ELDER SIGN™

EDIÇÃO REVISADA



Livro de Regras

Sei que serei chamado de louco pelo que estou prestes a fazer. No entanto, você precisa acreditar em mim quando digo que este museu está vivo, infectado por um mal antigo. Quando as forças diabólicas ficarem evidentes, elas reduzirão a humanidade a cinzas. Noite após noite, eu tenho purgado as exibições e relíquias, lutando para manter os horrores afastados e aprendendo o que foi possível. Acho que descobri uma forma de evitar nossa perdição. Culturas antigas criaram um símbolo estranho para banir essas criaturas.

Eles o chamaram de Símbolo Ancestral.

Resumo do Jogo

Elder Sign é um jogo cooperativo em que um a oito jogadores entram no papel de investigadores que lutam para combater um dos Anciões – uma criatura horrível e poderosa que vive no espaço entre as dimensões.

Os investigadores se aventuram no interior e nas redondezas do Museu da Universidade do Miskatonic, onde o retorno iminente do Ancião está provocando uma série de eventos bizarros. Ao superar esses desafios, os investigadores tentam obter Símbolos Ancestrais que serão necessários para aprisionar o Ancião e salvar a nossa dimensão.

Mas o tempo não para e, a cada noite, exatamente à meia-noite, o Ancião fica mais próximo de despertar e destruir toda a humanidade.

Objetivo do Jogo

O objetivo de todos os jogadores em uma partida de *Elder Sign* é cooperar para aprisionar o Ancião antes que ele desperte. Para aprisionar o Ancião, os investigadores têm de coletar Símbolos Ancestrais por meio da resolução de desafios enfrentados no museu.

Se o Ancião despertar, os investigadores têm uma última chance de derrotá-lo em uma batalha final desesperadora. Os jogadores devem estar cientes de que uma batalha contra o Ancião quase sempre termina em desgraça e morte.



Componentes do Jogo

- Este Livro de Regras
- 1 Relógio de papelão
- 1 Ponteiro de papelão para o Relógio
- 1 Conector de plástico (para o Ponteiro)
- 1 Ficha da Entrada
- 6 Dados verdes
- 1 Dado amarelo
- 1 Dado vermelho
- 80 Cartas em tamanho tarô, sendo:
  - 8 Cartas de Ancião
  - 16 Cartas de Investigador
  - 48 Cartas de Aventura
  - 8 Cartas de Outro Mundo
- 76 Cartas pequenas, sendo:
  - 12 Cartas de Itens Comuns
  - 12 Cartas de Itens Especiais
  - 12 Cartas de Feitiço
  - 8 Cartas de Aliado
  - 32 Cartas do Mito
- 144 Fichas e Marcadores de papelão, sendo:
  - 16 Marcadores de Investigador
  - 30 Fichas de Sanidade
  - 30 Fichas de Resistência
  - 15 Fichas de Pista
  - 22 Marcadores de Monstro
  - 5 Marcadores dos Monstros da Máscara
  - 12 Fichas de Perdição
  - 17 Fichas de Símbolos Ancestrais

Componentes em Detalhe

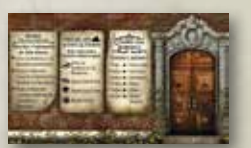
Esta seção descreve mais detalhadamente os componentes.

Relógio, Ponteiro e Conector de Plástico



O Relógio é usado para registrar a passagem do tempo no jogo. O ponteiro deve ser fixado no Relógio com o conector de plástico.

Ficha da Entrada



Esta ficha descreve as ações que os jogadores podem realizar enquanto estiverem na Entrada do Museu.

Dados verdes



Estes dados são rolados para completar desafios e resolver cartas de Aventura.

Dado amarelo



Este dado é rolado normalmente quando um jogador usa um Item Comum, e ele pode produzir resultados melhores do que um dado verde.

Dado vermelho



O dado vermelho é rolado normalmente quando um jogador usa um Item Especial, e ele pode produzir resultados melhores do que um dado verde ou amarelo.

Cartas de Ancião



Estas cartas apresentam os diferentes Anciões que os investigadores podem enfrentar.

Marcadores e Cartas de Investigador



Estas cartas mostram os diferentes investigadores que os jogadores representam na partida. Cada carta de Investigador tem um marcador de Investigador correspondente que é usado para indicar a localização atual do Investigador no museu.

Cartas de Aventura



Estas cartas representam os vários eventos e salas do museu que os investigadores devem explorar para obter Símbolos Ancestrais.

Cartas de Outro Mundo



Estas cartas são aventuras especiais que representam outras dimensões. Quando um portal se abre no museu, os investigadores podem explorar o que está do outro lado.

Item Comum, Item Especial e Cartas de Feitiço

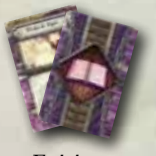
Estas cartas representam Itens e Feitiços que ajudam os investigadores a completar aventuras e evitar serem **devorados**.



Itens Comuns



Itens Especiais



Feitiços

Cartas de Aliado



As cartas de Aliado representam pessoas que podem auxiliar os Investigadores na busca pelos Símbolos Ancestrais.

Cartas do Mito



Estas cartas são compradas à meia-noite e acionam eventos estranhos no museu.

Fichas de Sanidade e Resistência



As fichas azuis de Sanidade e vermelhas de Resistência indicam a saúde mental e física dos investigadores.

Fichas de Pista



As fichas de Pista permitem que os investigadores rerrolem um ou mais dados durante uma aventura.

Marcadores de Monstro



Os marcadores de Monstro representam os vários monstros que podem aparecer nas aventuras dos investigadores.

Marcadores dos Monstros da Máscara



Os Monstros da Máscara são monstros especiais que são usados apenas quando o Ancião for Nyarlathotep.

Fichas de Perdição



Estas fichas indicam o tempo que falta para o Ancião despertar.

Fichas de Símbolos Ancestrais



Estas fichas indicam quanto falta para os investigadores aprisionarem o Ancião. O objetivo dos jogadores é coletar Símbolos Ancestrais.

Preparando a Primeira Partida

Antes de jogar *Elder Sign* pela primeira vez, destaque cuidadosamente os componentes de papelão, cuidado para não deixá-los ao alcance de crianças pequenas, animais e criminosos insanos.



Em seguida, pegue o Relógio de papelão, o Ponteiro de papelão e o conector de plástico, e monte-os conforme é mostrado na ilustração ao lado. Aperte bem o conector!

Preparação do Jogo

Ao preparar uma partida de *Elder Sign*, siga atenciosamente estes passos.

1. **Arrume o Relógio e a Entrada:** Coloque o Relógio na área de jogo, com o Ponteiro indicando "XII" (meia-noite). Em seguida, coloque a Ficha da Entrada próxima ao Relógio. Coloque os seis dados verdes, o dado amarelo e o dado vermelho próximos à Ficha da Entrada.
2. **Escolha o Ancião:** Escolha aleatoriamente uma carta de Ancião e a coloque voltada para cima próxima ao Relógio. Os jogadores também podem optar por enfrentarem um Ancião de sua escolha, se assim preferirem.
3. **Crie um Repositório de Monstros:** Coloque os marcadores de Monstro em um recipiente do qual os jogadores possam retirá-los, tal como um saco ou uma xícara. Se Nyarlathotep for o Ancião, acrescente ao repositório os marcadores de Monstros da Máscara (os marcadores de Monstro com um símbolo de máscara no verso). Caso contrário, devolva-os à caixa do jogo e não os utilize durante a partida.
4. **Prepare as Aventuras:** Embaralhe as cartas de Aventura e distribua seis cartas voltadas para cima em duas linhas de três abaixo da carta do Ancião. Em seguida, embaralhe as cartas de Outro Mundo. Coloque os dois baralhos voltados para baixo próximos às Aventuras distribuídas. Se uma carta de Aventura mostrar um ícone de dado preso, coloque o dado apropriado em cima da carta (consulte "Dados Presos" na página 12).

