

The background of the cover is a dynamic space battle scene. A large, multi-segmented Imperial Star Destroyer is the central focus, angled diagonally. To its left, a Rebel T-14 Y-wing is firing green laser beams. Several other Rebel fighters, including T-65 X-wings, are visible in the background. A large, dark asteroid is on the left, and a bright orange and yellow explosion is occurring near the Star Destroyer. The sky is filled with smaller debris and distant stars.

STAR WARS™

ORLA EXTERIOR™

LIVRO DE REGRAS

VISÃO GERAL

Assuma o papel de um caçador de recompensas, contrabandista ou mercenário e deixe sua marca na galáxia. Viaje pela Orla Exterior em sua nave pessoal, contrate personagens famosos do universo *Star Wars* para sua tripulação, e trabalhe a favor ou contra os Rebeldes, o Império, Hutts e sindicatos do crime.

O objetivo do jogo é acumular fama o suficiente para se tornar uma lenda viva. A fama representa as histórias dos seus atos se espalhando pela galáxia e o quanto outros mercenários temem ou idolatram você.

USANDO ESTE LIVRO

O objetivo deste livro é ensinar novos jogadores a jogar *Orla Exterior*. Recomendamos que os jogadores leiam este livro completamente antes de jogar a primeira partida.

O jogo também inclui um Guia de Referência, que explica regras detalhadas e exceções especiais omitidas neste livro. Quando tiver dúvidas durante o jogo, consulte a Guia de Referência.

Conceito Chave: Cartas de Banco de Dados

O banco de dados é um baralho de cartas numeradas que nunca é embaralhado. Em alguns momentos do jogo (como na preparação), você precisará pegar uma carta de número específico deste baralho. Simplesmente folheie o baralho até encontrar o número certo, pegue a carta e resolva-a.

Para facilitar a localização de uma carta, mantenha este baralho em ordem numérica com as cartas de número 1 no topo e as de número 92 no final. Quando um jogador descartar uma carta de banco de dados, devolva-a ao baralho na ordem certa.

Se houver mais de uma carta com o mesmo número (exibido no verso da carta em forma de pontos embaixo do número), simplesmente pegue uma carta aleatória desse número no baralho.



O Verso de uma Carta de Banco de Dados

COMPONENTES



12 Cartelas de Nave



4 Tabuleiros de Jogador
(com 4 Marcadores de Fama de Plástico)



16 Fichas de Reputação
(4 por facção)



22 Fichas de Contato



16 Fichas de Patrulha
(4 por facção)



8 Plaquetas de Personagem
(com 8 Suportes de Plástico)



40 Fichas de Dano



60 Fichas de Crédito (40 de 1.000,
16 de 5.000 e 4 de 10.000)



1 Guia de Referência



70 Cartas de Encontro
(10 por tipo)



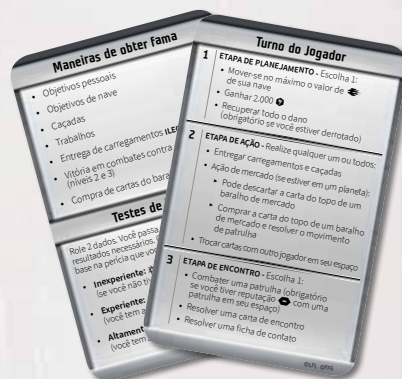
70 Cartas de Mercado



53 Cartas de Banco de Dados



8 Cartas de Personagem



4 Cartas de Referência



12 Fichas de Objetivo



2 Extremidades de Mapa



6 Peças de Mapa



10 Cartas de IA



6 Dados

PREPARAÇÃO

Realize os seguintes passos antes de jogar. Se estiver jogando uma partida solo, há alguns passos adicionais que você deve seguir (isso é explicado nas páginas 14 e 15).

1. **Montar o Mapa:** Use as peças de mapa para montá-lo como ilustrado abaixo:

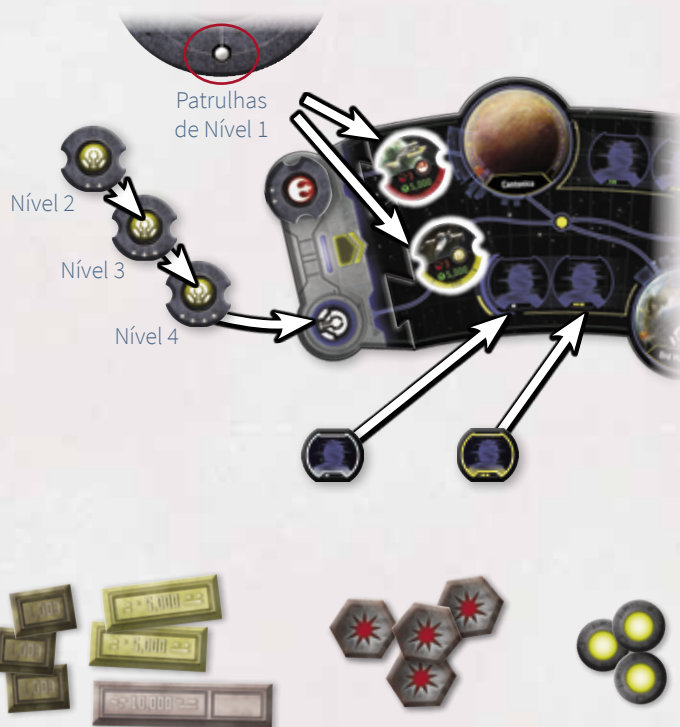


2. **Preparar Fichas de Patrulha:** Separe as fichas de patrulha por nível (os pontos brancos no verso das fichas). Coloque cada ficha de nível 1 virada para cima no espaço do ponto de navegação (círculo amarelo) adjacente ao espaço da extremidade do mapa correspondente ao seu ícone de facção.

Pegue as fichas de patrulha restantes e crie quatro pilhas de fichas viradas para baixo, **uma para cada facção**, organizando-as em ordem numérica de nível. Em cada pilha, a ficha de nível 4 deve estar no final da pilha e a ficha de nível 2 deve estar no topo. Coloque cada pilha de fichas sobre o ícone correspondente na extremidade do mapa.

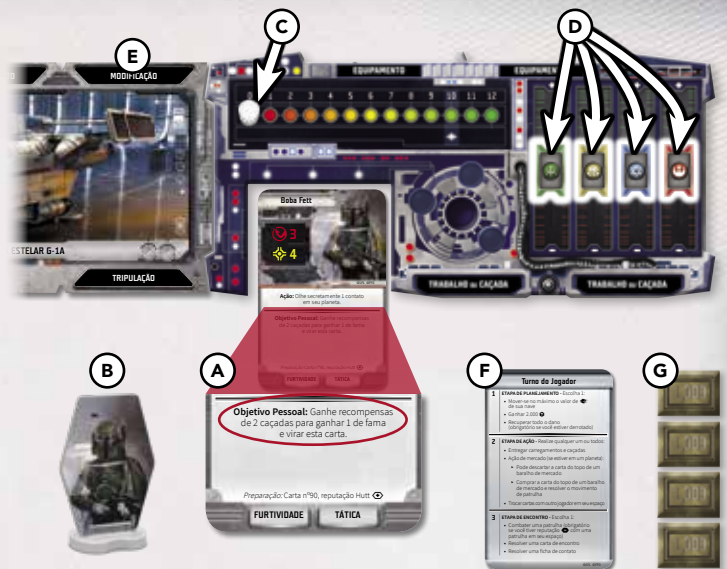
3. **Preparar Contatos:** Junte todas as fichas de contato viradas para baixo e misture-as. Em seguida, coloque uma ficha de contato virada para baixo em cada espaço de contato no mapa, certificando-se de que a cor e número de pontos no espaço sejam iguais aos da ficha.

4. **Criar Suprimento de Fichas:** Separe as fichas de crédito, de dano e de objetivo em pilhas, e coloque-as ao alcance dos jogadores.



