NEAR AND FAR

LIVRO DE REGRAS



Traduzido e Diagramado por MagnunM

As Ruínas de Arzium



Alem das ruínas de Arzium, escondida em terras profundas, encontra-se a Última Ruína: uma cidade que segundo as lendas existe um artefato que pode conceder o maior desejo do seu coração.

Um amor perdido, a redenção, aceitação, glória, sua família reunida - estes são alguns sonhos que alimentam o desejo daqueles que procuram a cidade escondida. Oito andarilhos se encontram, viajando por Near and Far, procurando pistas com a localização da antiga ruína. Mas eles podem superar sua própria ganância e demônios interiores no caminho?





Nesta fronteira cheias de ruínas de uma civilização morta, os viajantes devem contar com aqueles que fizeram sua casa aqui e aprenderam a sobreviver. ***Nômades (Nomads)*** *comerciantes conhecem os caminhos mais seguros.* ***Foras da lei (Outlaws)*** *procuram tesouros perdidos e usam força bruta quando necessário.* ***Místicos (Mystics)*** *reúnem o conhecimento antigo e curam profundas feridas.* ***Povo Lagarto (Lizardfolk)*** *constroem e repararam máquinas, e são os moradores mais antigos do lugar.*

Bem-vindo ao Near and Far

Viaje por um mundo de ruínas antigas, tesouros escondidos e maravilhas esquecidas!



Near and Far é um jogo que conta várias histórias.

É uma sequência do jogo de tabuleiro Above and Below. Embora aconteça no mesmo mundo, você não precisa ter jogado Above and Below para poder iniciar a sua viagem através de Near and Far. Igualmente como Above and Below, você vai ler um livro de histórias conforme você joga. Cada história tem escolhas específicas e desafios, dando-lhe o domínio de seu próprio destino.

Near and Far é um jogo com atlas.

Em vez de apenas um tabuleiro, o jogo inclui um livro de mapas, chamado de atlas de jogo. cada vez que você jogar, você vai usar um mapa diferente com novos desafios e encontros, dando a você um mundo inteiro para explorar em várias sessões do jogo.





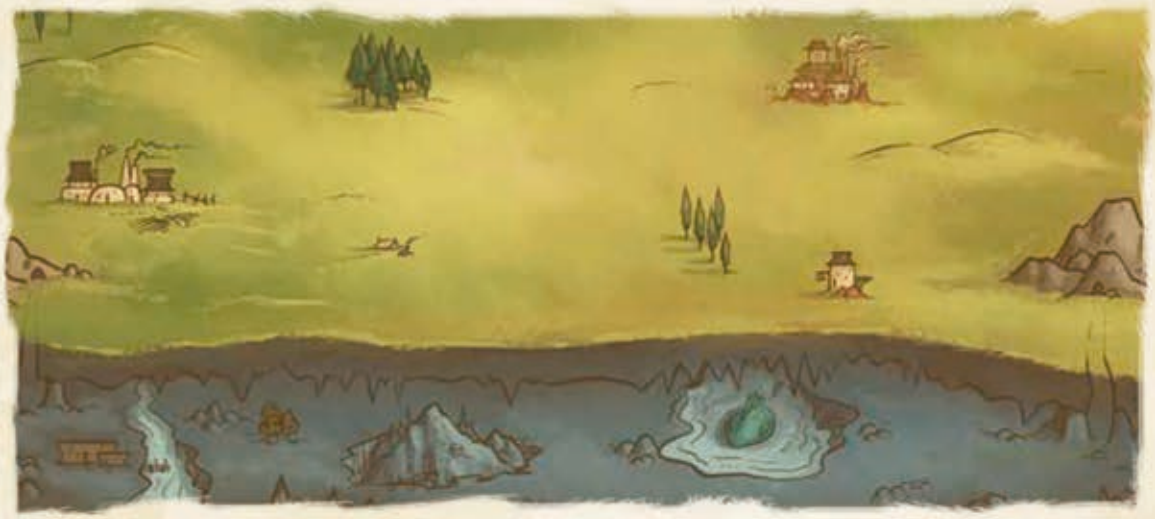
Near and Far é um jogo de campanha.

À medida que se acostumar com o jogo, você vai criar personagens e pode iniciar uma campanha que se estende ao longo de muitas sessões do jogo. Cada personagem tem um conto único, com reviravoltas nos turnos, ramificação das missões, e múltiplos resultados, tudo decidido pelos jogadores. Mantenha o controle de missões e experiência, e então compre talentos e habilidades especiais permanentes que irão ser utilizados em cada sessão de jogo da campanha.

Sua experiência é interminável conforme você explora o mundo com seus personagens através de uma coleção expansiva de mapas!

Como jogar Near and Far?

Near and Far pode ser jogado em quatro modos diferentes, permitindo-lhe escolher a profundidade e o alcance de sua aventura.



Primeira Aventura

Recomendado para quaisquer pessoas novas em Near and Far

- *A Primeira Aventura apresenta a mecânica básica e histórias do jogo, e é a melhor maneira se acostumar com as regras.*
- *Jogue usando o Mapa 1 no atlas jogo: Glogo Caverns (Cavernas dos Glogos)*
- *Leia missões do Mapa 1 no livro de histórias.*
- *Leia as regras básicas para jogar neste modo. Ignorar regras nas caixas sombreadas, essas regras serão usadas em outros modos.*



Modo Campanha

Uma incrível história percorrida através de cada mapa do atlas do jogo de Near and Far

- *Modo de campanha leva os jogadores através de todo mundo de Near and Far.*
- *Jogue através de cada mapa consecutivamente, começando com o Mapa 2: Broken Plains (Planicies Doente), e terminando no mapa 11: The Last Ruin (A Última Ruina).*
- *Leia as missões do mapa no livro de histórias.*
- *Mantenha o controle de pontos de experiência, talentos, palavras-chave e missões secundárias nas fichas dos personagens.*
- *Use as regras básicas e todas as regras das ~~caixas sombreadas~~ nomeadas de modo de campanha.*

Modo Arcade

Um jogo curto, com opções em ritmo acelerado e sem elementos de campanha



• No modo Arcade, aventuras são curtas e baseadas nas ações.
• Escolha qualquer mapa (1-11).
• Jogue usando as Cartas do Modo Arcade em vez de ler missões do livro de histórias.
• Este modo é útil se você não sente imersão ao ler as missões ou você leu as missões tantas vezes e quer manter o jogo útil.
• Use as regras básicas E TODAS as regras das ~~caixas sombreadas~~ nomeadas de Modo Arcade.

Modo Personagem

Desenvolva a história e habilidades do seu personagem enquanto ele procura a última Ruína



• No Modo Personagem, cada jogador tem um dos oito personagens únicos, em uma jornada épica para encontrar a misteriosa Ultima Ruína.
• Jogue em uma seleção de 3 ou mais mapas (Estes devem ser escolhidos entre os mapas 2-10).
• A missão final será no mapa 11: The Last Ruin (A Última Ruína). Você vai jogar a sua última aventura na Última Ruína quando todos os personagens tiverem realizado as suas primeiras 8 missões.
• Leia as missões específicas do personagem no livro de histórias.
• Use as cartas de personagens para manter o controle de missões, pontos de experiência, talentos e palavras-chave.
• Use as regras básicas e todas as regras em caixas sombreadas nomeadas de Modo Personagem.

COMPONENTES DO JOGO



4 DADOS



4 MARCADORES DE CORAÇÃO



1 TABULEIRO DE CIDADE
(LADO DUPLO DIA E NOITE)



4 CARTAS DE CHEFE



4 TABULEIROS DE JOGADOR



5 ANIMAIS DE ESTIMAÇÃO
(4 CACHORROS/GATOS,
1 ORNITORRINCO)



36 FICHAS DE AVENTUREIROS
(LADO DUPLO)



30 FICHAS DE GEMAS
(+ 30 GEMAS DE PLASTICO)



30 MOEDAS
(26 DE UM, 6 DE CINCO)



18 FICHAS DE MISSÃO



21 FICHAS DE ALIMENTO
(12 PÃES, 6 PEIXES, 3 BACON)



33 FICHAS DE FACÇÃO
(8 EM CADA COR)
(1 BRANCA)



40 CARTAS DO MODO ARCADE



12 PÁSSAROS DE TRANPORTE
(LADO DUPLO)



8 MARCADORES DE REPUTAÇÃO

Sem Imagens:

SACO DE PANO (para as fichas de aventureiros)
LIVRO DE REGRAS
LÁPIS
BLOCO DE FOLHAS DE PERSONAGENS
CARTA DE SIMBOLO



ACAMPAMENTOS (20 CADA COR)



31 CARTAS DE MUNDO



4 CARTAS DE VILÃO
(Usadas no modo campanha mapa 11, veja pag 39.)



4 CARTAS DE AJUDA



8 MINIATURAS
E 8 SUPORTES DE PLASTICO



55 CARTAS DE ARTEFATOS
(17 Avançados, 38 Basicos)



32 CARTAS DE PERSONAGENS
(8 Personagens, 4 Cartas cada)



36 CARTAS DE TESOURO



12 CARTAS DE AMEAÇA



1 ATLAS



1 LIVRO DE HISTÓRIAS

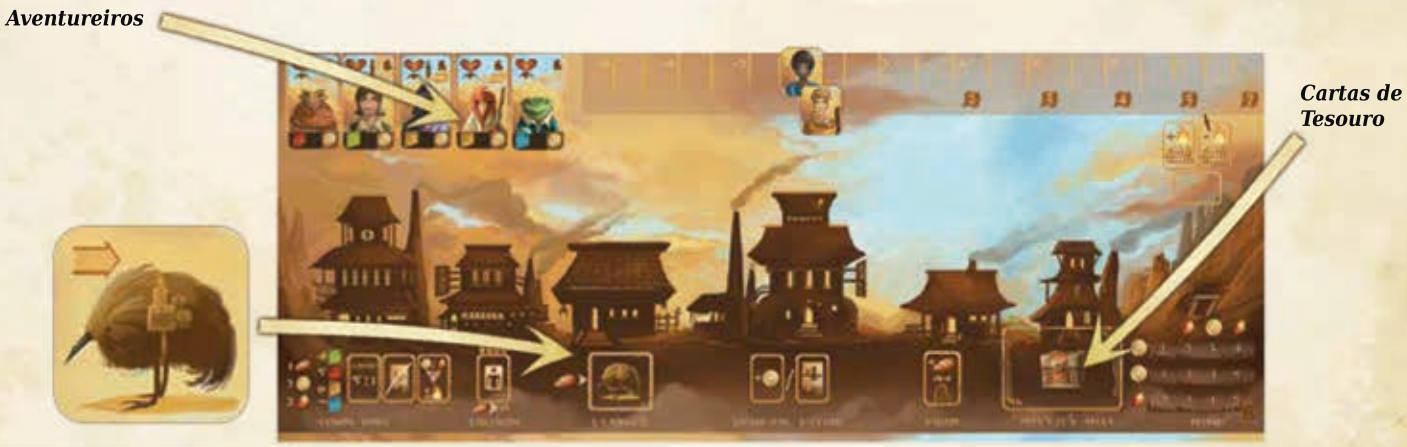


1 MARCADOR DE PRIMEIRO JOGADOR

PREPARAÇÃO

1a. *Coloque o tabuleiro da cidade sobre a mesa, com o lado"noite" para cima. Coloque 3 cartas de Pássaro de Transporte por jogador nos Estábulos (Stable). Embaralhe as cartas de tesouro e coloque viradas para baixo na Cabana do Místico (Mystic´s Hut).*

1b. *Separar as fichas de animais de estimação das fichas de aventureiros. Coloque as de aventureiros no saco de pano e coloque perto do tabuleiro da cidade. Puxe 5 aventureiros e coloque eles com a face virada para cima no espaço de aventura no canto superior esquerdo do tabuleiro da cidade. Coloque 4 cartas de Chefe perto do tabuleiro da cidade, virados para cima.*





Lado duplo Aventureiros: *As fichas de Aventureiro têm diferentes ícones em cada lado. Um lado é usado para Near and Far. O outro lado usado unicamente no jogo Above and Below (ver página 37). Essa ficha está mostrando o lado de Near and Far. Use este lado quando jogar Near and Far.*



2. *Abra o atlas no Mapa 1:* ***Glogo Caverns (Cavernas dos Glogos)*** *e coloque o atlas logo abaixo do tabuleiro da cidade.*

Modo Arcade
Escolha qualquer mapa do Mapa 1-11. Para regras especiais mapa, consulte a página 39.

Modo Personagem
Escolha qualquer mapa de 02-10 até que todos os personagens dos jogadores tenham completados as suas primeiras 8 missões. Em seguida, jogue o mapa final no Mapa 11: The Last Ruin (Última Ruína). Para regras especiais mapa, consulte a página 39.

Modo de campanha
Jogue em todos os mapas seguidamente do 2 ao 11. Comece no próximo mapa em ordem a cada vez que você jogar. Para regras especiais mapa, consulte a página 39.



3. *Coloque as fichas de missões no mapa. O número de fichas de missões utilizadas em cada jogo é igual a 3 por jogador mais 1, assim sendo:*
Se jogar com dois jogadores, use 7 da Fichas de Missão.
Se jogar com três jogadores, use 10 Fichas de Missão.
Se jogar com quatro jogadores, use 13 Fichas de Missão.

Coloque estas fichas aleatoriamente, **apenas** *nos espaços do mapa com ícones de livro aberto acima dos círculos. (Um espaço não pode ter mais do que uma Ficha de Missão e nem todos os espaços com livro aberto precisam receber Fichas de Missão). Coloque cada Ficha de Missão acima do círculo de modo que não cubra o ícone nele (ele pode cobrir o ícone do livro com números/letras).*
Sugestão: Tente espalhar as Fichas de Missão uniformemente por todo o mapa de forma igual de forma que existam alguns que estejam perto do espaço da cidade e outros longes dela.

Modo Campanha
Se esta é sua primeira vez na campanha: *se o espaço tem um nome (no mapa, escrito logo abaixo do espaço), certifique-se que é um dos espaços que foi escolhido para ter uma Ficha de Missão (contanto que ele tenha um ícone livro aberto).*

Cada jogador coloca seu animal de estimação em qualquer um dos espaços no canto superior esquerdo do seu tabuleiro de jogador. Estes 4 espaços representam o grupo atual do jogador.





