

ARKHAM HORROR®

CARD GAME



GUIA DE REFERÊNCIA

O Que Não Deveria Existir...

A coisa mais misericordiosa do mundo é, segundo penso, a incapacidade da mente humana em correlacionar tudo o que sabe.

—H. P. Lovecraft, “O Chamado de Cthulhu”

Pare!

Leia o Livro de Regras primeiro. À medida que ocorrerem dúvidas durante o jogo, use o glossário deste manual como referência. Após jogar o tutorial, recomendamos a leitura dos apêndices que começam na página 22.

Este guia serve como fonte definitiva para regras, mas não ensina a jogar. Os jogadores devem primeiro ler completamente o Livro de Regras e usar este Guia de Referência conforme o necessário durante o jogo.

A maior parte deste guia consiste em um glossário, que fornece uma lista em ordem alfabética de termos e situações que um jogador pode encontrar durante o jogo. Esta seção deve ser o primeiro destino para os jogadores que tiverem alguma dúvida sobre alguma regra.

A parte final deste guia contém quatro apêndices. O primeiro apêndice descreve o processo de jogar cartas ou iniciar habilidades acionadas. O segundo apêndice fornece diagramas de tempo que ilustram a estrutura de uma rodada de jogo, bem como uma explicação detalhada de como lidar com cada etapa de jogo apresentada nesses diagramas. O terceiro apêndice lista as regras completas para a preparação de um jogo de *Arkham Horror: Card Game*. O quarto apêndice fornece a anatomia detalhada de cada tipo de carta.

As Regras de Ouro

Se o texto deste Guia de Referência contradisser diretamente o texto do Livro de Regras, o texto do Guia de Referência prevalece.

Se o texto de uma carta contradisser diretamente o texto do Guia de Referência ou do Livro de Regras, o texto da carta prevalece.

A Regra Macabra

Se os jogadores não conseguirem encontrar a resposta para um conflito de regra ou de tempo neste Guia de Referência, resolva o conflito da maneira que os jogadores julgarem ser a pior possível naquele momento no que diz respeito a vencer o cenário, e em seguida continue o jogo.

Glossário

Esta seção contém uma lista em ordem alfabética das regras, termos e situações que podem ocorrer durante o jogo.

Ação

Durante seu turno, um investigador pode realizar até **três** ações. Ao realizar uma ação, primeiramente todos os custos da ação são pagos. Em seguida, resolva as consequências da ação.

- ❖ Se um investigador for instruído a perder 1 ou mais ações, ele tem essa quantidade de ações a menos para resolver nessa rodada.

Para uma lista completa de ações disponíveis, veja a seção “2.2.1 O investigador realiza uma ação, se possível” na página 24.

Ação Ativar

“Ativar” é uma ação que um investigador pode realizar durante seu turno na fase de investigação.

Quando essa ação é realizada, o investigador inicia uma habilidade que especifica um ou mais ícones ➤ como parte do custo dessa habilidade. O número de ícones ➤ no custo da habilidade determina quantas ações o investigador deve usar nessa ação ativar. Ao realizar uma ação ativar, todos os custos dela são pagos simultaneamente. Em seguida, resolva as consequências dessa ação.

Um investigador pode ativar habilidades a partir das seguintes fontes:

- ❖ Uma carta em jogo sob seu controle. Isso inclui sua carta de investigador.
- ❖ Uma carta de cenário que está em jogo e no mesmo local que o investigador. Isso inclui o próprio local, cartas de encontro colocadas nesse local e todas as cartas de encontro na área de ameaças de qualquer investigador nesse local.
- ❖ O ato atual ou a carta de agenda atual.

Ação Comprar

“Comprar” é uma ação que um investigador pode realizar durante seu turno na fase de investigação.

Quando um investigador realiza esta ação, ele compra uma carta de seu baralho.

Ação de Recurso

“Recurso” é uma ação que um investigador pode realizar durante seu turno na fase de investigação.

Quando um investigador realiza esta ação, ele ganha um recurso ao coletá-lo da reserva de recursos e adicioná-lo à sua reserva de recursos.

Ação Engajar

“Engajar” é uma ação que um investigador pode realizar durante seu turno na fase de investigação.

Para engajar com um inimigo no mesmo local (*por exemplo, isso pode ser feito para engajar com um inimigo esgotado, um inimigo arreio ou um inimigo engajado com outro investigador*), um investigador coloca o inimigo escolhido em sua área de ameaças. Agora, o investigador e o inimigo estão engajados um com o outro.

- ◆ Um investigador pode realizar a ação engajar para engajar com um inimigo que está engajado com outro investigador no mesmo local. O inimigo simultaneamente desengaja do investigador anterior e engaja com o investigador realizando a ação.
- ◆ Um investigador não pode usar a ação engajar para engajar com um inimigo com o qual ele já está engajado.

Ação Investigar

“Investigar” é uma ação que um investigador pode realizar durante seu turno na fase de investigação.

Cada vez que um investigador realizar essa ação, ele faz um teste de intelecto contra o valor de véu do local (veja “Testes de Perícia” na página 20).

Se o teste for bem-sucedido, o investigador investiga e descobre uma pista no local (isso ocorre durante a etapa 7 do teste de perícia, conforme “TP.7 Aplique os resultados do teste de perícia.” na página 26).

Sempre que um investigador descobrir uma pista em um local, ele coleta a pista do local e a coloca sobre sua carta de investigador, sob seu controle.

Se o teste falhar, o investigador falhou na investigação do local.

Nenhuma pista é descoberta durante a etapa 7 do teste de perícia.

Ação Jogar

“Jogar” é uma ação que um investigador pode realizar durante seu turno na fase de investigação.

Quando um investigador realiza essa ação, ele seleciona uma carta de ativo ou de evento da mão dele, paga seu custo em recursos e a joga (veja “Jogar” na página 14).

- ◆ Cartas com a palavra-chave “veloz” não são jogadas usando esta ação (veja “Veloz” na página 21).
- ◆ Cartas de perícia não são “jogadas”. Elas são *comprometidas* da mão de um jogador em um teste de perícia para usar suas habilidades.

Ação Lutar

“Lutar” é uma ação que um investigador pode realizar durante seu turno na fase de investigação.

Para lutar contra um inimigo em seu local, um investigador resolve um ataque contra ele ao realizar um teste de combate contra o valor de luta do inimigo (veja “Testes de Perícia” na página 20).

Se ele tiver sucesso no teste, o ataque é bem-sucedido e o dano é causado ao inimigo atacado. O dano padrão causado por um ataque é 1. Algumas armas, magias ou outros ataques especiais podem modificar esse dano (isso ocorre durante a etapa 7 do teste de perícia, conforme “TP.7 Aplique os resultados do teste de perícia.” na página 26).

Se o teste falhar, nenhum dano é causado ao inimigo atacado. Entretanto, se um investigador falhar no teste contra um inimigo que está engajado com um único outro investigador, o dano do ataque é causado ao investigador engajado com esse inimigo.

- ◆ Um investigador pode lutar contra um inimigo em seu local, o que inclui: um inimigo com quem ele está engajado, um inimigo desengajado no mesmo local ou um inimigo engajado com outro investigador no mesmo local.

Ação Mover

“Mover-se” é uma ação que um investigador pode realizar durante seu turno na fase de investigação.

Quando um investigador realiza essa ação, mova-o (usando sua mini carta) para qualquer outro local que esteja marcado como conectado ao local atual dele (veja “Movimento” na página 16).

Alvo

O termo “escolha” indica que um ou mais alvos devem ser escolhidos para que uma habilidade seja resolvida. O jogador que está resolvendo a habilidade deve escolher um elemento de jogo (geralmente uma carta) que atenda aos requisitos de alvo da habilidade.

- ◆ Se uma habilidade exigir que um alvo seja escolhido e não houver alvos válidos (ou não houver alvos válidos suficientes), a habilidade não pode ser iniciada.
- ◆ Se múltiplos alvos precisarem ser escolhidos pelo mesmo jogador, eles são escolhidos simultaneamente.
- ◆ Um efeito que pode escolher “qualquer número” de alvos não é resolvido com sucesso (e não pode mudar o estado do jogo) se nenhum desses alvos for escolhido.
- ◆ Uma carta não é um alvo elegível para uma habilidade se a resolução do efeito dessa habilidade não puder mudar o estado do alvo (*por exemplo, um inimigo esgotado não poderia ser escolhido como alvo de um efeito que diz “escolha e esgote um inimigo”*).

Anexar A

Se uma carta usar a frase “anexar a”, ao entrar em jogo, ela deve ser anexada ao elemento de jogo especificado (colocada sob e ligeiramente sobreposta por ele). Ao ser anexada, tal carta é chamada de anexo.

- ◆ A frase “anexar a” é verificada cada vez que uma carta for anexada a um elemento de jogo, mas não é verificada novamente após a anexação. Se não passar na verificação de anexação inicial, a carta não pode ser anexada, e permanece em seu estado ou área de jogo prévio. Se tal carta não puder permanecer em seu estado ou área de jogo anterior, descarte-a.
- ◆ Uma vez em jogo, um anexo permanece anexado até ele ou o elemento ao qual ele está anexado sair do jogo (neste caso, o anexo é descartado), ou exceto se uma habilidade de carta desanexar a carta explicitamente.
- ◆ Um anexo é esgotado e preparado independentemente do elemento de jogo ao qual ele está anexado.

Após

A palavra “após” se refere ao momento imediatamente após o ponto no tempo especificado ou a condição de acionamento ter sido totalmente resolvida

(*por exemplo, uma habilidade que diz “Após você comprar uma carta de inimigo” inicia imediatamente após a resolução de todas as etapas da compra de um inimigo: resolver sua habilidade de revelação, seu surgimento, etc.*).

Veja também: “Habilidade” na página 12, “Prioridade de Resolução Simultânea” na página 18.

Área de Ameaças

A área de ameaças de um investigador é a área de jogo onde as cartas de encontro atualmente engajadas com ele e/ou afetando-o são colocadas.

- ❖ Considera-se que as cartas na área de ameaças de um investigador estão no mesmo local que ele.

Arredio

Arredio é uma habilidade de palavra-chave. Um inimigo com a palavra-chave arredio não engaja automaticamente com investigadores nesse local.

- ❖ Quando um inimigo arredio surge, ele surge desengajado.
- ❖ Um investigador pode usar a ação engajar ou uma habilidade de carta para engajar com um inimigo arredio.
- ❖ Um investigador não pode atacar um inimigo arredio enquanto este não estiver engajado com um investigador.

Atacante, Atacado

Um “atacante” é uma entidade (geralmente um inimigo ou investigador) que está resolvendo seu ataque contra outra entidade. A entidade sendo atacada é denominada “inimigo atacado” ou “investigador atacado”.

Ataque de Oportunidade

Sempre que um investigador estiver engajado com um ou mais inimigos preparados e realizar uma ação que não seja **lutar**, **evadir**, ou ativar uma habilidade de **negociata** ou de **renúncia**, cada um desses inimigos realiza um ataque de oportunidade contra o investigador, na ordem que o investigador escolher. Cada ataque causa o dano e horror desse inimigo ao investigador.

- ❖ Um ataque de oportunidade é realizado imediatamente após todos os custos para iniciar a ação que provocou o ataque forem pagos, mas antes da aplicação do efeito dessa ação sobre o estado do jogo.
- ❖ Uma habilidade que custa mais do que uma ação provoca apenas um ataque de oportunidade de cada inimigo engajado.
- ❖ Um inimigo não é esgotado ao realizar um ataque de oportunidade.
- ❖ Após todos os ataques de oportunidade serem realizados, continue a resolução da ação que instigou o ataque.
- ❖ Os ataques de oportunidade contam como ataques inimigos para fins de habilidade de carta.

Baralho

Há 4 tipos principais de baralho que aparecem no jogo: o Baralho de Investigador, o Baralho de Encontros, o Baralho de Atos e o Baralho de Agendas.

- ❖ A ordem das cartas de um baralho não pode ser alterada, exceto se um jogador for instruído a fazer isso por uma habilidade de carta.

Veja também: “Baralho de Investigador”, “Baralho de Encontros”, “Baralho de Atos e Baralho de Agendas” na coluna ao lado.

Baralho de Agendas

Veja “Baralho de Atos e Baralho de Agendas” a seguir.

Baralho de Atos e Baralho de Agendas

O baralho de atos representa o progresso realizado pelos investigadores no cenário. O baralho de agendas representa o progresso e os objetivos das forças sombrias dispostas contra os investigadores em um cenário. Geralmente, avançar o baralho de atos é bom para os investigadores, e avançar o baralho de agendas é ruim para os investigadores.

- ❖ O baralho de atos avança se os investigadores, como grupo, gastarem o número necessário de pistas (como indicado pela carta de ato). Uma carta de ato pode indicar um valor fixo (como “4”) ou um valor por investigador (indicado pelo ícone ). Isso é normalmente feito com o uso de uma habilidade  de jogador. Quaisquer investigadores podem contribuir com qualquer número de pistas para avançar o ato. Se o ato tiver uma instrução “**Objetivo –**”, esta sobrepõe ou coloca requisitos adicionais para o gasto dessas pistas.
- ❖ O baralho de agendas avança se o número necessário de perdição estiver em jogo (na carta de agenda e em quaisquer outras cartas em jogo), conforme indicado pela carta de agenda. Uma carta de agenda pode indicar um valor fixo ou um valor por investigador. Se a agenda tiver a instrução “**Objetivo –**”, esta sobrepõe ou coloca requisitos adicionais para atender a esse requisito de perdição.
- ❖ O(A) ato/agenda no topo do baralho de atos/agendas é denominado(a) como ato/agenda “atual”.

Para avançar o baralho de atos ou o baralho de agendas, siga essas etapas, nesta ordem:

1. Remova todas as fichas da carta a ser avançada. Se o baralho de agendas estiver avançando, remova toda a perdição de cada carta em jogo.
2. Vire a carta que está avançando e siga as instruções no verso (lado “b”).
 - ❖ Se o verso do ato ou da agenda for uma carta de encontro, siga as regras de compra daquele tipo de carta de encontro. Caso contrário, simplesmente siga as instruções da carta.
3. Às vezes, o(a) ato/agenda avançando especifica qual carta se torna o(a) próximo ato/agenda. Se não for o caso, a próxima carta do baralho se torna o ato ou a agenda atual. Quando uma nova carta se tornar o(a) ato/agenda atual, a carta que está avançando é simultaneamente removida do jogo.
- ❖ Algumas instruções nos baralhos de atos e de agendas (e em outros tipos de carta de encontro) contêm pontos de resolução no formato “($\rightarrow R\#$)”. Se um ponto de resolução for alcançado, o cenário termina. Leia a resolução apropriada no guia de campanha.

Veja também: “Pistas” na página 17, “Perdição” na página 17

Baralho de Encontros

O baralho de encontros contém as cartas de encontro (cartas de inimigo, de traição e de ativo de história) que os investigadores podem encontrar durante um cenário.

- ❖ Se o baralho de encontros estiver vazio, embaralhe a pilha de descarte de encontros de volta no baralho de encontros.

Baralho de Investigador

O baralho de investigador de um jogador é o baralho que contém suas cartas de ativo, evento, perícia e fraqueza. A menção “seu baralho” se refere ao baralho de investigador sob seu controle.

Caçador

Caçador é uma habilidade de palavra-chave.

Durante a fase dos inimigos (na etapa estrutural 3.2), cada inimigo preparado e desengajado com a palavra-chave caçador se move para um local conectado em direção ao investigador mais próximo, usando o caminho mais curto. Inimigos em um local com um ou mais investigadores não se movem.

- ❖ Se houver múltiplos investigadores mais próximos equidistantes, o inimigo se move em direção àquele que melhor atende às instruções de presa. Se nenhum atender ou se o inimigo não tiver instruções de presa, o investigador líder pode escolher um investigador para que o inimigo se move naquela direção.
- ❖ Se um inimigo caçador for compelido a se mover para um local cujo caminho esteja bloqueado por uma habilidade de carta, ele não se move.

Veja também: “Presa” na página 18.

Cancelar

Algumas habilidades de carta podem “cancelar” outros efeitos de carta ou de jogo. Habilidades de cancelamento interrompem a iniciação de um efeito e impedem que ele seja iniciado.

- ❖ Quando os efeitos de uma habilidade são cancelados, a habilidade (independentemente de seus efeitos) ainda é considerada como iniciada, e quaisquer custos ainda devem ser pagos. Os efeitos da habilidade, entretanto, são impedidos de iniciarem e não são resolvidos.
- ❖ Se os efeitos de uma carta de evento forem cancelados, a carta ainda é considerada como jogada e é colocada na pilha de descarte de seu dono.
- ❖ Se os efeitos de uma carta de traição forem cancelados, a carta ainda é considerada como comprada e é colocada na pilha de descarte de encontros.

Cartas de Ativo

As cartas de ativo representam itens, aliados, talentos, magias e outras reservas que podem ajudar ou ser usadas por um investigador durante um cenário.