5. **Escolher Personagens:** Cada jogador rola os seis dados. O jogador que obtiver o maior número de resultados * e * é o primeiro jogador. Começando por ele e seguindo em sentido horário, cada jogador escolhe um personagem e recebe os seguintes componentes:

- 1 carta de personagem com o lado “Objetivo Pessoal” voltado para cima
- 1 plaqueta de personagem correspondente ao personagem escolhido
- 1 tabuleiro de jogador com um marcador de fama de plástico no espaço “0” do contador de fama.
- 4 fichas de reputação (1 de cada facção). Coloque-as nos indicadores de reputação do tabuleiro do jogador cobrindo o ícone da facção (a reputação é explicada mais adiante).
- 1 cartela de nave inicial, voltada para o lado de sua escolha (lado da G9 Rigger ou do Caça Estelar G-1A)
- 1 carta de referência
- Fichas de crédito (quantidade variável). Iniciando pelo primeiro jogador e seguindo em sentido horário, os jogadores recebem: 4.000 créditos, 6.000 créditos, 8.000 créditos e 10.000 créditos.



6. **Preparar o Personagem:** Os jogadores seguem simultaneamente as instruções de preparação descritas no final das cartas de personagem.

- Cada jogador pega a carta de banco de dados indicada em sua carta de personagem (veja “Conceito Chave: Cartas de Banco de Dados” na página 2.) Se a carta do banco de dados estiver identificada como “Carregamento”, o jogador a insere acima de sua cartela de nave no encaixe “Carregamento”. Caso contrário, ele insere a carta abaixo de sua cartela de jogador em um dos encaixes de “Trabalho ou Caçada”.
- Cada jogador coloca sua plaqueta de personagem no mapa sobre o planeta indicado na carta de banco de dados que ele acabou de pegar.
- Se as instruções de preparação fornecerem **REPUTAÇÃO**, o jogador move a ficha de reputação da facção listada para cima ou para baixo até o espaço indicado (+ ou -).



7. **Preparar Baralhos e Cartelas:** Prepare os baralhos da seguinte maneira:

- Separe as cartas de mercado em seis baralhos de acordo com seus versos. Embaralhe cada baralho e coloque-os virados para baixo em uma fileira abaixo do mapa. Em seguida, revele a carta do topo de cada baralho e **coloque-a virada para cima** no topo do próprio baralho.
- Separe as cartas de encontro em sete baralhos de acordo com o verso. Embaralhe cada baralho e coloque-os virados para baixo ao lado do mapa, perto do planeta correspondente.
- Mantenha o baralho de banco de dados em ordem, ao alcance dos jogadores.
- Coloque as cartelas de nave não usadas de lado. Este é o suprimento de naves não usadas, e os jogadores poderão adquirir estas naves durante o jogo.



Tudo pronto, vamos começar.

COMO JOGAR

“Ele fez um movimento justo. Gritar não vai ajudar.” —C-3PO

Por mais que este jogo esteja cheio de vigaristas e mercenários, ele é estruturado de forma justa e civilizada. Começando pelo primeiro jogador e seguindo em sentido horário, cada jogador realiza um turno. Em seu turno, você realiza a seguinte sequência de etapas.

1. **Etapla de Planejamento:** Você pode se mover, recuperar dano ou receber 2.000 créditos.
2. **Etapla de Ação:** Você pode realizar qualquer número de ações, incluindo a compra de cartas do mercado e a entrega de carregamentos e caçadas.
3. **Etapla de Encontro:** Você resolve um único encontro, normalmente pegando uma carta de encontro correspondente ao espaço onde está.

Todos os detalhes de cada etapa estão descritos mais à frente neste livro e resumidos em sua carta de referência.

Após resolver sua etapa de encontro, seu turno termina e o jogador sentado à sua esquerda realiza o turno dele. Continue resolvendo turnos desta maneira até que um jogador vença o jogo.

VENCENDO O JOGO

“Tudo o que você ouviu falar de mim é verdade.” – Lando Calrissian

Independente do caminho que você seguir, o objetivo em **Orla Exterior** é se tornar o mercenário mais famoso (ou infame) da galáxia.

O primeiro jogador que conseguir 10 de fama vence. O jogo termina assim que um jogador conseguir fama suficiente para vencer.

Em sua primeira partida, o objetivo de cada jogador é obter 8 de fama em vez de 10. Isso permite que os jogadores aprendam o jogo em um tempo razoável.

Você pode obter fama de várias maneiras, tais como:

- Completando objetivos nas cartas de personagem e cartelas de nave
- Completando caçadas e trabalhos
- Entregando carregamentos ilegais
- Vencendo combates contra patrulhas de níveis 2 e 3
- Usando cartas do baralho de mercado de luxo (♠)

Todas essas opções estão detalhadas mais à frente neste livro e resumidas em sua carta de referência.

Cada vez que você ganhar fama, avance seu marcador de fama na quantidade obtida.



Este jogador tem 10 de fama, o suficiente para vencer o jogo.

Algumas habilidades afetam o jogador mais famoso (ou seja, o jogador com mais fama). Se houver empate de fama, todos os jogadores empatados são considerados o jogador mais famoso. Isso significa que no início do jogo, todos os jogadores são o jogador mais famoso.

Conceito Chave: Reputação

“Jabba está cheio de você. Ele não tem tempo para contrabandistas que abandonam a mercadoria ao primeiro sinal de um cruzador Imperial.” —Greedo

As decisões que você toma influenciam o que as facções da galáxia pensam de você. Por exemplo, se roubar de Jabba, você pode perder reputação com os Hutts.

Há outras quatro facções no jogo, e os nomes e ícones delas estão exibidos na página 16.

Sua reputação com cada facção é marcada em seu tabuleiro de jogador usando uma ficha de reputação. Você tem uma ficha de reputação para cada facção, e cada ficha pode estar em um dos três espaços do indicador de reputação:

- **Reputação Positiva:** Uma ficha no espaço de cima do indicador de reputação representa que a facção o tem como um aliado valioso. Os efeitos de cartas de encontro e patrulhas podem recompensá-lo por isso (explicado mais adiante).
- **Reputação Neutra:** Uma ficha no espaço do meio do indicador de reputação representa que a facção não o odeia mas também não confia em você. Você não recebe benefícios ou penalidades dessa facção.
- **Reputação Negativa:** Uma ficha no espaço de baixo do indicador de reputação significa que a facção o tem como um inimigo e como uma ameaça. Os efeitos de cartas de encontro e patrulhas podem puni-lo por isso (explicado mais adiante).

Muitos efeitos podem fazer com que você ganhe ou perca reputação com uma facção. Ao ganhar reputação com uma facção, mova a ficha dela um espaço para cima. Ao perder reputação com uma facção, mova a ficha dela um espaço para baixo.

Se você já tiver reputação positiva com uma facção, qualquer reputação adicional obtida não tem efeito. Da mesma forma, se você já tiver reputação negativa com uma facção, qualquer reputação adicional perdida não tem efeito.



Exemplo da perda de 1 reputação Rebelde enquanto tem reputação Rebelde.

ETAPA DE PLANEJAMENTO

“Preparados para a velocidade da luz? Um... dois... três!” —Han Solo

Durante a etapa de planejamento, você se prepara para agir. Escolha e resolva **uma** das seguintes opções:

- Mover seu personagem no mapa (explicado abaixo).
- Recuperar todo o dano de seu personagem e de sua nave. Geralmente, o dano é sofrido durante um combate e está detalhado mais adiante.
- Receber 2.000 créditos. Isso representa você gastando tempo fazendo algum trabalho diferente, tipo segurança temporário, cuidando de rebanhos de nerfs ou dando algum golpe.
- Algumas habilidades de cartas são precedidas da palavra “Planejamento” em negrito. Simplesmente resolva a habilidade da carta.

Após resolver a opção escolhida, vá para a etapa de ação.

Regras de Movimento

Independente de você ter escolhido caçar recompensas, contrabandear cargas ou participar de outras atividades ilícitas, você precisará viajar pela galáxia para cumprir seus objetivos.

Se você escolher se mover durante a etapa de planejamento, mova seu personagem no mapa um número de espaços igual a no máximo o valor de hiperpropulsor da sua nave (🚀).

Há três tipos de espaços: espaços de planeta, espaços de ponto de navegação e o espaço do Maelstrom. Os espaços são considerados adjacentes se estiverem conectados por um caminho.



