LIVRO DE REGRAS



ÍNDICE

COMPONENTES 2
VISÃO GERAL 4
EPISÓDIOS 5
ANCIÕES 5
TABULEIRO DA HISTÓRIA 6
CARTAS DE DESCOBERTA 6
CARTAS DO MITO 7
INIMIGOS 7
INVESTIGADORES 8
Estresse 8
Ferimentos 8
Habilidades 8
Sanidade 8
PEÇAS E ESPAÇOS 9
ESPAÇOS SEGUROS 9
PREPARAÇÃO 10
DADOS E VERIFICAÇÕES 11
DADOS BÔNUS 11
RERROLAGENS 11
APLICANDO OS RESULTADOS 11
1. Use Quaisquer Sucessos 11
2. Resolva os Efeitos 11
3. Aplique Quaisquer Tentáculos 11
SEQUÊNCIA DO TURNO 12
1. REALIZE 3 AÇÕES 12
Correr 12
Atacar 13
Descansar 13
Trocar 13
Ações de Episódio 14
2. COMPRE UMA CARTA DO MITO 14
Invocação do Ancião 14
Efeitos Especiais 14
Invoque Inimigos 14
3. INVESTIGUE OU LUTE! 15
Defendendo-se de Inimigos 16
4. RESOLUÇÃO DO FIM DO TURNO 16
1. Efeitos de Fim do Turno 16
2. Fogo! 16
3. Verifique a Pilha de Descarte do Mito 17
4. Verifique a Invocação do Ancião 17
5. Efeitos de Fim do Turno do Ancião 17
MORTE DE UM INVESTIGADOR 18
IMPEDINDO O RITUAL 18
ENFRENTANDO O ANCIÃO 18
FIM DO JOGO 19
ÍNDICE REMISSIVO 19
CRÉDITOS 19
RESUMO DAS REGRAS 20

COMPONENTES



Livro de Regras


17 Peças Dupla-face


Tabuleiro da História


12 Cartas de Insanidade


5 Dados Bônus


5 Bases Coloridas


30 Marcadores de Tentáculo


3 Dados Padrão

49 FICHAS


1 Ficha de Espaço Inicial



26 Fichas de Ferimentos


3 Fichas de Portal


1 Ficha de Progresso


2 Fichas de Escada


2 Fichas de Túnel



6 Fichas de Habilidade Nível 1


8 Fichas de Fogo

CAIXA DE ANCIÃO - *CTHULHU*



CAIXA DE ANCIÃO - *HASTUR*



6 CAIXAS DE EPISÓDIO

(Componentes mostrados no verso de cada caixa)



10 Miniaturas de Investigadores





10 Tabuleiros de Investigador

10 Miniaturas de Cultistas



18 Miniaturas de Monstros





Cultistas. Realizando rituais idiotas de novo.
Invocando um Deus Ancião para
destruir o mundo. O de sempre.
Mas nós planejamos algo diferente.
Vamos interromper o ritualzinho deles.
Bagunçá-lo de verdade.

Para que quando o Ancião
entrar no nosso mundo, ele seja mortal.
Só um pouco. Só por pouco tempo.

E então nós vamos matá-lo.

Não vai ser fácil. Vamos ter que trabalhar juntos.
Provavelmente vamos perder a sanidade.
Mas tudo bem.

Somos movidos pela loucura.

VISÃO GERAL

No começo de cada partida, vocês escolhem uma caixa de Episódio e uma caixa de Ancião e combinam seus componentes. O Episódio fornecerá o layout do mapa, o ritual que vocês estão tentando interromper (e como fazer isso), além das habilidades dos monstros no jogo. O Ancião será o chefão que vocês enfrentarão, com seus próprios desafios e lacaios especiais. **Não** combine elementos de outras caixas.



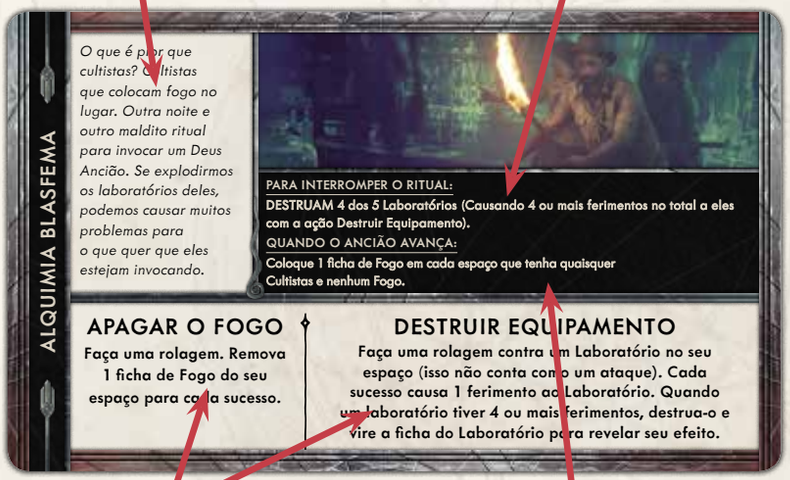
1 a 5 jogadores controlam os investigadores, cooperando para vencer ou perder o jogo juntos. O objetivo de cada partida é sempre o mesmo: interromper o ritual e em seguida matar o Ancião.

EPISÓDIOS

Cada episódio tem suas próprias cartas de Episódio, cartas do Mito e cartas de Descoberta, além de fichas especiais.

Texto ilustrativo para ser lido no começo do episódio.

Como interromper o ritual e tornar o Ancião vulnerável a ataques.



Duas ações especiais que os investigadores podem realizar durante este episódio.

O que acontece quando o Ancião avança pela trilha (a trilha é discutida na próxima página).

NOTA: Algumas cartas de Episódio têm regras especiais.

O verso de cada carta de Episódio mostra como preparar o episódio. Isso será discutido em detalhes nas páginas 9 e 10.





ANCIÕES

Cada Ancião vem com seu próprio tipo de cultistas e monstros, suas próprias cartas do Mito para atrapalhar sua vida e cartas de Ancião em diferentes estágios que serão reveladas conforme o jogo progredir. Vocês não podem atacar o Ancião até que o ritual seja impedido, mesmo se ele for invocado para o tabuleiro!