- ❖ Quando você joga um ativo, ele é colocado em sua área de jogo. Geralmente, os ativos permanecem em jogo, exceto se forem descartados por uma habilidade de carta ou uma etapa de jogo.
- ❖ Alguns ativos têm vida e/ou sanidade. Quando um investigador sofre dano ou horror, ele pode atribuir algum ou todo esse dano ou horror a cartas de ativo elegíveis sob seu controle (veja “Causando Dano/Horror” na página 6).
- ❖ A maioria dos ativos ocupam um ou mais espaços enquanto estiverem em jogo (veja “Espaços” na página 10).
- ❖ Alguns ativos exibem um ícone de conjunto de encontros e nenhum indicador de nível. Tais ativos são conhecidos como Ativos de História. Os Ativos de História são parte de um conjunto de encontros e podem não estar inclusos no baralho de um jogador, exceto se a resolução ou a preparação de um cenário conceder a ele a permissão para fazer isso.

Cartas de Evento

As cartas de evento representam ações táticas, manobras, magias, truques e outros efeitos instantâneos à disposição de um jogador.

- ❖ Se uma carta de evento não tiver a palavra-chave veloz, ela só pode ser jogada da mão de um jogador ao realizar uma ação “Jogar” durante seu turno. Você deve seguir todas as permissões/restricções de jogo que a carta tiver.
- ❖ Uma carta de evento veloz pode ser jogada da mão de um jogador a qualquer momento que as instruções de jogo dela especificarem (veja “Veloz” na página 21).
- ❖ Sempre que um jogador jogar uma carta de evento, seu custo é pago, seus efeitos são resolvidos (ou cancelados) e a carta é colocada na pilha de descarte de seu dono em seguida.
- ❖ Se os efeitos de uma carta de evento forem cancelados, a carta ainda é considerada jogada, e seus custos permanecem pagos. Apenas os efeitos foram cancelados.
- ❖ Jogar uma carta de evento da mão (ou não a jogar) é sempre opcional para um jogador, exceto se o evento usar a palavra “deve” em suas instruções de jogo.
- ❖ Uma carta de evento não pode ser jogada, exceto se a resolução de seus efeitos tiver o potencial de mudar o estado do jogo.

Cartas de Inimigo

Os inimigos representam vilões, cultistas, bandidos, monstros terríveis e entidades insondáveis de dimensões alternativas ou do cosmo profundo.

Quando uma carta de inimigo é comprada por um investigador, ele deve fazer o inimigo surgir seguindo qualquer direção de surgimento que a carta tiver (veja “Surgir” na página 20). Se o inimigo encontrado não tiver uma direção de surgimento, ele surge engajado com o investigador que está encontrando a carta e é colocado na área de ameaças dele.

Veja “1.4 Cada investigador compra 1 carta de encontro.” na página 24.

- ❖ Um inimigo preparado e desengajado engaja a qualquer momento que estiver no mesmo local que um investigador (veja “Engajamento de Inimigo” na página 10).
- ❖ Se um investigador estiver engajado com um inimigo preparado e realizar uma ação diferente de **lutar**, **evadir**, ou ativar uma habilidade de **negociata** ou de **renúncia**, esse inimigo realiza um ataque de oportunidade (veja “Ataque de Oportunidade” na página 4).
- ❖ Inimigos com a palavra-chave caçador se movem durante a Fase dos Inimigos (veja “III. Fase dos Inimigos” na página 25).
- ❖ Inimigos engajados atacam durante a Fase dos Inimigos (veja “III. Fase dos Inimigos” na página 25).

Cartas de Local

Cartas de local representam os lugares que os investigadores podem explorar durante um cenário.

- ❖ Use a mini carta de cada investigador para indicar onde ele está.
- ❖ Enquanto um investigador estiver em um local, ele, cada um de seus ativos e cada carta na área de ameaças dele estão no mesmo local.

- ◆ Os locais entram em jogo em um estado “não revelado”, de modo que o lado sem valor de véu e/ou valor pista fique voltado para cima. Não leia o lado “revelado” neste momento.
- ◆ Na primeira vez que um investigador entra em um local, esse local é revelado ao ser virado para o outro lado e então recebe um número de pistas igual ao seu valor de pista (isso pode ocorrer durante a preparação). A maioria dos valores de pista são indicados no formato de valor “por investigador” (•).
- ◆ Um local com seu valor de véu/pista voltado para cima está em seu estado “revelado”.

Cartas de Perícia

Cartas de perícia representam atributos inatos ou aprendidos, ou propriedades de personagem que melhoram os testes de perícia de um investigador.

Cartas de perícia não são jogadas da mão de um jogador. Para resolver suas habilidades, as cartas de perícia devem ser *comprometidas* em testes de perícia.

Se uma carta de perícia for comprometida em um teste de perícia, sua habilidade pode ser usada durante a resolução desse teste de perícia, conforme especificado na carta.

Veja “Tempo do Teste de Perícia” na página 26.

Cartas de Traição

As cartas de traição representam maldições, aflições, loucuras, obstáculos, desastres e outras ocorrências inesperadas que um investigador pode encontrar ao longo do cenário.

Quando uma carta de traição é comprada por um investigador, ele deve resolver seus efeitos. Então, coloque a carta em sua pilha de descarte, exceto quando instruído outra coisa pela habilidade.

Veja “1.4 Cada investigador compra 1 carta de encontro.” na página 24.

Causando Dano/Horror

Há dois tipos de aflição que podem acometer um investigador no jogo: dano e horror. O dano afeta a vida de um investigador, e o horror afeta sua sanidade.

Quando um investigador ou inimigo sofrer dano e/ou horror, siga essas etapas nesta ordem:

- 1. Atribuir Dano/Horror:** determine a quantidade de dano e/ou de horror que está sendo causado. Coloque um número de fichas de dano e/ou de horror igual à quantidade de dano e horror que está sendo causado ao lado das cartas que sofrerão o dano/horror.
- ◆ Quando um investigador sofre dano ou horror, ele pode atribui-lo a cartas de ativo elegíveis que controla. Para ser elegível, uma carta de ativo precisa ter vida para sofrer dano e sanidade para sofrer horror.
- ◆ Um ativo não pode sofrer dano além da quantidade de dano que seria necessária para derrotar a carta, nem horror além do valor que seria necessário para derrotar a carta.
- ◆ Todo dano/horror que não puder ser atribuído a um ativo deve ser atribuído ao investigador.

- 2. Aplicar Dano/Horror:** neste ponto, qualquer dano/horror atribuído que não tiver sido evitado é colocado sobre cada carta a qual foi atribuído, simultaneamente. Se nenhum dano/horror for aplicado nesta etapa, nenhum dano/horror foi causado com sucesso.
 - ◆ Habilidades que evitam, reduzem ou reatribuem dano e/ou horror que estiverem sendo causados são resolvidas entre as etapas 1 e 2.
 - ◆ Após aplicar dano/horror, se um investigador tiver dano igual ou maior que sua vida ou horror igual ou maior que sua sanidade, ele é derrotado. Quando um investigador é derrotado, ele é eliminado do cenário (veja “Eliminação” na página 9).
 - ◆ Após aplicar o dano/horror, se um inimigo tiver dano igual ou maior que sua vida, ele é derrotado e colocado na pilha de descarte de encontros (ou na pilha de descarte de seu dono se ele for uma fraqueza).
 - ◆ Após aplicar dano/horror, se um ativo tiver dano igual ou maior que sua vida ou horror igual ou maior que sua sanidade, ele é derrotado e colocado na pilha de descarte de seu dono.

Coleção

Se uma habilidade se referir à coleção de um jogador (*por exemplo, “procure na coleção”*), use a coleção de cartas com a qual o baralho do jogador foi construído.

Exemplo: Sean e Etienne estão, cada um, usando um baralho construído usando a coleção de Sean. Se Etienne for instruído a “procurar na coleção”, ele procura na coleção do Sean.

Colocada em Jogo

Algumas habilidades de carta fazem com que uma carta seja “colocada em jogo”. Tais habilidades colocam a carta diretamente em jogo a partir de um estado fora de jogo.

- ◆ O custo em recursos de uma carta que está sendo colocada em jogo **não é pago**.
- ◆ Exceto se declarado de outra forma pela habilidade que as coloca em jogo, as cartas que entram em jogo desta forma devem fazer isso em uma área de jogo que satisfaça as regras convencionais do jogo associadas a jogar ou comprar (para cartas de encontro) essa carta.
- ◆ Uma carta que foi colocada em jogo não é considerada como tendo sido jogada ou comprada.

Comprando Cartas

Quando um jogador for instruído a comprar uma ou mais cartas, elas são compradas do topo de seu baralho de investigador e adicionadas à sua mão.

Quando um jogador for instruído a comprar uma ou mais cartas de encontro, elas são compradas do topo do baralho de encontros e resolvidas seguindo as regras de compra de cartas de encontro descritas na etapa estrutural “1.4 Cada investigador compra 1 carta de encontro.” na página 24.

- ◆ Quando um jogador compra duas ou mais cartas como resultado de uma única habilidade ou etapa de jogo, elas são compradas simultaneamente. Se um baralho acabar no meio de uma compra, refaça o baralho e complete a compra.
- ◆ Não há limites para o número de cartas que um jogador pode comprar em cada rodada.

- ◆ Se um investigador com baralho de investigador vazio precisar comprar uma carta, ele embaralha sua pilha de descarte de volta em seu baralho, compra a carta e, após concluir a compra, sofre um de horror.

Condição de Acionamento

Uma condição de acionamento indica o ponto no tempo em que uma habilidade pode ser acionada. A maioria das condições de acionamento usa a palavra “quando” ou “após” para estabelecer sua relação com o ponto no tempo especificado.

- ◆ Cada habilidade acionada em referência a um ponto no tempo específico pode ser usada uma vez em cada ocorrência desse ponto no tempo.
- ◆ Se múltiplas instâncias da mesma habilidade forem elegíveis para serem iniciadas, cada instância pode ser usada uma vez.

Veja também: “Habilidade” na página 12, “Após” na página 3, “Quando” na página 19.

Conjunto de Encontros

Um conjunto de encontros é uma coleção de cartas de encontro, indicado por um símbolo em comum de conjunto de encontros perto do tipo de cada carta.

Construção de Baralho

Ao construir um baralho personalizado, as seguintes diretrizes devem ser observadas:

- ◆ Um jogador deve escolher exatamente 1 carta de investigador.
- ◆ O baralho de investigador de um jogador deve incluir o número exato de cartas de jogador indicado no verso de sua carta de investigador em “Tamanho do Baralho”. As fraquezas, cartas específicas de investigador e cartas de cenário que forem adicionadas ao baralho de um jogador não contam para este número.
- ◆ O baralho de investigador de um jogador não pode incluir mais de 2 cópias (por título) de qualquer carta de jogador.
- ◆ Cada carta convencional de jogador no baralho do investigador deve ser escolhida dentre as “Opções de Construção de Baralho” disponíveis no verso de sua carta de investigador.
- ◆ A maioria dos investigadores tem 0 experiência para gastar no começo da campanha, o que significa que eles só podem incluir cartas de nível 0 em seus baralhos. Alguns investigadores e/ou campanhas podem fornecer experiência adicional a um jogador no começo de uma campanha, o que pode ser usado imediatamente para comprar cartas de nível mais alto (veja “Jogando uma Campanha” na página 13).
- ◆ Todos os outros “Requisitos de Construção de Baralho” listados no verso da carta de investigador de um jogador devem ser observados.
- ◆ Cada fraqueza básica aleatória exigida é adicionada ao baralho de um jogador no fim do processo de construção de baralho.
- ◆ Ativos de História não podem ser incluídos no baralho de um jogador, exceto se a preparação ou resolução de um cenário der permissão para ele fazer isso. Esses ativos são indicados pela falta de um nível de carta e a presença de um símbolo de conjunto de encontros (veja “Cartas de Ativo” na página 5).

- ◆ Durante a campanha, os jogadores constroem um baralho antes de jogar o primeiro cenário. Entre os cenários, os jogadores podem adquirir novas cartas ou melhorar as cartas de seus baralhos seguindo as regras encontradas em “Jogando uma Campanha” na página 13.

Classes

A maioria das cartas de jogador, incluindo as de investigador, pertencem a uma das 5 classes. Cada classe tem seu próprio texto ilustrativo e identidade, como descrito abaixo.

Os Guardiões (★) se sentem compelidos a defender a humanidade, e, portanto, farão esforço extra para combater as forças do Mythos. Eles têm um enorme senso de dever e altruísmo que os leva a proteger os outros e a caçar monstros.

Os Místicos (▲) são atraídos e influenciados pelas forças arcana do Mythos. Muitos sabem como conjurar magias capazes de manipular as forças do universo por meio de talento mágico.

Os Ladinhos (◊) são egoístas e só pensam em si. Espertos e oportunistas, eles estão sempre tentando tirar vantagem.

Os Buscadores (●) estão primariamente preocupados em aprender mais sobre o mundo e sobre o Mythos. Eles pesquisam os conhecimentos esquecidos, mapeiam áreas inexploradas e estudam criaturas estranhas.

Os Sobreviventes (✚) são as pessoas normais que estão no lugar errado e na hora errada, simplesmente tentando sobreviver. Mal preparados e mal equipados, os Sobreviventes são os subservientes que se sobressaem quando suas vidas estão ameaçadas.

Algumas cartas não estão afiliadas a classe alguma; essas cartas são neutras.

Geralmente, os investigadores só têm acesso a cartas de sua classe. Alguns investigadores têm acesso a cartas de outras classes. Consulte as “Opções de Construção de Baralho” no verso da carta de um investigador para ver a quais cartas ele tem acesso.

Controle

Veja “Posse e Controle” na página 18.

Cópia

A cópia de uma carta é definida por seu título. Uma segunda cópia de uma carta é qualquer outra carta de mesmo título, independentemente do tipo da carta, texto, ilustração ou qualquer outra característica diferente entre elas.

Curar

“Curar” é uma instrução para remover a quantidade indicada de dano ou de horror de uma carta.

- ◆ Se uma carta for curada para mais dano ou horror que ela atualmente tem, remova o máximo possível da quantidade indicada.

Custos

Há dois tipos de custo no jogo: custo em recursos e custos em habilidades.

O custo em recursos de uma carta é o valor numérico que deve ser pago (em recursos) para jogar a carta da mão. Para pagar um custo em recursos, um investigador pega o número especificado de recursos de sua reserva e os coloca na reserva de fichas.

Algumas habilidades acionadas de carta são representadas no padrão “custo: efeito”. Nele, a parte que precede os dois pontos indica os custos da habilidade que devem ser pagos e quaisquer condições de acionamento que devem ser atendidas para acionar a habilidade. A parte depois dos dois pontos é o efeito.

- ❖ Se mais de um custo para uma única carta ou habilidade exigirem pagamento, esses custos devem ser pagos simultaneamente.
- ❖ Apenas o controlador de uma carta ou habilidade pode pagar seus custos. Elementos de jogo controlados por outro jogador não podem ser usados para pagar um custo.
- ❖ Quando um jogador estiver esgotado, sacrificando ou usando cartas de qualquer outro modo para pagar custos, apenas as cartas que estiverem em jogo e sob seu controle podem ser usadas, exceto se o custo especificar algum estado fora de jogo.
- ❖ Se um custo exigir um elemento que não esteja em jogo, o jogador pagando o custo só pode usar elementos que estejam em suas próprias áreas de jogo (como sua mão ou baralho) para pagar os custos.
- ❖ Se os investigadores forem instruídos a pagar um custo como grupo, cada investigador (ou cada investigador do grupo definido pela habilidade) pode contribuir com o pagamento.
- ❖ Uma habilidade não pode iniciar (e, portanto, seus custos não podem ser pagos) se a resolução de seu efeito não for mudar o estado do jogo.
- ❖ Se um investigador sofrer dano ou horror como custo e reatribui-lo a um ativo, o custo é considerado pago mesmo assim.

Dano Direto, Horror Direto

Se uma habilidade fizer com que uma carta sofra dano direto ou horror direto, esse dano ou horror deve ser atribuído diretamente à carta especificada, e não pode ser atribuído ou reatribuído em outro lugar.

Derrota

Sofrer dano e/ou horror pode fazer com que um investigador, inimigo ou ativo seja derrotado.

- ❖ Se um investigador tiver tanto dano quanto ou mais que sua vida (ou tanto horror quanto ou mais que sua sanidade), ele é derrotado. Um investigador também pode ser derrotado por uma habilidade de carta. Quando um investigador é derrotado, ele é eliminado do cenário (veja “Eliminação” na página 9).
- ❖ Em uma campanha, um investigador que é derrotado por ter sofrido uma quantidade de dano igual à sua vida sofre 1 trauma físico. Um investigador que for derrotado por ter sofrido uma quantidade de horror igual à sua sanidade sofre 1 trauma mental. Sofrer trauma pode fazer com que um investigador **morra** ou **enlouqueça** (veja “Jogando uma Campanha” na página 13 para mais informações).
- ❖ Se um inimigo tiver tanto dano quanto ou mais que sua vida, ele é derrotado e colocado na pilha de descarte de encontros (ou na pilha de descarte de seu dono se for uma fraquezza).
- ❖ Se um ativo com valor de vida tiver tanto dano quanto ou mais que sua vida, ele é derrotado. Se um ativo com valor de sanidade tiver tanto horror quanto ou mais que sua sanidade, ele é derrotado. Um ativo derrotado é colocado na pilha de descarte de seu dono.

