de virar o tabuleiro do navio para o lado correto dependendo da quantidade de jogadores.**

## REINICIANDO O JOGO PARA UMA NOVA CAMPANHA

Para reiniciar o jogo para uma nova campanha, siga estas etapas:

1. Devolva todas as cartas de aventura para o deck de aventura. Certifique-se de que todas as cartas deste deck estão em ordem numérica (começando com 1 quando de face para baixo).

2. Devolva todas as cartas de missão para o deck de missão (incluindo cartas de missão da caixa de missão usada). Certifique-se de que as cartas estão em ordem numérica (começando com 1 quando de face para baixo).

3. Devolva todas as cartas de nível para o suprimento.

4. Devolva todas as fichas para o suprimento.



## VARIANTE: DADOS

Se estiver jogando esta variante, em vez de sacar o destino, você pode rolar um dado de seis lados a qualquer momento que precisar sacá-lo.

*Nota do Designer: alguns grupos podem preferir fazê-lo, mas a desvantagem é que isso adiciona mais caos ao jogo. No sistema atual, você pode manipular seu deck de habilidades de alguma forma, como mantendo números menores na mão ou equipando números menores nos tripulantes para que eles não permaneçam no deck. Você também pode fazer cálculos aproximados com base em quantos 1 e 6 você viu serem sacados (porque 1 e 6 são tão comuns quanto outros números).*

## PONTUAÇÃO FINAL

No final da campanha, anote sua pontuação final em seu diário de bordo.

- Ganhe 2 pontos por carta de aventura. Ganhe 2 pontos extras se a carta for um totem.
- Ganhe 1 ponto por carta de missão (inclua as cartas da caixa de missão usadas).
- Ganhe 2 pontos por carta de nível.
- Ganhe 1 ponto por 2 moedas que permanecer com você.
- Ganhe 1 ponto por artefato que permanecer com você.
- Ganhe 10 pontos extras se você chegar ao fim da campanha.
- Perca 10 pontos por derrota (se estiver jogando no modo normal).
- Ganhe 25 pontos extras se jogar no modo brutal.

## ESCLARECIMENTOS SOBRE HABILIDADES

### Regras Gerais de Habilidades do Tabuleiro da Tripulação

**+1 de Dano:** só pode ser adicionado a um ataque executado pelo tripulante. O dano não pode ser causado por si só e ele não pode ser adicionado ao ataque de outro tripulante.

**Bloqueio:** você não pode usar isso para bloquear o dano causado a outro tripulante.

**+1 de Precisão:** você não pode usar isso no ataque de outro tripulante.

**Remover Status:** pode ser usado para remover o status de qualquer tripulante.

**+1 para o Destino:** pode ser usado em qualquer saque de carta de destino, mesmo se sacada por outro jogador.

**Reparar 1:** remova 1 de dano do navio ao usar esta habilidade.

**Sacar o Destino novamente se o resultado for 1:** se você sacar o destino 1, poderá usar esta habilidade para sacar novamente o destino.



### Regras Gerais da Cartas de Habilidade

Habilidades em cartas de habilidade geralmente só se aplicam ao tripulante ao qual elas estão equipadas, a menos que indicado de outra forma na carta.

Se a descrição de uma habilidade diz “você”, significa o jogador que controla o tripulante com o qual a carta está equipada.

**Efeito Instantâneo:** aplique o efeito no momento em que equipar a carta de habilidade.

### Cartas Específicas

**Ataque Surpresa:** descarte a carta para causar 1 de dano (sem contra-ataque inimigo). Você não precisa sacar o destino ou usar uma ficha de ação de combate para infligir este dano.

# ESCLARECIMENTOS SOBRE AS HABILIDADES DO INIMIGO

**Dano Adjacente +1/+2:** é ativado no final de cada rodada de combate. Quaisquer cartas do inimigo adjacentes a esta carta causam +1/+2 de dano durante o final da rodada de ataque.

**Regeneração Adjacente 1:** é ativada no final de cada rodada de combate. Remova 1 ficha de dano de cada carta do inimigo que esteja diretamente adjacente a esta carta (o jogador ativo escolhe qual).

**Habilidade de Descarte:** é ativada no final de cada rodada de combate. Descarte 1 carta de habilidade equipada em um tripulante (o jogador ativo escolhe qual).

**Veneno:** é ativada no final de cada rodada de combate. Um tripulante ganha 1 ficha de status de veneno (o jogador ativo escolhe quem).



