

DIÁRIO

Durante uma partida (após a preparação), você enfrentará um ciclo completo de dia e noite, dividido em 7 fases como descrito no Diário.

Você não precisa conhecer todas as regras para começar a jogar. Os ícones, baralhos, palavras-chave, espaços do tabuleiro, atributos e outros elementos são explicados conforme você avança no jogo.

É isso. Vamos começar.

Você aprenderá todo o resto durante o jogo.

PREPARAÇÃO

DETERMINAR O LÍDER

Escolha o líder aleatoriamente.



COMPRAR 3 CARTAS DE PERSONAGEM

Pegue as cartas de Personagem, embaralhe-as e compre:

- a primeira carta de borda vermelha
- as duas primeiras cartas de borda preta

Coloque estas 3 cartas viradas para cima perto do tabuleiro. Estes serão seus Personagens iniciais para esta partida. Anote o nome deles na planilha de Jogo Salvo.

Coloque uma ficha de Fome (nível 2) perto de cada Personagem.

Encontre as miniaturas que representam esses Personagens e coloque-as no espaço de Vigia do tabuleiro. Coloque as cartas de Personagem restantes no espaço não usado de Personagens do tabuleiro.

DÚVIDAS FREQUENTES SOBRE HABILIDADES DE PERSONAGEM - VEJA 101

POSICIONAR CARTAS NO TABULEIRO

Coloque todos os baralhos em seus respectivos espaços do tabuleiro, conforme mostrado na ilustração acima.

Coloque as cartas de UTILIDADE com canto verde no espaço de Utilidades.

Coloque as cartas de UTILIDADE restantes no espaço de Ideias.

Localize as cartas com canto vermelho no baralho de INVASÕES NOTURNAS e no baralho de RESIDENTES, e separe-as (elas entrarão em jogo mais tarde). Compre 3 cartas do baralho de LOCAIS e coloque-as nos 3 espaços de Local.

POSICIONAR CARTAS DE ABRIGO NO TABULEIRO

Certifique-se de que todas as cartas sejam posicionadas viradas para cima (lado sem o canto azul) e que ninguém olhe o verso delas. Cada carta de Abrigo deve ser colocada em um espaço de nome idêntico ao da carta (ou seja, uma carta de Entulho é colocada em um espaço de Entulho, uma carta de Porta Trancada em um espaço de Porta Trancada, etc.).

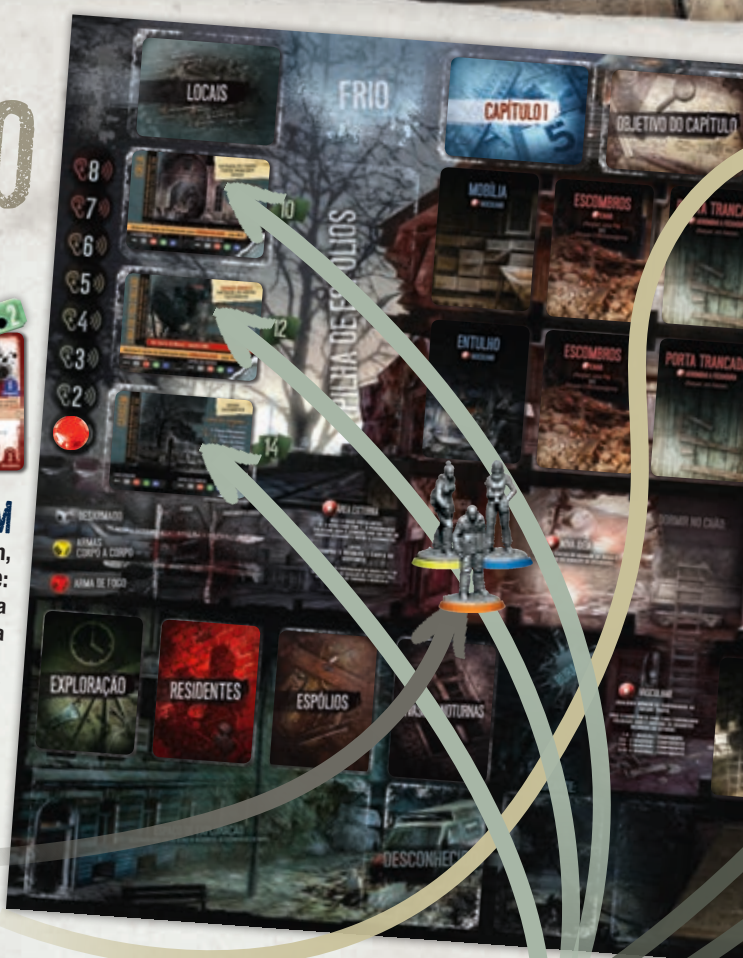


CONSTRUIR BARALHO DE EVENTOS

Coloque as cartas de Evento viradas para baixo no espaço de Eventos (sem olhar o outro lado das cartas), na seguinte ordem:

