

Christian Marcussen - Kasper Aagaard

MERCHANTS & MARAUDERS



RWILLIAMS
2009

CONTEÚDO

Componentes	2
Termos Importantes	3
Visão Geral	3
Preparação da Partida	5
Jogando o Jogo	7
Ataques Mercantes	10
Recompensas & Prêmios	11
Cartas de Glória	12
Capitães Não-Jogadores	12
Combate	14
Saque	15
Morte & Aposentadoria	15
Exemplo de Combate	16

CRÉDITOS

DESIGN

Christian Marcussen
Kasper Aagaard

ARTWORK

Ben Nelson
Chris Quilliams

LAYOUT

NelsonDesign.net

PUBLICADO POR

Conclave Editora
Rua São Mateus, 1068 - São Mateus
Juiz de Fora - MG
CEP: 36025-001

PRINCIPAIS PLAYTESTERS

Toke Nielsen, Freddy Silva, Tina Arbjørn,
Christian Guldager Simonsen, Michael Kucirek,
Thore Nellemann & Stephan Rasmussen

AGRADECIMENTOS

Justin Morse, Mik Svellov, Mika Rautiainen,
Shawn Low, Robert Schimkowitsch, Arne Thomi
e a comunidade BGG pelo fantástico suporte,
feedback e paciência. (www.boardgamegeek.com)

AGRADECIMENTOS ESPECIAIS

Geert van der Burgt

EM MEMÓRIA DE

Michael Munk Kucirek

COMPONENTES

- 100 moedas
20 (1 Ouro), 20 (2 Ouros), 30 (5 Ouros), 30 (10 Ouros).
- 23 Embarcações de plástico
5 Escunas, 4 Caravelas, 9 Fragatas, 8 Galeões.
- 24 Fichas de Demanda
Fichas de Demanda são colocadas ao redor do tabuleiro próximas de cada um dos portos. Elas indicam as mercadorias em demanda naquele momento no porto em questão.
- 17 Fichas de Mercadores
5 Espanhóis, 4 Holandeses, 4 Franceses e 4 Ingleses. Estas são colocadas ao redor do tabuleiro e indicam os mercadores que podem ser atacados e saqueados.
- 16 Fichas de Modificação de Embarcação
Cada porto tem uma modificação de embarcação. Elas representam aprimoramentos que podem ser comprados para sua embarcação.
- 12 Fichas de Armas Especiais
Estas Armas Especiais podem ser compradas em qualquer porto. Um jogador pode ter uma de cada, e elas são usadas para propósitos táticos durante o combate.
- 20 Fichas de Recompensa
Cinco de cada nação. Primeiramente são utilizadas para indicar quando jogadores são procurados, mas também são utilizadas pelos efeitos de algumas Cartas de Evento.
- 254 Cartas
34 Cartas de Evento, 70 Cartas de Glória, 16 Cartas de Capitão, 64 Cartas de Carga, 20 Cartas de Embarcação, 25 Cartas de Rumor & 25 Cartas de Missão.
- 29 cubos de madeira
6 vermelhos, 6 azuis, 6 amarelos, 6 verdes & 5 marrons
- 4 Fichas Navais
Utilizadas para serem colocadas debaixo de Embarcações Navais para distingui-las.
- 1 Tabuleiro
- 4 Tabuleiros do Jogador
- 2 Fichas de Ajuda aos Jogadores
- 10 Dados customizados
- 4 Baús de Tesouros
- 1 Manual de Regras



Escuna Caravela



Para mais informações, comentários, dúvidas ou sugestões, visite nosso site:

www.editora.conclaveweb.com.br

©2016 - Conclave Editora e Bar Ltda.



TERMOS IMPORTANTES

Tabuleiro do Jogador: o tabuleiro onde você coloca suas cartas, Modificações de Embarcação e Ouro.

Zona Marítima: grandes áreas no mar nas quais você coloca sua embarcação e move-a através do tabuleiro. Existem 17 Zonas Marítimas no Tabuleiro.

Recompensas: uma indicação de quão procurado você é. Você se torna procurado mais comumente se atacar embarcações não-piratas. Ao receber uma recompensa pela primeira vez, você coloca uma Ficha de Recompensa no seu Tabuleiro do Jogador. Toda vez que receber recompensa daquela mesma nação, você move a Ficha de Recompensa uma casa para cima na “Trilha de Recompensa”.

NPC: do inglês “Non-Player Captain” ou, em português, Capitão não-jogador – Termo utilizado para Capitães de embarcações Navais e Piratas não controlados por qualquer jogador. NPCs são representados por miniaturas plásticas no tabuleiro, exatamente como os jogadores.

Pirata: qualquer jogador que tenha ao menos um recompensa ou uma das embarcações negras dos NPCs.

Não-Pirata: qualquer jogador sem nenhuma recompensa ou os mercadores que podem ser encontrados no tabuleiro, representados por Fichas de Mercadores.

Cartas de Evento: cartas sacadas no início de cada turno que têm efeito geral na partida. Cartas de Evento também trazem NPCs para a partida e os ativam para movimento.

VISÃO GERAL

VENCENDO A PARTIDA

O objetivo do jogo é conseguir **10 Pontos de Glória**. Sempre que um ponto é ganho, o jogador move o cubo de sua cor uma casa para frente na Trilha de Pontos de Glória do tabuleiro.

Pontos de Glória são concedidos aos jogadores toda vez que eles realizam ações de glória e infâmia:

- Derrotando um Jogador ou NPC (Ou seja, sobrevivendo e vencendo um Combate Naval ou de Tripulação)
- Vendendo 3 ou mais Cartas de Carga num porto em que a mercadoria vendida está ‘em demanda’.
- Saqueando 12+ em Ouro em um Ataque Mercante
- Completando uma Missão
- Descobrimo um Rumor verdadeiro
- Comprando um Galeão ou uma Fragata (somente uma vez por Capitão)

Quando um jogador atinge 10 Pontos de Glória (incluindo os pontos secretos por Ouro enterrado – veja “Enterrar”), ele declara tal feito e a partida termina depois que todos tiverem completado seus turnos.

Se muitos jogadores atingirem 10 ou mais pontos de Glória no mesmo turno, o jogador com mais pontos na Trilha de Glória do tabuleiro (i.e. sem contar os pontos de seu ouro enterrado) vence a partida. Se ainda persistir o empate, o jogador com a maior quantidade de ouro enterrado vence. Se isto não resolver o empate, ambos os jogadores são declarados vencedores.

ENTERRAR

Jogadores podem enterrar seu Ouro em seus portos de origem. Cada 10 em Ouro enterrado vale um Ponto de Glória (até 5 pontos de glória em uma partida de 10 pontos).

Pontos por enterrar ouro não são recebidos assim que enterrados, ao invés disso, contam secretamente para o total de pontos de glória. Os outros jogadores sabem quantas vezes um jogador enterrou ouro, mas eles não sabem a quantidade exata enterrada. Assim, enquanto a trilha de Pontos de Glória dá a impressão de quem é o líder, ainda há espaço para surpresas!

MANTER O OURO ESCONDIDO?

A quantidade de Ouro que um jogador ganha ou gasta tem de ser declarada, mas a quantidade exata de Ouro que um jogador tem em sua embarcação é, a princípio, segredo, a não ser que alguma regra determine que seja revelado. O jogador pode enterrar o Ouro ou cobri-lo com Cartas de Carga (Ouro e Cartas de Carga dividem o mesmo espaço no Tabuleiro do Jogador), mas devem ser mantidos no Tabuleiro do Jogador.



Fragata

Galeão



Fichas de Demanda



Fichas de Mercadores



Fichas de Recompensas



Moedas



Fichas de Armas Especiais



Fichas de Modificação de Embarcação



Fichas Navais

LIMITE DE TEMPO E DURAÇÃO

A partida termina imediatamente se qualquer dessas condições ocorrer:

- Não houver mais nenhuma Carta de Evento no início de um turno.
- Um Capitão morrer e não houver mais nenhum Capitão para ser utilizado.

Em ambos os casos, o jogador vencedor será aquele que tiver mais Pontos de Glória. Resolva os empates conforme explicado em “Vencendo a Partida” na página 3.

Para jogadores mais experientes, a partida dura aproximadamente 45 minutos por jogador. Se você quiser um jogo mais longo, você pode ajustar a quantidade de Pontos de Glória necessárias para vencer. Cada ponto extra adiciona em torno de 10-20 minutos à partida.

DADOS E TESTES DE PERÍCIAS

O jogo inclui 10 dados onde os números 5 e 6 são substituídos por um ícone de caveira .

Do começo ao fim da partida, será solicitado a você testar as perícias de seus Capitães. Para fazer um teste de perícia, você rola uma quantidade de dados igual ao valor da respectiva perícia. Para ter sucesso em um teste, você precisa obter, no mínimo, um resultado igual a um ícone . Desta forma, se você tiver 3 de Influência você irá rolar 3 dados e deverá obter ao menos uma caveira para ser bem sucedido. Algumas vezes pode ser relevante a quantidade de sucessos obtidos. Isto significa fazer uma contagem da quantidade de dados em que foi obtido sucesso (uma caveira).

Os números 1-4 nos dados têm várias utilidades durante o combate, tais como determinar o local do impacto e resolver empates (veja “Combate” na página 14).



OS CAPITÃES

Os jogadores assumem o papel de um dos 16 capitães incluídos no Deck de Capitães. Cada Capitão tem quatro perícias cujos valores variam de 1-4. Os valores determinam a quantidade de dados que ele/ela rola quando um teste de perícia for requerido.



Navegação indica o quão habilidoso é o Capitão no mar e também é crucial durante Combates Navais.