**Primeiro Ataque:** esta habilidade se mantém ativa até ser desativada. Sempre que um tripulante ataca esse inimigo, o inimigo contra-ataca primeiro.

**Amedrontar:** é ativada no final de cada rodada de combate. Um tripulante ganha 1 ficha de status de amedrontado (o jogador ativo escolhe quem).



**Perca 1 Recurso:** é ativada no final de cada rodada de combate. Devolva 1 recurso para o suprimento.

**Loucura:** é ativada no final de cada rodada de combate. Um tripulante ganha 1 ficha de status de loucura (o jogador ativo escolhe quem).



**Moral Baixa:** é ativada no final de cada rodada de combate. Um tripulante ganha 1 ficha de moral baixa (o jogador ativo escolhe quem).



**Regeneração 1/3:** é ativada no final de cada rodada de combate. Remova 1 ou mais fichas(s) de dano desta carta do inimigo (o jogador ativo escolhe qual).

**Desarmar:** é ativada no final de cada rodada de combate. Remova 1 carta de arma equipada em um tripulante (o jogador ativo escolhe qual). Você pode equipá-la novamente após o fim do combate.

**Resistir 1:** este inimigo bloqueia 1 de dano cada vez que um tripulante causa dano a ele, até que essa habilidade seja desativada.

**Enfraquecer:** é ativada no final de cada rodada de combate. Um tripulante ganha 1 ficha de status de enfraquecido (o jogador ativo escolhe quem).



**1 de Dano ao Navio:** é ativado no final de cada rodada de combate. O navio sofre 1 de dano. Saque destino para determinar quais salas serão atingidas.

# CONQUISTAS

Sempre que encontrar um totem, marque a caixa apropriada na folha de conquistas. Ao concluir vários finais de campanha, marque as caixas de finais correspondentes na folha de conquistas. Na medida em que descobre totens e finais, você ganha “cartas desbloqueadas”.

## Cartas Desbloqueadas

Cartas desbloqueadas são cartas específicas do deck de missões. Marque as cartas desbloqueadas que você conquistou quando tiver o número correspondente de totens/finais.

*Exemplos: para ganhar as cartas desbloqueadas “missões 169-170,” você precisa ter descoberto um mínimo de 4 totens/finais. Para ganhar as cartas desbloqueadas de “missões 167-168”, você precisa ter descoberto no mínimo 7 totens/finais.*

Cada vez que você inicia uma nova campanha, verifique a folha de conquistas para ver com quais cartas desbloqueadas você começa. Você não ganha essas cartas durante uma campanha, apenas quando inicia uma nova campanha.

Depois de ganhar uma carta desbloqueada, ela permanece para sempre “desbloqueada” e você pode usá-la em todas as campanhas futuras. Você pode escolher quais cartas desbloqueadas usar no início de cada campanha.

