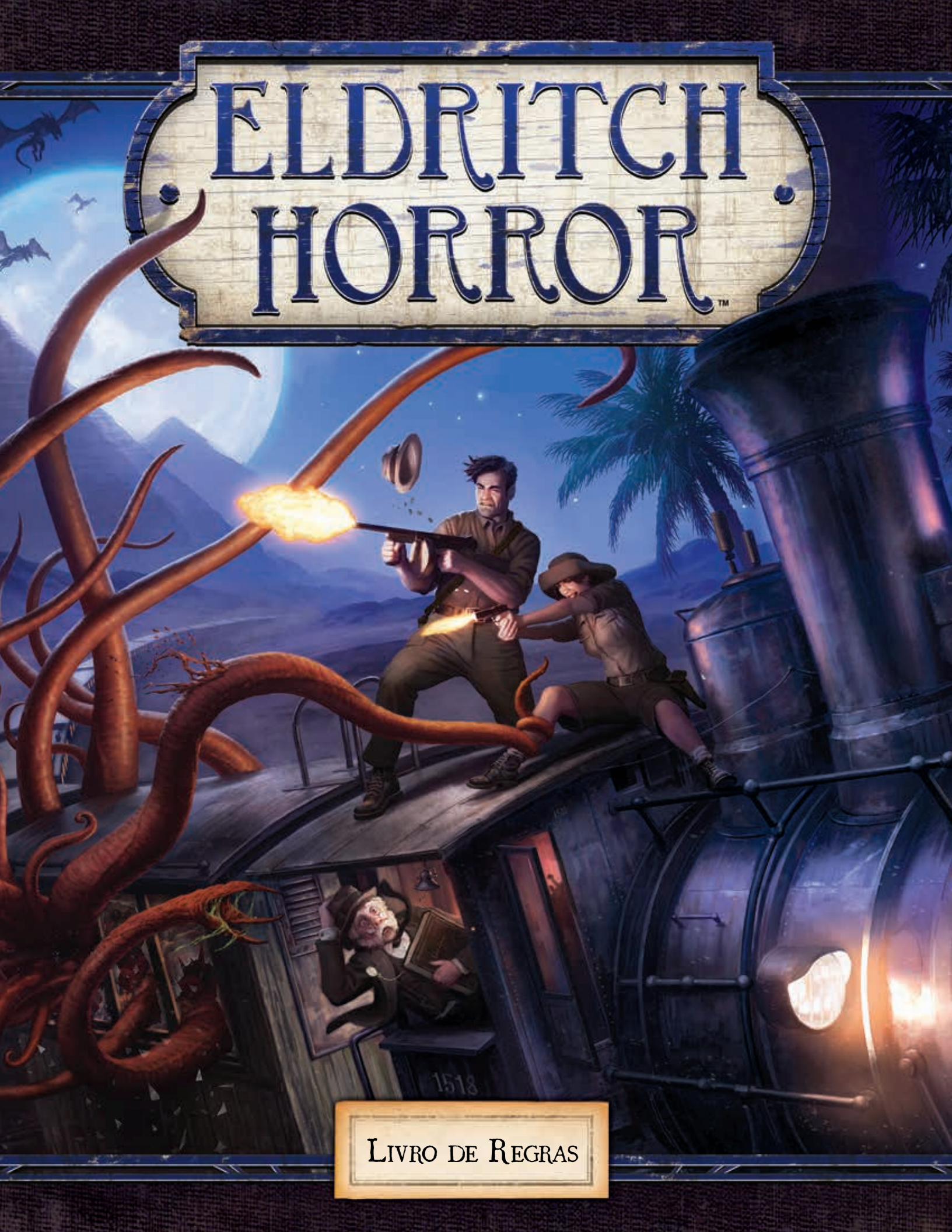
ELDRITCH HORROR™



Livro de Regras

Uma Conspiração Desmascarada

Harrigan percorreu o mapa na parede do quarto de hotel com sua mão enfaixada. Dezenas de documentos e recortes oriundos de várias partes do mundo se encontravam afixados aos lugares correspondentes, interligados por um emaranhado de fios coloridos. Ele seguia um fio vermelho que ia do testemunho transcrito de um demente em Arkham até uma cópia em grafite de alguns pictogramas encontrados na Amazônia. Partindo daí, ele traçou uma linha azul até uma página arrancada do diário do astrônomo assassinado em Sydney.

Mas a resposta continuava fora de seu alcance. Algo o estava distraindo. Mas o quê? O vendedor na estação ferroviária tinha uma tatuagem nas costas da mão. Talvez fosse isso. Harrigan tinha certeza de já ter visto aquele símbolo. Mas talvez não fosse nada. Talvez fosse apenas paranoia. Ainda assim, ele desenharia a tatuagem para mostrar a Diana. Ela saberia.

Algo na rua subitamente aguça sua audição. Na verdade, foi apenas a menção de um som. Algo que seria um som, talvez um grito, mas que foi interrompido. Ele se afasta do mapa e se certifica de que a porta está trancada.

Durante as nove horas em que esteve na cidade, ele se dirigiu da estação ferroviária direto para o museu e, em seguida, para o hotel. Quem poderia tê-lo encontrado tão rapidamente?

Seria o curador? Aquele velho estivera tão entusiasmado, apontando sorridente figuras minúsculas entalhadas em pedaços de cerâmica. Ele havia falado demoradamente sobre uma crença primitiva de que um antigo mal entraria neste mundo através de portais mágicos. Será que aquela velha traça mandou alguém seguir Harrigan?

Algo pesado cai no chão do corredor, e forças arcanas começaram a sacudir a porta violentamente. Harrigan suspirou. Não havia tempo para fazer as malas. Ele poderia pegar apenas o que fosse essencial. Pegou sua arma, conferiu o carregador, confirmou que havia uma bala no cano e destravou o pino de segurança.

A madeira envernizada da porta começou a se partir, e uma das dobradiças se despedaçou. Harrigan sabia que não poderia deixar nenhuma pista. Com um movimento ensaiado, abriu seu isqueiro e passou a chama na porção inferior do mapa. O fogo se espalhou rapidamente pelos fios, devorando os documentos. Se for a camareira, pensou Harrigan, vai ser difícil de explicar.

A porta explodiu para dentro do quarto com um estrondo, e a criatura transpôs a soleira.

Não era a camareira.

A visão da criatura lançou um choque congelante através da espinha de Harrigan, mas ele não podia ficar parado, não se quisesse chegar a Londres até o final da semana. Harrigan fechou os olhos e correu para a janela aberta. O quarto foi tomado por disparos, fogo e loucura.

Utilizando este Livro de Regras

Este Livro de Regras foi escrito com a intenção única de ensinar novos jogadores a jogarem Eldritch Horror. Por isso, foram omitidas muitas exceções às regras e interações entre cartas. Além deste Livro de Regras, o jogo também dispõe de um Guia de Referência.

O Guia de Referência aborda questões sobre as regras e exceções especiais que não são discutidas neste Livro de Regras. O Guia também inclui regras opcionais para ajustar a dificuldade do jogo, anotar pontos e jogar partidas solo.