Interrupção de Movimento

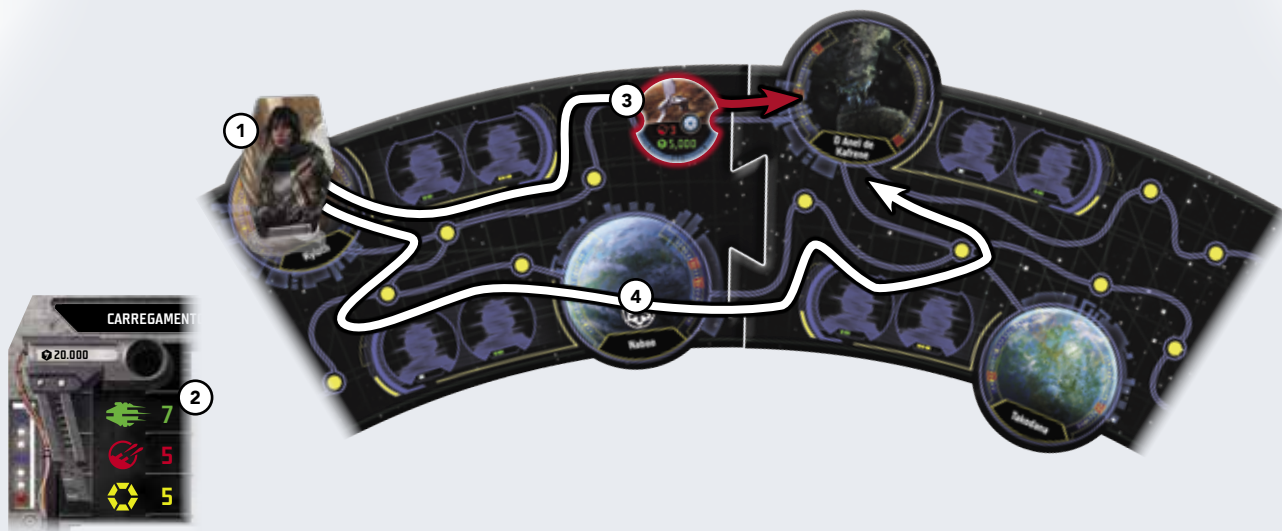
Há dois elementos que impedem que você continue se movendo: o espaço do Maelstrom e patrulhas.

Se você se mover para o espaço do Maelstrom, você deve parar de se mover (encerrar a etapa de planejamento e ir para a etapa de ação).

Se você se mover para um espaço com uma ficha de patrulha, **você deve parar de se mover**, a menos que tenha reputação positiva (⊕) com a facção da patrulha (leia a barra lateral “Conceito Chave: Reputação” na página page 6). Por exemplo, se você tiver reputação Imperial ⊕, você pode se mover livremente através das patrulhas Imperiais. As patrulhas estão descritas com detalhes mais adiante.

O Maelstrom e as patrulhas interrompem seu movimento apenas quando você se move para dentro do espaço deles, e não quando você se move para fora do espaço deles em um turno subsequente.

Exemplo de Movimento



1. Jyn Erso está em Ryloth e quer se mover para o Anel de Kafrene durante a etapa de planejamento.

2. O valor de hiperpropulsor (🚀) da nave dela é 7, e o Anel de Kafrene está a 4 espaços de distância.

3. Entretanto, há uma patrulha Imperial no meio do caminho. Como Jyn não tem reputação Imperial ⊕, ela teria que parar no espaço da patrulha.

4. Em vez de lidar com a patrulha Imperial, Jyn escolhe fazer um outro caminho até o Anel de Kafrene.

ETAPA DE AÇÃO

“Aqui está... um gerador de hiperpropulsor T-14! Cê tem sorte, só o único por essas bandas que tem um desses... mas pelo preço dele cê consegue comprar uma nave nova.” —Watto

As ações representam atividades que você pode executar. Diferente das etapas de planejamento e de encontro, nesta etapa, você pode resolver **qualquer número de ações**. Há quatro ações que podem ser realizadas, e você pode realizar cada ação uma vez por etapa de ação:

- **Troca:** Troque cartas com outro jogador em seu espaço.
- **Mercado:** Se estiver em um planeta, compre uma carta do baralho de mercado.
- **Entrega:** Entregue cartas de carregamento e de caçada nos planetas indicados para receber recompensas.
- **Resolver Habilidade de Ação:** Algumas habilidades de cartas são precedidas da palavra “Ação” em negrito. Simplesmente resolva a habilidade da carta. Você pode resolver qualquer número de ações de carta, porém cada uma delas pode ser resolvida apenas uma vez por turno.

Após resolver a última ação, vá para a etapa de encontro.

Ação de Troca

Escolha outro jogador em seu espaço e troque caçadas, carregamentos, tripulação, equipamentos, trabalhos e modificações.

Qualquer número de cartas podem ser trocadas, e a troca não precisa ser equivalente desde que os jogadores cheguem a um acordo.

Trocando Créditos e Promessas

Apesar de você estar limitado a trocar cartas apenas durante uma ação de troca, você pode trocar créditos com outros jogadores a qualquer momento durante seu turno. Isso pode ser feito de qualquer lugar do mapa (você não precisa estar no mesmo espaço). Isso pode ser feito até mesmo no meio de uma ação (por exemplo, enquanto resolve uma ação de mercado).

Geralmente, os jogadores trocam créditos por promessas futuras. Por exemplo, você pode dar 1.000 créditos a um jogador para ajudá-lo a sair de uma situação difícil com a condição de que ele pague 2.000 no próximo turno. Esse tipo de acordo é permitido, mas o cumprimento de promessas futuras não é obrigatório. Isso significa que, quando chegar a hora, o jogador pode decidir não dar os créditos prometidos.

O Que São Créditos?

Os créditos galácticos são a forma padronizada de moeda do Império Galáctico. No jogo, os créditos são identificados pelo símbolo de crédito (♠) e são representados por fichas de crédito de várias formas.

As fichas de crédito de cada jogador são mantidas perto de seu tabuleiro de jogador. Quando um jogador gasta créditos, ele retorna a quantidade gasta ao suprimento de fichas não usadas e pega o troco do suprimento conforme necessário.

Ação de Mercado

Esta ação é a principal maneira de conseguir caçadas, carregamentos, equipamentos, trabalhos e modificações. Você pode realizar uma ação de mercado apenas se estiver em um planeta.

Ao realizar esta ação, você pode escolher um baralho de mercado e descartar a carta do topo do baralho (coloque-a virada para baixo no final do baralho). Em seguida, revele a carta do topo do baralho escolhido e coloque-a sobre ele. Isso permite que você circule as cartas do baralho para encontrar cartas que quer comprar ou para não deixar seus oponentes comprarem as cartas que eles querem.

Independente se você descartou ou não uma carta do baralho de mercado, você pode escolher **comprar uma carta**. Você pode escolher a carta do topo de qualquer **baralho de mercado**. Após comprar uma carta, revele a carta do topo do baralho escolhido e coloque-a sobre ele. Se a carta revelada tiver um ícone de movimento de patrulha, resolva-o (explicado abaixo).

Cada carta de mercado exibe um custo em créditos no canto superior direito (às vezes 0 créditos). Para comprar uma carta, gaste a quantidade de créditos exibida nela (veja “O Que São Créditos?” à esquerda). Em seguida, insira a carta embaixo de sua cartela de nave ou tabuleiro de jogador em um encaixe correspondente ao tipo da carta. Por exemplo, se você comprar uma carta de carregamento, insira-a parcialmente debaixo de um dos encaixes de “Carregamento” de sua nave.



Cada encaixe pode conter uma carta. Se você não tiver um encaixe do tipo necessário vazio, você pode descartar uma de suas cartas para criar espaço.

Algumas cartas de mercado exibem um atributo antes da habilidade, como **ILEGAL**, **ARMA** ou **ARMADURA**. Atributos são sempre exibidos em letras maiúsculas. Eles não têm efeitos inerentes, mas podem ser referenciados por outras habilidades.