Use o marcador de coração para marcar a Trilha de Coração.

Coloque 14 marcadores de tenda para que eles cubram cada símbolo no tabuleiro do jogador.

4. Cada um recebe o seu tabuleiro de jogador, uma ficha de ajuda, 1 animal de estimação (cão ou gato), 3 moedas, e 14 marcadores de tenda de uma cor. *Cada jogador coloca seus 15 marcadores de tendas de forma a cobrir todos os símbolos na parte inferior do seu tabuleiro de jogador (tendas adicionais devem ser guardadas na caixa do jogo até que sejam necessários posteriormente).*
Cada jogador coloca o seu marcador de coração no espaço "0" na trilha de coração. Cada jogador também escolhe um personagem e pega a miniatura desse personagem (e o suporte de plástico) e um marcador de reputação. Coloque este marcador de reputação no espaço"0" na trilha de reputação no tabuleiro da cidade (este espaço é marcado com um símbolo de fogo).



Para regras do Ornitorrinco, consulte a página 37.

Modo Personagem, Modo Campanha
Cada jogador pega sua carta do personagem escolhido ou uma folha do bloco de personagem. Se estiver usando uma folha no **Modo Personagem**, *escreva o nome do personagem selecionado nela.(Consulte a página 31-32 para uma descrição detalhada das cartas de personagens em cada modo.)*
Iniciando um novo personagem no final da campanha? Consulte a página 37.
Modo Recomendação de Personagens
Shardling e Rin: *Estes personagens têm histórias mais elaboradas e precisam de mais tempo do que os outros personagens. Se jogar no Modo Personagem, esses personagens funcionam melhor jogados em 2 jogadores por causa da grande quantidade de texto que precisam ser lidos.*
Eyim e Rin: *Por causa de suas conexões de história, esses personagens não devem ser usados no mesmo jogo (se estiver jogando no Modo Personagem).*
Apresentações de Personagens: *Se começar um novo personagem no Modo Personagem, leia a introdução dele em voz alta (encontrado no início da seção do mesmo no livro de histórias).*

5. *Escolha um primeiro jogador e lhe entregue a Ficha de 1º jogador ..*

6. *Coloque as Cartas de Mundo (World Card), fichas de facção, ficha de alimentos, moedas, gemas, e os dados perto do tabuleiro da cidade. Coloque o livro de histórias próximo também.* *(As cartas de mundo não precisam ser embaralhadas ou colocadas em qualquer ordem especifica).*
Se moedas, gemas, fichas de alimento, cartas de personagens, fichas de facção, ou acampamentos acabarem (acampamentos além de 15 são utilizados para o fim de jogo), use outra coisa para manter o controle. Todos os outros componentes do jogo são limitados pela quantidade.



Cartas de Mundo



Gemas



Moedas



Fichas de Facção



Fichas de Alimento



Livro de Histórias

Modo Arcade
Coloque o livro de histórias de volta na caixa do jogo. Embaralhe as cartas do modo Arcade e as coloque ao lado do atlas.



Cartas do Modo Arcade

6a. *Empilhe as cartas de ameaça (threats) em ordem numérica do 4 ao 15 (de acordo com o número ao lado da espada) e coloque a pilha no espaço ameaça no mapa. A pilha deve ser virada para cima de forma que a primeira carta de ameaça (nível 4) esteja visível*



7. *Embaralhe os dois baralhos de cartas artefato (básico e avançado) distribua 2 das cartas avançadas viradas para baixo para cada jogador. Distribua 5 cartas básicas para cada jogador (também viradas para baixo). Coloque as cartas de artefatos restantes nos dois baralhos virados para baixo ao lado da cidade. Cada jogador pode olhar para as cartas de sua mão. Os jogadores agora selecionam suas cartas de acordo com as regras na página 12.*

Coloque quaisquer fichas ou cartas não utilizadas de volta na caixa. Você não vai precisar delas, a menos que seja especificado.



Básico



Avançado

8. *Se jogar com* **2 jogadores**, *coloque um personagem não utilizado na Prefeitura (Town Hall). No jogo, se um jogador querer visitar este edifício, o jogador deve sempre duelar, como especificado na página 17.*

TRADUZIDO E DIAGRAMADO POR MagnunM

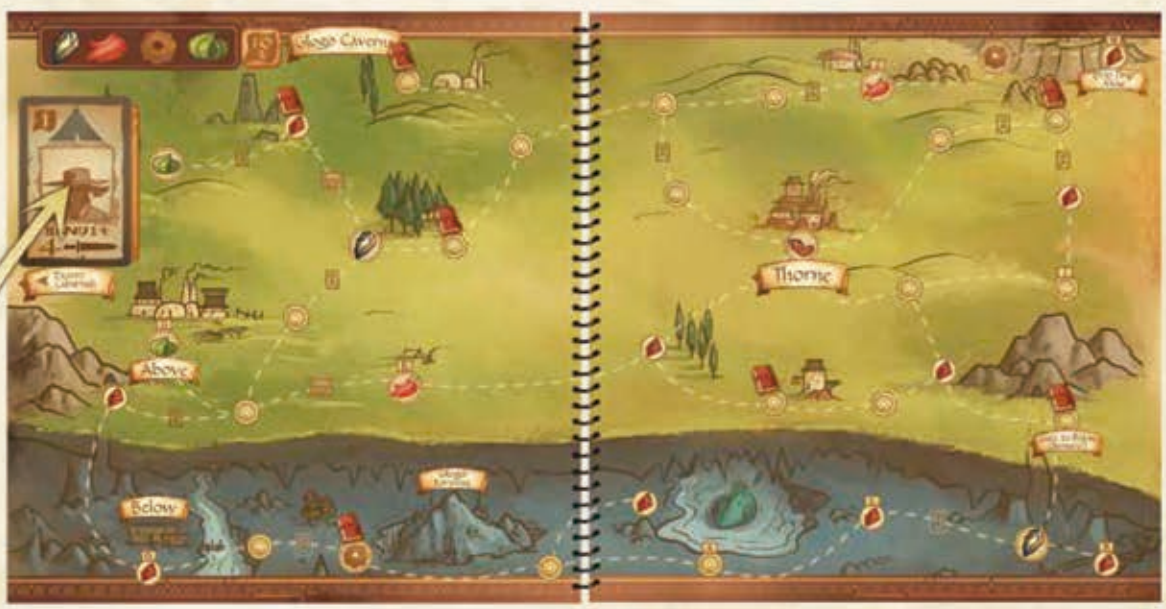
Coloque o saco de pano aqui!







Ameaças



















Ficha de 1º Jogador



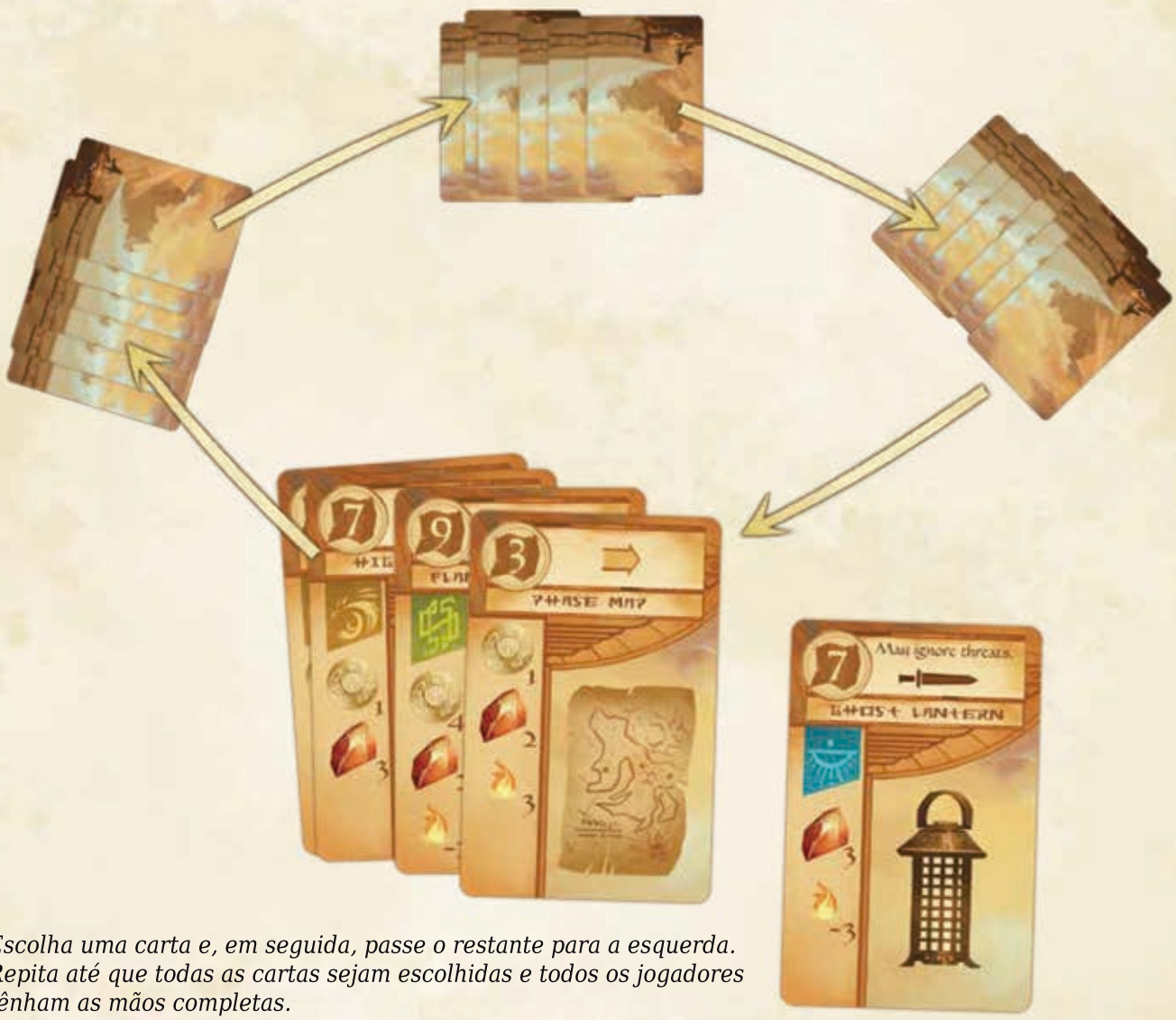
Distribuindo as Cartas de Artefato

Cada jogador pega as suas 5 cartas básicas de artefato (Mantendo os dois artefatos avançados separados). Desses 5, eles selecionam uma carta para sua mão. Depois de ter selecionado a carta, cada jogador passa os 4 artefatos básicos restantes para o jogador à sua esquerda, que então seleciona um outro, e passa a pilha novamente, repetindo este processo até todas as cartas serem selecionadas.

Cada jogador deve ser ficado com 5 artefatos básicos.

Neste momento, cada jogador deve descartar 1 das suas 2 cartas de artefatos avançados (mas pode descartar ambos). O jogador pode descartar qualquer ou todos os seus artefatos básicos, ou manter todos eles.

Nota: *As cartas de Artefatos permanecem em sua mão até que você possa pagar o custo e cumprir todas as exigências para os comprar (mostrado no lado esquerdo do cartão). Concluído as cartas de artefatos valem pontos ao final do jogo, mas qualquer artefato que não foi comprada na mão ao final do jogo te da uma penalidade de -1 Ponto de Viagem (Journey Point).*



Escolha uma carta e, em seguida, passe o restante para a esquerda. Repita até que todas as cartas sejam escolhidas e todos os jogadores tênham as mãos completas.

Nota: Os jogadores estão então, livres para descartar cartas antes do jogo começar.

Modo de Campanha, Modo Personagem

Talento dos Personagens

Após uma sessão completa do jogo e antes de iniciar o primeiro turno no próximo jogo, os jogadores podem comprar talentos (permanentes habilidades usadas ao longo de vários jogos em uma campanha) gastando seus pontos de experiência (XP). ***(No Modo História, os jogadores começam com 1 experiência e ganham 1 de experiência para cada missão do personagem concluída. No Modo Campanha, os jogadores começam com 1 de experiência e ganham 1 de experiência para cada 3 missões concluídas.)*** *Pontos de experiência usados são perdidos para sempre.*
Jogadores marcam a experiência e talentos com o lápis na sua carta/folha de personagem.

Quando um jogador ganha um ponto de experiência, eles preenchem o símbolo de estrela com o lápis na sua carta/folha de personagem. Quando uma experiência é usada, eles preenchem o circulo em torno da estrela que representa a experiência que estão gastando, com o lápis. ***Um ponto de experiência é preenchido com uma estrela. A ponto de experiência usado é preenchido o circulo que contém a estrela com o lápis.***

Jogadores mantém o controle de talentos adquiridos na parte de trás de sua carta de personagem. Jogadores podem escrever um pequeno lembrete do efeito de cada talento adquirido junto ao nome do talento se preferirem.

A partir do momento em que um jogador compra um talento, o efeito é aplicado para o jogador o restante das sessões do jogo.

Simbolo de pontos de Experiencia (XP)

Escreva seus Talentos Aqui!