Conquistas	Lista de Totens	Finais
<input type="checkbox"/> Machado das Terras Cinzentas	<input type="checkbox"/> Lança de Raltolde	<input type="checkbox"/> Pedra do Itinerante
<input type="checkbox"/> Lâmina de Thrack	<input type="checkbox"/> Lanterna das Sombras (T. Ruínas)	<input type="checkbox"/> Pedra do Sacrifício
<input type="checkbox"/> Livro da Fama e da Infâmia	<input type="checkbox"/> Martelo de Sironie	<input type="checkbox"/> Pedra do Grito (T. Ruínas)
<input type="checkbox"/> Coroa da Centopéia (T. Ruínas)	<input type="checkbox"/> Braclete da Serpente	<input type="checkbox"/> Pedra da Cleopatra
<input type="checkbox"/> Coruja Mecânica	<input type="checkbox"/> Pedra da Ausência (T. Ruínas)	<input type="checkbox"/> Pedra dos Espíritos (T. Ruínas)
<input type="checkbox"/> Rubi Amaldiçoado (T. Ruínas)	<input type="checkbox"/> Pedra da Negociação	<input type="checkbox"/> Pedra das Lulas
<input type="checkbox"/> Máscara Eférea (Dungeons)	<input type="checkbox"/> Pedra de Sangue	<input type="checkbox"/> Pedra das Tempestades
<input type="checkbox"/> Lança de Osso de Peixe (Dungeons)	<input type="checkbox"/> Pedra dos Gatos	<input type="checkbox"/> Pedra das Profundezas
<input type="checkbox"/> Pedra do Fortão	<input type="checkbox"/> Pedra das Correntes	<input type="checkbox"/> Pedra da Caçada
<input type="checkbox"/> Pedra Divina	<input type="checkbox"/> Pedra da Mudança (Dungeons)	<input type="checkbox"/> Pedra da Mente
<input type="checkbox"/> Selo do Caçador (T. Ruínas)	<input type="checkbox"/> Pedra do Egipto	<input type="checkbox"/> Pedra do Vento
<input type="checkbox"/> Pedra Chave	<input type="checkbox"/> Pedra dos Terremotos	<input type="checkbox"/> Pedra do Vento & das Ondas
<input type="checkbox"/> Espada de Lava (T. Ruínas)	<input type="checkbox"/> Pedra da Aptidão	<input type="checkbox"/> Pedra dos Dentes (T. Ruínas)
<input type="checkbox"/> Semente da Vida	<input type="checkbox"/> Pedra de Congelamento	<input type="checkbox"/> Pedra do Tempo
<input type="checkbox"/> Violão de Mezcra	<input type="checkbox"/> Pedra da Guia	<input type="checkbox"/> Pedra da Morte
<input type="checkbox"/> Sul de Mezcra	<input type="checkbox"/> Pedra da Cura	<input type="checkbox"/> Pedra da Vingança (T. Ruínas)
<input type="checkbox"/> Ídolo do Místico (T. Ruínas)	<input type="checkbox"/> Pedra dos Perdidos (T. Ruínas)	<input type="checkbox"/> Pedra de Vin (Dungeons)
<input type="checkbox"/> Pedra Nautilus (Dungeons)	<input type="checkbox"/> Pedra da Loucura	<input type="checkbox"/> Pedra da Fraqueza
<input type="checkbox"/> Pedra do Pesadelo (T. Ruínas)	<input type="checkbox"/> Pedra de Muitos Olhos	<input type="checkbox"/> Pedra das Dores Mundanas (T. Ruínas)
<input type="checkbox"/> Gervas Obsidianas (Dungeons)	<input type="checkbox"/> Pedra da Restauração	<input type="checkbox"/> Espada do Duelista
<input type="checkbox"/> Coração de Obsidiana	<input type="checkbox"/> Pedra dos Espelhos (T. Ruínas)	<input type="checkbox"/> A Chama Perpetua
<input type="checkbox"/> Cristal de Omilide	<input type="checkbox"/> Pedra do Amassado	<input type="checkbox"/> Encantos de Thrack
<input type="checkbox"/> Pedra Pigmentada (T. Ruínas)	<input type="checkbox"/> Pedra da Música	<input type="checkbox"/> Prisma de Valard (T. Ruínas)
<input type="checkbox"/> Caixa Quebra-Cabeça	<input type="checkbox"/> Pedra da Névoa (T. Ruínas)	<input type="checkbox"/> Máscara de Zacia
<input type="checkbox"/> Escudo de Raltolde	<input type="checkbox"/> Pedra dos Enigmas	<input type="checkbox"/> Pedra Zrell (T. Ruínas)

*Cartas Desbloqueadas* Conte o número de totens e finais diferentes que você alcançou para desbloquear essas cartas para todas as campanhas futuras.

<input type="checkbox"/> 4 (Missões 171-172)	<input type="checkbox"/> 11 (Missão 174)	<input type="checkbox"/> 18 (Missões 178-180)
<input type="checkbox"/> 7 (Missões 169-170)	<input type="checkbox"/> 13 (Missão 175)	<input type="checkbox"/> 22 (Missão 173)
<input type="checkbox"/> 9 (Missão 168)	<input type="checkbox"/> 15 (Missões 176-177)	

*Finais*

<input type="checkbox"/> #1	<input type="checkbox"/> #5	<input type="checkbox"/> #9	<input type="checkbox"/> #13
<input type="checkbox"/> #2	<input type="checkbox"/> #6	<input type="checkbox"/> #10	
<input type="checkbox"/> #3	<input type="checkbox"/> #7	<input type="checkbox"/> #11	
<input type="checkbox"/> #4	<input type="checkbox"/> #8	<input type="checkbox"/> #12	

## NÍVEL DE DIFICULDADE DO INIMIGO

Frequentemente, antes do início do combate, você pode ver o nível dos inimigos combinados. Aqui está uma tabela útil para lhe dar uma ideia geral de qual será a dificuldade do combate.