Movimento de Patrulha

Após comprar uma carta do baralho de mercado, você deve revelar a próxima carta dele. Se houver um ícone de movimento de patrulha **na carta revelada**, você deve mover a patrulha exibida. Observe que você move patrulhas usando esses ícones apenas **após comprar ou ganhar** uma carta de um baralho de mercado, e não após descartar uma carta.

Cada ícone de movimento de patrulha exibe uma facção e uma distância. A facção indica qual patrulha você deve mover, e a distância indica quantos espaços a patrulha se move em sua direção.



Se esta carta for revelada após você comprar uma carta de mercado, você deve mover a patrulha Rebelde três espaços em sua direção.

Se houver mais de um caminho que a levam até você, você escolhe qual caminho ela segue. Entretanto, se houver a possibilidade de a patrulha se mover para o seu espaço, ela se move pelo caminho mais curto.

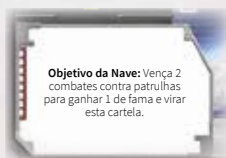
As patrulhas podem se mover livremente para dentro e através do espaço do Maelstrom e podem terminar o movimento em qualquer espaço (até mesmo em um planeta ou no espaço de outra patrulha). Quando uma patrulha terminar o movimento em seu espaço, **não inicie um combate**. Você precisará encontrar a patrulha durante sua etapa de encontro se ainda estiver no mesmo espaço e tiver reputação negativa com a facção dela.

Sempre deve haver uma patrulha de cada facção no mapa. Se uma patrulha for destruída, remova a ficha do jogo e coloque uma nova patrulha da mesma facção no mapa (explicado mais adiante).

Geralmente, as patrulhas se movem quando um jogador realiza uma ação de mercado; porém, algumas habilidades de carta também fazem com que as patrulhas se movam. Quando isso acontecer, simplesmente siga as instruções da carta.

Comprando Naves

As cartas do baralho de mercado normalmente são novas naves. Ao comprar uma nave, pegue a cartela de nave correspondente do suprimento de naves não usadas. A sua cartela de nave atual é devolvida ao suprimento, e a nova nave é posicionada com o lado “Objetivo da Nave” voltado para cima (exibido no lado esquerdo da cartela). Remova todo o dano de sua nave e fique com todas as cartas como carregamentos, tripulação e modificações posicionadas nos devidos encaixes da nova nave.



Objetivo de uma Nave

Negociação

Ao comprar uma carta, você pode descartar quaisquer carregamentos, equipamentos ou modificações para reduzir o custo no valor das cartas descartadas. Coloque as cartas descartadas no final do baralho de mercado correspondente.

Ao comprar uma nave, você sempre negocia sua nave atual e usa o custo dela (exibido no canto superior esquerdo da cartela da nave) como desconto na compra.

Não é possível receber créditos dessa forma, você só pode reduzir o custo até o mínimo de 0 créditos.

Ação de Entrega

Você receberá cartas de caçada e de carregamento dos baralhos de mercado com uma certa frequência. Essas cartas precisam ser transportadas até planetas específicos para renderem algo. Observe que as caçadas também possuem outros requisitos, como capturar um contato específico (explicado mais adiante).

Para entregar um carregamento, você simplesmente precisa estar no planeta “Destino” indicado na carta e realizar uma ação de entrega para receber a recompensa listada. Em seguida descarte a carta de carregamento **no final do baralho correspondente**.

Se você possuir mais de uma carta para entregar em seu espaço atual, é possível entregar todas com uma única ação de entrega (resolva-as na ordem que quiser).



Destino e Recompensas de um Carregamento

ETAPA DE ENCONTRO

“Você jamais encontrará um antro de escória mais deprorável que este.” — Obi-Wan Kenobi

Após realizar qualquer ação, você fará um encontro em seu espaço. Isso normalmente envolve a história de uma aventura em seu planeta, o encontro de um personagem famoso do universo de *Star Wars* ou a participação em um combate.

Durante a etapa de encontro, você deve **escolher uma** das seguintes opções. Elas estão resumidas abaixo e são explicadas com detalhes nas próximas seções.

- **Encontrar uma Patrulha:** Inicie um combate de naves contra uma ficha de patrulha em seu espaço. Se você tiver reputação negativa com a patrulha em seu espaço, **você deve escolher encontrá-la** e não pode realizar outros tipos de encontros.
- **Encontro no Seu Espaço:** Pegue uma carta de encontro correspondente ao espaço onde está.
- **Encontrar um Contato:** Revele e encontre uma ficha de contato em seu planeta. Isso permitirá que você resolva uma carta de banco de dados específica que geralmente fornece tripulação.
- **Resolver uma Habilidade de Encontro:** Algumas habilidades de cartas são precedidas da palavra “Encontro” em negrito. Simplesmente resolva a habilidade da carta.

Encontrar uma Patrulha

Ao viajar pela galáxia, você descobrirá patrulhas de várias facções.



Ao encontrar uma patrulha, inicie um combate de naves contra ela (o combate é descrito com detalhes mais adiante).

Se você perder o combate, mova a patrulha um espaço em qualquer direção.

Se vencer, você **perde um de reputação** com a facção dessa patrulha. Em seguida, receba a recompensa listada na ficha da patrulha (créditos ou fama) e remova a ficha do jogo. Então, **faça aparecer uma patrulha** dessa facção. Para fazer isso, pegue a ficha do topo da pilha de fichas de patrulha dessa facção e coloque-a voltada para cima no espaço adjacente à pilha.

Observe que patrulhas de nível 4 são invulneráveis (elas exibem um “—” no lugar do valor de combate). Essas patrulhas sempre causarão dano suficiente para derrotar a nave do jogador, e sempre vencem o combate (não role dados).

Encontro no Seu Espaço

Há inúmeros planetas e estrelas na galáxia, e cada um deles tem uma história única para contar.

Ao realizar um encontro em seu espaço, pegue a carta de encontro do topo do baralho correspondente ao seu espaço (ou seja, o baralho que exibe o planeta onde você está ou o baralho de pontos de navegação). A frente de cada carta de encontro exibe até três seções diferentes. Resolva cada seção correspondente ao seu espaço lendo-a em voz alta, e em seguida descarte a carta virada para baixo no final de seu baralho de encontro.



Boba Fett está em Naboo, portanto ele resolve a seção Naboo dessa carta de encontro.

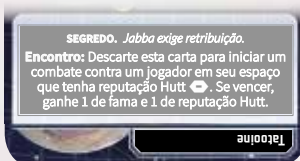
Uma seção pode ser subdividida em mais de uma condição, como por exemplo sua reputação com uma facção específica. Simplesmente resolva a parte da seção correspondente à sua situação atual.

Algumas cartas de encontro exibem uma caçada, carregamento, tripulação, trabalho, equipamento ou modificação na parte de baixo. Um efeito da carta pode instruí-lo a receber tal caçada, carregamento, tripulação, equipamento, trabalho ou modificação. Quando isso acontecer, em vez de descartar a carta, coloque-a em um encaixe correspondente em seu tabuleiro de jogador ou cartela de nave. Insira a carta debaixo de seu tabuleiro ou cartela para cobrir as outras seções dela.

Segredos em Cartas de Encontro

Alguns efeitos de encontro são identificados como **SEGREDOS**. Leia a carta **silenciosamente** (não em voz alta), e mantenha-a em segredo. Os segredos são facilmente identificados por estarem de cabeça para baixo e exibirem a identificação: "Segredo."

Você pode resolver a habilidade do segredo no futuro seguindo as instruções da carta. Mantenha seus segredos voltados para baixo na mesa enquanto não estiver consultando-os. Os segredos não ocupam encaixes de sua cartela de nave ou tabuleiro de jogador.



Um Segredo em uma Carta de Encontro

Dicas de Estratégia ao Encontrar Espaços

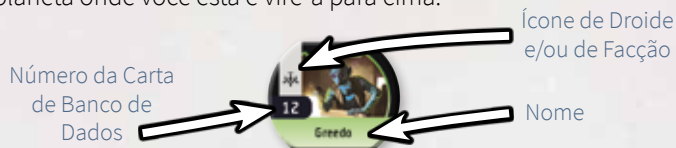
Alguns planetas exibem ícones de facção. As cartas de encontro desses planetas normalmente permitem que você ganhe reputação com a facção exibida ou o recompensam por ter reputação positiva com ela.