TALENTOS DISPONIVEIS
(e custo de experiência)

- **Bounty Hunting (Caçador de Recompensa) (custo 3):***Quando você passar por um símbolo de ameaça, você pode rolar contra qualquer uma das cartas restantes do baralho ameaça, em vez de apenas a carta do topo.*
- **Bribing (Suborno) (custo 2):***Você pode pagar uma moeda para visitar uma construção ocupada na cidade sem duelar.*
- **Cooking (Cozinhar) (custo 3):***Você pode iniciar cada sessão de jogo com +2 alimentos.*
- **Fishing (Pesca) (custo 1):** *Você pode iniciar cada sessão de jogo com +1 alimento.*
- **Gem Trading (Negociador de Gemas) (2 custo):***Você pode gastar Gemas como se fossem moedas (mas não as moedas como gemas).*
- **Lore (Conhecimento) (custo 3):***Você pode ignorar pontos negativos de até 3 artefatos não comprados no final do jogo.*
- **Martial Arts (Artes Marciais) (custo 2):***+1 para rolagens em duelos. (pode somar com outros talentos e habilidades.)*
- **Meditation (Meditação) (custo 4):***Você pode gastar alimentos como se fossem corações. 1 de comida é igual a 1 coração.*
- **Pack Bird Breeding (Reproduzir Pássaros de Transporte) (custo 3):***Se você tiver ao menos dois Pássaros de Transporte (Pack Bird), você ganha uma moeda quando você visitar os estábulos (stables). Além disso, você pode devolver qualquer número de Pássaros de Transporte seus para o estoque no seu turno para ganhar 2 corações cada (em qualquer localização).*
- **Persuasion (Persuasão) (custo 2):***Saque +1 carta de artefato quando você visitar a loja. Você pode a manter ou descartá-la.*
- **Piano Playing (Tocador de Piano)(custo 4):***Ganhe 1 comida quando você visitar a Taverna (Saloon).*
- **Politics (Política) (custo 3):***Você pode comprar talentos no meio do jogo quando você visitar a Prefeitura (Town Hall). Você pode visitar esse prédio mesmo se ele estiver ocupado.*
- **Potion Making (Criando Poção) (custo 2):***Ganhe 1 alimento quando você visitar Cabana do Mistico (Mystic´s Hut).*
- **Scrounging (Surrupiar)(custo 3):***Você pode manter uma carta tesouro sem um Pássaro de Transporte (ou Tartaruga (Tortoise)). Mantenha a carta ao lado de seu tabuleiro de jogador. Se estiver no lado do tabuleiro, esta carta não conta para o bônus de 5 Pontos de Viagem por ter três cartas de tesouro ao final do jogo.*
- **Spelunking (Minerador)(custo 4):** *Quando você visita a mina (Mine), role um dado. Em um resultado de 4-6, ganhe uma gema extra.*
- **Storytelling (Narrador) (custo 3):***+2 Pontos de Viagem, se você têm a maior reputação no final do jogo.*
- **Taunting (Insulto) (custo 2):***+1 nas rolagens em duelo. (pode somar com outros talentos e habilidades.)*
- **Treasure Hunting (Caça ao Tesouro) (custo 3):** *Saque +2 cartas de artefatos no início do jogo. Compre essas cartas depois de distribuir as cartas normais de sua mão. Você pode os manter ou descartar.*

Jogando Near and Far

Objetivo do Jogo

Cada jogador procura a lendária Ultima Ruína, uma cidade esquecida que dizem guardar o maior desejo do coração. Os jogadores devem viajar através de esquecidas e perigosas terras, recrutando ajuda de quatro facções:
Foras da Lei (Outlaws) (Bandeira verde), Místicos (Mystics) (Bandeira azul), Povo Lagarto (Lizardsfolks) (bandeira vermelha), e os Nômades (Nomads) (bandeira amarela). Os jogadores irão, é claro, apenas encontrar a Último Ruína no mapa 11, mas cada mapa no atlas é uma parte de sua épica jornada.

*A busca do jogador para esta cidade, acompanha aventuras, e influência com as quatro facções, e são medidas em **Pontos Viagem (Journey Points)**. No final de cada jogo, o jogador com mais pontos ganha.*



Visão Geral

*Os jogadores se revezam escolhendo uma das duas ações: **visitar a cidade ou aventura.***

Durante todo o jogo, os jogadores irão se aventurar no tabuleiro. Isto inclui se movimentar, realizar missões e construir acampamentos em busca de moedas e gemas.

Os jogadores irão também enfrentar ameaças, coletar tesouros e completar Rotas de Comércio (Trade Route).

Na cidade os jogadores vão estocar suprimentos, procurar por ajuda em suas viagens, e duelar com outros jogadores por reputação.

*Durante todo o jogo, os jogadores também terão oportunidades de **sacar/comprar (draw/buy)** * cartas de artefato.*

Corações



Cada jogador tem uma trilha de coração em seu tabuleiro de jogador. Corações representam a moral, a coragem, resistência e saúde geral do grupo de aventureiros de um jogador. Corações atuais de um jogador são marcados com um marcador de coração. Toda vez que um jogador "ganhar" corações, o jogador deve mover o marcador para cima para mostrar o novo total. Toda vez que um jogador "gastar" ou "perder" corações, o jogador deve mover o marcador para baixo para refletir o novo total.

Corações podem ser usados para adicionar a qualquer rolagem de dados no jogo incluindo rolagens na cidade (exceção: em um duelo, o defensor não pode gastar corações). Cada coração gasto aumenta o resultado do dado em 1. Corações são gastos depois que o jogador rola o dado. Não há limite para o número de corações que podem ser adicionados a uma rolagem de dado. Exemplo: Virgínia rola um 4 no dado, em seguida, gasta 8 corações, dando assim um resultado final de 12.

Jogadores somente gastar corações para afetar apenas suas próprias rolagens de dados. Um jogador não pode gastar corações para modificar rolagens de outros jogadores.

*Corações também são gastos para **construir acampamentos** nos espaços determinados e se mover para espaços vazios, espaços inexplorados (sem acampamento). Custa 1 coração para mover de um espaço inexplorado e 3 corações para construir um acampamento em um espaço determinado. Nota: atingir "0" Corações não tem nenhuma penalidade imediata ou efeito.*

Reputação



Cada jogador tem uma marca na trilha de reputação. Quando um jogador ganha ou perde reputação, o jogador move seu marcador de reputação para refletir o novo total. "Ganhar" reputação significa mover o marcador para a direita. "Perder" reputação significa mover o marcador para a esquerda. Um jogador não pode ganhar reputação acima de 12 ou perder ficar abaixo de -6.

**** Sacar = Trazer para mão***
Comprar= Baixar na mesa.

Turno do Jogador

Um jogador pode fazer **uma** *de duas coisas em seu turno,* **visitar a cidade ou ir para uma aventura.**

Visitar a Cidade

Um jogador de pode visitar a cidade, movendo a miniatura do seu personagem para um dos prédios do tabuleiro da cidade e executar a ação daquele lugar. Os jogadores devem colocar seu personagem ***na imagem*** *do edifício de modo que não encubra os símbolos de ação ali descritos.*

•O lugar não deve estar ocupado por outro jogador, a menos que seja a ***Taberna*** **(Saloon). (Um jogador pode tentar visitar um lugar ocupado, porém ele irá ter que realizar um duelo. Consulte a página 17).*

•Um jogador pode permanecer na cidade por vários turnos, mas não pode permanecer no mesmo lugar (mesma construção). Se um jogador já estiver na cidade no início de seu turno, ele deve se aventurar ou ir para um outro prédio desocupado da cidade e executar a nova ação do edifício.

•Importante: Os jogadores podem voltar para a cidade a partir de qualquer lugar do mapa, independente da distância.

•Nota: Todos os jogadores devem visitar a cidade durante a primeira rodada do jogo.

As ações das construções estão descritas abaixo:

Town Hall

(Prefeitura)



Execute qualquer/todas as 3 ações. Cada ação pode ser executada apenas uma vez. Elas podem ser feitas em qualquer ordem. Da esquerda para direita as ações são as seguintes:

•Trade (Troca): *Pague 5 recursos para ganhar 1 recurso qualquer, ou pague 1 recurso para ganhar até 5 recursos. Quando negociar, o valor dos vários recursos está listado na tabela à esquerda. O valor da soma dos recursos obtidos não pode maior que a soma do valor dos recursos pagos. O jogador pode apenas negociar os produtos mostrados na tabela. As bandeiras são referentes as bandeiras nas fichas de facção. Aventureiros e Chefes não podem ser comercializados.*

Exemplo 1: *Tom paga 1 gema, 1 moeda e 1 alimento (por um valor total de 5) e ganha uma ficha de facção vermelha.*

Exemplo 2: *Kim paga uma ficha de facção azul (valor 7) e ganha 3 moedas e 1 alimento.*

• O jogador pode descartar 1 carta artefato não Comprado da sua mão.

• O jogador pode pagar qualquer quantidade de moedas/ gemas para ganhar ou perder 1 reputação cada. O jogador ajusta sua reputação na trilha de reputação.

***Taberna ou Taverna na língua portuguesa são sinônimos.**

Saloon

(Taberna/Taverna)



• O jogador pode recrutar um novo aventureiro da trilha de aventureiro no tabuleiro da cidade. O jogador deve pagar o custo em moedas listado no canto inferior direito da ficha do aventureiro escolhido.

Depois de pagar o custo de moeda, o jogador pega a ficha do aventureiro e a pode colocar em um dos espaços de grupo em seu tabuleiro individual. O grupo pode ter apenas um aventureiro de cada facção ao mesmo tempo, e nunca mais de quatro aventureiros de uma só vez (Incluindo o animal de estimação). Se já houver um aventureiro da mesma facção no grupo, o jogador deve decidir qual dos dois permanecerá nela. Todos outros aventureiros que pertencem a esse jogador são colocadas ao lado do tabuleiro individual do jogador. Ele pode trocar os aventureiros e reorganizar a seu grupo ativo posteriormente, mas, apenas quando sair da cidade (página 19).

Depois de um jogador recrutar um aventureiro, ele pega imediatamente um novo do saco e o substitui, então a Taverna (Saloon) terá 5 aventureiros para compra novamente.

Desconto de Aventureiro: *Cada bandeira facção que um jogador possuir reduz o custo de um aventureiro da mesma cor em 1 moeda. Isso inclui bandeira em aventureiros anteriormente adquiridos (ativos e inativos) e bandeiras em fichas de facção. Cada chefe conta como uma bandeira, apesar de exigir 4 para os reivindicar.*

Importante: Não conte bandeiras nas cartas artefato Comprados!

Sem limites de Personagens: *Os jogadores podem sempre visitar a Taverna (Saloon), mesmo que esteja ocupado por outros jogadores (o símbolo de 4 pessoas no topo é um lembrete disso).*

Jogadores podem duelar na Taberna (Saloon) para aumentar/reduzir sua reputação.

Atualizar a Trilha de Aventureiros: *Quando um jogador visitar a Taberna (Saloon), eles podem atualizar a trilha de aventureiros disponíveis pagando 1 alimento. Eles removem os aventureiros atuais que estão sobre a trilha junto ao tabuleiro da cidade e substituem todos eles por novos aventureiros retirados do saco. O jogador pode fazer isso apenas uma vez por turno. Os descartados não são devolvidos ao saco imediatamente (Coloque eles ao lado). O jogador pode recrutar depois de atualizar a trilha (contanto que ele ainda não tenha recrutado nenhum nesse turno).*

Saco de Aventureiros vazio: *Se o saco de aventureiros estiver vazio, coloque todos os aventureiros descartados de volta e misture.*

Para saber mais sobre o grupo de aventureiro, consulte a página 18.

Stables (Estábulos)



•O jogador pode pagar 1 alimento para ganhar 1 Pássaro de Tranporte. O jogador o coloca em um dos espaços apropriados no tabuleiro individual. (O jogador pode ter até no máximo 3 deles, conforme indicado no tabuleiro do jogador.)

Cada Pássaro de Transporte que o jogador possua aumenta em 1 o seu movimento (por exemplo, o movimento inicial de cada jogador é 2, mas com 2 Pássaros, o jogador pode mover-se para até 4 espaços em um turno enquanto estiver aventurando-se).

Cada Pássaro de Transporte (Pack Bird) também permite que um jogador possua uma carta de tesouro. Isso é limitado a uma carta de tesouro por Pássaro que ele possuir. Se um jogador ganhar uma carta de tesouro e não tem um Pássaro de Transporte, o jogador não pode comprar ou manter a carta.

***Nota:** Um jogador pode devolver um de seus Pássaros de Transporte ao estoque geral, a fim de ignorar uma ameaça no mapa. Um jogador só pode fazer isso ao tentar atravessar um ícone ameaça. Se um jogador descartar um Pássaro de Transporte ele mantém o bônus de movimento concedido (+1) pelo mesmo, até o final do seu turno.*

General Store
(Loja)



•O jogador recebe 1 moeda.
*•**OU** o jogador saca (draw) 4 cartas dos baralhos artefatos. O jogador pode sacar qualquer combinação de 4 cartas de Artefato seja do básico ou avançado, mas eles devem escolher qual a quantidade que irão sacar em cada baralho antes de olhar as cartas.*

O jogador revela as novas cartas de artefato e ele pode escolher manter ou descartar qualquer um daqueles que ele acabou de sacar. Se o jogador escolher manter qualquer um dos artefatos, eles são adicionados à mão do jogador e não pode descartar posteriormente (exceto na Town Hall (Prefeitura).

Farm (Fazenda)



• O Jogador ganha 1 de alimento para cada simbolo de no seu grupo ativo.

Mystic´s Hut
(Cabana do Místico)



•Se o jogador tem ao menos 1 Pássaro de Transporte (Pack Bird), o jogador sacar 1 carta de tesouro. O jogador pode manter um tesouro por Pássaro de Transporte que possuir.

Se o jogador ter um espaço disponível para uma carta de tesouro (um espaço de carta vazio debaixo de uma ficha de Pássaro de Transporte), o jogador pode colocar a nova carta de tesouro lá. Se os espaços não estiverem disponíveis, ou seja, ocupados por outras cartas de tesouro, o jogador deve decidir se quer descartar uma das cartas de tesouro que ele possui atualmente pela nova carta de tesouro, ou ele pode descartar a carta recém comprada.

Mine (Mina)

• O jogador pode cavar na mina, isso consiste de alocar um acampamento sobre uma mina e ganhar suas recompensas.

A mina consiste de 12 números, cada um representando uma área inexplorada da mina. O jogador deve escolher uma destas áreas para cavar.

O jogador deve ter símbolos da Destreza (Skill) em seu grupo ativo e ter comprado artefatos/cartas de tesouro igual ou maior que o número da área selecionada.

Se não há acampamentos já colocados na mina, o jogador deve selecionar o número mais a esquerda da trilha superior (esta é a entrada para a mina). Caso contrário, o número selecionado deve ser ortogonalmente adjacente a um acampamento previamente colocado (de qualquer cor). O número escolhido não deve estar ocupado por um acampamento.

Se estes requisitos forem cumpridos, o jogador pega o próximo acampamento não utilizado do seu tabuleiro de jogador e o coloca sobre o número escolhido na mina.

