

STARCADIA QUEST



LIVRO DE REGRAS



DESTINO: STARCADIA!

Há mil anos, os cidadãos do Mundo lançaram a primeira nave interestelar MRQL. Sua força Mais Rápida Que a Luz lançou-a instantaneamente pelo vasto abismo entre as estrelas e, de repente, ela estava orbitando um mundo gelado e cheio de neve. A tripulação explorou aquela bola de neve e encontrou... Pessoas!

Os cidadãos de Baccahlanche receberam o povo do Mundo com celebrações, esquis e sorvete (quilos e quilos de sorvete, que é basicamente a única comida disponível em Baccahlanche). O povo do Mundo apresentou aos peludinhos baccahlanchianos os filmes, as escovas de cabelo e o Dia do Taco (uma celebração semanal deliciosa e meio odorífera da melhor comida já inventada).

As duas civilizações se tornaram amigas instantaneamente e, juntas, fundaram a Aliança Starcardiana, uma federação

informal de planetas aliados para defesa mútua, assistência e benevolência em geral. Com o tempo, os membros do mundo se expandiram para incluir os pantanosos Glomps, os espetaculares Melodrams e os facilmente impressionáveis Espantozônios. Hoje, desde a Fronteira selvagem até o próprio Mundo, a Aliança Starcardiana mantém o espaço seguro e estável graças à Marinha, aos fuzileiros e ao Corpo Expedicionário.

E tudo estava bem na Galáxia!

...Por pouco tempo.

A Aliança foi abalada profundamente por um homem que ascendeu rápido na hierarquia da Marinha ao ganhar uma promoção por semana: O Supremo Comandante Thorne.

Thorne, como segundo-tenente, assumiu o comando da sua nave para liderar uma força-tarefa starcadiana contra a Armada Scolan. Na semana seguinte, como tenente, Thorne assumiu o comando da sua nave para capturar o notório Pirata Espacial Capitão Willy Molhado. Na semana seguinte, como tenente comandante, Thorne assumiu o comando da sua nave para derrotar o enorme devorador de planetas Paccusmaann. Na semana seguinte, os Starcadianos deram para ele o comando da Marinha inteira porque, afinal, aquilo já estava ridículo, e a corte marcial por seus vários motins eram pura perda de tempo. Thorne sempre obtinha resultados, e sua lógica extrema era incontestável.

De fato, como Supremo Comandante, Thorne manteve a paz. MUITA Paz. TODO o tempo. Havia muita confusão na galáxia, que só ele, o Supremo Comandante Thorne, podia antecipar e prevenir. A própria infalibilidade dele era infalível.

Aliás, se havia alguma falibilidade, ela estava entre seus subordinados iminentemente falhos. Em raras ocasiões, um não recarregava a arma quando era ordenado, ou outro errava um tiro exatamente na hora errada, apesar da chance clara de acertar o alvo.

O Supremo Comandante Thorne não era um homem insensato... Ou melhor, apaga isso, ele é absurdamente insensato, mas dá pra entender a frustração dele quando um lacaio tem 95% de chance de eliminar um inimigo e erra o alvo! É como se as próprias leis da probabilidade se recusassem a manter seus valores! Dá pra imaginar?

O Supremo Comandante Thorne impôs uma série de reformas na Marinha para reduzir essas inconsistências a zero. Todos os oficiais recebiam seus planos táticos diretamente do Supremo Comandante Thorne. Todos os tripulantes cumpriam suas tarefas conforme ordenado pelo cronograma principal do Supremo Comandante Thorne, que cobria o tempo de serviço, o de folga e até mesmo de férias deles. Nada foi deixado ao acaso: trens de logística, calibrações de controle de incêndio, e até quantas vezes alguém mastigava os tacos e que sabor de sorvete deveriam pedir (Baunilha. Sempre. Chocolate e morango são muito imprevisíveis, óbvio, e nem pense em tomá-lo rápido demais, ou você vai ter que enfrentar uma corte marcial, além da dor de cabeça por causa do gelo).

Tais medidas podem ter parecido duras, autoritárias, microgerenciadoras, ditatoriais, dogmáticas, sufocantes, opressivas e até mesmo um pouco mandonas. Mas obtiveram resultados, exatamente como o Supremo Comandante Thorne tinha previsto.

A Marinha se tornou uma máquina bem lubrificada e eficiente, capaz de interromper qualquer ameaça antes mesmo que ela surgisse! Na verdade, tão eficiente que o Supremo Comandante Thorne teve bastante tempo de sobra, e começou a distribuir seus planejamentos a governadores planetários e líderes civis do espaço conhecido. Desde que eles seguissem suas instruções ao pé da letra, a paz reinaria, e tudo estaria bem na Galáxia!

... Bem, não exatamente.

O poder e a influência do Supremo Comandante Thorne foi crescendo e crescendo. Quem poderia pará-lo? Ele previa qualquer resistência e eliminava imediatamente o mal pela raiz. Às suas ordens, ele revogava mudanças feitas pelo governo civil com lógica extrema e um uniforme impecável. Chegou ao ponto de cancelar o Dia do Taco, um ritual desordeiro que resultava em odores inesperados e risadas demais.

E isso foi a gota d'água!

Até para quem era da Marinha e estava acostumado com precisão, horários e ordens extremas, achou que a última grande medida tinha sido demais. O Dia do Taco era uma parte vital e milenar da cultura Starcadiana. A Aliança inteira havia se formado sobre a força daquele dia delicioso e hilário!

O Supremo Comandante Thorne foi dispensado do trabalho... exatamente como ele tinha previsto!

Agora, nos limites do espaço conhecido, no mundo de máquinas de Quintaltek, o Supremo Comandante Thorne reúne suas forças para contra-atacar a mesma Aliança que o afastou por instituir ordens e horários, mas tudo pelo próprio bem deles, é claro. Um novo Império será formado sob a liderança do Supremo Comandante Thorne. Sua frota de precisamente 1337 naves (um número que nem os melhores estrategistas conseguem compreender) vai varrer a Marinha Starcadiana e lidar com os guerreiros irritantes deles seguindo um cronograma de criação própria do Supremo Comandante Thorne!

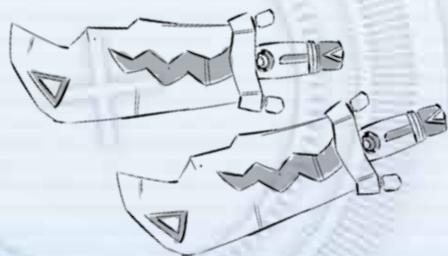
A ordem será levada à galáxia sob seu olhar penetrante e vermelho feito fogo!

Vamos dar uma gargalhada megalomaniaca por precisamente 5,42 segundos! Muahaha! Muahahaha!

MAUHAHAHAHAHAHAHAHAHA!

CONTEÚDO

DESTINO: STARCADIA!	2	OS MONSTROS	
COMPONENTES DO JOGO	5	♦ Ativação dos Monstros	20
RESUMO DO JOGO	7	Ativação por Carta de Evento	20
CAMPANHA CONTRA THORNE	7	Ativação por Reação de Alerta	20
PREPARAÇÃO DA TRIPULAÇÃO	8	Ativação por Reação de Vingança	22
♦ Escolhendo os Heróis	8	♦ Ataque de Monstro	22
Modo Avançado: Recrutamento de Heróis	8	♦ Monstro e Painel de Controle dos Monstros ...	22
♦ Anatomia de um Herói	9	Anatomia de uma Carta de Monstro.....	22
♦ Equipamento Inicial	9	Anatomia do Painel de Controle dos Monstros...23	
PREPARAÇÃO DO CENÁRIO	10	♦ Extermínio	23
O TABULEIRO	13	MISSÕES	24
O TURNO DO JOGADOR	14	Recompensas de Missão	24
♦ Ativação do Herói	15	Recompensas do Cenário	24
♦ Movimentação	15	FICHAS DE VITÓRIA	24
Avançar	15	FASE DE MELHORIAS	24
Escotilhas	15	♦ Avante!	25
Portais	15	♦ E para o alto!	25
Portas	15	FICHAS DE EXPLORAÇÃO	25
Espaços Ocupados.....	16	♦ Gadgets	26
♦ Ataque	16	♦ Fichas de Vitória	26
Selecione uma Melhoria de Arma.....	16	♦ Fichas de Missão	26
Selecione Melhoria(s) de Ampliação.....	16	MELHORIAS	26
Confirme o Alvo.....	16	♦ Anatomia de uma ficha de Melhoria	27
Linha de Visão	17	♦ Armas	27
Exaustar Ataque e Melhorias de Ampliação.....	18	♦ Ampliações	28
Ataque de Dados.....	18	♦ Passivos	28
Defesa com Dados	18	♦ Reações	28
Rolando os Dados.....	18	♦ Efeitos Especiais	28
Resultados de Ataque.....	18	Defesa Extra	28
Efeitos Especiais.....	19	Vida Extra.....	28
Mortes e Recompensas.....	19	Rerrolagem dos Dados	28
♦ Descanso	19	Autossacrifício.....	29
Restaurar Melhorias.....	19	Personagens Enormes	29
Reorganizar Melhorias	19	Atordoamento	29
Ressuscitar Heróis	19	Empurrão.....	29
♦ Baralho de Eventos	20	A FOLHA DE CAMPANHA	29
		♦ Final da Campanha	30
		OPCIONAL: MODO EPISÓDICO	30
		Seleção	30
		ÍNDICE	31
		CRÉDITOS	31
		RESUMO DAS REGRAS	32



COMPONENTES DO JOGO



1 LIVRO DE REGRAS



4 MÓDULOS ESPACIAIS



10 PEÇAS DE CENÁRIO



4 PAINÉIS DE CONTROLE DE TRIPULAÇÃO

1 PAINEL DE CONTROLE DE MONSTRO



1 BLOCO DE FOLHAS DE CAMPANHA



8 CARTAS DE HERÓI



8 CARTAS DE MONSTRO



31 CARTAS DE MISSÃO



30 CARTAS DE EVENTO



6 FICHAS DE PORTAL



40 FICHAS DE VITÓRIA



10 FICHAS DE PORTA



11 FICHAS DE MISSÃO



99 FICHAS DE MELHORIA



30 FICHAS DE DANO



8 FICHAS DE HOVERBOARD



10 FICHAS DE RECARGA



12 FICHAS DE SERINGA DE CURA

30 MINIATURAS



8 HERÓIS



8 BASES DE MINIATURAS



4 BISBILHOTEIROS



4 BOBAJÕES



4 OCTOGELADOS



2 OCTOCRUÉIS



1 SUPREMO COMANDANTE THORNE



1 CORAÇÃO DE GELO



4 BUM-BARDEIROS



2 ESPOLETAS



10 DADOS

RESUMO DO JOGO

Starcadia Quest é um jogo de campanha para 2 a 4 jogadores em que jogadores controlam uma Tripulação com dois Heróis únicos, que devem se aventurar entre diferentes estações espaciais para derrotar o Supremo Comandante Thorne e seu exército. Só que essas Tripulações não estão bem afinadas umas com as outras: são rivais amargurados que competem uns contra os outros mesmo quando possuem os mesmos objetivos!