Observe também que o verso das cartas de encontro sugerem as recompensas mais comuns que aparecem nessas cartas. Tenha isso em mente ao escolher o tipo de encontro que irá resolver.

Encontrar um Contato

Você não é a única pessoa de interesse na galáxia. Outros mercenários e membros de várias outras facções podem ser encontrados nos bares e espaçoportos.

Cada planeta tem duas fichas de contato ao lado no início da partida; considera-se que essas fichas estão no planeta. Para encontrar um contato, escolha uma ficha de contato no planeta onde você está e vire-a para cima.



Em seguida, pegue a carta de banco de dados listada no contato (como a nº 12 acima). Leia a seção do topo da carta e resolva a habilidade dela. Dependendo do resultado, a carta pode se tornar uma carta de tripulação. Se você receber a tripulação, insira a carta debaixo da sua cartela de nave em um dos encaixes de tripulação, de forma que apenas a parte da tripulação fique visível.

Se a habilidade não permitir que você fique com a carta, retorne-a ao baralho.

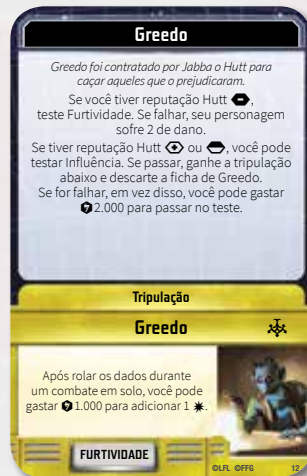
Muitas habilidades descartam o contato do mapa. Se a habilidade não descartá-lo, a ficha permanece no espaço virada para cima. Qualquer jogador pode encontrar este contato normalmente durante a etapa de encontro.

Alguns contatos exibem ícones de facção (👤👤👤👤) ou o ícone de droide (👤). Esses ícones não têm efeitos inerentes, mas podem ser referenciados por outras habilidades. Cada ficha de contato também tem uma **CLASSE** (cinza, verde ou amarela). A classe não tem efeito, mas é usada durante a preparação e por caçadas (explicado mais adiante).

Olhando Contatos Secretamente

Algumas habilidades permitem que você olhe uma ficha de contato **SECRETAMENTE**. Para fazer isso, deslize a ficha para fora do mapa e olhe a parte da frente dela, sendo cuidadoso para não mostrá-la para os outros jogadores. Então, devolva a ficha ao planeta virada para baixo. Você **não pode** olhar a carta de banco de dados do contato neste momento.

Você pode falar a informação da ficha para os outros jogadores (ou mentir sobre ela), mas não pode mostrá-la a eles.



A frente da Carta de Banco de Dados nº 12

REGRAS ADICIONAIS

“Logo você aprenderá a gostar de mim.” – Jabba o Hutt

Agora você já tem uma noção básica de como resolver os turnos. Entretanto, há outras regras que você precisa saber antes de poder jogar, incluindo como resolver testes de perícias, combate, caçadas e trabalhos.

Testes de Perícia

Os personagens e a tripulação podem ter treinamento em uma variedade de perícias, desde Pilotagem até Tecnologia. As perícias de um personagem definem o tipo de coisa na qual ele tem experiência. Por exemplo, um personagem com a perícia Pilotagem é um piloto veterano que normalmente consegue despistar seus inimigos.

Você, como jogador, possui todas as perícias listadas na parte de baixo da carta do seu personagem mais quaisquer perícias listadas em sua tripulação.



Muitas cartas pedem que você teste uma perícia (por exemplo: “Teste Pilotagem”) para ver se consegue realizar uma tarefa. Você sempre pode realizar um teste de perícia, **mesmo se não tiver a perícia especificada** (você é simplesmente menos capaz de executar a tarefa).

Ao testar uma perícia, **role dois dados** para determinar se passou ou falhou no teste. Você precisa rolar ao menos um dos resultados necessários para passar. Os resultados necessários dependem se você possui a perícia.

- **Inexperiente** (se você não tiver a perícia): Você precisa de ao menos 1 crítico (✱) para passar.
- **Experiente** (você tem a perícia listada uma vez): Você precisa de ao menos 1 crítico (✱) ou acerto (★) para passar.
- **Altamente Treinado** (você possui a perícia listada mais de uma vez): Você precisa de ao menos 1 crítico (✱), acerto (★) ou foco (👁) para passar.

O efeito do resultado do teste é definido pela carta que o iniciou. Se um teste tiver apenas efeito de sucesso ou apenas de falha, o resultado disso é que nada acontece.

Exemplo: Han está resolvendo uma carta de encontro que diz: “Teste Pilotagem. Se falhar, sua nave sofre 1 de dano.” Ele rola 2 dados e obtém 1 em branco e 1 acerto (★). Como a carta de personagem dele tem a perícia Pilotagem, ele precisa de ao menos 1 acerto (★) ou 1 crítico (✱). Ele obteve 1 acerto (★), portanto ele passou e não sofre dano.

Combate

O combate acontece quando uma carta instrui a iniciar um combate (como em uma caçada, explicado mais adiante) ou quando você encontra uma patrulha (veja “Encontrar uma Patrulha” na página 9). Os jogadores não podem atacar uns aos outros, a menos que uma carta permita especificamente que um jogador inicie um combate contra outro jogador.

Combate em Solo e de Naves

Há dois tipos de combates: em solo e de naves. Em um combate em solo, use o valor de combate em solo (👁) e de vida (✱) de seu personagem. Em um combate de naves, use o valor de combate de nave (👁) e de casco (👁) de sua nave.



Quando uma carta instruí-lo a iniciar um combate, ela especificará se é um combate de solo ou de nave. Ao lutar contra uma patrulha, o combate é sempre de nave. Ao lutar contra outro jogador (quando permitido por uma carta), inicie um combate em solo se estiver em um planeta, ou de nave se não estiver.

Resolvendo Combates

As regras básicas do combate são simples. O atacante (o jogador da vez) rola um número de dados de ataque igual ao valor de combate dele e calcula a quantidade de dano obtida. Cada acerto (★) obtido é 1 de dano, e cada crítico (✱) obtido são 2 de dano. Resultados de foco (👁) não causam dano, mas podem ser usados por habilidades de carta.

Após o atacante calcular o dano obtido, o defensor realiza o mesmo processo. Em seguida, cada jogador sofre a quantidade de dano obtida pelo oponente.

Quando um personagem sofre dano, coloque um número de fichas de dano na carta do personagem igual ao dano sofrido. Quando uma nave sofrer dano, coloque um número de fichas de dano na cartela da nave igual ao dano sofrido.

O combate termina após os dois lados sofrerem dano. Se algum dos jogadores tiver um efeito que exija um vencedor (como em uma caçada que tenha um efeito “se você vencer”), o vencedor é o jogador que obteve mais dano. Se ambos obtiveram a mesma quantidade de dano, o atacante vence.

Combate contra Patrulhas e Cartas

Ao iniciar um combate contra uma patrulha ou carta, o jogador sentado à sua esquerda rola os dados e toma as decisões pelo defensor.

Diferente dos jogadores, as patrulhas e cartas não têm valor de vida ou de casco, então não sofrem dano. Em vez disso, eles têm efeitos baseados na própria vitória ou derrota em combate (explicado na carta e em “Encontrar uma Patrulha” na página 9).

Um exemplo completo de combate contra uma carta pode ser encontrado na página 12.

Derrota

Quando seu personagem sofrer dano igual à vida dele, ou sua nave sofrer dano igual ao casco dela, você é derrotado. Derrube a plaqueta do seu personagem onde ela estiver. Em seguida, **perca 3.000 créditos e descarte todos os seus segredos** (coloque as cartas de encontro no final de seus respectivos baralhos).

Ao ser derrotado, termine a etapa atual de seu turno, mas pule quaisquer ações ou etapas que ainda não começou a resolver.