Rastrear é a habilidade utilizada para encontrar outras embarcações, permitindo a você atacá-las. *Rastrear* também é utilizada para encontrar tesouros, ilhas escondidas ou outras coisas no mar, especificadas nos rumores (veja “Obter um Rumor” na página 9).



Liderança é a habilidade utilizada para medir sua capacidade de liderança durante um Combate de Tripulação e a capacidade de recrutar novos marinheiros dispostos a aderir à sua causa.



Influência é utilizada para medir a reputação de seu Capitão, e para saber quantas pessoas influentes ele/ela conhece ao redor do Caribe. Você utiliza *Influência* para ganhar a confiança de empregadores e para obter um rumor junto a uma taverna local.

Uma Carta de Capitão também informa a Habilidade Especial de seu Capitão (ou Habilidades) e seu Porto de Origem.

Habilidade Especial é uma habilidade única que um Capitão possui. Capitães com mais de uma habilidade especial têm pontos de perícias menores do que aqueles com apenas uma.

Porto de Origem é o porto de onde seu Capitão se origina e está indicado abaixo do nome do Capitão. A nacionalidade do porto é também a nacionalidade do seu Capitão. Normalmente, quando você é procurado por uma nação, você não tem mais acesso aos portos da nacionalidade dela. No seu porto de origem, no entanto, você conhece todas as entradas e saídas e as pessoas certas a quem recorrer. Assim, você pode entrar em seu porto de origem mesmo se for um pirata.



AS EMBARCAÇÕES

O jogo inclui cinco embarcações diferentes: Escunas, Caravelas, Fragatas, Galeões e Man-o-Wars. Cada embarcação tem sua própria miniatura com a exceção dos Galeões e dos Man-o-Wars, as quais partilham da mesma miniatura. Cada tipo de embarcação tem uma Carta de Embarcação que ilustra suas características.

Embarcações têm cinco características importantes, com valores que variam de 1-5. Note que uma embarcação nunca pode ter um valor maior que 5, independentemente de qualquer Modificação de Embarcação que tiver sido comprada durante a partida.

Rigidez determina quão resistente sua embarcação é para afundar ou se tornar inútil.

Carga é o número máximo de Cartas de Carga que sua embarcação pode ter a bordo.

Tripulação indica a quantidade máxima de tripulantes *aptos ao combate* que sua embarcação pode possuir, e a quantidade que a mesma inicia a partida. Quando você perde toda a sua Tripulação, você não estará mais apto a lutar se for abordado, e nem apto a abordar outra embarcação.

Canhões representam o poder de fogo de sua embarcação. Quanto mais “Canhões”, mais devastador será sua embarcação.

Manobrabilidade indica quão ágil e responsiva é sua embarcação, e ajuda a prevenir que mercadores escapem durante **Ataques Mercantes**.

Ademais, se o valor da manobrabilidade de sua embarcação for duas ou mais vezes maior que a de seu oponente, você adiciona um dado ao teste de *Navegação* de sua embarcação durante o combate.

Quando você puder reivindicar ou comprar novas embarcações durante a partida, você tem de se livrar da antiga. Você nunca poderá ter mais de uma embarcação ao mesmo tempo.



PREPARAÇÃO DA PARTIDA

O TABULEIRO DO JOGADOR

Cada jogador recebe um Tabuleiro do Jogador. Este tabuleiro é utilizado para guardar Cartas, Ouro, Carga e informar as condições de sua embarcação.

No início da partida, cada jogador segue os seguintes passos:

- 1) Selecione a cor que deseja jogar e pegue os 6 cubos e as miniaturas da mesma cor. Além disso, pegue um dos Baús de Tesouros, o qual você irá utilizar para enterrar seu Ouro.
- 2) Aleatoriamente, saque um Capitão do deck de Cartas de Capitão – não revele qual Capitão você sacou.
- 3) Em segredo, escolha uma embarcação para seu Capitão, colocando-a em sua mão. Você pode escolher entre a Escuna e a Caravela. Escolha a Escuna se você quiser uma embarcação mais fácil de manobrar e mais eficiente para pirataria, ou pegue a Caravela para uma embarcação mais vulnerável, mas ao mesmo tempo com maior capacidade mercante.

Todos os jogadores, simultaneamente, revelam seu Capitão e a embarcação que escolheram.

- 1) Pegue uma Carta de Embarcação correspondente à embarcação que você escolheu. Coloque-a, juntamente com a Carta de Capitão no seu Tabuleiro do Jogador.
- 2) Coloque a miniatura correspondente à embarcação que você escolheu no Porto de Origem de seu Capitão no Tabuleiro.
- 3) Saque uma Carta de Glória.
- 4) Um Cubo é colocado em cada “local de impacto” de modo que combine com os valores da carta de sua embarcação. “Casco” e “Mastros” correspondem ao valor de Rigidez enquanto que os outros locais correspondem aos valores indicados por denominação na carta. Assim, se você tiver um embarcação de rigidez 2, você coloca um cubo no segundo espaço correspondente àquele local. Se você colocar corretamente os cubos para uma Escuna, todos os locais terão um cubo no segundo espaço, exceto para “Canhões”, o qual terá um cubo no primeiro espaço.
- 5) Pegue 10 em Ouro. Esta é a quantidade de Ouro que você terá no início da partida.

PRIMEIRO JOGADOR

Pegue a carta de Capitão de cada jogador e aleatoriamente saque uma. O jogador que controlar este Capitão será o primeiro jogador. O turno procede em sentido horário a partir do primeiro jogador. Esta ordem de turno se manterá até o final da partida.

MERCADOR OU SAQUEADOR?

- A habilidade especial de um Capitão pode lhe dar uma dica.
- Rastrear é indiscutivelmente a mais importante perícia para um pirata, embora Navegação também desempenhe um importante papel.



O TABULEIRO

O Tabuleiro é dividido em 17 Zonas Marítimas. 16 delas possuem portos associados a elas, representados pela bandeira nacional de uma das 4 nações do jogo (Holandeses, Ingleses, Franceses e Espanhóis).

A maioria das Zonas Marítimas possui uma única vantagem ou desvantagem, a qual está descrita em cada uma delas. As informações correspondentes a estas Zonas Marítimas também podem ser encontradas no tópico Ajuda aos Jogadores.

Holandês



Inglês



Francês



Espanhol



As bordas de todas as Zonas Marítimas possuem uma letra de direção que corresponde a uma direção de apoio. Estas são utilizadas para movimentos dos NPCs.

No canto superior esquerdo do tabuleiro você encontrará o espaço “Em Guerra!”, utilizado para mostrar quais nações estão em guerra em um dado momento.

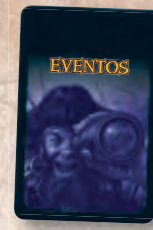
O topo central do tabuleiro é utilizado para colocar os Capitães NPCs quando forem sacados.

No canto superior direito existe uma tabela para marcar o dano infligido aos NPCs (“O Inimigo!”) e espaços para colocar fichas de “Mercadores” derrotados. Por último, na parte inferior do mapa, você encontrará a trilha de Pontos de Glória, que vai de 0-10.

PREPARANDO O TABULEIRO

- 1 Embaralhe todos os decks (exceto as Cartas de Embarcação) e coloque-os com a face para baixo próximos ao Tabuleiro.
Embaralhar os decks de Evento e Carga é extremamente importante!
- 2 Aleatoriamente, coloque uma Ficha de Demanda com a face para cima em cada Zona Marítima. Coloque as fichas em um dos dois quadrados próximos a cada porto. As 8 Fichas de Demanda restantes são colocadas em uma pilha com a face para baixo (ou em um recipiente) próximas ao tabuleiro para uso futuro.
Note que a Zona Marítima ‘Mar do Caribe’ não recebe uma Ficha de Demanda, já que não existe nenhum porto por lá.
- 3 Aleatoriamente, coloque uma ficha de Modificação de Embarcação com a face para baixo no segundo quadrado de cada Zona Marítima.
Nenhuma ficha de Modificação de Embarcação é colocada na Zona Marítima ‘Mar do Caribe’
- 4 Aleatoriamente, coloque uma Ficha de Mercador (com a nacionalidade virada para baixo) em cada Zona Marítima, inclusive no ‘Mar do Caribe’.

1



- MERCADORES**

○	○
○	○
○	○
○	○

O INIMIGO!

Casco	[Ship Icon]								
Carga	[Ship Icon]								
Armas	[Ship Icon]								
Tripulação	[Ship Icon]								
Comidas	[Ship Icon]								

Juan
Mercante; ganhe um +3 por total de Saque quando Mercadores Espanhóis.

Saarten
• Mensageiro do Ouro: entere aqui pagando uma taxa de 5 em Ouro.
• Saque 7 Cartas de Carga (8 se Holandes).

St. John
• Modificações de Embarcação custam 1 em Ouro.
• Você pode transferir Modificações de Embarcação para uma nova embarcação comprada aqui (por 1 em Ouro por Modificação).

Bridgetown
Fragatas e Galeões & M... levam um im... casco quando entram num porto, a não ser que obtenham sucesso em uma rolagem de "Navegação".

Trinidade
Todos os Capitães nesta Zona Marítima são "invisíveis" a todas as outras Embarcações Navais.

Caracas
Saque 8 Cartas de Carga.

Carta de Corvo Francesa
Ganhar Especial
Após o jogo de Jogo de Guerra e Paz, o jogador francês não-Francês
Lugar Base-Terra
Você se torna um Capitão:
• Embarcações Navais Francês ignoram você.
• Você é considerado como sendo da nacionalidade francesa.
• Depois de derrotar qualquer outra embarcação não-francesa.
Toda as cartas nações consideram você um Prata. Se você perder uma das cartas francesas você perde esta carta (e ainda falta).
Depois de derrotar qualquer outra embarcação não-francesa, você pode descartar esta carta para sempre a minuto.