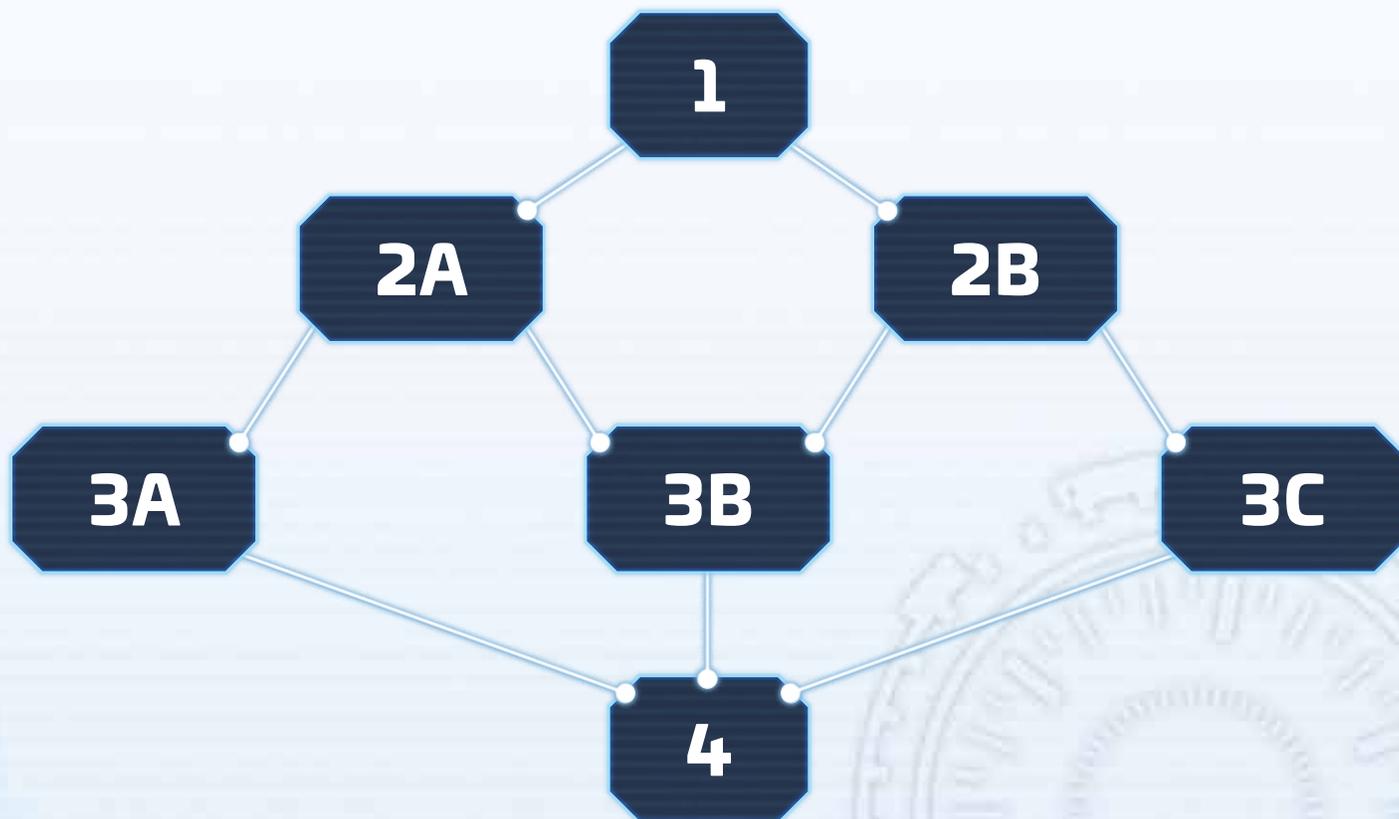
Os jogadores devem escolher o caminho da sua campanha seguindo o sistema de ramificação de campanha do jogo. À medida que percorrem a campanha, os jogadores devem escolher quais oportunidades querem buscar e quais querem deixar para trás — uma decisão que mais tarde poderá acarretar sérias consequências.

Em cada Cenário, os jogadores colocam seus dois Heróis contra os dois Heróis dos outros jogadores e os Monstros asquerosos que se aglomeraram na estação. Ao completar Missões Específicas e matar os inimigos, os Heróis poderão encontrar itens e armas muito poderosos.

CAMPANHA CONTRA THORNE

Para impedir o Supremo Comandante Thorne de assumir o comando, os Heróis terão que percorrer toda a galáxia. À medida que progredirem, eles diminuem a autoridade do Supremo Comandante enquanto aumentam o próprio poder. Somente após muitas aventuras eles estarão prontos para enfrentar o Supremo Comandante em carne e osso.

A campanha Starcadia Quest é diferente de tudo que você já viu. Ela tem um total de 7 Cenários, dos quais os jogadores passarão por um total de 4. O primeiro e o último Cenário sempre serão os mesmos, independente das escolhas feitas. Quando o Cenário 1 for jogado e conquistado, o vencedor poderá escolher entre os Cenários 2A ou 2B. Da mesma forma, o Cenário 2A levará aos Cenários 3A ou 3B, enquanto o Cenário 2B levará ao 3B ou 3C. Todas as campanhas terminam com o confronto final contra Thorne, no Cenário 4!



PREPARAÇÃO DA TRIPULAÇÃO

A primeira coisa que os jogadores que estão começando uma nova Campanha de Starcadia Quest precisam fazer é criar suas Tripulações. É possível escolher entre quatro Tripulações diferentes: Amarela (Leão), Azul (Águia), Vermelha (Raposa) e Verde (Panda). Cada jogador recebe o Painel de Controle e o Módulo Espacial da Tripulação escolhida, que auxiliará na organização dos Heróis e suas Melhorias Iniciais.

▶ ESCOLHENDO OS HERÓIS ◀

Escolha cuidadosamente os 2 Heróis que defenderão sua Tripulação ao longo da campanha. Ter a equipe certa pode ser um fator decisivo nas aventuras futuras. Os jogadores analisam as cartas de Herói e cada um escolhe 2 para formar a Tripulação.

Coloquem suas cartas de Herói viradas para cima nos espaços para as cartas de Herói do Painel de Controle da Tripulação (a ordem não importa). Peguem também as miniaturas correspondentes dos Heróis e encaixe-as com cuidado nas bases de mesma cor da sua Tripulação. Isso ajudará a identificá-las. Esses são os 2 Heróis que defenderão a sua Tripulação ao longo de toda a campanha. Não é possível mudar os Heróis, a não ser que uma nova campanha se inicie.



MODO AVANÇADO: RECRUTAMENTO DE HERÓIS

Quando os jogadores estiverem mais familiarizados com o jogo e com as capacidades de cada Herói, poderão escolher um Herói de uma forma mais articulada. Se todos os jogadores concordarem, podem escolher os Heróis de Starcadia Quest no início de uma campanha usando o método de recrutamento. Coloque todas as cartas de Herói viradas para cima no centro da mesa. O primeiro jogador escolhe 1 Herói das cartas mostradas e isso segue em sentido horário até que todos os jogadores tenham escolhido. Quando o último jogador tiver escolhido o Herói, ele escolhe outro e, em sentido anti-horário, os jogadores escolhem o último herói para completar suas tripulações. Remova do jogo e devolva para a caixa as cartas de Herói remanescentes.

▶ ANATOMIA DE UM HERÓI ◀

Cada Herói no Starcadia Quest é único e possui diferentes características e habilidades especiais. Os jogadores devem levar isso em consideração ao escolherem seus Heróis. Todas as cartas de Herói indicam as seguintes características:

A. Defesa - Indica quantos dados este Herói pode rolar para Defesa para tentar impedir que um Ataque cause Danos.

B. Vida - Este número indica quantos Danos são necessários para matar este Herói.

C. Nome - Este é o nome do Herói.

D. Habilidade - Esta é a Habilidade Natural do Herói, uma característica verdadeiramente especial que o diferencia de todos os outros. Essas Habilidades estão sempre em vigor e seguem os parâmetros de seu texto descritivo.



▶ EQUIPAMENTO INICIAL ◀

Antes de começar a campanha, cada Tripulação recebe, como equipamento inicial, 7 fichas de Melhoria do Baralho Inicial (veja "Melhorias", na página 26). Lâmina Vibrante, Pistola de Repetição, Fuzil Demolidor, Punhos de Aço, Mira Laser Vermelha, Gatinho Bem Armado e Camisa Vermelha. Cada jogador pode distribuir da forma que quiser as suas 7 fichas de Melhoria entre seus 2 Heróis.

No Painel de Controle da Tripulação, cada Herói tem um inventário de 6 espaços de Melhoria localizados sob a carta

do Herói. Cada Herói só pode usar as fichas do próprio inventário, e não as fichas de toda a Tripulação. Devolva para a caixa do jogo quaisquer fichas de Melhoria que não forem utilizadas.

Exemplo: O jogador que controla a Tripulação Vermelha escolheu os Heróis Nervoso e Hannah Solitária. Ele decidiu dar a Lâmina Vibrante, os Punhos de Aço e a Camisa Vermelha para o Nervoso, e a Pistola de Repetição, o Fuzil Demolidor, o Gatinho Bem Armado e a Mira Laser Vermelha para a Hannah.



PREPARAÇÃO DO CENÁRIO

Cartas de preparação - A carta de Preparação em cada Cenário informa aos jogadores quantas Peças de Cenário, quais Monstros, Portas e outros componentes serão usados.



ANATOMIA DE UMA CARTA DE PREPARAÇÃO

- A - Título do Cenário:** O título do Cenário.
- B - Número do Cenário:** A ordem em que o Cenário aparece na campanha.
- C - Colocação das Peças:** Indica a quantidade de peças e como posicioná-las (algumas peças mostram o número de lado para indicar que a orientação delas é diferente das outras).
- D - Espaço do Módulo Espacial:** Indica as posições disponíveis para os Módulos Espaciais.
- E - Regras:** Esta área indica quaisquer preparações ou regras especiais para o Cenário.
- F - Ordem:** Indica a quantidade e a ordem de cartas de Missão que o Cenário abrange.
- G - Designação do Monstro:** Indica a Classe do Monstro (Soldado, Oficial ou Vilão) e qual a posição específica que ele ocupa no Painel de Controle dos Monstros.
- H - Atribuição de Monstros:** Indica se um Monstro específico ou aleatório da Classe indicada deve ser adicionado ao Painel de Controle dos Monstros.

Peças - Há 10 Peças de Cenário. Cada uma representa uma sala específica de uma estação espacial, e todas compartilham um verso comum. Pegue aleatoriamente o número de Peças exigido pela carta de Preparação, embaralhe-as **viradas para baixo** e posicione-as de acordo com o diagrama de Colocação de Peças. Certifique-se de que as posições das Escotilhas de cada Peça correspondem com a disposição das Escotilhas da Preparação da Missão. Caso as Escotilhas de uma Peça não estejam na posição correta, simplesmente vire-a 90° em qualquer direção.



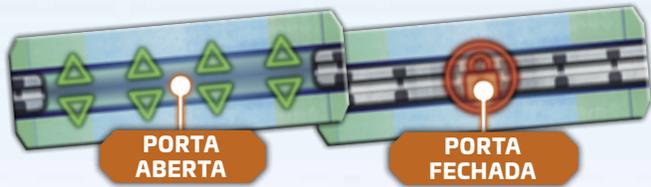
Gadgets - Há 3 tipos de Gadgets que os Heróis podem encontrar enquanto exploram: fichas de Seringa de Cura, Hoverboard e Recarga. Coloque os Gadgets correspondentes nas indicações impressas nas Peças (se houver).



Fichas de Vitória - Além dos Gadgets, algumas peças podem mostrar indicações de fichas de Vitória. Coloque 1 ficha de Vitória em cada.



Portas – Coloque fichas de Porta como indicado na carta de Preparação. Todas as fichas de Porta começam com o lado "Fechada" para cima, a não ser que seja especificado de outra forma.



Portais - Portais de mesma cor, indicados no tabuleiro ou nas fichas, conectam Espaços diferentes, possibilitando que os Personagens se teletransportem entre eles (veja "Portais" na página 15). Você encontrará 6 fichas de Portal que podem ser colocadas na reserva geral.



Fichas de Missão - A maioria dos Cenários exige que uma ou mais fichas de Missão sejam colocadas viradas para cima no tabuleiro para registrar o progresso nas Missões. Pegue as fichas de Missão exigidas e coloque-as nos Espaços indicados.



Área Comum - Em um espaço comum perto do tabuleiro, ao alcance de todos os jogadores, coloque as pilhas de fichas de Dano, Missão, Portal e Vitória, assim como os dados. Devolva para a caixa do jogo quaisquer fichas de Porta, Recarga, Seringa de Cura e Hoverboard que não forem usadas.



Baralho de Eventos – Embaralhe todas as cartas de Evento para criar um Baralho de Eventos e coloque-o, virado para baixo, ao alcance de todos os jogadores.



Painel de Controle dos Monstros – O Painel de Controle dos Monstros é usado em cada Cenário para indicar quais Monstros estão sendo usados e listar suas informações relevantes.