Combat Level	Dificuldade
3-8	Muito Fácil
9-11	Fácil
12-13	Médio
14-17	Perigoso
18-22	Mortal

## EXPLORANDO UMA VILA/CIDADE

Algumas histórias começam com o nome de uma vila ou cidade em negrito. Neste caso, a estrutura da história geralmente permite que você selecione todas as várias opções na mesma visita, uma por uma. No entanto, você não pode selecionar a mesma opção mais de uma vez durante cada ação de explorar a vila/cidade.



Quando você explora este local (40), a história começa com o nome da “Cidade das Cinzas”.

## FICHAS DE EXPLORAR

Às vezes, uma história dirá “ganhe explore A” ou outra letra. Neste caso, ganhe a ficha de explorar com a letra correspondente. Siga as instruções se um parágrafo mencionar uma ficha de explorar específica.

Quando você retornar ao navio, devolva todas as fichas de explorar ao suprimento.



## UMA NOTA SOBRE AS RECOMPENSAS

As palavras “materiais” e “vegetais” são abreviações de “ficha de materiais” e “ficha de vegetais”. Cada ficha representa uma variedade de materiais de construção ou vegetais. “Ganhe 1 de materiais” significa “Ganhe 1 ficha de materiais”.

## DICAS DE ESTRATÉGIA

- Lembre-se de equipar antecipadamente as cartas de habilidade em cada deck de eventos. Elas melhoram drasticamente sua capacidade de vencer os desafios, mas é fácil esquecer de equipá-las. Além disso, no final de cada deck de evento, você terá que descartar todas as cartas de habilidade equipadas, por isso é uma boa ideia equipá-las logo no início de cada deck de evento.
- Se você está constantemente ficando sem vida ou ficando muito fadigado, use a ação do convés do navio com mais frequência para que você possa obter comida. Use suas receitas e vá ao mercado para obter receitas melhores que restaurem sua vida com mais eficiência, eliminando, assim, a fadiga.
- Quanto mais você se aventura da região inicial, mais difícil ficam as coisas. Se você estiver tendo problemas para sobreviver, tente obter algumas cartas de aventura úteis e compre uma ou duas cartas de nível antes de se aventurar em um novo mapa.

## ÍNDICE

Ação do Navio	10-11
Ações	13-16
Adicionando Jogadores	33
Armas	15, 22
Busca	11
Carta de Evento	12
Carta de Mercado	15, 29-30
Carta de Nível	16
Carta do Inimigo	22, 35
Cartas de Aventura	29-30
Cartas de Habilidade	7, 17
Cartas de Missão	28
Cartas Desbloqueadas	36
Comando	17
Combate	21-27
Componentes	2-3
Dano	8, 20, 23
Dano ao Navio	9
Dano Fragmentado	24
Derrota	28
Desafio	19-20
Destino	8
Diário de Bordo	9
Explora	15
Fadiga	8
Falha	20
Fichas de Sinergia	25
Habilidade da Tripulação	18
Jogador Ativo	8
Limite de Mão	7
Mercado	15
Modo Brutal	5, 28, 31, 34
Modo Normal	28, 34
Palavra-chave	28
Perícias	9
Perigo	13
Porto	16
Preparação	4-5
Região	9, 13
Reparar	9, 16
Salvando o Jogo	31-32
Saque destino	8
Status	9
Turno	10-16
Viajar	13-14
Vida	8
XP	16

## CRÉDITOS

### Design e Ilustrações

Ryan Laukat

### Textos

Malorie Laukat, Ryan Laukat, Brenna Asplund

### Editor

Malorie Laukat

### Desenvolvimento do Jogo

Ryan Laukat & Malorie Laukat

### Desenvolvimento Adicional

Alex Davis, Brenna Asplund, Ira Fay

### Consultor

Dan Thurot

### Revisão de Livro de Histórias

Malorie Laukat, Brenna Asplund

### Revisão do Livro de Regras

Malorie Laukat, Brenna Asplund, Ira Fay, Brenna Noonan, Ryan Laukat

### Guia de Início Rápido

Malorie Laukat

### Folha de Resumo de Regras

Peter Gifford (Universal Head)