APORTAR

Quando você estiver em um porto, você pode (uma vez por turno) realizar a ação “aportar” para fazer, se desejar, as seguintes *atividades portuárias*:

- Vender Mercadorias (deve ser a 1ª atividade portuária)
- Comprar Mercadorias
- Visitar o Estaleiro
- Recrutar
- Obter um Rumor
- Reivindicar uma Missão
- Enterrar Ouro (apenas no Porto de Origem)

Se você deseja “Vender Mercadorias”, esta deve ser sua primeira atividade. Você pode fazer todas as outras atividades na ordem que desejar. Uma atividade só pode ser feita uma única vez, e precisa ser completada antes que outra possa ser feita.

VENDER MERCADORIAS

Declare quais de suas mercadorias (Cartas de Carga) você deseja vender. Todas as mercadorias podem ser vendidas pelo preço de 3 em Ouro por carta. Todavia, a mercadoria em demanda (a mercadoria exibida na Ficha de Demanda próxima ao porto) pode ser vendida por **6 em Ouro** por carta. Cartas de Carga vendidas são colocadas com a face para cima na pilha de descarte do deck de Cartas de Carga.

Quando você vende a “Mercadoria em Demanda”, aleatoriamente substitua a Ficha de Demanda por uma nova, a partir da pilha reserva. Depois de mudar a Ficha de Demanda, você não poderá mais vender nenhuma mercadoria neste turno.

Exemplo: se você sacou estas 6 Cartas de Carga, você pode comprar a carta de Especiaria por 3 em Ouro, o Cacau por 2 em Ouro por carta e o Rum por apenas 1 em Ouro por carta! Você pode ter um grande lucro comprando mercadorias que estejam em grande oferta e vendê-las em um porto onde elas estejam em demanda.

COMPRAR MERCADORIAS

Saque as 6 primeiras Cartas de Carga sem que os outros jogadores vejam seu conteúdo. Descarte todas as cartas que equivalham à mercadoria em demanda e saque a mesma quantidade de cartas para substituí-las. Todas estas cartas são as mercadorias disponíveis neste turno (há 8 tipos de mercadorias).

O preço base por Carta de Carga é 3 em Ouro. Se você sacar duas mercadorias iguais, o preço desta mercadoria cai para 2 em Ouro, por carta. Se você sacar 3 ou mais cartas da mesma mercadoria, você pode comprá-la por apenas 1 em Ouro por Carta de Carga.

Selecione quais cartas deseja comprar, pague o custo delas e coloque-as com a face para baixo no seu Tabuleiro do Jogador. Se você comprar quaisquer mercadorias pelo preço reduzido, escolha um jogador qualquer para verificar a autenticidade do preço. O jogador para o qual você mostrou suas cartas não pode revelar o seu conteúdo.

Coloque as cartas que você não deseja comprar na pilha de descarte com a face para cima. Da mesma forma, se você descartar Carga antiga para liberar espaço para nova Carga comprada, você também deverá descartá-la com a face para cima.

Quando o baralho de Carga terminar, embaralhe sua pilha de descarte e coloque-a na mesa com a face para baixo.

Nota:

- Se você “comprar mercadorias” no mesmo porto no turno subsequente, você saca somente 3 Cartas de Carga.
- Enquanto aportado, não há limite de Cartas de Carga que você pode possuir. No entanto, uma vez que você deixar o porto você deve descartar quaisquer cartas que excedam o atual valor de “Carga” de sua embarcação.

VISITAR O ESTALEIRO

No estaleiro você pode comprar Reparos, Modificações de Embarcação e Armas Especiais para sua embarcação. Lá você também pode comprar uma nova embarcação e vender a antiga.

	Compra	Venda
Escuna	10	5
Caravela	10	5
Fragata	35	10
Galeão	35	10
Reparos (por ponto de dano)	2	-
Modificações de Embarcação	3	*1
Armas Especiais (por Ficha)	3	1

**Não podem ser vendidas separadamente, mas adicione +1 em Ouro na venda da embarcação para cada modificação que a mesma possuir.*

Comprar/Vender Navios:

Quando comprar uma nova embarcação, você tem que vender a antiga. Modifique os preços acima por:

- +1 em Ouro por Modificação de Embarcação.
- -1 em Ouro por ponto de dano (desconsidere danos à “Tripulação”).

Se você vender uma embarcação com Modificações de Embarcação, estas entram em jogo novamente (veja “Modificação de Embarcação” abaixo). Quando você compra uma nova embarcação você leva a “Tripulação” da antiga.

Você nunca pode ficar “sem uma embarcação” – você deve comprar uma nova embarcação quando vender a antiga. Se isto não for possível, então você não poderá vender sua embarcação.

Nota que o Man-o-War não pode ser comprado ou vendido. Ele só pode ser obtido através de uma abordagem hostil e deve ser abandonado quando uma nova embarcação for adquirida!

Comprar Armas Especiais:

Armas Especiais podem ser compradas em qualquer porto pelo preço de **3 em Ouro** por ficha. Você só pode ter uma ficha de cada Arma Especial, todavia, pode ter as três se desejar.

Leia sobre como as Armas Especiais são utilizadas em combate na página 15, e durante Ataques Mercantes na página 10.

Reparo:

Você pode reparar danos à sua embarcação pelo preço de 2 em Ouro para cada ponto de dano. Isso inclui danos a todos os locais, exceto para Tripulação, a qual deve ser recrutada (veja “Recrutar” na página 9).

Comprar Modificação de Embarcação:

A única Modificação de Embarcação que pode ser comprada em determinado porto é aquela representada por sua ficha de “Modificação de Embarcação”. Fichas com a face para baixo são reveladas em determinado porto logo após que a ação “aportar” for realizada.



Quando você compra uma Modificação de Embarcação você pega a ficha e a coloca em seu Tabuleiro do Jogador, na área que corresponde à modificação que você comprou. Este porto não vende mais qualquer Modificação de Embarcação. Você não pode comprar mais de uma Modificação de Embarcação do mesmo tipo. Geralmente, você não pode transferi-las de embarcação para embarcação – apenas em St. John, como você pode ver no texto informativo deste porto no tabuleiro.

Note que a maioria das modificações de embarcação que se relacionam com combate não podem ser usadas durante Ataques Mercantes. Elas são usadas, sobretudo, em combates entre Jogador Vs. Jogador ou batalhas contra NPCs.

	Dormitórios Extras: adiciona +1 ao valor da “Tripulação” da embarcação (a tripulação extra precisa ser ‘recrutada’). A “Tripulação” de sua embarcação nunca poderá ultrapassar 5.
	Velas e Amarrações Avançadas: adiciona +1 ao valor de Manobrabilidade da embarcação.
	Casco Reforçado: vire esta ficha para absorver 1 ponto de dano infligido a qualquer local de impacto (depois dos locais de impacto terem sido determinados).”Repare” a ficha por 3 em Ouro em qualquer porto para reativar esta habilidade.
	Porão de Carga Estendido: adiciona +1 ao valor de Carga da embarcação. Mova o cubo do local de impacto “Carga” uma casa para frente. A “Carga” de um embarcação nunca poderá ultrapassar 5.
	Puas: vire esta ficha para infligir um impacto depois que você ou um oponente declarar a ação de “Fugir”. Vire-a com a face para cima depois que o combate terminar.
	Canhão Extra: adiciona +1 ao valor de “Canhão” da embarcação. Mova o cubo do local de impacto de “Canhão” uma casa para frente. “Canhões” nunca poderão ultrapassar 5.
	Canhões Giratórios: antes do Combate de Tripulação (no mar), role 2 dados. Inflija um impacto à “Tripulação” inimiga independentemente da quantidade de sucessos. Não importa quem iniciou a abordagem.
	Armas de Longo Alcance: antes da primeira rodada do combate Naval, role um dado para cada um de seus “Canhões”. Inflija um impacto para cada sucesso. Tiro de Corrente e Tiros de Estilhaços não podem ser utilizados.

Quando uma embarcação com Modificações de Embarcação afundar, for vendida ou descartada, o dono da embarcação deve, imediatamente, redistribuir todas as suas fichas de Modificação de Embarcação. Elas são colocadas aleatoriamente e com a face para baixo em qualquer porto que ele/ela escolher, desde que esteja sem fichas de Modificação de Embarcação.

RECRUTAR

Com um sucesso num teste de *Liderança* você pode completar sua “Tripulação”. Se o teste falhar, a “Tripulação” poderá ser recrutada por 2 em Ouro cada. Sua “Tripulação” nunca poderá ultrapassar o valor de “Tripulação” de sua embarcação.

OBTER UM RUMOR

Pague 2 em Ouro e teste sua perícia *Influência* para tentar obter um rumor. Se bem sucedido, saque uma Carta de Rumor. Leia para si mesmo e coloque-a no seu Tabuleiro do Jogador, com a face para baixo. Você pode ter apenas uma Carta de Rumor por vez. Você pode adquirir um novo Rumor, mas deve decidir com qual deles ficar. Embaralhe rumores rejeitados de volta no deck.

Rumores tipicamente requerem que você vá a portos específicos ou Zonas Marítimas e teste *Influência* ou *Rastrear* durante uma ação de “aportar” ou “rastrear” (indicado com um ícone de perícia). Ao realizar a ação requerida, revele o rumor e teste esta perícia. Se você falhar no teste, o rumor era falso e a carta é descartada. Se bem sucedido, você obtém o que o rumor prometia. Assim, descarte a carta, a não ser que a mesma determine o contrário (como o rumor *Documentos Forjados*, abaixo).