Monstros – O verso de cada Carta de Preparação indica a Designação dos Monstros que fazem parte do cenário. Pegue as miniaturas de Monstro exigidas e coloque-as nos Espaços indicados na parte das Regras da carta de Preparação. Organize as cartas de Monstro no Painel de Controle dos Monstros, de acordo com a Designação indicada. Observe que muitas Missões não atribuem Monstros para todos os espaços deste Painel de Controle.



Módulo Espacial - Há 4 espaços para os Módulos Espaciais indicados na carta de Preparação. Começando pelo jogador que venceu o último Cenário e em sentido horário, cada jogador escolhe 1 dos espaços disponíveis para os Módulos Espaciais e coloca seu Módulo junto com os 2 Heróis da Tripulação, posicionados em qualquer um dos Espaços do Módulo. Ao jogar o primeiro Cenário, determine aleatoriamente um jogador para escolher o espaço do Módulo Espacial. Se houver menos de 4 jogadores no jogo, devolva os Módulos que sobrarem para a caixa do jogo.

Cartas de Missão - Cada Cenário tem um conjunto de cartas de Missão JvA (Jogador versus Ambiente) que lista as conquistas que devem ser alcançadas para completá-lo. Pegue as cartas de Missão JvA relacionadas com o Cenário e arrume-as em ordem ascendente (carta de Missão 1, carta de Missão 2, etc) ao lado do tabuleiro para que todos os jogadores possam vê-las. Em seguida, pegue as cartas de Missão JvJ (Jogador versus Jogador) relacionadas às Equipes que estão sendo utilizadas e coloque-as ao lado das cartas de Missão JvA.

Quando toda a preparação tiver sido feita, a mesa da partida deve estar parecida com a imagem abaixo. Você está pronto para começar sua aventura!



O TABULEIRO

Starcadia Quest é jogado sobre um tabuleiro que consiste em várias peças organizadas aleatoriamente de acordo com a carta de Preparação do Cenário. Essas peças representam as várias câmaras de uma estação espacial. Cada Peça é dividida em 16 Espaços iguais, cada um com um ponto que marca seu centro. Esses Espaços podem ser ocupados por, no máximo, 2 Personagens cada. Um Espaço sem um ponto central é considerado um Espaço Bloqueado.

Alguns Espaços são divididos por paredes que bloqueiam a Movimentação e a Linha de Visão (veja mais na página 17). Esses elementos de bloqueio são identificados por formas cinzas sólidas.

As Peças de Cenário também apresentam vários outros elementos que afetam a jogabilidade:

- **Espaços dos Gadgets & Vitórias:** Esses espaços indicam onde os jogadores devem colocar as fichas de Gadget e Vitória correspondentes durante a Preparação. Há espaços para fichas de Seringa de Cura (🩹), Hoverboard (🛸), Recarga (🔋) e Vitória (🏆). Para mais informações sobre fichas de Gadgets e Vitória, veja a página 26.
- **Espaços de Portal:** Espaços de Portal são indicados diretamente nas Peças e possuem 3 cores. Para mais informações sobre Portais, veja a página 15.



Espaço do Arsenal: A Peça de Arsenal, caso esteja presente, possui um espaço para uma Melhoria específica do Baralho de Arsenal (veja "Melhorias" na página 26), que deve ser colocada durante a Preparação. Durante o jogo, se um Herói estiver sobre o mesmo Espaço que a Melhoria e não houver nenhum Inimigo naquele mesmo Espaço, o Herói poderá pegar a Melhoria. Somente uma Melhoria por Cenário pode ser pega dessa forma.



TERMOS IMPORTANTES

PERSONAGEM - Um Herói ou um Monstro.

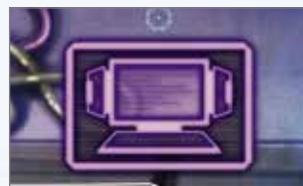
ALIADO - Para um Herói, significa um outro Herói da mesma Tripulação. Para um Monstro, é qualquer outro Monstro.

INIMIGO - Para um Herói, significa qualquer Herói de uma Tripulação diferente e qualquer Monstro. Para um Monstro, é qualquer Herói.

- **Pontos de Entrada:** Essas aberturas indicam os Espaços em que Monstros podem aparecer.



- **Terminais de Computador:** Cada Peça tem 1 Terminal de Computador. Vários efeitos do jogo podem interagir com eles (por ex.: cartas de Preparação, de Missão, de Evento, etc). A menos que seja indicado de outra forma, trate esses Espaços como Espaços normais.



- **Escotilha:** Cada peça possui 4 espaços de Escotilha. Quando as peças conectam Espaços de Escotilha, uma abertura é criada, permitindo que os personagens se Movimentem e tenham uma Linha de Visão normal através dela. As Escotilhas também permitem Movimento e Linha de Visão quando conectadas a Módulos Espaciais. Perceba que, quando um Espaço de Escotilha encontra uma Parede no outro lado, **não há abertura** entre eles.



PROXIMIDADE

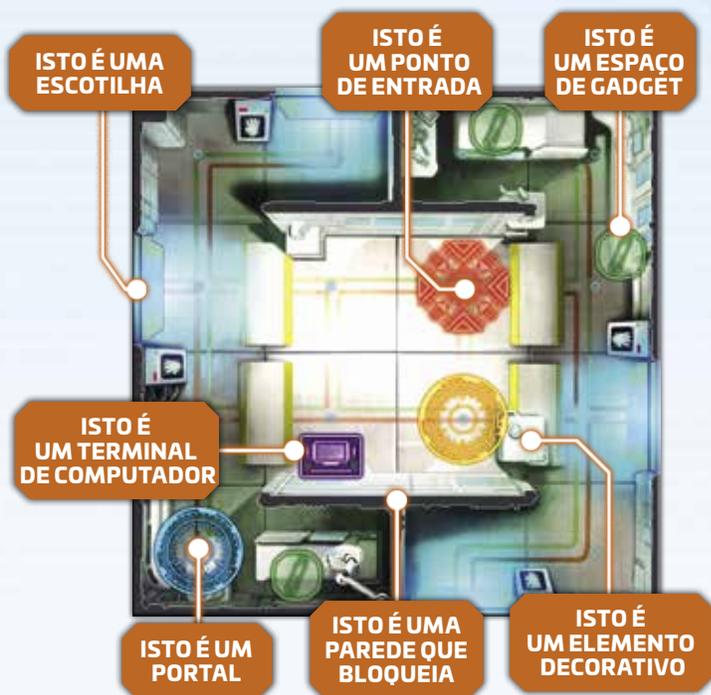
Muitas regras e cartas no jogo referem-se a algo **Próximo** a outra coisa. Estar Próximo de algo significa compartilhar o mesmo Espaço ou estar em algum dos 4 Espaços ortogonais que dividem uma margem aberta.

Espaços na diagonal **não** são Próximos.

Um Espaço que divide uma margem bloqueada por uma parede ou Porta Fechada **não** está Próximo.



Exemplo: Os Espaços verdes e quaisquer personagens dentro deles estão próximos à Dygital, enquanto que os Espaços vermelhos não estão.



O TURNO DO JOGADOR

Uma partida de *Starcadia Quest* é jogada ao longo de uma série de Turnos, em sentido horário. O primeiro jogador joga, depois é a vez do segundo jogador à esquerda do primeiro, e assim sucessivamente. Essa sequência continua ininterruptamente até que o cenário seja concluído, encerrando a partida.

O primeiro jogador a jogar no início de um Cenário é aquele que venceu o Cenário anterior. Entretanto, no primeiro Cenário de uma campanha, o primeiro jogador é escolhido aleatoriamente.

No seu turno, você pode fazer uma das duas coisas:

- **ATIVAR** um Herói.

OU

- **DAR UM DESCANSO** para a Tripulação.

No seu turno, você só poderá realizar uma das duas ações, nunca as duas. Após ativar um Herói ou Dar Descanso para a Tripulação, **compre a carta do topo do Baralho de Eventos e jogue-a.**

▶ ATIVAÇÃO DO HERÓI ◀

Escolha um dos seus Heróis para ativar (é permitido ativar o mesmo Herói a cada rodada). Esse Herói será considerado "ativado" e poderá realizar, em qualquer ordem, sua Movimentação e um Ataque. A Movimentação não pode ser interrompida pelo Ataque e depois retomada, ela deve ser realizada de uma vez só - antes ou depois do Ataque. O Herói também pode escolher realizar apenas o Ataque ou apenas a Movimentação.

Observação: Se uma habilidade permitir que um jogador ative um Herói extra em seu turno, isso deverá ser usado em um Herói que ainda não foi ativado naquele turno.

■ MOVIMENTAÇÃO

Todos os Heróis têm **4 pontos de Movimentação** disponíveis para usar em cada ativação. Um Personagem pode se movimentar pelo tabuleiro utilizando seus pontos de Movimentação disponíveis. O Personagem pode usar 1 ponto de Movimentação para:

- Avançar um Espaço.
- Usar um Portal.
- Abrir ou fechar uma Porta no limite do Espaço que ele esteja ocupando.

O Personagem não precisa usar todos os seus pontos de Movimentação disponíveis, mas os pontos que sobram **não** são transferíveis para a próxima ativação.

Avançar

Avançar um Espaço significa deslocar o Personagem ativado do seu Espaço atual para um dos 4 espaços Próximos que compartilham as mesmas bordas. **A Movimentação em diagonal não é permitida.** Se houver uma parede ou porta fechada entre o Personagem e o Espaço em que ele deseja entrar, esse Movimento não será possível.

Escotilhas

Cada câmara tem 4 Escotilhas em suas paredes externas. Escotilhas que se alinham com outras Escotilhas conectam a Peça com uma Peça adjacente, permitindo que Personagens se Movimentem e tenham uma Linha de Visão através delas. Quando uma Escotilha encontra uma parede, **nenhum** Movimento ou Linha de Visão são permitidos.

Portais

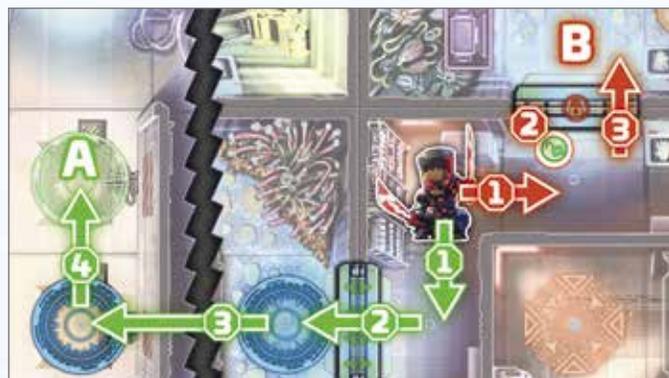
Portais permitem que os Personagens se teletransportem por grandes distâncias muito rapidamente durante a Movimentação. Se o seu Personagem estiver sobre um Espaço que contenha um Portal (seja do tabuleiro

ou representado por uma Ficha), você pode usar um ponto de Movimentação para teletransportar a miniatura imediatamente para outro Espaço que contenha um Portal de mesma cor. Se o Espaço de destino estiver Ocupado (veja "Espaços Ocupados" na página 16), você ainda poderá usar o portal, mas seu Personagem deverá terminar a Movimentação em um Espaço Livre (um Espaço com, no máximo, 1 Personagem sobre ele). Usar um Portal não aciona uma Reação de Alerta de um Monstro Próximo. Se um Portal estiver desativado, você não poderá usá-lo como ponto inicial e nem como final de um teletransporte.

Portas

Fichas de Porta podem ser alternadas entre os lados Aberto ou Fechado utilizando um ponto de Movimentação. A Porta deve estar na borda do Espaço ocupado pelo Personagem ativado. Portas Fechadas funcionam como uma parede: bloqueiam Movimentações e a Linha de Visão. Portas abertas criam uma passagem entre dois Espaços, permitindo Movimentação e Linha de Visão.