Resumo do Jogo

Eldritch Horror é um jogo cooperativo de investigação e horror inspirado pelos textos de H. P. Lovecraft. Em cada partida, um dos Anciões, um ser de poder inimaginável que desafia o próprio conceito do tempo, está prestes a despertar. Os jogadores assumem o papel de investigadores que tentam solucionar mistérios, defender a humanidade de horrores indescritíveis e, por fim, banir o Ancião deste mundo. Se os investigadores falharem em sua missão, o Ancião desperta e a humanidade está condenada.

Jogadores e Investigadores

Ao jogar *Eldritch Horror*, cada jogador controla um investigador. Neste Livro de Regras, a palavra "investigador" se refere tanto ao jogador que controla o investigador quanto ao personagem que está no jogo.



Componentes

1 Tabuleiro



1 Guia de Referência



12 Fichas de Personagens com os Respectivos Suportes Plásticos e Marcadores



4 Fichas de Anciãos



122 Cartas de Encontro



8 da América



8 da Europa



8 da Ásia/Austrália



12 Genéricos

51 Cartas do Mito



(21 amarelas, 18 verdes e 12 azuis)

16 Cartas de Mistério



(4 versos, 4 de cada)



24 de Outro Mundo



18 de Expedição (6 versos, 3 de cada)

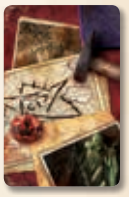


12 Especiais (2 versos, 6 de cada)

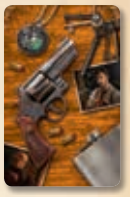


32 de Pesquisa (4 versos, 8 de cada)

14 Cartas de Artefato



40 Cartas de Recurso



36 Cartas de Condição



20 Cartas de Feitiço

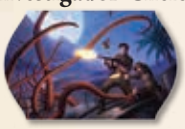


43 Marcadores de Monstros



34 normais, 9 épicos

1 Indicador de Investigador-Chefe



20 Fichas de Bilhetes de Viagem



(8 de trem, 12 de barco)

30 Fichas de Aprimoramento



(6 para cada proficiência)

1 Marcador de Mistério



36 Marcadores de Pista



20 Marcadores Tétricos



9 Marcadores de Portal



4 Cartas de Referência



78 Fichas de Vida e Sanidade



30 "1 Vida"
12 "3 de Vida"
24 "1 Sanidade"
12 "3 de Sanidade"

4 Marcadores de Rumor



1 Marcador de Presságio



1 Marcador de Perdição



4 Dados



1 Marcador da Expedição Ativa



Preparação do Jogo

Antes de jogar uma partida, siga os próximos passos em ordem. O diagrama de preparação na pág. 5 mostra um exemplo desses passos.

1. Arrume o Tabuleiro

Desdobre o tabuleiro e coloque-o no centro da área de jogo, ao alcance de todos os jogadores.

2. Organize Fichas e Marcadores

Organize as fichas e os marcadores a seguir:

A. Crie a pilha de Portais misturando os nove marcadores de Portal e empilhando-os voltados para baixo (lado genérico visível) num local ao alcance de todos os jogadores.

B. Crie o banco de pistas misturando todos os marcadores de Pista e amontoando-os voltados para baixo (lado genérico visível) num local ao alcance de todos os jogadores.

C. Crie o banco geral de fichas e marcadores colocando todos os marcadores Tétricos, de Mistério e Rumor e as fichas de Vida, Sanidade, Aprimoramento e Bilhetes de Viagem ao alcance de todos os jogadores.

3. Escolha e Posicione os Investigadores

Os jogadores decidem quem receberá o indicador de Investigador-Chefe. Se não houver acordo, os jogadores escolhem aleatoriamente um jogador. Essa escolha será tomada da forma como preferirem (por exemplo, usando um dado).

Começando pelo Investigador-Chefe e seguindo em sentido horário, cada jogador escolhe um investigador. Ele pega a ficha de Investigador correspondente e coloca o respectivo marcador de Investigador no espaço do tabuleiro que está indicado no verso de sua ficha de Investigador.



Verso da Ficha de Investigador

4. Receba Bens Iniciais, Vida e Sanidade

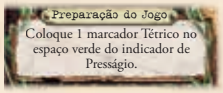
Cada investigador recebe os bens iniciais conforme estão listados no verso de sua ficha de Investigador (consulte a imagem acima). Ele ganha Feitiços ou Recursos listados, pegando-os diretamente da caixa do jogo.

Em seguida, ele recebe um número de fichas de Vida e de Sanidade igual a Vida e Sanidade máximas indicadas na frente da ficha de Investigador (consulte "Vida e Sanidade" na página 14). Essas fichas são colocadas próximas à sua ficha de Investigador.

5. Determine o Ancião

Os jogadores devem escolher conjuntamente uma das fichas de Ancião. Cada Ancião oferece uma experiência de jogo diferente. Na primeira partida, recomenda-se que os jogadores optem por "Azathoth", pois ele é o Ancião mais simples de usar no jogo.

Coloque a ficha escolhida voltada para cima (mostrando um valor de Perdição no canto superior esquerdo) próxima ao tabuleiro e **resolva qualquer efeito de preparação presente na ficha**.



Efeito de Preparação de um Ancião

6. Crie um Repositório de Monstros

Pegue todos os marcadores de Monstros Não Épicos e coloque-os num recipiente opaco, tal como uma vasilha, caneca, ou mesmo a tampa do jogo (não mostrado no diagrama de preparação). Em seguida, chacoalhe o recipiente para misturar os marcadores de Monstro.

Não coloque os marcadores de Monstros Épicos no Repositório de Monstros. Os marcadores de Monstros Épicos se distinguem pela cor vermelha e pelo canto inferior esquerdo cortado (consulte "Monstros Épicos" na página 15).

7. Separe e Posicione os Baralhos

Pegue todas as cartas de Encontro de Pesquisa, cartas de Encontro Especial e cartas de Mistério que não correspondam ao Ancião escolhido e coloque-as de volta na caixa do jogo (consulte o diagrama a seguir). Essas cartas não serão usadas na partida.

Cartas Específicas do Ancião



Cartas de Mistério de Cthulhu



Cartas de Encontro de Pesquisa de Cthulhu



Cartas de Encontro Especial de Cthulhu

Cada Ancião possui dois baralhos exclusivos: o baralho de Mistério e o baralho de Pesquisa. Alguns Anciões também têm um baralho de Encontros Especiais que é referido em seu efeito de preparação. Cada carta pode ser identificada pela ilustração do Ancião correspondente no verso.

Em seguida, separe todas as demais cartas conforme está listado abaixo e coloque-as próximas ao tabuleiro.

- Embaralhe todas as cartas de Encontro de Expedição num único baralho, independentemente do verso da carta.

Diagrama da Preparação para uma Partida com 2 Jogadores



- Embaralhe todas as cartas de Feitiço e Condição em dois baralhos separados. Posicione esses baralhos voltados para cima, de modo que o nome e a ilustração da primeira carta estejam visíveis.
- Reserve as cartas do Mito para o passo 8. Em seguida, separe todas as demais cartas de acordo com o seu verso e embaralhe cada um dos baralhos.