Ponto de Glória! Quando um rumor é verdadeiro, e seus efeitos tiverem sido resolvidos, você ganha um Ponto de Glória, assim como uma Carta de Glória (veja “Cartas de Glória” na página 12).



O deck de missão está recheado com diferentes missões oferecidas por várias personalidades no jogo, tais como Governadores, nobres, mercadores e piratas.

No topo de cada Carta de Missão você verá escrito:

Ganhe: a quantidade em Ouro ou outros benefícios que você poderá ganhar.

Req: requerimentos para reivindicar a missão.

Lugar: o porto onde você pode reivindicar a missão.

Se você tentar reivindicar uma missão, mas falhar (por exemplo, falha num teste de *Influência*), então, a não ser que determine o contrário, a missão continua em jogo. Uma nova tentativa de reivindicar a missão (ou outra missão no mesmo porto) só pode ser efetuada no turno seguinte durante uma nova ação de “aportar”.

Quando você tiver reivindicado uma missão, coloque-a com a face para cima no seu Tabuleiro do Jogador. Então, saque uma nova missão do Deck de Missões e coloque a nova missão no lugar indicado na carta. Deste modo, sempre haverá duas missões disponíveis. Você só poderá ter uma missão por vez, mas pode descartar sua missão desde que reivindique uma nova.

Ponto de Glória! Completar uma missão lhe confere um Ponto de Glória, assim como uma Carta de Glória (veja “Cartas de Glória” na página 12).

ENTERRAR O OURO

Quando estiver em seu Porto de Origem, você pode enterrar todo ou parte do Ouro que você tem em sua embarcação, colocando-o em seu Baú de Tesouro. Ao enterrar, você está escondendo seu Ouro num local seguro onde outros jogadores não poderão tocá-lo. Cada 10 em Ouro que você secretamente enterra vale um 1 Ponto de Glória (até 5 Pontos de Glória em uma partida de 10 pontos).

Você deve declarar aos outros jogadores quando está enterrando o Ouro, mas não precisa declarar quanto em Ouro enterrou. Assim, a quantidade total em Ouro que você tem em seu baú é segredo.

A única vez em que será exigido de você informar aos outros jogadores quanto em Ouro você tem no baú será quando você declarar que tem 10 Pontos de Glória.

Quando estiver em seu Porto de Origem, você pode gastar livremente o Ouro de seu baú ou movê-lo para dentro de sua embarcação.

Dica: evite navegar com muito Ouro a bordo de sua embarcação, enterre-o ou gaste-o quando puder. Se sua embarcação afundar, você poderá perder todo o Ouro a bordo, ou pior; outro jogador poderá pegar todo o seu Ouro se ele abordá-lo e derrotá-lo. Quer dizer que, com um golpe rápido ele ganharia um Ponto de Glória e potencialmente um pouco mais de benefício se apossando do Ouro que você ganhou com muito esforço. Se você se sentir pressionado e estiver longe de seu Porto de Origem, talvez comprar uma embarcação maior valha a pena.

ATAQUES MERCANTES



FICHAS DE MERCADOR

Fichas de Mercador são utilizadas para representar mercadores que podem ser afundados ou saqueados. Quando os mercadores são atacados as Fichas de Mercador são removidas e colocadas com a face para baixo na trilha de Mercador, localizada no tabuleiro.

Se a trilha contiver 8 Fichas de Mercador no início de um turno (antes de sacar uma Carta de evento), então, sem olhar, as distribua com a face para baixo para que cada Zona Marítima tenha uma ficha de mercador novamente.

NACIONALIDADE DO MERCADOR

Depois de declarar que você deseja “rastrear” um mercador, teste a perícia *Rastrear*. Se bem sucedido, você remove a Ficha de Mercador da Zona Marítima e revela a nacionalidade da face antes escondida. A nacionalidade do mercador pode ser a da ficha ou a da Zona Marítima onde você está (i. e. Espanhóis se você está na zona marítima de Santo Domingo). Você decide qual das duas, e por fim, se você quer atacar o mercador. Você pode decidir por deixá-lo fugir se as nacionalidades presentes pertencerem a nações que você não deseja incomodar (ainda assim a ficha é removida e colocada na trilha de Mercador).

Exemplo: Frederico da Silva decide fazer um **Ataque Mercante**. Ele saca estas três Cartas de Carga e tem um sucesso em *Navegação*.



Ele pode usar este sucesso para sacar uma carta adicional, descartar uma carta ou sacar e repor uma das cartas acima. Não há chance de o mercador escapar já que a Escuna de Frederico tem Manobrabilidade 4 e apenas um ícone de Fuga apareceu (o da carta de Rum).

Assim como indicado no exemplo, sua Escuna recebe dois impactos, um deles em seu “Mastro” e um em seus “Canhões”. Como sua Escuna tem apenas um canhão, significa que seu local de impacto “Canhões” foi destruído e que seu ataque falhou.

ATAQUES MERCANTES

Importante: você só poderá efetuar um Ataque Mercante se nenhum dos locais de impacto de sua embarcação estiver destruído (i.e. tiverem sido reduzidos a zero).

Ataques Mercantes são efetuados sacando Cartas de Carga. As Cartas de Carga que você saca determinam se o ataque foi bem sucedido, qual carga estará a bordo e quanto em Ouro você saqueará da embarcação que estiver atacando. Siga os passos abaixo:

- 1) Saque 3 Cartas de Carga e as coloque com a face para cima à sua frente.
- 2) Teste a perícia *Navegação* de seu Capitão (🚢).
- 3) Você pode usar os sucessos obtidos, um de cada vez, para:
 - Sacar uma carta adicional
 - Descartar uma carta ou
 - Trocar uma carta

Nota que é perfeitamente permitido sacar uma carta adicional e utilizar outro sucesso para descartar ou trocar a nova carta. Ambas as cartas descartadas e trocadas são colocadas na pilha de descarte de Cartas de Carga e são ignoradas.

Agora determine se o ataque foi bem sucedido utilizando como referência os ícones no canto inferior direito das cartas restantes.

Por esta razão a única coisa sensata a se fazer seria descartar a Carta de Tabaco ou sacar uma nova carta de carga para trocar com a Carta de Tabaco. Frederico escolhe a última opção.

Mesmo que a nova carta tenha um valor de saque igual a 5, ele recebe um impacto na área de Carga de sua Escuna, o que significa dizer que agora ele armazenará uma Carta de Carga a menos. Contudo, se o ataque terminar em sucesso, conseguir manter o Ouro e uma Carta de Carga é melhor do que nada! Ele saqueia 10 em Ouro e decide manter a carta de Rum porque Rum está ‘em demanda’ em um porto próximo. Infelizmente, ele não consegue os 12 em Ouro necessários para obter um Ponto de Glória.



Ícone de Impacto: cada Ícone de Impacto inflige um ponto de dano à sua embarcação. O dano é infligido ao local descrito no Ícone de Impacto. Se o seu casco for destruído sua embarcação afunda e seu Capitão morre. Se qualquer outro local for destruído você sobrevive, mas o ataque falha e os próximos acertos em locais destruídos são transferidos para o casco de sua embarcação.



Ícone de Fuga: se o somatório final dos números das cartas com os Ícones de Fuga for igual ou maior do que a Manobrabilidade de sua embarcação, o mercador consegue manobrar e fugir (Impactos de Ícones de Impacto ainda são aplicados).

Nota: metade das cartas tem uma Fuga e a outra metade tem um Impacto.

Se o mercador não fugir ou não destruir um de seus locais de impacto, então seu ataque foi bem sucedido.

Em cada uma das cartas restantes você verá um número que varia de 1-5 (sendo 3 o valor mais comum). Estes números são chamados de “Valor de Saque” e correspondem à quantidade em Ouro que você saqueia. Adicionalmente, você pode guardar qualquer quantidade de Cartas de Carga se você ainda tiver espaço de armazenagem.

Ponto de Glória! Se você realizar um saque bem sucedido de 12+ em Ouro a um mercador, você ganha um Ponto de Glória e, portanto, uma Carta de Glória! (veja “Cartas de Glória” na página 12).

ARMAS ESPECIAIS DURANTE ATAQUES MERCANTES

Depois de testar sua perícia *Navegação*, você pode gastar uma ficha de Armas Especiais para converter um dado de falha em um sucesso. Se desejar você poderá gastar várias fichas na mesma rolagem. Não faz diferença qual tipo de ficha você gasta – elas têm o mesmo efeito quando gastas nos **Ataques Mercantes**.



Como cada ficha de Armas Especiais custa 3 em Ouro, isto pode ser bem caro, mas podem significar uma enorme diferença.



RECOMPENSAS E PRÊMIOS

RECEBENDO RECOMPENSAS

Fichas de Recompensas são utilizadas como indicadores do quão procurado pelas autoridades você é.

Você recebe uma Recompensa *imediatamente* após:

- 1) Iniciar um combate com uma embarcação não-pirata (isto inclui **Ataques Mercantes**).
- 2) Derrotar uma embarcação Naval (Afundando-a ou vencendo um Combate de Tripulação).

A Recompensa que você recebe está sempre vinculada à nação atacada. Então, quando atacar um Mercador Espanhol você coloca uma Ficha de Recompensa Espanhola no seu Tabuleiro do Jogador na base da “Trilha de Recompensa” onde diz “1” – indicando que você possui 1 Recompensa Espanhola. Da mesma forma, se você atacar o Capitão Francês (não-pirata) de um jogador, você recebe uma Recompensa Francesa e a coloca no espaço “1” da “Trilha de Recompensa”.

Quando você recebe uma Recompensa adicional de uma nação, você move a ficha em questão para cima na trilha. Assim, quando você recebe uma segunda Recompensa Espanhola você move a ficha Espanhola para cima na trilha do “1” para o “2” – A Ficha de Recompensa Francesa não é afetada e permanece no mesmo lugar. A “Trilha de Recompensa” vai até “5”, que é a quantidade máxima de Recompensas que você pode ter de uma mesma nação.