Diagrama da Preparação



5. **Prepare os Itens e Feitiços:** Embaralhe as cartas de Itens Comuns, Itens Especiais, Feitiços e Aliados em baralhos diferentes e coloque-os próximos ao baralho de Aventuras.

6. **Organize as Fichas:** Separe as fichas de Símbolos Ancestrais, Perdição, Sanidade, Pista e Resistência em montes. Mantenha os montes ao alcance de todos os jogadores.

7. **Distribua os Investigadores:** Cada jogador compra aleatoriamente uma carta de Investigador (também é possível escolher a carta desejada, desde que todos concordem). Em seguida, cada jogador pega o marcador de Investigador correspondente, o número de fichas de Sanidade e Resistência mostrado na carta de Investigador, e qualquer carta de Item e ficha de Pista indicada na carta de Investigador sob "Itens Iniciais". Em seguida, cada jogador coloca seu marcador de Investigador na Ficha da Entrada.

8. **Determine o Primeiro Jogador:** Determine o primeiro jogador misturando os marcadores de Investigador escolhidos e pegando um aleatoriamente.

9. **Resolva a Primeira Carta do Mito:** O primeiro jogador embaralha as cartas do Mito e as coloca próximas ao baralho de Aventuras. Em seguida, ele compra uma carta do Mito, coloca-a voltada para cima ao lado do baralho do Mito e resolve seu efeito imediato (consulte "Cartas do Mito" na página 15). Se uma carta do Mito mostrar um ícone de dado preso, coloque o dado apropriado em cima da carta (consulte "Dados Presos" na página 12).

A Regra de Ouro

Se o texto de uma carta ou de um marcador de Monstro for conflitante com as regras deste livro, o texto da carta ou do marcador tem precedência.

Compartilhamento de Informações

Como *Elder Sign* é um jogo cooperativo, é vital que os jogadores compartilhem informações. Os jogadores são encorajados a aconselhar seus companheiros, planejar seus turnos em grupo e discutir livremente as estratégias de jogo.

O Ancião

Antes de iniciar a partida, os jogadores devem ler o texto na carta do Ancião escolhido. Esse texto apresenta informações importantes sobre o Ancião, tais como o número de Símbolos Ancestrais requeridos para aprisioná-lo, a sua habilidade de ataque (usada durante a batalha contra o Ancião) e várias outras informações exclusivas do Ancião em questão.

Anatomia das Cartas de Ancião



1. **Nome:** O nome horrível do Ancião.
2. **Desafio de Batalha:** O desafio que os Investigadores terão de completar para remover uma ficha de Perdição ao lutar contra o Ancião.
3. **Limite de Símbolos Ancestrais:** O número de Símbolos Ancestrais necessário para derrotar o Ancião.

4a. Indicador da Perdição: Fichas de Perdição são colocadas aqui durante a partida. Quando todos os espaços tiverem fichas, o Ancião desperta.

4b. Ícone de Ficha de Perdição: Um espaço normal do indicador da Perdição.

4c. Ícone de Monstro: Quando uma ficha de Perdição é colocada neste espaço, um Monstro aparece.

5. **Habilidade Especial:** A habilidade que se aplica durante um jogo com o Ancião em questão.
6. **Habilidade de Ataque:** A habilidade que é ativada ao soar a meia-noite durante a batalha contra o Ancião.

O Turno do Jogador

Em *Elder Sign*, os jogadores se alternam na exploração do museu e na resolução de suas aventuras. A partida começa com o primeiro jogador e prossegue em sentido horário.

O turno de um jogador consiste em três fases, nesta ordem:

1. **Fase de Movimento:** O jogador pode mover seu marcador de Investigador para uma carta de Aventura, uma carta de Outro Mundo ou para a Ficha da Entrada. O jogador também pode optar por ficar onde está.
2. **Fase de Resolução:** Se o jogador estiver em uma carta de Aventura ou em uma carta de Outro Mundo, ele tenta resolvê-la rolando dados para completar seus desafios. Se o jogador estiver na Ficha da Entrada, ele realiza uma das ações listadas na ficha.
3. **Fase do Relógio:** O jogador avança o ponteiro do Relógio em três horas.

Após avançar o Relógio, o turno do jogador acaba e se inicia o turno do próximo jogador.

As seções seguintes descrevem cada fase em detalhes.

Anatomia das Cartas de Aventura



1. **Troféus:** O número de troféus que a Aventura vale depois de ser resolvida.
2. **Nome:** O nome da Aventura.
3. **Texto decorativo:** A história por trás da Aventura. Este texto não tem efeito sobre a partida.
4. **Seta de Ordenamento:** Se esta seta aparece em uma carta de Aventura, os desafios devem ser completados em ordem, de cima para baixo.
5. **Efeito de Terror:** O efeito de jogo que é ativado se nenhum desafio for completado e um resultado de terror for rolado.
6. **Ícone de Dado Preso:** Este ícone prende um dado, impedindo seu uso para completar desafios.
7. **Desafio:** Uma série de símbolos que um Investigador precisa obter nos dados para resolver a carta de Aventura.
8. **Desafio de Monstro:** A área onde os jogadores colocam um marcador de Monstro comprado.
9. **Penalidades:** As penalidades que um Investigador sofre se falhar na Aventura.
10. **Recompensas:** As recompensas que um Investigador recebe se for bem-sucedido na Aventura.

Fase de Movimento

Nesta fase, o jogador move seu investigador, colocando o marcador de Investigador na carta para a qual deseja se mover. Um jogador pode se mover para qualquer carta de Aventura ou de Outro Mundo voltada para cima na área de jogo, ou para a Ficha da Entrada. O jogador também pode optar por ficar onde está.

Após o jogador mover seu marcador de Investigador (ou ficar onde está), a sua Fase de Movimento acaba, e ele prossegue para a Fase de Resolução.

Fase de Resolução

Nesta fase, o jogador interage com o lugar onde está: uma carta de Aventura, uma carta de Outro Mundo ou a Ficha da Entrada.

Após o jogador resolver uma Aventura, descartar seu último dado em virtude de uma falha ou realizar uma ação na Entrada, a sua Fase de Resolução acaba, e ele prossegue para a Fase do Relógio.

Aventuras e Outros Mundos

Para resolver uma carta de Aventura ou de Outro Mundo, o jogador deve completar todos os seus desafios usando os resultados de seus rolamentos. Resolver Aventuras é o principal meio de obter Símbolos Ancestrais, aprisionar o Ancião e vencer o jogo.

Ordem dos Desafios

O jogador pode completar os desafios de uma Aventura na ordem que desejar, **a menos que** a carta mostre uma seta de ordem à esquerda dos seus desafios. Se a seta estiver presente, o jogador deve completar os desafios em ordem, de cima para baixo.





Desafios

Cada carta de Aventura e de Outro Mundo apresenta uma ou mais fileiras de símbolos. Cada uma dessas fileiras é um **desafio** que o jogador deve completar para resolver a Aventura.

Cada símbolo representa um **requerimento** que o jogador deve satisfazer para completar o desafio:



Um número de resultados de investigação igual ou superior ao número indicado no símbolo.



Um resultado de conhecimento no dado.



Um resultado de perigo no dado.