Deve

Se um investigador for instruído que “deve” escolher entre múltiplas opções, ele é obrigado a escolher uma opção que tem o potencial de mudar o estado do jogo.

- ❖ Na ausência da palavra “deve” ao escolher entre múltiplas opções, qualquer opção pode ser escolhida como resolução do efeito, até mesmo uma que não mude o estado do jogo.

Dificuldade (nível)

Há quatro níveis de dificuldade em *Arkham Horror: Card Game*: Fácil, Médio, Difícil e Experiente. No começo de uma campanha ou cenário individual, os jogadores escolhem qual nível de dificuldade irão usar. A seção de preparação da campanha ou o Guia de Campanha do cenário indica quais fichas de caos devem ser colocadas na bolsa de caos ao jogar em cada nível de dificuldade.

- ❖ Ao jogar no modo Fácil ou Médio, use o lado “Fácil/Médio” de cada carta de referência do cenário. Ao jogar no modo Difícil ou Experiente, use o lado “Difícil/Experiente” de cada carta de referência do cenário.

Dificuldade (testes de perícia)

A dificuldade de um teste de perícia é um número que um investigador está tentando atingir ou exceder com seu valor de perícia modificado para passar no teste.

- ❖ Ao atacar um inimigo, a dificuldade base do teste de perícia é o valor de luta do inimigo.
- ❖ Ao investigar um local, a dificuldade base do teste de perícia é o valor de véu do local.
- ❖ Ao tentar evadir um inimigo, a dificuldade base do teste de perícia é o valor de evasão do inimigo.
- ❖ Ao resolver um teste de perícia criado por uma habilidade de carta, a dificuldade base é indicada como um valor entre parênteses acompanhando a indicação da perícia que está sendo testada. *Por exemplo: Intelecto (3)*.

Veja “Tempo do Teste de Perícia” na página 26 para as regras completas sobre os testes de perícia.

Efeitos

Um efeito de carta é qualquer efeito que ocorre da resolução do texto de habilidade impresso em (ou ganho por) uma carta. Um efeito estrutural é qualquer efeito que ocorre da resolução de um evento estrutural (veja “Detalhes dos Eventos Estruturais” na página 24).

- ❖ Efeitos de carta podem ser precedidos de custos, condições de acionamento, restrições e/ou permissões de jogo; tais elementos não são considerados efeitos (veja “Habilidade” na página 12).
- ❖ Após iniciado, os jogadores devem resolver o máximo de cada aspecto do efeito que puderem, exceto se o efeito usar a palavra “pode”.
- ❖ Quando um efeito sem alvo tenta interagir com um número de entidades (como “compre 3 cartas” ou “olhe as 5 cartas do topo do seu baralho”) que excede o número de entidades presentes na área de jogo em questão, ele interage com o máximo possível de entidades.

- ❖ A expiração de um efeito duradouro (ou o término de uma habilidade constante) não é considerada como algo que gerou uma mudança no estado de jogo por um efeito de carta.
- ❖ Todos os aspectos de um efeito têm prioridade de tempo sobre todas as condições de acionamento do tipo “após...” que possam ocorrer como uma consequência desse efeito (*por exemplo, se um efeito disser “Ganhe 3 recursos e compre 3 cartas”, resolva ambos os aspectos do efeito (ganhe os recursos e compre as cartas) antes de iniciar uma habilidade que diz “Após comprar uma carta...”*).

Veja também: “Efeitos Atrasados” a seguir, “Efeitos Duradouros” na sequência, “Prioridade de Resolução Simultânea” na página 18.

Efeitos Atrasados

Algumas habilidades criam efeitos atrasados. Tais habilidades especificam um ponto no tempo futuro, ou indicam uma condição futura que possa aparecer, e ditam um efeito que irá acontecer nesse ponto.

- ❖ Cada efeito atrasado inicia automática e imediatamente (como uma habilidade forçada) se seu ponto no tempo futuro ou condição futura ocorrer.
- ❖ Um efeito atrasado afeta todas as entidades especificadas que estiverem na área de jogo especificada e forem elegíveis no momento em que ele for resolvido.

Efeitos Duradouros

Algumas habilidades de carta criam condições que afetam o estado do jogo por um determinado tempo (*por exemplo, “até o fim da fase” ou “para este teste de perícia”*). Tais efeitos são conhecidos como efeitos duradouros.

- ❖ Um efeito duradouro persiste para além da resolução da habilidade que o criou, pela duração especificada pelo efeito. O efeito continua afetando o estado do jogo durante o período especificado, independentemente se a carta que o criou permanecer em jogo ou não.
- ❖ Se um efeito duradouro afeta cartas em jogo (ou cartas em uma área específica), ele é aplicado apenas a cartas que estão em jogo (ou na área especificada) quando o efeito duradouro é estabelecido. Cartas que entram em jogo (ou na área especificada) depois disso não são afetadas pelo efeito duradouro.
- ❖ Um efeito duradouro expira assim que o ponto no tempo especificado por sua duração for atingido. Isso significa que um efeito duradouro “até o fim da fase” expira antes que uma habilidade ou efeito atrasado “no fim da fase” possa iniciar.
- ❖ Um efeito duradouro que expira no fim de um período de tempo específico só pode ser iniciado durante esse período.

Eliminação

Um jogador é eliminado de um cenário sempre que seu investigador for derrotado, ou se ele renunciar. A única maneira na qual os investigadores eliminados interagem com o jogo é ao calcular valores “por investigador” (veja página 18). Sempre que um jogador for eliminado:

0. Para propósitos de resolução de cartas de fraqueza, o jogo terminou para o investigador eliminado. Acione quaisquer habilidades “quando o jogo terminar” de cada fraqueza que o investigador eliminado possuir em jogo. Em seguida, remova essas fraquezas do jogo.
1. As cartas que ele controla em jogo e todas as cartas fora de sua área de jogo (como mão, baralho e pilha de descarte) são removidas do jogo.

- ❖ Qualquer carta em jogo que esse jogador possui mas não controla permanece em jogo, mas se sair de jogo, é removida do jogo.
2. Todas as fichas de pista que esse jogador possui são colocadas sobre o local onde o investigador estava quando foi eliminado, e todas as fichas de recurso dele são devolvidas à reserva de fichas.
 3. Todos os inimigos engajados com esse jogador são colocados no local onde o investigador estava quando foi eliminado, desengajados, mas mantendo seus outros estados de jogo atuais.
 4. Todas as outras cartas na área de ameaças do investigador eliminado são colocadas na pilha de descarte apropriada.
 5. Se o investigador líder for eliminado, os jogadores restantes (se houver) escolhem um novo investigador líder.
 6. Se não restarem jogadores, o cenário termina. Consulte o tópico “nenhuma resolução foi alcançada” do cenário no guia de campanha.

Em Branco

Se a caixa de texto impressa em uma carta for considerada “em branco” por uma habilidade, ela é tratada como se não tivesse nenhum conteúdo impresso. Textos e/ou ícones ganhos de outra fonte não são considerados em branco.

- ❖ O conteúdo da caixa de texto de uma carta inclui: propriedades, palavras-chave, textos e habilidades da carta.

Em Jogo e Fora de Jogo

As cartas controladas por um jogador em sua área de jogo são consideradas em jogo.

O ato atual, a agenda atual, cada local na área de jogo e cada carta de encontro na área de ameaças de um investigador ou em um local são todas consideradas em jogo.

Fora de jogo se refere a cartas na mão de um jogador, em qualquer baralho, qualquer pilha de descarte, no painel de vitórias e aquelas que tenham sido separadas e/ou removidas do jogo.

- ❖ Uma carta entra em jogo ao transitar de uma área fora de jogo para uma área em jogo.
- ❖ Uma carta sai de jogo ao transitar de uma área em jogo para um destino fora de jogo.
- ❖ Fichas em cartas em jogo são consideradas em jogo. Recursos na reserva de recursos de cada investigador também são considerados em jogo.

Em Vez De

A expressão “em vez de” indica um efeito substituto. Um efeito substituto é um efeito que substitui a resolução da condição de acionamento por uma resolução alternativa.

- ❖ Se múltiplos efeitos substitutos forem iniciados para a mesma condição de acionamento e criarem um conflito sobre como resolvê-la, use o efeito substituto mais recente.
- ❖ A palavra “for” é usada para definir a condição de acionamento de algumas habilidades, e estabelece uma prioridade maior para essas habilidades, se comparadas a habilidades que referenciam a mesma condição de acionamento sem a palavra “for” (*por exemplo, “Quando X for ocorrer” é resolvido antes de “Quando X ocorrer”*).

- ❖ Se um efeito substituto que usa a palavra “for” mudar a natureza de uma condição de acionamento, a condição de acionamento original é substituída pela nova. Nenhuma outra habilidade que referencia a condição de acionamento original pode ser usada.

Engajamento de Inimigo

Enquanto uma carta de inimigo estiver em jogo, ela está ou engajada com um investigador (e colocada na área de ameaças dele), ou desengajada e em um local (e colocada nesse local). Considera-se que cada inimigo na área de ameaças de um investigador está no mesmo local que esse investigador e, caso o investigador se move, o inimigo permanece engajado e se move para o novo local junto com ele.

Sempre que um inimigo preparado e desengajado estiver no mesmo local que um investigador, ele engaja com esse investigador e é colocado na área de ameaças dele. Se houver múltiplos investigadores no mesmo local que um inimigo preparado e desengajado, siga as instruções de presa do inimigo para determinar com qual investigador ele está engajado. Não há limite para o número de inimigos que podem estar engajados com um único investigador.

Por exemplo, um inimigo preparado e desengajado engaja imediatamente se:

- ❖ Ele surgir no mesmo local que um investigador,
- ❖ Ele se mover para o mesmo local que um investigador,
- ❖ Um investigador se mover para o local dele.

Um inimigo esgotado e desengajado não engaja, mas se um inimigo esgotado no mesmo local de um investigador ficar preparado, ele engaja imediatamente.

- ❖ *Observação: um inimigo com a palavra-chave Arredio não engaja da maneira descrita acima.*

Então

Se o efeito de uma habilidade incluir a palavra “então”, o texto antes da palavra “então” deve ser totalmente resolvido com sucesso antes do resto do efeito descrito após a palavra “então” poder ser resolvido.

- ❖ Se a parte pré-então de um efeito for totalmente resolvida com sucesso, a parte pós-então também deve ser resolvida.
- ❖ A parte pós-então de um efeito tem prioridade de tempo sobre todas as outras consequências indiretas da resolução da parte pré-então (*por exemplo, se um efeito disser “Compre uma carta de encontro. Então, sofra 1 de horror”, e um jogador controla uma habilidade que diz “Após você comprar uma carta de encontro”, a parte pós-então “sofra 1 de horror” ocorre antes da habilidade “Após você comprar uma carta de encontro” poder ser iniciada.*)
- ❖ Se a parte pré-então de um efeito não for totalmente resolvida com sucesso, a parte pós-então não é resolvida.

Entra em Jogo

A frase “entra em jogo” se refere a qualquer momento que uma carta faz uma transição de uma área fora de jogo para uma área em jogo (veja “Em Jogo e Fora de Jogo” na página 9).

- ❖ Se uma habilidade (da própria carta ou de outra carta) fizer com que uma carta entre em jogo em um estado diferente daquele especificado pelas regras, não há transição para esse estado. Ela simplesmente entra em jogo em tal estado.

Esgotar, Esgotado

Ocasionalmente, uma habilidade de carta ou etapa de jogo fará com que uma carta se esgote para indicar que ela foi usada para realizar uma função. Quando uma carta se esgota, rotacione-a em 90 graus. Uma carta nesse estado é considerada esgotada.

- ❖ Uma carta esgotada não pode ser esgotada novamente até ser preparada (tipicamente por uma etapa de jogo ou habilidade de carta).

Espaços

Cada investigador tem um número de espaços que podem ser ocupados a qualquer momento. Cada ativo na área de jogo ou área de ameaças de um jogador com um símbolo de espaço é colocado em um espaço desse tipo. Os espaços limitam o número de cartas de ativo que o investigador pode ter em jogo simultaneamente.

Os espaços normalmente disponíveis a um investigador são:

- ❖ 1 espaço de acessório
- ❖ 1 espaço de corpo
- ❖ 1 espaço de aliado
- ❖ 2 espaços de mão
- ❖ 2 espaços arcanos

Se um ativo não tiver símbolos de espaço, ele não ocupa quaisquer dos espaços acima. Não há limite para o número de ativos que não ocupam espaço que um investigador pode ter em jogo. Os seguintes símbolos (em um ativo) indicam qual(is) espaço(s) ele ocupa::



1 espaço de acessório



1 espaço de corpo



1 espaço de aliado



1 espaço de mão



2 espaços de mão



1 espaço arcano



2 espaços arcanos

Se jogar ou ganhar o controle de um ativo fizer com que o investigador ultrapasse seu limite de espaço para esse tipo de ativo, ele deve escolher e descartar outros ativos sob seu controle ao mesmo tempo em que um novo ativo entra no espaço.

Evadir, Ação Evadir

“Evadir” é uma ação que um investigador pode realizar durante seu turno na fase de investigação.

Para evadir um inimigo engajado com um investigador, o investigador realiza um teste de agilidade contra o valor de evasão do inimigo (veja “Testes de Perícia” na página 20).

Se o teste for bem-sucedido, o investigador consegue evadir o inimigo (veja abaixo; isso ocorre durante a etapa 7 do teste de perícia, conforme “TP.7 Aplique os resultados do teste de perícia.” na página 26).

Se o teste falhar, o investigador não evade o inimigo e permanece engajado com ele.

- ❖ Se uma habilidade evadir “automaticamente” 1 ou mais inimigos, nenhum teste de perícia é realizado para a tentativa de evasão.
- ❖ Sempre que um inimigo for evadido (seja por uma ação evadir ou por uma habilidade de carta), o inimigo fica esgotado (se estava preparado) e o engajamento é interrompido. Mova o inimigo da área de ameaças do investigador para o local do investigador para indicar que esse inimigo não está mais engajado com ele.
- ❖ Diferentemente das ações lutar e engajar, um investigador só pode realizar uma ação evadir contra um inimigo engajado com ele.

Excepcional

Excepcional é uma habilidade de palavra-chave de construção de baralho.

- ❖ Uma carta com a palavra-chave excepcional custa duas vezes seu custo de experiência impresso para ser adquirida.
- ❖ O baralho de investigador de um jogador não pode incluir mais de 1 cópia (por título) de qualquer carta excepcional.

Experiência

Veja “Jogando uma Campanha” na página 13.

Falha/Sucesso Automático

Algumas habilidades de carta ou de ficha podem fazer com que um teste de perícia falhe ou seja bem-sucedido automaticamente. Se um teste de perícia (TP) falhar ou ser bem-sucedido automaticamente, isso acontece durante a etapa “TP.6” do processo de “Tempo do Teste de Perícia” destacado na página 26.

- ❖ Se um teste de perícia falhar automaticamente, o valor de perícia total do investigador nesse teste é considerado 0.
- ❖ Se um teste de perícia for bem-sucedido automaticamente, a dificuldade total do teste é considerada 0.

Fase de Investigação

Veja “II. Fase de Investigação” na página 24.

Fase de Manutenção

Veja “IV. Fase de Manutenção” na página 25.

Fase do Mythos

Veja “I. Fase do Mythos” na página 24.

Fase dos Inimigos

Veja “III. Fase dos Inimigos” na página 25.

Ficando sem Fichas

Não há limites para o número de fichas (de qualquer tipo) que podem estar na área de jogo a qualquer momento. Se as fichas fornecidas pelo jogo acabarem, outras fichas, contadores ou moedas podem ser usadas para controlar o estado do jogo.

Fichas de Caos

As fichas de caos são compradas da bolsa de caos durante os testes de perícia para modificar ou influenciar os resultados deles.

❖ —Se quaisquer dessas fichas forem reveladas em um teste de perícia, resolva o efeito de seus símbolos como indicado na carta de referência do cenário atual.

❖ —Esta é a ficha de falha automática. Se esta ficha for revelada em um teste de perícia, o investigador falha automaticamente no teste (veja “Falha/Sucesso Automático” na página 11).

❖ —Esta é a ficha de símbolo antigo. Se esta ficha for revelada em um teste de perícia, resolva o efeito ❖ da carta de investigador do jogador que está realizando o teste.

Se uma ficha de caos revelada (ou o efeito referenciado por uma ficha de caos) exibir um modificador numérico, ele é aplicado ao valor de perícia do investigador nesse teste.

Veja “TP.3 Revele ficha de caos.” na página 26.

Fraqueza

Fraqueza é um subtipo de carta. Essas cartas representam as falhas, maldições, loucuras, ferimentos, tarefas, inimigos ou elementos da história dos personagens que compõem sua trajetória ou que são adquiridos durante a campanha. Cartas de fraqueza são resolvidas de forma diferente dependendo do tipo.