Exemplo 1: dois jogadores estão na mesma Zona Marítima – um Francês e o outro Inglês. Neste momento, nenhum deles possui qualquer Recompensa e são, desta forma, ‘não-piratas’. O Capitão Francês possui uma quantidade grande de Ouro a bordo, o que prova ser tentador para o Capitão Inglês. Depois de um sucesso no teste de *Rastrear*, ele ataca o jogador abastado e imediatamente recebe uma Recompensa Francesa, seguindo o critério de “Iniciar combate com uma embarcação não-pirata”. Isto significa que, antes que qualquer dado seja rolado, o Capitão Inglês é, a partir de agora, um pirata. Assim, quando a batalha tem início, o jogador Francês pode lutar contra ele sem receber uma Recompensa.

Exemplo 2: um jogador pirata usa sua perícia “rastrear” e declara que deseja fazer um **Ataque Mercante**. Ele vira a Ficha de Mercador e vê que encontrou um mercador Espanhol. O jogador então anuncia que quer dar continuidade ao Ataque Mercante e, assim, imediatamente, recebe uma Recompensa Espanhola.

Exemplo 3: em um movimento corajoso um jogador escolhe atacar uma embarcação Naval Holandesa. Isto imediatamente dá a ele uma Recompensa Holandesa, pois esta é uma embarcação não-pirata. O jogador também gerência para vencer a batalha e acaba por derrotar a embarcação Naval Holandesa. Isto dá a ele outra Recompensa Holandesa, obedecendo ao critério “Derrotar uma Embarcação Naval”!

EFEITOS DAS RECOMPENSAS

Geralmente você não pode entrar em portos que pertencem a nações pela qual você é procurado. No entanto, você sempre pode entrar em seu Porto de Origem, e em Port Royal lhe é permitido entrar por uma pequena taxa ou um teste de *Influência* (como descrito no texto da Zona Marítima do tabuleiro).

Procurado pelas Autoridades: embarcações navais irão atacá-lo (veja “Prioridade de Caça” na página 13).

Trégua Pirata: embarcações piratas NPCs não mais o atacarão (veja “Prioridade de Caça” na página 13).

Vale muito Ouro: a quantidade de Recompensa que você tem de uma nação indica o quanto aquela nação está disposta a pagar por sua cabeça – 5 em Ouro por Recompensa. Assim, quanto mais Recompensas você tiver, mais atrativo você será para os outros jogadores que desejam afundá-lo (veja “Prêmios” à frente).

REMOVENDO RECOMPENSAS

Geralmente, quando você recebe uma Recompensa, seu Capitão está preso a ela. No entanto, algumas Cartas de Glória e de Evento permitem a você pagar Ouro para ser perdoado. Da mesma forma, alguns rumores ou missões oferecem alguma forma de perdão.

Quando você reduz a Recompensa de uma nação à zero, você pode remover de seu tabuleiro a Ficha de Recompensa daquela nação. Isto indica que você está totalmente perdoado e pode continuar jogando como se nunca tivesse recebido uma Recompensa daquela nação.

PRÊMIOS

Derrotar um jogador pirata pode ser um negócio bem lucrativo. 5 em Ouro por cada Recompensa que uma nação tenha colocado pela cabeça de um Capitão é o que cada nação está disposta a pagar por sua morte. Após derrotar um jogador pirata você pode, imediatamente, reivindicar 5 em Ouro por Recompensa de uma destas nações (você não pode obter um prêmio de uma nação que tenha colocado uma recompensa por sua cabeça ou de uma nação com a qual sua nação esteja em guerra).

Exemplo: você acabou de derrotar um jogador Pirata com 3 Recompensas da Espanha e 1 da Inglaterra. Reivindicar 15 em Ouro de prêmio da Espanha seria interessante, mas como você tem uma Recompensa da Espanha por sua cabeça, você somente poderá reivindicar 5 em Ouro de prêmio da Inglaterra.

PRÊMIOS POR DERROTAR PIRATAS NPCs

Derrotar um pirata NPC garante a você um prêmio baseado no tipo de embarcação derrotada (assumindo que quanto maior a embarcação, maior o delito). Derrotar uma Escuna Pirata garante a você 5 em Ouro e derrotar uma Fragata Pirata garante a você 15 em Ouro. Somente *não-piratas* podem reivindicar tal prêmio.

CARTAS DE GLÓRIA

OBTENDO CARTAS DE GLÓRIA

Você obtém uma Carta de Glória sempre que ganhar um Ponto de Glória. Como explicado em “Vencendo a Partida” na página 3, você ganha Pontos de Glória e, portanto, Cartas de Glória, por:

- Derrotar um Jogador ou NPC
(*“Definido como sobreviver e vencer um combate naval ou de tripulação.”*)
- Vender 3+ Cartas de Carga num porto onde as mercadorias vendidas estejam ‘em demanda’.
- Saquear 12+ em Ouro num **Ataque Mercante**.
- Completar uma Missão.
- Descobrir que um rumor era verdadeiro.
- Comprar um Galeão ou uma Fragata
(*Somente uma vez por Capitão.*)

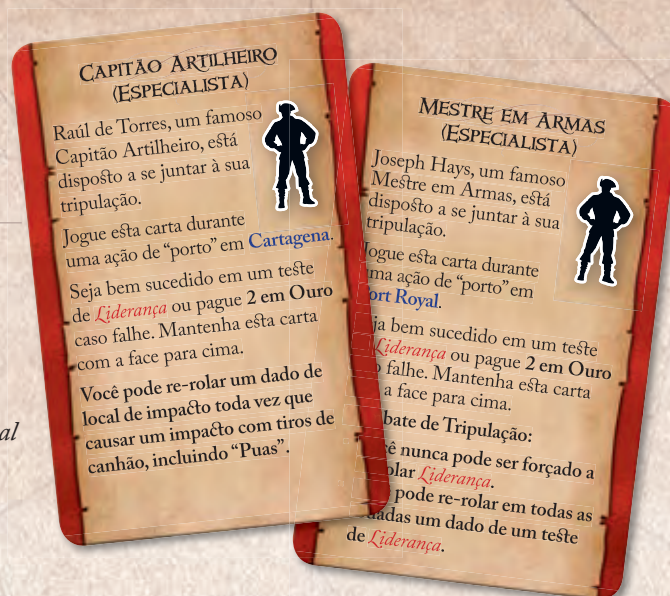
Cartas de Glória podem ser jogadas para auxiliar seu Capitão ou para atrapalhar seus oponentes.

Você está limitado a uma mão de 4 Cartas de Glória. Você ainda pode sacar uma quinta carta e decidir qual das cinco cartas descartar. Neste momento, é proibido usar Cartas de Glória, independentemente do que a carta descreve. Em outras palavras, você não pode sacar uma quinta carta e usá-la, assim como não poderá usar qualquer outra carta de sua mão. Você precisa, primeiramente, decidir as 4 cartas que deseja manter.

JOGANDO CARTAS DE GLÓRIA

A menos que a carta descreva o contrário, você pode usar Cartas de Glória livremente durante o seu turno, exceto durante um combate; nesta ocasião, somente cartas com função de combate podem ser usadas (veja “Combate” na página 14).

Algumas cartas são usadas durante o turno de outro jogador. Se você deseja usar tal carta, anuncie que irá usá-la no momento que está determinar quando deva ser usada (sem revelar especificamente a carta). Os outros jogadores também podem, agora, anunciar se eles também desejam usar cartas. Os jogadores colocam em frente a eles as cartas anunciadas. Resolva as cartas em ordem de turno, iniciando com o jogador atual. Um jogador pode desistir de usar a carta anunciada em seu turno, mas deve revelar a carta que desejava usar.



ESPECIALISTAS

Algumas Cartas de Glória (e um pequeno número de missões e rumores) dão a você a opção de contratar Especialistas. Especialistas são mestres em sua área e elevam a habilidade de seu Capitão para alcançar a liderança da partida.

Existem 8 tipos de Especialistas: Carpinteiros, Capitães Artilheiros, Mestres Artilheiros, Cirurgiões, Observadores, Mestres em Armas, Imediato e Mestres Timoneiros. Existem dois de cada tipo disponíveis no deck de Cartas de Glória.

Em cada Carta de Glória de Especialista está descrito o que você precisa fazer ou pagar para contratá-lo. Uma vez contratado, coloque a carta com a face para cima no seu Tabuleiro do Jogador.

Você pode empregar qualquer quantidade de Especialistas, mas apenas um de cada tipo.



CAPITÃES NÃO JOGADORES

Capitães não-jogadores (NPCs) são capitães e embarcações que não pertencem a nenhum jogador. NPCs podem ser tanto embarcações Navais quanto embarcações Piratas e estão presentes fisicamente no Tabuleiro, representados por miniaturas plásticas. Abaixo você encontrará as regras para controlá-los.

TRAZENDO NPCs PARA O JOGO

NPCs entram em jogo através de Cartas de Evento, tais como “Embarcação Naval Holandesa” e “Escuna Pirata”. O deck de Cartas de Evento guarda 12 Almirantes (3 de cada nação) e 6 Piratas (3 Escunas e 3 Fragatas). Cada carta guarda informações sobre os valores de perícias dos Capitães, e é por isso que assim que sacadas elas são colocadas com a face para cima em uma determinada área no tabuleiro.

Quando este tipo de carta é sacada, siga suas instruções. Basicamente, ela determina a você colocar uma embarcação NPC numa Zona Marítima específica no final do turno.