Exemplo: Veja abaixo um Nervoso executando três Movimentações possíveis:



A:1 - Avance um Espaço; **2** - Avance um Espaço pela Porta Aberta; **3** - Use um Portal para ir a uma parte diferente do tabuleiro; **4** - Avance um Espaço.

B:1 - Avance um Espaço **2** - Vire uma Porta para o lado Aberto; **3** - Avance um Espaço pela Porta que agora está Aberta.



C:1 - Vire uma Porta para o lado Aberto; **2** - Avance um Espaço pela Porta que agora está Aberta; **3** - Vire a porta novamente para seu lado Fechado.

ESPAÇOS OCUPADOS

Cada Espaço pode conter um máximo de 2 Personagens ao mesmo tempo. Um Espaço com um Personagem sobre ele é considerado como um Espaço Livre, e outros Personagens, sejam Inimigos ou Aliados, podem entrar e atirar normalmente através dele.

Ocupado - Um Espaço com dois Personagens é considerado um Espaço Ocupado, e ninguém pode terminar seu Movimento sobre ele. Personagens podem avançar através de Espaços Ocupados, e Espaços Ocupados não bloqueiam a Linha de Visão deles.



Exemplo: Nervoso (um Herói da Tripulação Azul) é o Personagem ativo. Ele pode terminar o movimento dele em qualquer Espaço verde, mas não pode terminar nos Espaços vermelhos (porque estão Ocupados e também porque não pode alcançá-los com 4 pontos de Movimentação).

ATAQUE

Você pode usar seu Herói ativo para Atacar um Inimigo a sua escolha, seja um Monstro ou um Herói Inimigo. Existem vários tipos diferentes de Ataques que os Heróis podem obter ao longo da partida, com uma variedade de recursos e efeitos especiais. Execute os seguintes passos para realizar um Ataque:

Selecione uma Melhoria de Arma

Escolha uma ficha de Melhoria de Arma Restaurada, localizada no inventário do Herói ativo. Há 3 tipos de Armas: Corpo a Corpo , de Combate a Distância  e Especial . Melhorias de Armas têm um fundo **vermelho**.

Selecione Melhoria(s) de Ampliação

Fichas de Melhoria de Ampliação são usadas para aumentar os efeitos de uma Arma de várias maneiras. Escolha qualquer número de Melhorias de Ampliação Restauradas que correspondam ao tipo da Arma que você escolheu para adicionar os benefícios que elas oferecem. Melhorias de Ampliação têm fundos **verdes**.



Exemplo: Escarlate vai realizar um Ataque e decide usar a Lâmina Vibrante. Para aumentar suas chances, ela decide usar os Punhos de Aço junto da Lâmina Vibrante, o que garante um dado extra.



Exemplo: Se a única melhoria disponível que a Escarlate tiver for a Mira Laser Vermelha, ela não poderá escolher usá-la junto da Lâmina Vibrante, porque os tipos não são compatíveis.

Confirme o Alvo

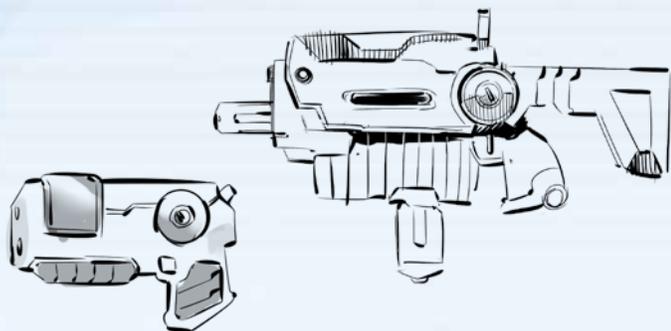
Selecione o alvo e garanta que a Melhoria de Arma escolhida poderá alcançá-lo. Há dois tipos básicos de Ataque: Corpo a corpo ou a Distância. O tipo de um Ataque é indicado pelo símbolo na ficha sendo usada para executá-lo.



Corpo a Corpo - Um Ataque Corpo a Corpo só pode atingir Inimigos situados em um Espaço Próximo ao Personagem ativo (veja regras de Proximidade na página 14).



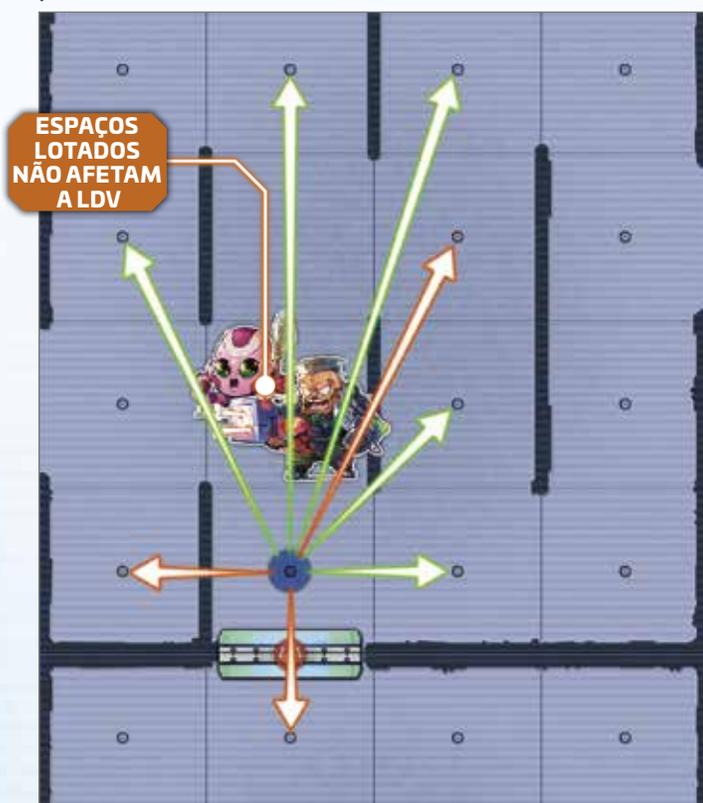
A Distância - Um Ataque a Distância pode atingir Inimigos em qualquer Espaço no tabuleiro, desde que o Personagem ativo tenha uma Linha de Visão clara até o alvo (veja "Linha de Visão" na página 17).



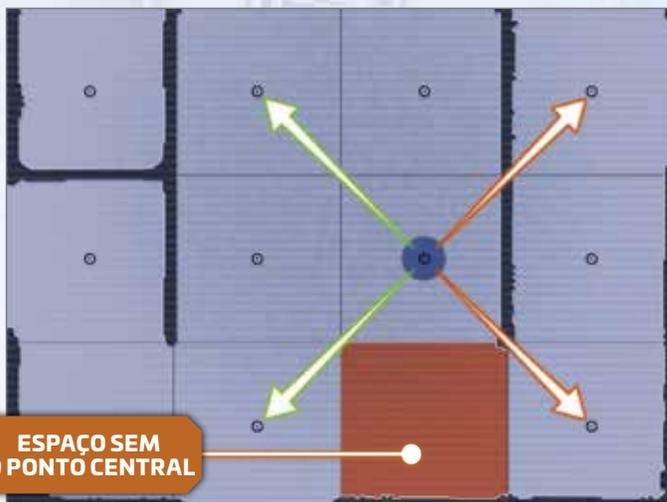
Linha de Visão

Ao usar Ataques a Distância, é necessário que você verifique se o seu Personagem ativo possui uma Linha de Visão (LDV) clara para o alvo. Um Ataque a Distância não possui limitação em relação à distância: a única exigência é que haja uma Linha de Visão livre até o alvo (LDV para o mesmo Espaço é sempre livre).

Para checar a LDV, desenhe uma linha imaginária do centro do Espaço em que o Personagem ativo está até o centro do Espaço em que o alvo está. Se essa linha não for interrompida por nenhum elemento de bloqueio - uma parede ou uma Porta Fechada - a LDV está livre.

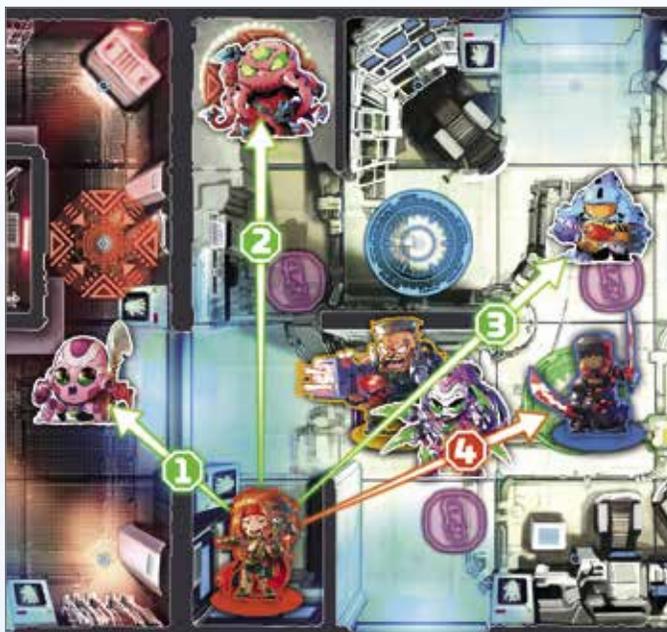


Uma LDV não está bloqueada se ela apenas esbarrar no canto de um bloqueio, passando por um ângulo exatamente pela interseção de quatro Espaços, onde apenas um lado é bloqueado.



Por fim, uma LDV nunca pode atravessar uma área que não faz parte do tabuleiro. Se ela sair das Peças, está sendo bloqueada.

Exemplo: A Hannah pretende usar a Pistola de Repetição para fazer um Ataque a Distância:



- 1 - Ela tem uma LDV até o Bisbilhoteiro pela Escotilha aberta, mesmo que raspe no canto da abertura.
- 2 - Ela tem uma LDV em linha reta para o Octogelado por um corredor vazio. A distância é irrelevante.
- 3 - Ela tem uma LDV até o Bum-bardeiro pelo corredor, mesmo que esbarre no canto da abertura e atravesse um Espaço Ocupado.
- 4 - Ela não tem uma LDV até o Nervoso porque a linha atravessa uma parede.



Exaustar Ataque e Melhorias de Ampliação

Antes de resolver o Ataque, você deve Exaustar as Melhorias de Armas e quaisquer Melhorias de Ampliação sendo utilizadas. Para fazer isso, vire-as para baixo para mostrar que foram utilizadas. Uma ficha exaustada não pode ser utilizada para realizar um Ataque ou ampliar um Ataque até que ela seja Restaurada.

Ataque de Dados

O jogador atacante pega um número de dados de acordo com o número indicado na Melhoria de Arma sendo utilizada. Se ele estiver utilizando bônus fornecidos por Melhorias de Ampliação, esses dados extras também são usados.

Defesa com Dados

Se o Personagem alvo do ataque tiver alguma Defesa indicada na carta dele, o jogador que estiver o controlando pega um número de dados igual à Defesa desse Personagem. Se um Herói alvo de ataque possuir quaisquer Melhorias com ícones de Defesa extras, esses dados também são adicionados.

Rolando os Dados

Os dados são rolados para determinar a efetividade do Ataque e da Defesa. Símbolos diferentes constituem um sucesso de uma rolagem de dados dependendo do tipo de rolagem sendo feita:



Estes símbolos representam um ataque bem sucedido em uma rolagem de Ataque Corpo a Corpo.



Este símbolo representa um ataque bem sucedido em uma rolagem de Ataque a Distância.



Este símbolo representa uma Defesa bem sucedida em uma rolagem de Defesa.



Este símbolo é CRÍTICO e sempre conta como uma rolagem bem sucedida, independente de que tipo ela for.

Cada resultado CRÍTICO, além de já representar uma rolagem bem sucedida, permite que um dado extra seja rolado, e seu resultado será adicionado ao total. Se essa rolagem extra também der um CRÍTICO, outro dado extra é rolado, e assim por diante. Em alguns casos, rolar um CRÍTICO ativa um efeito especial, listado nas fichas de Melhorias sendo utilizadas.

Exemplo 1: Bahbrakal rola 3 dados em seu Ataque com uma *Lâmina Vibrante sem Ampliações*, e consegue e . Sendo um Ataque Corpo a Corpo, isso representa 2 falhas e 1 Acerto. Ele rola um dado extra por causa do CRÍTICO e consegue um obtendo um resultado final de 2 Acertos!