### Tradução

Marcelo Oliveira

### Revisão

Kleber Bertazzo, Laís Feres, André Neiva, Maria Helena Feres e Cristiano Cuty

### Layout Brasileiro

Paula Ambrósio e Cristiano Cuty

### Jogadores da Fase de Testes

Malorie Laukat, Brenna Asplund, Alex Davis, Dan Thurot, Kelly Ricks, Geoff Goins, Jeremy Tritchler, Shaun Tritchler, Shaun Bevan, Hilda Vazquez-Bevan, Lara Williams, Spencer Williams, Wesley Tomlin, Tom Aleman, Perry Kleinhenz, Alex Montgomery, Daphne Marchant, Royce Severson, Tim Fowers, Jeff Beck, Jeff Krause, Eric Dodds, Thomas Thompson, Susie Gottlieb, Suzanne Sheldon, Ronnie Norton, Julia Chung, Ira Fay

Agradecimentos especiais para Richard Ham, Suzanne Sheldon, Eric Dodds, Susie Gottlieb, Thomas Thompson, Dan Thurot, Peter Gifford e Ira Fay.

Red Raven Games 2020 Todos os direitos reservados

Distribuído no Brasil por Conclave Editora

## SUGESTÃO DE DISPOSIÇÃO DO TABULEIRO DA TRIPULAÇÃO



Coloque as cartas de habilidade equipadas nos dois primeiros espaços (isso serve para lembrá-lo de que você não pode equipar mais de 2 cartas de habilidade por tripulante).

Cartas de Arma Equipadas

Coloque as cartas de nível abaixo das cartas de habilidade equipadas, como esta (a menos que não haja cartas de habilidade equipadas, caso em que você pode colocá-las diretamente abaixo do tabuleiro da tripulação). Uma maneira fácil e rápida de diferenciar cartas de nível e de habilidade: as cartas de nível têm uma faixa amarela na parte inferior e de habilidade têm uma faixa turquesa.

## LEMBRETE DE REGRA: O QUE OS JOGADORES COMPARTILHAM

### Recursos que cada jogador não compartilha:

- Seus Tabuleiros de Tripulação
- Cartas de Habilidade na Mão
- Suas Fichas de Comando
- Sua(s) Própria(s) Ficha(s) de Ação de Combate

*Os jogadores não podem dar cartas de habilidade uns aos outros, mas há algumas exceções: os jogadores podem equipar suas cartas de habilidade na mão para os tripulantes da equipe de outros jogadores. Além disso, qualquer jogador pode descartar cartas de habilidade da mão para adicionar perícia a um desafio no turno de outro jogador.*

### Recursos que todos os jogadores compartilham:

- Comida
- Moedas
- Materiais
- Cartas de Aventura

# Ícones



**Dano de Ataque:** a quantidade de fichas de dano causada por um tripulante ou inimigo.



**Bloqueio:** ignore esta quantidade de dano de um ataque.



**Precisão:** adicione este número ao seu “saque de destino” quando você atacar.



**Vida:** nos inimigos, cubra cada símbolo de coração com dano para derrotá-lo. **Na tripulação,** essa é a quantidade de fichas de dano que eles podem suportar. Se o dano de um tripulante for igual à sua vida, ele não pode participar de combates ou desafios, ou usar suas habilidades até que você restaure pelo menos 1 de vida.



**Descartar Carta de Habilidade da Mão**



**Custo em XP:** pontos de experiência que você deve pagar para comprar esta carta (pág. 16)



**Voar:** enquanto descoberto, este inimigo tem +1 de defesa contra armas sem o atributo “alcance”.



**Remova 1 de Amedrontado**



**Remova 1 de Loucura**



**Remova 1 Veneno**



**Remova 1 Enfraquecido**



**Remova 1 Moral Baixa**



**Fim da Rodada de Habilidade do Inimigo:** no final de cada rodada de combate, a habilidade do mesmo quadrado deste símbolo é ativada.



**Ponto de Sinergia:** se um tripulante causar dano a ele, coloque sua ficha de sinergia em outro tripulante.



**Sacar o Destino novamente se o resultado for 1:** se você sacar o destino 1, poderá usar esta habilidade para sacar novamente o destino.



**Totem**



**Destino**



**Sacar Novamente o Destino**



**Perícia Ofícios**



**Perícia Astúcia**



**Perícia Experiente**



**Perícia Percepção**



**Perícia Força**



**Remova Fadiga (1, a menos que indicado outra coisa)**



**Custo em Comando para Ativar**



**Atributo de Arma de Alcance**



**Custo em Moeda**



**Grãos (Comida)**



**Vegetais (Comida)**



**Carne (Comida)**



**Comida (Qualquer tipo)**



**Materiais**



**Evento Brando**



**Evento Perigoso**



**Evento Mortal**