TABULEIRO DA HISTÓRIA

O Tabuleiro da História, usado em todas as partidas, é a central de informações.



Ficha de Progresso e Tabuleiro da História

A trilha de Invocação mostra o progresso do Ancião conforme ele se manifesta no nosso mundo. A miniatura do Ancião começa à esquerda da trilha e progride para a direita. Quando a ficha entrar em um espaço vermelho, o Ancião será invocado (ele será invocado antes se o ritual for interrompido). Depois que o Ancião for invocado para nosso mundo, a ficha de Progresso é colocada na trilha e movida no lugar da miniatura. Se a ficha de Progresso chegar ao fim da trilha, o Ancião domina o mundo e os investigadores perdem!

CARTAS DE DESCOBERTA

Cada episódio tem 15 cartas de Descoberta. Elas incluem Itens, Companheiros e Condições que podem ajudar ou atrapalhar vocês. A maioria das cartas de Descoberta pode ser reclamada cumprindo os requerimentos listados na seção central da carta. Os investigadores reclamam o lado esquerdo ou direito da carta, colocando-a sob o tabuleiro do investigador do lado adequado. As cartas de Descobertas são explicadas em mais detalhes na pág. 15.



Se não for especificado quando o investigador pode usar um efeito de uma carta de Descoberta, ela pode ser usada a qualquer momento durante seu turno. Entretanto, ela não pode ser usada enquanto outra carta ou efeito é resolvido, ou durante uma rolagem.







CARTAS DO MITO

As cartas do Mito impulsionam os horrores de cada partida. Vocês vão aprender a odiá-las. Metade das cartas do Mito em uma partida vem da caixa do Episódio e a outra metade vem da caixa do Ancião.

A cada turno, depois de realizar suas ações, o jogador ativo compra uma carta do Mito. Algumas vão mover e/ou invocar inimigos. Outras vão enlouquecer vocês. Outras não são tão gentis. Elas serão explicadas em detalhes na página 14.





A maioria das cartas do Mito têm um símbolo de Invocação do Ancião. Quando houver 3 símbolos de Invocação na pilha de descarte do Mito, o Ancião avança na trilha de Invocação (consulte a pág. 17).

INIMIGOS

O termo "inimigos" se refere aos Cultistas, aos monstros e ao Ancião (quando ele for invocado para o tabuleiro). Qualquer inimigo que não for um Cultista ou o Ancião é um "monstro". Qualquer coisa que se refira aos Cultistas afeta apena a eles. Qualquer coisa que se refira aos monstros afeta apenas a eles. Qualquer coisa que se refira ao Ancião afeta apenas a ele.



Cartas de inimigos mostram a vida deles, os dados que eles usam quando atacam e uma habilidade especial que pode ter efeito em diferentes circunstâncias.

INVESTIGADORES

Cada investigador tem um tabuleiro com uma trilha de ferimentos, uma trilha de estresse, uma trilha de sanidade e 3 habilidades. Todas são registradas com marcadores de tentáculo da sua cor. Também há espaços à direita e esquerda do tabuleiro para inserir as cartas de Descoberta reclamadas. Não há limite para o número de cartas que um investigador pode ter.

ESTRESSE

O estresse é usado para tentar forçar situações a seu favor. Você sempre aumenta seu estresse para rerrolar 1 dado que acabou de rolar. Muitas cartas de Descoberta também fazem você sofrer estresse para reclamá-las. Geralmente, a única consequência de ter o estresse no máximo é que você não pode receber mais estresse (embora alguns efeitos possam causar ferimentos em vez disso).

FERIMENTOS

Se o marcador atingir a caveira no fim da sua trilha de ferimentos, você está morto (consulte "Fim do Jogo" na pág. 19).

HABILIDADES

Suas 3 habilidades permitem que você reoriente as regras a seu favor. A de cima é sua habilidade característica, única do seu investigador, enquanto as outras 2 habilidades vêm de uma reserva comum (então outros investigadores podem ter as mesmas). Todas as habilidades começam no primeiro nível, mas você as melhora quando sobe de nível. Algumas habilidades substituem uma habilidade de nível mais baixo quando você sobe de nível, enquanto outras somam a elas, como descrito na habilidade.

SANIDADE

Sempre que você perde sanidade, o marcador na sua trilha de sanidade avança para a direita. Se o marcador atingir a caveira no fim da trilha, você é consumido pela loucura e é eliminado (consulte "Fim do Jogo" na pág. 19).

A trilha tem espaços de Limiar de Insanidade ( ) que ativam sua insanidade e aumentam o nível de uma habilidade. Alguns deles também dão dados bônus permanentes. Quando um investigador perde mais sanidade (por rolagens dos dados, cartas de Descoberta ou cartas do Mito) do que necessário para atingir o próximo , o marcador para no e toda a perda de sanidade adicional é ignorada.

- Ganhando dados bônus

4 dos espaços têm um dado Bônus verde sob eles. Quando um deles é atingido, o investigador adiciona +1 dado Bônus a TODAS as rolagens que fizer pelo resto do jogo.

