

PANDORA a profecia

UM JOGO DE FABRICIO ZUCCHERATO

BASEADO NO LIVRO

“PANDORA: A GAROTA INTERESTELAR”

DE P.C. SOBRAL

Manual de Regras

VERSÃO: 1.00 (11/04/2022)

INTRODUÇÃO

“Pandora: A Profecia” é um jogo de gratuito de aventura que conta uma história complementar ao livro “Pandora: A Garota Interestelar”, da autora P.C. Sobral.

A história do jogo se passa antes da história do livro e conta a história dos animais mágicos habitantes do planeta Artêmis, que lutam pela sua sobrevivência em meio à destruição promovida pelo dragão Perséfone.

A ideia desse jogo é oferecer para pessoas de todas as idades uma forma divertida e acessível de se divertir e conhecer a fantástica história desse universo.

“Pandora: A Profecia” é um jogo de campanha cooperativa e pode ser jogado de 1 a 8 jogadores, todos fazendo parte da mesma equipe.

Para jogar, é necessário apenas um dado, papel, lápis e dois peões de tabuleiro (você pode usar botões ou moedas pequenas, se preferir). Você pode também imprimir as fichas, o dado e os peões para montar. O documento está no site do jogo.

As partidas são rápidas e cada uma tem duração de 10 a 20 minutos. Quanto mais jogadores tiver na equipe, a duração média aumenta um pouco.

Apesar de ser um jogo linear, dificilmente as partidas se repetem, pois as escolhas do jogador constantemente alteram o percurso da partida, deixando o jogo mais dinâmico e permitindo que ele possa ser jogado várias vezes pela mesma pessoa sem perder a graça.

SOBRE OS PERSONAGENS

Os animais de Artêmis são muito capazes e inteligentes. Eles possuem três vezes o tamanho de animais da Terra e também podem assumir uma forma humana para se comunicar com outros seres.

Sua tripulação é composta pelos seguintes personagens:



JÚLIUS (FÊNIX)

CLASSE: PILOTO



FUNÇÃO:
COMANDANTE
CHEFE E PILOTO
CENTRAL



DEMÉTRIUS
(CAVALO)

CLASSE: PILOTO



FUNÇÃO: CO-
COMANDANTE E
COPILOTO



QUERBI (CORUJA)

CLASSE:
ESTRATEGISTA



FUNÇÃO: ANALISTA
DE DADOS E
ESTRATÉGIA



GERBA (LEÃO
MARINHO)

CLASSE: ATIRADOR



FUNÇÃO: ATIRADOR
NO SETOR DE
DEFESA



PIVETE (URSO)

CLASSE: ATIRADOR



FUNÇÃO:
ATIRADOR NO
SETOR DE DEFESA



PERBI (COELHO)

CLASSE:
CIENTISTA



FUNÇÃO:
CIENTISTA



PIETRO (ELEFANTE)

CLASSE:
ENGENHEIRO



FUNÇÃO:
AUXILIADOR DE
VOO E MECÂNICO



ARLEX (COBRA)

CLASSE:
CIENTISTA



FUNÇÃO:
CIENTISTA

FICHA DE PERSONAGENS

Cada jogador escolhe um dos oito PERSONAGENS e preenche a FICHA DE PERSONAGENS com os dados correspondentes a ele. Os PERSONAGENS disponíveis são:

	JÚLIUS	DEMÉTRIUS	QUERBI	GERBA
				
				
HABILIDADE ESPECIAL	LIDERANÇA	ESQUIVA	EMBOSCADA	TIRO LETAL
ATAQUE	 3	 2	 1	 4
DEFESA	 2	 2	 2	 3
AGILIDADE	 3	 4	 3	 2
INTELIGÊNCIA	 3	 3	 4	 2
ELEMENTO				
	PIVETE	PIETRO	PERBI	ARLEX
				
				
HABILIDADE ESPECIAL	BAZUCA	ARMADILHA	FUGA	BOTE
ATAQUE	 4	 2	 1	 2
DEFESA	 4	 4	 1	 2
AGILIDADE	 2	 1	 4	 2
INTELIGÊNCIA	 1	 4	 4	 4
ELEMENTO				

O jogador pode criar sua própria Ficha de Personagem em uma folha de papel ou, se preferir, pode imprimir as fichas disponíveis na página do jogo.

Caso queira fazer a sua, basta escrever em uma folha as seguintes informações:

FICHA DE PERSONAGEM

JOGADOR: _____

PERSONAGEM: _____

ELEMENTO: _____

HABILIDADE ESPECIAL: _____

HABILIDADE USADA: ☐

CONFLITOS

			C1	C2	C3	C4	C5	C6
ATAQUE		X						
DEFESA								
AGILIDADE		X						
INTELIGÊNCIA								

ELEMENTOS

Cada personagem também possui um **ELEMENTO**, que pode configurar uma vantagem contra INIMIGOS em CONFLITO, além de possibilitar escapes em algum momento do jogo. O **ELEMENTOS** são:



TERRA



FOGO



ÁGUA



AR

Além disso, cada personagem possui uma habilidade especial única, que veremos mais para frente.