- 1) Embaralhe 3 cartas de Evento Final - elas serão o fim do baralho.
- 2) Coloque a carta Capítulo III no topo do baralho.
- 3) Compre 4 cartas de Evento aleatórias e coloque-as no topo do baralho.
- 4) Coloque a carta Capítulo II no topo do baralho.
- 5) Compre 3 cartas de Evento aleatórias e coloque-as no topo do baralho.
- 6) Coloque a carta Capítulo I no topo do baralho.

As cartas de Evento restantes não serão usadas nesta partida (coloque-as no Separador de Componentes Eliminados).





ESTOQUE

Coloque as seguintes
fichas e recursos
no espaço do Estoque:
Gazua, Pá,
4 Componentes,
4 Madeiras, 2 Águas,
3 Comidas Cruas

O LIMITE DE 4 PERSONAGENS

Não é permitido mais de 4 Personagens em
jogo simultaneamente em momento algum.
Se já houver 4 Personagens em jogo, um quinto
Personagem não pode ser adicionado ao grupo.



ANÉIS DE BASE COLORIDOS

Para facilitar a distinção entre as
miniaturas dos Personagens, insira cada
miniatura em um anel colorido. Em seguida,
coloque uma ficha da mesma cor perto
de cada carta de Personagem correspondente.

O QUE MAIS VOCÊ PRECISA SABER?

Sempre que um tipo específico de recurso
ou ficha acabar, significa que este item
está indisponível (não pode ser encontrado,
comprado, etc.).

"Descartar uma ficha / recurso" significa
que você deve retorná-lo à caixa.

"Remover uma ficha / recurso / carta"
significa que você deve colocá-la no
Separador de Componentes Eliminados.

DADOS DE
COMBATE

DADO PRETO

FICHA DE
BARULHO

SEPARAR FICHAS E RECURSOS

Coloque as fichas e recursos em seus respectivos
compartimentos dentro da caixa, como exibido nesta imagem.



FICHAS DE CONDIÇÃO

Durante o jogo, os Personagens ficarão feridos, com fome, cansados, etc...

Sempre que um efeito instrua a "aumentar / reduzir" o Cansaço / Ferimentos / Tristeza / Fome / Doença "em 1", atribua ao Personagem uma ficha de Condição exibindo o nível correspondente (1 - 2 - 3 - 4) ou vire uma ficha já atribuída para mudar o nível (as fichas são dupla face).

As fichas de nível 4 instruem como proceder.

EXPERIÊNCIA DE JOGO COMPARTILHADA

Os Personagens não são atribuídos a jogadores específicos.
Os jogadores interagem com TODOS os Personagens em grupo.

O JOGADOR COM O DIÁRIO NAQUELE MOMENTO
É DENOMINADO **LÍDER**.

Sempre que um jogador vir esta marcação no Diário: **PRÓXIMO JOGADOR**
ele passa o Diário para o próximo jogador à sua esquerda.

Sempre que o jogo instrua a tomar uma decisão (escolher um Personagem, fichas, ações, etc.), a **DECISÃO FINAL É FEITA PELO LÍDER**, mas pode ser tomada **SOMENTE APÓS** ouvir a **OPINIÃO DOS OUTROS JOGADORES**. Os jogadores podem debater, fazer sugestões e até mesmo entrar em uma discussão, **mas a decisão final é sempre tomada pelo Líder**. **APENAS O Líder PODE TOCAR NOS COMPONENTES DO JOGO** (mover miniaturas, cartas fichas, etc.).

Um novo dia começa...

MANHÃ

EVENTO

Compre e resolva a carta do topo do baralho de Eventos.

Não esqueça de adicionar as fichas de Frio ao espaço de Frio do tabuleiro, conforme descrito na carta de Evento revelada.