Um Personagem Derrotado

Durante a próxima etapa de planejamento, você deve escolher a opção de recuperar todo o dano em vez de se mover, receber créditos ou usar uma habilidade de “Planejamento”. Em seguida, levante a plaqueta de seu personagem, você não estará mais derrotado.

Se uma habilidade permitir que você recupere dano antes da etapa de planejamento, e isso fizer com que você não tenha mais dano suficiente para estar derrotado, levante a plaqueta de seu personagem no mapa.

Objetivos Pessoais

Cada personagem tem um objetivo pessoal exibido na frente de sua carta de personagem. Ao completar esse objetivo, você ganha 1 de fama (como listado na carta), e em seguida vira a carta. Após virá-la, o objetivo é substituído por uma nova habilidade que você pode usar de agora em diante.

A maioria dos objetivos exige que você realize uma determinada tarefa X vezes. Para controlar isso, coloque uma ficha de objetivo sobre sua carta de personagem cada vez que completar a tarefa. Ao virar a carta, descarte todas as fichas de objetivo sobre ela.



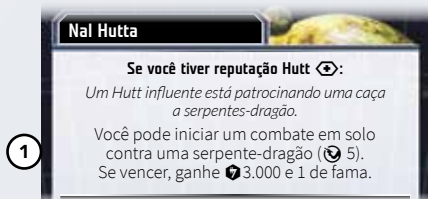
Uma Ficha de Objetivo

Exemplo: Lando Calrissian precisa entregar dois carregamentos ilegais para completar seu objetivo pessoal. Para manter o controle, cada vez que ele entrega um carregamento ilegal, coloque uma ficha de objetivo sobre a carta de personagem dele.

Objetivos de Nave

Todas as naves compradas durante o jogo listam objetivos de nave. Esses objetivos funcionam como os objetivos pessoais. Ao completar o objetivo de uma nave, você pode ganhar fama e virar a cartela para ganhar uma nova habilidade (e um nome lendário).

Exemplo de Combate



1. Boba Fett pegou uma carta de encontro que diz que ele “pode iniciar um combate em solo.” Ele escolhe fazer isso.
2. O valor de combate em solo dele é 3.
3. Ele rola 3 dados e obtém um total de 4 de dano.

4. O jogador sentado à sua esquerda rola 5 dados para a serpente-dragão, como instruído pela carta de encontro. Ele obtém um total de 3 de dano.
5. Como Boba Fett rolou mais dano que seu oponente, ele vence o combate. Ele recebe 3.000 créditos e 1 de fama como instruído na carta de encontro.
6. Boba Fett sofre 3 de dano e coloca essa quantidade de fichas de dano em sua carta de personagem.

Trabalhos

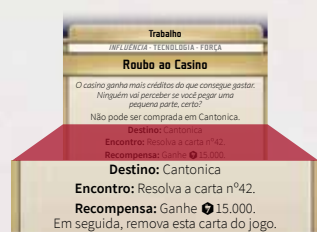
“Fiquei sabendo de um trabalho. Um figurão do crime importante. Estou montando uma equipe.” —Tobias Beckett

Os trabalhos representam missões e roubos secretos que podem render uma grande quantidade de créditos e fama. Alguns personagens começam o jogo com uma carta de trabalho, e outras podem ser adquiridas do baralho de mercado.

Acima do nome de cada trabalho está uma lista de perícias que serão testadas ao tentar realizá-lo. Algumas dessas perícias estão em **itálico**, o que indica que falhar nesse teste provavelmente resultará na falha do trabalho. Ao aumentar sua tripulação, você pode acumular uma variedade de perícias para poder completar trabalhos mais facilmente. Entretanto, lembre-se que mesmo se você não tiver a perícia, ainda é possível testá-la (apesar de ser menos provável que você passe no teste).

Tentando um Trabalho

Para tentar um trabalho, no início da etapa de encontro, você deve estar no destino indicado na carta. Como encontro do turno, você pode seguir as instruções da carta de trabalho. Geralmente, isso faz com que você resolva uma carta de banco de dados específica.



O trabalho Roubo ao Casino o instrui a resolver a carta de banco de dados nº 42.



A carta de banco de dados lista uma série de etapas que você deve realizar para completar o trabalho e receber sua recompensa. Leia a carta em voz alta, começando pela etapa nº 1 e parando se tiver de realizar um teste ou iniciar um combate. Após resolver uma etapa na carta, **vá para a próxima etapa da sequência**, a menos que seja instruído a fazer outra coisa.

Se for derrotado, você falha no trabalho. Ao falhar na realização de um trabalho, seu turno termina (não resolva quaisquer outras etapas da carta). Devolva a carta de banco de dados ao baralho, mas fique com a carta de trabalho, você pode tentar novamente em um turno futuro.

Um efeito na carta irá instruí-lo a completar o trabalho. Ao completá-lo, devolva a carta de banco de dados ao baralho e receba a recompensa listada no trabalho (normalmente créditos, fama e/ou reputação). A recompensa também dirá para você descartar a carta de trabalho ou removê-la do jogo (leia a barra lateral “Descartando e Removendo do Jogo” à direita).

Combate Durante Trabalhos

Muitos trabalhos exigem que você inicie um combate contra um inimigo da carta de banco de dados (o jogador à sua esquerda realiza os testes para o inimigo). Se for derrotado, você falha no trabalho. Se não, continue resolvendo-o. A carta de banco de dados pode conter outras instruções baseadas no resultado do combate.

Caçadas

“Você pode usar qualquer método, mas eu os quero vivos. Nada de desintegrações.” —Darth Vader

As caçadas representam missões de caça e captura (ou eliminação) de contatos específicos. Alguns personagens começam com uma carta de caçada, e outras podem ser adquiridas do baralho de mercado.

Para receber as recompensas de uma caçada, primeiro você precisa **encontrar** o contato especificado na carta, e em seguida precisa **lutar** com ele.

Cada ficha de contato tem uma classe em seu verso (um número de pontos coloridos), que também é exibido na carta de caçada dele. Use essa informação para ajudar a encontrar seu alvo (por exemplo, se você estiver procurando um contato verde, evite planetas sem fichas de contato verdes).

Geralmente, ao encontrar um contato, você pega e resolve a carta de banco de dados dele (como explicado na página 10). Entretanto, se a ficha de contato corresponder a uma de suas cartas de caçada, você pode escolher lutar com ele **em vez de** pegar a carta de banco de dados correspondente.

O valor de combate do contato está listado na carta de caçada, bem como o ícone de combate de nave ou combate em solo (inicie um combate do tipo especificado). O jogador sentado à sua esquerda rola os dados para o contato.

Se você vencer, escolha se quer eliminar o contato (remova a ficha do jogo) e receber a recompensa da eliminação, ou capturá-lo (coloque a ficha sobre a carta de caçada). Você pode entregar a ficha de contato capturada em um planeta específico para receber a recompensa de captura (veja “Ação de Entrega” na página 9). Após entregar a ficha capturada, **remova-a do jogo**.

Se você vencer e for derrotado no mesmo combate, você elimina ou captura o contato antes de ser derrotado. Após receber a recompensa pela caçada, **remova a carta do jogo** (em vez de apenas descartá-la). Se perder o combate, você fica com a carta de caçada e a ficha de contato permanece no planeta.



Captura de um contato em uma caçada.

Descartando e Removendo do Jogo

Muitos efeitos durante o jogo podem **DESCARTAR** cartas. Quando uma carta de encontro, de mercado ou de IA for descartada, coloque-a voltada para baixo no final de seu baralho. Quando uma carta de banco de dados for descartada, devolva-a ao baralho na ordem certa.

Alguns efeitos **REMOVEM** cartas ou fichas do jogo. Quando uma carta ou ficha for removida do jogo, retorne-a para a caixa do jogo. Ela não será mais usada nessa partida.

Caçada à Tripulação

É possível que você cace um contato que não esteja no mapa porque algum jogador já o recrutou como uma carta de tripulação. Se você estiver caçando uma de suas próprias cartas de tripulação, você pode iniciar um combate contra ela **em forma de encontro** durante sua etapa de encontro. A tripulação usa o valor de combate indicado na carta de caçada normalmente. Se você vencer, devolva a carta de tripulação ao banco de dados e capture ou elimine a ficha de contato. Se perder, a tripulação foge para o planeta mais próximo (devolva a carta de tripulação ao banco de dados e coloque a ficha de contato no espaço de contato vazio mais próximo).