- ❖ Quando um investigador compra uma fraqueza do tipo encontro (*por exemplo, uma fraqueza de inimigo ou de traição*), resolva-a como se ela tivesse acabado de ser comprada do baralho de encontros.
- ❖ Quando um investigador compra uma fraqueza do tipo jogador (*por exemplo, uma fraqueza de ativo, evento ou perícia*), resolva quaisquer efeitos de Revelação da carta, e adicione-a à mão do investigador. A carta pode então ser usada como qualquer outra carta de jogador desse tipo.
- ❖ Se uma fraqueza entrar na mão de um investigador, de modo que não envolveu a compra da carta, ele deve resolvê-la (incluindo quaisquer habilidades de Revelação) como se tivesse acabado de comprá-la.
- ❖ O portador de uma fraqueza é o investigador que começou o jogo com a fraqueza em seu baralho ou área de jogo.
- ❖ Se uma fraqueza for adicionada ao baralho, mão, ou área de ameaças de um jogador durante um cenário, ela continua como parte do baralho do investigador até o fim da campanha (exceto se for removida da campanha por uma habilidade de carta ou resolução de cenário).
- ❖ Um jogador não tem a opção de descartar uma carta de fraqueza da mão, exceto se uma carta declarar explicitamente o contrário.
- ❖ Assim como outras cartas de encontro, as fraquezas do tipo encontro não são controladas por qualquer jogador. As fraquezas do tipo jogador são controladas por seu portador.
- ❖ Algumas cartas e textos de jogo mencionam uma “fraqueza básica”. Uma fraqueza básica é identificada pela presença das palavras “Fraqueza Básica” e o símbolo abaixo.



Ganhar

A palavra “ganhar” é usada em múltiplos contextos.

- ❖ Se um jogador ganhar um ou mais recursos, ele pega o número especificado de recursos da reserva de fichas e os adiciona à sua própria reserva de recursos.
- ❖ Se um investigador ganhar uma ação, ele pode gastar uma ação adicional durante o período de tempo especificado.
- ❖ Se uma carta ganhar uma característica (como um ícone, uma propriedade, uma palavra-chave ou texto de habilidade), ela funciona como se tivesse a característica ganha.
- ❖ Características “ganhas” não são consideradas como “impressas” na carta. Se uma habilidade se referir às características impressas de uma carta, ela não se refere a características ganhas.

Habilidade

Uma habilidade é o texto especializado de jogo que indica como uma carta afeta o jogo.

- ❖ Habilidades de carta só interagem com o jogo se a carta que contém a habilidade estiver em jogo, exceto se a habilidade (ou as regras para o tipo da carta) indicar explicitamente seu uso a partir de uma área fora do jogo.
- ❖ As habilidades de carta só interagem com outras cartas que estiverem em jogo, exceto se a habilidade indicar explicitamente uma interação com cartas que estiverem em uma área fora do jogo.
- ❖ Se mais de uma instância da mesma habilidade estiver em jogo, cada instância interage (ou pode interagir) com o estado do jogo individualmente.

Os diversos tipos de habilidade de carta são: habilidades constantes, habilidades forçadas, habilidades de revelação, habilidades acionadas, palavras-chave e instruções de inimigo (surgir e presa). Cada tipo está descrito detalhadamente a seguir.

Veja também: “Custos” na página 7, “Efeitos” na página 8, “Qualificadores” na página 19, “Texto Autorreferenciado” na página 20.

Habilidades Constantes

As habilidades constantes são simplesmente indicadas nas cartas sem formatação especial. As habilidades constantes estão sempre interagindo com o estado do jogo enquanto a carta estiver em jogo (algumas habilidades constantes buscam continuamente uma condição específica, o que é indicado pelas palavras “durante” ou “enquanto”. Os efeitos de tais habilidades ficam ativos a qualquer momento que a condição específica for atendida). Habilidades constantes não têm um ponto de início.

Habilidades Forçadas

Uma habilidade forçada é identificada pelo comando em negrito “**Forçado** –”. Habilidades forçadas iniciam e interagem com o estado do jogo automaticamente em um ponto específico no tempo. Esse ponto está geralmente indicado por palavras como “quando”, “após”, “se” ou “em/no(a)”.

- ❖ Se uma habilidade forçada não tiver o potencial de mudar o estado do jogo, ela não é iniciada.
- ❖ A iniciação de uma habilidade forçada que tem o potencial de mudar o estado do jogo é obrigatória cada vez que seu ponto específico no tempo for atingido.

- ❖ Uma habilidade forçada com um ponto no tempo começando com a palavra “quando...” inicia automaticamente assim que o ponto no tempo especificado for alcançado, mas antes de seu impacto sobre o estado do jogo ser resolvido.
- ❖ Uma habilidade forçada com um ponto no tempo começando com a palavra “após...” inicia automática e imediatamente após o impacto desse ponto sobre o estado do jogo ser resolvido.
- ❖ Para qualquer ponto no tempo, todas as habilidades forçadas iniciadas em referência ao ponto em questão devem ser resolvidas antes que quaisquer habilidades ↗ (veja abaixo) referenciando o mesmo ponto da mesma forma possam ser iniciadas.

Veja “Prioridade de Resolução Simultânea” na página 18.

Habilidades de Revelação

Uma habilidade de revelação, indicada pelo comando em negrito

“**Revelação** –” em uma carta de encontro ou de fraqueza, inicia quando é comprada por um investigador (veja “Revelação” na página 19).

Habilidades Acionadas

Uma habilidade acionada é qualquer habilidade precedida de um ícone ↗, ↘ ou ➤. Se a habilidade tiver um ou mais pré-requisitos (custos e/ou condições), eles estarão listados no texto imediatamente após o ícone. Um jogador deve sempre atender aos pré-requisitos de uma habilidade acionada para acionar tal habilidade. Há três tipos de habilidades acionadas:

Habilidades de acionamento gratuito (↗)— Uma habilidade acionada ↗ pode ser acionada como uma habilidade do jogador durante qualquer janela de jogador (veja “Apêndice II: Tempo e Jogabilidade” na página 22 para uma lista completa de janelas de jogador).

Habilidades de acionamento reativo (↘)— Uma habilidade acionada ↘ com uma condição de acionamento específica pode ser acionada a qualquer momento que essa condição de acionamento for atendida. *Por exemplo: “↘ Após você derrotar um inimigo”.*

- ❖ Uma habilidade ↘ com uma condição de acionamento começando com a palavra “quando...” pode ser usada após a condição de acionamento específica iniciar, mas antes de seu impacto sobre o estado do jogo ser resolvido.
- ❖ Uma habilidade ↘ com uma condição de acionamento começando com a palavra “após...” pode ser usada imediatamente após o impacto dessa condição de acionamento sobre o estado do jogo ser resolvido.
- ❖ Cada habilidade ↘ pode ser acionada apenas uma vez a cada momento que a condição específica da habilidade for atendida. *Por exemplo, uma habilidade que é acionada “Após X ocorrer”, pode ser usada uma vez a cada momento que “X” ocorrer.*

Habilidades de acionamento por ação (➤)—Uma habilidade acionada ➤ pode ser acionada durante o turno de um jogador na fase de investigação através do uso da ação ativar, e apenas se o jogador usar uma ação para cada ➤ especificado no custo da habilidade.

Todas as habilidades acionadas são governadas pelas seguintes regras:

- ❖ Habilidades acionadas em uma carta controlada por um jogador são opcionalmente acionadas (ou não) por ele no momento apropriado, conforme indicado pela habilidade.
- ❖ Uma habilidade acionada só pode ser iniciada se seu efeito tiver o potencial de mudar o estado do jogo, e seu custo (se houver) tiver o potencial de ser pago totalmente, levando os custos dos

modificadores ativos em conta. Este potencial é avaliado sem levar em conta as consequências do pagamento dos custos ou de quaisquer outras interações de habilidade.

- ❖ Uma vez que a habilidade é iniciada, os jogadores devem resolver o máximo possível do efeito, exceto se o efeito usar a palavra “pode” (veja “Pode” na página 18).

Palavras-Chave

Uma palavra-chave é uma habilidade que transmite regras específicas à carta (veja “Palavras-Chave” na página 17).

Instruções de Surgimento e Instruções de Presa

As instruções de surgimento informam onde um inimigo surge ao entrar em jogo (veja “Surgir” na página 20).

As instruções de presa informam com qual investigador um inimigo persegue e/ou engaja se ele tiver escolha (veja “Presa” na página 18).

Designadores de Ação

Algumas habilidades exibem designadores de ação em negrito (como Lutar, Evadir, Investigar ou Mover). A ativação de uma habilidade dessas realiza a ação designada como descrito nas regras, mas modificada da maneira descrita pela habilidade.

Habilidades Acionadas

Uma habilidade acionada é uma habilidade que é opcionalmente acionada pelo jogador. Uma habilidade acionada pode ser identificada por um dos seguintes ícones.

- ❖ O ícone ➤ indica uma habilidade acionada com custo em ação.
- ❖ O ícone ↗ indica uma habilidade de acionamento gratuito que não custa uma ação e pode ser usada durante qualquer janela de jogador.
- ❖ O ↘ indica uma habilidade de acionamento reativo que não custa uma ação e pode ser usada a qualquer momento que sua condição de acionamento for atendida.

Veja também: “Habilidade” na página 12, “Apêndice I: Sequência de Iniciação” na página 22.”

Habilidades Constantes

Veja “Habilidade” na página 12.

Habilidades Forçadas

Veja “Habilidade” na página 12.

Ímpeto

Ímpeto é uma habilidade de palavra-chave.

Após comprar e resolver um encontro com a palavra-chave ímpeto, um investigador deve comprar outra carta do baralho de encontros.

- ❖ Se uma carta com a palavra-chave ímpeto for comprada durante a preparação, essa palavra-chave é resolvida.

Impresso

A palavra “impresso” se refere ao texto, característica, ícone ou valor que está fisicamente impresso na carta.

Imune

Se uma carta for imune a um determinado conjunto de efeitos (*por exemplo, “imune a efeitos de carta de traição” ou “imune a efeitos de carta de jogador”*), ela não pode ser afetada ou ser escolhida para ser afetada por efeitos que pertençam a esse conjunto. Apenas a carta em si está protegida e entidades periféricas associadas a uma carta imune (como ativos anexados, fichas sobre ela ou habilidades originadas de uma carta imune) não estão imunes.

- ❖ Se uma carta ganhar imunidade a um efeito, os efeitos duradouros pré-existentes que tiverem sido aplicados a ela não são removidos. Se uma carta perder imunidade a um efeito, efeitos duradouros pré-existentes dessa natureza não são aplicados à carta.
- ❖ A imunidade protege uma carta apenas de efeitos. Ela não protege a carta de custos.

Investigador Líder

Às vezes, o investigador líder precisa tomar decisões importantes no cenário. No início de um cenário, os investigadores escolhem um investigador líder. Se eles não chegarem a um acordo sobre a escolha, o investigador líder é escolhido aleatoriamente.

- ❖ Se houver múltiplas opções válidas para uma escolha ou decisão que deve ser tomada (*por exemplo, um inimigo caçador que pode se mover em duas direções diferentes*), o investigador líder é o árbitro final na escolha entre essas opções.
- ❖ Se o investigador líder for eliminado, os jogadores restantes (se houver) escolhem um novo investigador líder.

Investigadores Mortos/Loucos

Durante uma campanha, os investigadores que morrerem ou enlouquecerem devem ser anotados no registro de campanha e não podem ser usados pelo resto da campanha.

- ❖ Um investigador com trauma físico igual ou maior que seu valor de vida impresso morre.
- ❖ Um investigador com trauma mental igual ou maior que seu valor de sanidade impresso enlouquece.
- ❖ Um investigador também pode morrer ou enlouquecer devido a uma habilidade de carta, ou durante a resolução de um cenário.
- ❖ Ao jogar um cenário isoladamente, não há diferença prática entre morrer, enlouquecer e ser derrotado.

Veja “Jogando uma Campanha” ao final desta página.

Jogador Ativo

O jogador ativo é o jogador que está jogando seu turno durante a fase de investigação.

Jogando uma Campanha

Uma campanha é uma série de cenários interconectados nos quais cada jogador permanece com o mesmo investigador de um cenário para outro. À medida que a campanha progride, o investigador ganha experiência e trauma, e isso é refletido por mudanças em seu baralho. Cada decisão feita em uma campanha pode ter repercussões em um cenário seguinte.

Ao começar uma campanha, siga as instruções de preparação no guia de campanha. Após jogar um cenário durante uma campanha, anote os resultados deste cenário no registro de campanha.

Experiência

Após anotar os resultados de um cenário, os investigadores estão prontos para refletir sobre suas experiências e comprar novas cartas para seus baralhos. Para fazer isso, siga essas etapas, nesta ordem:

1. Contar experiência. Cada investigador ganha experiência igual ao valor de vitória total de todas as cartas no painel de vitórias mais ou menos quaisquer bônus ou penalidades indicadas no guia de campanha para essa resolução. Esse total é adicionado a qualquer experiência não gasta que um investigador tiver registrado em cenários anteriores desta campanha.
2. Adquirir novas cartas. Novas cartas podem ser adquiridas e adicionadas ao baralho de um jogador ao gastar uma quantidade de experiência igual ao nível da carta (indicado por um número de pontos brancos no canto superior esquerdo). Ao adquirir novas cartas, observe as seguintes regras:
 - ❖ As diretrizes de construção de baralho de um investigador (encontradas no verso da carta do investigador) devem ser observadas enquanto esse investigador estiver adquirindo novas cartas. Apenas cartas às quais o investigador tem acesso podem ser adquiridas. As exigências de tamanho do baralho também devem ser mantidas, de modo que para cada carta (não permanente) adquirida e adicionada a um baralho, uma carta diferente é removida dele. Cartas de fraqueza e cartas que devem ser incluídas no baralho de um investigador não podem ser removidas quando o investigador adquirir novas cartas.
 - ❖ Cada carta custa um valor de experiência igual ao nível da carta, *para um mínimo de 1* (adquirir uma carta de nível zero ainda custa 1 de experiência). O número de pontos brancos abaixo do custo da carta indica seu nível.
 - ❖ Ao adquirir uma versão de nível mais alto de uma carta com o mesmo título, o investigador pode escolher "melhorá-la" ao pagar apenas a diferença em experiência (no mínimo 1) entre as duas e remover a versão de nível mais baixo do baralho.
 - ❖ Novas cartas são adquiridas (ou melhoradas) individualmente. Se um investigador quiser adquirir mais de 1 cópia de uma nova carta, cada uma deve ser paga separadamente, e uma carta deve ser removida do baralho para cada cópia adquirida.
 - ❖ Os processos acima e quaisquer instruções fornecidas pelo guia de campanha são os únicos modos pelos quais um jogador pode modificar seu baralho durante uma campanha.
3. Registrar experiência não gasta. Cada investigador anota os pontos de experiência não gastos no registro de campanha. Essa experiência pode ser gasta no futuro durante essa campanha.

Trauma

O trauma reflete um dano permanente que foi causado ao corpo ou psique de um investigador.

Se um investigador for derrotado, ele é eliminado do cenário, mas não necessariamente da campanha.

Se um investigador for derrotado ao sofrer dano igual à sua vida, ele sofre 1 trauma físico (anote no registro de campanha). Para cada trauma físico que um investigador tiver, ele começa cada cenário subsequente da campanha com 1 de dano. Se um investigador tiver trauma físico igual ao seu valor de vida impresso, ele **morre**.

Se um investigador for derrotado ao sofrer horror igual à sua sanidade, ele sofre 1 trauma mental (anote no registro de campanha). Para cada trauma mental que um investigador tiver, ele começa cada cenário subsequente da campanha com 1 de horror. Se um investigador tiver trauma mental igual ao seu valor de sanidade impresso, ele **enlouquece**.

Se um investigador for derrotado simultaneamente ao sofrer dano igual à sua vida e horror igual à sua sanidade, ele escolhe qual tipo de trauma sofrer.

Se um investigador morrer ou enlouquecer, o jogador deve escolher um novo investigador para usar no próximo cenário e criar um novo baralho para ele. Investigadores mortos ou loucos não podem ser usados pelo restante da campanha (veja "Investigadores Mortos/Loucos" na página 13).

Se um jogador tentar escolher um novo investigador e não houver investigadores restantes na reserva, os jogadores são derrotados e a campanha termina.

Derrota por Habilidade de Carta

Um investigador pode ser derrotado por uma habilidade de carta. Um investigador derrotado é eliminado do jogo (veja "Eliminação" na página 9). Se isso ocorrer, siga as instruções da habilidade da carta para determinar se há quaisquer repercussões de longo prazo devido à derrota.

Avançando para o Próximo Cenário

Após completar um cenário, resolver sua resolução, atualizar o registro de campanha e adquirir cartas novas, avance para o próximo cenário da campanha (na sequência), exceto se a resolução do cenário direcionar os investigadores explicitamente para outro cenário.

Entrar ou Abandonar uma Campanha

Depois que uma campanha começa, os jogadores podem entrar ou sair livremente dela entre os cenários.

Se um jogador sair da campanha, não apague as informações dele do registro, pois ele pode retornar a qualquer momento entre os cenários.

Se um novo jogador entrar na campanha, ele deve escolher um investigador que ainda não foi usado nela. Esse jogador começa como se fosse seu primeiro cenário na campanha, sem experiência nem traumas.

Jogar

Para jogar uma carta, um investigador deve pagar o custo em recursos da carta e atender a quaisquer restrições e condições de jogo aplicáveis. A maioria das cartas só pode ser jogada ao realizar uma ação jogar (veja "Ação Jogar" na página 3).