PRÓXIMO JOGADOR

Vá para a fase de Ações Diurnas...

NÚMEROS DE SCRIPT

Muitas das cartas do jogo possuem números de script dentro de círculos coloridos. Ignore estes números a menos que um efeito de jogo aponte especificamente para eles.



Números de script

MOVIMENTAÇÃO NO ABRIGO

Você pode colocar os Personagens em qualquer espaço do Abrigo ou cartas de Utilidade / Abrigo aos quais você tem acesso a partir do espaço de Vigia.

Os Personagens podem se mover livremente na horizontal.

Eles também podem se mover verticalmente entre os andares usando as escadas. Entretanto, obstáculos como **Grades, Portas Trancadas, Escombros / Restos de Escombros e Buracos** são intransponíveis e as cartas e espaços além deles estão indisponíveis.

Um novo dia começa... Lá fora não encontraremos nada além de um incessante conflito e balas perdidas. Não podemos sair da segurança do nosso abrigo, contudo podemos usar este tempo para fazer algumas melhorias por aqui. Deveríamos transformar este lugar em algo mais parecido com um lar, podemos construir camas, um fogão e até mesmo um rádio. Mas primeiro, precisamos liberar espaço. Com sorte, encontraremos algo útil nestes escombros.

AÇÕES DIURNAS

TRÊS AÇÕES

Cada Personagem pode realizar até 3 ações.

O número de ações disponíveis a um Personagem pode ser menor se ele possuir fichas de Condição com marcações pretas. Conforme é exibido nas fichas de Condição, as marcações pretas indicam **QUAIS** das três ações estão **INDISPONÍVEIS**:



- terceira



- segunda e terceira



- todas as três

Apenas 1 Personagem pode ser colocado em cada carta de Utilidade / Abrigo e em cada espaço de ação do Abrigo (cartas de Escombros e a ação Vasculhar são as únicas exceções a esta regra).

No início de cada estágio de ação (Primeira Ação, Segunda Ação e Terceira Ação), atribua todos os Personagens disponíveis às ações escolhidas e em seguida resolva seus efeitos simultaneamente.

Após cada estágio de ação:

PRÓXIMO JOGADOR

Ações disponíveis (🔴):

AÇÕES EM ESPAÇOS DO ABRIGO / CARTAS DE UTILIDADE

Coloque um Personagem em um espaço / carta escolhido e descarte os recursos / fichas do Estoque (caso necessário). Se, como resultado de uma ação, **fichas** forem criadas, adicione-as ao Estoque.

AÇÕES EM CARTAS DE ABRIGO

Coloque um Personagem na carta de Abrigo escolhida. Como consequência de uma ação em uma carta de Abrigo, **resolva seu verso**.

Algumas cartas de Abrigo (Escombros, Grade ou Porta Trancada) exigem o uso de uma ficha específica do Estoque (uma Pá, uma Serra ou uma Gazua) além da presença de um Personagem.

Devolva a ficha usada ao Estoque após resolver a ação. No caso da carta de Escombros / Restos de Escombro, ao invés de uma Pá você pode usar um Personagem extra.

A ação de uma Porta Trancada exige que uma rolagem seja feita, conforme descrito abaixo:

ARROMBAR A FECHADURA - Requer uma Gazua

Role o dado Preto.

Resultado = 1-3 - sem efeito.

Resultado = 4-10 - descarte a Gazua e em seguida resolva o verso desta carta.

ALOCAR UMA NOVA CARTA DE UTILIDADE

Você pode escolher QUALQUER Utilidade, mas apenas do baralho que está no espaço Utilidades. Você deve se familiarizar com ambos os lados das cartas de Utilidade. Coloque uma carta de Utilidade em um espaço vazio do Abrigo (ou seja, qualquer espaço que não possua uma carta ou ação nem as opções Vigia ou Dormir no Chão), em seguida coloque um Personagem sobre ela e descarte os recursos / fichas necessárias do Estoque. Após fazer isso, vire a carta de Utilidade para cima. A descrição e requisitos exatos são exibidos no verso de cada carta de Utilidade.

Vá para a fase do Anoitecer...

DÚVIDAS FREQUENTES SOBRE O ANOITECER - VEJA 400

ANOITECER

*O sol se pôs além do horizonte.
As sombras e a escuridão pairam
sobre a cidade. É relativamente
mais seguro sair do abrigo agora.
Mas antes, temos que recuperar
um pouco nossas forças...*

ÁGUA

Cada Personagem deve beber 1 Água  (descarte-a do Estoque).