8. Construa o Baralho do Mito

Siga as instruções presentes na parte inferior da ficha do Ancião para construir o baralho do Mito. Consulte o diagrama "Construindo o Baralho do Mito" na página 6.

9. Resolva os Efeitos Iniciais

Resolva os seguintes efeitos para completar a preparação:

A. Coloque a carta de Referência que corresponde ao número de jogadores próxima ao baralho do Mito. Os jogadores usam a carta de Referência quando resolvem os efeitos do Mito. Coloque todas as demais cartas de referência de volta na caixa do jogo.



Ícone de Número de Jogadores

B. Coloque o marcador de Perdição no espaço do indicador de Perdição indicado no canto superior esquerdo da ficha do Ancião. Por exemplo, a ficha de Azathoth indica que o marcador de Perdição começa no espaço "15" do indicador de Perdição.



Perdição Inicial

C. Coloque o marcador de Presságio no espaço verde (cometa) do indicador de Presságio.

D. Coloque voltadas para cima as primeiras quatro cartas do baralho de Recursos nos quatro espaços da reserva (no canto inferior esquerdo do tabuleiro).

E. Faça aparecer o número de portais indicados na carta de Referência. Para fazer aparecer um portal, pegue o primeiro marcador de Portal da pilha e coloque-o voltado para cima no espaço indicado no próprio marcador. Em seguida, pegue aleatoriamente um marcador de Monstro do Repositório de Monstros e coloque-o no mesmo espaço.

F. Coloque o marcador da Expedição Ativa no espaço que corresponde à ilustração no verso da primeira carta do baralho de Encontros de Expedição.

Construindo o Baralho do Mito



Monte Verde *Monte Amarelo* *Monte Azul*



Composição do Baralho do Mito na Ficha do Ancião



Etapa I
1 Verde, 2 Amarelas, 1 Azul

Etapa II
2 Verdes, 3 Amarelas, 1 Azul

Etapa III
2 Verdes, 4 Amarelas

Durante o passo 8 da preparação, os jogadores constroem o baralho do Mito. Esse baralho é construído de maneira diferente a cada partida, de acordo com as instruções fornecidas pela ficha do Ancião. Para construir esse baralho, siga estes passos:

1. Separe todas as cartas de Mito em três pilhas, de acordo com a cor na frente das cartas (verde, amarela e azul). Embaralhe cada uma das pilhas separadamente e posicione-as voltadas para baixo.
2. Construa a etapa I do baralho do Mito pegando cartas aleatórias conforme as cores e quantidades indicadas na parte inferior da ficha do Ancião e embaralhando-as num só baralho. Não olhe as cartas selecionadas.
3. Em seguida, construa a etapa II do baralho do Mito (seguindo os mesmos passos da etapa I) e coloque esse baralho **sob** o baralho da etapa I.
4. Por fim, construa a etapa III do baralho do Mito e coloque esse baralho **sob** o baralho da etapa II para criar um único baralho do Mito. Uma vez criado, **não o embaralhe**. Coloque o baralho próximo à ficha do Ancião. Coloque todas as cartas de Mito restantes de volta na caixa do jogo, sem olhar quais sobraram.

G. Faça aparecer o número de Pistas indicado na carta de Referência. Para fazer aparecer uma Pista, pegue aleatoriamente um marcador de Pista do banco de Pistas e coloque-o voltado para baixo no espaço indicado na frente do próprio marcador.

H. Por fim, revele uma carta de Mistério e coloque-a próxima à ficha do Ancião. Em seguida, resolva qualquer efeito presente na carta que diga "Quando esta carta entrar em jogo".

Objetivo do Jogo

Eldritch Horror é um jogo cooperativo. Todos os jogadores estão no mesmo time e ganham ou perdem o jogo juntos. O objetivo principal dos investigadores é banir o Ancião deste mundo através da solução de Mistérios (consulte a página 16).

Além disso, os investigadores precisam enfrentar várias ameaças e crises que assolam o mundo. Estas surgem na forma de Portais (que fazem aparecer Monstros e podem despertar o Ancião) e cartas de ***Rumor*** do Mito (que prejudicam os investigadores e podem acabar com o jogo de modo prematuro).

Consulte "Vencendo o Jogo" na página 11 para obter mais informações.

Como Jogar

Eldritch Horror é jogado numa série de turnos. Cada turno consiste em três fases que são resolvidas na seguinte ordem:

1. **Fase de Ação:** Os investigadores realizam várias ações para se deslocar pelo tabuleiro e se preparar para as missões que irão enfrentar.
2. **Fase de Encontros:** Os investigadores lutam contra Monstros ou resolvem cartas de encontro no espaço onde se encontram.
3. **Fase do Mito:** O Investigador-Chefe resolve 1 carta do Mito. Essas cartas geralmente avançam o marcador de Perdição, fazem surgir Portais ou criam outros desafios para os investigadores.

Ao final de cada Fase do Mito, o Investigador-Chefe pode passar o indicador de Investigador-Chefe para qualquer jogador de sua escolha. Os investigadores começam então um novo turno, começando pela Fase de Ação. Os jogadores prosseguem com os turnos até que tenham vencido ou perdido o jogo.

O Guia de Referência apresenta um esquema resumido das fases na contracapa

Fase 1: Fase de Ação

Durante esta fase, cada investigador realiza até duas ações. As ações são a principal forma de se deslocar pelo tabuleiro e adquirir cartas e fichas benéficas (tais como cartas de Recurso e bilhetes de viagem).

Esta fase começa com o Investigador-Chefe. Ele realiza duas ações de sua escolha; em seguida, o investigador à sua esquerda realiza duas ações; e assim por diante, até que todos os investigadores tenham realizado suas ações.

Durante a Fase de Ação, os investigadores podem realizar as ações a seguir. As regras detalhadas para essas ações serão explicadas nas próximas seções.

- Viajar
- Descansar
- Trocar
- Preparar-se para Viagem
- Adquirir Recursos
- Realizar Ações de Componente

Importante: Cada investigador pode realizar cada uma dessas ações apenas **uma vez por turno**. Por exemplo, um investigador não pode realizar duas ações de Descansar.

Ação de Viajar

O investigador move seu marcador de Investigador para qualquer espaço adjacente (consulte "O que são Espaços e Rotas?" à direita).

Após se mover, o investigador pode gastar quantos bilhetes de viagem quiser para se mover um espaço extra por bilhete. Os investigadores podem apenas gastar Bilhetes de Trem para se mover por rotas Ferroviárias e Bilhetes de Barco para se deslocar por rotas Navais (consulte "O que são Espaços e Rotas?" à direita). Consulte o diagrama "Exemplo da Fase de Ação" na página 8 para ver um exemplo da ação de Viajar.

Ação de Descansar

Os investigadores recuperam 1 de Vida e 1 de Sanidade (consulte "Vida e Sanidade" na página 14).