Um resultado de terror no dado.



Um resultado de dado dividido. Qualquer um dos resultados mostrados pode satisfazer este requerimento.



Após todos os requerimentos de resultados nos dados terem sido satisfeitos, o jogador deve avançar o Relógio para completar o desafio (consulte “Fase do Relógio” na página 10).



Após todos os requerimentos de resultados nos dados terem sido satisfeitos, o jogador deve perder Sanidade, conforme indicado, para completar o desafio.



Após todos os requerimentos de resultados nos dados terem sido satisfeitos, o jogador deve perder Resistência, conforme indicado, para completar o desafio.

Observação: Se satisfazer os requerimentos de um desafio for reduzir a Resistência ou Sanidade do Investigador para zero ou menos, o jogador **não pode** tentar completar o desafio.

Rolamentos

O jogador começa uma Aventura rolando os dados em seu acervo de dados. No início de uma Aventura, o acervo de dados contém todos os dados verdes (a menos que as instruções de algum efeito digam o contrário; consulte "Dados Presos" e "Itens", na página 12). Após rolar os dados, o jogador compara seus resultados com os requerimentos dos desafios da Aventura.

Cada um dos lados de um dado verde mostra um símbolo diferente:



1 de Investigação



2 de Investigação



3 de Investigação



Conhecimento



Perigo



Terror

Completando Desafios

Se os resultados dos dados do jogador satisfazem os requerimentos de um desafio, o jogador pode pegar os dados correspondentes e atribuí-los ao desafio para indicar que ele foi completado. Dados atribuídos não fazem mais parte do acervo de dados pelo restante da Fase de Resolução.

Se um desafio requerer que um Investigador perca Sanidade ou Resistência, ou forçar que o jogador avance o relógio, ele o faz neste momento.

Perdendo Resistência e Sanidade

Desafios, penalidades de Aventuras e outros efeitos podem requerer que o jogador perca Resistência e/ou Sanidade. Quando for assim instruído, o jogador pega o montante requerido de fichas da sua carta de Investigador e as devolve ao monte.

Um jogador pode completar **apenas um desafio por rolamento**, mesmo que seu rolamento contenha resultados que completam mais de um desafio.

Se ainda houver desafios visíveis na carta de Aventura, o jogador continua rolando seus dados remanescentes para completar os demais desafios até que ele falhe na Aventura (consulte "Falha em Rolamentos", a seguir) ou resolva a Aventura (consulte "Resolvendo uma Aventura", na página 9).

Falha em Rolamentos

Se um jogador não conseguir, ou não quiser, usar seus resultados para satisfazer os requerimentos de um desafio, o rolamento é considerado uma FALHA. Ele precisa descartar um dado de sua escolha do acervo de dados e rolar os remanescentes em uma nova tentativa de completar um desafio. Dados descartados não fazem mais parte do acervo de dados pelo restante da Fase de Resolução.

Exemplo de como Completar um Desafio

Durante a Fase de Resolução, um jogador tenta resolver uma Aventura. Ele rola seis dados verdes e obtém estes resultados:



Ele compara os resultados com os desafios na carta de Aventura.



Com os resultados obtidos, o jogador pode completar qualquer um dos desafios, mas não ambos com apenas um rolamento. Ele opta por completar o desafio de baixo e coloca os dados sobre os requerimentos correspondentes.



Apesar de o desafio requerer apenas três de investigação, foi necessário que o jogador atribuísse quatro de investigação para satisfazer os requerimentos do desafio. O resultado de investigação extra é ignorado. O jogador então rola os três dados restantes de seu acervo de dados para tentar completar o outro desafio.

Eficiência na Aventura

Por vezes, um jogador pode perceber que os resultados nos dados podem completar um desafio, mas que isso obrigaria o uso de muitos dados e reduziria suas chances de completar outros desafios da Aventura. Se assim desejar, o jogador pode optar por não completar um desafio e declarar uma falha no rolamento. Ele então descarta um dado e rola os dados restantes de seu acervo de dados para tentar completar os desafios de forma mais eficiente.

Se uma falha forçar o jogador a descartar seu último dado, ele falha na Aventura e sofre suas PENALIDADES (consulte "Recompensas e Penalidades", à direita).

Após falhar em uma Aventura, o jogador devolve para o acervo de dados todos os dados atribuídos aos desafios completados.

Observação: O jogador pode optar por falhar na Aventura a qualquer momento.

Efeitos de Terror

Se um jogador não conseguir completar um desafio e pelo menos um dos dados rolados mostrar um resultado de terror (), ele resolve todos os efeitos de terror na carta de Aventura e também os possíveis efeitos de terror na carta do Mito atual (consulte"Cartas do Mito" na página 15). Efeitos de terror ocorrem antes de descartar um dado devido devido à falha.

Exemplo de Efeito de Terror



Após completar o primeiro desafio em sua carta de Aventura, o jogador rola os quatro dados verdes restantes para tentar completar o próximo desafio. Ele obtém estes resultados:



O jogador não conseguiu todos os resultados requeridos para completar o desafio restante, então o rolamento falhou. A falha em um rolamento com um resultado de terror ativa o efeito de terror da carta, que diz: "Perca 1 de Sanidade". O jogador pega uma ficha de Sanidade de sua carta de Investigador e a devolve ao monte. Agora ele pode descartar um dado para tentar completar o desafio novamente.

Resolvendo uma Aventura

Quando todos os desafios na carta de Aventura forem completados, o jogador resolveu a Aventura com sucesso. Ele coloca todos os marcadores de Investigador que estavam na carta de volta na Ficha da Entrada. Ele também devolve ao acervo de dados todos os dados atribuídos e descartados.

O jogador coloca a carta de Aventura resolvida em sua área de jogo, compra a primeira carta do baralho de Aventura e a coloca no lugar da carta de Aventura que foi resolvida. Em seguida, ele coleta as recompensas da Aventura resolvida (consulte "Recompensas e Penalidades", à direita).

Recompensas e Penalidades

Se o jogador resolver uma carta de Aventura com sucesso, ele recebe as recompensas listadas na área inferior direita da carta.

Se o jogador falhar na Aventura, ele sofre as penalidades listadas na área inferior esquerda da carta.



Um exemplo de penalidades.



Um exemplo de recompensas.

Item Comum: Para cada um destes ícones, compre uma carta do baralho de Itens Comuns.

Item Especial: Para cada um destes ícones, compre uma carta do baralho de Itens Especiais.

Feitiço: Para cada um destes ícones, compre uma carta do baralho de Feitiços.

Pista: Para cada um destes ícones, receba uma ficha de Pista.

Aliado: Para cada um destes ícones, compre uma carta do baralho de Aliados.

Símbolo Ancestral: Para cada um destes ícones, coloque uma ficha de Símbolo Ancestral próxima à carta do Ancião. Se o número total de fichas de Símbolo Ancestral próximas à carta for igual ou maior que o limite de Símbolos Ancestrais do Ancião (consulte "Anatomia das Cartas de Ancião" na página 5), os Investigadores vencem o jogo.

Portal: Para cada um destes ícones, compre a primeira carta do baralho de Outro Mundo e a coloque voltada para cima abaixo das seis cartas de Aventura (consulte "Cartas de Outro Mundo" na página 10).

Sanidade: Para cada um destes ícones, perca um de Sanidade.

Resistência: Para cada um destes ícones, perca um de Resistência.

Monstro: Para cada um destes ícones, um Monstro aparece (consulte "Monstros" na página 16).

Perdição: Para cada um destes ícones, acrescente uma ficha de Perdição ao indicador de Perdição do Ancião (consulte "O Indicador da Perdição" na página 15).