Exemplo 2: Hannah rola 2 dados em seu Ataque com uma *Pistola de Repetição sem Ampliações*, e consegue e . Sendo um Ataque a Distância, isso representa 2 Acertos. Ela rola um dado extra por causa do CRÍTICO e consegue outro ! Isso representa mais 1 Acerto e outro dado extra, cujo resultado dá , que é uma Falha, dando um total de 3 Acertos.

Exemplo 3: Nervoso está sob ataque e tem 2 Defesas, mas a *Melhoria Passiva da Camisa Vermelha no inventário garante uma Defesa +1 e +1 Rerrolagem*, resultando em 3 Defesas.

Primeiro, ele rola 3 dados para a Defesa, conseguindo e , resultando em 1 Bloqueio. Ele decide usar a *Rerrolagem* e rola um , por um total de 2 Bloqueios. Ele rola um dado extra por causa do CRÍTICO e consegue um , que é uma falha, conseguindo um total final de 2 Bloqueios.

Resultados de Ataque

Após todos os dados serem rolados, compare o número de Acertos do atacante com o número de Bloqueios obtidos pela Defesa do Alvo (se tiver algum). Cada Bloqueio anula um Acerto. Se ainda houver Acertos sobrando, o alvo sofre um número de Danos igual ao número de Acertos excedentes. Coloque o número de fichas de Dano sobre a carta do Herói alvo, ou, no caso de um Monstro, ao lado da sua miniatura.

Exemplo: O Cel. Blaze McAtirador ataca a Dygital, marca 3 Acertos e ela consegue 2 Bloqueios. O ataque resulta na Dygital sofrendo 1 Dano.

DESCANSO

Efeitos Especiais

Algumas fichas de Melhoria têm efeitos especiais listadas nelas. Eles são aplicados seguindo os parâmetros descritos na ficha. Alguns efeitos ficam ativos sempre que são usados, enquanto outros precisam ser ativados por circunstâncias específicas. O momento que esses efeitos especiais ocorrem pode ser muito importante. A não ser que seja indicado de outra forma, cada efeito especial ocorre imediatamente no momento do evento de ativação. Se dois efeitos forem ocorrer ao mesmo tempo, o jogador ativo decide a ordem que serão executados.

Alvos Múltiplos: Alguns efeitos especiais podem permitir que seu ataque afete outros Personagens além do seu alvo primário. Não importa quantos alvos secundários um ataque afete, você sempre faz uma única rolagem de ataque, que se aplica a todos os alvos. Se algum efeito especial mudar a quantidade de dados que você deve rolar contra um alvo, a quantidade será determinada somente pelo seu alvo primário, e não será afetada pelo(s) seu(s) alvo(s) secundário(s).

Mortes e Recompensas

No fim de um combate, se um Personagem sofrer um número de Danos de valor igual ao dos Pontos de Vida que possui, ele será morto. Um Monstro morto é removido do tabuleiro e colocado na área comum. Um Herói morto é colocado sobre sua carta de Herói.

Quando um Herói mata um Monstro, a Tripulação dele recebe imediatamente o número correspondente de fichas de Vitória 🌐 indicado no Painel de Controle dos Monstros. Quando um Herói mata um Herói inimigo, a Tripulação do atacante recebe 1 ficha de Vitória. Quando um Monstro mata um Herói, todas as outras Tripulações recebem 1 ficha de Vitória. Se um Herói for morto por qualquer outra circunstância do jogo, todas as outras Tripulações também recebem 1 ficha de Vitória.

O crédito por matar um Personagem vai para o Personagem que infligir o último Dano responsável por remover o Personagem do tabuleiro. Não importa se outra pessoa tiver infligido mais Danos no Personagem morto, todo o crédito vai para aquele que der o golpe final!

Quando um Herói é morto, as fichas de Gadget e de Missão que ele estiver carregando são deixadas no Espaço que estava ocupando, e podem ser recolhidas por outros Heróis. Se o Herói foi morto por um Herói inimigo Próximo a ele, o Herói inimigo pode pegar automaticamente uma dessas fichas e colocá-la sobre sua própria carta de Herói.

Em vez de ativar um Herói, você pode escolher gastar seu turno dando um Descanso para os seus Heróis. Quando uma Tripulação Descansa, nenhum Herói é ativado e você não pode realizar nenhuma Movimentação ou Ataque durante esse turno. Então, você pode fazer o seguinte:

■ RESTAURAR MELHORIAS

Vire todas as Melhorias para cima no Painel de Controle da Tripulação, restaurando todas elas. As fichas de Melhorias estão prontas para serem usadas mais uma vez nos turnos seguintes.

■ REORGANIZAR MELHORIAS

Você pode reorganizar as suas fichas de Melhoria ao mover qualquer quantidade entre seus Heróis.



■ RESSUSCITAR HERÓIS

Os Heróis que foram mortos são ressuscitados e trazidos de volta para a partida. Remova todas as fichas de Dano somente desses Heróis e coloque de volta no tabuleiro as miniaturas deles. O Herói que for ressuscitado pode ser colocado no Módulo Espacial da Tripulação ou Próximo a qualquer Herói aliado que já estava no tabuleiro no início do turno.

Observação: Heróis ressuscitados por efeitos especiais estão sempre totalmente restaurados, e não Descansando.

BARALHO DE EVENTOS

Cartas de Evento são um aspecto importante de *Starcadia Quest*, pois trazem efeitos inesperados a cada turno e representam várias atividades que ocorrem na estação espacial. Cartas de Evento exigem que jogadores ativem ou insiram monstros no tabuleiro e resolvam diferentes tipos de efeitos.

Após ativar um Herói ou Dar Descanso para sua Tripulação, compre e jogue a carta do topo do Baralho de Eventos. Para isso, faça estes dois passos, em ordem:



1 - A parte de cima da carta de Evento mostra a Designação do Monstro sendo ativado. Verifique o Painel de Controle dos Monstros para ver qual carta de Monstro está naquele espaço de Designação.

- Se houver algum Monstro correspondente no tabuleiro, o jogador ativo escolhe um deles para ativar (veja "Ativação de Monstros" no próximo capítulo).
- Se não houver nenhum Monstro correspondente no tabuleiro naquele momento, insira um deles em um Ponto de Entrada à escolha do jogador ativo. Caso todos os Pontos de Entrada estejam Ocupados, execute a Entrada do Monstro em um Espaço Próximo a um Ponto de Entrada.
- Se não houver nenhuma carta de Monstro no Painel de Controle dos Monstros que seja da Designação indicada na carta de Evento, ignore este passo e prossiga para o próximo.

2 - Leia e resolva o efeito da carta de Evento indicado na parte de baixo dela. Alguns efeitos podem ativar outra entrada de Monstros ou adicionar mais fichas ao tabuleiro, entre outros.

Quando ambos os efeitos da carta de Evento forem resolvidos, descarte-a, virada para cima, ao lado da pilha de cartas de Evento, formando uma pilha de descartes.

Observação: Se acabarem as cartas do Baralho de Evento, embaralhe todas as cartas da pilha de descartes e forme um novo Baralho de Eventos.

OS MONSTROS

ATIVAÇÃO DOS MONSTROS

Não há um "turno dos Monstros" no jogo. Entretanto, os Monstros que estão à espreita ao redor da estação são vorazes e podem ser ativados de 3 formas:

- por uma carta de Evento
- por uma Reação de Alerta
- por uma Reação de Vingança

■ ATIVAÇÃO POR CARTA DE EVENTO

Um Monstro ativado por uma carta de Evento é controlado pelo jogador ativo e geralmente segue as mesmas regras da ativação dos Heróis: eles executam, em qualquer ordem, sua Movimentação e um Ataque. A quantidade de pontos de Movimentação que um Monstro tem está indicada no Painel de Controle dos Monstros (ou, no caso de um Vilão, na carta), e são usados normalmente para Avançarem, usarem Portais e manipularem Portas. Monstros ativados não usam fichas de Melhoria, não Descansam e nem podem usar as fichas de Exploração do tabuleiro, salvo indicação contrária. Perceba que o jogador ativo controlando o ataque do Monstro pode escolher qualquer Herói como alvo. Monstros não ativam outras Reações de Vingança ou de Alerta (veja abaixo).

■ ATIVAÇÃO POR REAÇÃO DE ALERTA

Cada Monstro no jogo protege todos os Espaços Próximos a ele (veja "Espaços Próximos" na página 14), independente do tipo de Ataque do Monstro, e ele atacará qualquer Herói Próximo que baixar a guarda tentando passar por ele. Considere um Herói parado Próximo a um Monstro como estando em posição de defesa até que ele decida se movimentar.

Entrar em um Espaço Próximo a um Monstro não ativa a Reação de Alerta. Ela só é ativada quando o Herói se movimenta a partir de um Espaço Próximo ao Monstro, independente da direção do Movimento. Quando uma Reação de Alerta é ativada, o Monstro Ataca imediatamente o Herói ativo com seus respectivos atributos e habilidades. O Monstro não se Movimenta, ele só pode Atacar.

Sempre que a Movimentação de um Herói ativar uma Reação de Alerta de um ou mais Monstros, o jogador à direita do jogador ativo deve executar os Ataques de todos os Monstros ativados antes do Herói executar sua Movimentação. Após todos os Ataques serem resolvidos (incluindo as rolagens de Defesa do Herói), o Herói poderá se Movimentar.

É possível ativar vários ataques de Reações de Alerta consecutivos do mesmo Monstro (ou combinação de Monstros) em um mesmo turno. Isso acontece se cada movimentação que o Herói fizer deixar um Espaço diferente protegido pelo(s) Monstro(s). Tenha em mente que usar um Portal ou manipular uma Porta não ativa as Reações de Alerta.

Exemplo: A Escarlata está avançando desatenta pelo tabuleiro e ativando Reações de Alerta de vários Monstros.



1 - Na primeira movimentação, ela ativa a Reação de Alerta da Coração de Gelo, pois está deixando um Espaço Próximo dela. O Octocruel não é ativado porque uma parede está isolando ele. Como a Escarlata está entrando em um Espaço Próximo ao Bobajão, isso não vai ativar uma Reação de Alerta nele.



2 - Na segunda movimentação, a Reação de Alerta da Coração de Gelo não é mais ativada, mas a do Bobajão, sim.



3 - Na terceira movimentação, a Escarlata ativa a Reação de Alerta não somente do Bobajão, mas também do Bum-bardeiro. Ela sofrerá dois ataques simultâneos. Se ela se afastar desse último Espaço, ativará a reação do Bobajão mais uma vez.

Observação: Alguns efeitos especiais podem fazer com que um Herói seja colocado em um Espaço específico. Como isso não é uma Movimentação, não ativa Reações de Alerta.

■ ATIVAÇÃO POR UMA REAÇÃO DE VINGANÇA

Sempre que um Herói atacar um Monstro (mesmo se a rolagem de ataque falhar completamente), o Monstro é ativado e imediatamente tentar se vingar do seu atacante. A diferença da Reação de Vingança é que o Monstro ativado pode executar a Movimentação antes de atacar. O jogador à direita do jogador ativo controla o Monstro ativado e pode escolher a melhor forma de utilizá-lo.

Após o Ataque do Herói ser totalmente resolvido, o Monstro pode se Movimentar e depois tentar Atacar o Herói que o atacou, mas não pode se Movimentar depois de resolver Atacar primeiro. Um Monstro que está se movendo pode escolher manipular Portas, usar Portais e avançar para a direção que bem entender, sempre seguindo as mesmas regras de Movimentação e restrições dos Heróis. Caso não queira, o jogador que estiver controlando o Monstro não precisa movê-lo nem realizar um Ataque, mas qualquer Ataque feito pelo Monstro só pode ter o Herói ativo como alvo primário.

Se o Ataque de um Herói tiver como alvo mais do que um Monstro por vez, apenas um dos Monstros será ativado. O jogador à direita escolherá qual deles. Mesmo se um Monstro for morto, ele poderá realizar sua Reação de Vingança antes de ser removido do tabuleiro, a não ser que ele seja Exterminado (veja a página 23).