Uma carta com a palavra-chave veloz não é jogada durante a ação jogar. Uma carta dessas pode ser jogada sempre que sua condição de acionamento for atendida ou, se ela não tiver condição de acionamento, durante uma janela de jogador apropriada (veja "Veloz" na página 21).

Sempre que uma carta de evento for jogada, seus efeitos são resolvidos e ela é colocada na pilha de descarte de seu dono.

Sempre que um ativo for jogado, ele é colocado na área de jogo do investigador e permanece em jogo até que uma habilidade ou efeito o faça sair do jogo. A maioria dos ativos ocupam um ou mais espaços enquanto estiverem em jogo (veja "Espaços" na página 10).

Cartas de perícia não são “jogadas”. Elas são *comprometidas* da mão de um jogador em um teste de perícia para usar suas habilidades. Veja também: “Apêndice I: Sequência de Iniciação” na página 22, “Restrições, Permissões e Instruções de Jogo” na página 19.

Jogo

Um “jogo” consiste em um único cenário, não uma campanha. Em uma campanha, o início de um novo cenário marca o começo de um novo jogo.

Jogo Independente

Ao jogar um jogo independente (ou seja, um cenário isolado como única aventura, fora de uma campanha), aplique o seguinte:

- ❖ Ao construir um baralho para um jogo independente, um investigador pode usar cartas de níveis mais altos em seu baralho (desde que elas atendam às restrições de construção de baralho do investigador) ao contar o total de experiência de todas as cartas de níveis mais altos usadas no baralho e pegar fraquezas básicas aleatórias adicionais baseadas na seguinte tabela:

0-9 de experiência: 0 fraquezas básicas aleatórias adicionais
10-19 de experiência: 1 fraqueza básica aleatória adicional
20-29 de experiência: 2 fraquezas básicas aleatórias adicionais
30-39 de experiência: 3 fraquezas básicas aleatórias adicionais
40-49 de experiência: 4 fraquezas básicas aleatórias adicionais

Um jogador não pode incluir 50 ou mais de experiência em cartas em um baralho de jogo independente.

- ❖ Após escolher um cenário para jogar, consulte a campanha da qual ele faz parte no Guia de Campanha, começando pela preparação da campanha até chegar no primeiro cenário da campanha. Leia a introdução do cenário, em seguida pule para sua resolução e escolha uma que seja favorável a você. Você pode escolher a resolução que quiser (para um maior desafio, escolha uma resolução que coloca os investigadores em uma situação mais complicada). Se os jogadores não tiverem certeza de qual resolução escolher ou estiverem indiferentes, escolha a **Resolução 1**. Anote os resultados da resolução escolhida no Registro de Campanha como se você estivesse jogando no modo campanha, **mas não conte pontos de experiência**.
- ❖ Repita este processo para cada cenário até chegar no cenário que você quer jogar. Então, prepare e jogue o cenário normalmente.
- ❖ Se uma decisão de história for ocorrer durante o jogo, escolha o resultado e registre-o no registro de campanha.
- ❖ Não aplique qualquer trauma por ter sido derrotado durante o jogo, mas se um trauma for infligido durante uma resolução de cenário, aplique-o.
- ❖ Se uma fraqueza ou ativo de cenário for ganho e estiver em uma expansão que você não tem, simplesmente continue sem a carta.

Limites e Máximos

“**Límite de X por [carta/elemento de jogo]**” é um limite que aparece em cartas e que permanecem em jogo através da resolução do efeito de uma habilidade. Cada instância de uma habilidade com tal limite pode ser iniciada X vezes durante o período designado. Se uma carta sair e entrar novamente em jogo durante o mesmo período, considera-se que ela está trazendo uma nova instância da habilidade ao jogo.

“**Límite de X por [carta/elemento de jogo]**” é um limite que aparece em cartas de anexo e restringe o número de cópias dessa carta (por título) que podem ser anexadas a cada carta ou elemento de jogo designado.

- ❖ Exceto quando declarado algo diferente, os limites são específicos de jogador.
- ❖ Entretanto, um “limite de grupo” se aplica a todo o grupo de investigadores (*por exemplo, se um investigador acionar uma habilidade que tem “limite de grupo de uma vez por jogo”, nenhum outro investigador pode acionar essa habilidade durante esse jogo*).

“**Máx. de X por [período]**” impõe um máximo a todas as cópias de uma carta (por título) para todos os jogadores. Geralmente, essa frase impõe um número máximo de vezes que as cópias dessa carta podem ser jogadas durante o período de tempo designado. Se um máximo incluir a palavra “comprometida” (*por exemplo, “Máx. de 1 comprometida por teste de perícia”*), isso impõe um número máximo de cópias dessa carta que podem ser comprometidas em testes de perícia durante o período designado. Se um máximo aparecer como parte de uma habilidade, ele impõe um número máximo de vezes que essa habilidade pode ser iniciada a partir de todas as cópias (por título) de cartas que têm essa habilidade (incluindo ela mesma), durante o período designado.

Se os efeitos de uma carta ou habilidade com limite ou máximo forem cancelados, isso ainda conta para o limite/máximo, pois a habilidade foi iniciada.

Local Vazio

Um local vazio é um local sem inimigos ou investigadores.

Mais Próximo

Algumas habilidades de carta se referem à entidade “mais próxima”. Mais próximo se refere à entidade do tipo especificado em um local que pode ser alcançado com o menor número de conexões, mesmo se uma ou mais dessas conexões estiverem bloqueadas por outra habilidade de carta. O caminho até a entidade mais próxima é o caminho “mais curto” até ela.

Massivo

Massivo é uma habilidade de palavra-chave. Um inimigo preparado com a palavra-chave massivo é considerado engajado com cada investigador em seu local.

- ❖ Um inimigo esgotado com a palavra-chave massivo não é considerado engajado com nenhum investigador.
- ❖ Um inimigo com a palavra-chave massivo não pode ser colocado na área de ameaças de um investigador.
- ❖ Quando um inimigo com a palavra-chave massivo ataca durante a fase dos inimigos, resolva seu ataque (completo) contra cada investigador com quem ele estiver engajado, um investigador por vez. O investigador líder escolhe a ordem na qual esses ataques são resolvidos. O inimigo massivo não se esgota até seu ataque final da fase ser resolvido.
- ❖ Quando um inimigo com a palavra-chave massivo realiza um ataque de oportunidade, esse ataque só é resolvido contra o investigador que provocou o ataque.
- ❖ Um inimigo massivo não se move com o investigador com quem está engajado se o investigador se mover para outro local.
- ❖ Se um investigador falhar em um teste de combate contra um inimigo massivo, nenhum dano é causado aos investigadores engajados.

Modificadores

Algumas habilidades fazem com que valores ou quantidades de características sejam modificados. O estado do jogo verifica constantemente e (se necessário) atualiza a contagem de qualquer valor ou quantidade variável que está sendo modificado.

Sempre que um novo modificador é aplicado (ou removido), a quantidade inteira é recalculada desde o início, considerando o valor base não modificado e todos os modificadores ativos.

- ❖ Ao calcular um valor, trate todos os modificadores como aplicados simultaneamente. Entretanto, ao realizar o cálculo, todos os modificadores aditivos e subtrativos são calculados antes de dobrá-los e/ou dividí-los pela metade.
- ❖ Valores fracionados são arredondados para cima após todos os modificadores serem aplicados.
- ❖ Uma quantidade em uma carta (como uma estatística, um ícone, um número de instâncias de uma propriedade ou uma palavra-chave) não pode ser reduzida de forma que resulte em um valor negativo. Modificadores negativos que excedem a quantidade atual de um valor podem ser aplicados, mas, após todos os modificadores ativos terem sido aplicados, qualquer valor resultante negativo é tratado como zero (*por exemplo: Danny testou agilidade e revelou uma ficha de caos de -8. Ao aplica-la à sua agilidade de 4, isso reduziria o valor de sua perícia para -4. Entretanto, seu valor de agilidade não pode ser reduzido para um valor negativo. Ao passo que o modificador -8 ainda existe, sua agilidade é tratada como zero. Se Danny jogasse "Sorte Grande!" para receber um bônus de +2 no teste, esse bônus não seria aplicado ao valor de perícia zero, mas sim junto com todos os outros modificadores ativos. A agilidade dele então seria calculada dessa forma: perícia base 4, -8 da ficha de caos, +2 de "Sorte Grande!", resultando em -2, o que continua sendo tratado como zero.*)

Movimento

Sempre que uma entidade (um investigador ou inimigo) se mover, transfira essa carta de inimigo ou a mini carta do investigador do local atual para o outro local.

- ❖ Exceto se especificado de outra forma pelo efeito ou habilidade do movimento, a entidade deve se mover para um local conectado. Locais conectados estão identificados na carta de local que representa o local atual da entidade, como exibido abaixo.
- ❖ Sempre que uma entidade se move, considera-se que ela saiu do local anterior e entrou no novo local simultaneamente.
- ❖ Se uma entidade for “movida para...” um local específico, ela é movida diretamente para lá e não passa pelos outros locais que estão no caminho.
- ❖ Se um investigador se mover para um local não revelado, esse local é revelado ao ser virado para o outro lado e recebe um número de pistas igual ao seu valor de pista. A maioria dos valores de pista são indicados no formato de valor “por investigador” (██).
- ❖ Se um inimigo se mover para um local não revelado, esse local permanece não revelado.
- ❖ Elementos de jogo (fichas ou cartas) também podem ser movidos por habilidades de carta de uma carta para outra, ou de uma área de jogo para outra.

- ❖ Quando uma entidade ou elemento de jogo se move, ele não pode se mover para o mesmo local onde está. Se não houver um destino válido para um movimento, ele não pode ser realizado.



Um investigador pode viajar de Rivertown para a Universidade de Miskatonic.

Mulligan

Após um jogador comprar a mão inicial durante a preparação, ele tem uma única oportunidade de declarar um mulligan para qualquer número de cartas compradas que não quiser manter em sua mão inicial. Essas cartas são separadas e um número igual de cartas é comprado e adicionado à mão inicial do jogador. As cartas separadas são então embaralhadas novamente em seu baralho.

- ❖ Os jogadores aceitam ou desistem da oportunidade de realizar o mulligan na ordem dos jogadores.

Na Ordem dos Jogadores

Se os jogadores forem instruídos a realizar uma sequência “na ordem dos jogadores”, o investigador líder realiza sua parte da sequência primeiro, seguido pelos outros jogadores em sentido horário. A frase “o próximo jogador” é usada nesse contexto para se referir ao próximo jogador, em sentido horário, a agir na ordem dos jogadores.

Não Pode

A expressão “não pode” é absoluta e não pode ser contrariada por outras habilidades.

Negociata

Algumas habilidades são identificadas por um designador de ação de **Negociata**. Tais habilidades são iniciadas usando a ação “Ativar” (veja “Ação Ativar” na página 2).

Painel de Vitórias, Pontos de Vitória

Algumas cartas de encontro valem pontos de vitória. O texto **Vitória X** indica que a carta vale X pontos de vitória.



Cada uma dessas cartas vale 1 ponto de vitória.

Uma carta de encontro com pontos de vitória que foi superada pelos investigadores é colocada no painel de vitórias até o fim do cenário. O painel de vitórias é uma área fora do jogo compartilhada por todos os jogadores. Ao completar o cenário, as cartas no painel de vitórias fornecem experiência, que pode ser usada para melhorar um baralho de investigador (veja “Jogando uma Campanha” na página 13).

- ❖ Quando um inimigo com pontos de vitória for derrotado, coloque a carta dele no painel de vitórias em vez de na pilha de descarte.
- ❖ No final de um cenário, coloque cada local com pontos de vitória que estiver em jogo revelado e sem pistas no painel de vitórias.
- ❖ Quando uma carta de traição com pontos de vitória terminar de ser resolvida, coloque-a no painel de vitórias em vez de na pilha de descarte.

Palavras-Chave

Uma palavra-chave é uma habilidade de carta que transmite regras específicas para sua carta. Cada palavra-chave tem regras próprias, que podem ser encontradas no tópico da palavra-chave no glossário. As palavras-chave deste jogo são: arredio, caçador, ímpeto, massivo, perigo, retaliação, usa e veloz.

- ❖ Também há duas palavras-chave de construção de baralho: excepcional e permanente. As palavras-chave de construção de baralho afetam a personalização ao construir e/ou melhorar um baralho. Elas não têm efeito algum durante o jogo. Não há cartas excepcionais ou permanentes no jogo base, elas estarão presentes em expansões futuras.
- ❖ Uma única carta que tem e/ou está ganhando a mesma palavra-chave a partir de múltiplas fontes funciona como se tivesse uma instância dessa palavra-chave.
- ❖ A iniciação de qualquer palavra-chave que usa a palavra “pode” em sua descrição é opcional. A aplicação de todas as outras palavras-chave é obrigatória.

Veja “Habilidade” na página 12.

Perdição

A perdição representa o progresso que as forças do Mythos fazem para completar seus horríveis rituais, invocar entidades cósmicas e/ou avançar a agenda de um cenário.

- ❖ Durante cada Fase do Mythos, 1 perdição é colocada sobre a agenda atual (veja “I. Fase do Mythos” na página 24).
- ❖ Se não houver requisitos de “**Objetivo** –” para avançar a agenda atual e a quantidade necessária de perdição estiver em jogo (entre a agenda e todas as cartas em jogo), a agenda avança durante a etapa “Verificar limiar de perdição” da fase do Mythos. Exceto quando uma carta especificar que pode avançar a agenda, este é o único momento em que a agenda pode avançar.
- ❖ As perdições sobre as cartas que não são de agenda (como inimigos, aliados, locais, etc.) contam para a quantidade de perdições em jogo.

Veja também: “Baralho de Atos e Baralho de Agendas” na página 4, “Ficando sem Fichas” na página 11.

Perigo

Perigo é uma habilidade de palavra-chave.

Ao resolver a compra de uma carta de encontro que contém a palavra-chave perigo, um investigador não pode consultar os outros jogadores. Esses jogadores não podem jogar cartas, acionar habilidades ou comprometer cartas no(s) teste(s) de perícia do investigador enquanto o encontro que contém perigo estiver sendo resolvido.

Permanente

Permanente é uma habilidade de palavra-chave de construção de baralho.

- ❖ Uma carta com a palavra-chave permanente não conta para o seu tamanho de baralho.
- ❖ Uma carta com a palavra-chave permanente ainda conta como sendo parte de seu baralho e deve, portanto, aderir a todas as outras restrições de construção de baralho.
- ❖ Uma carta com a palavra-chave permanente inicia cada jogo em jogo e não é embaralhada em seu baralho de investigador durante a preparação.
- ❖ Uma carta com a palavra-chave permanente não pode sair de jogo (exceto por eliminação).

Pilhas de Descarte

Sempre que uma carta for descartada, ela é colocada voltada para cima no topo da pilha de descarte de seu dono. As cartas de encontro pertencem ao baralho de encontros.

- ❖ Cada pilha de descarte é uma área fora de jogo.
- ❖ Cada investigador e o baralho de encontros têm suas próprias pilhas de descarte.
- ❖ Cada pilha de descarte é considerada informação aberta e pode ser consultada por qualquer jogador a qualquer momento.
- ❖ A ordem das cartas em uma pilha de descarte não pode ser alterada, exceto se um jogador for instruído a fazer isso por uma habilidade de carta.
- ❖ Se múltiplas cartas forem descartadas simultaneamente, o dono das cartas pode colocá-las fisicamente no topo de sua pilha de descarte uma por vez, em qualquer ordem. Se múltiplas cartas de encontro forem descartadas simultaneamente, elas são colocadas no topo da pilha de descarte de encontros em qualquer ordem (determinada pelo investigador líder).
- ❖ Qualquer habilidade que fosse embaralhar uma pilha de descarte sem cartas de volta em um baralho não embaralha o baralho.

Pistas

As pistas representam o progresso dos investigadores na resolução de um mistério, para desvendar uma conspiração e/ou avançar em um cenário.

- ❖ Na primeira vez que um investigador entrar em um local, este é revelado (virado para cima) e um número de pistas igual ao seu valor de pista é colocado sobre ele (pegue-as da reserva de fichas). A maioria dos valores de pista são um valor “por investigador (•)”. Isso pode ocorrer durante a preparação.
- ❖ Uma pista em um local pode ser descoberta ao investigar o local com sucesso (veja “Ação Investigar” na página 3) ou por uma habilidade de carta. Se um investigador descobrir uma pista, ele pega a pista do local e a coloca sobre sua carta de investigador, sob seu controle.

- ❖ Se não houver requisitos de “**Objetivo** –” para avançar o ato atual, durante o turno de qualquer investigador, os investigadores podem, como grupo, gastar o número necessário de pistas (geralmente um valor “por investigador”) de suas cartas de investigador para avançar o baralho de atos. Isso é normalmente feito com o uso de uma habilidade  de jogador. Quaisquer investigadores podem contribuir com qualquer número de pistas para avançar o ato.
- ❖ Uma habilidade de carta que se refere às pistas “em um local” está se referindo às pistas não descobertas que estão atualmente nesse local.

Veja também: “Baralho de Atos e Baralho de Agendas” na página 4, “Ficando sem Fichas” na página 11.

Pode

A palavra “pode” indica que um determinado jogador tem a opção de fazer algo. Se nenhum jogador for especificado, a opção é concedida ao controlador da carta com a habilidade em questão.

