

NOME


IDADE EXAUSTÃO ○○○○○○○○

 **COMBATE**

 **FUGA**

 **INVESTIGAÇÃO**

 **NEGOCIAÇÃO**

ITEM	PERÍCIA
	

SUPRIMENTOS / NECESSIDADES

FAMÍLIA

○○○

○○○

○○○

BEM-VINDO A _____



Circule um tipo de melhoria (dois jogadores não podem circular a mesma). Os objetos encontrados serão da melhoria escolhida. Ao completar uma, escolha uma nova. Quando todas as melhorias estiverem completas, seu abrigo se tornará uma cidade e o jogo acabará.

Escolha o que quer construir:

GERADOR DE ELETRICIDADE



○○○

○○○


MURALHAS DA CIDADE



○○○

○○○

RESERVATÓRIO DE ÁGUA



○○○

○○○

COLHEITA



○○○

○○○

SANEAMENTO



○○○

○○○

ESCOLA



○○○

○○○

ESTAÇÃO DE RÁDIO



○○○

○○○

HOSPITAL



○○○

○○○

ROTAS COMERCIAIS



○○○

○○○

RAFAEL CARNEIRO VASQUES

ANTES DO COMEÇO



PANFLETO DO JOGADOR

META

Você deverá construir uma melhoria no abrigo para que ele se torne uma nova cidade. As melhorias são coletadas durante as explorações. Quando você voltar com a melhoria, marque um ponto na planilha da cidade, localizada no verso.

EXPLORAÇÃO

Sempre estarão juntos durante as explorações, nunca sozinhos. A única separação ocorre quando algum familiar fugir. Se tiverem sorte, encontrarão um objeto e poderão retornar ao acampamento com ele.

TESTES

Quando sua personagem realizar uma ação que não se sabe se terá êxito, lance um dado. Se o jogador atingir um resultado menor ou igual ao nível da perícia testada, sucesso. **Caso não atinja, o jogador marca um ponto de exaustão.**

SUPRIMENTOS/NECESSIDADES

No final de cada exploração, sua quantidade de suprimentos deve ser igual ou maior que a de sua família (você + familiares) ou o grupo se desfaz.

Os jogadores podem negociar entre si excedentes, itens ou mesmo familiares. Caso não tenha os suprimentos necessários, a quantidade de pessoas excedentes causa seu número em pontos de exaustão no grupo, afetando primeiro os familiares mais abalados.

PERÍCIA

A perícia mede a competência da sua personagem agir. Cada perícia varia de 1 a 4.



Combate

É utilizada para enfrentar fisicamente um adversário. Um fracasso significa que você se machucou.



Fuga

Você e sua família podem fugir de um encontro. Se fizerem isso, você deve descartar os objetos encontrados e não poderá mais participar da exploração até que todos retornem ao abrigo. Uma falha indica que você não conseguiu fugir.



Investigaçao

Depois de ter resolvido um encontro, você pode encontrar objetos nos lugares. Um fracasso significa que nada foi encontrado.



Negociaçao

Um acordo entre uma ou mais partes. Um fracasso significa que se perdeu um item, um suprimento ou um familiar. Se você não tiver o que perder, deve retornar para o abrigo e jogará só na próxima exploração, mas pagará pelas necessidades do grupo.

CRIE SUA PERSONAGEM

Você tem 10 pontos para distribuir entre as perícias. Cada uma deve ter pelo menos 1 ponto. Cada familiar custa 1 ponto, mas você não é obrigado ter um.

FAMÍLIA

Cada um tem 3 pontos de exaustão. Para cada membro que o auxiliar, jogue um dado extra. Quando um membro marcar todos os seus pontos, ele e seu dado extra se perdem. Quando isso acontecer, risque seu nome e marque um ponto de exaustão em sua própria ficha. Aquele espaço não é reutilizável.

CURANDO EXAUSTÃO

A cura pode ser realizada em qualquer momento do jogo com kits de cura encontrados.

FIM DA LINHA

Quando marcar todos os pontos de exaustão, sua personagem tombará. Crie uma nova.

VOLTANDO PARA O ABRIGO

No fim de cada exploração, o grupo deverá pagar por suas necessidades e poderá trocar objetos entre eles. Além disso, é hora dos jogadores construírem a cidade.

ITENS

Cada item encontrado só pode ser usado uma vez e permite ao jogador rerrolar um dado na perícia indicada. Após o uso, o item deve ser apagado.