Após o jogador coletar sua recompensa ou sofrer sua penalidade, ele prossegue para a Fase do Relógio (consulte "Fase do Relógio" na página 10).

Cartas de Outro Mundo

Cartas de Outro Mundo são um tipo especial de carta de Aventura que representam portais para outras dimensões. Essas cartas entram em jogo somente após um jogador receber um portal como recompensa. Quando uma carta de Outro Mundo entrar em jogo, coloque-a abaixo das seis cartas de Aventura. Não há limite para o número de cartas de Outro Mundo em jogo. Após resolver uma carta de Outro Mundo, não a substitua.

A Ficha da Entrada

Se o jogador estiver na Ficha da Entrada, ele realiza uma das ações listadas na ficha.

- **Receber Tratamento**: O jogador escolhe **uma** destas opções:
  - Recuperar gratuitamente um de Resistência ou um de Sanidade.
  - Gastar dois troféus para recuperar toda a sua Resistência ou toda a sua Sanidade.
  - Gastar quatro troféus para recuperar toda a sua Resistência e toda a sua Sanidade.
- **Procurar nos Achados e Perdidos:** O jogador rola um dado verde e consulta a tabela na Ficha da Entrada. Os jogadores não podem usar Itens ou habilidades de Investigador para afetar esse rolamento.
- **Comprar uma Lembrança:** O jogador gasta alguns de seus troféus para comprar **um** dos objetos listados (consulte "Troféus", a seguir). O jogador pode comprar apenas uma Lembrança por turno, mesmo que tenha troféus suficientes para comprar várias Lembranças.

Troféus

Troféus são o dinheiro em *Elder Sign*. O jogador pode gastar troféus para comprar produtos e serviços na Entrada, e alguns efeitos de jogo fazem com que os jogadores percam os troféus obtidos.



Uma carta de Aventura que vale 2 troféus.

Cada carta de Aventura, de Outro Mundo e marcador de Monstro tem um valor de troféu. Quando um jogador resolve um marcador de Monstro ou uma carta, ele os coloca em sua área de jogo e soma seu valor de troféu aos demais. Em turnos posteriores, ele poderá gastar esses troféus na Ficha da Entrada ou, eventualmente, perdê-los como resultado da falha em uma Aventura.



Um marcador de Monstro que vale 1 troféu.

Ao gastar troféus, o jogador pode usar uma combinação de cartas e/ou marcadores de Monstro. Após gastar troféus, o jogador devolve as cartas voltadas para baixo para o fim do respectivo baralho e os marcadores de Monstro para o repositório.

Um jogador pode ser forçado a gastar uma carta que vale dois ou mais troféus em um efeito que custa apenas um troféu. Ao gastar ou perder troféus, os jogadores não recebem troco, e perdem o valor de troféu que exceder o requerimento.

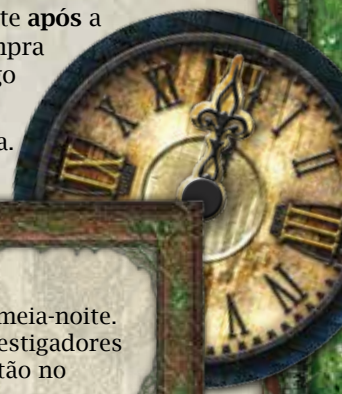
Fase do Relógio

O jogador move o ponteiro do Relógio em três horas no sentido horário.

Como o Relógio começa à meia-noite e avança apenas três horas por vez, o ponteiro do Relógio pode apontar apenas para "XII", "III", "VI" ou "IX".

Quando o ponteiro chegar ao "XII", soa a meia-noite **após** a Fase do Relógio do jogador atual. Um jogador compra uma nova carta do Mito e resolve os efeitos de jogo (consulte "Meia-Noite" na página 15).

Após o jogador avançar o Relógio, seu turno acaba. Em seguida, é a vez do próximo jogador.



Os Dias Passam Rápido...

Cada vez que o relógio chega ao "XII", soa a meia-noite. Não há "meio-dia" em *Elder Sign*, pois os Investigadores precisam dormir de vez em quando e não estão no museu durante o horário de expediente.

Reserva de Dados

Ao tentar resolver uma aventura, existem alguns meios de reservar dados, tais como concentração, pedido de ajuda e Feitiços. Os jogadores reservam resultados de dados para serem usados no futuro. As seções seguintes descrevem essas ações em detalhes.

Concentração

Após falhar em um rolamento, o jogador pode se concentrar em um dado. Para se concentrar em um dado, o jogador primeiro descarta um dado por causa da falha no rolamento. Em seguida, ele escolhe um dado dentre os remanescentes do acervo de dados. O dado é então colocado sobre o marcador de Investigador, **sem mudar o resultado**.

Um dado de concentração não faz parte do acervo de dados, mas o jogador pode utilizar o seu resultado para completar um desafio em um rolamento futuro no mesmo turno. Usar um dado de concentração para completar um desafio implica em mover o dado do marcador de Investigador para o desafio que se quer completar, juntamente com outros dados rolados que o desafio requeira.

Ao final da Fase de Resolução, o jogador devolve ao acervo os dados de concentração que não foram utilizados.

Observação: Um jogador pode se concentrar em apenas um dado após uma falha, e ele pode se concentrar apenas uma vez a cada turno.

Exemplo de Concentração



Ao tentar completar o desafio acima, o jogador rolou os dados e obteve estes resultados:



Com esse rolamento, o jogador não consegue completar o desafio.
(1) Para rolar de novo, ele precisa primeiro descartar um dado. (2) Em seguida, ele decide se concentrar no dado com o resultado de conhecimento e o coloca sobre seu marcador de Investigador. Ele rola os dados restantes e obtém estes resultados:



Com esse rolamento, somado ao dado de concentração, ele consegue completar o desafio.

Pedido de Ajuda

Após falhar em um rolamento, o jogador pode pedir ajuda para outro jogador que tenha seu marcador de Investigador na mesma carta.

Para receber ajuda, o jogador primeiro descarta um dado por causa da falha no rolamento. Em seguida, ele pede ajuda para **um jogador** que tenha seu Investigador na mesma carta. Se esse jogador concordar, o jogador ativo escolhe um dado dentre os remanescentes do acervo de dados. Esse dado é então colocado sobre o marcador de Investigador do jogador que está oferecendo ajuda, **sem mudar o resultado**.

O dado passa a funcionar como um dado de concentração, e o jogador pode usá-lo para o desafio que deseja completar, juntamente com outros dados rolados que o desafio requeira. Porém, se o jogador falhar na Aventura enquanto recebe ajuda de outro jogador, o jogador que está ajudando **deve** escolher entre perder um de Sanidade ou um de Resistência.

O jogador pode pedir ajuda apenas uma vez por rolamento, mas pode pedir ajuda extra de outros Investigadores na mesma carta em rolamentos subsequentes.

Exemplo de Ajuda



Mandy Thompson falhou na resolução da carta de Aventura acima, então seu marcador de Investigador permanece na carta. Agora é a vez de Bob Jenkins. Em seu primeiro rolamento, ele completou o primeiro desafio. Agora ele prossegue com o segundo rolamento e obtém estes resultados:



Ele não consegue completar o desafio, então o rolamento falhou. (1) Primeiro, ele descarta um dado. (2) Em seguida, ele decide se concentrar no dado com 3 de investigação e o coloca sobre seu marcador de Investigador. Depois, ele rola os dados remanescentes e obtém estes resultados:



Novamente ele não consegue completar o desafio e falha no rolamento. (3) Ele descarta um dado para rolar novamente e pede a Mandy Thompson para ajudá-lo. (4) Ela concorda, e ele coloca o dado com 3 de investigação no marcador de Investigador dela. Ele tem apenas um dado restante em seu acervo de dados, então ele o rola e consegue este resultado:





Esse rolamento, combinado com o dado da concentração e o dado da ajuda, completa o desafio e resolve a carta de Aventura com sucesso.