Um investigador **não pode** realizar esta ação se houver um Monstro no mesmo espaço.



Fichas de Vida



Fichas de Sanidade

O que são Espaços e Rotas?

Os diferentes tipos de espaços e rotas são apresentados na "Legenda" do tabuleiro.

É comum que marcadores sejam colocados em ESPAÇOS do tabuleiro. Espaços incluem tanto lugares nomeados (tais como "Arkham") quanto lugares numerados.





Exemplos de investigadores em espaços

Cada espaço está conectado a pelo menos um espaço adjacente por meio de linhas conhecidas como ROTAS.

Cada rota pertence a um tipo (cor) que corresponde aos diferentes bilhetes de viagem (consulte "Ação de Viajar").

Ação de Trocar

O investigador pode trocar bens (Recursos, Artefatos, Pistas, Feitiços e bilhetes de viagem) com outro investigador que esteja no mesmo espaço.

Ação de Preparar-se para Viagem

Se o investigador estiver **no espaço de uma Cidade**, ele pode obter um bilhete de viagem de sua preferência. O investigador não pode obter um Bilhete de Trem a não ser que haja pelo menos uma rota Ferroviária conectada ao seu espaço. Da mesma maneira, ele não pode obter um Bilhete de Barco a não ser que haja pelo menos uma rota Naval conectada ao seu espaço.

Se, a qualquer momento, um jogador tiver mais do que dois bilhetes de viagem, ele deve escolher dois para manter e descartar os demais.



Bilhete de Barco



Bilhete de Trem



Ação de Adquirir Recursos

Se o investigador estiver **no espaço de uma Cidade**, ele pode tentar adquirir cartas de Recurso da reserva. Ele testa sua Influência (🤝) rolando os dados e recebe da reserva os Recursos de sua preferência que tenham VALOR igual ou menor do que o número de rolagens bem-sucedidas (consulte "Testes" na página 12).



Uma carta de Recurso

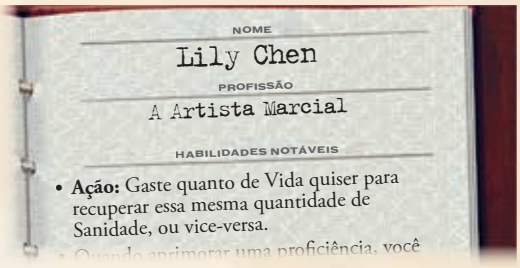
Se não receber nenhuma carta, o investigador pode descartar uma carta de sua preferência da reserva.

Após realizar uma ação de Adquirir Recursos, substitua na reserva qualquer carta descartada ou recebida, revelando uma substituta do baralho de Recursos.

Um investigador **não pode** realizar esta ação se houver um Monstro no mesmo espaço.

Ações de Componente

O investigador pode realizar uma ação listada num de seus componentes (tais como uma carta ou sua ficha de Investigador). Essas ações estão precedidas pela palavra "Ação:" em negrito.



Uma ação na ficha de Investigador

Apesar de um investigador não poder realizar uma ação de um mesmo componente mais de uma vez por turno, é possível realizar ações de componentes presentes em diferentes componentes.

Exemplo: Lily Chen usa a habilidade impressa em sua ficha de Investigador. Em seguida, como sua segunda ação, ela poderia realizar uma ação impressa numa carta de Recurso que ela possui.

Um investigador também pode realizar certas ações usando componentes possuídos por outros investigadores que estejam no mesmo espaço. Essas ações estão precedidas pela expressão "Ação Local:" em negrito.

Exemplo da Fase de Ação





1. Silas Marsh está em São Francisco no início de sua Fase de Ação. Como ele está com o indicador de Investigador-Chefe, Silas é o primeiro a resolver duas ações.
2. Como sua primeira ação, ele realiza uma ação de Viajar. Ele se desloca de São Francisco para o espaço 5.
3. Durante a ação de Viajar, ele decide gastar seu Bilhete de Trem para se mover um espaço extra, deslocando-se pela rota Ferroviária que vai até Arkham.
4. Em sua segunda ação, ele decide realizar uma ação de Descansar para recuperar 1 de Vida e 1 de Sanidade. Como Silas já possui fichas de Sanidade em número igual a sua Sanidade máxima, ele apenas recupera 1 de Vida. Ele pega 1 Vida do banco de fichas e a coloca próxima à sua ficha de Investigador.

Silas realizou suas duas ações. O investigador à esquerda já pode realizar suas duas ações.

Fase 2: Fase de Encontros

Durante esta fase, cada investigador resolve um encontro. Os encontros geralmente envolvem a leitura de uma pequena história numa carta de encontro que pode ter efeitos positivos e/ou negativos.

Esta fase começa com o Investigador-Chefe. Ele resolve um encontro; em seguida, o jogador à sua esquerda resolve um encontro; e assim por diante, até que cada um dos investigadores tenha resolvido um encontro.

Durante a Fase de Encontros, se um investigador estiver no mesmo espaço que um ou mais Monstros, ele deve resolver um único Encontro de Combate contra cada um dos Monstros naquele espaço (um por vez, na ordem que preferir). Se não houver Monstros no espaço de um investigador, ele resolve um encontro local ou um encontro com o marcador de sua escolha, conforme descrito nas seções a seguir.

Encontros de Combate

Se um investigador estiver no mesmo espaço que um ou mais Monstros, ele deve resolver um único Encontro de Combate contra cada um dos Monstros naquele espaço (um por vez, na ordem que preferir). Encontros de Combate são descritos detalhadamente na página 14.

Após um investigador resolver todos os Encontros de Combate, se não houver mais nenhum Monstro em seu espaço, **ele pode resolver outro encontro**.

Encontros Locais

O investigador compra uma carta de encontro que corresponda à ilustração em seu espaço ou compra uma carta do baralho de Encontros Genéricos. O efeito que corresponde ao seu espaço atual é resolvido e, em seguida, a carta é descartada.


Encontro na América


Encontro na Europa


Encontro na Ásia/Austrália


Encontro Genérico

Se um investigador puder comprar diferentes tipos de cartas de encontro, ele escolhe de qual baralho quer comprar.

Exemplo: Um investigador está em Arkham. Ele pode optar entre comprar uma carta do baralho de Encontros Genéricos ou do baralho de Encontros na América. Se ele optar por comprar uma carta de Encontro Genérico, ele resolverá a parte da carta correspondente a "Cidade".

O texto abaixo de cada espaço nomeado no tabuleiro lista o efeito mais comum encontrado em suas cartas de encontro.



Encontros em Roma frequentemente aprimoram a Determinação (🧠) do investigador.

Encontros com Marcadores

Alguns marcadores são colocados em espaços do tabuleiro e fornecem opções adicionais de encontros para os investigadores naquele espaço.

- Marcadores de Pista permitem que os investigadores comprem e resolvam cartas de Encontro de Pesquisa.


Marcador de Pista


Carta de Encontro de Pesquisa

- Marcadores de Portal permitem que os investigadores comprem e resolvam cartas de Encontro em Outro Mundo.