Por Investigador

Quando o símbolo  aparecer após um valor, esse valor é multiplicado pelo número de investigadores que iniciaram o cenário.

- ❖ A multiplicação “por investigador” é feita antes de todos os outros modificadores, e o produto dessa multiplicação é tratado como o valor impresso na carta.
- ❖ Textos que usam a frase “por investigador” também contam o número de investigadores que começaram o cenário, e são aplicados antes de todos os outros modificadores.
- ❖ Investigadores eliminados de um cenário ainda são contados em valores “por investigador”.

Portador

O portador de uma fraqueza é o investigador que começou o jogo com a fraqueza em seu baralho ou área de jogo.

Veja “Fraqueza” na página 11.

Posse e Controle

O dono de uma carta é o jogador cujo baralho (ou área de jogo) continha a carta no início do jogo.

Um jogador controla as cartas localizadas em suas áreas fora de jogo (como sua mão, baralho e pilha de descarte).

O cenário controla as cartas em suas áreas fora de jogo (como os baralhos de encontros, de atos e de agendas, e a pilha de descarte de encontros).

- ❖ De modo padrão, as cartas entram em jogo sob o controle de seu dono. Algumas habilidades podem fazer com que cartas mudem de controlador durante o jogo.
- ❖ Se uma carta for entrar em uma área fora de jogo que não pertença ao dono dela, em vez disso, ela é fisicamente colocada na área fora de jogo equivalente de seu dono. Considera-se que a carta entrou na área fora de jogo de seu controlador, e apenas o local físico da carta é ajustado.

Preparada

Uma carta orientada na vertical de forma que seu controlador possa ler seu texto da esquerda para a direita é considerada preparada.

- ❖ De modo padrão, as cartas entram em jogo preparadas.
- ❖ Quando uma carta esgotada é preparada, ela é retornada para a vertical. Diz-se então que ela está no estado preparado.
- ❖ Uma carta preparada não pode ser preparada novamente (ela deve antes ser esgotada, geralmente por uma etapa de jogo ou habilidade de carta).

Presa

Dada a oportunidade, alguns inimigos perseguirão um investigador em específico. Esses inimigos são identificados pela palavra “**presa**” em sua caixa de texto, seguida de instruções sobre com quem eles devem engajar.

- ❖ Se um inimigo que está prestes a engajar automaticamente com um investigador nesse local tiver múltiplas opções de com quem engajar, ele engaja com o investigador que atender melhor às suas instruções de “presa” (se mais de um investigador atender a essas instruções da mesma forma, o investigador líder pode decidir entre eles) (veja “Engajamento de Inimigo” na página 10).
- ❖ Se um inimigo que está se movendo em direção ao investigador mais próximo tiver que escolher entre investigadores equidistantes, esse inimigo deve selecionar entre esses investigadores aquele que melhor atende às suas instruções de “presa” (se múltiplos investigadores atenderem ao critério de presa, o investigador líder decide entre esses investigadores. Veja “Caçador” na página 5).
- ❖ Se as instruções de presa de um inimigo contiverem a palavra “apenas”, ele se move em direção e engaja com apenas esse investigador (como se ele fosse o único investigador em jogo), e ignora todos os outros investigadores ao se mover e engajar. Outros investigadores podem usar a ação engajar ou habilidades de carta para engajar com o inimigo.
- ❖ Presa não tem efeito imediato sobre onde um inimigo irá surgir (veja “Surgir” na página 20).

Prioridade de Resolução Simultânea

Se um efeito afetar múltiplos jogadores simultaneamente, mas os jogadores precisarem fazer escolhas individualmente para resolvê-lo, essas escolhas são feitas na ordem dos jogadores. Assim que todas as escolhas tiverem sido feitas, o efeito é resolvido simultaneamente em todas as entidades afetadas.

- ❖ Se duas ou mais habilidades forçadas (incluindo efeitos atrasados) forem resolvidas ao mesmo tempo, o investigador líder determina a ordem na qual as habilidades são resolvidas.
- ❖ Se dois ou mais efeitos duradouros e/ou habilidades constantes não puderem ser aplicados simultaneamente, o investigador líder determina a ordem na qual eles são aplicados.

Procura

Quando um jogador for instruído a procurar uma carta, ele pode olhar todas as cartas na área procurada sem revelá-las aos outros jogadores.

- ❖ Se um efeito procura em um baralho inteiro, o baralho deve ser embaralhado após a procura ser completada.

- ◆ Ao resolver um efeito de procura, um jogador é obrigado a encontrar o objeto da busca se uma ou mais opções forem encontradas dentro da área procurada.
- ◆ Enquanto cartas estiverem no processo de serem procuradas, elas não são consideradas como tendo saído de sua área de jogo de origem.

Propriedades

A maioria das cartas tem uma ou mais propriedades listadas no topo da caixa de texto impressas em negrito e itálico.

- ◆ Propriedades não causam efeitos inerentes ao jogo. Em vez disso, algumas habilidades de carta referenciam cartas que possuem propriedades específicas.

Qualificadores

Se o texto de uma carta incluir um qualificador que se refere a múltiplos termos, o qualificador é aplicado a cada termo da lista (*por exemplo, na frase “cada aliado e item únicos” a palavra “únicos” é um qualificador que se aplica tanto ao “aliado” quanto ao “item”*).

Quando

A palavra “quando” se refere ao momento imediatamente após o ponto no tempo especificado ou a iniciação da condição de acionamento, mas antes de seu impacto sobre o estado do jogo ser resolvido. A resolução de uma habilidade “quando” interrompe a resolução de seu ponto no tempo ou condição de acionamento (*por exemplo, uma habilidade que diz “Quando você compra uma carta de inimigo” é iniciada imediatamente após você comprar a carta de inimigo, mas antes de resolver sua habilidade de revelação, seu surgimento, etc.*).

Veja também: “Habilidade” na página 12, “Prioridade de Resolução Simultânea” na página 18.

Recursos

Os recursos representam as várias maneiras de adquirir novas cartas à disposição de um investigador: suprimentos, dinheiro, ferramentas, conhecimento, componentes de magias,, etc.

- ◆ Para jogar uma carta ou usar uma habilidade que custa recursos, um investigador deve pagar o custo em recursos da carta ou habilidade ao pegar o número especificado de recursos de sua reserva e devolvê-los à reserva de fichas (veja “Custos” na página 7).
- ◆ Os recursos podem ser ganhos ao realizar a ação de “Recurso” (veja “Ação de Recursos” na página 2).
- ◆ Os investigadores adquirem um recurso durante cada fase de Manutenção (veja “4.4 Cada investigador compra 1 carta e ganha 1 recurso.” na página 25).

Veja também: “Ficando sem Fichas” na página 11.

Removida de Jogo

Uma carta que foi removida do jogo é colocada fora da área de jogo e não interage mais com o jogo de modo algum enquanto estiver removida.

Se não houver duração especificada, uma carta que foi removida do jogo é considerada como removida até o fim do jogo.

Renúncia

Algumas habilidades são identificadas por um designador de ação de **Renúncia**. Tais habilidades são iniciadas usando a ação “Ativar” (veja “Ação Ativar” na página 2).

- ◆ Quando um investigador renuncia, ele é eliminado por renúncia (veja “Eliminação” na página 9). Um investigador que renunciou não é considerado derrotado.

Restrições, Permissões e Instruções de Jogo

Muitas cartas e habilidades contêm instruções específicas sobre quando ou como elas podem ou não ser usadas, ou a condições específicas que devem ser verdadeiras para elas serem usadas. Para usar uma habilidade dessas ou jogar uma carta dessas, suas restrições de jogo devem ser observadas.

Uma permissão possibilita que um jogador jogue uma carta ou use uma habilidade fora das especificações de tempo fornecidas pelas regras do jogo.

Uma instrução de jogo descreve o ponto no tempo, e/ou período de tempo durante o qual uma carta de evento pode ser jogada.

Retaliação

Retaliação é uma habilidade de palavra-chave.

Cada vez que um investigador falhar em um teste de perícia ao atacar um inimigo preparado que tenha a palavra-chave retaliação, após aplicar todos os resultados a esse teste de perícia, esse inimigo realiza um ataque contra o investigador atacante. Um inimigo não se esgota após realizar um ataque de retaliação.

- ◆ Este ataque ocorre independentemente de o inimigo estar engajado com o investigador atacante ou não.

Revelação

Uma habilidade de revelação pode aparecer em cartas de encontro ou em cartas de fraqueza.

- ◆ Quando um investigador compra uma carta de encontro, ele deve resolver todas as habilidades de “Revelação –” dela. Isso ocorre antes da carta entrar em jogo, ou, no caso de uma carta de traição, antes de ela ser colocada na pilha de descarte.
- ◆ Quando uma carta de fraqueza entra na mão de um investigador, ele deve resolver imediatamente todas as habilidades de revelação na carta como se ela tivesse sido recém-comprada.

Sai de Jogo

A frase “sai de jogo” se refere a qualquer momento em que uma carta transita de um estado em jogo para um estado fora de jogo (veja Em Jogo e Fora de Jogo” na página 9).

Se uma carta sair de jogo, as seguintes consequências acontecem simultaneamente com ela:

- ◆ Todas as fichas sobre a carta são devolvidas à reserva.
- ◆ Todos os anexos na carta são descartados.
- ◆ Todos os efeitos duradouros e/ou atrasados afetando a carta enquanto ela estava em jogo expiram para essa carta.

Sanidade e Horror

A sanidade representa a fortitude mental e emocional de uma carta. O horror representa o dano que causado à psique de uma carta por exposição ao Mythos.

- ❖ Quando uma carta sofre horror, coloque sobre ela um número de fichas de horror igual à quantidade de horror que ela acabou de sofrer (veja “Causando Dano/Horror” na página 6).
- ❖ Se um investigador tiver horror igual ou maior que sua sanidade, ele é derrotado. Quando um investigador é derrotado, ele é eliminado do cenário (veja “Eliminação” na página 9).
- ❖ Em uma campanha, um investigador derrotado por ter sofrido uma quantidade de horror igual à sua sanidade sofre 1 trauma mental. Sofrer trauma mental pode fazer com que um investigador **enlouqueça** (veja “Jogando uma Campanha” na página 13 para mais informações).
- ❖ Se um ativo com valor de sanidade tiver horror igual ou maior que sua sanidade, ele é derrotado e colocado na pilha de descarte de seu dono.
- ❖ A “sanidade restante” de uma carta é a sanidade base menos a quantidade de horror nela, mais ou menos quaisquer modificadores de sanidade.
- ❖ Uma carta de ativo sem valor de sanidade não é considerada como se tivesse sanidade 0, não pode ganhar sanidade e não pode sofrer horror.

Veja também: “Dano Direto, Horror Direto” na página 8.

Separar

Alguns cenários instruem os jogadores a separarem cartas específicas. Cartas separadas não interagem com o jogo até serem mencionadas em instruções do cenário ou por uma habilidade de carta.

Sofrendo Dano/Horror

“Sofra X de dano” é a forma curta de “cause X de dano ao seu investigador”. “Sofra X de horror” é a forma curta de “cause X de horror ao seu investigador”.

Veja “Causando Dano/Horror” na página 6.

Surgir

Alguns inimigos, quando comprados de um baralho de encontros, surgem em um determinado lugar, indicado por uma instrução em negrito “**Surgir**” na caixa de texto da carta.

- ❖ As instruções de surgimento de um inimigo são resolvidas quando ele entra em jogo, independentemente de como ele entrou em jogo.
- ❖ Se um inimigo não tiver instrução de surgimento, ele surge engajado com o investigador que o comprou.
- ❖ Se um inimigo não tiver um local legal para surgir (por exemplo, se sua instrução de surgimento o direcionar para um local específico que não está em jogo, ou se nenhum local em jogo satisfizer sua instrução de surgimento), ele não surge, e em vez disso é descartado.

- ❖ Se a instrução de surgimento de um inimigo tiver múltiplos locais válidos, o investigador que está fazendo esse inimigo surgir decide entre esses locais.
- ❖ Se uma habilidade de carta instruir o jogador a fazer um inimigo surgir em um local específico (*por exemplo: “Procure um Acólito no baralho de encontros e faça-o surgir em Southside”*), trate a habilidade que está fazendo esta carta entrar em jogo como a instrução de surgimento do inimigo, substituindo quaisquer outras instruções de surgimento.

Tamanho da Mão

Veja “IV. Fase de Manutenção” na página 25.

Testes de Perícia

Algumas situações do jogo exigem que um investigador realize um teste de perícia, usando uma de suas quatro perícias: força de vontade (●), intelecto (■), combate (▲) ou agilidade (◆). Um teste de perícia testa o valor de uma determinada perícia de um investigador contra um valor de dificuldade determinado pela habilidade ou etapa de jogo que o iniciou. O investigador tenta atingir ou exceder este valor de dificuldade para ter sucesso no teste.

Um teste de perícia é frequentemente referenciado como um teste de uma determinada perícia (*por exemplo, “teste de agilidade”, “teste de combate”, “teste de força de vontade” ou “teste de intelecto”*).

Veja “Tempo do Teste de Perícia” na página 26.

Texto Autorreferenciado

Quando o texto da habilidade de uma carta se referir ao seu próprio título, ele estará se referindo apenas a ela mesma, e não a outras cópias (por título) da carta.

Habilidades autorreferenciadas que usam a palavra “esta” (*por exemplo, “esta carta”*) se referem apenas à carta em que a habilidade está localizada e não a cópias dela.

Texto Ilustrativo

O texto ilustrativo é um texto adicional que fornece contexto temático a uma carta e/ou suas habilidades. O texto ilustrativo não interage com o jogo de modo algum.

Tipos de Carta

Os tipos de carta do jogo são apresentados no Apêndice IV, bem como suas anatomias detalhadas (veja “Apêndice IV: Anatomia de Carta” na página 28).

- ❖ Se uma habilidade fizer com que uma carta mude de tipo, ela perde todos os outros tipos que tiver e funciona como qualquer outra carta do tipo novo.

Veja também: “Cartas de Ativo” na página 5, “Cartas de Inimigo” na página 5, “Cartas de Evento” na página 5, “Cartas de Local” na página 5, “Cartas de Perícia” na página 6, “Cartas de Traição” na página 6.

Trauma

Veja “Jogando uma Campanha” na página 13.

Um(a)

Ao ser usada para descrever uma condição, a palavra “um(a)” é satisfeita se um ou mais elementos da condição estiverem presentes. Por exemplo, *um investigador com 3 recursos satisfaz a condição “Cada investigador com um recurso”*.

Única (*)

Uma carta com o símbolo * antes do título é uma carta única. Não pode haver mais de uma instância de cada carta única, por título, em jogo a qualquer momento.

- ❖ Um jogador não pode colocar uma carta única em jogo se uma cópia dela (por título) já estiver em jogo.
- ❖ Se uma carta única de encontro que compartilha um título com uma carta única de jogador entrar em jogo, descarte a carta de jogador ao mesmo tempo que a carta de encontro entra em jogo.

Usa (X “tipo”)

Usa é uma habilidade de palavra-chave.

Quando uma carta com esta palavra-chave entra em jogo, coloque um número de fichas de recurso da reserva de fichas igual ao valor (X) sobre a carta. A palavra que aparece depois do valor identifica o tipo de uso que essa carta porta. As fichas de recurso colocadas sobre a carta são consideradas usos do tipo estabelecido, e não são consideradas fichas de recurso.

- ❖ Cada carta portando essa palavra-chave também tem uma habilidade que referencia o tipo do uso estabelecido pela palavra-chave como parte de seu custo. Quando uma habilidade dessas gasta um uso, uma ficha deve ser removida da carta que porta a habilidade.
- ❖ Outras cartas podem se referir e interagir com usos de um determinado tipo, geralmente ao adicionar usos desse tipo à carta, ou ao usá-los para outros fins.
- ❖ Uma carta não pode portar usos de um tipo diferente do estabelecido por sua própria palavra-chave “Usa (X tipo)” (por exemplo, uma carta com “Usa (4 munições)” não pode ganhar cargas).
- ❖ Algumas cartas com esta palavra-chave portam um texto que faz com que ela seja descartada se ela não tiver mais usos restantes. Se a carta não tiver texto algum, ela permanece em jogo mesmo se ela não tiver mais usos.

Valor Base

O valor base é o valor de um elemento antes de quaisquer modificadores serem aplicados. A menos que especificado de outra forma, o valor base de um elemento derivado de uma carta é o valor impresso nela.

Veloz

Veloz é uma habilidade de palavra-chave. Uma carta veloz não custa uma ação para ser jogada e não é jogada usando a ação “Jogar”.

- ❖ Uma carta de evento veloz pode ser jogada da mão de um jogador sempre que suas instruções de jogo especificarem. Se as instruções especificarem quando/após um ponto no tempo, a

carta pode ser jogada como se o ponto no tempo descrito fosse uma condição de acionamento para jogar a carta. Se as instruções especificarem uma duração ou um período de tempo, a carta pode ser jogada durante qualquer janela dentro desse período. Se as instruções especificarem tanto quando/após um ponto no tempo, quanto uma duração ou período de tempo, a carta pode ser jogada em referência a qualquer instância da condição de acionamento especificada dentro desse período de tempo.