Cada Investigador pode ajudar apenas uma vez por turno.

Ao final da Fase de Resolução, o jogador devolve ao acervo de dados os dados de ajuda que não foram utilizados.

Observação: Após cada falha em um rolamento, um jogador pode se concentrar ou pedir ajuda; **mas não ambos**. Porém, se um jogador já tiver se concentrado em um dado, ele pode pedir ajuda em rolamentos seguintes, e vice-versa.

Dados Presos





Alguns marcadores de Monstro, cartas de Aventura e cartas do Mito apresentam um ícone de dado preso. Quando uma carta ou um marcador com um dado preso entrar em jogo, os jogadores têm de colocar imediatamente um dado da cor correspondente sobre o ícone, mesmo que o dado em questão esteja sobre uma carta de Feitiço ou um marcador de Investigador.

Dados presos não podem estar no acervo de dados até que sejam liberados.

Liberando Dados Presos

Para liberar um dado preso, a carta ou o efeito que o está prendendo tem de ser resolvido.

Por exemplo, se um dado for preso por um desafio em uma carta de Aventura ou de Outro Mundo, um jogador precisa resolver a carta para liberá-lo. Se um dado for preso por uma carta do Mito, o dado permanecerá preso até que uma nova carta do Mito seja comprada à meia-noite (consulte "Meia-Noite" na página 15). Se um dado for preso por um marcador de Monstro, um jogador precisa derrotá-lo (consulte "Monstros" na página 16).

Resolvendo Várias Fechaduras

É possível que um dado seja preso por mais de um efeito.

Por exemplo, se houver dois efeitos que prendam o dado amarelo, as fechaduras são resolvidas na ordem em que entraram em jogo: após o dado amarelo ser liberado da primeira fechadura, ele é colocado na segunda. Depois de o dado ser liberado da segunda fechadura, os jogadores podem colocá-lo em seu acervo de dados usando um item comum que acrescente um dado amarelo ao acervo de dados.

Habilidades dos Personagens e Dados Presos

Vários personagens, tais como Gloria Goldberg e Jenny Barnes, têm habilidades que permitem o uso de dados extras em Aventuras. Apesar de serem poderosas, essas habilidades não permitem que elas rolem dados presos e não os liberam de suas fechaduras. Apenas a habilidade da Irmã Mary permite que ela libere dados presos.

Pistas, Itens, Feitiços e Aliados

Durante uma partida, os jogadores podem adquirir Itens, Pistas, Aliados e Feitiços para ajudá-los. Esta seção descreve mais detalhadamente esses auxílios.

Pistas

Ao tentar resolver uma Aventura em seu turno, um jogador pode gastar fichas de Pista para rerrolar alguns de seus dados para completar desafios.

Após um rolamento, se o jogador não gostar dos resultados, ele pode gastar uma ficha de Pista para rerrolar **um, alguns ou todos** os seus dados. Ele pode fazer isso quantas vezes quiser, desde que tenha Pistas para gastar. O jogador devolve as Pistas gastas para o monte.

Itens

Itens Comuns e Especiais concedem inúmeras vantagens ao jogador em uma Aventura, tais como fazer com que um Investigador recupere Resistência ou Sanidade, ou acrescentar dados ao acervo de dados. O efeito está indicado na frente da carta do Item. Após usar um Item, o jogador coloca a carta voltada para baixo sob o baralho correspondente.

Recuperando Sanidade e Resistência

Algumas cartas fazem com que um Investigador recupere Sanidade ou Resistência. O jogador pode usar a carta em seu turno no momento indicado. Para tal, ele pega o número indicado de fichas de Sanidade ou Resistência do monte, coloca-as na carta do Investigador e devolve a carta usada voltada para baixo sob o baralho.

Observação: Um Investigador não pode recuperar mais Resistência ou Sanidade do que o máximo indicado em sua carta.

Acrescentando Dados ao Acervo

Cartas de Item Comum frequentemente mostram um ícone de dado amarelo. Em seu turno, um jogador pode descartar um desses Itens para acrescentar o dado amarelo ao seu acervo de dados. O dado amarelo é idêntico a um dado verde, mas ele tem quatro lados com investigação em vez de um lado com terror.

Cartas de Item Especial frequentemente mostram um ícone de dado vermelho. Em seu turno, um jogador pode descartar um desses itens para acrescentar o dado vermelho ao seu acervo de dados. O dado vermelho é idêntico ao dado amarelo, mas ele tem um lado com um curinga em vez de um lado com investigação. Um curinga pode ser usado como um resultado de 4 de investigação, conhecimento, perigo ou terror.

Um dado acrescentado ao acervo de dados permanece no acervo até que o jogador o use para completar um desafio ou o descarte após uma falha. A menos que os dados estejam presos ou reservados por um Feitiço, o jogador devolve ao monte os dados concedidos por Itens Comuns ou Especiais que não foram utilizados no final da Fase de Resolução.


Ícone de Dado amarelo



4 de Investigação


Ícone de Dado vermelho


Curinga

Usando Itens, Pistas, Feitiços e Aliados

Um jogador pode usar apenas os **seus** Itens, Pistas, Feitiços e Aliados em seu próprio turno; ele não pode usá-los no turno de outro jogador. **Qualquer** jogador pode usar um dado reservado por um Feitiço no turno de **qualquer** jogador.

Observação: Se um jogador descartar um dado amarelo ou vermelho, ele não poderá acrescentá-lo novamente ao seu acervo de dados no mesmo turno.

Feitiços

Feitiços são similares aos Itens e oferecem várias vantagens durante uma aventura, tais como reservar dados para uso futuro ou fazer com que um Investigador recupere Sanidade ou Resistência (consulte "Recuperando Sanidade e Resistência", na página 12).



Reservar Dados com Feitiços

Vários feitiços permitem que um jogador reserve o resultado de um dado para mais tarde. Isso é indicado por um ícone de reserva.

Para lançar um Feitiço, o jogador coloca a carta voltada para cima em sua frente **após** rolar os dados em seu turno. Ele então escolhe um dado do rolamento. O dado é colocado sobre o ícone de reserva da carta de Feitiço, **sem mudar o resultado**.

Quando um dado é reservado por uma carta de Feitiço, ele permanece nela até que **qualquer** jogador opte por usá-lo para completar um desafio e o remova do Feitiço para rolá-lo (consulte "Removendo Dados Reservados", na página 14), ou até que outro efeito prenda o dado (consulte "Dados Presos" na página 12). No caso de Feitiços que reservam vários dados, o jogador pode remover um por vez ou todos ao mesmo tempo.

Depois que todos os dados forem removidos de uma carta de Feitiço, o jogador devolve a carta voltada para baixo sob o baralho correspondente.

Observação: Não é possível colocar dados novos em um Feitiço para substituir os que foram removidos.



Exemplo de um Feitiço de Reserva



Depois de completar o primeiro desafio, o jogador rola os dados e obtém estes resultados:



Com esse rolamento, ele pode completar facilmente o último desafio. Porém, ele sabe que o resultado de terror pode ser útil mais adiante. (1) Ele opta por reservar esse dado com uma carta de Feitiço.