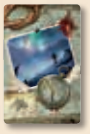


Marcador de Portal


Carta de Encontro em Outro Mundo

- O marcador da Expedição Ativa permite que os investigadores comprem e resolvam cartas de Encontro de Expedição.


Marcador da Expedição Ativa


Carta de Encontro de Expedição

- Marcadores de Rumor permitem que os investigadores resolvam o encontro listado na carta de ***Rumor*** do Mito que se refere àquele espaço.


Marcador de Rumor


Carta de Rumor do Mito

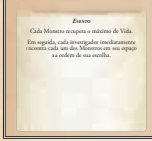
- Marcadores de Investigador Derrotado permitem que investigadores resolvam o encontro indicado no verso da ficha do investigador derrotado (consulte "Investigadores Derrotados" na página 14).


Um Marcador de Investigador Derrotado


Verso da Ficha de Investigador

Fase 3: Fase do Mito

Durante esta fase, o Investigador-Chefe compra a primeira carta do baralho do Mito. Existem sete efeitos possíveis numa carta do Mito, e o Investigador-Chefe resolve-os **na ordem em que aparecem** (da esquerda para a direita, começando pelo topo). A ordem e os efeitos de cada elemento estão listados abaixo:

Avançar o Presságio	Mova o marcador de Presságio um espaço em sentido horário no indicador de Presságio. Em seguida, **avance a Perdição** em 1 para cada Portal no tabuleiro que corresponde ao espaço atual do marcador de Presságio (consulte "O que são os Indicadores de Perdição e de Presságio?").
Resolver Efeitos de Acerto de Contas	Resolva todos efeitos precedidos de um ícone nos componentes em jogo. Esses componentes estão marcados com um ícone vermelho de acerto de contas no canto inferior esquerdo, servindo como um lembrete visual. Resolva esses efeitos na ordem a seguir: Monstros, ficha do Ancião, cartas do Mito ***Constantes*** e, por último, bens e Condições de investigadores.
Fazer Aparecer Portais	Faça aparecer o número de Portais definido pela carta de Referência (consulte "Fazendo Aparecer Portais" à direita).
Invasão de Monstros	Em **cada Portal** que corresponde ao espaço atual do marcador de Presságio, faça aparecer o número de Monstros listado na carta de Referência (consulte "Fazendo Aparecer Monstros" na página 11). Ou, se não houver Portais correspondentes no tabuleiro, faça aparecer um portal.
Fazer Aparecer Pistas	Faça aparecer o número de Pistas definido pela carta de Referência (consulte "Fazendo Aparecer Pistas" na página 11).
Posicionar o M. de Rumor	Posicione o Marcador de Rumor no espaço indicado (consulte "Rumores" na página 16).
Colocar M. Tétricos	Coloque sobre esta carta de Mito o número de marcadores Tétricos indicado.
Resolver Efeito 	Se a carta tiver o atributo ***Evento***, resolva imediatamente o efeito e, em seguida, descarte a carta. Se ela tiver o atributo ***Constante***, coloque-a em jogo próxima à ficha do Ancião. Ela permanecerá em jogo até ser descartada por um efeito de jogo.

Os investigadores resolvem **apenas os efeitos indicados na carta do Mito atual**. Por exemplo, se a carta do Mito não tiver um ícone de fazer aparecer pistas, os investigadores não resolverão a etapa de fazer aparecer pistas.

O que são os Indicadores de Perdição e de Presságio?

O **indicador de Perdição** mede o tempo restante antes que o Ancião desperte (consulte a página 16). Quando a Perdição avançar, mova o marcador de Perdição **em direção** ao espaço "0" no indicador de Perdição. Quando a Perdição recuar, mova o marcador de Perdição **na direção oposta** ao espaço "0" no indicador de Perdição.

O **indicador de Presságio** existe para avançar a Perdição. Quando o marcador de Presságio avança, os investigadores avançam a Perdição em 1 para cada Portal no tabuleiro que corresponde ao símbolo de Presságio atual.



Fazendo Aparecer Portais

Quando um efeito faz aparecer Portais, pegue o primeiro marcador de Portal da pilha e coloque-o voltado para cima no espaço indicado no próprio marcador de Portal.

Quando um Portal aparece, **um Monstro aparece no mesmo espaço** (consulte "Fazendo Aparecer Monstros" na página 11).



Um Portal e um Monstro que apareceram em Arkham

O que são Portais?

Os marcadores de Portal representam rasgos na textura da realidade. Esses portais podem levar a outros mundos, outras dimensões ou mesmo a outros pontos no tempo. Essas perigosas anomalias permitem que poderes letais entrem em nosso mundo, tais como Monstros e eventualmente até mesmo os Anciões.

Portais são o principal contribuidor para o avanço da Perdição (consulte a etapa "Avançar o Presságio" da Fase do Mito). Para evitar que a Perdição avance (e que o Ancião desperte), os investigadores precisam resolver cartas de Encontro em Outro Mundo para fechar (descartar) Portais.

Fazendo Aparecer Monstros

Quando um efeito faz aparecer um Monstro, pegue aleatoriamente um marcador de Monstro do Repositório de Monstros e coloque-o no espaço indicado pelo efeito.

Se o Monstro tiver o ícone de aparecimento, consulte o verso do marcador de Monstro e resolva seu efeito imediatamente após o aparecimento (por exemplo, "Quando este Monstro aparecer, mova-o para o Coração da África").



Ícone de Aparecimento num Monstro

O que é o Repositório de Monstros?

Durante a preparação, os jogadores escolhem um recipiente opaco, tal como a tampa da caixa do jogo, para servir como Repositório de Monstros. Quando um monstro aparecer, um jogador pega aleatoriamente um marcador de Monstro de dentro do Repositório de Monstros, sem olhar. Quando um Monstro for derrotado ou descartado, ele retorna para o Repositório de Monstros. Em seguida, chacoalhe o recipiente para misturar os marcadores de Monstro.

Fazendo Aparecer Pistas

Quando um efeito faz uma Pista aparecer, pegue aleatoriamente um marcador de Pista do banco de Pistas e coloque-o voltado para baixo no espaço indicado no próprio marcador.



Esta Pista é colocada em Arkham

O que são Pistas?

Os marcadores de Pista representam segredos e conhecimento sobre o Ancião. Os investigadores podem coletar esses marcadores resolvendo Encontros de Pesquisa (consulte a página 9).

Os investigadores usam Pistas para solucionar Mistérios (consulte a página 16) e Rumores (consulte a página 16) e para rerrolar os dados durante um teste (consulte a página 12).

Vencendo o Jogo

Os investigadores vencem o jogo imediatamente se solucionarem três Mistérios do Ancião. Se o Ancião despertar, os investigadores precisarão solucionar também o Mistério Final para vencer o jogo (consulte a página 16).