Role o dado Preto para cada Personagem que não bebeu Água:

Resultado = 1-5 - aumente sua Fome em 1.

Resultado = 6-10 - aumente sua Tristeza em 1.

FOME

Cada Personagem deve comer 1 ou mais fichas de comida (descarte-as do Estoque).



- reduza a Fome em 2.



- reduza a Fome em 1.



- a Fome continua a mesma.

SEM COMIDA - aumente a Fome em 1.

PRÓXIMO JOGADOR

Vá para a fase da Noite...

NOITE

Antes da noite cair, nós devemos decidir quem ficará no abrigo para recuperar as forças ou vigiar a porta, e quem sairá para a cidade arruinada. Esperamos encontrar comida, medicamentos e outros materiais necessários.

Atribua cada Personagem a uma dessas 4 tarefas:

DORMIR EM UMA CAMA:

Coloque até 1 Personagem em 1 carta de CAMA.

Zere o Cansaço do Personagem escolhido.

DORMIR NO CHÃO:

Coloque qualquer número de Personagens no espaço DORMIR NO CHÃO.

Reduza o CANSAÇO desses Personagens em 2.

VIGIAR:

Coloque qualquer número de Personagens no espaço de Vigia para proteger o Abrigo de ataques durante a fase de Invasão Noturna. Quanto maior a Destreza de um vigia, melhor. **Deve haver ao menos 1 vigia no espaço de VIGIA, caso contrário, veja 333 no Livro de Scripts.**

Aumente o CANSAÇO desses Personagens em 1.

BUSCAR:

Coloque até 3 Personagens no espaço PILHA DE ESPÓLIOS para enviá-los à cidade arruinada durante a fase de Busca. Quanto maior o Inventário e a Destreza de um Personagem, melhor ele se sairá durante a fase de Busca.

Aumente o CANSAÇO desses Personagens em 1.

PRÓXIMO JOGADOR

Vá para a fase de Busca...



DÚVIDAS FREQUENTES SOBRE BUSCA - VEJA 600

É mais seguro se deslocar pela cidade durante a noite. Os tiros ainda podem ser ouvidos, mas com menos frequência. Vocês colocam as mochilas e saem do abrigo. Vocês visitam cuidadosamente as ruínas das lojas e das casas que se enfileiram pelas ruas da cidade bombardeada.

BUSCA

ESCOLHER UM LOCAL

Escolha 1 das 3 cartas de Local disponíveis e mova todos os Personagens participantes da Busca para lá.

Atente-se para a regra destacada em vermelho da carta de Local, se houver.

ESCOLHER EQUIPAMENTO

Se houver Armas (como Machadinha, Faca, Pistola, etc.) ou equipamento (como Gazua, Serra, ou Pá) no Estoque, você pode atribuir essas fichas ao grupo de Busca (coloque-as no espaço Pilha de Espólios). Você também pode levar qualquer ficha do Estoque para tentar Comercializar.

AJUSTAR A FICHA DE BARULHO (●)

Coloque a ficha de Barulho no espaço "1" do marcador de Barulho.

Sempre que o jogo instruir a **aumentar** ou **reduzir o Barulho**, mova a ficha ao longo do marcador para cima ou para baixo, respectivamente.

Sempre que o jogo instruir a **rolar o Barulho**, utilize o dado Preto.

Se o resultado for **igual ou menor** que o Barulho atual, um encontro é ativado imediatamente:

- coloque o contador de Barulho em "1",

- **compre e resolva a carta do topo do baralho de Residentes.**

Após resolver a carta de Residentes, volte para a Busca (você ainda pode encontrar mais alguém!).

Vá para a próxima página...

PREPARAR BARALHO DESCONHECIDO E EXPLORAR

Compre uma quantidade de cartas de Exploração igual ao número exibido no espaço do Local que você escolheu explorar (10, 12 ou 14).
Coloque-as viradas para baixo no **espaço Desconhecido** (sem olhar o conteúdo das cartas).

Agora, resolva essas cartas, uma a uma.

Descarte e resolva as cartas colocando-as viradas para cima no **espaço Descarte** do tabuleiro.