Cada personagem é baseado na história do livro “Pandora: A Garota Interestelar”. Cada um possui sua história, papel e conhecimentos, o que permite que cada um possa ser importante para salvar a equipe em determinados momentos do jogo. Além disso, cada personagem tem vantagem contra certos tipos de inimigos e desvantagem contra outros.

Por esse motivo, uma estratégia interessante é montar equipes com personagens com atributos e elementos complementares, além de variar personagens a cada partida.

MÊCANICA DE JOGO

Quando todos os jogadores tiverem escolhido seus personagens, preenchido suas FICHAS DE PERSONAGEM E posicionado o peão de vida em 3, a equipe irá posicionar outro peão na casa 1 (“início”) do tabuleiro.

A equipe deverá ler no LIVRO DE MISSÕES o prólogo do jogo e a história da casa 1.

Após a história, um jogador representando a equipe deverá jogar o dado. Dependendo do número que cair, irá acontecer um de dois eventos possíveis para a equipe naquela casa.

Esse evento poderá ser um desses cinco tipos:



CONFLITO (pág. 9)



SORTE (pág. 15)



DANO (pág. 15)



SALVO (pág. 16)



BÔNUS (pág. 16)

Após a conclusão do evento, caso a equipe ainda tenha vidas, ela segue para a próxima casa do tabuleiro, posicionando o peão na casa seguinte. A equipe irá ler a história da casa correspondente e o jogo segue.

O jogo acaba a vitória da equipe caso eles concluam vitoriosos o CONFLITO FINAL na casa 12.

A partida se encerra com a derrota da equipe caso o número de vidas chegue a 0.

VIDAS

A equipe começa o jogo com 3 vidas. Um peão deverá ser posicionado sobre a casa “3” do marcador de vidas, no tabuleiro.

O número de vidas é da equipe, não importando se ela consiste de apenas um ou mais jogadores.

Durante o jogo, a equipe pode ganhar vidas caso receba BÔNUS e perder vidas perdendo um CONFLITO, levando DANO ou perdendo na SORTE.

Quando o número de vidas da equipe se alterar, o marcador deverá ser atualizado, posicionando o peão para o número de vidas atuais.

Quando a equipe perde todas as vidas, o jogo acaba com a derrota da equipe.



CONFLITO

Quando a equipe entrar em CONFLITO, irá ocorrer um combate entre os jogadores e os INIMIGOS.

Cada jogador deverá jogar o dado. O número que sair será correspondente ao INIMIGO da tabela correspondente no LIVRO DE CAMPANHA, que contém todos os atributos de cada INIMIGO.

SE TIRAR:						
	RINOCERONTE	TIGRE	FALCÃO	TOURO	GORILA	LOBO-GUARÁ
ATAQUE	2	3	2	4	3	2
DEFESA	4	2	2	3	3	3
AGILIDADE	1	3	4	2	2	3
INTELIGÊNCIA	3	2	3	1	2	3
ELEMENTO						

Cada jogador deverá anotar os atributos de seu INIMIGO do LIVRO DE CAMPANHA em sua FICHA DE PERSONAGEM, na coluna C1. Se essa coluna já estiver preenchida, utilizar a coluna da direita livre.

Cada combate consiste em melhor de três rodadas. Ou seja, quem vencer duas rodadas, vence o combate.

CONFLITO - ATRIBUTOS

A cada rodada, o jogador escolhe a combinação de atributos de seu inimigo que deseja combater.

As únicas combinações de combate possíveis são:

 ATAQUE (jogador) x  DEFESA (inimigo)

 DEFESA (jogador) x  ATAQUE (inimigo)

 AGILIDADE (jogador) x  INTELIGÊNCIA (inimigo)

 INTELIGÊNCIA (jogador) x  AGILIDADE (inimigo)

Dentre essas combinações, o personagem que tiver um atributo maior, tem a diferença a mais como vantagem a somar aos dados. Portanto, por essa lógica, o ideal é sempre escolher a combinação mais favorável a seu personagem.

Cada combate consiste em melhor de três rodadas. Ou seja, quem vencer duas rodadas, vence o conflito.

Para entender melhor como funciona, vamos exemplificar um combate entre o PERSONAGEM Július e o INIMIGO Tigre.

Július tem 3 de ataque e o Tigre tem 2 de defesa. Portanto, Július tem +1 de vantagem. Se Július jogar o dado e tirar 3, ele terá 4. O Tigre precisará tirar 5 ou mais para vencer a rodada. Se tirar 5, o Tigre vence a rodada e o jogador assinala um X no número de defesa do Tigre, sinalizando que o jogador perdeu esse combate e ele deverá escolher outra sequência de atributos para a segunda rodada. Mas, caso o Tigre tenha tirado 4 ou menos, o jogador vence a rodada, portanto ele assinala um O no número de defesa do Tigre, como sinal de que o jogador venceu esse combate, e prossegue para a rodada seguinte.