- Ativando insanidades

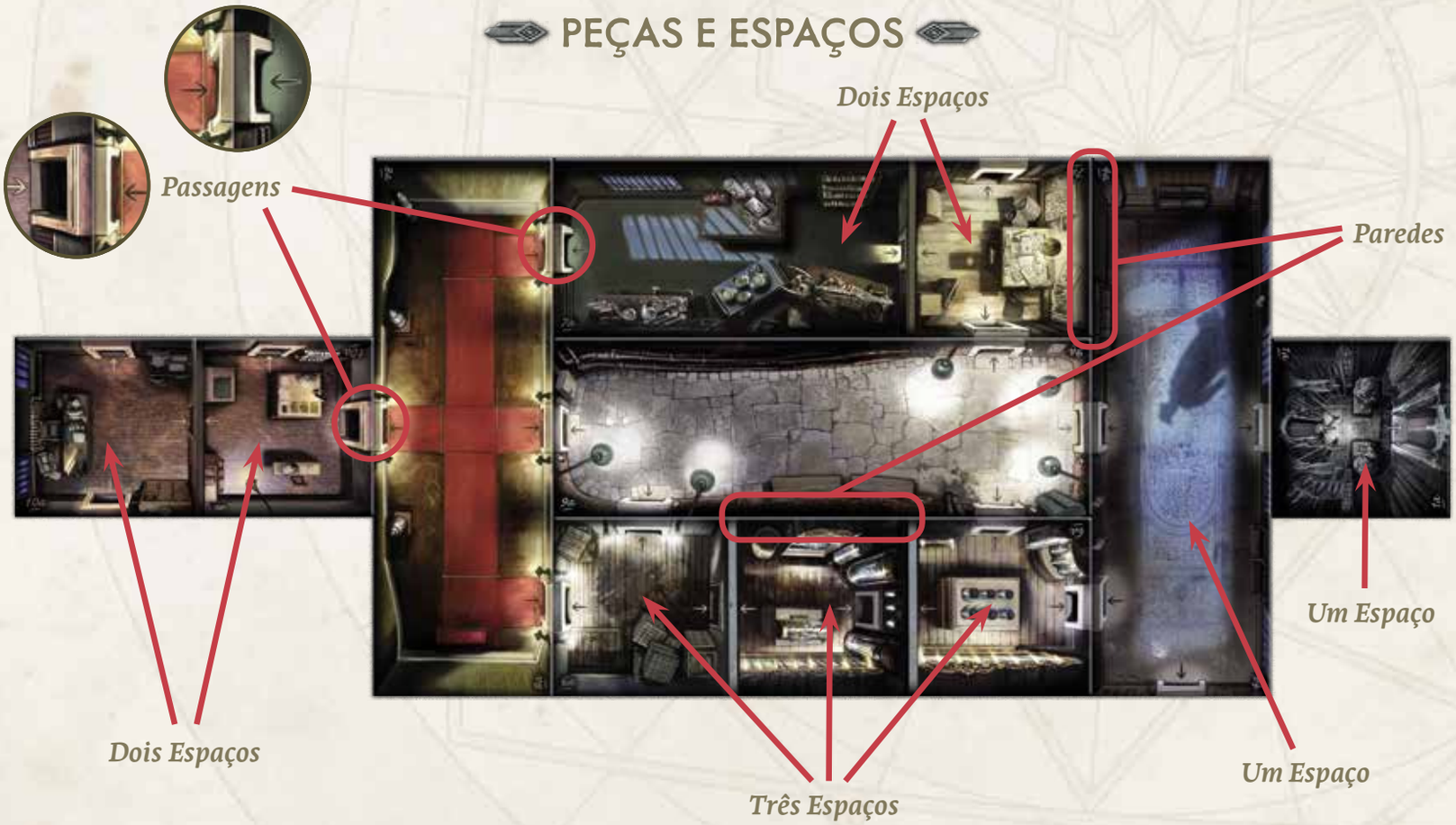
Cada investigador recebe uma carta de insanidade no começo da partida. Sempre que seu marcador na trilha de sanidade atingir um , a insanidade é ativada. Sofra os sintomas descritos na carta. Se múltiplos investigadores atingirem um ao mesmo tempo, eles ativam suas insanidades no sentido horário a partir do jogador atual.

- Subindo o nível das habilidades

Quando o marcador atingir um , depois de ativar sua insanidade, o investigador sobe o nível de 1 das suas habilidades. Escolha 1 habilidade e mova seu marcador 1 espaço para a direita.



PEÇAS E ESPAÇOS



Cada peça é dupla-face e identificada com um código para ajudar na preparação.



Espaços são definidos por paredes e passagens.

Algumas peças contêm 1 espaço enquanto outras contêm 2 ou 3 (veja acima).

No tabuleiro, você pode mover-se apenas por passagens que tenham flechas conectando-as nos dois espaços. Se houver uma passagem de um lado (ou uma passagem levando para fora do tabuleiro) e nada do outro lado, você não pode atravessá-la.

Não há limite para o número de miniaturas que podem ocupar cada espaço.

Cada mapa tem 3 Portais, Vermelho, Amarelo e Azul, onde os inimigos são invocados.



Alguns mapas contêm uma escada ou túnel. Você pode se mover de um espaço com uma dessas fichas para um espaço com a ficha correspondente. Espaços ligados assim são considerados adjacentes para todos os fins.



ESPAÇOS SEGUROS

Um espaço é seguro quando não houver inimigos nele.

PREPARAÇÃO



1. Preparem o **Tabuleiro da História**, **fichas** e **dados**.

2. Escolham um Ancião. Peguem a **miniatura do Ancião** da caixa e coloquem-na no espaço inicial da trilha de invocação. Coloquem a **carta de referência dos Lacaios** no Tabuleiro da História. Preparem as 8 **cartas do Mito** e quaisquer **fichas** necessárias. Coloquem as **cartas de Estágio do Ancião** em ordem, viradas para cima, no Tabuleiro da História. O Estágio 1 fica no topo.

3. Escolham um episódio. Tirem as 8 **cartas do Mito**, 15 **cartas de Descoberta**, a **carta do Episódio** e as **fichas** da caixa. Coloquem as **cartas de referência dos Monstros** no tabuleiro da História.

4. Peguem todas as miniaturas dos inimigos mostradas nas cartas de referência (outros monstros não serão usados).

5. Preparem o tabuleiro do mapa de acordo com as instruções no verso da carta do episódio, incluindo a organização das peças do mapa e a colocação das miniaturas dos inimigos e fichas nos espaços indicados. Em seguida, virem a carta do episódio e coloquem-na no tabuleiro da História.

6. Embaralhem as 16 cartas do Mito e coloquem-nas viradas para baixo.

7. Embaralhem o **baralho de Descoberta** do episódio e coloquem-no virado para baixo.

8. Cada jogador escolhe um **tabuleiro de investigador** e sua **miniatura**. Coloquem uma base colorida em cada miniatura para se lembrarem qual miniatura pertence a quem. Coloquem as miniaturas no espaço inicial do episódio.
Em um jogo SOLO, escolha 2 investigadores. Você controlará os dois, alternando entre eles nos turnos.

9. Coloquem os 6 **marcadores** da sua cor no seu tabuleiro de investigador: 3 no primeiro nível das habilidades do seu investigador, e os outros 3 nos espaços mais à esquerda das trilhas de ferimentos, estresse e sanidade.