Após cada carta resolvida: **PRÓXIMO JOGADOR**

Sempre que o jogo instruir a **retornar** cartas de Exploração, retorne-as viradas para baixo (sem olhar o conteúdo) ao baralho de Exploração.

Todos os itens coletados durante a Busca devem ser colocados no espaço Pilha de Espólios (ao final da fase de Busca você decidirá o que deixará para trás e o que levará de volta ao Abrigo).

Quando o baralho Desconhecido acabar, a Exploração termina automaticamente - resolva o estágio Escolha de Espólios.

ESCOLHA DE ESPÓLIOS

Ao terminar a exploração, embaralhe todas as cartas de Exploração e de Residentes de volta em seus baralhos.

Neste momento, você pode adicionar quantos recursos (Madeira, Componentes e Água) desejar à Pilha de Espólios.

Você pode levar de volta um peso total de fichas / recursos (incluindo o equipamento e Armas que trouxe) igual à soma do valor de **Inventário** de todos os Personagens participantes desta Busca.

O peso das fichas é exibido dentro do ícone . Se uma ficha não tiver o ícone , seu peso é 0.

Cada 1 recurso (Água / Madeira / Componente) pesa 1.

Tudo o que você não conseguir carregar e tiver que deixar para trás é descartado.

Os Personagens (e seus espólios) voltarão para o Abrigo durante a fase do Amanhecer.
Mas antes disso, acontece uma Invasão Noturna...

PRÓXIMO JOGADOR

Vá para a fase de Invasão Noturna...



Enquanto isso no abrigo... Alguém veio para roubar nossos pertences.

INVASÃO NOTURNA

ESCOLHER ARMAS PARA OS VIGIAS

Se houver fichas de Arma no Estoque, você pode atribuí-las aos vigias (colocando-as no espaço de Vigia).
Cada Personagem pode empunhar apenas 1 Arma.

INVASÃO NOTURNA

Compre e resolva a carta do topo do baralho de Invasões Noturnas.

PREJUÍZO - a quantidade de fichas / recursos roubados que devem ser descartados do Estoque (as Armas usadas pelos vigias permanecem em segurança).

FERIMENTOS - a quantidade de Ferimentos que devem ser distribuídos entre os Personagens no espaço de Vigia.

Leia abaixo como minimizar o Prejuízo e os Ferimentos.

VIGIAS E ARMAS:

Role um dado de Combate (correspondente à arma usada) para cada Personagem no espaço de Vigia:

Dado de Combate Cinza - desarmado

Dado de Combate Amarelo - Arma Corpo a Corpo (Machadinha, Faca)

Dado de Combate Vermelho - Arma de Fogo (Pistola, Rifle de Assalto, Escopeta)

O número de ícones (●, ● ou ●) exibidos no resultado de um dado rolado indica a quantidade que você subtrai do Prejuízo (fichas / recursos) ou dos Ferimentos sofridos.

USANDO ARMAS DURANTE A INVASÃO NOTURNA:

PISTOLA - uma ficha de Munição deve ser descartada.

RIFLE DE ASSALTO - uma ficha de Munição deve ser descartada. Você pode descartar 2 fichas de Munição ao invés de 1 para fazer 2 disparos ao invés de 1.

ESCOPEA - uma ficha de Munição deve ser descartada.

Se, ao usar a Escopeta, o resultado for um ícone ●, ignore a carta de Invasão Noturna em jogo.

MACHADINHA - se, ao usar a Machadinha, o resultado for um ícone ●, ignore a carta de Invasão Noturna em jogo. Os ícones ● e ● são considerados falhas ao utilizar Armas diferentes.

DESTREZA DURANTE A INVASÃO NOTURNA:

O valor de **DESTREZA** determina a quantidade de rerrolagens que um Personagem pode realizar durante uma Invasão Noturna para conseguir um resultado melhor.

Um Personagem não precisa usar todas as rerrolagens, mas a última rerrolagem é considerada definitiva.

TÁBUAS DE BARRICADA:

Cada ficha de TÁBUAS DE BARRICADA construída reduz 1 FERIMENTO ou 1 PREJUÍZO.

Vá para a próxima página...



A cada noite que passa a situação piora.

ONDA DE CRIMES

Durante a preparação, as cartas de Invasão Noturna e de Residentes com canto vermelho foram separadas. Se ainda restar alguma dessas cartas:

embaralhe 2 cartas em qualquer combinação (Invasão Noturna / Residentes) em seus respectivos baralhos no tabuleiro (sem olhar o conteúdo).