Em caso de partida em grupo, cada jogador deverá enfrentar um inimigo de cada vez. Em caso de empate com equipes com número pares de jogadores (por exemplo, 1 jogador vitorioso e 1 jogador derrotado), o jogador vencedor deverá enfrentar o inimigo vencedor do outro combate, em um sistema de mata-mata. Caso a equipe tenha um número ímpar de jogadores, se a equipe tiver a maioria dos combates vencidos (por exemplo: 2 vitórias e 1 derrota num grupo de 3 jogadores), a equipe vence o Conflito.

Caso a equipe seja vitoriosa, a equipe passa para a próxima fase sem perder vida. Caso sejam derrotados, perdem uma vida e seguem adiante caso ainda tenham pelo menos uma vida sobrando.

CONFLITO - ELEMENTOS

Cada PERSONAGEM e INIMIGO possui um **ELEMENTO** próprio. E cada elemento se sobressai a outro.

Em cada combate em CONFLITO, os **ELEMENTOS** podem oferecer uma vantagem ou desvantagem em relação ao Inimigo de acordo com a tabela abaixo.

 ÁGUA	SUPERA	 FOGO
 FOGO	SUPERA	 AR
 AR	SUPERA	 TERRA
 TERRA	SUPERA	 ÁGUA

Se houver em um CONFLITO um combate entre dois personagens em que o **ELEMENTO** de um supere o do outro, esse personagem **irá somar +1** a cada dado que jogar nesse combate. Isso serve tanto para personagens de sua equipe quanto para INIMIGOS.

HABILIDADES

Cada personagem possui uma HABILIDADE ESPECIAL e o jogador pode utilizar ela uma única vez durante a partida, sempre em um CONFLITO.

Após utilizar a HABILIDADE ESPECIAL, o jogador deverá descartar a ficha de habilidade (caso o jogador tenha imprimido a ficha – do contrário, basta riscar a caixa de habilidade de sua FICHA DE PERSONAGEM), para sinalizar de que o jogador não pode mais utilizar a HABILIDADE ESPECIAL nessa partida.

Confira na tabela abaixo as HABILIDADES ESPECIAIS de cada PERSONAGEM.

PERSONAGEM	HABILIDADE	DESCRIÇÃO DA HABILIDADE
JÚLIUS	LIDERANÇA	Aumenta em +1 o ATAQUE da equipe no CONFLITO
DEMÉTRIUS	ESQUIVA	Evita o ataque do INIMIGO na rodada
QUERBI	EMBOSCADA	Encurrala todos os INIMIGOS do CONFLITO e eles perdem o turno de ataque
GERBA	TIRO LETAL	Elimina um INIMIGO em um CONFLITO (exceto CONFLITO FINAL)
PIVETE	BAZUCA	Tira 1 de DEFESA de todos os inimigos no CONFLITO
PIETRO	ARMADILHA	Cria um robô de 1 ATAQUE e 1 DEFESA no combate contra o INIMIGO (como um jogador extra)
PERBI	FUGA	Consegue escapar do CONFLITO (exceto CONFLITO FINAL)
ARLEX	BOTE	Reverte o ataque levado em dano ao INIMIGO em uma única rodada do combate no CONFLITO

CONFLITO FINAL

A equipe deverá enfrentar a temível Morgana, uma malvada humana, madrastra de Mirella.

MORGANA		
ATAQUE		3
DEFESA		3
AGILIDADE		3
INTELIGÊNCIA		3
ELEMENTO		

Observe que Morgana possui imunidade contra a HABILIDADE ESPECIAL de GERBA e PERBI.

Caso a partida seja em grupo, todos os jogadores enfrentam ela, como se fossem inimigos múltiplos. No caso de empate, o vencedor enfrenta Morgana novamente.

Caso a equipe seja derrotada, ela perde uma vida. Caso ainda haja vidas restantes, ela enfrenta Morgana novamente. Se acabarem as vidas, o jogo acaba e a equipe perde.

Ao derrotar Morgana, a equipe sai vitoriosa na partida e a história avança para o epílogo e a conclusão do jogo.



SORTE

Ao cair em um evento de SORTE, a equipe precisa tirar um número de dado igual ao maior do que o exigido para não perder vida.

No caso de jogos em grupo, cada jogador joga o dado e o resultado total é dividido pelo número de jogadores. Por exemplo, a equipe precisa tirar 4 ou mais para não sofrer dano. O primeiro jogador tira 3 e o segundo jogador tira 5, totalizando 8. $8 \text{ dividido pelo número de jogadores (2)} = 4$. Portanto, a equipe conseguiu passar com sucesso pelo evento, sem perder vida.



DANO

Ao cair em um evento de DANO, equipe perde uma vida, exceto quando há alguma condição especial que a equipe atenda (por exemplo, um jogador da equipe é o personagem que escapa da situação, ou possui o **ELEMENTO** correspondente).



SALVO

Permite que a equipe passe por segurança para a próxima casa, sem perder vidas.



BÔNUS

O evento mais desejado, permite que a equipe receba uma vida adicional e passe em segurança para a próxima fase. A equipe deverá posicionar o marcador de Vidas no tabuleiro em um número a mais.

Agora você já sabe tudo o que precisa para seguir adiante nessa incrível jornada.

Boa sorte! E lembre-se:

“VOCÊ TEM O PODER DE MUDAR O SEU DESTINO”.