10. Embaralhem as **cartas de insanidade** e distribuam 1 para cada jogador, guardando o resto. Os jogadores colocam suas cartas viradas para cima ao lado dos seus tabuleiros de investigador.

11. Selecionem aleatoriamente o primeiro jogador. Esse jogador pega o baralho do Mito e realiza o primeiro turno.

DADOS E VERIFICAÇÕES



Algumas ações e cartas de Descoberta instruirão você a “fazer uma rolagem”. Quando os investigadores rolam, você sempre rola 3 dados pretos padrão (e também pode adicionar dados verdes bônus). Os inimigos rolam um número e tipo de dados específicos para seus ataques, como indicado em suas cartas de referência.

Cada dado tem 4 resultados diferentes possíveis:



• **Sucesso:** Isso significa que você (ou o inimigo) teve sucesso (ou sucesso parcial) em sua tentativa. Se você estiver atacando, isso significa que você acertou um golpe. Se um inimigo estiver atacando, isso significa que ele acertou um golpe em você. Em alguns casos, você precisa conseguir um número definido de sucessos em uma única rolagem. Talvez você precise de pelo menos 2 sucessos para saquear um corpo.



• **Símbolo Ancestral:** Não significam nada, a menos que você tenha uma habilidade ou carta que os use.



• **Tentáculo:** Loucura! Você perde 1 de sanidade para cada tentáculo, movendo seu marcador 1 espaço para a direita. *IMPORTANTE: Tentáculos custam sanidade em TODAS as rolagens, não importa se você está atacando, sendo atacado ou apenas "fazendo uma rolagem".*



• **Branco:** Sem efeito na maioria das vezes.

DADOS BÔNUS



Certas habilidades e cartas podem dar a você dados verdes bônus, como notado nas suas descrições. Algumas verificações também podem dar dados bônus se você tiver uma habilidade relacionada. Finalmente, atingir certos Limiares de Insanidade adicionará dados bônus permanentes a todas as suas rolagens. Não há limite para o número de dados bônus que podem ser adicionados a uma rolagem (se você ficar sem dados, anote os resultados e role os mesmos dados de novo).

NOTA: Os dados bônus não têm o ícone dos tentáculos.

RERROLAGENS



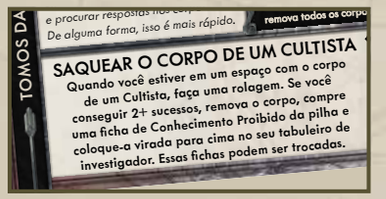
Depois de rolar os dados, você pode sofrer 1 de estresse para rerrolar 1 dado, ignorando seu resultado original. Você pode fazer isso quantas vezes quiser em qualquer rolagem, até que seu estresse atinja o máximo. Quando inimigos o atacarem, você rola por eles; e também pode sofrer estresse para rerrolar os dados deles.

APLICANDO OS RESULTADOS

Quando você tiver terminado de fazer quaisquer rerrolagens, conte o número de cada resultado obtido (note que algumas faces dos dados contêm 2 resultados). Certifique-se de aplicar quaisquer mudanças de símbolo das habilidades (como contar  como sucessos). Depois, aplique os resultados da rolagem dos dados nesta ordem:

1. Use Quaisquer Sucessos:

- Se um investigador estiver atacando, esses sucessos são ferimentos causados ao seu alvo.
- Se um inimigo estiver atacando, esses sucessos também são ferimentos causados ao seu alvo (geralmente um investigador).
- Se você foi instruído a "fazer uma rolagem" por uma ação, você deve igualar ou exceder o número de sucessos indicado na carta para ter sucesso.



O episódio permite ao investigador fazer uma ação especial. Quando você estiver em um espaço com o corpo de um Cultista, faça uma rolagem. Se tiver 2 ou mais sucessos, você consegue saquear o corpo do Cultista.

2. Resolva os Efeitos:

- Resolva quaisquer efeitos que possam estar ligados ao resultado da rolagem. (Exemplos: “Se for ferido...”, “Se ele sobreviver ao ataque...”, “Quando o inimigo morrer...”.)

3. Aplique Quaisquer Tentáculos:

- Perca 1 de sanidade para cada tentáculo (mova seu marcador 1 espaço para a direita na sua trilha de sanidade).

- Se você atingir um espaço  na sua trilha de sanidade, pare de mover o marcador (mesmo se não tiver perdido toda a sanidade indicada), ative sua insanidade e suba o nível de uma habilidade (consulte “Sanidade” na pág. 8).

SEQUÊNCIA DO TURNO

1. **Realize 3 Ações**
2. **Compre Uma Carta do Mito**
3. **Investigue ou Lute!**
4. **Resolução do Fim do Turno**



1. REALIZE 3 AÇÕES

No seu turno você pode realizar 3 ações. Você pode realizar a mesma ação mais de uma vez. Há 4 ações que estão disponíveis em todos os episódios e 2 exclusivas de cada episódio.

Algumas ações só podem ser realizadas em um espaço Seguro. Um espaço Seguro é um espaço sem inimigos.

CORRER

Mova-se até 3 espaços. Você só pode se mover entre espaços se houver uma passagem nas duas peças (como indicado pelas setas dos dois lados). Você também pode passar entre 2 espaços se ambos tiverem uma ficha de escada ou túnel.
Quando você sai de um espaço com inimigos, TODOS os inimigos naquele espaço seguem você até seu novo espaço (mesmo se houvesse outros investigadores naquele espaço). Quando você sai de um espaço com fichas de Fogo, coloque 1 ficha de Fogo da reserva no tabuleiro do seu investigador para cada ficha no espaço, sem fazer nada com essas fichas (consulte "Fogo" na pág. 16).

EXEMPLO: Ian usa uma ação Correr para mover-se até 3 espaços. Primeiro, ele se move para um espaço com um Cultista.



Ele continua se movendo e o Cultista o segue para o novo espaço. O segundo espaço tem 2 fichas de Fogo, mas nenhum inimigo.



Ian termina sua Corrida movendo-se para um terceiro espaço, que contém um Vampiro de Fogo. Novamente, o Cultista o segue. Ele também está deixando um espaço com 2 fichas de Fogo, então pega 2 fichas de Fogo da reserva e as adiciona ao seu tabuleiro de investigador. Ele agora está em um espaço com um Vampiro de Fogo e o Cultista que o seguiu. Ele também está em chamas. Uma noite bastante comum.