PRÓXIMO JOGADOR

Vá para a fase do Amanhecer...



*Sobrevivemos mais um dia.
Não podemos desistir...*

AMANHECER

O GRUPO DE BUSCA RETORNA

Mova todos os Personagens do grupo de Busca para o Abrigo e coloque todas as fichas / recursos que eles trouxeram de volta no Estoque.

ATRIBUIR MEDICAMENTOS E CURATIVOS

Se houver Medicamentos / Medicamentos Fitoterápicos / Curativos no Estoque, você pode atribuí-los aos doentes / feridos colocando-os perto de suas cartas de Personagem.

Mantenha quaisquer fichas atribuídas aos Personagens até ser instruído por uma carta de Destino a descartá-las.

COMPRAR CARTA DE DESTINO

Compre e resolva 1 Carta de Destino (ignore a parte inferior que exibe um dado).

Quando uma carta de Destino instruir a **trocar uma carta de Local**, remova a carta de Local do jogo e em seguida deslize as cartas de Local restantes para baixo, de forma que o espaço "Muito Longe" fique vazio.

Por fim, compre uma nova carta de Local do baralho de Locais e coloque-a no espaço "Muito Longe".

PRÓXIMO JOGADOR

CARTA DE AÇÃO DE NARRATIVA

Compre 2 cartas de Ação de Narrativa, leia-as, **escolha uma** e embaralhe a outra de volta no baralho.

PRÓXIMO JOGADOR

ÁLCOOL

Pode ser usado antes ou depois de resolver uma carta de Destino (descarte-o do Estoque):

DESTILADO CASEIRO - escolha um Personagem e aumente seu Cansaço em 2 e reduza sua Tristeza em 1.

ÁLCOOL PURO - escolha um Personagem e aumente seu Cansaço em 1 e reduza sua Tristeza em 1.

A MORTE BATE EM NOSSA PORTA

No final da fase do Amanhecer verifique se algum Personagem morreu ou abandonou o grupo hoje.

Se sim, role um dado Preto e compare o resultado com a Empatia de cada Personagem.

Em um resultado igual ou menor que a Empatia - **aumente sua Tristeza em 2.**



*Vamos analisar o dia que se passou.
Como nos saímos?
Do que precisaremos agora?
O que deve ser encontrado ou comprado?
O que devemos construir?
...veremos o que o amanhã nos reserva...*

Comece um novo dia (veja a fase da Manhã)...

SALVAR O JOGO

Neste momento, você pode salvar o estado atual do jogo e guardá-lo na caixa. Então, você pode voltar a jogar quando quiser, voltando direto para onde parou.

Veja 10 no Livro de Scripts.

REGRAS DE COMBATE

As fichas **A**, **B** e **C** que você compra ao resolver uma carta de Residentes representam seus inimigos. Estas fichas determinam as **Armas** (descritas na carta de Residentes) e **Destreza** (número) deles.

Posicione as fichas de inimigo nos espaços da primeira coluna da tabela de Combate, de acordo com as Armas que eles possuem.



Cada Personagem pode receber 1 Arma da Pilha de Espólios (ou do Estoque quando você estiver lutando no Abrigo).

O Combate acontece em rodadas.

Em cada rodada, você rola um Dado de Combate (correspondente à Arma que estiver usando) para cada Personagem e inimigo.



O número de ícones (●, ● ou ●) exibido no resultado de um dado rolado é a quantidade de

Ferimentos causados.

Distribua os Ferimentos causados pelos inimigos como quiser entre os Personagens presentes no Combate.

Distribua os Ferimentos causados pelos Personagens como quiser entre os inimigos.

Em cada rodada, os combatentes lutam (e se ferem) simultaneamente.

OS FERIMENTOS DOS INIMIGOS devem ser indicados deslizando as fichas dos inimigos para a direita na Tabela de Combate.

OS FERIMENTOS DOS PERSONAGENS devem ser indicados por fichas de Condição de Ferimento.

DESTREZA EM COMBATES

A **Destreza** determina o número de rerrolagens que um Personagem pode realizar durante cada rodada de Combate, para conseguir um resultado melhor. Um Personagem não precisa usar todas as rerrolagens, **mas a última rerrolagem é considerada definitiva**. Os inimigos usam sua Destreza automaticamente - eles rerrolam o dado apenas se o resultado for 0 Ferimentos.