▶ ATAQUE DE MONSTRO ◀

Um Ataque de Monstro segue quase as mesmas regras do Ataque dos Heróis. Como todas as informações de Ataque dos Monstros estão contidas nas cartas deles e no Painel de Controle, eles não exaustam nenhuma ficha para realizar um Ataque e estão sempre prontos para a luta. Os Monstros podem realizar Ataques Corpo a Corpo e a Distância e obedecem às mesmas regras de proximidade e Linha de Visão para que os ataques sejam feitos da mesma forma do Ataque dos Heróis, o que também inclui quaisquer Habilidades que os Monstros possam ter. Um Ataque de Monstro é realizado pelo jogador ativo (quando for ativado por cartas de Evento) ou pelo jogador à direita do jogador ativo (quando a Reação de Alerta ou de Vingança for ativada).

▶ MONSTRO E PAINEL DE CONTROLE DOS MONSTROS ◀

No início de cada Cenário, o verso da carta de Preparação determina um conjunto de Monstros (que pode ser específico ou aleatório) que entrará na partida. Cada Monstro possui sua própria carta, que contém informações válidas exclusivas de cada um em particular. As cartas são colocadas no Painel de Controle dos Monstros, que contém informações sobre o grupo inteiro de Monstros para o cenário.

■ ANATOMIA DE UMA CARTA DE MONSTRO

A - Nome - O nome do Monstro.

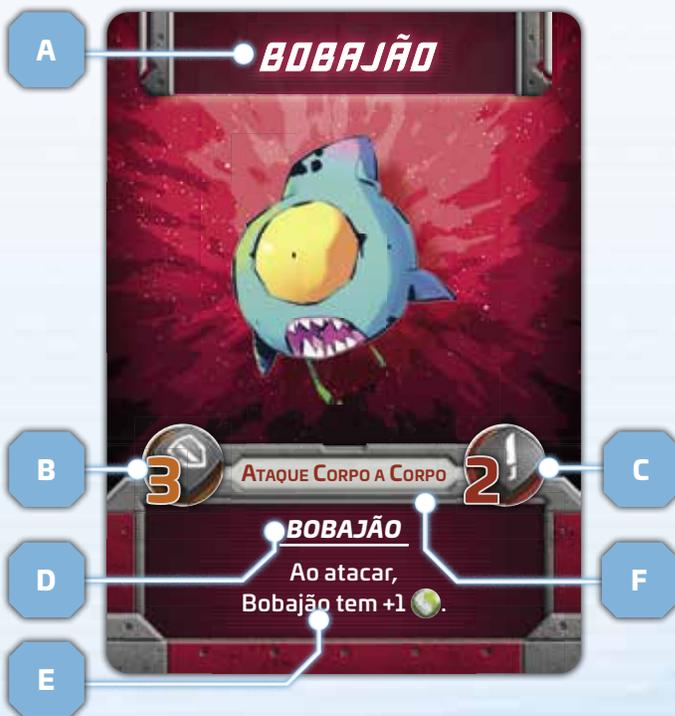
B - Defesa - Quantos dados o Monstro rola para tentar impedir que um ataque cause Danos.

C - Dados de Ataque - O número de dados rolados pelo Ataque do Monstro. O símbolo no dado corresponde ao Tipo de Ataque.

D - Nome do Ataque - O nome do Ataque que o Monstro executa.

E - Habilidade - Cada Monstro tem uma Habilidade Especial que está sempre em vigor. Elas funcionam como a Habilidade Natural de um Herói ou como uma ficha de Melhoria.

F - Tipo de Ataque - Tipo de ataque que o Monstro executa: Corpo a Corpo ou a Distância.



ANATOMIA DO PAINEL DE CONTROLE DOS MONSTROS

O Painel de Controle dos Monstros possui 3 Classes de Inimigos: Soldados, Oficiais e um Vilão. Soldados e Oficiais possuem um conjunto de características que compartilham entre os monstros dos seus grupos, enquanto que as características do Vilão são ditadas inteiramente por suas cartas.

Vida - O número de Danos que o Monstro precisa sofrer para ser morto.

Extermínio - O número de Danos que um único ataque deve infligir para eliminar instantaneamente o Monstro.

Pontos de Movimentação - O número de pontos que o Monstro pode usar para Avançar, manipular Portas ou usar Portais.

Recompensa - Quantas fichas de Vitória são dadas imediatamente à Tripulação que matar o Monstro.

Categoria do Inimigo - A classificação do Monstro, que é indicada nas cartas de Evento.

Espaços das Cartas - Coloque as cartas de Monstro nesses espaços de acordo com o verso da carta de Preparação do cenário.



Se o Ataque do Herói for tão poderoso a ponto de causar um número de Danos igual ou maior ao valor de Extermínio do Monstro, ele é imediatamente morto e removido do tabuleiro sem ter a chance de realizar sua Reação de Vingança. Perceba que não importa quantos Danos o Monstro já possua: para que ele seja Exterminado, um único Ataque deve ser superior ao valor de Extermínio dele.



MISSÕES

Cada Cenário inclui um número de Missões que os Heróis devem concluir para serem vitoriosos. As cartas específicas de Missão para cada Cenário estão listadas na descrição dele e são divididas em dois tipos: Jogador versus Jogador (JvJ) e Jogador versus Ambiente (JvA). Nas Missões JvJ, os jogadores devem derrotar inimigos Heróis das outras Tripulações. Nas Missões JvA, os jogadores precisam realizar façanhas específicas relacionadas com o Cenário em questão, como derrotar Monstros ou concluir uma tarefa específica. Durante um Cenário, uma Missão é Cumprida assim que um jogador concluir uma tarefa descrita em uma das cartas de Missão. Vire essa carta de Missão para baixo para indicar que ela foi concluída. Cada Missão só pode ser cumprida uma única vez por Cenário. Perceba que Missões JvA **devem** ser resolvidas em ordem: um jogador não pode resolver a carta de Missão 2 até que a carta de Missão 1 tenha sido concluída, e assim por diante.

Ao jogar o Cenário 4 de campanhas ramificadas, a primeira Missão é determinada pelo último Cenário concluído. Por exemplo, se o último Cenário concluído for o 3B, a primeira Missão no Cenário 4 seria a Missão 1B.

Observação: É impossível que um jogador realize uma Missão JvJ relacionada à eliminação de um Herói pertencente a sua própria Tripulação.

Observação: Quando uma carta de Missão instrui jogadores a colocarem miniaturas de Monstros em um determinado Espaço que está Ocupado, coloque a miniatura Próxima a ele (o jogador ativo escolhe qual Espaço Próximo).

■ RECOMPENSAS DE MISSÃO

Toda carta de Missão indica fichas de Vitória que são dadas aos jogadores que completarem as Missões. Essas recompensas são dadas imediatamente após a conclusão de uma Missão.

■ RECOMPENSAS DO CENÁRIO

O primeiro jogador que completar uma Missão JvJ de um Cenário recebe uma ficha de Melhoria correspondente do Baralho de Recompensas de Cenário (veja "ID da Ficha", na página 27).

Assim que todas as Missões JvA e pelo menos uma Missão JvJ forem concluídas, o jogo termina e todos os jogadores contam suas fichas de Vitória. O jogador que tiver mais fichas de Vitória vence o Cenário e recebe 1 Distintivo! Caso o Cenário seja o último, o jogador vencedor recebe 3 Distintivos.

No caso de empate, os jogadores empatados rolam 1 dado cada. Vence aquele que tirar um CRÍTICO! Se ninguém rolar um CRÍTICO, ou em caso de empate, os jogadores rolam os dados novamente.

Além disso, os jogadores verificam a quantidade de fichas de Vitória que receberam até aquele momento. A cada marco de 7 fichas de Vitória recebidas, o jogador recebe um Distintivo. Marcos alcançados previamente não concedem Distintivos adicionais ao fim de Cenários futuros. Os Distintivos são registrados na Folha de Campanha (veja "Folha de Campanha" na página 29).

FICHAS DE VITÓRIA

Durante suas aventuras, os heróis realizam muitos feitos que garantem a eles não somente renome, mas muita riqueza e poder. Eles ganham fichas de Vitória para a Tripulação, que ajudam na obtenção de novos equipamentos, armas e habilidades para ajudá-los durante a campanha em andamento. Uma Tripulação pode receber fichas de Vitória de várias formas:

- Sempre que um Herói mata um Monstro, a Tripulação dele recebe imediatamente o número correspondente de fichas de Vitória indicado no Painel de Controle dos Monstros.
- Sempre que um Herói mata um Herói Inimigo, a Tripulação dele recebe uma ficha de Vitória.
- Sempre que um Herói for morto por um Monstro ou algum outro elemento neutro do jogo, todas as Tripulações - menos a do Herói que foi morto - recebem uma ficha de Vitória cada.
- Sempre que um Herói concluir uma Missão, a Tripulação ganha a quantidade correspondente de fichas de Vitória.

FASE DE MELHORIA

Quando o Cenário em curso acabar e antes do Cenário seguinte começar, a Fase de Melhoria acontece. Durante essa trégua na ação, os Heróis se aprimoram, conseguem equipamentos melhores, curam suas feridas e decidem para onde irão em seguida.



AVANTE!

No decorrer das aventuras de Starcadia, os Heróis gradualmente se tornam mais poderosos, aprendem novos truques e conseguem armas e equipamentos melhores. Quanto melhor uma Tripulação se sair em um Cenário, mais recursos ela terá para aprimorar seus Heróis nos próximos Cenários.



ISTO IDENTIFICA DE QUAL CAIXA ELA VEIO

ISTO IDENTIFICA A ID ÚNICA DA FICHA

ISTO IDENTIFICA O BARALHO DA FICHA (VEJA ID DA FICHA, NA PÁGINA 27).

Pegue o Baralho de fichas de Melhoria correspondente ao número do Cenário que acabou de ser concluído (Baralho de fichas de Melhoria de Nível 1 após o primeiro Cenário, Baralho de fichas de Melhoria de Nível 2 após o segundo Cenário, e assim por diante). Coloque todas as fichas do nível em questão no centro da área de jogo. O jogador que venceu o Cenário escolhe 2 fichas de Melhoria que quiser. Então, o jogador com o segundo maior número de fichas de Vitória escolhe 2 fichas de Melhoria, e assim por diante, até que o último jogador pegue suas 2 fichas. Em seguida, o último jogador recebe 2 fichas adicionais, seguido pelo jogador com o terceiro maior número de fichas de Vitória, e assim por diante, até que o jogador que venceu o último Cenário escolha 2 fichas de Melhoria. Assim, a cada Fase de Melhoria, cada jogador terá adquirido 4 novas fichas de Melhoria para a Tripulação.

Quando todos os jogadores tiverem escolhido as 4 Melhorias, cada jogador poderá escolher uma Melhoria adicional para cada Distintivo que recebeu. Jogadores que não receberam nenhum Distintivo não podem receber Melhorias adicionais.

Na mesma ordem indicada acima, cada jogador escolhe 1 ficha de Melhoria, desde que tenha os Distintivos exigidos. Continue esse processo até que todos os jogadores tenham pego as Melhorias que estão elegíveis para receber ou até que todas as fichas de Melhoria tenham sido distribuídas.

Cada jogador pode distribuir livremente as novas fichas de Melhoria entre os Heróis e pode reorganizar completamente todas as suas fichas. Se uma Tripulação tiver mais do que 12 fichas de Melhoria, ela terá que descartar quaisquer fichas excedentes.

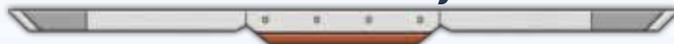


E PARA O ALTO!

Para o Cenário seguinte iniciar, remova quaisquer fichas de Exploração dos Heróis (Danos, Gadgets, etc). O jogador que venceu o Cenário anterior escolhe o próximo Cenário que será jogado, sempre obedecendo as regras de progressão de campanha (veja a página 7).