Ao entrar em um combate contra alguém da sua própria tripulação, você não pode usar as habilidades ou perícias do membro contra o qual está lutando.

Se você estiver caçando uma carta de tripulação de outro jogador, você pode iniciar um combate contra ela **em forma de encontro** durante sua etapa de encontro, mas apenas se estiver no mesmo espaço do outro jogador. No início do combate, o outro jogador escolhe se quer proteger a tripulação.

- Se ele escolher proteger a tripulação, você inicia um combate contra o jogador, em vez de contra a tripulação. Inicie um combate em solo se estiver em um planeta, ou de nave se estiver em um ponto de navegação ou no Maelstrom.
- Se o jogador não proteger a tripulação, inicie um combate contra ela. O jogador à sua esquerda rola os dados para a tripulação usando o tipo e o valor do combate listados em sua carta de caçada.

Independente se a tripulação foi protegida ou não, se você vencer o combate, descarte a carta de tripulação e capture ou elimine a ficha de contato dela. Se você perder, o outro jogador fica com a tripulação e não há mais nenhum efeito.

OPÇÃO DE JOGO ESTENDIDO

Jogadores experientes podem desejar um jogo mais longo e épico. Ao usar esta opção, um jogador vence ao acumular 12 de fama em vez de 10. Se usar esta opção, antes da preparação, certifique-se de que todos os jogadores saibam quanto de fama é necessário para vencer o jogo.

OPÇÃO DE MAPA MODULAR

Jogadores experientes que gostam de adaptar suas estratégias podem usar esta opção para criar uma grande variedade de mapas diferentes.

Antes da preparação, se todos os jogadores concordarem, realize as seguintes etapas em vez de usar o mapa da página 4.

- Pegue as 6 peças de mapa e embaralhe-as em uma pilha voltada para baixo. Devido ao fato de essas peças terem formatos ligeiramente diferentes, sugerimos que você as embaralhe de olhos fechados.
- Vire a peça do topo e encaixe-a na extremidade de mapa dos Rebeldes e Sindicato.
- Uma a uma, vire e conecte cada peça de mapa na peça montada anteriormente. Conecte a extremidade de mapa dos Hutt e Império na última peça colocada para finalizar o mapa.

Devido à natureza incerta do mapa modular, ele não é tão balanceado quanto o mapa básico exibido na página 4. Sabendo disso, alguns jogadores preferem esta opção porque ela oferece uma experiência nova a cada partida.

JOGO SOLO

É possível jogar *Orla Exterior* sozinho. Para fazer isso, você controla um personagem normalmente e compete contra outro personagem controlado por cartas de IA. As regras para jogar uma partida solo estão descritas abaixo:

Preparação

Realize as etapas normais da preparação com as seguintes mudanças:

- Prepare todos os componentes para a IA como se ela fosse um jogador.
- Após escolher seu personagem, escolha um personagem para ser o adversário. Ele deve ser um personagem que começa a partida com a carta de banco de dados nº 91 ou 92.
- O jogador da IA escolhe a G9 Rigger como nave inicial.
- Você é o primeiro jogador. Você recebe 4.000 créditos e a IA recebe 6.000 créditos durante a etapa 5, como o usual.
- Siga as instruções de preparação da carta de personagem do jogador da IA. Em seguida, coloque uma ficha de objetivo sobre o destino listado no carregamento ou trabalho dele (veja "Objetivos da IA" abaixo).
- Embaralhe as cartas de IA, forme um baralho voltado para baixo e coloque-o perto da carta de personagem do jogador da IA.

Como Jogar

Durante o jogo, resolva seu turno normalmente. No final de cada turno seu, o jogador da IA realiza o turno dele. Para fazer isso, simplesmente pegue a carta do topo do baralho de IA e resolva-a de cima para baixo.

Se você for instruído a "realizar a primeira etapa aplicável", resolva o primeiro tópico da seção, se possível. Se o tópico não causar efeito algum ou não puder ser resolvido (por exemplo, o jogador da IA não tiver dano para recuperar), resolva o próximo tópico e assim por diante.

Se você for instruído a "realizar tudo que for aplicável", resolva todos os tópicos da seção de cima para baixo. Pule todos os tópicos que não fizerem efeito ou que não puderem ser resolvidos.

Após resolver a carta, descarte-a voltada para baixo no final do baralho de IA. Em seguida, você resolve seu turno normalmente.

O primeiro jogador que conseguir 10 de fama vence.

Cartas e Créditos do Jogador da IA

Monitore a fama, os créditos e as cartas do jogador da IA como se ele fosse um jogador real (por exemplo, coloque cartas de carregamento dele em encaixes de carregamento da nave dele).

O jogador da IA **não usa as habilidades** das cartas, exceto habilidades que aumentem os valores da nave ou do personagem dele (por exemplo, "Ganhe +1 🍀"). Ele não completa objetivos pessoais ou de nave.

Objetivos da IA

O jogador da IA usa fichas de objetivo para marcar em quais planetas ele pode entregar carregamentos ou completar trabalhos. Essas fichas são usadas para determinar para onde a IA se moverá no turno dela.

A primeira ficha de objetivo do jogador da IA é colocada no planeta de destino do carregamento ou trabalho inicial durante a preparação. Fichas de objetivo adicionais são colocadas no mapa por cartas de IA.

Movimento

Quando o jogador da IA for instruído a se mover, mova a plaqueta dele um número de espaços igual ao valor de hiperpropulsor da nave dele (). Ele sempre se moverá em direção à ficha de objetivo mais próxima no mapa. Se o espaço dele tiver uma ficha de objetivo, ele não se move.

Se houver mais de um caminho no qual o jogador da IA pode se mover em direção a um objetivo, ele se moverá pelo caminho mais curto. Assim como um jogador normal, ele deve parar caso se mova para o espaço de uma patrulha e não tiver reputação positiva com a facção dela.

Diferente de um jogador normal, o jogador da IA pode se mover através do Maelstrom como se este fosse um ponto de navegação.

Importante: Se a IA for terminar o movimento em um ponto de navegação mas um dos espaços por onde ela se moveu antes for um planeta, em vez disso, ela para o movimento no planeta.

Compra

A maioria das cartas de IA permite que o jogador da IA compre uma carta. O baralho de mercado de onde a IA compra suas cartas estará sempre especificado (por exemplo, “Compre ”). O jogador da IA pode comprar cartas apenas quando estiver em um planeta.

Antes de comprar, o jogador da IA descarta a carta do topo do baralho especificado voltada para baixo se quaisquer das condições abaixo se aplicarem:

- A carta não pode ser comprada no planeta atual do jogador da IA.
- Ele não possui créditos suficientes para comprar a carta do topo.
- Ele não tem encaixes vazios correspondentes à carta do topo.
- Ele estiver comprando do baralho de mercado e a carta do topo não custa mais do que a nave atual dele.

O jogador da IA gasta os créditos necessários para comprar a carta do topo desse baralho de mercado e em seguida a coloca em um encaixe vazio.

- Ele não comprará uma carta se não tiver um encaixe vazio correspondente à carta do topo do baralho.
- Ele deve obedecer restrições de compra, como “Não pode ser comprada em Kessel.”
- Ele comprará naves apenas se custarem mais que sua nave atual.

Após comprar uma carta, revele a carta do topo do baralho de mercado e resolva os ícones de movimento de patrulha dela, movendo a patrulha em direção ao jogador da IA.

Trabalhos e Carregamentos Ilegais

Algumas cartas de IA permitem que o jogador da IA complete um trabalho. Para fazer isso, o jogador da IA simplesmente resolve a seção da recompensa da carta de trabalho. O jogador da IA não pega uma carta de banco de dados e **não realiza quaisquer testes**.

Após o jogador da IA entregar um carregamento ou completar um trabalho em um planeta, remova 1 ficha de objetivo do planeta.