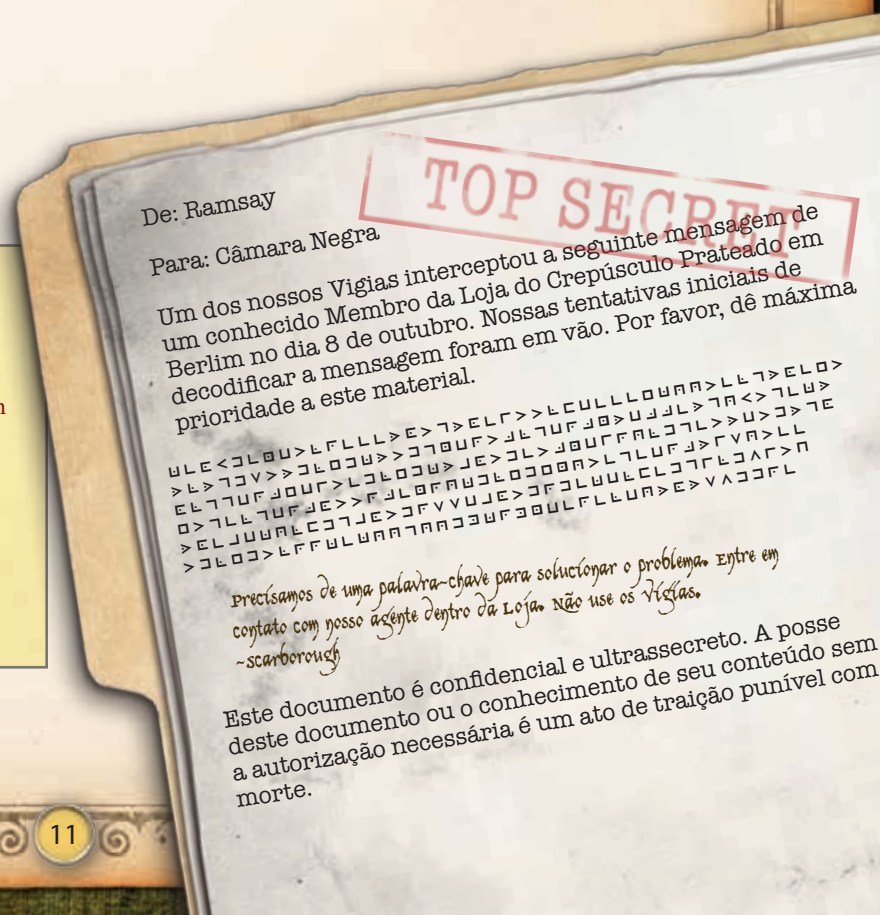
Verso de uma Carta de Mistério de Azathoth



Frente de uma Carta de Mistério de Azathoth

Os investigadores **perdem o jogo** se acontecer algum dos eventos a seguir:

- Se o marcador de **Perdição** chegar no espaço "0" do indicador de Perdição, o Ancião desperta. O verso do Ancião indica como os investigadores podem perder o jogo (consulte "O Despertar do Ancião" na página 16).
- Todos os investigadores foram **eliminados** do jogo.
- Um efeito de carta faz com que os investigadores percam o jogo. Esse tipo de efeito aparece geralmente em cartas de ***Rumor*** do Mito.
- Os investigadores precisam comprar uma carta do Mito, mas não podem pois o **baralho do Mito acabou**.



Regras Adicionais

Esta seção apresenta todas as demais regras necessárias para se jogar uma partida.

Testes

Muitos efeitos requerem que os investigadores façam um teste. Para fazer um teste, o investigador rola dados para determinar se passou ou falhou. Passar nos testes geralmente acarreta em benefícios para o investigador, enquanto falhar leva a efeitos colaterais negativos.

Durante um teste, o investigador **rola um número de dados igual ao valor listado em sua proficiência**, levando em conta possíveis efeitos que aumentam ou diminuem esse número. Os investigadores rolam, no mínimo, um dado em cada teste.

Se obter **pelo menos um** sucesso (um "5" ou um "6"), ele passou no teste. Se não rolar nenhum sucesso, ele falhou no teste. O número de sucessos obtidos é chamado de resultado do teste.

Quando um investigador passa ou falha num teste, ele segue as instruções do efeito que corresponde ao resultado.

Exemplo: Lily Chen possui uma carta de Recurso "Tomo Arcano" que diz: "Quando realizar uma ação de Descansar, você pode testar . Se passar, ganhe 1 Feitiço." Ao descansar, Lily resolve esse teste usando seu Conhecimento () de valor 2. Ela rola 2 dados e obtém "1" e "3". Como não tirou nenhum "5" ou "6", ela falha no teste e não ganha um Feitiço.

A cada teste, um investigador pode usar apenas um efeito de carta que fornece um bônus de proficiência (por exemplo, um Recurso que diz "Ganhe +1 "). Se tiver múltiplos efeitos de carta que fornecem um bônus, ele usará o **maior bônus**.

Testes em Cartas

Muitas cartas declaram testes usando um ícone de proficiência entre parênteses após uma breve narrativa. Quando um investigador estiver resolvendo um efeito que tenha um ícone de proficiência no texto, ele deve imediatamente testar essa proficiência. A declaração do teste pode também indicar um modificador (tal como "–1") que força o investigador a rolar mais ou menos dados no teste.

Observe que a maioria dos termos de jogo estão escritos com inicial maiúscula para ajudar a diferenciá-los da narrativa.

Rerrolar os Dados

Imediatamente após rolar os dados durante um teste, um investigador pode gastar um marcador de Pista para rerrolar um dado. Ele pode fazer isso quantas vezes quiser, desde que gaste um marcador de Pista a cada nova tentativa. A determinação do resultado ocorre após todas as rerrolagens.

O que são Proficiências?

Cada investigador possui cinco proficiências diferentes listadas na parte inferior de sua ficha de Investigador. O número abaixo de cada proficiência representa o número de dados que o investigador rola ao fazer um teste (consulte "Testes" à esquerda).



Proficiências listadas na ficha de Investigador

Fichas de Aprimoramento

Essas fichas representam a melhoria de um investigador em determinadas proficiências. Quando um efeito permite que um investigador aprimore uma proficiência, ele recebe uma ficha de Aprimoramento com o ícone correspondente e a coloca abaixo da ficha de Investigador com o lado "+1" voltado para cima. Se aprimorar essa proficiência uma segunda vez, a ficha será virada para o lado "+2". A proficiência de um investigador é igual ao valor impresso em sua ficha mais o valor da ficha de Aprimoramento correspondente.



Ficha de Aprimoramento de Conhecimento

Encontros Complexos

Encontros de Expedição, em Outro Mundo e Especiais são aventuras recompensadoras porém perigosas chamadas de encontros complexos. Cada uma dessas cartas apresenta três efeitos. Para resolver esses encontros, um investigador primeiro resolve o efeito inicial (a caixa de texto no topo da carta). Dependendo do resultado do teste, ele imediatamente resolve um dos outros dois efeitos.

Se passar no teste do efeito inicial, ele resolve o efeito de sucesso da carta. Se falhar, ele resolve o efeito de falha da carta. O efeito completo da caixa de texto apropriada deve ser resolvido (o que pode incluir mais testes), e, em seguida, a carta é descartada.