- ❖ Um ativo veloz pode ser jogado por um investigador durante qualquer janela de jogador em seu turno.
- ❖ Como cartas velozes não custam ações para serem jogadas, elas não provocam ataques de oportunidade (veja “Ataque de Oportunidade” na página 4).

Vida e Dano

A vida representa a fortitude física de uma carta. O dano registra a quantidade de lesões físicas que foram causadas a uma carta durante um cenário.

- ❖ Sempre que uma carta sofrer dano, coloque um número de fichas de dano sobre a carta igual à quantidade de dano sofrido (veja “Causando Dano/Horror” na página 6).
- ❖ Se um investigador tiver dano igual ou maior que sua vida, ele é derrotado. Quando um investigador é derrotado, ele é eliminado do cenário (veja “Eliminação” na página 9).
- ❖ Em uma campanha, um investigador que é derrotado por ter sofrido uma quantidade de dano igual à sua vida sofre 1 trauma físico. Sofrer trauma físico pode fazer com que um investigador **morra** (veja “Jogando uma Campanha” na página 13 para mais informações).
- ❖ Se um inimigo tiver uma quantidade de dano igual ou maior que sua vida, ele é derrotado e colocado na pilha de descarte de encontros.
- ❖ Se um ativo com valor de vida tiver dano igual ou maior que sua vida, ele é derrotado e colocado na pilha de descarte de seu dono.
- ❖ Uma carta de ativo sem valor de vida não é considerada como se tivesse vida 0, não pode ganhar vida e não pode sofrer dano.
- ❖ A “vida restante” de uma carta é seu valor base de vida menos a quantidade de dano sobre ela, mais ou menos quaisquer modificadores de vida.

Veja também: “Dano Direto , Horror Direto” na página 8.

Vitória e Derrota

Cada cenário possui alguns finais possíveis diferentes.

O baralho de atos representa o progresso dos investigadores durante um cenário. Algumas instruções no baralho de atos (bem como em outras cartas do tipo encontro) contêm pontos de resolução, no formato: “(-R#)”. O objetivo primário dos jogadores é avançar o baralho de atos até chegar a um ponto de resolução (de preferência favorável). Se o baralho de atos invocar uma resolução, os jogadores completaram o cenário (com uma possível vitória!). As instruções da resolução designada estão descritas na seção “não leia antes de concluir o cenário” do guia de campanha.

O baralho de agendas representa os objetivos e o progresso das forças maléficas que desafiam os investigadores no cenário. Algumas instruções no baralho de agendas (bem como em outras cartas do tipo encontro) também contêm pontos de resolução, no formato: “(→R#)”. Se o baralho de agendas invocar uma resolução (geralmente mais obscura), os jogadores perdem o cenário. As instruções de tal resolução estão descritas na seção “não leia antes de concluir o cenário” do guia de campanha.

Se o cenário terminar sem que uma resolução seja alcançada (*por exemplo, se todos os investigadores forem eliminados ou tiverem renunciado*), as instruções para resolver o cenário estão descritas na seção “não leia antes de concluir o cenário” do guia de campanha.

- ❖ Se estiverem jogando uma campanha, os jogadores vão para o próximo cenário independentemente do resultado deste cenário. Mesmo se os jogadores “perderem” o cenário, eles ainda continuam a campanha (apesar de receberem algumas consequências negativas devido à falha).
- ❖ Ao jogar um cenário independente, os jogadores vencem ou perdem. Eles vencem se completarem uma resolução em uma carta de ato. Qualquer outra resolução é considerada uma derrota (veja “Jogo Independente” na página 15).

Veja “Baralho de Atos e Baralho de Agendas” na página 4.

Você/Seu/Sua

- ❖ Uma habilidade de carta em jogo que usa “você” ou “seu/sua” se refere ao investigador que a controla, com a qual está engajado, ou que está interagindo com ela no momento.
- ❖ Uma habilidade Revelação que use “você” ou “seu/sua” se refere ao investigador que comprou a carta e está resolvendo a habilidade.
- ❖ Ao resolver uma habilidade iniciada pela ação ativar, “você” ou “seu/sua” se refere ao investigador realizando a ação.

A letra "X"

O valor da letra X é definido por uma habilidade de carta ou por uma escolha concedida a um jogador. Se X não estiver definido, seu valor é igual a 0.

- ❖ Para custos envolvendo a letra X, o valor de X é definido por uma habilidade de carta ou escolha de jogador, e em seguida a quantidade paga pode ser modificada por efeitos sem alterar o valor de X.

Apêndice I: Sequência de Iniciação

Quando um jogador quiser iniciar uma habilidade acionada ou jogar uma carta, ele primeiro declara sua intenção. Há duas confirmações preliminares que devem ser feitas antes que o processo de iniciação de uma habilidade ou de jogar uma carta possa começar. São elas:

- ❖ Verificar restrições de jogo: verifique se a carta pode ser jogada, ou se a habilidade pode ser iniciada neste momento (isso inclui verificar se a resolução do efeito tem o potencial de mudar o estado do jogo). Se as restrições de jogo não forem atendidas, aborte o processo.
- ❖ Determine o(s) custo(s) para jogar a carta ou iniciar a habilidade. Se for verificado que o custo (considerando modificadores) pode ser pago, prossiga com o restante das etapas desta sequência.

Após as confirmações acima serem feitas, siga essas etapas, nesta ordem:

1. Aplique quaisquer modificadores ao(s) custo(s).
2. Pague o(s) custo(s). Se você chegar nesta etapa e o(s) custo(s) não puder(em) ser pago(s), aborte este processo sem pagar nada.
 - ❖ Ao completar esta etapa, resolva os ataques de oportunidade, se houver.
3. A carta começa a ser jogada, ou os efeitos da habilidade tentam iniciar.
4. Os efeitos da habilidade (se ela não foi cancelada na etapa 3) concluem sua iniciação e são resolvidos. A carta é considerada jogada (e colocada em jogo, ou na pilha de descarte de seu dono se for um evento), e a habilidade é considerada como resolvida simultaneamente à conclusão desta etapa.
 - ❖ Se a habilidade que está sendo iniciada estiver em uma carta em jogo, a sequência não é interrompida se essa carta sair do jogo durante a sequência.

Apêndice II: Tempo e Jogabilidade

A “Tabela de Tempo de Sequência de Fase” ilustra as fases e as etapas de uma rodada. Cada vez que um investigador fizer um teste de perícia, use o tempo do teste de perícia detalhado na “Tabela de Tempo do Teste de Perícia”.

Os itens numerados nas caixas cinzas são conhecidos como eventos estruturais. Esses eventos são ocorrências obrigatórias determinadas pela estrutura do jogo.

As caixas vermelhas são janelas de jogador. Os jogadores podem usar habilidades de acionamento  nessas janelas.

O detalhes específicos para cada uma dessas etapas estão explicados a partir da página 24.

I. Fase do Mythos (pule durante a primeira rodada do jogo)

1.1 A rodada começa. Início da fase do Mythos.

1.2 Coloque 1 perdição sobre a agenda atual.

1.3 Verifique o limiar de perdição.

1.4 Cada investigador compra 1 carta de encontro.

⚡ JANELA DE JOGADOR

1.5 Fim da fase do Mythos.

Vá para a Fase de Investigação.

II. Fase de investigação

2.1 Início da fase de investigação.

⚡ JANELA DE JOGADOR

2.2 Início do turno do próximo investigador.

⚡ JANELA DE JOGADOR

2.2.1 O investigador ativo pode realizar uma ação, se possível. Se uma ação for realizada, retorne para a janela de jogador anterior. Se nenhuma ação for realizada, vá para 2.2.2.

2.2.2 Fim do turno do investigador. Se um investigador ainda não tiver jogado um turno nesta fase, retorne para 2.2. Se cada investigador tiver jogado um turno nesta fase, vá para 2.3.

2.3 Fim da fase de investigação.

Vá para a Fase dos Inimigos.

III. Fase dos inimigos

3.1 Início da fase dos inimigos.

3.2 Inimigos caçadores se movem.

⚡ JANELA DE JOGADOR

3.3 O próximo investigador resolve os ataques de inimigos engajados. Se um investigador ainda não tiver resolvido ataques de inimigo nesta fase, volte à janela de jogador anterior. Após o último investigador resolver os ataques dos inimigos engajados, vá para a próxima janela de jogador.

⚡ JANELA DE JOGADOR

3.4 Fim da fase dos inimigos.

Vá para a Fase de Manutenção.

IV. Fase de manutenção

4.1 Início da fase de manutenção.

⚡ JANELA DE JOGADOR

4.2 Reinicie ações.

4.3 Prepare cada carta esgotada.

4.4 Cada investigador compra 1 carta e ganha 1 recurso.

4.5 Cada investigador verifica o tamanho da mão.

4.6 Fim da fase de manutenção. Fim da rodada.

Vá para a Fase do Mythos da próxima rodada do jogo.

Detalhes dos Eventos Estruturais

Esta seção contém uma explicação detalhada de como lidar com cada etapa de evento estrutural apresentada na tabela de fluxo do jogo, na ordem em que eles ocorrem ao longo da rodada.

I. Fase do Mythos

Durante a primeira rodada do jogo, pule a fase do Mythos.

1.1 Início da fase do Mythos.

Esta etapa formaliza o início da fase do Mythos. Como este é o primeiro evento estrutural da rodada, ele também formaliza o começo de uma nova rodada de jogo.

O começo de uma fase é um importante marco que pode ser referenciado em textos de carta, seja como um ponto no qual uma habilidade pode ou deve ser resolvida, ou como um ponto em que um efeito atrasado é resolvido ou em que um efeito duradouro expira.

1.2 Coloque 1 perdição sobre a agenda atual.

Pegue 1 perdição da reserva de fichas e coloque-a sobre a carta de agenda atual.

1.3 Verifique o limiar de perdição.

Compare o número total de fichas de perdição em jogo (na agenda atual e em cada uma das outras cartas em jogo) com o limiar de perdição da agenda atual. Se a quantidade de perdição em jogo for igual ou maior que o limiar de perdição da agenda atual, o baralho de agendas avança.

Quando o baralho de agendas avançar, remova toda a perdição de jogo, retornando as fichas para a reserva de fichas. Vire a carta de agenda atual, leia o texto da história e siga quaisquer instruções de avanço. Exceto quando as instruções de avanço declararem algo diferente, a frente da próxima carta de agenda da sequência se torna a nova agenda atual, e a agenda avançando é removida do jogo simultaneamente.

Observação: exceto quando uma carta especificar que pode avançar a agenda, este é o único momento em que a agenda pode avançar.

1.4 Cada investigador compra 1 carta de encontro.

Na ordem dos jogadores, cada investigador compra a carta do topo do baralho de encontros, resolve quaisquer habilidades de revelação da carta e segue as instruções abaixo com base no tipo da carta.

Cada vez que um investigador compra uma carta de encontro, realize as seguintes etapas nesta ordem:

1. Compre a carta do baralho de encontros.
2. Verifique se a carta comprada tem a palavra-chave perigo (se ela tiver, o investigador que a comprou não pode consultar os outros jogadores. Eles não podem jogar cartas, acionar habilidades ou comprometer cartas no(s) teste(s) de perícia do investigador enquanto o encontro que contém perigo estiver sendo resolvido).
3. Resolva a habilidade de revelação da carta comprada.
4. Se a carta for um **inimigo**, faça-o surgir seguindo quaisquer instruções de surgimento da carta (uma instrução de surgimento é qualquer texto precedido por "Surgir"). Se o inimigo encontrado não tiver instrução de surgimento, ele surge engajado com o investigador que estiver encontrando a carta e é colocado na área de ameaças desse investigador.

Se a carta for uma **traição**, coloque-a na pilha de descarte de encontros, exceto se a habilidade instruir algo diferente.

5. Se a carta comprada tiver a palavra-chave ímpeto, o investigador deve comprar outra carta. Reinicie este processo na etapa 1.

1.5 Fim da fase do Mythos.

Esta etapa formaliza o fim da fase do Mythos.

O fim de uma fase é um importante marco que pode ser referenciado em textos de carta, seja como um ponto no qual uma habilidade pode ou deve ser resolvida, ou como um ponto em que um efeito atrasado é resolvido ou em que um efeito duradouro expira.

II. Fase de investigação

2.1 Início da fase de investigação.

Esta etapa formaliza o início da fase de investigação.

2.2 Início do turno do próximo jogador.

Os investigadores podem jogar seus turnos em qualquer ordem. Os investigadores escolhem quem entre eles jogará este turno, e esta escolha demarca o início do turno do investigador escolhido. O investigador jogando o turno é chamado de "investigador ativo".

Quando um investigador começa um turno, ele deve completá-lo antes que outro investigador possa começar o turno dele. Cada investigador joga um turno em cada rodada.

2.2.1 O investigador realiza uma ação, se possível.

Durante seu turno, um investigador pode realizar **três** ações. Uma ação pode ser usada para:

- ❖ **Investigar** seu local.
- ❖ **Mover-se** para um local conectado.
- ❖ **Comprar** (compre 1 carta).
- ❖ **Recurso** (ganhe 1 recurso).
- ❖ **Jogar** uma carta de ativo ou de evento de sua mão.
- ❖ **Ativar** uma habilidade de custo ➡ de uma carta em jogo que você controla, de uma carta de encontro em jogo no seu local, de uma carta em sua área de ameaças, da carta de ato atual ou da carta de agenda atual.
- ❖ **Lutar** contra um inimigo em seu local.
- ❖ **Engajar** com um inimigo em seu local.
- ❖ Tentar **evadir** um inimigo engajado com você.

As três ações que um investigador realiza durante seu turno podem ser quaisquer ações dessas acima, em qualquer ordem, e podem até mesmo ser a mesma ação três vezes consecutivas.

Importante: quando um investigador estiver engajado com um ou mais inimigos e realizar uma ação que não seja **lutar**, **evadir**, ou ativar uma habilidade de **negociata** ou de **renúncia**, cada um desses inimigos realiza um ataque de oportunidade contra o investigador, na ordem que ele escolher.

Após um investigador realizar uma ação, retorne à janela de jogador anterior. Um investigador pode encerrar seu turno prematuramente se não houver outras ações que ele deseja realizar. Se o investigador não quiser ou não puder realizar uma ação, vá para 2.2.2.

2.2.2 Fim do turno do investigador.

Vire a mini carta do investigador ativo para o lado preto e branco para indicar que o turno do investigador terminou. Se algum investigador ainda não jogou um turno nesta rodada, retorne para 2.2. Se cada investigador tiver jogado um turno nesta rodada, vá para 2.3.

2.3 Fim da fase de investigação.

Esta etapa formaliza o fim da fase de investigação.

III. Fase dos inimigos

3.1 Início da fase dos inimigos.

Esta etapa formaliza o início da fase dos inimigos.

3.2 Inimigos caçadores se movem.

Resolva a palavra-chave caçador de cada inimigo preparado e desengajado que a possuir (veja “Caçador” na página 5).

3.3 Próximo investigador resolve os ataques de inimigos engajados.

Resolva os ataques dos inimigos engajados na ordem dos jogadores, com cada jogador resolvendo todos os seus inimigos engajados antes de ir para o próximo jogador.

Cada inimigo preparado e engajado realiza um ataque contra o investigador com o qual ele está engajado. Quando um inimigo ataca, cause o ataque dele (dano e horror simultaneamente) ao investigador com o qual ele está engajado. Após completar o ataque (e todas as habilidades acionadas pelo ataque), esgote o inimigo. Se um investigador estiver engajado com múltiplos inimigos, resolva os ataques deles na ordem em que o investigador atacado escolher.

Após um investigador ter resolvido os ataques dos inimigos com os quais ele está engajado, retorne para a janela de jogador anterior. Após o último investigador resolver os ataques inimigos, vá para a próxima janela de jogador.

3.4 Fim da fase dos inimigos.

Esta etapa formaliza o fim da fase dos inimigos.

IV. Fase de manutenção

4.1 Início da fase de manutenção.

Esta etapa formaliza o início da fase de manutenção.

4.2 Reinicie ações.

Vire a mini carta de cada investigador de volta para o lado colorido. Isso indica que as ações do investigador foram reiniciadas para seu próximo turno.

4.3 Prepare cartas esgotadas.

Prepare simultaneamente todas as cartas esgotadas.

4.4 Cada investigador compra 1 carta e ganha 1 recurso.

Na ordem dos jogadores, cada investigador compra 1 carta. Após essas cartas terem sido compradas, cada investigador ganha 1 recurso.

4.5 Cada investigador verifica o tamanho da mão.

Na ordem dos jogadores, cada investigador com mais de 8 cartas na mão escolhe e descarta cartas da mão até ficar com 8.

4.6 Fim da fase de manutenção.

Esta etapa formaliza o fim da fase de manutenção.

Como a fase de manutenção é a última fase da rodada, esta etapa também formaliza o fim da rodada. Quaisquer efeitos duradouros ativos “até o fim da rodada” expiram agora.

Após esta etapa ser concluída, o jogo vai para o início da fase do Mythos da próxima rodada do jogo.



Tempo do Teste de Perícia

TP.1 Determine o tipo de perícia do teste. O teste de perícia desse tipo começa.