Para se distinguir as embarcações Navais Marrons umas das outras, uma grande Ficha Naval é colocada debaixo de cada uma delas no momento em que elas entrarem em jogo. A Fragata Pirata e a Escuna são pretas e não necessitam de fichas para distingui-las das embarcações Navais ou de qualquer outra embarcação.

Só pode haver em jogo uma embarcação Naval de cada nação por vez e, no máximo, dois piratas – a Escuna e a Fragata.

Se você sacar uma Carta de Evento de embarcação de uma nação que já esteja em jogo, você (no final do turno) coloca esta Carta de Evento sobre a carta da mesma nação e move a miniatura para a Zona Marítima da nova carta. Isto indica que a outra embarcação foi convocada para alguma missão em outro lugar qualquer. Se o novo Capitão morrer, ele é substituído pela carta que foi sobreposta e a miniatura é movida de volta para o Porto de Origem deste Capitão – novamente, no final do turno. Se duas cartas tiverem sido sobrepostas, aleatoriamente saque uma delas para determinar qual Capitão irá substituí-lo.

Exemplo: A “Embarcação Naval Holandesa” e seu Almirante Philips van Almonde é sacada durante a partida. Uma Fragata marrom e uma Ficha Naval Holandesa debaixo dela são colocadas em Curaçao. Após alguns turnos, uma segunda “Embarcação Naval Holandesa” é sacada. No final deste turno, a nova carta é colocada sobre a antiga carta do Almirante Holandês e a Fragata Holandesa é movida do seu local atual para o Porto de Origem da nova carta sacada.

Mais tarde o Almirante Holandês é morto e sua carta é descartada. Isto significa que o Almirante Philips van Almonde entra em jogo novamente no final do turno e sua Fragata Holandesa é movida de volta para Curaçao.

PRIORIDADE DE CAÇA

Durante a partida NPCs irão “Raftrear” e se mover em direção aos Capitães de Jogadores conforme um conjunto de critérios chamados **Prioridade de Caça**.

NPCs são hostis em relação a qualquer Capitão de um Jogador conforme uma ou mais de suas Prioridades de Caça.

EMBARCAÇÕES NAVAIS CAÇAM POR

- 1) Capitães de Jogadores que tenham uma Recompensa da nação da embarcação Naval.
- 2) Capitães de Jogadores que tenham Recompensa de outras nações.
- 3) *Se Em Guerra*: Capitães de Jogadores da nacionalidade do inimigo.

EMBARCAÇÕES PIRATAS CAÇAM POR

- 1) Capitães não-piratas com Ouro a bordo.
- 2) Capitães não-piratas com Carga a bordo.
- 3) Capitães não-piratas sem Carga ou Ouro a bordo.

RASTREAR

NPCs hostis irão imediatamente “raftrear” um jogador alvo se ocorrer uma das hipóteses abaixo:

- 1) O Jogador se mover para uma Zona Marítima de um NPC hostil (inclusive do porto para o mar).
- 2) O Jogador iniciar o seu turno na mesma Zona Marítima que um NPC hostil.

Se o NPC tiver sucesso em seu teste de *Raftrear* uma batalha se inicia (veja “Embarcações NPCs em Combate”). Se o NPC sobreviver, todo dano sofrido será reparado para sua próxima batalha.

Note que a perícia *Raftrear* de capitães Navais possui um ícone próximo a ela. Isso significa que a perícia *Raftrear* do Capitão em questão será o valor impresso na carta ou a quantidade de Recompensas que o alvo possuir de sua nacionalidade, a que for maior. Por exemplo, se um jogador possui 5 Recompensas Holandesas, um Almirante Holandês terá perícia *Raftrear* igual a 5 quando for raftrear esse Capitão, independentemente do valor impresso em sua carta!

Regras para vários NPCs na mesma Zona Marítima:

- Todos os NPCs podem compartilhar Zonas Marítimas. Contudo:
- **Piratas** NPCs na mesma Zona Marítima de embarcações Navais não irão “raftrear” por jogadores.
- Dois Man-o-Wars (colocados em jogo pela Carta de Evento “Guerra”) na mesma zona Marítima não irão “raftrear” por jogadores.
- Se vários NPCs hostis na mesma Zona Marítima encontrarem o mesmo jogador, determine a ordem das batalhas aleatoriamente (embaralhando as Cartas de Evento dos NPCs em questão e sacando-as aleatoriamente).

MOVIMENTO DO NPC

Metade das Cartas de Evento trazem três ícones de NPCs no topo. Estes ícones ativam NPCs específicos e os movem na ordem que estão descritas na carta (se eles estiverem presentes no tabuleiro).

Cada NPC irá mover-se na direção indicada em seu ícone: **Norte**, **Sul**, **Leste**, **Oeste**.

As bordas de todas as Zonas Marítimas possuem diferentes letras impressas. Se um NPC não conseguir mover-se na direção impressa na carta, ele irá mover-se em sentido horário, para a próxima Zona Marítima disponível.



Mova a embarcação Naval Francesa



Mova a embarcação Naval Espanhola



Mova a embarcação Naval Holandesa



Mova a embarcação Naval Inglesa



Mova a Escuna Pirata



Mova a Fragata Pirata

CAÇANDO CAPITÃES DE JOGADORES

Um NPC irá ignorar uma letra direcional se ele estiver na mesma Zona Marítima ou na **adjacente** de um jogador que possua uma ou mais de suas Prioridades de Caça. Ele irá mover-se ou permanecerá na mesma Zona Marítima do jogador alvo – terminando ali seu movimento.

Exemplo: uma embarcação Naval Holandesa em **Basse-Terre** é ativada e supostamente deveria se mover para o Norte. Em **Bridgetown**, uma Zona Marítima adjacente, se encontra um Jogador Pirata com uma recompensa Inglesa (no porto, mas isto é irrelevante). Isto significa que o pirata implementa a segunda Prioridade de Caça da embarcação Naval. Desta forma a embarcação Naval não se move para o Norte, mas para o Leste, terminando seu movimento em **Bridgetown**.

Se vários jogadores implementarem a Prioridade de Caça de um NPC, ele irá mover-se para a Zona Marítima com o Capitão do jogador que tiver o *maior* nível de sua 1ª prioridade. Se houver empate, o maior nível de sua 2ª prioridade, e então o maior nível de sua 3ª.

Exemplo 1: uma embarcação Naval Francesa em **Basse-Terre** é ativada e supostamente deveria se mover para o sul. Contudo, nas proximidades, dois Capitães de jogadores implementam sua Prioridade de Caça. Isto fará, portanto, que a embarcação Naval ignore a instrução de mover-se para o sul e, ao invés, irá mover-se em direção a um destes dois jogadores.

Um Capitão de Jogador com 2 Recompensas Espanholas está em **Basse-Terre** e em **Caracas** está o Capitão de um jogador com 1 recompensa Espanhola, 1 **Holandesa** e 1 **Inglesa**. Nenhum dos jogadores implementa a 1ª prioridade da embarcação Naval Francesa (piratas com recompensas Francesas) e estão, desta forma, empatados quanto a 1ª prioridade. Contudo, ambos implementam a segunda prioridade e o Capitão com 3 recompensas de outras nações é o que soma mais níveis. Desta forma, a embarcação Naval Francesa se move para **Caracas** atrás de seu alvo.

Exemplo 2: um NPC pirata é ativado e pode alcançar dois jogadores não-piratas. Ambos implementam a primeira prioridade de caça, pois ambos têm Ouro a bordo. Para determinar em direção a quem o pirata irá se mover, os jogadores devem determinar qual deles tem mais Ouro a bordo. Se possível, tente utilizar perguntas triviais, como “Você tem mais do que 15 em Ouro?” etc. Se ambos tiverem a mesma quantidade em Ouro, o pirata irá caçar o jogador com mais Carga a bordo (este é o segundo critério de desempate).

No caso de dois jogadores empatarem em todos os critérios, determine aleatoriamente qual será o alvo, embaralhando as cartas de Capitão destes jogadores e sacando uma aleatoriamente.

EMBARCAÇÕES NPCs EM COMBATE

NPCs em combate são controlados por outro jogador que tenha interesse em fazer o seu melhor para assegurar a vitória. Se houver problemas para escolher quem controla um NPC, aquele à esquerda do jogador lutando contra o NPC o controlará.

O jogador pode controlar o NPC livremente, com apenas uma exceção: a ação “Fugir” não pode ser escolhida, a não ser que o NPC tenha menos Canhões ou Tripulação que o Capitão do jogador que ele está lutando contra (veja “Combate” na página 14).

No canto superior direito do Tabuleiro você encontrará uma área destinada aos cubos das embarcações NPCs. Coloque um cubo marrom na trilha de cada local de impacto que corresponderá aos locais da embarcação NPC em questão (por exemplo, uma fragata deverá ter um cubo no terceiro espaço de todos os seus locais). Embarcações NPCs que não afundarem ou não forem derrotadas são restauradas assim que o combate terminar. **Você não mantém a contagem de danos de um NPC de uma batalha para outra.**

COMBATE

COMBATE NAVAL

1) Declaração:

Cada jogador declara sua ação de combate (o agressor declara primeiro, e “Atirar” é a única ação disponível na primeira rodada)

2) Embate de Navegação:

Teste *Navegação* para ver qual jogador subjuga o outro para realizar sua ação (+1 dado para o Capitão que tiver 2 ou mais que o oponente em manobrabilidade)

3) Ação!

O vencedor do embate de *Navegação* realiza a ação que escolheu:

- **Atirar:** o vencedor inflige um impacto para cada um de seus “Canhões”. Perder/empatar inflige um impacto por sucesso.
- **Abordar:** o combate Naval termina. Um combate de Tripulação tem início.
- **Fugir:** Fuja! *Se o seu oponente não obtiver nenhum sucesso.*

Repita se o Combate Naval não tiver terminado.