Carta de encontro Complexo e seus Efeitos

Se uma carta de Encontro em Outro Mundo instruir que um investigador "feche este Portal", ele descarta o marcador de Portal presente em seu espaço. Após resolver um Encontro de Expedição, o investigador move o marcador da Expedição Ativa para o espaço que corresponde à nova carta revelada no topo do baralho de Encontros de Expedição.

Exemplo de Encontro em Outro Mundo



1. Durante a Fase de Encontros, Silas Marsh está num espaço que contém um marcador de Portal.
2. Ele decide ir até o Portal, e compra uma carta do baralho de Encontros em Outro Mundo. Silas resolve o efeito inicial e chega até "(–1)." Isso significa que ele precisa testar sua Observação.
3. Ele usa sua proficiência em Observação (3) e aplica o modificador do teste (–1).
4. Não existem outros efeitos que modifiquem ainda mais esse valor, de modo que ele rola 2 dados.
5. Ele não consegue tirar um "5" ou "6" e, portanto, falha no teste. Silas resolve então o efeito de falha, que faz com que ele perca 3 de Sanidade a menos que gaste 1 Pista. Em seguida, ele descarta a carta de Encontro em Outro Mundo.

Recebendo Bens e Condições

Os investigadores frequentemente adquirem Recursos, Artefatos, Feitiços e Condições. Quando um investigador ganha uma carta ou ficha, ele as coloca voltadas para cima próximas à sua ficha de Investigador.

Feitiços e Condições

Cartas de Feitiço e de Condição são as únicas que têm informações escondidas no verso de cada carta. Quando um jogador recebe uma carta de Feitiço ou de Condição, ele **pode apenas olhar a frente** da carta.



Frente de uma Carta de Condição



Frente de uma Carta de Feitiço

A carta indica quando um investigador deve virá-la e imediatamente resolver o que estiver escrito no verso.

Investigadores Atrasados

Os investigadores podem ficar Atrasados por vários efeitos. Um investigador Atrasado não pode realizar ações.

Quando um investigador ficar Atrasado, ele deita o seu marcador de investigador para lembrar que está Atrasado. Em vez de realizar ações durante a Fase de Ação, ele apenas levanta o marcador de investigador, indicando que não está mais Atrasado.



Um Marcador de Investigador Atrasado



Vida e Sanidade

Cada investigador começa o jogo com fichas de Vida e Sanidade iguais ao seu máximo de Vida e Sanidade, respectivamente.



Quando um efeito faz com que um investigador **perca** Vida ou Sanidade, ele descarta fichas de Vida ou Sanidade de sua ficha de Investigador. Se um investigador **recupera** Vida ou Sanidade, ele recebe fichas de Vida ou Sanidade do banco de fichas. Um investigador não pode ter mais Vida ou Sanidade do que o seu máximo.

Investigadores Derrotados

Quando um investigador chegar a zero de Vida ou Sanidade, ele é imediatamente **derrotado** e resolve os seguintes passos:

1. **Avançar a Perdição:** Avance a Perdição em 1.
2. **Realocação:** Mova o marcador de Investigador para o espaço de Cidade mais próximo. Em seguida, deite o marcador de Investigador e coloque uma ficha de Vida sobre ele para indicar que ele perdeu todos os pontos de Vida, ou uma ficha de Sanidade para indicar que ele perdeu toda a Sanidade.



Um Marcador de Investigador Derrotado

3. **Coletar os Bens:** O investigador descarta todas as cartas de Condição, fichas de Vida, Sanidade e Aprimoramento, e coloca seus bens (Recursos, Artefatos, Feitiços, Pistas e bilhetes de viagem) sobre sua ficha de Investigador. Ele coloca de lado a ficha e seus bens; eles serão necessários se um investigador encontrar o investigador derrotado.
4. **Mudar o Investigador-Chefe:** Se o investigador derrotado tiver o indicador de Investigador-Chefe, ele deve passá-lo para um investigador de sua preferência.

Após resolver os passos acima, os investigadores dão prosseguimento a fase atual do jogo.

Escolhendo um Novo Investigador

Se um investigador for derrotado, o jogador que o controlava escolhe um novo investigador ao final da Fase do Mito.
Para escolher um novo investigador, ele **seleciona qualquer investigador não utilizado e segue os passos 3 e 4 da preparação (página 4).**

Encontrando Investigadores Derrotados

Os investigadores podem encontrar o marcador de um investigador derrotado para recuperar seus bens e, talvez, recuar a Perdição.

Se um investigador estiver no mesmo espaço do marcador de um investigador derrotado durante a Fase de Encontros, ele pode resolver um dos encontros descritos no verso da ficha do investigador derrotado. Ele resolverá o encontro "Incapacitado", se o marcador de Investigador tiver uma ficha de Vida, ou o encontro "Insano" se houver uma ficha de Sanidade.



Após resolver esse encontro, remova do jogo o marcador e a ficha do investigador derrotado. Esse investigador não poderá ser utilizado novamente na partida.

Investigadores Devorados

Alguns efeitos de jogo fazem com que os investigadores sejam **devorados**. Quando um investigador for devorado, ele é considerado derrotado, mas segue apenas os passos 1 e 4 da seção "Investigadores Derrotados" à esquerda. Em seguida, ele descarta todos os bens, Condições, fichas de Vida, Sanidade e Aprimoramento, e remove do jogo seu marcador e sua ficha de Investigador. Ao final da Fase do Mito, ele escolhe um novo investigador, conforme descrito ao lado.

Encontros de Combate

A resolução de Encontros de Combate é a principal maneira para os investigadores derrotarem e removerem Monstros do tabuleiro.

Ao encontrar um Monstro, o investigador vira o marcador de Monstro e lê a informação contida no verso. Ele então faz dois testes: primeiro um **teste de Determinação** e, em seguida, um **teste de Força**, para determinar o resultado do Encontro de Combate.



Verso do Marcador de Monstro

Teste de Determinação

O investigador resolve o teste de Determinação (🧠) indicado no marcador de Monstro.

Se o **horror** do Monstro **for maior que** o número de sucessos obtidos (dados com valor "5" e "6"), o investigador perde Sanidade igual à diferença (consulte "Exemplo de Combate", a seguir).

Teste de Força

O investigador resolve o teste de Força (💪) indicado no marcador de Monstro.

Se o **dano** do Monstro **for maior que** o número de sucessos obtidos, o investigador perde Vida igual à diferença (consulte "Exemplo de Combate", a seguir).

O Monstro perde Vida igual ao número de sucessos obtidos. Isso deve ser indicado colocando-se fichas de Vida sobre o marcador de Monstro. Quando um Monstro perder Vida igual ou maior que sua **Resistência**, o Monstro é derrotado e retorna ao Repositório de Monstros.

Se o investigador não derrotar o Monstro, ele permanece em seu espaço com as fichas de Vida que estiverem sobre ele.

Monstros Épicos

Alguns Monstros são tão poderosos ou incontroláveis que eles são imunes a certos efeitos. Monstros Épicos são tratados como Monstros para todos os efeitos, mas eles não podem ser movidos nem descartados, e também não vão para o Repositório de Monstros.