FICHAS DE EXPLORAÇÃO



Durante a preparação, várias fichas de Exploração são espalhadas pelo tabuleiro. Essas fichas representam coisas úteis que os Heróis podem encontrar enquanto exploram a estação, e até mesmo objetivos importantes que estão tentando alcançar na Missão! Pegar uma ficha de Exploração não exige Pontos de Movimentação ou qualquer outra ação, e você não precisa terminar seu Movimento sobre a ficha para pegá-la. Sempre que um Herói ativo estiver no mesmo Espaço que a ficha de Exploração e não houver Inimigos no mesmo Espaço, o Herói pode pegá-la automaticamente.

Um Herói morto larga todas as suas fichas de Exploração no Espaço que estava ocupando. Para mais informações, veja "Mortes e Recompensas" na página 19. As fichas de Exploração que estiverem na posse de um Herói no fim de um Cenário são devolvidas para o jogo. Ninguém começa um Cenário em posse de fichas de Exploração.



MELHORIAS

As Melhorias que cada Tripulação consegue ao longo da campanha são o que realmente as diferenciam do resto. Por meio do uso e combinação de diferentes Melhorias, você pode explorar todo o potencial das características naturais dos seus Herói ou mesmo construir novas e únicas funções para eles. Há quatro categorias básicas de fichas de Melhoria:

Há 3 tipos de fichas de Exploração:

Gadgets

Fichas de Gadgets podem ser trocadas livremente entre os Heróis da Tripulação sempre que ela Descansar.

Seringa de Cura: Um Herói ativo descarta livremente esta ficha durante seu turno para recuperar toda a Vida do seu Herói. Feito isso, descarte as fichas de Dano que você tiver. Esta ficha não pode ser usada quando um Ataque estiver sendo resolvido.



Recarga: Descarte esta ficha durante seu turno para restaurar todas as fichas de Melhoria do seu Herói. Para isso, vire-as para cima.



Hoverboard: Descarte livremente esta ficha durante a ativação do seu Herói para dar a um Aliado 4 Pontos de Movimentação para que ele use imediatamente.



Fichas de Vitória



Fichas de Vitória: As fichas de Vitória coletadas pertencem à Tripulação, e não somente a um Herói (coloque-a no centro da área do Painel de Controle da Tripulação). Cada ficha de Vitória vale 1 Ponto de Vitória.

Fichas de Missão



Fichas de Missão: Estas são fichas de Exploração especiais, usadas de várias formas. O propósito delas está explicado no Cenário e nas cartas de Missão.



Armas



Ampliações

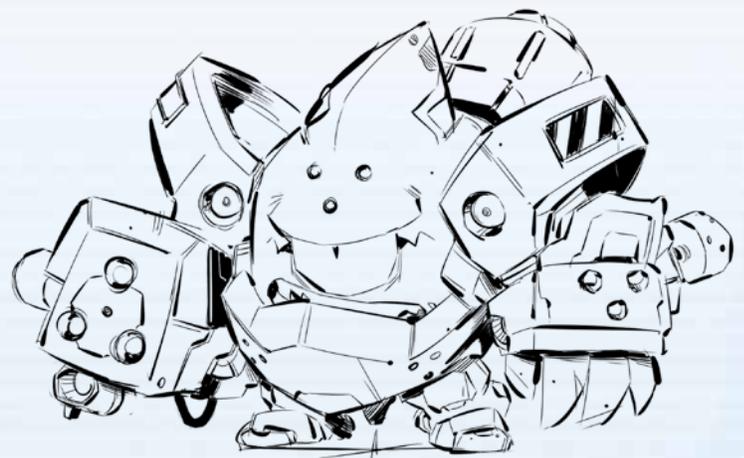


Passivos



Reações

Fazendo combinações dessas Melhorias, você pode criar ataques e estratégias poderosas e inesperadas!





ARMAS

ANATOMIA DE UMA FICHA DE MELHORIA



A. Nome - O nome da Melhoria.

B. Tipo - O tipo de Melhoria (Corpo a Corpo  / a Distância  / Especial ) geralmente encontrado em Armas e Ampliações.

C. Dados/Bônus - Cada Melhoria pode oferecer ao Herói diferentes combinações de dados e outros bônus. Armas sempre têm um valor de dados base, que inclui símbolos para indicar se é Corpo a Corpo ou por Combate a Distância. Ampliações podem oferecer dados extras e outros bônus, como Rerrolagens. Passivos podem dar dados extras para a Defesa e Vidas extras, etc.

D. Categoria - Fichas de Melhoria são categorizadas em: Arma (**fundo Vermelho**), Ampliação (**fundo Verde**), Passiva (**fundo Azul**) ou Reação (**fundo Amarelo**).

E. ID da Ficha - O código para identificar as Melhorias do jogador na Folha de Campanha. O primeiro caractere alfanumérico, em negrito, indica o Baralho ao qual a Melhoria pertence:

- I: Baralho Inicial, usado quando o primeiro Cenário está sendo preparado.
- 1/2/3: Baralho de Nível 1/2/3, usado durante a Fase de Melhorias.
- R: Baralho de Recompensas do Cenário, seguido pelo número do Cenário.
- A: Baralho do Arsenal, posicionado durante a preparação se houver um espaço de Arsenal em uma das Peças usadas.

F. Habilidade: Qualquer habilidade especial que a Melhoria ofereça.

As Armas permitem que os Heróis realizem Ataques contra um Inimigo. Um Herói sem Armas no inventário geralmente é incapaz de executar Ataques quando ativado. Heróis só podem usar uma Arma durante um Ataque. Entretanto, como uma Arma é exaustada quando utilizada (virando-a para baixo), ter múltiplas Armas no inventário do seu Herói dá a ele mais opções e a habilidade de atacar por turnos múltiplos antes de precisar Descansar e Restaurar suas Melhorias.



Todas as Armas podem fazer Ataques Corpo a Corpo ou por Combate a Distância. Isso é indicado pelo ícone mostrado no valor dos Dados.



Armas do tipo "Especial" são capazes de realizar tanto ataques Corpo a Corpo quanto a Distância. O ícone de Dado vai indicar se o ataque da Arma é Corpo a Corpo ou a Distância.

Enquanto algumas Armas oferecem somente um ataque simples, muitas têm algum tipo de efeito especial que aumenta o ataque delas. Esse efeito só é ativado quando a Arma é usada e os requisitos indicados são cumpridos.

AMPLIAÇÕES

Ampliações são acessórios das Armas. Apesar de nunca poderem ser usadas sem uma Arma, elas podem melhorar significativamente o poder de uma Arma em uso.

Quando você declarar um Ataque (antes de rolar os dados), é possível escolher usar uma ou mais Ampliações do seu inventário. Exauste a Arma e quaisquer Ampliações usadas com ela. Os efeitos especiais oferecidos pelas fichas de Ampliação serão adicionados ao Ataque sendo executado. Perceba que as Ampliações só funcionam com Armas de mesmo Tipo. Como no caso das Armas, uma Ampliação Exaustada não pode ser usada novamente até ter sido Restaurada.

Observação: Armas de tipo Especial podem ser Corpo a Corpo ou por Combate a Distância, então, Ampliações de tipo Especial possuem um dado em Branco, e podem ampliar o poder tanto de Armas Especiais Corpo a Corpo quanto por Combate a Distância!



PASSIVOS

Os Passivos funcionam exatamente como a Habilidade Natural dos Heróis: dão aos Heróis que a possuem bônus e habilidades especiais que estão sempre em vigor, de acordo com os parâmetros do que estiver estipulado no texto da ficha. A não ser que seja especificado de outra forma, os Passivos nunca estão Exaustados. Eles estão sempre à disposição do Herói que o tiver no Painel de Controle da Tripulação.

REAÇÕES

Quando um Herói está sendo atacado, pode usar uma Melhoria de Reação para ganhar imediatamente a habilidade da Melhoria. As Reações geralmente enfraquecem os ataques ou permitem que os Heróis reajam de alguma forma. O Herói deve escolher se quer usar uma Reação antes dos dados serem rolados, exaustando a Melhoria. Apenas uma única Reação pode ser usada a cada Ataque.

EFEITOS ESPECIAIS

Fichas de Melhoria oferecem uma gama de novos recursos para o Herói que as possuir. Estes são alguns:

DEFESA EXTRA

 Fichas com este ícone de Defesa Extra concedem ao Herói o número de dados extras indicado. Quando um Herói precisa fazer uma rolagem de Defesa, use toda a Defesa básica e mais a Defesa Extra que a ficha de Melhoria poderá dar direito. A Defesa Extra sempre é adicionada à Defesa do Herói, mesmo se a ficha que a oferecer estiver Exaustada.

VIDA EXTRA

 Itens com este ícone de Vida Extra concedem ao Herói que a possuir a habilidade de aguentar mais Danos antes de ser morto. Junte a Vida básica do Herói a qualquer Vida Extra que as Melhorias possam conceder. Não importa se a ficha estiver ou não Exaustada. Isso representa a Vida total: o número de Danos necessários para matar o Herói.

REROLAGEM DOS DADOS

 Itens com este ícone de Rerrolagem permite que o Herói Rerrole o número de dados indicados após ele já ter rolando seus dados. O resultado da nova rolagem substitui o resultado original. Todas as Melhorias do Herói com ícones de rerrolagem são adicionadas ao conjunto de Rerrolagem, estando elas Exaustadas ou não. Sempre que um Herói fizer uma rolagem (seja de Ataque ou Defesa), ele tem todo o conjunto de Rerrolagem à disposição para usar na ordem que desejar.

Exemplo: Hannah tem uma Armadura de Combate a Distância, que dá a ela +2 Rerrolagens. O conjunto total de Rerrolagem é 2. Ela faz um Ataque a Distância contra a Coração de Gelo com a Pistola de Repetição, rolando dois dados de Ataque, que resultam em  e : duas falhas. Ela usa 2 Rerrolagens para rerrolar ambos os dados, que resultam em  e : 2 Acertos. Ela rola o dado extra concedido pelo CRÍTICO, que resulta em : uma falha. E o total dela é 2 Acertos.

A Coração de Gelo revida com um ataque Corpo a Corpo, rolando ,  e : 1 Acerto. Hannah rola seus dois dados de Defesa, e consegue um  e um : nenhum Acerto. Ela usa a Rerrolagem e consegue um  e um : 2 Acertos. O Ataque foi bloqueado!

■ AUTOSSACRIFÍCIO

Algumas habilidades exigem que o Herói ativo sofra um número de Danos para que ele possa usá-las. O Herói deve sofrer o número exigido de Danos antes de rolar quaisquer dados pela habilidade. Entretanto, um Herói não pode usar a Habilidade se os Dados recebidos causarem a morte dele. Se ele não tiver Vida o suficiente sobrando, não poderá ativar a habilidade. Da mesma forma, se um Herói estiver sendo mantido vivo pela Vida Extra concedida por uma ficha de Melhoria, ele não poderá mover voluntariamente essa ficha para um Aliado diferente, o que mataria esse Herói.

■ PERSONAGENS ENORMES

Alguns Monstros têm uma base tão grande que ocupam um Espaço inteiro sozinhos. Esses Personagens Enormes contam como dois Personagens no tabuleiro, fazendo com que o Espaço que ocupam fique Ocupado. Esses Monstros empurram todos os Personagens para fora dos Espaços que entram.

■ ATORDOAMENTO

Algumas habilidades ou efeitos são capazes de Atordoar um alvo, deixando-o vulnerável para Ataques futuros. Quando um Personagem está atordoado, deite a miniatura para indicar sua condição. Um Personagem Atordoado não pode rolar dados de Defesa contra Ataques. Tirando isso, ele pode Movimentar-se e realizar ataques normalmente. Quando um Herói Atordoado Descansa, ele se recupera do efeito de Atordoamento. Coloque a miniatura dele em pé para indicar isso. Monstros não podem se recuperar de Atordoamentos até que sejam mortos.

■ EMPURRÃO

Se uma habilidade fizer um Personagem ser Empurrado, ele é empurrado para um Espaço Próximo, que é escolhido pelo Personagem que o está empurrando. Caso não haja Espaços para onde um Personagem possa ser empurrado, deixe-o onde ele estava, mas ele ainda será considerado como tendo sido Empurrado. Heróis deslocados por um Empurrão não ativam a Reação de Alerta de Monstros Próximos.