Em seu próximo turno, outro jogador tenta resolver a seguinte carta de Aventura:



Um dado verde está reservado por um Feitiço. O jogador opta por deixá-lo no Feitiço, então ele rola os cinco dados verdes do acervo de dados e obtém estes resultados:



Com esse rolamento, ele não consegue completar nenhum dos desafios. Porém, ele pode usar o dado com resultado de terror reservado pelo Feitiço.



(2) Ele coloca o dado com o resultado de perigo e (3) o dado reservado com o resultado de terror na carta de Aventura para completar o desafio.

Anatomia das Cartas de Investigador



1. **Nome:** O nome e a ocupação do Investigador.
2. **Máximo de Sanidade:** O montante de Sanidade inicial do Investigador. A Sanidade de um Investigador não pode exceder este número.
3. **Máximo de Resistência:** O montante de Resistência inicial do Investigador. A Resistência de um Investigador não pode exceder este número.
4. **Habilidade Especial:** Uma habilidade exclusiva que pode ser usada pelo jogador que controla o Investigador.
5. **Itens Iniciais:** Uma lista de itens com os quais o Investigador começa a partida (consulte "Recompensas e Penalidades" na página 9).



Removendo Dados Reservados

Dados reservados por meio de concentração ou ajuda só podem ser removidos pelo jogador que os reservou, e eles retornam ao acervo de dados ao final da Fase de Resolução. Dados reservados por um Feitiço podem ser removidos do Feitiço por qualquer jogador durante seu turno para ser usado em um rolamento.

Aliados

Algumas recompensas permitem que o jogador compre uma carta de Aliado. Quando o jogador comprar uma carta de Aliado, ele a coloca imediatamente voltada para cima em sua área de jogo. Os aliados permanecem em jogo até que seus efeitos acabem, conforme indicado na carta.

Apenas o jogador que comprou o aliado pode usar sua habilidade.

Sendo Devorado

Se, a qualquer momento, um Investigador perder Sanidade ou Resistência que o faça ir a zero ou menos, ele é **devorado**.

Quando um Investigador é **devorado**, o jogador acrescenta uma ficha de Perdição ao indicador de Perdição e devolve a carta de Investigador à caixa do jogo. Ele coloca todas as cartas de Item, Aliado e Aventura voltadas para baixo sob os baralhos correspondentes, devolve seus marcadores de Monstro para o repositório e as fichas de Pista para o monte.

Em seguida, ele escolhe um novo Investigador e pega os itens iniciais correspondentes. O novo Investigador começa com o máximo de Resistência e Sanidade, e o jogador prossegue jogando com seu novo Investigador no próximo turno.

Se não houver mais Investigadores disponíveis, o jogador é eliminado da partida.

Se o Investigador de um jogador é **devorado** em **seu próprio turno**, o jogador prossegue imediatamente para a Fase do Relógio e, em seguida, escolhe um novo Investigador.

Se o Ancião despertar em virtude de um Investigador ter sido **devorado**, o jogador que o controla é eliminado da partida. O Relógio ainda avança durante a batalha com o Ancião, como se o turno do jogador tivesse acontecido normalmente.

Regras Adicionais

Esta seção descreve outras regras importantes não mencionadas previamente.

Habilidades dos Investigadores

Cada Investigador tem uma habilidade especial que pode permitir ao jogador acrescentar dados ou alterar resultados, ou oferecer outros benefícios durante a partida.

Algumas habilidades de Investigadores podem ser usadas "uma vez por rolamento". Isso significa que o jogador pode usar essa habilidade uma vez a cada novo rolamento em uma Aventura. Uma rerrolagem é considerada como parte do rolamento original, então o jogador não pode usar a habilidade em uma rerrolagem se já a usou durante o rolamento original.

Algumas habilidades de Investigadores podem ser usadas "uma vez por dia". Isso significa que, depois de o jogador usar a habilidade, ele não pode voltar a usá-la até que chegue novamente a meia-noite (consulte "Meia-Noite", a seguir).

Observação: Para garantir o uso da habilidade do Investigador de forma correta, cada jogador deve consultar sua carta de Investigador.

Meia-Noite

Após acabar o turno de um jogador e o Relógio avançar até ou além das "XII", soa a meia-noite e os jogadores resolvem os seguintes passos, em ordem:

1. Resolva os efeitos "À Meia-Noite" em **todas** as cartas em jogo, incluindo cartas de Aventura e de Outro Mundo. Resolva também todos os efeitos "Na próxima vez em que o Relógio soar a meia-noite" em cartas do Mito.
2. Compre uma nova carta do Mito e resolva seu efeito imediato (consulte "Cartas do Mito", a seguir). Coloque a carta do Mito anterior voltada para baixo sob o baralho correspondente.
3. Renove as habilidades de Investigadores que podem ser usadas "uma vez por dia".

Observação: Efeitos "À Meia-Noite" não ocorrem no primeiro turno da partida.

Cartas do Mito

Cada vez que soa a meia-noite, os jogadores compram uma nova carta do Mito e colocam a antiga voltada para baixo sob o baralho correspondente. Cada carta do Mito tem um EFEITO IMEDIATO e um EFEITO DURADOURO.

O efeito imediato está impresso na parte de cima da carta e ocorre imediatamente após a carta ser comprada. O efeito duradouro está impresso na parte de baixo da carta. Esse efeito se aplica enquanto a carta estiver voltada para cima.

Observação: Algumas poucas cartas do Mito têm um efeito que perdura, mesmo após uma nova carta do Mito ser comprada.

Anatomia das Cartas do Mito



1. **Efeito Imediato:** O efeito ocorre imediatamente após comprar a carta.
2. **Efeito Duradouro:** O efeito que se aplica enquanto a carta do Mito permanecer voltada para cima.

O Indicador da Perdição

O indicador da Perdição mede o tempo que falta para o Ancião despertar no Museu da Universidade do Miskatonic. Quanto mais fichas houver no indicador da Perdição, mais próximo o Ancião está de despertar.

Cartas do Mito, penalidades de Aventuras e outros efeitos fazem avançar o indicador da Perdição. Ao ser instruído para avançar o indicador da Perdição, o jogador coloca uma ficha de Perdição no primeiro espaço disponível do indicador da Perdição. O indicador da Perdição começa no canto superior esquerdo e prossegue da esquerda para a direita em cada fileira.

Existem dois ícones diferentes nos espaços do indicador da Perdição: ícones de Perdição e ícones de Monstro. Depois de colocar uma ficha de Perdição em um espaço com um ícone de Monstro, um Monstro aparece no museu (consulte "Monstros" na página 16).



Um ícone de Perdição no indicador da Perdição.



Um ícone de Monstro no indicador da Perdição.

Após colocar uma ficha de Perdição no último espaço do indicador da Perdição, o Ancião desperta e os Investigadores precisam lutar contra ele (consulte "Acordando o Ancião" na página 18).

Se um jogador colocar a última ficha e coletar o último Símbolo Ancestral ao mesmo tempo, o Ancião é enclausurado e os Investigadores vencem.

Monstros

Quando um efeito de jogo diz que “um Monstro aparece”, o jogador pega aleatoriamente um marcador de Monstro do repositório de Monstros e o coloca em um desafio de Monstro.

Desafios de Monstro

Um desafio de Monstro é um desafio em uma carta de Aventura ou de Outro Mundo que está total ou parcialmente cercado por uma borda branca. Quando estiver em um desafio de Monstro, um marcador de Monstro funciona como um desafio que o jogador deve completar para resolver a Aventura.

Existem três tipos de desafios de Monstro: vazio, total ou parcial.