FUGA

Antes de cada rodada de Combate (até mesmo da primeira), você pode decidir que os Personagens devem Fugir ao invés de continuar lutando. Se for o caso, os inimigos realizam um **Ataque pelas Costas**. Após a resolução, os Personagens deixam o Local - resolva o estágio Escolha de Espólios (veja Busca - estágio de Escolha de Espólios).

ATAQUE PELAS COSTAS

Diferentemente do Combate convencional, durante um Ataque pelas Costas, apenas um dos lados ataca (os Personagens ou os inimigos) e o outro lado não pode retaliar.

Resolva a rolagem de ataque como no Combate normal.

No caso de estar realizando um Ataque pelas Costas a partir de um Esconderijo (veja a carta Esconderijo no baralho de Exploração), após o Ataque pelas Costas ser resolvido (e se algum inimigo ainda estiver vivo), um Combate convencional é iniciado.

ARMAS

USANDO ARMAS DURANTE UM COMBATE:

ARMAS DE FOGO (PISTOLA, RIFLE DE ASSALTO, ESCOPETA) - os atiradores sempre rolam primeiro. Se eles conseguirem matar um oponente não-atirador, o oponente morto não tem a chance de realizar seu próprio ataque. Para que um Personagem possa atirar, você deve descartar uma ficha de Munição. Se um Personagem ficar sem Munição, ele deve lutar usando uma Arma diferente ou desarmado (se não houver outra Arma disponível). Os inimigos não usam fichas de Munição. Ao invés disso, quando um inimigo rola o ícone de Munição Esgotada (🔴) em um dado de Combate, você desliza-o para uma linha diferente da tabela de Combate (dependendo se ele possui outra Arma disponível ou deve lutar desarmado).

RIFLE DE ASSALTO - você pode descartar 2 fichas de Munição ao invés de 1 para fazer 2 disparos ao invés de 1. Os inimigos sempre atiram duas vezes.

ESCOPETA - se, ao usar uma Escopeta, o resultado da rolagem de um dado de Combate Vermelho for o ícone 🔴, o alvo morre imediatamente.

MACHADINHA - se, ao usar uma Machadinha, o resultado da rolagem de um dado de Combate Amarelo for o ícone 🟡, o alvo morre imediatamente.

Os ícones 🔴 e 🟡 são considerados falhas (resultados em branco) ao utilizar Armas diferentes.

SCRIPTS DE COMBATE

Se o ícone "S" for rolado em um dado de Combate (seu ou do Inimigo), você deve escolher se isso representa uma falha ou se quer confiar no destino. Se você optar pelo destino, compre uma carta de Destino e verifique a cor da figura do dado de Combate na carta. Se for a mesma cor do dado de Combate rolado, resolva o texto abaixo da figura do dado de Combate. Caso contrário, esta rolagem é considerada uma falha.

MORTE DOS INIMIGOS - se você matou alguém (com exceção dos Bandidos), role o dado Preto e compare o resultado com a Empatia de cada Personagem presente.

Se o resultado for igual ou menor que a Empatia - aumente a Tristeza em 1.

QUANDO UM PERSONAGEM MORRE DURANTE UMA BUSCA - veja 266 no Livro de Scripts.

DÚVIDAS FREQUENTES SOBRE COMÉRCIO - VEJA 901

REGRAS DE COMÉRCIO

1 5 3 10

O Comércio é uma ação disponível em algumas cartas de Local / Visitante / Residentes e scripts. Ele permite que você troque suas fichas (da Pilha de Espólios durante uma Busca ou do Estoque quando um Visitante vier ao Abrigo) por outras fichas - qualquer uma disponível na listagem do script ou da carta.

Antes da negociação iniciar, você deve pagar a **COMISSÃO DE VENDA** - o que significa que você deve descartar fichas que somem o total exibido na descrição do Comércio na carta / script (isso representa o lucro que o vendedor ganha ao negociar com você).

Em seguida, você pode trocar fichas ao descartar as suas fichas com valor total igual ou maior que o valor das fichas que você quer comprar. O valor de cada ficha é exibido no ícone amarelo (X).

Água, Madeira e Componentes não podem ser comprados ou vendidos e nunca fazem parte de um Comércio.