Depois disso, o jogador recebe as recompensas. Estas podem incluir moedas e/ ou gemas. Para determinar a recompensa, o jogador olha para o símbolo na parte superior da coluna onde o número está localizado e recebe a recompensa que ali está impressa. Jogador **também** *olha para o símbolo no canto esquerdo da linha em que está e ganha a recompensa ali impressa.*



Sem recompensa nessa coluna

Coluna de recompensa

Linha de recompensa

Número de Habilidade requerida

Duelando
Se um jogador quiser visitar um lugar ocupado por outro jogador na cidade, o jogador pode tentar um duelo.

Ganhar um duelo permite que o jogador ativo ganhe ou perda 1 reputação, bem como usar as ações disponíveis no prédio antes ocupado por seu oponente.

Como os duelos funcionam: *Primeiro, o* ***jogador ativo*** *declara quem ele está desafiando e se eles estão lutando honesta ou desonestamente. (Se um edifício ter mais de um jogador, o jogador ativo escolhe qualquer um dos personagens adversários para o duelo.). Lutando desonestamente é atribuído +1 para as rolagens dos dados do jogador ativo e essa escolha representa perder 1 reputação se vencer o duelo. Combatendo honrosamente não lhe atribui bônus na rolagem de dados e a escolha representa receber + 1 de reputação se o jogador ativo ganhar o Duelo.*

Ambos os jogadores em seguida, rolam um dado. Cada jogador adiciona seu total de número de espadas e quaisquer modificadores de combate para a rolagem. Jogadores contam espadas de aventureiros em seu **grupo ativo (não inativo),** *artefatos comprados, cartas de tesouro, e carta de mundo que possuem. O jogador pode também, depois que todas as rolagens e modificadores forem contados, adicionar quaisquer corações que desejar para vencer o duelo.* **O defensor não pode gastar corações.**

O jogador com o maior número de combate ganha o duelo. O defensor (ou jogador inativo) ganha em empates.

Se o jogador ativo ganha: *O ganho jogador ativo ganha 1 reputação se lutaram com honra e perde 1 de reputação se for desonesto. O jogador ativo também executa a ação do edifício ocupado pelo perdedor.*

Se o jogador ativo resolvido perder: *o duelo termina e o jogador ativo coloca a miniatura do personagem no espaço Jail (Cadeia) no tabuleiro da cidade abaixo da trilha de reputação. O jogador não ganha nem perde reputação.*

Se a miniatura de um jogador estiver no espaço Jail (Cadeia) no início do seu turno, ele pode escolher mover para qualquer edifício na cidade, mesmo se ocupada, e optar por não duelar.

Ação de Duelo (Honravel ou Suja)

Jail (Cadeia)



Se estiver jogando em 2: Town Hall será sempre ocupada por um personagem não utilizado, e um jogador deve sempre duelar quando a visitar. Se o personagem do adversário estiver na Prefeitura, o jogador deve duelar com o personagem deste. Se não, o jogador duela com personagem não utilizado. As rolagens do jogador não utilizado são feitas pelo jogador adversário, e não pode adicionar quaisquer espadas ou corações.



Acampamento do Jogador. O jogador tira as tendas daqui ao superar uma ameaça, construir um acampamento, ou escavando uma mina. As tendas devem ser pegas da primeira da fila superior e da esquerda para a direita, seguido pela linha de baixo, da esquerda para a direita. Em alguns desses acampamentos os símbolos são uma moeda ou uma gema. Se um jogador revela um desses recursos removendo um acampamento, o jogador imediatamente ganha o recurso revelado, moeda ou gema. No final do jogo, cada tenda que estiver no tabuleiro, ou em um cartão de ameaça, ou em uma mina, valerá +1 Ponto de Viagem (Journey Point).
Além disso, se o Jogador alocar todas as 14 tendas (Descobrindo o símbolo de acampamento final), o jogador ganha um adicional de +2 Ponto de Viagem (Journey Point).

Nota: Este grupo ativo tem 4 mãos, +1 movimento, 3 de busca e 2 combates, então este jogador receberia +4 para as rolagens de habilidade, e recolhe três recursos ao construir um acampamento. O jogador teria também +2 em rolagens de combate. O jogador iria poder mover-se quatro espaços por turno (2 básicos, + 1por aventureiro, +1 pelo Passáro de Transporte)

Destreza (Skill): *Cada simbolo de destreza (Skill) no grupo ativo de um jogador fornece +1 para rolagens de habilidade quando estiver cumprindo missões. Além disso, é usado na fazenda e nas minerações no tabuleiro da cidade.*

Combate (Combat): *Cada combate na no grupo ativo de um jogador acrescenta um +1 as rolagens de combate, incluindo duelos. Combate também acrescenta nas rolagens para derrotar ameaças no mapa.*

Movimento (Move): *Cada símbolo de seta no grupo ativo do jogador lhe dá +1 movimento.*

Escudo (Caution): *Se o jogador tem ao menos 1 escudo no grupo ativo, ele poderá ignorar quaisquer símbolos ameaça enquanto estiver em movimento no mapa.*

Busca (Search): *Cada símbolo de busca no grupo ativo de um jogador, fornece +1 ao número de moedas/gemas coletadas quando a construir um acampamento em um local onde exista moeda ou um local com gemas.*

Coração (Hearth): *Cada símbolo do coração adiciona +1 a trilha de coração de um jogador que sair da cidade.*

Animais de Estimação

Cada jogador começa o jogo com um animal de estimação (Cão ou gato). Estes animais são tratados como um aventureiro exceto que ele não tem nenhuma facção ou filiação e pode ocupar qualquer um dos quatro espaços do grupo ativo. Eles podem ser alocados na área de personagens inativos quando não estão no grupo ativo. Enquanto eles estiverem no grupo ativo, eles fornecem ao jogador +1 de Busca (Search), 1 Destreza(Skill), e 2 corações (Heart).

Aventura

Aventurar consiste em duas etapas: deixar a cidade e se mover. Um jogador pode realizar ambos os passos em um turno. Se o personagem de um jogador estiver no mapa no início de sua vez, ele não pode deixar a cidade e ignore o passo 1 (para deixar a cidade, o personagem de um jogador deve estar no tabuleiro da cidade no início do seu turno).

***1. Sair da cidade:* Se na cidade, o jogador sai da cidade organiza seu grupo ativo, redefine seus corações, e coloca seu personagem no espaço cidade no mapa.**
Se o personagem do jogador é já estiver no mapa, pule esta etapa.

Neste momento, o jogador está livre para realocar quaisquer membros do seu grupo, realocar qualquer um dos inativos e ativos para seu grupo ativo. Lembre-se: apenas um aventureiro de cada facção pode estar no grupo ativo ao mesmo tempo. Animais de estimação podem ocupar qualquer lugar no grupo. Pode haver apenas 4 membros do grupo (incluindo animais de estimação) ao mesmo tempo.



O jogador conta os corações de seu grupo ativo, os artefatos já comprados, cartas de tesouro que possui e suas cartas de mundo, contados, ele marca o total em sua trilha de coração. O jogador nunca deixa a cidade com mais do que 13 corações. O jogador reseta sua trilha de coração apenas quando deixa a cidade. (Corações que tenham sobrado de turnos anteriores não são adicionados a este total).

O jogador move a sua miniatura de personagem do tabuleiro da cidade para o espaço de cidade no mapa. O espaço de cidade é o grande círculo com o símbolo de coração (este símbolo está aqui para lembrar ao jogador que, se deixar a cidade, eles devem atualizar seus corações na trilha de coração).

Nota: Se um jogador já estiver no mapa e viaja para este espaço, ele não irá redefinir seus corações. Os corações são repostos apenas quando sair da cidade!

Nota: Para efeitos do movimento, este espaço não é considerado vazio e não custa comida extra para atravessar.

2. Movimento

Um jogador move o seu personagem no mapa, escolhe onde parar, pode tentar realizar uma missão (se o espaço em que eles pararem conter uma ficha de missão) e pode escolher construir um acampamento.

Movimentando-se

Ícones circulares no mapa são chamados espaços. Muito deles existe um ícone de moeda ou gema. Cada espaço pode ter qualquer número de personagens. Espaços estão ligados por caminhos com uma linha pontilhada. Personagens podem viajar de um espaço para o próximo seguindo esses caminhos. Custa 1 movimento, mover um personagem para um espaço adjacente conectado.



Alguns espaços contem 1 dos quatro ícones da rota de comércio (pimentas, peças de máquinas, pedra Ichor e folhas de chá).

Ícones entre os espaços representam ameaças e tesouros, e não contam como espaços. Os personagens não podem parar nesses ícones.

Cada jogador começa com um movimento básico de 2.
As duas setas no símbolo de aventura (imagem nos tabuleiros de jogador) são um lembrete disso, e é permanente.

Cada Pássaro de Transporte (Bird Pack) que um jogador possui lhe fornece +1 movimento. Cada membro do grupo ativo com um símbolo de movimento lhe dá +1 movimento.

A movimentação total de um jogador representa o máximo de espaços que um jogador pode passar em seu turno, mas eles podem escolher se mover menos espaços. Eles também se movem através da mesma conexão mais de uma vez em um turno, mas deve pagar quaisquer custos de coração necessários novamente.

Quando em movimento, um jogador deve pagar 1 coração em cada espaço vazio (espaço sem acampamento de facções) que passar. ***Terminar*** *um movimento de personagem em um espaço vazio não custa 1 coração, apenas sair dele. Nota: O espaço da cidade* ***não conta*** *como vazio e não custa coração para atravessar.*



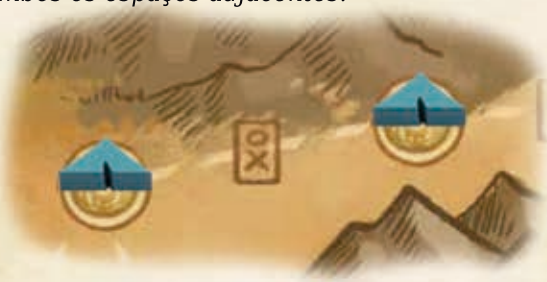
Exemplo: Se um jogador se move dois espaços e o espaço do meio está vazio, ele deve pagar um só coração. Contudo, o jogador não paga nenhum coração se o espaço do meio ter um acampamento de qualquer facção, ou se o jogador só se move um espaço e termina seu movimento em um espaço vazio.

Ameaças



Se um caminho ter um símbolo de ameaça, então o jogador deve resolver essa ameaça para poder passar adiante. *(Ele também pode se mover pela mesma ameaça mais de uma vez no mesmo turno, porém, primeiro precisa vencer outra ameaça e pagar qualquer custo em corações requeridos em cada vez.)*

O símbolo de ameaça torna-se inativo, uma vez que seja construído um acampamento em cada um dos dois espaços adjacentes no mapa. A ameaça na imagem acima é uma ameaça ativa porque um dos espaços ao lado dela não tem um acampamento. A ameaça da foto abaixo não está mais ativa porque tem acampamentos em ambos os espaços adjacentes.



Lembrete: O espaço da cidade é sempre considerado que exista um acampamento para fins de determinar se o símbolo de ameaça adjacente está ativo ou não.

A ameaça ativa é a carta de ameaça no topo do deck de ameaça no mapa. Estas ameaças aumentam de dificuldade começando a partir de 4 espadas e continua até 15 espadas.

Lutando contra uma Ameaça (Threat)

Cada carta de ameaça tem um nível dificuldade igual ao número mostrado ao lado do ícone da espada.
Se um jogador pode igualar ou ultrapassar o número de dificuldade, então a ameaça é derrotada.



O jogador rola um dado e adiciona o resultado à soma das espadas dos membros do grupo ativo, cartas de tesouro, cartas de artefatos comprados e Cartas de Mundo (World Cards). Se mesmo assim o total ainda não ser pelo menos igual ou exceder a dificuldade da ameaça, o jogador pode gastar os corações disponíveis em sua trilha de coração em seu tabuleiro individual para derrotar a ameaça.

Se o jogador vencer a ameaça, ele pega a carta que derrotou e a coloca acima do seu tabuleiro individual. O jogador também pega sua próxima tenda não usada do tabuleiro de jogador e coloca o acampamento no símbolo da carta de ameaça. A próxima carta de ameaça do baralho torna-se então a nova ameaça ativa.

Exemplo de luta contra uma ameaça (threat)
Um jogador passa por um espaço de ameaça enquanto a ameaça ativa é um Bandido (Bandit) (dificuldade 4). O jogador tem uma carta de artefato comprada com 1 espada, e um membro de seu grupo tem 1 espada, assim juntos tem um número total de 2 espadas. Ele rola um dado onde o resultado é 1. A fim de derrotar a ameaça, o jogador gasta 1 coração de sua trilha de coração. A ameaça é derrotada. O jogador pega a carta de ameaça, coloca o seu próximo acampamento sobre ela, e coloca a carta de ameaça ao lado do seu tabuleiro individual.

Cartas de ameaças derrotadas valem valiosos Pontos de Viagem para o jogador no final do jogo. Os jogadores devem deixar as cartas de ameaça derrotadas debaixo da borda superior de seu tabuleiro de jogador para apenas o ícone do ponto de viagem e uma tenda no topo do cartão esteja visivel.

Passando uma ameaça

Existem várias maneiras de passar por uma ameaça sem combatê-la. Em todos esses casos, ninguém pega a carta de ameaça e ela permanece ativa.

1) Sacrifique um Pássaro de Transporte. *Um jogador pode retornar um pássaro de transporte para o estoque geral, para passar por uma ameaça sem a enfrentar.*

2) Ter um membro do grupo ativo com um Escudo (Caution). *Se um jogador tem um membro no grupo ativo com um escudo, então eles podem ignorar livremente as ameaças, passando por elas sem combatê-la.*

3) Ter uma carta de tesouro ou artefato comprada que permita que o jogador possa ignorar ameaças. *Se um jogador tem uma carta de tesouro, carta de mundo, ou compra uma carta de artefato que o deixe "ignorar ameaças", em seguida, eles se movem sobre quaisquer ameaças sem lutar. Se existir um custo descrito nas cartas de mundo /artefato / ou cartas de tesouro, o jogador deve pagar o custo necessário para ignorar a ameaça.*

Tesouros (Treasure)



Se em um caminho existir um símbolo de tesouro, o jogador compra uma carta de tesouro quando passa por ele. *(Eles podem passar pelo mesmo tesouro mais de uma vez em um turno, mas deve pagar quaisquer custos de coração necessários novamente. O jogador compra uma carta de tesouro cada vez que atravessar este símbolo.)*

Lembrete: Um jogador precisa de um pássaro de transporte (pack bird) para cada carta de tesouro.