Esta etapa formaliza o início do teste de perícia. Há quatro tipos de testes de perícia: testes de força de vontade, testes de intelecto, testes de combate e testes de agilidade. A habilidade de carta ou regra do jogo determina qual tipo de teste é necessário, e, portanto, um teste desse tipo é iniciado.

TP.2 Comprometa cartas da mão no teste de perícia.

O investigador realizando o teste de perícia pode comprometer qualquer número de cartas da mão com o ícone de perícia apropriado no teste.

Cada outro investigador no mesmo local que o investigador realizando o teste de perícia pode comprometer uma carta com o ícone de perícia apropriado no teste.

Considera-se um ícone de perícia apropriado um ícone da perícia sendo testada ou um ícone curinga. O investigador realizando este teste recebe +1 em seu valor de perícia durante este teste para cada ícone de perícia apropriado que for comprometido no teste.

As cartas que não tiverem um ícone de perícia apropriado não podem ser comprometidas no teste de perícia. Não pague o custo em recursos de uma carta ao comprometê-la.

TP.3 Revele ficha de caos.

O investigador realizando o teste de perícia revela uma ficha de caos aleatoriamente da bolsa de caos.

TP.4 Aplique o(s) efeito(s) do símbolo de caos.

Aplique quaisquer efeitos iniciados pelo símbolo na ficha de caos revelada. Cada um dos símbolos seguintes indica que uma habilidade na carta de referência do cenário deve ser iniciada: ♠, ♦, ♣ ou ♤.

O símbolo ♤ indica que a habilidade ♤ na carta do investigador que está realizando o teste deve ser iniciada.

Se nenhum dos símbolos acima for revelado, ou se o ícone não tiver habilidade correspondente, esta etapa é concluída sem efeito.

TP.5 Determine o valor modificado da perícia do investigador.

Comece com o valor base (da perícia correspondente ao tipo de teste que está sendo resolvido) do investigador realizando o teste e aplique todos os modificadores ativos, incluindo os ícones apropriados que foram comprometidos neste teste, efeitos da(s) ficha(s) de caos revelada(s), e todas as habilidade de carta que estiverem modificando o valor de perícia do investigador.

TP.6 Determine sucesso/falha do teste de perícia.

Compare o valor de perícia modificado do investigador à dificuldade do teste de perícia.

Se o valor de perícia do investigador for igual ou maior que a dificuldade desse teste (conforme indicado pela carta ou mecânica de jogo que está invocando o teste), o investigador é bem-sucedido.

- ❖ Se um investigador for bem-sucedido automaticamente em um teste via habilidade de carta, a dificuldade total do teste é considerada 0.

Se o valor de perícia do investigador for menor que a dificuldade deste teste, o investigador falha.

- ❖ Se um investigador falhar automaticamente em um teste via habilidade de carta ou revelação do símbolo ♡, o valor de perícia total dele para esse teste é considerado 0.

TP.7 Aplique os resultados do teste de perícia.

A habilidade de carta ou regra do jogo que iniciou o teste de perícia geralmente descreve as consequências do sucesso e/ou falha do teste (além disso, algumas outras habilidades de carta podem descrever consequências adicionais ou modificar consequências existentes neste momento). Resolva as consequências apropriadas (baseado no sucesso ou falha estabelecidos durante a etapa TP.6) neste momento.

Se houver múltiplos resultados a serem aplicados durante esta etapa, o investigador que está realizando o teste aplica esses resultados na ordem que quiser.

TP.8 Fim do teste de perícia.

Esta etapa formaliza o fim deste teste de perícia. Descarte todas as cartas que foram comprometidas no teste e retorno todas as fichas de caos reveladas para a bolsa de caos.

Tempo do Teste de Perícia

TP.1 Determine a perícia do teste. O teste de perícia desse tipo começa.

❖ JANELA DE JOGADOR

TP.2 Comprometa cartas da mão no teste de perícia.

❖ JANELA DE JOGADOR

TP.3 Revele ficha de caos.

TP.4 Aplique o(s) efeito(s) do símbolo de caos.

TP.5 Determine o valor modificado da perícia do investigador.

TP.6 Determine sucesso/falha do teste de perícia.

TP.7 Aplique os resultados do teste de perícia.

TP.8 Fim do teste de perícia.

Apêndice III: Preparação do Jogo

Para preparar o jogo, realize as seguintes etapas nesta ordem:

- 1. Escolha os investigadores.** Cada jogador escolhe um investigador diferente e coloca a carta dele em sua área de jogo.
- 2. Sofra o dano/horror devido a trauma.** Em um jogo de campanha, cada jogador coloca dano igual ao seu trauma físico e horror igual ao seu trauma mental sobre sua carta de investigador.
- 3. Escolha um desses investigadores para ser o investigador líder neste jogo.**
- 4. Construa e embaralhe os baralhos de investigador.**
- 5. Crie a reserva de fichas.** Coloque as fichas de dano, de horror, de pista/perdição e de recurso ao alcance de todos os jogadores.
- 6. Monte a bolsa de caos.** Coloque as fichas de caos indicadas pelas instruções de preparação da campanha na bolsa e retorno as outras fichas de caos à caixa do jogo.
 - ❖ No modo campanha, use a bolsa de caos como ela foi composta após a conclusão do cenário anterior.
- 7. Colete os recursos iniciais.** Cada investigador ganha 5 recursos da reserva de fichas.
- 8. Compre a mão inicial.** Cada jogador compra 5 cartas. Cada jogador, na ordem dos jogadores, pode realizar um mulligan neste momento.
 - ❖ Cada carta de fraqueza comprada durante esta etapa é ignorada, separada (sem ser resolvida) e substituída ao comprar outra carta do baralho. Após concluir esta etapa, embaralhe cada uma dessas cartas de fraqueza de volta ao baralho de seu dono.
- 9. Leia a introdução do cenário no guia de campanha.**
- 10. Siga as instruções de preparação do cenário indicadas no guia de campanha.** Isso inclui coletar os conjuntos de encontros listados nas instruções de preparação no guia de campanha, posicionar locais, colocar as mini cartas dos investigadores no local inicial de cada um, separar quaisquer cartas listadas e embaralhar as cartas de encontro restantes para formar o baralho de encontros.
- 11. Prepare o baralho de agendas.** Monte o baralho de agendas em ordem sequencial, com o lado da ilustração voltado para cima de forma que a "agenda 1a" fique no topo. Leia a história da agenda 1a.
- 12. Prepare o baralho de atos.** Monte o baralho de atos em ordem sequencial, com o lado da ilustração voltado para cima de forma que o "ato 1a" fique no topo. Leia a história do ato 1a.
- 13. Coloque a carta de referência do cenário ao lado do baralho de agendas.**

Não há janelas de ação durante a preparação. Os jogadores só podem acionar habilidades de carta de jogador ou jogar cartas da mão durante a preparação se a condição de acionamento específica de uma carta ou habilidade for atendida.



Apêndice IV: Anatomia de Carta

Esta seção detalha a anatomia de cada tipo de carta. As páginas 28 e 29 detalham as cartas de cenário, e as páginas 30 e 31 detalham as cartas de investigador/jogador.

Cartas de cenário incluem cartas de ato, de agenda, de local, de traição, de inimigo e de referência de cenário.

As cartas de jogador incluem as cartas de investigador, as mini cartas de investigador, as cartas de ativo e de perícia.

Legenda da Anatomia de uma Carta de Cenário

1. **Símbolo do Conjunto de Encontros:** indica a qual conjunto de encontros a carta pertence.
2. **Tipo da Carta:** indica como uma carta se comporta ou pode ser usada durante o jogo.
3. **Título:** o nome da carta.
4. **Propriedades:** atributos ilustrativos que podem ser referenciados por habilidades de carta.
5. **Habilidade:** o modo específico no qual esta carta interage com o jogo.
6. **Valor de Luta do Inimigo:** determina a dificuldade de um teste de perícia ao atacar este inimigo.
7. **Valor de Vida do Inimigo:** o valor de vida desse inimigo, mede sua durabilidade física.
8. **Valor de Evasão do Inimigo:** determina a dificuldade de um teste de perícia ao evadir este inimigo.
9. **Dano:** a quantidade de dano que este inimigo causa com um ataque.
10. **Horror:** a quantidade de horror que este inimigo causa com um ataque.
11. **Véu:** determina a dificuldade de um teste de perícia para investigar este local.
12. **Valor de Pista:** o número de pistas colocadas sobre esse local quando ele é revelado pela primeira vez.
13. **Símbolos de Conexão:** indicam as conexões de movimento entre os locais.
14. **Sequência de Atos/Agendas:** usada para ordenar o baralho de atos/agendas.
15. **Limiar de Pista:** o número de pistas que devem ser gastas para avançar este ato.
16. **Limiar de Perdição:** a quantidade de perdição em jogo necessária para avançar esta agenda.
17. **Informação do Produto:** indica o produto de origem desta carta.
18. **Número do Conjunto de Encontros:** indica o número de cartas de um conjunto de encontros e a posição dessa carta no conjunto.

Local Não-Revelado



O cheiro de carne podre invade suas narinas conforme você se aproxima das escadas do sótão.



Forçado – Após você entrar no Sótão: sofra 1 de horror.

A carcaça sangrenta de uma besta deformada balança, presa a um gancho acorrentado ao teto. O sangue escorre lentamente da carcaça e pinga em um pequeno barril.

Vitória 1.

18



Legenda da Anatomia de uma Carta de Jogador

1. **Custo:** o custo em recursos para jogar uma carta.
2. **Nível:** quantidade de experiência necessária para adquirir esta carta e adicioná-la a um baralho.
3. **Tipo da Carta:** indica como uma carta se comporta ou pode ser usada durante o jogo.
4. **Símbolo de Classe:** a classe a qual a carta pertence. Cartas neutras não têm símbolo de classe.
5. **Título:** o nome da carta.
6. **Subtítulo:** um identificador secundário da carta.
7. **Perícias:** o valor das perícias deste investigador, nesta ordem: Força de Vontade (魄), Intelecto (知), Combate (戦) e Agilidade (身).
8. **Propriedades:** atributos ilustrativos que podem ser referenciados por habilidades de carta.
9. **Habilidade:** o modo específico no qual essa carta interage com o jogo.
10. **Habilidade do Símbolo Antigo:** a habilidade deste investigador associada à ficha do Símbolo Antigo.
11. **Vida:** o valor de vida dessa carta, mede sua durabilidade física.
12. **Sanidade:** o valor de sanidade dessa carta, mede sua durabilidade mental.
13. **Ícones de Teste de Perícias:** modificam o valor de perícia quando comprometidos em um teste de perícia.
14. **Informação do Produto:** indica o produto de origem desta carta.

Mini Carta de Investigador



Investigador



Ativo

*Leo De Luca

O Leão de Luisiana



3

Evento

0

EVENTO



4

2

Perícia

Instinto de Sobrevivência



14

6

13

8

Índice

A

Ação.....	2
Ação Ativar	2
Ação Comprar.....	2
Ação de Recurso.....	2
Ação Engajar.....	2
Ação Evadir.....	10
Ação Investigar.....	3
Ação Jogar.....	3
Ação Lutar.....	3
Ação Mover.....	3
Adquirindo novas cartas (veja Jogando uma Campanha)....	13
Alvo	3
Anatomia de uma Carta de Cenário.....	28
Anatomia de uma Carta do Jogador	30
Anexar a	3
Após	3
Área de Ameaças.....	4
Arredio	4
Atacante, Atacado	4
Ataque, contra um inimigo (veja Ação Lutar)	3
Ataque de Oportunidade	4
Ativos da História (veja Cartas de Ativo)	5
Avançando para o próximo Cenário (veja Jogando uma Campanha)....	13
Avanço do ato/agenda (veja Baralho de Atos e Baralho de Agendas)	4

B

Baralho de Agendas	4
Baralho de Atos	4
Baralho de Encontros.....	4
Baralho de Investigador.....	4
Buscador (veja Construção de Baralho)	7

C

Caçador.....	5
Cancelar.....	5
Cargas (veja Usa)	21
Cartas de Ativo.....	5
Cartas de Evento	5
Cartas de Inimigo	5
Cartas de Local.....	5
Cartas de Perícia	6
Cartas de Traição.....	6
Causando Dano/Horror	6
Classes (veja Construção de Baralho)	7
Coleção	6
Colocada em Jogo	6
Comprando Cartas	6
Comprometendo cartas em um teste de perícia (veja Tempo do Teste de Perícia)	26
Condição de Acionamento	7
Conjunto de Encontros	7
Construção de Baralho	7
Controle (veja Posse e Controle)	18
Cópia.....	7

Curar.....	7
Custos.....	7

D

Dano (veja Vida e Dano)	21
Designadores de Ação (veja Habilidade)	12
Deve	8
Dificuldade (nível)	8
Dificuldade (testes de perícia)	8

E

Efeitos.....	8
Efeitos Atrasados	9
Efeitos Duradouros	9
Efeitos Substitutos	9
Eliminação	9
Em Branco	9
Em Jogo e Fora de Jogo	9
Em Vez De	9
Engajamento de Inimigo	10
Então	10
Entra em Jogo	10
Entrar ou Abandonar uma Campanha (veja Jogando uma Campanha)....	13
Esgotar, Esgotado	10
Espaços	10
Excepcional	11
Experiência (veja Jogando uma Campanha)	13

F

Falha/Sucesso Automático	11
Fase de Investigação	24
Fase de Manutenção	25
Fase do Mythos	24
Fase dos Inimigos	25
Ficando sem Fichas	11
Fichas de Caos	11
For (veja Em Vez De)	9
Fora de Jogo (veja Em Jogo e Fora de Jogo)	9
Fraqueza	11

G

Ganhar	12
Guardião (veja Construção de Baralho)	7

H

Habilidade de acionamento gratuito (→) (veja Habilidade)	12
Habilidades acionadas por ação (→) (veja Habilidade)	12
Habilidades Constantes (veja Habilidade)	12
Habilidades de acionamento reativo (→) (veja Habilidade)	12
Habilidades Forçadas (veja Habilidade)	12
Horror (veja Sanidade e Horror)	20

I

Ímpeto	13
Impresso	13
Imune	13
Investigador Líder	13

Investigadores Mortos/Loucos	13
------------------------------------	----

J

Janelas de Jogador (veja Apêndice II: Tempo e Jogabilidade)	22
Jogador Ativo	13
Jogando uma Campanha	13
Jogar	14
Jogo	15
Jogo Independente	15

L

Ladino (veja Construção de Baralho)	7
Limite de X por... veja Limites e Máximos)	15
Limites/Máximos de Grupo (veja Limites e Máximos)	15
Limites e Máximos	15
Local Não Revelado (veja Carta de Local)	5
Local Vazio	15

M

Mais Próximo	15
Massivo	15
Melhorando uma carta (veja Jogando uma Campanha)....	13
Modificadores	16
Movimento	16
Mulligan	16
Munição (veja Usa)	21
Máx de X por... (veja Limites e Máximos)	15
Místico (veja Construção de Baralho)	7

N

Na Ordem dos Jogadores	16
Negativo (veja Modificadores)	16
Negociata	16
Neutro (veja Construção de Baralho)	7
Não Pode	16
Nível (de uma carta) (veja Jogando uma Campanha)....	13

O

Opções de Construção de Baralho (veja Construção de Baralho)	7
Ordem de Jogador (veja Na Ordem dos Jogadores)	16

P

Painel de Vitórias, Pontos de Vitória	16
Palavras-Chave (veja Habilidade)	12
Perdição	17
Perigo	17
Permanente	17
Pilhas de Descarte	17
Pistas	17
Pode	18
Por Investigador (→)	18
Portador	18

Posse e Controle	18
Preparada	18
Presa	18
Prioridade de	18
Resolução Simultânea	18
Procura	18
Propriedades	19

Q

Qualificadores	19
Quando	19

R

Recursos	19
Removida de Jogo	19
Renúncia	19
Requisitos de Construção de Baralho (veja Construção de Baralho)	7
Restrições, Permissões e Instruções de Jogo	19
Retaliação	19
Revelação	19
Revelando um local (veja Carta de Local / Movimento)	5, 16

S

Sai de Jogo	19
Sanidade e Horror	20
Segredos (veja Usa)	21
Separar	20
Sobrevivente (veja Construção de Baralho)	7
Sofrendo Dano/Horror	20
Suprimentos (veja Usa)	21
Surgir	20

T

Tamanho de Baralho (veja Construção de Baralho)	7
Tamanho da Mão (veja Fase de Manutenção)	25
Tempo de Teste de Perícia (em detalhes)	26
Testes (veja Teste de Perícia)	20
Testes de Perícia	20
Texto Autorreferenciado	20
Tipos de Carta	20
Trauma (veja Jogando uma Campanha)	13

U

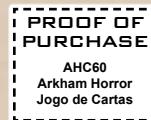
Um(a)	21
Única (*)	21
Usa (X "tipo")	21

V

Valor Base	21
Valores negativos (veja Modificadores)	16
Veloz	21
Vida e Dano	21
Vitória e Derrota	21
Você/Seu/Sua	22

X

"X", a letra	22
--------------------	----



* & © 2021 Fantasy Flight Games. Gamegenic e o logotipo da Gamegenic são TM & © da Gamegenic GmbH, Germany. Fantasy Flight Games, 1995 West County Road B2, Roseville, MN 55113, U.S.A., 1-651-639-1905. Imagens meramente ilustrativas.