DECLARAÇÃO

Uma vez que o combate tenha começado ele continua por uma quantidade de rodadas necessárias até que um Capitão tenha perdido ou fugido. A cada rodada os jogadores declaram qual tipo de ação de combate desejam realizar (começando com o agressor, i.e. o Capitão que tenha iniciado a batalha). Na primeira rodada, “atirar” é a única ação possível, mas nas rodadas seguintes os jogadores podem escolher entre as seguintes ações:

- **Atirar:** tentar acertar a embarcação inimiga com um tiro de canhão.
- **Abordar:** tentar abordar a embarcação inimiga.
- **Fugir:** tentar fugir da batalha.

EMBATE DE NAVEGAÇÃO

Após declarar uma ação, cada jogador testa a perícia *Navegação* de seu Capitão, aqui chamada de embate de *Navegação*. O Capitão que vencer o teste (obtiver mais sucessos) subjuga seu oponente e realiza a ação escolhida. Se nenhum Capitão obtiver nenhum sucesso, ninguém subjuga ninguém e uma nova rodada é iniciada.

Resolva os empates somando os números nos dados em que não se obteve sucessos. Se ainda persistir o empate, proceda para a próxima rodada (depois de infligir impactos de canhões, se houver).

Adicione 1 dado à perícia *Navegação* do Capitão se sua embarcação tiver 2 ou mais que a embarcação inimiga em Manobrabilidade.

AÇÃO!

(Vitória, empate ou derrota referem-se ao teste do embate de *Navegação*)

Atirar Vitória: inflija um impacto com todos os seus “Canhões”.

Empate ou Derrota: inflija um impacto com cada dado em que você tenha obtido sucesso (na quantidade máxima igual ao número de “Canhões” de sua embarcação).

Abordar Vitória: você aborda a embarcação inimiga. O Combate Naval termina – proceda para o Combate de Tripulação*.

Fugir Vitória: se seu oponente não obtiver nenhum sucesso, você foge da batalha e o combate termina. (Se ambos os Capitães escolherem a ação “Fugir”, nenhuma rolagem é feita e o combate termina. Os jogadores ainda podem utilizar suas “Puas” antes da batalha terminar).

**Impacto de Canhões, se houver, são aplicados antes de você abordar. Proceda para o Combate de Tripulação a não ser que sua embarcação tenha afundado (você morre), ou que você tenha perdido sua última “Tripulação” (neste caso a batalha Naval continua).*

Exemplo: você vence o primeiro embate de *Navegação* e inflige um impacto com cada um dos três canhões de sua Fragata. Apesar de perder o embate, seu oponente (que também escolheu a ação “Atirar”) obtém dois sucessos. No entanto, sua Escuna tem apenas um canhão e por isso inflige apenas um impacto ao invés de dois. Na rodada seguinte você escolhe “atirar” novamente, enquanto seu oponente tenta “abordar” você. Você obtém um sucesso enquanto seu oponente obtém dois, vencendo o embate. Antes de ser abordado você inflige seu único impacto. O impacto destrói os “Maistros” de seu oponente, mas é tarde demais – você foi abordado!

DICAS:

- Atirar é a ação que mais surte efeito, pois impactos são infligidos mesmo se você perder o embate de *Navegação*.
- Abordar é uma ação neutra em termos de chances de se obter sucesso.
- Fugir é a ação mais difícil, pois para escapar é necessário que seu oponente não tenha obtido nenhum sucesso.

LOCAIS DE IMPACTO E DANO

A fim de determinar o local do impacto, role um dado para cada canhão que acertar seu alvo. Todos os locais, exceto o “Casco”, possuem um número próximo a eles e quando este número é rolado, aquele local será atingido. Para todas as rolagens, o jogador alvo decide qual dos cinco locais será atingido (a não ser que o atirador escolha utilizar Armas Especiais – veja a página seguinte). Inflija primeiro o impacto com “números” e depois os impactos das .

O cubo do local de impacto é movido uma casa para trás para cada impacto recebido (i.e. rolar dois 2 significa que seu oponente tem de mover o cubo do local de impacto “Maistro”

duas casas para trás). Remova o cubo do Tabuleiro do Jogador se ele for movido para trás da primeira casa, e o local passará a ser considerado “destruído”. Futuros impactos nestes locais são transferidos diretamente para o Casco da embarcação.

Danos aos locais e sua destruição têm os seguintes efeitos:

Casco: se destruído, sua embarcação afunda. Você perde a batalha e seu Capitão morre.

Carga: significa que sua embarcação poderá carregar uma Carta de Carga a menos para cada ponto de dano sofrido. As Cartas que excedam a capacidade de Carga de sua embarcação serão descartadas aleatoriamente.

Maistros: se destruído, você rola somente um dado durante embates de *Navegação* e poderá escolher apenas a ação de “atirar”.

Tripulação: se destruída, você não pode escolher a ação “abordar” e automaticamente perde Combates de Tripulação assim que eles iniciarem.

Canhões: você inflige um impacto a menos para cada ponto de dano. Se destruído, você não inflige mais nenhum impacto de canhão.

Se você sobreviver a combates com locais de impacto *destruídos*, supõe-se que um de seus marinheiros fez reparos básicos suficientes para mover sua embarcação. Contudo, se você novamente entrar em um combate, ainda estará sujeito aos efeitos de qualquer local de impacto destruído. Ou seja, sua embarcação funciona o suficiente para navegar (geralmente ir para um porto para reparos), mas permanece incompleta em situações de combate. Adicionalmente, você não pode fazer nenhum **Ataque Mercante** com locais destruídos.

Impactos infligidos por dois jogadores na mesma rodada são infligidos simultaneamente. Um jogador, portanto, pode infligir impactos mesmo se ele/ela afundar ou se perder qualquer canhão.

COMBATE DE TRIPULAÇÃO

Combate de Tripulação se inicia imediatamente após um dos jogadores abordar o outro (ou como resultado de alguns rumores ou missões).

Toda rodada ambos os Capitães testam simultaneamente suas perícias de *Liderança*. Cada sucesso inflige um impacto à tripulação inimiga. A quantidade máxima de impactos que você pode infligir em uma rodada é igual à quantidade de “Tripulação” que você possuir (antes da rolagem).

Capitães que perderem toda a sua “Tripulação” perdem a batalha, morrem e o vencedor pode saquear a embarcação (veja “Saque” na página 15).

Nota: se ambos os Capitães perderem sua última “Tripulação” na mesma rodada, a batalha é vencida pelo Capitão que obteve mais sucessos. Resolva os empates somando os números rolados nos dados que não obtiveram sucessos. Se permanecer empatado, o combate termina sem vencedor.

CARTAS DE GLÓRIA NUM COMBATE

Capitães de Jogadores em batalhas podem jogar Cartas de Glória com efeito de combate. As cartas informam quando devem ser jogadas e quando o jogador deve declarar a intenção de jogá-las. Se o oponente for um Capitão de outro jogador, ele também poderá declarar, neste mesmo momento, sua intenção de jogar cartas. Assim, se nenhuma nova carta com o mesmo *timing* for declarada, a batalha continua.

ARMAS ESPECIAIS

Há três tipos de Armas Especiais. “Ganchos” são utilizados para aumentar a chance de abordar, “Tiros de Estilhaços” e “Tiros de Corrente”, que são utilizados para um melhor controle sobre os locais de impacto que você deseja acertar.

Você pode ter apenas uma ficha de cada Arma Especial.



Ganchos: após uma teste de embate de *Navegação* em que você escolheu “abordar”, você pode gastar (descartar) seus Ganchos para re-rolar qualquer quantidade de dados.

Tiros de Corrente & Tiros de Estilhaços: Normalmente, rolar uma para locais de impacto significa que o alvo decide onde o impacto será infligido. Mude isso gastando (descartando) tanto fichas de Tiros de Corrente quanto de Tiros de Estilhaços depois de rolar os locais de impacto.



Tiro de Corrente: Cada que você rolar inflige um impacto aos de seu inimigo. *Impactos em “Maistros” destruídos nunca são transferidos para o “Casco” numa rodada em que você tenha utilizado Tiros de Corrente.*



Tiros de Estilhaços: Cada que você rolar inflige um impacto à “Tripulação” de seu inimigo. *Impactos em “Tripulação” destruídas nunca são transferidos para o “Casco” numa rodada em que você tenha utilizado Tiros de Estilhaços.*

Exemplo: Um jogador em uma Fragata acerta outra embarcação com seus 3 canhões. Ele rola três dados e tira duas e um (i.e. dois impactos nos locais de escolha do alvo e um impacto na “Tripulação”). Primeiro será infligido o impacto na “Tripulação”, então os outros dois serão infligidos. Ao invés de deixar o alvo decidir onde os dois impactos serão infligidos, o jogador gasta seu Tiro de Estilhaço. Então as duas rolagens de são convertidas em impactos na “Tripulação” – um total devastador de três impactos na “Tripulação”. Como o alvo tinha apenas duas “Tripulações” no início do combate, o local é destruído. Entretanto, o terceiro impacto na “Tripulação” destruída não será transferido para o “Casco”, como normalmente ocorre, uma vez que o Tiro de Estilhaços foi utilizado.

Veja a página 10 para informações sobre como Armas Especiais são utilizadas durante **Ataques Mercantes**.

SAQUE

SAQUEANDO CAPITÃES JOGADORES

Se você derrotar um jogador em um Combate de Tripulação (independentemente de quem abordou), você *pode* pegar do jogador:

- Ouro à bordo
- Cartas de Glória
- Cartas de Carga
- Carta de Rumor
- Armas Especiais
- Embarcação (veja reivindicando embarcações)
- Especialistas (veja abaixo)

Quaisquer “Especialistas” empregados podem ser transferidos para sua embarcação sem nenhum custo. Descarte todos os especialistas que você não pode (ou não quer) empregar. Se o jogador era um pirata, você ganha prêmio baseado em quantas recompensas o jogador derrotado tinha (veja “Recompensas & Prêmios” na página 11).