- Um desafio de Monstro vazio **não tem requerimentos** dentro da borda branca. Um marcador de Monstro que cobre um desafio de Monstro vazio acrescenta um desafio extra que os jogadores devem completar para resolver a Aventura.
- Um desafio de Monstro total tem **todos os seus requerimentos** cercados pela borda branca. Um marcador de Monstro que cobre um desafio de Monstro total substitui o desafio existente.
- Um desafio de Monstro parcial tem **alguns requerimentos** cercados pela borda branca e outros não. Um marcador de Monstro que cobre um desafio de Monstro parcial substitui apenas os requerimentos do desafio que estão dentro da borda branca.

Se um Monstro aparecer e houver vários desafios de Monstro disponíveis na área de jogo, o jogador escolhe um desafio de Monstro disponível e coloca o marcador de Monstro sobre ele.

Se não houver desafios de Monstro disponíveis, o jogador escolhe uma carta de Aventura ou de Outro Mundo e coloca o marcador de Monstro abaixo do último desafio da carta.

Observação: Os jogadores têm de distribuir os marcadores de Monstro da forma mais equilibrada possível. Isso quer dizer que nenhuma carta de Aventura ou de Outro Mundo pode ter um segundo Monstro até que todas as cartas de Aventura ou de Outro Mundo tenham pelo menos um Monstro.

Se um marcador de Monstro for colocado abaixo do último desafio em uma carta de Aventura com uma seta de ordenamento, o marcador de Monstro se torna o último desafio da Aventura em questão.

Se a recompensa de uma Aventura fizer aparecer um Monstro, o jogador pode colocar o marcador de Monstro na carta de Aventura que será comprada.

Disposição de Desafios de Monstro Vazios



Ao colocar um marcador de Monstro em um desafio de Monstro vazio, ele cobre completamente a borda branca, conforme é mostrado abaixo:



Agora o jogador precisa completar o desafio no marcador de Monstro **além** do outro desafio da carta de Aventura.

Disposição de Desafios de Monstro Totais



Ao colocar um marcador de Monstro em um desafio de Monstro total, ele cobre completamente o desafio, conforme é mostrado abaixo:



Agora o jogador precisa completar o desafio no marcador de Monstro em vez do desafio que foi coberto.

Completando um Desafio de Monstro Parcial



Ao colocar um marcador de Monstro em um desafio de Monstro parcial, ele cobre completamente **apenas** os requerimentos cercados pela borda branca, conforme é mostrado abaixo:



Por exemplo, ao tentar completar a carta de Outro Mundo acima, o jogador rola os dados e obtém estes resultados:



Com esse rolamento, o jogador consegue completar o desafio de Monstro, conforme mostrado abaixo.



Em seguida, o jogador tenta completar o próximo desafio e rola os dois dados restantes; ele obtém estes resultados:



Com esse rolamento, ele não consegue completar o segundo desafio. Apesar de não ter resolvido a Aventura, ele completou o desafio de Monstro, então ele pega o marcador de Monstro e o coloca em sua área de jogo com o valor de troféu voltado para cima.

Completando Desafios de Monstro

Um jogador completa um desafio de Monstro ao satisfazer os seus requerimentos com os resultados dos dados, assim como qualquer outro desafio normal de uma Aventura.

Se um jogador completar um desafio de Monstro, ele coleta o marcador de Monstro **no final da sua Fase de Resolução**, devolve para o monte dados que tenham sido presos pelo Monstro (a menos que haja outras fechaduras em jogo) e segue instruções que estejam presentes no verso do marcador.

Se um jogador completar um desafio de Monstro, mas falhar na carta de Aventura ou de Outro Mundo, ele ganha o marcador de Monstro no final da sua Fase de Resolução **antes** de sofrer as penalidades por falhar na carta de Aventura ou de Outro Mundo.

Completando um Desafio de Monstro Parcial

Um jogador completa um desafio de Monstro parcial satisfazendo os requerimentos do marcador de Monstro **e** os requerimentos não cobertos do desafio na mesma fileira.

Se um jogador obtiver resultados que satisfazem apenas os requerimentos do marcador de Monstro, **mas não os de todo o desafio**, ele não derrotou o Monstro. O marcador de Monstro permanece até que um jogador satisfaça toda a fileira de requerimentos do desafio.

Derrotando Monstros com Itens e Feitiços

Alguns Itens e Feitiços instruem o jogador a derrotar um Monstro. Ao usar um Item ou lançar um Feitiço desses, o jogador escolhe qualquer um dos Monstros em jogo e vira seu marcador para baixo, ignorando os seus requerimentos.

Se o marcador de Monstro estiver cobrindo um desafio de Monstro parcial, os requerimentos descobertos do desafio ainda precisam ser satisfeitos para resolver a Aventura.

Após ter sucesso ou falhar na Aventura, o jogador pega o marcador de Monstro derrotado ao final da Fase de Resolução.



Acordando o Ancião

Após colocar uma ficha de Perdição no último espaço do indicador da Perdição, o Ancião desperta. Imediatamente depois de o Ancião despertar, descarte a carta do Mito atual. O efeito duradouro se encerra imediatamente e dados presos são liberados. Se algum dado estiver preso por cartas de Aventura, de Outro Mundo ou marcadores de Monstro quando o Ancião despertar, remova esse dado do jogo. Em seguida, descarte do jogo todas as cartas de Aventura, de Outro Mundo e todos os marcadores de Monstro.

Os jogadores então colocam seus marcadores de Investigador na carta do Ancião. A menos que o seu Investigador seja **devorado**, os jogadores não podem retirar seus marcadores de Investigador desta carta pelo resto da partida.

Se o Ancião acordar durante o turno de um jogador, o jogador imediatamente prossegue para a Fase do Relógio.

Se um jogador colocar a última ficha de Perdição como resultado de uma recompensa ou penalidade, ele recebe todas as recompensas ou penalidades antes de o Ancião despertar.

Exemplo de Batalha contra o Ancião



Os jogadores não conseguiram coletar Símbolos Ancestrais suficientes antes de o indicador da Perdição ser preenchido, e Cthulhu desperta de seu cochilo. É preciso derrotá-lo para vencer o jogo.

Porém, Harvey Walters começa o combate com apenas 1 de Sanidade e 3 de Resistência. Os jogadores falharam em derrotar Cthulhu por vários turnos e, devido à habilidade de Cthulhu, Harvey Walters tem agora sua Resistência máxima reduzida a 1.

Mandy Thompson usa um Item Especial e começa rolando todos os dados verdes e o dado vermelho. Ela obtém estes resultados:



Ela completa o desafio de batalha do Ancião, então (1) ela coloca os três dados na carta do Ancião e (2) remove uma ficha de Perdição do indicador da Perdição.



Em seguida, Mandy Thompson rola os quatro dados restantes e obtém estes resultados:



Esse rolamento não completa o desafio, e o rolamento é uma falha.
(3) Ela descarta um dado, rola novamente e obtém estes resultados:



Sucesso! Ela completa o desafio de batalha novamente, então (4) ela coloca os três dados na carta do Ancião e (5) remove mais um a ficha de Perdição do indicador da Perdição.



Mandy Thompson usou todos os dados, então ela prossegue para a Fase do Relógio e avança o Relógio, o que faz soar a meia-noite. Chegou a vez de Cthulhu atacar. A habilidade de Cthulhu diz o seguinte:

> "Quando Cthulhu atacar, cada Investigador deve reduzir seu máximo de Sanidade ou de Resistência em 1. Em seguida, acrescente 1 ficha de Perdição ao indicador da Perdição."