A FOLHA DE CAMPANHA

A Folha de Campanha é uma planilha frente e verso que os jogadores usam durante a campanha para manterem o controle do andamento da partida e registrarem informações importantes.

Um lado é usado para registrar a campanha propriamente dita. Na esquerda, os espaços em branco sobre cada cenário permitem que os jogadores escrevam a ordem em que foram jogados. No lado direito, uma lista mais detalhada permite que jogadores registrem o que acontece em cada cenário, indicando quantas fichas de Vitória cada Tripulação recebeu no respectivo cenário.

O verso da Folha de Campanha é usado para manter o controle das Tripulações, indicando quais Heróis você escolheu e seu inventário de fichas de Melhoria (usando

os códigos que estão no canto inferior direito das fichas). Durante a campanha, após cada Cenário ter sido finalizado (e antes da Fase de Melhoria), todos os jogadores registram o que acabaram de jogar.

Após executar a Fase de Melhoria para o Cenário que você acabou de jogar, vire a Folha de Campanha e atualize os inventários da Tripulação. Anote as fichas de Melhoria que sua Tripulação possui naquele dado momento. Perceba que os jogadores não registram novas fichas de Melhoria à medida que as adquirem, só as que tiverem com eles após a Fase de Melhoria. Por fim, os jogadores também registram os Distintivos que possam ter ganhado no fim do Cenário. Para isso, marque o número apropriado de quadrados e liste o total de Distintivos que eles possuem.



FINAL DA CAMPANHA

Quando o quarto e último Cenário da campanha tiver sido concluído, Starcadia finalmente estará livre de Thorne e tudo estará bem na Galáxia! Bom, pelo menos por enquanto...

A destruição da Base de Mísseis de Thorne é uma vitória aclamada, que rende à Tripulação que venceu o último cenário uma boa e merecida publicidade. Entretanto, o verdadeiro Salvador da Galáxia é o jogador que acumulou mais Distintivos até o final da campanha inteira.

OPCIONAL: MODO EPISÓDICO

Starcadia Quest foi pensado como um jogo de campanha, em que cenários são jogados do início até chegarem ao confronto final, na base do Thorne, com as conquistas de um cenário afetando o jogo no cenário seguinte e os Heróis ficando gradualmente mais poderosos. Entretanto, o Modo Episódico pode ser jogado se um grupo de jogadores quiser simplesmente se divertir de uma maneira despreocupada, reunindo alguns Heróis e jogando um Cenário sem grandes repercussões.

No Modo Episódico, os jogadores preparam rapidamente as Tripulações, com os Heróis e fichas de Melhoria no nível que quiserem, e escolhem qualquer Cenário. Siga os seguintes passos para jogar em Modo Episódico:

1 - Crie sua Tripulação: Isso é feito de maneira normal, como indicado na página 8. Cada jogador escolhe uma Tripulação, dois Heróis, e o equipamento inicial do Baralho Inicial é distribuído.

SELEÇÃO

Ao selecionar itens para o Modo Episódico, divida aleatoriamente todas as fichas de Melhoria o mais igualmente possível entre os jogadores. Do primeiro tanto de fichas recebidas, cada jogador deve escolher e reservar 2 fichas para sua Tripulação e passar para o jogador à esquerda as fichas remanescentes. Do novo tanto de fichas recebidas, cada jogador escolhe e reserva mais 2 fichas para a Tripulação. As fichas remanescentes são descartadas e a seleção para o Nível em questão está concluída. Quando a seleção para todos os Níveis necessários estiver feita, cada Tripulação não pode ter mais de 12 Melhorias e deve descartar as excedentes.

2 - Selecione as fichas de Melhoria: Após escolherem um Cenário, os jogadores vão selecionar as fichas dos Baralhos até o número do Cenário menos um. Por exemplo, se os jogadores escolheram jogar o cenário 3A, vão fazer a seleção usando os Baralhos de Nível 1 e 2.

3 - Jogue o Cenário. Qualquer cenário pode ser jogado nesse modo. Além disso, você também pode criar seus próprios Cenários usando as peças modulares e inventando Missões personalizadas!

4 - Determine o Vencedor. A Vitória no Modo Episódico é determinada exatamente como num Cenário normal: o vencedor é o jogador cuja Tripulação tiver o maior número de fichas de Vitória no final da partida!



ÍNDICE

Acerto	18	Ficha de Seringa de Cura	26	Reorganizar Melhorias	19
Aliado	13	Ficha de Vitória	10, 13, 26	Rerolagem	28
Alvos Múltiplos	19	Fichas de Exploração	25	Ressuscitar Heróis	19
Ampliações	28	Fichas de Missão	11, 26	Restaurar Melhorias	19
Armas	27	Folha de Campanha	29	Terminal de Computador	13
Arsenal	13, 27	Gadgets	10, 13, 26	Turno do Jogador	14
Ataque	16	Habilidade	9, 22	Vida	9, 22, 23
Ataque de Monstro	22	Inimigo	13	Vida Extra	28
Atordoamento	29	Linha de Visão	17	Vitória	30
Avançar	15	Matar	19		
Baralho de Melhorias	27	Melhorias	26		
Carta de Evento	20	Missão	24		
Carta de Preparação	12	Modo Episódico	30		
Carta de Monstro	11, 22	Módulo Espacial	12		
Combate	16, 18	Monstro	20		
Corpo a Corpo	16, 18	Painel de Controle dos Monstros	11, 23		
CRÍTICO	18	Passivos	28		
Dados	18	Peças	10, 13		
Danos	9, 22, 23	Personagem	13		
Defesa	9, 18, 22	Pontos de Entrada	11, 13		
Defesa Extra	28	Pontos de Movimentação	15, 23		
Descanso	19	Portais	11, 13, 15		
Empurrão	29	Portas	11, 15		
Enorme	29	Preparação	10, 11, 12		
Escotilha	13, 15	Preparação da Tripulação	8		
Espaços Ocupados	16	Proximidade	14		
Estrutura da Campanha	7	Reação de Alerta	21		
Exaustar Melhorias	19	Reação de Vingança	22		
Extermínio	23	Reações	28		
Fase de Melhorias	24	Recompensa do Cenário	24		
Ficha de Recarga	26	Recompensa de Missão	24		
Ficha de Hoverboard	26	Recrutamento de Heróis	8		



CRÉDITOS

DESIGN DO JOGO

Fred Perret, Eric M. Lang,
Guilherme Goulart e Thiago Aranha

DESIGN ADICIONAL DO JOGO & DESENVOLVIMENTO

Leo Almeida

PRODUÇÃO

Aaron Lurie (Lead), Thiago Gonçalves,
Thiago Aranha, Guilherme Goulart,
Isadora Leite, Patricia Gil, Marcela Fabreti,
Safuan Tay e Rebecca Ho

ARTE

Andrea Cofrancesco,
Giovanna Guimarães
e Nicolas Frucwtus

DESIGN GRÁFICO

Louise Combal e Marc Brouillon

ESCULTOR

Benjamin Maillot

DIREÇÃO DAS MINIATURAS

Vincent Fontaine

FOTOGRAFIA DAS MINIATURAS

Jean-Baptiste Guiton

REDAÇÃO

Eric Kelley

DIRETOR DE DESIGN DO JOGO

Eric M. Lang

DIRETOR DE ARTE

Mathieu Harlaut

EDITOR

David Preti

PLAYTESTERS

Luiza Pirajá, Ricardo Kuma, Fabul Henrique,
Pedro Ivo Costa, Lucas Abreu, Violeta
Bafle, João Vitor Gonçalves, João José
Gois, Bruna Petrocelli, Daniel Silveira, Caio
Teixeira da Quinta, Daniel Passos, Felipe
Vergili, Pedro Vinicius e Fernando Costa

GALÁPAGOS JOGOS

TRADUÇÃO

Juliana Gallo

REVISÃO

Kévila Cordas e Priscilla Freitas

DIAGRAMAÇÃO BR

Danilo Sardinha, Felipe Godinho
e Plínio Ricca

WWW.GALAPAGOSJOGOS.COM.BR

RESUMO DAS REGRAS

▶ TURNO DO JOGADOR ◀

1. Ative um Herói ou Dê Descanso para a Tripulação

Ativação do Herói (em qualquer ordem):

- Movimentação (4 Pontos de Movimentação – Para avançar 1 Espaço, usar um Portal ou abrir/fechar uma Porta).
- Ataque (Selecione Armas e Ampliações, Exauste Armas e quaisquer Ampliações, Ataque com dados versus Defesa com dados).

Descanso:

- Restaure todas as Melhorias
- Reorganize Melhorias
- Ressuscite Heróis mortos

2. Compre uma Carta de Evento:

- Ative um Monstro da designação indicada. Se não houver nenhum no tabuleiro, Coloque o Monstro indicado em qualquer Ponto de Entrada. Ignore se a Designação não tiver uma carta de Monstro.
- Resolva o efeito da carta.

▶ OUTRAS REGRAS ◀

■ Fichas de Exploração:

Um Herói ativo deve pegar todas as fichas de Exploração no Espaço em que estiver se não houver nenhum Inimigo lá (exceto fichas de Missões específicas).

■ Proximidade:

Estar Próximo de algo significa compartilhar o mesmo Espaço ou estar em um Espaço que compartilha uma borda, desde que não esteja bloqueado por uma parede ou Porta Fechada.

■ Linha de Visão:

Ataques a Distância precisam ter uma LDV clara até o alvo. Desenhe uma linha imaginária do centro do Espaço do Personagem ativo até o centro do Espaço do alvo. Há LDV se a linha não cruzar uma parede ou Porta Fechada.

■ Espaço Ocupado:

Um Espaço com dois Personagens é considerado Ocupado, e ninguém pode terminar seu Movimento nele. Personagens podem avançar pelo Espaço Ocupado e isso não bloqueia a LDV.

▶ CAMPANHA ◀

- Começando com o Cenário 1, vá para o 2A ou 2B
- Do 2A, vá para o Cenário 3A ou 3B
- Do 2B, vá para o Cenário 3B ou 3C
- Todos os Cenários de Nível 3 levam ao Cenário 4

▶ ATIVAÇÃO DOS MONSTROS ◀

- **Carta de Evento:** (Controlada pelo jogador ativo)

Realize, em qualquer ordem:

- Movimentação (use Pontos de Movimentação indicados no Painel de Controle dos Monstros para avançar 1 Espaço, usar um Portal ou abrir/fechar uma Porta).
- Ataque (rolagem de dados de Ataque versus dados de Defesa).

- **Reação de Alerta:** (Controlado pelo jogador à direita do jogador ativo)

Ataque qualquer Herói Próximo que se Movimente para fora do Espaço em que está.

- **Reação de Vingança:** (Controlado pelo jogador à direita do jogador ativo)

Quando atacado, por se movimentar e atacar o Herói que o atacou.

▶ MISSÕES ◀

■ Recompensas de Missão

O jogador que completa uma Missão é recompensado com fichas de Vitória indicadas na Carta de Missão.

■ Recompensa de Cenário JvJ:

O primeiro jogador a completar uma Missão JvJ ganha uma Melhoria especial do baralho de Recompensas de Cenário.

■ Fim de um Cenário:

Quando todas as Missões JvA e pelo menos uma Missão JvJ estiverem concluídas, o Cenário termina.

Vence o Cenário o jogador que acumular mais fichas de Vitória durante o Cenário.



▶ FASE DE MELHORIAS ◀

■ Seleção no Baralho de Nível em Curso:

Em ordem descendente e depois ascendente de mais Pontos de Vitória conquistados no Cenário, os jogadores pegam primeiro 2 e depois mais 2 Melhorias do Baralho do nível em curso. Em seguida, na mesma ordem, os jogadores pegam 1 Melhoria de cada vez por cada Distintivo que receberam (1 a cada 7 Pontos de Vitória).

- **Remova** todas as fichas de Exploração dos Heróis (Danos, Gadgets, etc).

- **Registre o Progresso** na Folha de Campanha.

- **O Vencedor** do último Cenário escolhe o Cenário seguinte.