Quando o jogador da IA entregar um carregamento **ILEGAL**, ele ignora quaisquer instruções da carta de carregamento para rolar um dado. Entretanto, algumas cartas de IA instruem o jogador da IA a sofrer dano ao entregar um carregamento **ILEGAL**.

Esclarecimentos

O Apêndice 3 do Guia de Referência (páginas 18 e 19) tem esclarecimentos e regras para resolver situações complexas em um jogo solo.

CRÉDITOS

Design e Desenvolvimento do Jogo: Corey Konieczka com Tony Fanchi

Texto Técnico: Adam Baker

Produtora: Molly Glover

Edição Técnica: James Kniffen

Revisão: Heather Silsbee

Design Gráfico: Duane Nichols e Michael Silsby com Caitlin Ginther e Toujer Moua

Gerente de Design Gráfico: Christopher Hosch

Arte da Capa: Darren Tan

Arte Interna: Bernard Bittler Arias, Jacob Atienza, Christopher Balaskas, Tiziano Baracchi, Colin Boyer, Matt Bradbury, Mark Bulahao, Adam Burn, JB Casacop, Sidarth Chaturvedi, Alexander Chelyshev, Anna Christenson, Laura Csajagi, Alexandre Dainche, Anthony Devine, Aurore Folny, Mariusz Gandzel, Zachary Graves, Marko Horvatin, Audrey Hotte, Rafal Hryniewicz, Joel Hustak, Lukasz Jaskolski, Jeff Lee Johnson, Jason Juta, David Kegg, Yigit Koroglu, Sam Lamont, Adam Lane, Ignacio Bazan Luzcano, Antonio José Manzanedo, Mark Molnar, Reiko Murakami, Jake Murray, Ameen Naksewee, David Auden Nash, Mike Nash, Borja Pindado, Maciej Rebisz, Francisco Rico, Emilio Rodriguez, Alexandru Sabo, Stephen Somers, Jonas Springborg, Nicholas Stohman, Darren Tan, Andreia Ugrai, Ryan Valle, Magali Villeneuve, Jimmy Zhang, e Ben Zweifel

Direção de Arte: Jeff Lee Johnson

Garantia da Qualidade: Andrew Janeba e Zach Tewalthomas

Coordenadores de Licença: Sherry Anisi e Long Moua

Gerente de Licenças: Simone Elliott

Gerente de Produção: Jason Glawe e Dylan Tierney

Diretor de Criação Visual: Brian Schomburg

Gerente de Projeto Sênior: John Franz-Wichlacz

Gerente Sênior de Desenvolvimento de Produto: Chris Gerber

Chefe do Estúdio: Andrew Navarro

LUCASFILM LIMITED

Aprovação de Licenças: Chris Gollaher e Brian Merten

PLAYTESTERS

Brad Andres, Christopher Beck, Dane Beltrami, Joost Boere, Shaun Boyke, Frank Brooks, Paul Carlson, Jim Cartwright, Daniel Lovat Clark, David Cockerline, Ethan Cox, Ian Cross, Caterina D'Agostini, Andrea Dell'Agnese, Paul Dyson, Julia Faeta, Marieke Franssen, Derrick Fuchs, Nathan Hajek, Aaron Haltom, Cole Hanton, Philip D. Henry, Anita Hilberdink, Tim Huckelbery, Neil Hudson, Nathan Karpinski, James Kniffen, Alanna Lewis, Kortnee Lewis, Scott Lewis, Emile de Maat, Scott Marlow, Todd Michlitsch, Joe Olson, Vera van Schaijk, Alexandra Schwalbe, Léon Tichelaar, Marjan Tichelaar-Haug, Jason Walden e Ben Waxman. Agradecimento especial aos nossos testadores beta.

GALÁPAGOS JOGOS

Tradução: Fabiano Guolo

Revisão: Priscilla Freitas

Diagramação BR: Felipe Godinho e Plinio Ricca

www.GalapagosJogos.com.br



© & ™ Lucasfilm Ltd. Fantasy Flight Games e o logotipo FFG são marcas registradas da Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Supply é uma marca registrada da Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games fica na 1995 West County Road B2, Roseville, MN 55113, EUA, 651-639-1905. Os componentes reais podem variar daqueles ilustrados. Fabricado na China. NÃO DEVE SER UTILIZADO POR PESSOAS MENORES DE 14 ANOS DE IDADE.

REFERÊNCIA RÁPIDA

Esta página lista as regras e ícones mais comuns que podem aparecer durante o jogo.

Combate

O jogador resolvendo o turno é o atacante. Resolva as seguintes etapas:

1. **Rolar Dados do Atacante:** O atacante rola um número de dados igual ao valor de combate dele (em solo ou de nave, de acordo com o tipo de combate).
2. **Calcular Dano:** Cada acerto (✱) é 1 de dano, e cada crítico (✱✱) são 2 de dano.
3. **Rolar Dados do Defensor e Calcular Dano:** O defensor rola um número de dados igual ao valor de combate dele e em seguida calcula quanto de dano obteve.
4. **Determinar Vencedor:** O jogador que obtiver a maior quantidade de dano vence o combate. No caso de um empate, o atacante vence. Então, resolva quaisquer habilidades que são ativadas ao se vencer ou perder um combate.
5. **Sofrer Dano:** Cada jogador sofre a quantidade de dano obtida pelo oponente. Apenas jogadores sofrem dano.

Testes de Perícia

Role 2 dados. Você passa ou falha de acordo com os símbolos rolados e se você tem a perícia necessária.

- **Inexperiente** (se você não tiver a perícia): Você precisa de ao menos 1 crítico (✱✱) para passar.
- **Experiente** (você tem a perícia listada uma vez): Você precisa de ao menos 1 crítico (✱✱) ou acerto (✱) para passar.
- **Altamente Treinado** (você possui a perícia listada mais de uma vez): Você precisa de ao menos 1 crítico (✱✱), acerto (✱) ou foco (👁) para passar.

Facções



Hutt



Sindicato



Imperial



Rebelde

Sindicatos do Crime

Há muitos sindicatos do crime na galáxia incluindo o Sol Negro, Pyke e a Aurora Escarlate. Apesar de cada um deles ser uma organização diferente, se você trai um, o ocorrido se espalha pelo submundo do crime.

Por isso, a reputação do sindicato representa sua posição perante todos os sindicatos como um só.

Baralhos de Mercado



Baralho de Caçada: Consiste principalmente de caçadas, mas também inclui alguns trabalhos que permitem que você ataque outros jogadores. Há 11 cartas neste baralho



Baralho de Carregamentos: Consiste principalmente de carregamentos que podem ser entregues em troca de créditos e às vezes de fama. Há 10 cartas neste baralho



Baralho de Equipamentos e Modificações: Consiste de equipamentos e modificações que melhoram seus valores de combate, vida, casco ou hiperpropulsor. Há 15 cartas nesse baralho



Baralho de Trabalhos: Consiste principalmente de trabalhos, mas também inclui tripulação que pode ajudá-lo em testes de perícia. Há 14 cartas neste baralho



Baralho de Luxo: Consiste de cartas caras que sempre fornecem uma forma de ganhar fama. Há 11 cartas neste baralho



Baralho de Naves: Consiste de naves que você pode comprar. Há 9 cartas neste baralho

Ícones



Acerto



Crítico



Foco



Positivo



Neutro



Negativo



Créditos



Fama



Valor de Combate em Solo



Vida



Valor de Combate da Nave



Casco



Hiperpropulsor



Droide

Regras Frequentemente Ignoradas

- A luta em uma caçada sempre acontece durante a etapa de encontro, normalmente interrompendo um encontro normal com um contato.
- Perca 3.000 créditos e descarte todos os seus segredos ao ser derrotado.
- As patrulhas se movem após a compra de uma carta do baralho de mercado. Elas não se movem após o descarte de uma carta do baralho de mercado.
- Ao perder um combate contra uma patrulha, mova-a um espaço em qualquer direção.
- Ao vencer um combate contra uma patrulha, perca um de reputação com a facção dela e receba sua recompensa.
- Se houver empate de fama, todos os jogadores empatados são considerados o jogador mais famoso. Isso significa que no início do jogo, todos os jogadores são o jogador mais famoso.