Infelizmente, isso reduz o máximo de Resistência de Harvey Walters para zero, e ele é **devorado**. O jogador de Harvey deve então colocar duas fichas de Perdição no indicador da Perdição: uma pela habilidade de Cthulhu e uma pela morte de Harvey Walters.

Se um efeito acordar o Ancião **antes** de o indicador da Perdição estar cheio, coloque fichas de Perdição em todos os espaços remanescentes do indicador da Perdição.

Batalha contra o Ancião

Depois que o Ancião despertar, os jogadores se alternam e resolvem estas fases, em ordem:

1. **Fase de Ataque:** O jogador rola dados numa tentativa de completar o DESAFIO DE BATALHA do Ancião quantas vezes for possível.

2. **Fase do Relógio:** O jogador avança o Relógio. Cada vez que soa a meia-noite, os jogadores resolvem o ataque do Ancião.

Fase de Ataque

As cartas do Ancião mostram um desafio de batalha. Para atacar o Ancião, o jogador rola dados para completar o desafio de batalha.

Se o rolamento do jogador satisfizer os requerimentos do desafio de batalha do Ancião, o Investigador é bem-sucedido no ataque ao Ancião. O jogador coloca os dados requeridos no desafio, remove uma ficha de Perdição do indicador da Perdição e rola os dados remanescentes para tentar completar o desafio de batalha novamente.

Se o jogador não conseguir completar o desafio de batalha do Ancião, ele deve descartar um dado e rerrolar os restantes. Após o jogador descartar seu último dado, ele prossegue para a Fase do Relógio.

Os jogadores não podem usar concentração ou pedir ajuda durante a batalha contra o Ancião, mas é permitido usar Pistas, Itens, Feitiços e Aliados normalmente.

Se um ataque bem-sucedido remover a última ficha de Perdição do indicador da Perdição, o Ancião é derrotado, e os Investigadores vencem o jogo (consulte "Vencendo o Jogo", à direita).

Fase do Relógio

Durante a batalha contra o Ancião, os jogadores avançam o Relógio normalmente. Contudo, em vez de comprar uma carta do Mito quando soar a meia-noite, os jogadores resolvem a habilidade de ataque expressa na carta do Ancião.

Se o Investigador de um jogador for **devorado** na batalha (consulte "Sendo Devorado" na página 14), acrescente uma ficha de Perdição ao indicador da Perdição. Pelo restante da partida, o jogador apenas resolve a Fase do Relógio em seu turno.

Se soar a meia-noite ao mesmo tempo em que o Ancião desperta, os Investigadores resolvem imediatamente o ataque do Ancião.

Observação: Durante a batalha, os efeitos "À Meia-Noite" não funcionam.

Vencendo o Jogo

A partida termina imediatamente quando alguma destas condições for satisfeita:

- Os jogadores aprisionam o Ancião ao coletar um número de Símbolos Ancestrais igual ou maior que o limite de Símbolos Ancestrais na carta do Ancião.
- Os jogadores derrotam o Ancião em batalha ao removerem a última ficha de Perdição de seu indicador da Perdição.
- Todos os Investigadores são **devorados**.

Os jogadores vencem se eles aprisionarem o Ancião ou o derrotarem em batalha.

Os jogadores perdem se todos os Investigadores forem **devorados**.

Créditos

Criação do Jogo: Richard Launius e Kevin Wilson
Criação da Mecânica de Dados Original: Reiner Knizia
Produtores: Adam Sadler e Tim Uren
Edição e Revisão: Benjamin Marshalkowski e David Hansen
Design Gráfico: Dallas Mehlhoff
Layout do Livro de Regras: Christopher Hosch
Diretor Administrativo de Arte: Andrew Navaro
Direção de Arte: Zoë Robinson
Ilustração da Capa: Anders Finer
Gerente de Produção: Eric Knight
Coordenadora de Produção: Laura Creighton
Produtor Administrativo do Jogo: Steven Kimball
Designer Executivo do Jogo: Corey Konieczka
Produtor Executivo: Michael Hurley
Editor: Christian T. Petersen
Playtesters: Pedar Brown, David Gagner, Sally Hopper, Kyle Hough, Brady Sadler, Christopher Seefeld e Nik Wilson
Tradução: Leonardo Zílio
Revisão: Priscilla Freitas
Diagramação BR: Danilo Sardinha
Galápagos Jogos: Thiago Brito, Fernando Cabuto, Yuri Fang, David Preti e Renato Sasdeli.

© 2011 Fantasy Flight Publishing, Inc. Nenhuma parte deste produto pode ser reproduzida sem permissão. *Elder Sign* e Fantasy Flight Supply são marcas comerciais da Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games, *Arkham Horror* e o logotipo FFG são marcas registradas da Fantasy Flight Publishing, Inc. A Fantasy Flight Games está localizada no endereço: 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA; e pode ser contatada pelo telefone: 651-639-1905. Guarde esta informação para referência futura. Imagens meramente ilustrativas. Produzido na China.
ESTE PRODUTO NÃO É UM BRINQUEDO. NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 14 ANOS.





FANTASY FLIGHT GAMES

Referência Rápida

O Turno do Jogador

1. **Fase de Movimento:** O jogador **pode** mover seu marcador de Investigador para uma carta de Aventura ou de Outro Mundo, para a Ficha da Entrada, ou ficar onde está.
2. **Fase de Resolução:** Se o jogador estiver em uma carta de Aventura ou de Outro Mundo, ele tenta resolvê-la rolando dados para completar seus desafios. Se estiver na Ficha da Entrada, ele realiza uma das ações listadas na ficha.
3. **Fase do Relógio:** O jogador avança o ponteiro do Relógio em três horas.

Símbolos dos Desafios


Um número de resultados de investigação igual ou superior ao número indicado no símbolo.


Um resultado de conhecimento no dado.


Um resultado de perigo no dado.


Um resultado de terror no dado.


Um resultado de dado dividido. Qualquer um dos resultados mostrados pode satisfazer este requerimento.


Após todos os requerimentos do desafio terem sido satisfeitos, o jogador deve avançar o Relógio para completar o desafio.


Após todos os requerimentos de resultados nos dados terem sido satisfeitos, o jogador deve perder Sanidade, conforme indicado, para completar o desafio.


Após todos os requerimentos de resultados nos dados terem sido satisfeitos, o jogador deve perder Resistência, conforme indicado, para completar o desafio.

Dados Presos


Assim que um destes ícones de fechadura entrar em jogo, um dado da cor correspondente fica preso.

Lados dos Dados

	Investigação				Conhecimento	Perigo	Terror	Curinga
	1	2	3	4				
Dados Verdes	1	2	3					
Dado Amarelo	1	2	3	4				
Dado Vermelho		2	3	4				

Observação: Um curinga pode ser usado como um resultado de 4 de investigação, conhecimento, perigo ou terror.

Recompensas e Penalidades


Item Comum: Compre 1 carta do baralho de Itens Comuns.


Item Especial: Compre 1 carta do baralho de Itens Especiais.


Feitiço: Compre 1 carta do baralho de Feitiços.


Pista: Receba 1 ficha de Pista.


Aliado: Compre 1 carta do baralho de Aliados.


Símbolo Ancestral: Coloque uma ficha de Símbolo Ancestral próxima à carta do Ancião.


Portal: Compre 1 carta de Outro Mundo e a coloque voltada para cima abaixo das 6 cartas de Aventura.


Sanidade: Perca 1 de Sanidade.


Resistência: Perca 1 de Resistência.


Monstro: Um Monstro aparece!


Perdição: Acrescente 1 ficha de Perdição ao indicador da Perdição.