O tesouro é considerado reinvidicado e já está indisponível se existir um acampamento em cada um dos dois espaços adjacentes no mapa. O tesouro mostrado acima não está reclamado, pois ao lado dele não existem acampamentos, portanto está disponível. O tesouro mostrado abaixo esta reivindicado e já não está diponível, porque tem um acampamento em ambos os espaços adjacentes.

Nota: O espaço da cidade é sempre considerado como um acampamento para fins de determinar se o tesouro adjacente está ativo.



Missão (Quest)



Se um jogador termina seu movimento em um espaço com uma ficha de missão, em seguida, o jogador pode tentar realizar a missão. Quando bem-sucedida, esse jogador vai pegar os benefícios associados a ela.

O jogador à sua esquerda será o leitor. O Leitor lê no livro de histórias a missão combinando o número (ou a letra) \ mostrado acima do espaço do ícone do livro aberto.

Número da Missão

O leitor, em seguida, lê o parágrafo da história (o texto normal logo abaixo do número da missão). Depois disso, o leitor lê as escolhas. Cada escolha tem sua própria caixa. O leitor lê o ***texto em negrito*** *no topo da cada opção, estas podem solicitar Destreza(Skills) ou Combate (Combat) para que se consiga concluir a missão. O leitor ainda não pode ler a os parágrafos de reação (texto normal em cada caixa de escolha) ou as recompensas (em negrito na parte inferior de cada caixa de escolha).*

O espaço do mapa na foto acima mostra a missão 41, e ela se parece com esta:

41
O caminho leva você ao fundo de um penhasco com um velha corda que se estende para o topo. Você puxa a corda algumas vezes e ela parece ser bem firme. De acordo com seu mapa você precisa ir naquela mesma direção.

Destreza (Skill) 5
ENCONTRAR UM CAMINHO DIFERENTE.
Você gasta a maior parte de dois dias, mas vagando você eventualmente encontra seu caminho novamente. Ao longo do caminho você se depara com uma amoreira e decide ajudar a si mesmo.
5: Facção Amarela
7: Moeda

Destreza (Skill) 7
ESCALAR O PENHASCO
É preciso toda a sua força, mas você toma cuidado para chegar ao topo do penhasco sem a corda ceder. No topo do penhasco você encontra seu caminho novamente, e uma mochila que alguém deixou. "Para os viajantes cansados", diz uma carta sobre o pacote.
7: Facção Verde, Dois Alimentos
9: Gema

~ Brenna Asplund

Após o leitor terminar de ler, o jogador escolhe uma das alternativas e confirma sua escolha em voz alta.
O jogador rola um dado e acrescenta quaisquer modificadores em uma tentativa de alcançar ou exceder os pontos de destreza ou combate necessários para ter sucesso.

Para rolagens de Destreza (Skill), o jogador adiciona o total dos símbolos de destreza de seu grupo ativo (representado por um símbolo de Mão) e / ou quaisquer mãos bônus de cartas que ele tiver.



Depois de rolar, ele pode também escolher gastar corações de sua trilha de corações localizado no tabuleiro individual. Cada coração usado é igual a +1 destreza (Skill).

Para rolagens de combate, o jogador acrescenta o total de espada de seu grupo ativo e/ou quaisquer, espadas bônus das cartas que possuem. Depois da rolagem, ele pode também escolher gastar corações de sua trilha de corações localizado no tabuleiro individual. Cada coração usado é igual a +1 Combate (Combat).



Se a rolagem total e todos os modificadores é igual ou maior do que a Destreza (Skill) ou Combate (Combat) necessários, então o jogador tem sucesso.
O leitor, em seguida, lê o parágrafo de reação para a escolha que o jogador escolheu e recebe as recompensas listadas.



Se o total é de 2 ou maior que o número necessário de Destreza (Skill) ou Combate (Combat), então o jogador também receberá uma recompensa bônus (Listado na base de recompensas).

Por exemplo, se Jenny rolou uma Habilidade 7 para a escolha "Localizar uma maneira de contornar." No encontro 41, ela ganharia um Facção Amarela e a moeda.

O jogador remove a ficha de missão do tabuleiro e o retorna para o estoque. Não vai ser mais utilizado o restante do jogo.

Se o total final é menor do que o necessário em Destreza ou Combate, então o jogador falha. O leitor não lê o parágrafo de reação, o jogador não ganha nenhuma recompensa e descarta a ficha de missão. (Devolvê-la ao estoque geral).

Nota: Algumas missões exigem um pagamento de alguma coisa, além de uma rolagem de Destreza ou Combate.
Por exemplo, se um encontro diz "-1 moeda", então, o jogador deve pagar 1 moeda para escolher esta opção.
Para esclarecimentos das missões, consulte a página 35. Além disso, consulte a página 3 do Livro de Histórias

Possíveis recompensas das missões:

- *+/- Reputação (Reputation)*
- *Fichas de Facção (Faction Token)*
- *Tesouros (Treasure)*
- *Cartas de Mundo (World Card)*
- *Moedas (Coins)*
- *Gemas (Gem)*
- *Alimentos (Food)*
- *Corações (Hearth)*
- *Aventureiros (Adventurer)*
- *Pássaros de Transporte (Pack Bird)*

Reputação: *Quando um jogador ganha ou perde reputação como recompensa de uma missão, o jogador deve ganhar ou perder a reputação (eles não podem escolher ignorar).*

Cartas de Mundo (World Card) *são cartas que só podem ser adquiridas através certas missões. Cartas de mundo são jogadas imediatamente depois de serem recebidos e permanecem em jogo para o resto da partida.*

Modo Campanha
Missões Secundárias

Às vezes, uma missão normal, pode desencadear uma missão secundária. A missão secundária estará listada entre as recompensas (por exemplo: Q2).
O jogador deve marcar o número da missão secundária em um dos círculos em sua carta de personagem identificado como "Missão Secundária (Side Quest)."

A próxima vez que o jogador realizar uma missão, o jogador a esquerda do jogador ativo irá olhar o número da missão secundária e lerá essa missão ao invés da missão numerada no mapa. Quando completada, o número dela deve ser riscada da carta do jogador.

Os encontros das missões secundárias estão na parte de trás do livro de histórias, depois das missões que estão no mapa. Todas as missões secundárias têm um "Q" na frente do número.

Modo Personagem
Missão de Personagem

Ao jogar o Modo de Personagem, leia as missões de personagens em vez de missões normais ou missões secundárias.

Neste modo, os jogadores apreciam uma história completa do início ao fim, jogando como um personagem tentando encontrar a emblemática Ultima Ruína (Last Ruin). A história muda de acordo com as decisões do jogador e os leva para vários finais distintos de cada personagem.

A primeira missão de cada jogador irá estar no topo da lista na carta de cada personagem (por exemplo, R1). Com base na sua escolha nessa missão eles receberão um novo número (por exemplo, R3). O jogador deve anotar este número na próxima linha vazia. A próxima vez que ele tentar realizar uma missão, está será o número da missão.

Cada vez que um jogador completar uma missão no modo Personagem, eles irão preencher a estrela próxima ao número da missão na sua carta de jogador. Cada estrela valerá 1 ponto de Experiência (XP).

Importante: Neste modo, se um jogador falhar em um encontro, ele não irá receber nenhuma recompensa, mas o parágrafo da reação ainda é lido, e o jogador marca o próximo número da missão em sua carta de personagem. Eles irão receber um ponto de experiência mesmo se eles falharem.

Os jogadores só podem ler suas 2 missões finais de personagens quando jogar no mapa Last Ruin (mapa 11) durante o jogo final do modo de personagem. Se um jogador precisar ler uma missão, mas já chegaram nas suas 2 últimas missões de personagem e eles não estão jogando no ultimo mapa, uma carta Modo Arcade (Arcade Mode) deve ser usada. Os jogadores não ganham pontos de experiência para as cartas do Modo Arcade (Arcade Mode) usados no modo Modo Personagem.

Modo Personagem, Modo Campanha
Contabilizando Pontos de Experiência (XP)

Cada vez que um jogador completar uma missão no modo de personagens eles preencherão a estrela ao lado desse número de missão em sua carta de jogador. Cada estrela vale 1 ponto de experiência. Ainda que o jogador falhe em um encontro ele ainda irá ganhar 1 experiência.

Cada vez que um jogador completa 3 missões no modo campanha (preenchendo uma linha de três caixas com lápis), ele também preenche a estrela ao lado dessa linha na sua carta de jogador. Cada estrela preenchida vale 1 ponto de experiência. Ainda que o jogador falhe em no encontro ele ainda irá preencher a estrela com o lápis para ganhar 1 experiência.

Nota: Leia mais sobre Cartas de Personagens na página 31.

Modo Arcade
Cartas do Modo Arcade

Modo Arcade é diferente quando for ler os parágrafos.

Embaralhe as cartas do Modo Arcade e as coloque perto do tabuleiro. Quando um jogador tentar realizar uma missão, o jogador à sua esquerda compra uma carta do Modo Arcade e então lê o titulo na carta juntamente com as duas escolhas e os números necessárias de Destreza (Skill) ou Combate (Combat).

O jogador ativo declara sua escolha em voz alta e rola um dado, adicionando as mãos ou espadas e/ou corações apropriados.

Se o jogador ter sucesso, ele ganha a recompensa. Se ele conseguir 2 números de Destreza (Skill) ou Combate (Combat) acima do necessário, então ele também vai receber a recompensa bônus.

Se o jogador falhar, ele não recebe nada (e deve retornar ficha de missão para o estoque).

De qualquer maneira, a carta do Modo Arcade é descartada.

Modo Personagem, Modo Campanha
Palavras-Chave

Algumas missões de personagem lhe darão palavras-chave como uma recompensa. O jogador deve escrever uma a palavra-chave (Keywords) recebida na parte de trás de sua carta de personagem. Essas palavras-chave (Keywords) lhe concedem opções adicionais em algumas missões.

Veja a página 35.

Construindo Acampamentos (Camp)

Se um jogador terminar seu movimento em um espaço que não tenha nenhum acampamento, ele pode, depois de realizar qualquer missão disponível, construir um acampamento lá. Ele também pode escolher ignorar qualquer missão disponível, se assim o desejar.



O jogador deve pagar 3 corações para construir um acampamento. Ele em seguida, pega a próxima tenda da trilha de acampamento de seu tabuleiro individual e a coloca sobre o espaço no mapa.

Quando um jogador constrói um acampamento em um espaço com uma moeda ou um símbolo de gema, eles ganham gemas ou moedas igual ao número de ***símbolos de Busca (Search)*** *no seu grupo ativo.*



Exemplo de construção de um Acampamento



Janice gasta 1 coração para pular o espaço de moeda vazio (e retorna um pássaro de transporte para o estoque geral para que ela possa evitar a ameaça). Ela, então, usa 3 corações para construir um Acampamento Verde no espaço de gema vazio. Seu grupo ativo tem 3 Símbolos de Busca (Search (Olho)), então ela ganha 3 gemas.

Rotas de Comércio (Trade Routes)

Oito espaços não tem gemas nem moedas, mas em vez disso mostra uma das quatro outras imagens. Estas são as Rotas de Comercio (Trade Routes).



Cada uma das quatro rotas de comércio é composta por dois espaços no mapa (um exemplo é retratado na página 25). Deve haver um Acampamento em cada um dos dois espaços para que a Rota Comercial esteja completa. ***Nota: Jogadores não ganham moedas ou pedras preciosas por construir em um espaço de Rota Comercial.***

Se um jogador constrói um de seus acampamentos em ambos os espaços, esse jogador controla a Rota de Comércio.

Se os dois espaços rota de comércio são ocupados por Acampamentos de diferentes jogadores, então, os dois jogadores controlam juntos a Rota de Comércio.

No final do jogo, o (s) jogador (s) que controlam (s) as Rota de Comércio ganha (m) Pontos Viagem das Rotas de Comércio. A quantidade de pontos dada para cada Rota concluída está listada no topo do mapa. O maior número representa o número de pontos fornecidos se a Rota é controlada por apenas um jogador. O número menor representa o número de pontos fornecidos a cada um dos dois jogadores se a Rota de Comércio é de propriedade conjunta. Não são fornecidos pontos se a rota de comércio não estiver completa (se um dos dois ou os dois espaços estiverem sem acampamento).



O mapa acima mostra as Rota de Comércio das folhas de chá. Agora, o jogador com o Acampamento Azul controla um espaço de folha de chá. Se azul construir um acampamento no outro espaço folha de chá, eles vão controlar toda a rota comercial. Se o vermelho construir no outro espaço, azul e vermelho, em conjunto, a controlarão. Se ninguém construir no outro espaço folha de chá, a Rota de Comércio é estará incompleta e ninguém irá receber pontos para aquela Rota Comercial.

Ações Livres

Comprando uma Carta de Artefato

A qualquer momento ***durante o turno de um jogador*** *ele pode escolher comprar uma carta de artefato de sua mão. Comprar uma carta de artefato é uma ação livre, o jogador deve aguardar até que seja sua vez. Enquanto estiver na mão, cartas de artefato não concede habilidades ou pontos. Quando comprado, o jogador coloca o artefato virado para cima ao lado do seu tabuleiro individual. Compradas cartas de artefatos lhe concedem habilidades e Pontos de Viagem (Journey Points).*



Pontos de Viagem ganhos ao final do jogo

Habilidade

Coluna de Requerimentos necessários

Para adquirir uma carta de artefato, o jogador deve pagar as moedas, gemas, símbolos de facção, e alimentos necessários (listados no lado esquerdo da carta) para o estoque geral. *Uma ficha de Símbolo de Facção com nenhum número ao lado dele quer dizer: 1 ficha.*

Nota: Bandeiras (Banners) em cartas de artefatos comprados não adicionam no total de Bandeiras (Banners) de um jogador quando for recrutar Chefes, nem concede descontos em moedas quando estiver recrutando.