Qualquer Carta de Missão que o jogador tiver é descartada.

SAQUEANDO EMBARCAÇÕES NAVAIS

Quando você vence um Combate de Tripulação contra uma embarcação naval (não importa quem abordou) você:

- Saca 3 Cartas de Carga e ganha uma quantidade em Ouro igual ao Valor de Saque das cartas sacadas.
- Aleatoriamente, descarta uma Carta de Carga para cada impacto que a embarcação naval levou em sua carga. As mercadorias que sobram são suas.
- Reivindique a embarcação, se desejar (veja “Reivindicando Embarcações” abaixo).

SAQUEANDO NPCs PIRATAS

As Fragatas e Escunas piratas não têm mercadorias ou Ouro a bordo. No entanto, se você é um *não-pirata* e derrota um embarcação pirata (afundando-a ou vencendo um Combate de Tripulação), você ganha prêmio em Ouro.

- **5 em Ouro** por derrotar uma Escuna
- **15 em Ouro** por derrotar uma Fragata

REIVINDICANDO EMBARCAÇÕES

Quando você vence um combate de tripulação contra um NPC ou um Jogador, você pode descartar sua embarcação atual e reivindicar a embarcação do NPC ou do jogador derrotado. Você pode transferir livremente para a nova embarcação: Carga, Armas Especiais, Ouro e todas as suas cartas. Entretanto, modificações de embarcação não podem ser transferidas! (veja “Comprando Modificações de Embarcação” na página 8 para informações sobre como redistribuir Modificações de Embarcação de uma embarcação que você descartar).

MORTE E APOSENTADORIA

MORTE

Se o seu Capitão morrer, você deve descartar:

- Seu Capitão
- Suas Cartas
- Sua Embarcação
- Objetos na embarcação (Armas Especiais, Carga, Ouro)
- Suas Fichas de Recompensa

Você saca um novo Capitão, o qual você utilizará no seu próximo turno. Se você morrer no turno de outro jogador, você simplesmente entra na partida novamente quando for seu turno.

Seu novo Capitão é tão experiente em sua carreira quanto o anterior. Por esta razão, você mantém o número de Pontos de Glória que você tem e todo o Ouro que você tiver enterrado (agora localizado no porto de origem de seu novo Capitão).

Siga as instruções de preparação do Tabuleiro do Jogador na página 5, com duas diferenças importantes:

- 1) Se há um pirata NPC localizado na Zona Marítima do Capitão que você sacou, você poderá sacar outro Capitão.
- 2) Você só receberá 10 em Ouro do jogo se você não tiver Ouro enterrado. Se você tiver menos de 10 em Ouro enterrado, você pega todo o Ouro enterrado que tiver e o jogo irá providenciar a diferença para se alcançar 10 em Ouro.

APOSENTADORIA

Se você se cansar de seu Capitão, acabar falido ou com uma embarcação extremamente danificada, aposentar pode ser uma opção sensata.

Para se aposentar, você precisa começar seu turno em um porto e aposentar antes de efetuar qualquer ação. Então, em seu próximo turno, você segue os mesmos passos de como se tivesse morrido, e depois, seu novo Capitão inicia suas aventuras.

EXEMPLO DE COMBATE

COMBATE NAVAL

RODADA 1

Felipe foi quem atacou Frances, então Felipe é quem declara primeiro sua ação. Na primeira rodada, apenas a ação “atirar” estará disponível.

Felipe tem a perícia *Navegação* no nível 3. Ele rola 3 dados e obtém um único sucesso.



Frances também rola 3 dados: dois em razão de sua perícia 2 em *Navegação*, mais um dado extra em razão da Manobrabilidade de sua embarcação ser dois pontos maior que a Fragata de Felipe (normalmente, a Manobrabilidade de uma Escuna é apenas um ponto maior que a de uma Fragata, mas Frances comprou a Modificação de Embarcação “Velas & Amarrações Avançadas”, que aumenta em um a Manobrabilidade de sua Escuna).



Ambos têm um sucesso, mas Frances vence a rolagem, pois a soma de seus outros dados é maior que a de Felipe (5 vs. 2).

Com o resultado, tanto Felipe quanto Frances infligem um impacto de canhão. Se Felipe tivesse vencido o teste, ele teria acertado a Escuna de Frances com todos os três canhões de sua Fragata. Frances vence o teste, mas inflige apenas um impacto, pois sua Escuna tem apenas um “Canhão”. Ambos rolam um dado para determinar o local de impacto. Felipe rola 1, o que corresponde à “Carga” como local de impacto, e Frances rola 2 – “Tripulação”.

Felipe imediatamente utiliza sua Habilidade Especial “Uma vez por rodada pode realocar um impacto recebido”, e redireciona o impacto para sua “Carga”.

RODADA 2

Felipe declara que vai “atirar”, e Frances decide por “Fugir”, pois está completamente desarmada.

Rolagem de Felipe:



Rolagem de Frances:



Novamente ambos rolam um número igual de sucessos e novamente Frances vence o duelo em razão do maior somatório dos dois dados. No entanto, para Frances escapar da batalha, seria necessário que Felipe não tivesse obtido nenhum sucesso. Mas vencer o teste traz benefícios. Felipe ainda acerta com apenas um canhão, ao invés de três (se ele tivesse vencido). Felipe rola o local de impacto e consegue um 2, o que corresponde aos “Canhões” da Escuna de Frances. Frances não pode mais atirar, pois o local de impacto de seus “Canhões” está destruído.

RODADA 3

Felipe declara que vai “atirar” e Frances tenta “fugir” mais uma vez.

Rolagem de Felipe:



Rolagem de Frances:



Felipe vence o teste e desta vez inflige três impactos. Ele rola três dados para determinar os locais de impacto.

Ele rola:

“Carga” (o segundo neste local – que agora está destruído)



“Canhões” – este local já estava destruído e, assim, o impacto é transferido para o “Casco” de Frances. Outro impacto no “Casco” e Frances será enviada para o Baú de Davy Jones!



Normalmente, Frances poderia escolher aonde o último impacto seria infligido (já que uma caveira foi rodada). Entretanto, como Frances tentou escapar, Felipe gasta sua ficha de “Tiro de Corrente” para direcionar o impacto para os “Mastros” de Frances.



RODADA 4

Felipe “atira” novamente e Frances decide que sua melhor chance de sobreviver é “Abordar” a embarcação de Felipe.

Rolagem de Felipe:



Rolagem de Frances:



Frances perde o teste, o que resulta em outros três impactos pela Fragata de Felipe – devastando-a completamente. Mas Frances tem um truque na manga. Ela decide utilizar seus “Ganchos”, o que a permitem re-rolar quaisquer de seus dados quando estiver abordando. Em sua re-rolagem, ela consegue dois sucessos e aborda a embarcação de Felipe. Antes do Combate de Tripulação começar, Felipe tem de infligir seu impacto. Rolando um 1, ele acerta e destrói os “Mastros” da Escuna de Frances. De qualquer forma, isto não afeta a abordagem de Frances (diferentemente caso seu “Casco” tivesse sido atingido novamente). Combate de Tripulação começa.

COMBATE DE TRIPULAÇÃO

Felipe e Frances agora testam sua perícia *Liderança*. Impactos na “Tripulação” são infligidos com sucessos. Felipe tem *Liderança* 2 e Frances, *Liderança* 3. Frances tem apenas dois em “Tripulação”, enquanto que Felipe tem três.

Vs



RODADA 1

Rolagem de Felipe:



Rolagem de Frances:



Felipe inflige um impacto à Frances, e Frances inflige dois impactos à Felipe (mesmo que ela tenha obtido três sucessos, ela só poderá infligir dois impactos, pois ela tem 2 em “Tripulação”).

Ambos têm apenas um em “Tripulação” sobrando agora.

RODADA 2

Rolagem de Felipe:



Rolagem de Frances:



Ambos infligem impactos na “Tripulação” do oponente. O resultado seria que ambos teriam sua “Tripulação” reduzida à zero. Felipe venceria, pois ele obteve mais sucessos.

Porém, novamente Frances tem uma carta na manga. Ela declara que quer jogar uma Carta de Glória. Felipe também poderá declarar que quer jogar uma carta neste ponto da batalha, mas ele desiste (ele não tem cartas com efeitos relevantes).

Frances joga a carta “Rolagem de Combate de Tripulação”. Isto permite a ela re-rolar quaisquer de seus dados ou os dados de seu oponente durante um Combate de Tripulação. Ela força Felipe a re-rolar os dados. Ele não obtém nenhum sucesso na segunda rolagem. Agora Felipe tem uma carta para jogar. Ele joga a carta “Aprendiz Rápido”, que permite a ele copiar o texto de uma carta que foi recentemente jogada.

Ele re-rola novamente:

Ambos obtém um único sucesso, mas Frances vence o empate (a soma de seus outros dados é 5 e a de Felipe é 2).

Frances vence a batalha.

RE-ROLAGEM DE COMBATE DE TRIPULAÇÃO

Jogue esta carta para re-rolar qualquer quantidade de seus dados de *Liderança* durante um Combate de Tripulação.

APRENDIZ RÁPIDO

Depois que outro jogador jogar uma Carta de Glória, você pode jogar esta carta para copiar o texto daquela carta.

O efeito duplicado acontece depois do efeito da carta original. Você não pode duplicar nenhuma carta de “Especialista”.



...podem jogar este jogo