ATACAR

Escolha um único inimigo no seu espaço e faça uma rolagem (consulte a pág. 11). Cada sucesso obtido causa 1 ferimento ao seu alvo. Coloque fichas de ferimento perto da base da miniatura que você atacou. Se esse número for igual (ou exceder) a vida dela, você a matou. Remova a miniatura do tabuleiro. Lembre-se de que mesmo se o Ancião estiver no tabuleiro, ele só pode ser atacado depois que o ritual for impedido (consulte a pág. 18).

EXEMPLO: Ian usa uma ação para atacar um Cultista e um Vampiro de Fogo. Normalmente, ele teria que escolher ou o Cultista ou o Vampiro de Fogo, mas sua habilidade Luta nível 2 permite que ele ataque todos os inimigos no seu espaço; portanto, ele não precisa escolher.



Ele pega 3 dados padrão (você sempre usa 3 dados padrão quando "faz uma rolagem") e 1 dado bônus pela sua habilidade Luta.



Ele rola e consegue um branco, um sucesso, um sucesso + tentáculo e um símbolo ancestral. Ian não tem nenhuma habilidade que use o símbolo ancestral, então ele não tem efeito. Ian sofre um estresse para rerrolar o branco e consegue outro sucesso! Ele sofre outro estresse para rerrolar o símbolo ancestral e consegue outro símbolo ancestral. Ele decide parar de rerrolar.





O Cultista pode sofrer 2 ferimentos e o Vampiro de Fogo pode sofrer 4. Ian tem 3 sucessos para distribuir como golpes. Ele decide usar 2 para matar o Cultista, removendo a miniatura e, usando sua habilidade Luta, aplica o último sucesso como um golpe no Vampiro de Fogo.

NOTA: Se o investigador não tivesse a habilidade Luta, teria que aplicar todos os ferimentos a um único inimigo (escolhido antes de rolar os dados), mesmo se os ferimentos excedentes forem ignorados sem efeito.

Finalmente, Ian perde 1 de sanidade por causa do tentáculo. Um passo mais próximo da loucura.



DESCANSAR (Apenas em um espaço Seguro)

Se estiver em um espaço Seguro (sem inimigos) você pode curar seu estresse e/ou vida em até 3 espaços (em qualquer combinação). São 3 espaços no total, não 3 espaços para cada trilha. Você pode realizar a ação Descansar uma vez por turno.

IMPORTANTE: SANIDADE NÃO PODE SER RECUPERADA DESCANSANDO!

EXEMPLO: A Irmã Beth está totalmente estressada e sofreu 1 ferimento. Ela gasta uma ação para Descansar. Ela poderia curar 1 ferimento e 2 de estresse, mas decide curar 3 de estresse em vez disso, deixando sua vida como está.

TROCAR

Você e todos os investigadores no seu espaço podem trocar qualquer número de Itens ou Companheiros entre si (dando ou recebendo). Embora algumas cartas de Descoberta tenham Itens ou Companheiros dos lados esquerdo e direito da carta, uma carta trocada deve ser mantida do mesmo lado que estava originalmente. **Você não pode trocar Condições.**

AÇÕES DE EPISÓDIO

Cada episódio tem 2 ações únicas, como mostrado na carta do episódio. Elas funcionam como as ações padrão, e ajudarão vocês a interromper o ritual ou a sobreviver.



Ações de Episódio

2. COMPRE UMA CARTA DO MITO

Compre a carta do topo do baralho do Mito e resolva-a. Depois, coloque-a virada para cima em uma pilha de descarte.

NOTA: A insanidade Trauma Recorrente faz com que um investigador mantenha uma carta do Mito já comprada à sua frente.

As cartas do Mito podem ter vários passos diferentes, divididos em 3 tipos. Você deve resolver esses passos em ordem, de cima para baixo, antes de descartar a carta. Se não puder realizar um passo da carta, pule-o e vá para o próximo.

INVOCAÇÃO DO ANCIÃO



Não tem efeito quando a carta é comprada, mas pode fazer o Ancião avançar no final do turno (consulte a pág. 17). Se a carta tiver este símbolo, garantam que ele fique visível quando ela for descartada.

EFEITOS ESPECIAIS

As cartas do Mito podem ter todo tipo de efeitos especiais para tornar a vida de vocês um inferno. A menos que a carta diga o contrário, esses efeitos afetam apenas o jogador atual, ignorando todos os outros investigadores. Qualquer escolha que deva ser feita depende do jogador ativo, como escolher qual miniatura "mais próxima" mover.

Quando um efeito mover um inimigo na direção de um espaço, ela deve seguir o caminho mais curto para esse espaço. Conte quantos espaços o inimigo pode se mover em todos os caminhos possíveis e escolha o mais curto. Em caso de empate, o jogador ativo escolhe. O inimigo deve sempre ser movido o máximo permitido na direção do seu alvo, mas para de se mover quando chega nele.

INVOQUE INIMIGOS

Finalmente, a parte de baixo de algumas cartas indica uma cor de Portal e o inimigo específico que deve ser invocado lá. Se a miniatura correspondente estiver disponível na reserva, coloque-a no espaço indicado. Caso contrário, ignore esse passo. Se houver múltiplos Portais e inimigos indicados, faça as invocações em ordem. Pule quaisquer Portais restantes se as miniaturas acabarem.



Esta carta do Mito tem um símbolo de Invocação do Ancião no topo, que não tem efeito quando comprada, mas será verificada no Fim do Turno.

A primeira coisa a fazer com esta carta é mover cada Byakhee no tabuleiro para o espaço onde está o investigador do jogador ativo. Se não houver nenhum Byakhee no tabuleiro, pule esta etapa.

Em seguida, invoque um Byakhee no espaço com o Portal Vermelho. Se todas as miniaturas de Byakhee já estiverem no tabuleiro, pule esta etapa.



Esta carta tem um efeito especial e invoca um Cultista no Portal Azul. Observe que seu efeito especial afeta todos os investigadores, não apenas o jogador ativo.

3. INVESTIGUE OU LUTE!

Esse passo varia dependendo se há ou não inimigos no seu espaço.