Um Monstro Épico

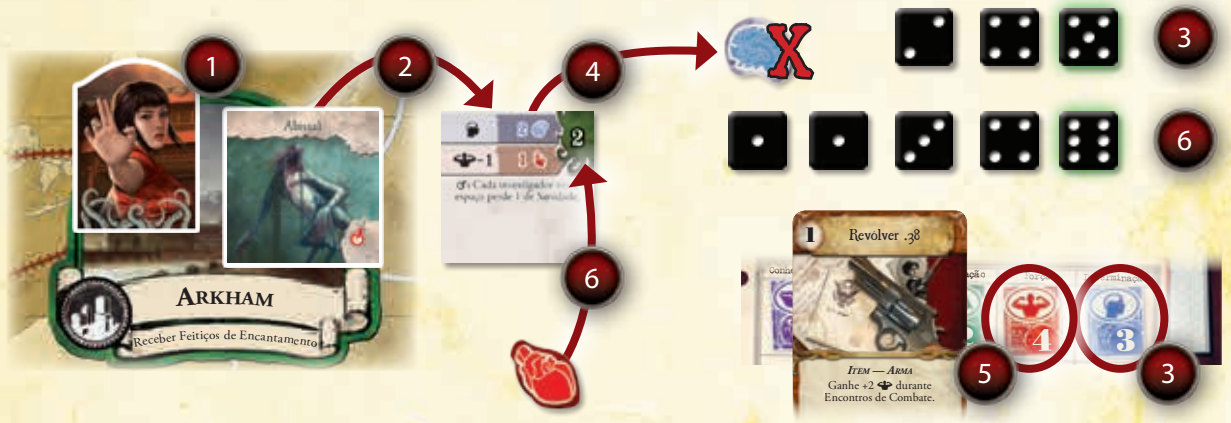
Um Monstro Épico não pode ser derrotado a não ser que perca Vida igual à sua resistência, sendo então retornado à caixa do jogo.

Monstros Épicos aparecem por meio de efeitos específicos que os invocam por nome, e eles nunca são colocados no Repositório.

Emboscada

Alguns efeitos fazem com que os investigadores encontrem Monstros que não estão no tabuleiro. Quando um efeito diz "Um Monstro lhe armou uma emboscada", o investigador pega um Monstro do Repositório de Monstros e imediatamente tem um Encontro de Combate com ele. Após resolver o combate, ele retorna o Monstro ao Repositório de Monstros (mesmo que não o tenha derrotado) e continua resolvendo o efeito que gerou a emboscada.

Exemplo de Combate



1. Durante a Fase de Encontros, Lily Chen se encontra no mesmo espaço que um Monstro e deve encará-lo em combate.
2. Lily vira o marcador de Monstro. Ele não apresenta nenhum efeito que seja resolvido durante o combate.
3. Lily faz um teste de 🧠. Ela tem 3 de 🧠. O Monstro não indica nenhum modificador, então ela rola 3 dados.
4. Ela rola 1 sucesso e o subtrai dos 2 de horror (🧠) do Monstro. Ela perde 1 de Sanidade (igual à diferença).
5. Lily faz um teste de 💪. Ela tem 4 de 💪. Após aplicar o modificador do Monstro (–1) e o bônus de seu "Revolver .38" (+2), ela rola 5 dados.
6. Ela rola 1 sucesso e o subtrai do 1 de dano (🩸) do Monstro. Como ela obteve um número de sucessos igual ao dano do Monstro, ela não perde Vida.

   Como rolou 1 sucesso, o Monstro perde 1 de Vida. Ela coloca 1 ficha de Vida sobre o Monstro. A resistência do Monstro é 2 e, por isso, ele não é derrotado. O encontro de Lily acaba.

Rumores



Marcador de Rumor

Cartas de ***Rumor*** do Mito geralmente distribuem marcadores de Rumor em determinados espaços do tabuleiro. Um investigador que estiver num espaço com um marcador de Rumor pode encontrar o marcador durante a Fase de Encontros. Para tal, ele resolve o efeito da carta do Mito em vez de resolver uma carta de encontro.

Quando uma carta do Mito é "solucionada", descarte a carta juntamente com qualquer ficha ou marcador que esteja sobre ela e, em seguida, remova do tabuleiro o marcador de Rumor.

Como Determinar um Espaço Aleatório?

Alguns efeitos em cartas de ***Rumor*** do Mito fazem aparecer marcadores num "espaço aleatório". Sempre que um efeito se referir a um espaço aleatório, esse espaço é determinado pegando-se um marcador de Pista do banco de Pistas e usando o espaço indicado no verso do marcador. O marcador de Pista é descartado em seguida.

Mistérios

Para vencer o jogo, os investigadores precisam solucionar três Mistérios. Cada Ancião tem seu próprio baralho de cartas de Mistério com um conjunto exclusivo de tarefas que os investigadores precisam realizar.

Durante a preparação, compre uma carta de Mistério e coloque-a voltada para cima próxima à ficha do Ancião. Cada carta descreve como os investigadores podem solucionar o Mistério. Assim que um Mistério é solucionado, compre uma nova carta de Mistério do baralho e coloque-a **voltada para cima** sobre a carta de Mistério anterior.



Uma Carta de Mistério Solucionada

A Carta de Mistério Ativa

Assim que três Mistérios forem solucionados, os investigadores vencem o jogo. Se o Ancião despertar, além das três cartas de Mistério, os investigadores precisam solucionar também o Mistério Final (consulte "Mistério Final" à direita).

O Despertar do Ancião

Quando o marcador de Perdição chegar ao espaço "0" do indicador de Perdição, o Ancião **desperta**. Vire a ficha do Ancião e resolva imediatamente o efeito de "Despertar" (se houver) no canto superior esquerdo da ficha. Essa ficha permanece voltada para baixo pelo restante da partida, e seus efeitos substituem os que estavam na frente da ficha (incluindo as informações sobre Cultistas). O verso da ficha do Ancião também descreve como os investigadores podem perder o jogo.



Verso de uma ficha de Ancião

Jogadores Eliminados

Após o Ancião ter despertado, quando um investigador é derrotado ou devorado, o jogador que o controlava é eliminado. Jogadores **eliminados** não selecionam um novo investigador e não participam mais do jogo. Se todos os jogadores forem eliminados, os investigadores perdem o jogo.

Mistério Final

Depois que o Ancião despertar, é muito mais difícil para os investigadores ganharem o jogo. Cada ficha de Ancião descreve um **Mistério Final** que os investigadores precisam solucionar para vencer o jogo, geralmente confrontando o Ancião face a face.

O que Fazer Agora?

Agora que já leu este livro de regras, você está pronto para jogar sua primeira partida! Conforme forem surgindo dúvidas, consulte o Guia de Referência. Abaixo estão alguns exemplos de regras frequentemente consultadas:

- Ao calcular a metade de um número, sempre arredonde para cima.
- O Investigador-Chefe decide todas as divergências de opinião.
- Os bens que afetam "um investigador" podem ser utilizados sobre si mesmo, a não ser que esteja especificado "outro investigador".