Alguns Artefatos têm requisitos adicionais:

Estes são requisitos para comprar o Artefato (da mão para a mesa), mas são gastos quando for fazer isso.

Um artefato com uma chama indica que o jogador deve alcançar uma determinada reputação (Positiva ou negativa) antes de poder comprar a carta. Neste caso, o jogador teria de ter -4 de reputação ou menos. Se o número ao lado da chama fosse "4" o jogador precisaria ter 4 reputações ou mais.



-4

Compradas, Cartas de Artefato dão Pontos de Viagem (Journey Points) no final do jogo, *indicado no canto superior esquerdo da carta. Por exemplo, a carta na foto à esquerda vale 7 pontos de viagem.*

Cartas de Artefato compradas (sobre a mesa e não na mão) também lhe fornece habilidades durante o jogo. *Essas habilidades são descritas no topo da carta. Por exemplo, a carta na foto à esquerda permite um jogador ignorar as ameaças e concede ao jogador +1 espada para rolagens de combate.*

Cartas de Artefato deixada na mão no final do jogo subtrai -1 Ponto de Viagem (Journey Points). Para cada carta de artefato não compradas (em sua mão), você vai perder 1 Ponto de Viagem (Journey Points) no final do jogo.

Cartas de Artefato pode ser descartadas sem penalidade imediatamente após você as sacar (colocar na mão) ou por visitar a Prefeitura (Town Hall).

Espadas no topo das Cartas de Artefato agem como espadas em seu Grupo Ativo (Active Party). Elas fornecem +1 para todos os combates.

Chefe (Chiefs)

No início do jogo, as quatro Cartas de Chefe são colocadas perto do Tabuleiro da Cidade. Existe um chefe para cada facção: Foras da Lei (Outlaws) (verde), Nômades (Nomads) (amarelo). Místicos (Mystics) (azul), e Povo Lagarto (LizardFolk) (vermelho).

Cada chefe vale 5 pontos de viagem no final do jogo para o jogador que possui a carta de Chefe.

O primeiro jogador a possuir quatro Bandeiras (Banners) de uma cor de facção (ao mesmo tempo, ou seja, disponíveis) recebe imediatamente o Chefe da cor correspondente. Jogadores contam as Bandeiras (Banners) nos aventureiros que possuem e também das fichas de facção.

Quando um jogador reivindicar um Chefe, nenhum outro jogador poderá pegar ele. Se o jogador gastar ou perder suas fichas de facção que usaram para a reivindicação do Chefe, eles não perdem a carta.
Um chefe conta como uma Bandeira de facção (e não quatro) quando for determinar os descontos ao recrutar novos aventureiros na Taberna (Saloon)

Um chefe não é um aventuro.



Fim do Jogo

O fim da partida é acionado quando um jogador colocar seu 14º Acampamento, seja na mina, seja em uma carta de ameaça, ou mesmo no mapa. Se neste momento um jogador necessitar de tendas e precisar de mais, elas podem ser pegas das reservas que estão guardadas na caixa do jogo. O jogo continua até que a rodada atual termine (o jogo termina com o jogador à direita do primeiro jogador, assim todos os jogadores têm o mesmo número de turnos.) Nesse momento, o jogo acaba e os jogadores contam seus Pontos de Viagem (Journey Points) para determinar o vencedor.

Pontos de Viagem (Journey Points) são obtidos a partir de:

- ***Acampamentos Construídos (Placed Camps)***
- ***Rotas de Comércio (Trade Routes)***
- ***Artefatos Comprados***
- ***Ameaças (Threats)***
- ***Bônus de Cartas***
- ***Moedas / Gemas / Fichas de Facção/ Chefes***
- ***Reputação***
- ***Bônus do Tabuleiro do Jogador***



Acampamentos Construídos (Placed Camps)

Cada acampamento construído de um jogador sobre o mapa, na mina, ou em uma carta de ameaça vale **1 Ponto de Viagem (Journey Points).**

Rotas de Comércio (Trade Routes)

O número de pontos atribuídos para cada Rota Comercial está listado no topo do mapa. O maior número representa o número de pontos dados se a rota é controlada por um jogador. Quanto ao número menor representa o número de pontos atribuídos quando a Rota de Comércio é controlada por dois jogadores. Não há Pontos de Viagem para Rotas de Comércio que não estão completas (Apenas um acampamento construído).

Artefatos (Artifacts)

Jogadores somam os Pontos de Viagem (Journey Points) de todas as cartas de artefato que tiverem comprado. O número de Pontos de cada carta é indicado no canto superior esquerdo da mesma. Cada carta de artefato na mão (não comprado) no final do jogo lhe dá uma penalidade -1 Ponto de Viagem.

Ameaças (Threats)

Jogadores somam os Pontos de Viagem (Journey Points) de todas Cartas de Ameaças que ele derrotou. O número de Pontos de cada carta é indicado na parte superior da carta.

Outras Cartas de Bônus

Alguns Artefatos, Tesouro, e Cartas de Mundo dão bônus Pontos de Viagem (Journey Points) sob certas condições. Estas condições estão descritas no topo das cartas.

Moedas / Gemas / Fichas de Facção/ Chefes

Os jogadores ganham ***1 Pontos de Viagem (Journey Points) para cada 2 moedas / gemas*** *que possuírem no final do jogo. Os Jogadores ganham* ***1 Pontos de Viagem*** *para cada Ficha de facção não usado que possuírem no final do jogo. Os jogadores ganham 5 Pontos de Viagem (Journey Points) por cada Chefe que possuírem no fim do jogo. Exemplo: Kyle possui 3 gemas e 1 moeda, então ele ganha 2 Pontos de Viagem (Journey Points). Maria possui uma Ficha de Facção Azul e uma Ficha de Facção Vermelha, então ela ganha 2 Pontos de Viagem (Journey Points) .*
Nota: Aventureiros e Alimentos não valem Pontos de Viagem (Journey Points).

Reputação (Reputation)

Os jogadores ganham Pontos de Viagem de acordo com sua trilha de Reputação no final do jogo. Se ter 4-5 de reputação, o jogador ganha 2 Pontos de Viagem. De 6-7 de reputação, ele ganha 3 Pontos de Viagem. De 8-9 de reputação ele ganha 4 Pontos de Viagem. Etc. (Nota: Ganha apenas o valor de total, não some os pontos ou valores)

Bônus do Tabuleiro do Jogador (Player board)

Como representado no tabuleiro individual, se um jogador retirar todos as suas tendas até o final do jogo, esse jogador ***ganha 2 Pontos de Viagem (Journey Points)****. Além disso, se um jogador possuir 3 cartas de tesouro no final do jogo, esse jogador ganha* ***5 Pontos de Viagem.***
Uma vez que todos os pontos tenham sido somados, o jogador com o maior número de Pontos de Viagem (Journey Points) é o vencedor. Em empates ganha o jogador com a maior reputação, (a menos que algum jogador tenha uma carta que lhe permite ganhar em casos de empate). Qualquer habilidade de uma carta substitui o desempate por reputação. Se ainda houver empate de reputação, o jogador com mais moedas / gemas vence.
Para um exemplo de jogo, veja a página 30

Modos de Jogo

Um resumo das regras específicas de cada modo de jogo.

Primeira Aventura

• Jogue uma partida do jogo no Mapa 1: Glogo Caverns.
• Jogue com missões do mapa (marcado nos espaços sobre o mapa, consulte pg. 21).

Modo Campanha

• Jogue através de todos os mapas do jogo sequencialmente. (Excluindo o Mapa 1, Glogo Caverns).
• Os jogadores irão jogar 10 jogos, começando com o Mapa 2: The Broken Plains e terminar com Mapa 11: Ultima Ruína (The Last Ruin).
• Os jogadores devem jogar com o mesmo personagem por todos os 10 jogos.
• Jogue com as missões do mapa (marcado nos espaços no mapa) e missões secundárias (ver pág. 23).
• Os jogadores ganham 1 ponto de experiência por cada 3 encontros concluídos. Pontos de experiência podem ser usados para comprar talentos de personagens. (Ver pág. 14).

Modo Personagem

• Escolha quaisquer mapas de 2-10 até todos os jogadores tiverem concluído 8 missões do personagem.
•Em seguida, jogue no mapa final Nº 11.
• Os jogadores devem jogar com o mesmo personagem por todos os jogos.
• Jogue apenas com missões de personagens (sem missões pelo mapa ou missões secundárias, ver pág. 23). As 2 missões finais do personagem só podem ser realizadas no mapa Última Ruína.
• Os jogadores ganham 1 ponto de experiência por missão concluída. Pontos de experiência podem ser usados para comprar talentos de personagem (ver pág.13).

Modo Arcade

• Jogue através de um jogo em qualquer mapa.
• Jogue com o baralho de Cartas do Modo Arcade em vez de missões (ver pág. 23).

Campanha / Personagem Modo Final

Quando os jogadores completar seu último jogo na campanha ou no modo de personagem no mapa 11: The Last Ruin, cada jogador adiciona juntos o seu total de Pontos Viagem de todos os mapas. O jogador com a maior pontuação de todos os mapas será o "campeão" (vencedor) da campanha.

Exemplo de Jogo

O seguinte é um exemplo de alguns turnos por um jogador no início de um jogo:

Tom é o primeiro jogador e começa o jogo. Ele pega a miniatura do seu personagem e o suporte, logo, coloca sobre o edifício da Taberna (Saloon) no Tabuleiro da Cidade. Ele paga duas moedas para recrutar um aventureiro da facção vermelha (com os símbolos de 1 Busca, 1 Combate e 2 Corações), e coloca em seu tabuleiro de jogador na área de grupo ativo.

Oponentes de Tom realizam seus turnos, colocando as miniaturas de seus respectivos personagens sobre os edifícios de Fazenda e Mina. Tom começa seu segundo turno. Ele ainda não quer deixar a cidade, então ele coloca sua miniatura no espaço de Mina, assim escolhendo duelar com o jogador na Mina. Ele escolhe lutar com honra. Tom rola um 4 e adiciona 1 porque o seu aventureiro tem 1 Espada. A rolagem do adversário é 3 e adiciona 1 porque seu Gato tem 1 Espada. Tom ganha porque ele tem o número mais elevado, um 5. Porque Tom duelou honrosamente ele ganha 1reputação. Ele também realiza a ação da Mina, colocando um acampamento em um dos números e recolhe a recompensa descrita de acordo com a posição escolhida.

Em um terceiro turno de Tom, ele sai da cidade. Ele coloca seu personagem em pé no espaço de cidade no mapa (um grande coração). Em seu grupo ativo tem agora um Aventureiro do Povo Lagarto (LizardFolks) e seu cão (o cão está sobre o espaço azul). Ele move a marca de coração em sua trilha de coração para sinalizar o total de corações em seu grupo: 4 (porque o cão tem 2 e o aventureiro tem 2).

Agora Tom se move sobre o mapa. Ele pode se mover por dois espaços (pois ele tem 2 movimentos básicos), mas decide mover-se apenas um.

Entre os dois espaços existe um símbolo de ameaça. Tom rola um dado que cai em 2. Seu grupo ativo tem 1 espada, então ele deve gastar 1 coração para derrotar a ameaça de nível 4. Ele ganha a carta, colocando-a acima de seu tabuleiro de jogador, e coloca um de suas tendas na carta.

Tom para o seu movimento em um espaço com uma gema. Não tem uma ficha de missão lá, portanto, ele não pode tentar uma missão. Ele decide construir um acampamento, pagando 3 corações. Ele ganha 1 gema porque ele tem 1 símbolo de busca (olho) em seu grupo ativo.

No quarto turno de Tom, ele poderia continuar a aventura no mapa, mas ele decide voltar para a cidade. Ele leva a miniatura do seu personagem do mapa para a cidade e coloca-o na Fazenda (Farm), ganhando 1 alimento, porque ele tem um símbolo de destreza (Skill (Mão)) no seu grupo ativo.

Tom continuar assim até que um dos jogadores coloca seu 15º acampamento, acionando o fim do jogo.

Cartas de Personagens

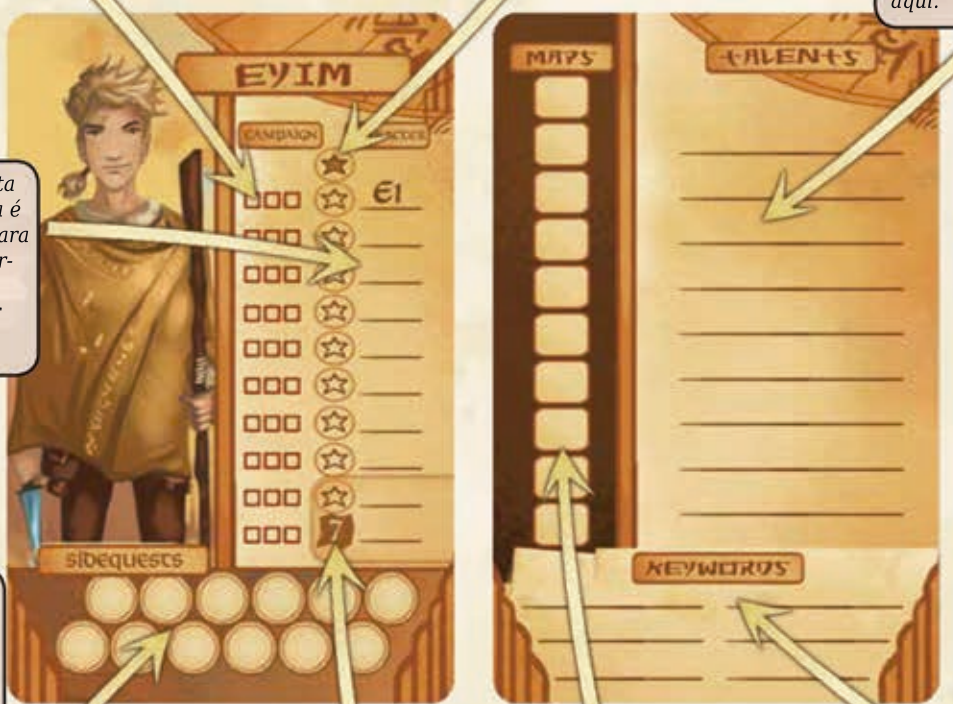
Modo Campanha

O diagrama a seguir mostra como usar as cartas de Personagens no Modo Campanha.