Se você estiver em um espaço Seguro, INVESTIGUE seu espaço: Compre a carta do topo do baralho de Descobertas e leia o texto na caixa do centro em voz alta.

Algumas cartas terão uma descrição de algo que você deve fazer se tiver uma Condição ou um certo Companheiro. A maioria oferece opções sobre o que você quer fazer. Algumas cartas resultam em RECLAMAR um Companheiro, Item ou Condição. Reclamar significa colocar a carta sob seu tabuleiro de investigador, tornando-a parte do seu inventário (ou, quando for uma Condição, mudar seu estado mental).



Quando comprar uma carta de Descoberta, leia o texto central em voz alta. Essa carta tem algo que o Zelador Assistente disse. Ela então diz para você sofrer 1 de estresse se tiver a Condição Consciência Pesada. Em seguida, você pode escolher sofrer 2 de estresse para Reclamar o Zelador ou 1 de estresse para Reclamar o Alvejante.

Companheiros: Quaisquer ferimentos que você sofrer podem em vez disso ser aplicados a Companheiros que você tenha no momento. Isso ainda conta como você sofrendo ferimentos para fins dos efeitos da carta. Companheiros nunca podem ser curados. Se o número de ferimentos igualar o número na carta, o Companheiro é descartado e qualquer benefício dado por ele é perdido imediatamente. Companheiros também podem dar a você um nível em uma habilidade. Se não tiver essa habilidade, ganhe o nível 1 nessa habilidade enquanto tiver esse Companheiro com você (pegue a ficha correspondente). Se você já tiver a habilidade, mova o marcador da habilidade 1 nível para a frente. Se você perder o Companheiro, mova o marcador 1 nível de volta.



Jerome, o Zelador Assistente, dá 1 nível de Furtividade enquanto estiver com você. Ele também pode sofrer 1 ferimento (o que vai matá-lo).



Se você não estiver em um espaço Seguro, os inimigos LUTAM com você: Não compre uma carta de Descoberta. Em vez disso, todos os inimigos em seu espaço atacam você na ordem que você escolher (eles ignoram outros investigadores), até que todos os inimigos no seu espaço que puderem atacar você o tenham feito.

IMPORTANTE: Se um efeito fizer você entrar no espaço de um inimigo, ou um inimigo entrar no seu espaço durante essa fase, esse inimigo ataca você mesmo se não estivesse no seu espaço no começo desta fase. Além disso, se um inimigo que estava no seu espaço sair dele, ele não ataca mais você.

DEFENDENDO-SE DE INIMIGOS

Quando um inimigo ataca você, role o número e tipo de dados mostrados na sua carta de referência. Cada sucesso causa 1 ferimento a você. Cada tentáculo custa 1 de sanidade a você. Símbolos ancestrais só têm efeito se o inimigo tiver a habilidade de usá-los. Você pode usar estresse para rerrolar esses dados e pode usar qualquer uma das suas habilidades para ajudar a evitar ou minimizar o ataque.

EXEMPLO: No fim do turno de Ian, há um Vampiro de Fogo no seu espaço, então ele não compra uma carta de Descoberta. O Vampiro de Fogo ataca! Como descrito na sua carta, primeiro ele adiciona uma ficha de Fogo ao espaço. A carta do Vampiro de Fogo mostra que ele rola 2 dados padrão e 1 dado bônus quando ataca.





O jogador de Ian joga esses dados, tirando um branco, um sucesso e um sucesso. Ian sofre 1 de estresse para rerrolar 1 dos sucessos e tira um símbolo ancestral. Ele sofre 1 ferimento pelo sucesso restante.

A habilidade característica de Ian, Obsessão por Vingança, permite que ele cause 1 ferimento a qualquer inimigo que o ferir. Ele adiciona 1 ferimento ao Vampiro de Fogo.



4. RESOLUÇÃO DO FIM DO TURNO

1. EFEITOS DE FIM DO TURNO

Quaisquer efeitos que aconteçam no fim do turno, exceto efeitos do Ancião, acontecem agora, em qualquer ordem que o jogador ativo escolher.



2. FOGO!

Você pode estar em chamas. Isso acontece se você deixar um espaço que contenha fichas de Fogo. Ou um monstro pode ter colocado fogo em você. Não importa de verdade agora, não é?



No fim do seu turno, role 1 dado padrão para cada ficha de fogo no seu tabuleiro de investigador. Você pode usar estresse para rerrolar os dados. Sofra 1 ferimento para cada sucesso e perca 1 de sanidade para cada tentáculo. Em seguida, descarte todas as fichas de Fogo no seu tabuleiro de investigador.

***NOTA:** Inimigos não pegam fogo quando deixam um espaço com fichas de Fogo.*

***FICANDO SEM FOGO:** Se você precisar adicionar uma ficha de Fogo ao tabuleiro, mas não houver mais nenhuma, ignore o efeito. Se você precisar adicionar uma ficha de Fogo ao tabuleiro de investigador mas não houver mais nenhuma, use uma ficha de ferimento em seu lugar.*

3. VERIFIQUE A PILHA DE DESCARTE DO MITO



Se houver 3 cartas na pilha de descarte que tenham o símbolo de Invocação do Ancião, ele avança na direção do poder supremo!

Se houver 3 símbolos de Invocação do Ancião:
Avance o Ancião pela trilha de Invocação. Se o Ancião já estiver no tabuleiro, mova a ficha de Progresso pela trilha em seu lugar. As cartas de Estágio do Ancião e a carta do episódio dirão o que fazer quando o Ancião avançar. Resolva primeiro os efeitos do Ancião. Não importa se é a miniatura do Ancião ou a ficha de Progresso avançando na trilha de Invocação, os efeitos são resolvidos da mesma forma.



Depois que o Ancião avançar, todas as cartas do Mito descartadas são embaralhadas de volta no baralho.

4. VERIFIQUE A INVOCAÇÃO DO ANCIÃO

O Ancião é invocado se:
- O Ancião entrou no primeiro espaço vermelho da trilha

OU
- O ritual foi impedido neste turno.