Cada vez que você completar 3 missões (preenchendo com lápis um dos 3 quadrados da linha), também preencher a estrela na mesma linha-- isso lhe garante 1 ponto de experiência. A primeira estrela vem preenchida (você começa com 1 ponto de experiência). Quando você gasta um ponto de experiência, preencha com um lápis o círculo que rodeia a estrela de modo que a estrela desapareça; isto irá ajudá-lo a lembrar que o ponto de experiência já foi usado.

Cada vez que você completar uma Missão, preencher essas caixas com o lápis (uma linha de cada vez, começando com a linha superior).

Quando você compra um talento, escreva aqui.



Ignorar esta coluna. Ela é utilizada para o Modo Personagem (Character Mode).

Escreva os números de missão Secundaria (Sidequest) aqui. Se já tem um número aqui e é hora de uma missão, leia esta missão em vez da **missão mostrada** *sobre o espaço no tabuleiro. Depois que a Missão Secundária (Sidequest) estiver completa, risque o número. Se uma nova missão secundária for recebida, escreva o novo número.*

Se você preencher todas as caixas de encontro, você ganha 7 Pontos Viagem (Journey Points) no final do jogo, no mapa Última Ruína (Last Ruin) (Mapa 11).

Cada vez que você completar um jogo, marque os seus Pontos Viagem em um dos quadrados. No final da campanha, somem todos **os pontos de viagem** *para saber sua pontuação final.*

Se uma missão lhe dá, qualquer Palavras-Chave (Keyword), escreva elas aqui. Se uma missão pede palavras-chave (keyword), verifique se você a possui aqui.

Modo Personagem

O diagrama a seguir mostra como usar as Cartas de Personagem no Modo Personagem.

Cada vez que você completar uma missão, preencha a estrela na mesma linha-- isso dá a você 1 Ponto de Experiência (XP). A primeira estrela vem preenchida (você começa com 1 ponto de experiência). Quando você gastar um ponto de experiência, preencha (com lápis) o círculo que rodeia a estrela de modo que a estrela desaparece; isso irá ajuda você lembrar que ela foi usada.

Cada vez que você completar uma missão, escreva a próxima missão que você vai ler aqui.

Quando você compra um talento, escreva aqui.



Ignorar estas linhas de quadrados. Eles são usados para o Modo Campanha.

Se você completar todas as missões do personagem em sua carta, você ganha 7 pontos de viagem no final do jogo na Última Ruína (Last Ruin) (mapa 11).

Ignorar Missões Secundárias no Modo Personagem.

Esta caixa sombreada em torno das duas linhas no modo de personagem te lembra que você não pode completar suas últimas 2 missões de personagem ao menos se estiver jogando no mapa Last Ruin. Se você precisar ler missões e já ter completado as 8 missões de personagem e você ainda não está jogando na Última Ruína, use as Cartas do Modo Arcade no lugar. Quando todos os jogadores já tiverem completado suas oito missões, vocês jogam o jogo final sobre o mapa de Last Ruin (mapa 11).

Cada vez que você completar um jogo, marque os seus Pontos Viagem em um dos quadrados. No final da campanha, somem todos os pontos de viagem para saber sua pontuação final.

Se uma missão lhe dá, qualquer Palavras-Chave (Keyword), escreva elas aqui. Se uma missão pede palavras-chave (keyword), verifique se você a possui aqui.

Esclarecimento das Cartas de Artefato

Cartas de artefato dão aos jogadores habilidades especiais e Pontos de Viagem quando compradas. Quando estiverem na mão elas não darão nenhuma habilidade ou pontos. Um jogador deve pagar o custo e satisfazer as exigências mostrados do lado esquerdo da carta para comprar uma Carta de Artefato. Quando um jogador compra um artefato, ele coloca a carta virada para cima ao lado de seu tabuleiro individual.

Toda vez que uma carta entrar em conflito com as regras do jogo, a carta prevalece.

Nota sobre Habilidades "Visita" (Visit): *Um jogador pode visitar um edifício e optar por não realizar a ação lá. Neste caso, o jogador teria ainda a receber bônus de "Visita" (Visit) fornecidas por cartas de Artefato ou Cartas de Tesouro.*

Bússola Antiga (Ancient Compass): *Se os jogadores empatarem pela a maioria das moedas eles não irão ganhar +4 pontos.*

Manto das Estrelas (Cloak of Stars): *O jogador ganha +1 Ponto de Viagem por aventureiro de facção azul que ele ter no final do jogo. O Chefe de facção Azul não conta. Fichas de facções azuis não contam.*

Cozinhar Especiarias (Cooking Spices): *Exemplo: Se um personagem se mudou três espaços, atravessando dois espaços "vazios", ele paga 1 só coração em vez de 2.*

Coroa da Crueldade/Amuleto do Pesadelo (Crown of Cruelty/Nightmare Amulet): *Se vários personagens estão em um espaço quando seu personagem visita-lo, em seguida, todos os jogadores ocupando o espaço deve dar-lhe uma moeda.*

Dados de azar (Gambling Dice): O jogador *ganha +1 Ponto de Viagem por cada aventureiro de facção verde que ele ter no final do jogo. O Chefe da facção verde não conta. Fichas de facção verde não contam.*

Vagão de Mercadorias (Goods Wagon): *Quando um jogador troca na Prefeitura (Town Hall), esse jogador ganha 1 valor de troca adicional. Exemplo: Tom paga uma ficha de facção azul. Seu valor comercial é 8. Ele ganha 4 moedas.*

Flauta de Jade (Jade Flute): *O jogador pode ganhar alimentos antes ou depois de comprar um Pássaro de Transporte (Pack Bird). Exemplo: Tom visita os Estábulos (Stables), mas não tem alimentos. Ele ganha 2 alimentos. Ele paga um de comida para comprar um pássaro de transporte. O jogador não precisa comprar um Pássaro de Transporte.*

Fechadura / Ima de Ouro: *A moeda é pega do abastecimento.*

Contratar Mercenário (Mercenary Contract): *Quando o jogador comprar esta carta, o jogador imediatamente coloca um acampamento em qualquer espaço vazio no mapa. O jogador coleta moedas ou gemas se for um espaço da moeda/gema como se ele estivesse construindo um acampamento normal. Ele não remove fichas de missões se houver alguma naquele local.*



Casaco de Mercador (Merchant Coat): *Ao visitar a Prefeitura(Town Hall), o jogador pode realizar a ação de "troca"(Trade) duas vezes. Cada troca deve ser realizada separadamente.*

Contrato Mercantil (Merchant Contract): *Quando estiver usando essa habilidade, um aventureiro da mesma cor pode ser colocado em qualquer um dos outros três espaços de facção. O limite de aventureiros por jogador ainda é 4.*

Chapéu Espelhado (Mirror Hat): *O "ignorar ameaças" da habilidade desta, funciona da mesma como forma que um "escudo" nas fichas de aventureiros.*

Pergaminho da Lenda (Scroll of Legend): *O jogador ganha +1 Ponto de Viagem por aventureiro de facção vermelho que ele tiver no final do jogo. O Chefe da facção vermelha não conta. Fichas de Facção Vermelhas não contam.*

Tratado Desenterrado (Unearthed Treaty): *o Jogador ganha +1 Ponto de Viagem por aventureiro da facção Amarela que ele tiver no final do jogo. O Chefe da facção Amarela não conta. Fichas de Facção amarelas não contam.*

Esclarecimento das Cartas de Tesouro

Cartas de Tesouro dão aos jogadores habilidades especiais. Eles são comprados aleatoriamente de um baralho virado para baixo. O jogador pode ter uma carta de tesouro por Pássaro de Transporte que ele possuir. O jogador não pode ter mais que 3 cartas de tesouro ao mesmo tempo.

Toda vez que uma carta entrar em conflito com as regras do jogo, a carta prevalece.

- *Quando um jogador ganhar uma nova carta de tesouro, eles decidem se vão mantê-la e descartar um dos seus tesouros atuais, ou descartá-lo e manter a sua carta de tesouro atual.*
- *Quando um jogador ganha uma carta de tesouro, eles devem ler em voz alta e manter a carta virada para cima em seu tabuleiro de jogador no espaço adequado.*

Nota sobre Habilidades "Visita" (Visit): *Um jogador pode visitar um edifício e optar por não realizar a ação lá. Neste caso, o jogador teria ainda a receber bônus "Visita" (Visit) fornecidas por cartas de Artefato ou Cartas de Tesouro.*

Contrato de Recompensa (Bounty Contract): *Se você estiver empatado com o maior, ganhe +2 pontos. Se você está empatado em segundo, não ganhe nada.*

Bolsa de Moedas (Coin Purse): *No final do jogo, se você estiver empatado com em maior número de moedas com outro jogador, você não ganha os 2 Pontos de Viagem.*

Bomba de Fogo (Fire Bomb): *Você pode usar isso apenas uma vez, no duelo, atacar uma ameaça, ou fazer uma rolagem em um teste de Combate (Combat) em missões.*

Armadilha de Laço (Noose Trap): *Ao visitar a Cabana do Místico no lado "Dia", você só ganha 1 alimento em vez de sacar 3 de tesouro.*

Jornal Antigo (Old Journal): *Você pode manter ou descartar a carta de artefato quando a sacar. Você não poderá descartá-la mais tarde.*

Receita Antiga (Old Recipe): *No final do jogo, se você estiver empatado com a maior quantidade de alimentos com outro jogador, você não ganha os 2 Pontos de Viagem.*

Pá Velha (Old Shavel): *Ganhe esta moeda/gema além das moedas ou gemas que você ganharia normalmente quando construir um acampamento.*



Sino Enferrujado (Rusty Bell): *Este Tesouro te permite usar a ação de recrutar da Taverna (Saloon) enquanto estiver visitando a Mina. Você pode recrutar um novo aventureiro (pagando o custo normal de moeda) E cavar na mesma visita. Você poderá realizar as duas ações na ordem que preferir.*

Palavras-Chave (Keywords)

Modo Campanha, Modo Personagem

Algumas missões de personagens lhe dão Palavras-chave como uma recompensa. Se um jogador ganhar uma palavra-chave (Keyword), o jogador deve escrever a palavra no verso da sua carta de personagem.

Palavras-chave abrem novas escolhas e muda os resultados das missões que virão futuramente. Se algum jogador ter uma palavra-chave, esse jogador deve ler a escolha na missão com a palavra-chave correspondente. (A menos que esteja descrito como "opcional" na escolha).
Veja o exemplo abaixo:

347º

Uma figura vestida, com olho Flamejante (Burning) se aproxima quando a tempestade ameaça cair.

Se a palavra-chave for Flamejante (BURNING)
A figura assente. "Eu sabia que você ia concordar com a nossa barganha. Aqui está a arma prometida", diz ele em um sussurro arranhado. Ele entrega-lhe uma espada escura, a lâmina cujo a qual era insuportavelmente fria ao toque.
+3 Reputação, ganha a carta "Cold Blade" (Lâmina Congelada), Q178

CASO CONTRÁRIO, COMBAT 8
ATACAR A FIGURA VESTIDA
Quando você saca suas armas, ele ruge, vomitando uma bola de fogo poderosa de sua boca. Seu cabelo chamuscado, você pula para um desfiladeiro nas proximidades. Escondido em uma caverna, você encontrará um esqueleto e um saco cheio de tesouros.
8: -3 Reputação, Facção Verde, 3 moedas
10: Gema

CASO CONTRÁRIO, DESTREZA 6
CONVERSAR COM ELE
"Eu estou vendendo alguns artefatos difíceis de encontrar", diz ele em um sussurro arranhado, abrindo um saco de revelando uma variedade de armas, pergaminhos antigos, e colares de aparência sinistra. Você compra um colar esculpido a imagem de uma Banshee (Alma Penada).
6: -1 moeda, coração, ganhe a carta "Colar de Banshee" (Banshee Necklace)
8: 2 corações

~Brenna Asplund

Se um jogador tem a palavra-chave "FLAMEJANTE" (BURNING), o jogador DEVE escolher essa alternativa (ele não pode rolar para as outras opções).
O jogador não irá rolar esta escolha em si, pois ela não tem como requisitos em números dos símbolos de Destreza/Combate. Ele simplesmente recebe todas as recompensas listadas. Neste caso, o jogador ganharia 3 reputações, ganharia a Carta de Mundo "Cold Blade" (Lâmina Congelada), e escreva Q178 em sua carta de personagem.

Se o jogador não tiver a palavra-chave "FLAMEJANTE" (BURNING), o jogador poderia escolher entre as outras opções (Começando com a palavra "Caso Contrário"), rolando os dados para a escolha solicitada normalmente.

Algumas escolhas requerem duas ou mais palavras-chave para serem lidas. Nestes casos, o jogador deve ter AMBAS as palavras-chave. Muitas vezes, a missão irá pedir 2 palavras-chave e se o jogador só tem uma delas, haverá outra escolha para essa circunstância. O leitor deve verificar todas as escolhas dessa missão e ler a opção que corresponde com a palavras-chave do jogador.

Cidade Avançada (Dia)



Depois de ter jogado um ou dois jogos, você pode tentar a Cidade Avançada (ou Cidade de Dia) como retratada acima. Quaisquer alterações do padrão "Dusk Town" (Cidade de Noite) são explicadas abaixo. Você pode querer alternar o lado da cidade a cada vez que você jogar para acrescentar variedade ao jogo.

Estábulos (Stables)
Cada ficha de Passáro de Transporte tem uma Tartaruga de Transporte no lado oposto. Quando um jogador visita os Estábulos (Stables), eles podem ganhar um Pássaro de Transporte normalmente, ou pode pagar 1 Gema para ganhar uma Tartaruga de Transporte.

Uma Tartaruga de Transporte ocupa o lugar do Pássaro de Transporte no Tabuleiro do Jogador (O que significa que o jogador não pode possuir mais de 3 animais de carga simultaneamente).

As Características da Tartaruga de Transporte (Tortoise pack): Cada turno, o jogador não precisa pagar um coração para 1 espaço vazio que ele passar enquanto se move. Mais de uma Tartaruga De Transporte (Tortoise Pack) os efeitos se acumulam.
Exemplo: Um jogador possui 2 Tartarugas, então isso lhe permite se movimentar por até dois espaços vazios no mapa sem pagar quaisquer corações.