Quando o Ancião for invocado para o nosso mundo, mova a carta do Estágio 1 para o lado, revelando a carta do Estágio 2 embaixo dela. Resolva seus efeitos de revelação, que especificarão onde o Ancião deve ser invocado. **Os efeitos do Estágio 1 continuam em jogo até o fim da partida.**



Coloque a ficha de Progresso na trilha de Invocação, no espaço que a miniatura do Ancião estava ocupando antes. Use essa ficha de Progresso para marcar o progresso do Ancião até o fim do jogo.

EXEMPLO: No final do turno da Irmã Beth há 4 cartas na pilha de descarte e 3 delas têm símbolos de Invocação do Ancião. O Ancião avança, ativando os efeitos correspondentes nas cartas do Ancião e do Episódio.





O jogador de Beth move o Ancião na trilha. Ele alcançou o espaço vermelho e é invocado para nosso mundo.
O jogador de Beth troca a miniatura do Ancião pela ficha de Progresso e coloca a miniatura no espaço dela. De agora em diante, a ficha de Progresso avança pela trilha; e se ela chegar ao fim da trilha, a partida está perdida.



Como o Ancião agora está no nosso mundo, o jogador de Beth revela a carta do Estágio 2 e realiza seus efeitos de revelação.
Finalmente, ela embaralha as 4 cartas do Mito da pilha de descarte no baralho do Mito para reiniciá-lo.

5. EFEITOS DE FIM DO TURNO DO ANCIÃO

Conforme o Ancião avança pelos seus estágios, pode ser que haja efeitos de "Fim de Turno" visíveis nas suas cartas de Estágio. Resolva todos os efeitos em cada carta de Estágio na ordem dos Estágios: Primeiro 1, depois 2, depois 3 e depois Final. Qualquer efeito que se refira a "você" está se referindo apenas ao investigador ativo.

O turno terminou e o jogador à esquerda realiza seu turno. Continuem realizando seus turnos até que os investigadores vençam ou percam.

MORTE DE UM INVESTIGADOR

Quando um investigador é morto ou consumido pela loucura, o jogo é perdido imediatamente se o Ancião ainda estiver na trilha de Invocação. Porém, se o Ancião já tiver sido invocado para o tabuleiro, os outros investigadores podem continuar jogando e tentar vencer o jogo. Primeiro, descarte todas as cartas de Descoberta e fichas que o investigador tinha. O episódio pode especificar alguma coisa a ser feita com quaisquer fichas especiais que o investigador pudesse ter.

Se o investigador morreu durante seu turno, pulem todas as fases do turno restantes, exceto pela fase Verificar a Pilha de Descarte do Mito. Se houver 3 símbolos de Invocação do Ancião, este avança e seus efeitos são aplicados (se for necessário determinar a posição do investigador morto, use o espaço em que ele morreu). De agora em diante, o turno desse jogador é pulado completamente.



IMPEDINDO O RITUAL

Cada episódio descreve as tarefas que os investigadores devem realizar para interromper o ritual dos Cultistas e tornar o Ancião mortal, mesmo que apenas por pouco tempo. O Ancião não pode ser atacado ou ferido até que o ritual seja interrompido (embora ele possa atacá-los se estiver no tabuleiro!). Se os investigadores interromperem o ritual, o Ancião é invocado no fim do turno (consulte "Verifique a Invocação do Ancião" na pág. 17).

ENFRENTANDO O ANCIÃO

Quando o Ancião é invocado para o tabuleiro, ele age como um inimigo, atacando investigadores que terminarem seus turnos no seu espaço. O número e tipo de dados que o Ancião rola é o total de todos os dados mostrados em todas as suas cartas de Estágio reveladas.

O Ancião não pode ser atacado ou ferido até que o ritual seja interrompido, mesmo se ele já tiver sido invocado para o tabuleiro por ter atingido o espaço vermelho na trilha de invocação! Depois que o ritual for interrompido, o Ancião pode ser atacado e ferido como qualquer outro inimigo. O Ancião tem múltiplos Estágios, com vidas individuais, que devem ser derrotados um de cada vez até que ele seja finalmente destruído.

Começando com o Estágio 2, cada carta mostra:
- Um efeito que acontece apenas uma vez, quando a carta é revelada.
- Um efeito contínuo que permanece em jogo até o fim da partida.
- Vida, mostrando quantos ferimentos esse Estágio pode sofrer.
- O número e tipo de dados que o Estágio adiciona aos ataques do Ancião.

Quando um Estágio tiver um número de ferimentos igual ou maior que sua vida, ele é derrotado. Mova a carta de Estágio para o lado para revelar o próximo e resolva seu efeito "Quando Revelado". Quaisquer ferimentos excedentes NÃO são aplicados ao próximo Estágio. Lembrem-se que todos os efeitos e dados dos Estágios anteriores continuam em jogo até o fim da partida!



EXEMPLO: Um investigador ataca Hastur enquanto ele está no Estágio 2. Esse Estágio já tem 9 ferimentos de ataques anteriores. O investigador atacante causa 5 ferimentos! Esse novo total de 14 é suficiente para derrotar os 12 de vida deste Estágio. A carta de Estágio é movida para o lado, para junto do Estágio 1, revelando o Estágio 3. Embora o investigador precisasse de apenas 12 ferimentos para derrotar o Estágio e tenha causado 14, os 2 ferimentos extras NÃO são aplicados ao Estágio 3. Hastur é movido para o Portal Vermelho, e todos os investigadores com pelo menos 2 Sinais Amarelos sofrem 1 ferimento. Hastur agora rola 3 dados bônus E 3 dados padrão quando atacar!

FIM DO JOGO

Vocês todos vencem o jogo quando derrotarem o Ancião em seu Estágio Final.

Se múltiplos gatilhos de fim de jogo acontecerem ao mesmo tempo, as condições de vitória têm precedência.

EXEMPLO: O Ancião e o último investigador morrem ao mesmo tempo. Os jogadores salvaram o mundo e vencem o jogo.

Vocês todos perdem o jogo quando acontecer uma das seguintes situações:
- Um investigador é morto ou consumido pela loucura antes que o Ancião seja invocado para o tabuleiro (carta de Estágio 1).
- Todos os investigadores são mortos ou consumidos pela loucura depois que o Ancião for invocado (Estágios 2 e posteriores).
- A ficha de Progresso atinge o último (8º) espaço da trilha de Invocação.



ÍNDICE REMISSIVO

Ações 12
Ações de Episódio 14
Ancião 5
Atacar 13
Carta de Descoberta 6
Carta de Estágio 5, 18
Carta do Episódio 5
Carta do Mito 7, 14, 17
Companheiro 15
Correr 12
Cultista 7
Dado Padrão 11
Dados 11
Dados Bônus 11
Descansar 13
Escada 9
Espaço 9
Espaço Seguro 9
Estresse 8
Ferimentos 8
Ficha de Progresso 17
Fogo 12, 16
Habilidades 8
Impedindo o Ritual 18
Inimigo 7
Insanidade 8
Investigador 8
Investigar 15
Invocação de Inimigo 14
Invocação do Ancião 14, 17
Lutando com Inimigos ... 15, 16, 18
Monstro 7
Morte 18
Movimento 12
Portais 9
Portas 9
Preparação 10
Reclamar 6, 15
Rerrolagem 11
Sanidade 8
Símbolo Ancestral 11
Sucesso 11
Tabuleiro da História 6
Tabuleiro de Investigador 8
Tentáculo 11
Trocar 13
Túnel 9
Turno 12

CRÉDITOS

Design do Jogo: Rob Daviau e Eric M. Lang

Desenvolvimento: Marco Portugal (líder) e Fábio Hirsch

Produção: Thiago Aranha (líder), Marcela Fabreti, Patricia Gil, Guilherme Goulart, Isadora Leite, Aaron Lurie e Safuan Tay

Arte: Adrian Smith, Karl Kopinski, Nicolas Fructus, Richard Wright e Filipe Pagliuso

Arte da Capa: Stefan Kopinski

Design Adicional dos Episódios: Brian Neff e JR Honeycutt

Design Gráfico Principal: Mathieu Harlaut

Design Gráfico: Marc Brouillon e Louise Combal

Fotografia das Miniaturas: Jean-Baptiste Guiton

Direção das Miniaturas: Mike McVey

Escultura: Benoit Cosse, RN Estudio, Jacques-Alexandre Gillois, Yannick Hennebo, Michael Jenkins, Patrick Masson, Thierry Masson, Jose Roig, Remy Tremblay e Edgar Skomorowski

Diretor de Design do Jogo: Eric M. Lang

Editor: David Preti

Revisão do Texto Original: Jason Koepp, Adam Krier e Lucas Martini

Playtesters: Paulo Andrade, Fábio Atássio, Robert Coelho, Will Creech, Lindsay Daviau, Max Duarte, Marcela Fabreti, Júlia Ferrari, Caio Quinta, Ricardo Limonete, Marcelo Mattina, Rod Mendes, Maurício Navate, Gabriel Nepomuceno, Flávio Oota, Ivo Rafael, Daniel Rosini, Daniel Serafim, Bill Shube, Sarah Shube, Rodrigo Sonnesso, Hudson William, Pedro Youkai e Lyu

Galápagos Jogos

Tradução: Eduardo Kraszczuk

Revisão: Evelyn Trippo, Ivar Junior, Kévila Cordas e Paula Pizauro

Diagramação BR: Felipe Godinho e Plinio Ricca

www.GalapagosJogos.com.br

RESUMO DAS REGRAS

SEQUÊNCIA DO TURNO

1. O INVESTIGADOR REALIZA 3 AÇÕES

- **Correr** - Mova-se até 3 espaços - Os inimigos seguem você. Adicione 1 ao seu tabuleiro de investigador por no espaço que você deixou.
- **Atacar** - Faça uma rolagem contra 1 inimigo no seu espaço.
- **Descansar** - Apenas em espaços seguros – cure 3 de estresse/ferimentos.
- **Trocar** - Com todos os investigadores no seu espaço.
- **Ações de Episódio** - Descritas na carta do episódio.

2. COMPRE UMA CARTA DO MITO

- **Mantenha os símbolos de Invocação do Ancião visíveis**
- **Resolva os efeitos especiais**
- **Invoque inimigos nos Portais** (se disponíveis)

3. INVESTIGUE OU LUTE!

- **Se estiver em um espaço Seguro**, compre uma carta de Descoberta.
- **Se houver inimigos no seu espaço**, todos eles atacam você (role os dados mostrados na carta deles).

4. RESOLVA O FIM DO TURNO

1. **Efeitos de Fim do Turno**
2. **Fogo!** - Role 1 por em você, então descarte-os.
3. **Verifique a Pilha de Descarte do Mito** - Se houver 3 , o Ancião avança. Aplique os efeitos do Ancião e da carta do Episódio; em seguida, reembaralhe o baralho do Mito.
4. **Verifique a Invocação do Ancião** - Se um espaço vermelho for alcançado ou o ritual for impedido, mova a carta do Estágio 1 para o lado e resolva os efeitos de Revelação do Estágio 2, invocando o Ancião.
5. **Efeitos de Fim do Turno do Ancião** - Resolva todos os Estágios revelados em ordem.

DADOS E VERIFICAÇÕES

"Faça uma Rolagem" - Role 3 + quaisquer aplicáveis

Rerrolagens - Em QUALQUER rolagem, o investigador ativo pode sofrer 1 de estresse para rerrolar 1 dado (quantas vezes quiser e puder).



Sucesso - Causa um ferimento quando estiver atacando.



Símbolo Ancestral - Requer uma habilidade para ter algum efeito.



Tentáculo - Perca 1 de sanidade.

SANIDADE

Quando o marcador atingir :

- Ignore qualquer perda de sanidade restante.
- Ative sua insanidade.
- Suba o nível de 1 de suas habilidades.

- Se houver um símbolo , você agora adiciona +1 a todas as suas rolagens.

ENFRENTANDO O ANCIÃO

- Depois de invocado, se o Ancião atacar, role os dados de todos os Estágios revelados juntos.
- O Ancião só pode ser atacado depois que o ritual for interrompido.
- Quando o Estágio atual do Ancião perder toda sua vida, mova essa carta para o lado e resolva o efeito de Revelação do próximo Estágio.

FIM DO JOGO

Todos vocês vencem se:

- Derrotarem o Estágio Final do Ancião.

Todos vocês perdem se:

- Um investigador for eliminado antes de o Ancião ser invocado.
- Todos os investigadores forem eliminados.
- A ficha de Progresso atingir o espaço final da trilha de Invocação.