Uma Tartaruga de Transporte (Tortoise Pack) pode ser devolvida ao estoque para ignorar uma ameaça (o mesmo que com um Pássaro de Transporte). Além disso, cada Tartaruga permite que um jogador possua uma carta tesouro.

Um jogador pode possuir ambos, Tartarugas ou Pássaros ao mesmo tempo.

Ambos funcionam com os mesmos talentos como por exemplo “Pack Bird Breeding” (Reprodução dos Pássaros de Transporte)

Cabana do Místico (Mystic´s Hut)
Quando um jogador visitar a Cabana do Místico, saque 3 cartas de tesouro e deve escolher 1 delas.

Mina (Mine)
Alguns dos números tem Pontos de Reputação próximos a eles. Quando um jogador cava que um destes números, o jogador também o ganha de 1 reputação.

Reputação (Reputation)
Se um jogador tiver reputação negativa no final do jogo, ele irá perder Pontos de Viagem. Se um jogador ter -3 ou -4 de reputação, o jogador perde -1 Pontos de Viagem. Se o jogador tiver -5 ou -6 reputação, o jogador perde 2 Pontos Viagem.

Prisão (Jail)
Se um jogador falhar em um duelo e vai para a cadeia, esse jogador ganha 1 alimentos.

Animal de Estimação, Ornitorrinco (Platypus)

Se você quiser usar o Animal de Estimação Ornitorrinco, use esta regra: Os jogadores que perderam o último jogo, pode escolher começar com o Ornitorrinco vez do cão/gato. O Ornitorrinco (Platypus) age como um animal de estimação normal em todos os outros aspectos.

Aventureiros de Above and Below

Para usar os Aventureiros de Above and Below, coloque o saco de aventureiros perto do tabuleiro do jogo quando for jogar Above and Below. Compre 4 aventureiros e coloque eles em acima da linha de recrutamento padrão do jogo Above and Below. Coloque esses aventureiros de modo que seu lado do jogo Above and Below esteja voltado para cima.

Um jogador pode optar por treinar um aventureiro de Near and Far como se estivessem treinando qualquer um dos outros aldeões normais com uma mudança: O custo em moeda do aventureiro em sua ficha. A linha de aventureiros é preenchida normalmente.

Os aventureiros de Near and Far tem algumas diferenças dos aldeões de Above and Below. Em primeiro lugar, cada um tem sua própria cama (como o robô de Above and Below) porque eles são excepcionalmente durões. Além disso, quando um aventureiro de Near and Far explora, eles não rolam um dado para as lanternas eles simplesmente ganham as lanternas mostrados na área inferior de suas fichas.

Alguns aventureiros de Near and Far mostram símbolos de pão e bacon. Estes símbolos representam a habilidade deles em fazer bacon ou pão. No final do jogo, os jogadores ganham Pontos de Aldeia para cada conjunto de símbolos de bacon e pão (bacon sanduíches!). Cada combinação de 1 bacon 1 pão o jogador terá ***5 Pontos de Aldeia*** *ao final do jogo.*

Iniciando um Personagem no Meio da Campanha

Você já jogou algumas sessões de jogo com o seu personagem e seu amigo vem e quer jogar com um novo personagem. O que você faz? Você terá que começar de novo?

Na maioria dos casos, não.

No ***modo de campanha****, você pode começar um novo personagem no final da campanha com experiência extra. Dê ao novo jogador uma carta de personagem e preencha os quadrados de cada linha para cada sessão que seu amigo perdeu. O jogador pode usar a experiência para adquirir talentos antes da próxima partida.*

No ***Modo Personagem,*** *funciona melhor se não adicionar jogadores em sessões posteriores, mas se for preciso, você não dá a experiência ao jogador para os jogos que ele perdeu. Você simplesmente lhe entrega uma nova carta e deixe ele com menos pontos de experiência. Enquanto você joga, outros jogadores vão jogando para chegar na oitava missão. Eles vão usar as cartas do Modo Arcade até que alcancem o oitavo mapa. Quando todos os jogadores atingirem a oitava aventura, a próxima sessão de jogo pode ser o Mapa 11: The Last Ruin (A Última Rúina)*

Variante de Histórias Extras

Use essa variante se quiser ter mais missões no mapa e mais leitura de histórias. Isso também irá aumentar a duração do jogo.

Durante a preparação, coloque ***4 fichas*** *de missão por jogador no mapa.*

Se estiver jogando o ***Modo de Campanha,*** *os personagens vão ganhar experiência em um ritmo mais rápido, então você terá que pular três mapas da campanha a sua escolha.*
Portanto, será um total de sete mapas em vez de dez.

Se estiver jogando o ***Modo Personagem****, será melhor jogar apenas dois mapas antes de todos os personagens estiverem prontos para o Mapa 11: The Last Ruin.*

Variante de Jogo Longo

Use esta opção se você quer que o jogo demore mais tempo. Dê a cada jogador dois acampamentos adicionais no início do jogo. Os acampamentos são colocados na frente da linha superior dos acampamentos de cada tabuleiro de jogador, e cada jogador precisa usar estes dois acampamentos antes de usar qualquer um de seus outros campos.

Esta variante é útil se o seu grupo de jogadores ataca agressivamente as cartas de ameaças do modo normal.

Mapas

1) Caverna dos Glogos (Glogo Caverns): *A terra de Above and Below.*

2) Planície Doente (Broken Plains): *Terra coberta de mato com muitas ruínas deterioradas semi enterradas no solo. Nos tempos antigos, um rei louco feito de pedra governou o país.*

3) Floresta Carmesim (Crinson Florest): *Uma floresta de árvores com folhas vermelhas. Uma estranha flor branca cresce aqui.*

4) Montanha do Meteoro (Meteor Mountain): *Uma montanha cheia de crateras e minérios estranhos.*

5) Deserto Tóxico (Desert Tóxic): *Um lugar muito quente, onde a maior parte da água é envenenada. Muitos animais com tentáculos vivem em cavernas sob a superfície.*

REGRA ESPECIAL: Quando o personagem de um jogador para ou passa um espaço com um símbolo de água ligado, o jogador perde 1 coração, porque a água aqui é tóxica.

6) Vale Nublado (Cloudy Valley): *Um vale preenchido com espessas e amarelas nuvens. O chão abaixo das nuvens é rochoso, molhado, e coberto de musgo. As pessoas dizem que os espíritos perdidos vagueiam aqui.*

7) Mar Seco (Dried Sea): *Um mar secou-se, deixando areia, desfiladeiros e ilhas rochosas. Os ossos de peixe enormes semi enterrados sobre a areia.*

8) Delta de Fogo (Fire Delta): *Um vulcão vivo que solta rios de rocha fundida por uma paisagem infernal. Guerra tem castigado essas terras.*

9) Ilhas dos Dentes de Pedra (Rocktooth Isles): *Um arquipélago rochoso em uma tempestade no mar.*

10) Selva do Mamute (Mammoth Jungle): *A densa, selva quente, casa de dois Mamutes gigantes com cabelo curto e castanhos, além disso seis olhos.*

REGRA ESPECIAL: Qualquer jogador que não conseguir construir um acampamento em um espaço com um símbolo de mamute perde 8 Pontos de Viagem no fim do jogo. Os mamutes antigos aqui têm grande conhecimento sobre o passado e pode dar pistas sobre a localização da Última Ruína (The Last Ruin).

11) Última Ruína (The Last Ruin): *O local oculto da Última Ruína, os restos do Império Arzian, uma antiga e poderosa civilização. Será que vão encontrar os maiores desejos do coração, ou algo completamente diferente?*

Modo campanha: a última RUÍNA CARTAS DE VILÕES (BOSS)

Quatro poderosos Vilões (Boss) chegaram à Última Ruína (The Last Ruin) assim eles podem usar seu poder lendário para governar o mundo! Jogadores vocês devem os deter ou a terra será coberta por guerras, mais uma vez!

MAP 11 REGRAS ESPECIAIS: *No início da sessão de jogo, coloque as 4 cartas de vilão (Boss) perto do tabuleiro. Se jogar com 3 jogadores, remova "Zag o Caçador de Tesouros" (Zag The Treasure Hunter) para a caixa do jogo. Se jogar com 2 jogadores, remova Zag e o "Capitão Shreya" (Captain Shreya) e coloque-os na caixa.*

Durante o jogo, quando o jogador lutar contra uma ameaça, esse jogador pode escolher enfrentar a carta de ameaça no topo do baralho de ameaça como normal ou o jogador pode combater uma das cartas de vilões disponíveis.

Se um jogador vencer o Vilão (Boss), o jogador pega para si a sua carta e ganha os Pontos de Viagem (Journey Points) listados, no final do jogo. O jogador coloca uma ficha de acampamento na carta, como se fosse uma ameaça normal. Quando uma carta de vilão (boss) é derrotada, o jogador também imediatamente lê o número do parágrafo listado na carta, que o remete ao livro de histórias.

Se qualquer um dos vilões (boss) permanecerem invictos quando o jogo terminar, todos os jogadores perdem o jogo! Se os jogadores falham, eles repetem a sessão do jogo até conseguirem.

Credits

Game Design: *Ryan Laukat*
Illustration: *Ryan Laukat*
Storybook Writing: *Ryan Laukat, Brenna Asplund, Alf Seegert, Malorie Laukat*
The Near and Far Development Team: *Ryan Laukat, Malorie Laukat, Brenna Asplund, Andrew Frick, Craig Knight*

Traduzido e Diagramado por MagnunM



Sumário

Grupo Ativo (Active Party) 9, 15, 18
Cidade Avançada (Advanced Town) 36
Aventura (Adventure) 19-25
Aventureiro (Adventurer) 15, 18, 24
Modo Arcade (Arcade Mode) 5, 10, 23, 29
Cartas de Artefato (Artifact Card) 12, 26, 33
Bandeiras (Banners) 15, 26, 27
Construir um Acampamento (Build a Camp) 24
Modo Campanha (Campaign Mode) 5, 9, 13, 23, 29, 31
Modo Casual (Casual Mode) 4, 9, 23, 29
Chefes (Chiefs) 27,28
Carta de Personagem (Character Cards) 13, 31-32
Modo de Personagem (Character Mode) 5, 9, 13, 23, 29, 32
Escolha (Choice) 21-23
Moeda (Coin) 9, 15, 2, 26
Combate (Combat) 18, 20, 22
Componentes (Components) 6-7
Cidade de Dia (Day Town) 36
Dificuldade (Difficulty) 21-22
Distribuir (Drafting) 12
Duelando (Dueling) 17
Cidade de Noite (Dusk Town) 8
Pontos de Experiencia (Experience Point) 13, 31-32
Facção (Faction) 15, 18, 26, 28
Bandeiras de Facção (Faction Banner) 15, 27
Fazenda (Farm) 16
Primeira Aventura (First Adventure) 4, 29
Alimento (Food) 15, 16, 26
Ação Livre (Free Action) 26
Fim do Jogo (Game End) 28
Modos de Jogo (Game Modes) 4-5, 9, 23, 29
Gemas (Gem) 9, 15, 24, 26, 28
Loja (General Store) 16
Corações (Hearts) 14, 17, 18, 19, 24
Cadeia (Jail) 17, 36
Pontos de Viagem (Journey Point) 14, 26, 28
Deixar a Cidade (Leave Town) 19
Mina (Mine) 17, 36
Modos (Modes) 4-5, 9, 23, 29
Movimento (Movement) 18, 19
Cabana do Místico (Mystic's Hut) 16, 36
Passáro de Transporte (Pack Bird) 16, 18
Grupo Ativo (Party) 9, 15, 18
Tabuleiro Individual (Player Board) 18
Missão (Quest) 21-23, 31-32, 35
Recrutar (Recruit) 15
Reputação (Reputation) 14, 36
Recompensas (Rewards) 21-23
Taverna (Saloon) 15
Pontuação (Scoring) 28
Preparação (Setup) 8-11
Destreza (Skill) 18, 21-22
Espaço (Space) 19, 21, 24
Estábulos (Stables) 16, 36
Livro De Histórias (Storybook) 21-23, 35, 39
Espada (Sword) 18, 20
Talentos (Talents) 13
Ameaça (Threat) 20, 28
Cidade (Town) 15-16, 36
Prefeitura (Town Hall) 15
Rotas de Comércio (Trade Route) 24, 25, 28
Cartas de Tesouro (Treasure Card) 18, 21
Visitar a Cidade (Visit Town) 15-17
Cartas de Mundo (World Card) 22

Turno do Jogador

Ações do Jogador

Escolha UMA por turno

Visitar a Cidade

Visite uma construção da cidade e realize sua ação.

Aventura

***1.** Se estiver deixando a cidade, organize seu grupo ativo, resete os corações e coloque a miniatura do personagem sobre o espaço de cidade no Mapa.*



***2.** Movimento, realizar uma missão, e/ou Construir um acampamento. Nessa ordem.*

***Ação Livre:** Comprar um Artefato*
Pode ser feita a qualquer momento durante o turno do Jogador, pode ser realizada mais de uma vez por turno.

Símbolos

***Destreza (Skill):** +1 para rolagens de Destreza. Pode ser usados na Mina e Fazenda*

***Combate (Combat):** +1 para Duelos, lutar contra Ameaças, e rolagens de Combate nas missões*

***Movimento (Move):** +1 de movimento*

***Escudo (Caution):** Se ter no grupo ativo, pode ignorar ameaças.*

***Busca (Search): +1** moeda/gema quando construir um acampamento.*

***Cidade no Mapa:** Quando deixar a cidade, isso te lembra que precisa resetar seus corações. Apenas se aplica quando deixar a cidade. NOTA: Este espaço conta como se houvesse um acampamento nele quando estiver determinando ameças ou simbolos de tesouro ativos.*

***Pontos de Viagem (Journey Points):** Você precisa ter o maior número deles no fim do jogo para vencer.*

***Reputação (Reputation):** Um requerimento para certos artefatos.*

***Coração (Heart):** Representa a energia e a moral, usados para construir acampamentos, mover-se sobre espaços vazios, e acrescentar números as rolagens de dado.*