

A HERANÇA DE

# CTHULHU



# REGRAS





# Sumário

|                                     |           |
|-------------------------------------|-----------|
| <b>Introdução ao Jogo</b>           | <b>03</b> |
| <b>Componentes do Jogo</b>          | <b>04</b> |
| <b>Preparação - Missão Única</b>    | <b>06</b> |
| <b>Preparação - Modo Aventura</b>   | <b>08</b> |
| <b>Escolhendo um Sobrevivente</b>   | <b>10</b> |
| <b>Preparando uma Missão</b>        | <b>12</b> |
| <b>Rodada dos Sobreviventes</b>     | <b>14</b> |
| <b>Eventos</b>                      | <b>27</b> |
| <b>Equipamentos e Artefatos</b>     | <b>28</b> |
| <b>!!BARULHO!!</b>                  | <b>29</b> |
| <b>Rodada dos Monstros</b>          | <b>31</b> |
| <b>Efeitos e Condições</b>          | <b>35</b> |
| <b>Concluindo uma Missão</b>        | <b>37</b> |
| <b>O Chamado de Cthulhu</b>         | <b>39</b> |
| <b>Fuga de Madison City</b>         | <b>40</b> |
| <b>Conquistando o Refúgio</b>       | <b>41</b> |
| <b>Retornando ao Refúgio</b>        | <b>46</b> |
| <b>Desmontando e montando Itens</b> | <b>50</b> |
| <b>A Barraca de Camping</b>         | <b>51</b> |
| <b>Descobertas pelo Caminho</b>     | <b>52</b> |
| <b>Registrando a Viagem</b>         | <b>53</b> |

Título original: A HERANÇA DE CTHULHU – REGRAS  
Autores: Bruno Sathler e Jefferson Miranda Pimentel.  
Capa, Edição de Imagens e Diagramação: Bruno Sathler.

Artes: Heitor Aquino e Rayanderson Oliveira

Copyright © 101 GAMES, 2023.

1ª Edição, Serra/ES, Outubro, 2023.

Todos os Direitos Reservados.



# Introdução ao Jogo

A **HERANÇA DE CTHULHU** é um jogo de exploração e sobrevivência para 1 a 4 Jogadores com 18+ anos de idade. Nele, um grupo de Sobreviventes busca escapar de Madison City após a destruição de seu refúgio, enfrentando no caminho uma imensa horda de Cultistas, pessoas tomadas pela loucura e monstrosidades que servem aos Grandes Antigos. Como se não bastassem todas as dificuldades a serem enfrentadas, algo muito sinistro está acontecendo na cidade de Madison City que poderá não só impedir os Sobreviventes, como também trazer pesadas consequências para todo o mundo!

## Maneiras de Jogar



### **SOBREVIVENTE SOLITÁRIO**

Um jogador controla o grupo de sobreviventes e busca, sozinho, direcioná-los até a fuga de Madison City.



### **GRUPO DE SOBREVIVENTES**

Dois a quatro jogadores controlam o grupo de sobreviventes e buscam, unidos, direcioná-los até a fuga de Madison City.



### **MISSÃO ÚNICA**

Você sozinho ou acompanhado de seus amigos, realiza uma única missão escolhida no Livro de Missões. Esse modo é recomendado para partidas rápidas e descompromissadas.



### **MODO AVENTURA**

Você sozinho ou acompanhado de seus amigos, busca realizar a fuga completa de Madison City, definindo o caminho a ser seguido, mantendo seu refúgio e reunindo mais sobreviventes e recursos. Você deverá lidar com uma série de escolhas importantes que definirão seu sucesso ou fracasso. Esse modo é recomendado para aqueles que querem utilizar todo potencial do jogo em várias partidas interligadas.

A preparação e as regras para cada um destes modos estarão descritas ao longo deste **LIVRO DE REGRAS**.



# Componentes do Jogo



**MINIS DE PAPEL  
HERÓIS X10**



**FICHAS HERÓIS X10**

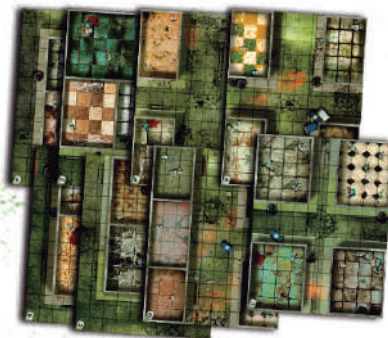


**MINIS DE PAPEL  
CRIATURAS**

**DESMORTO X5  
SOBREVIVENTE x5  
INSANO x5  
CARNIÇAL x4  
FANTASMA x3  
INSANO BRUTO x3  
CULTISTA x3  
PROLE x3  
HÍBRIDO x3  
ABISSAL x4  
SACERDOTE x1  
NYARLATHOTEP x1  
CRIA DE CTHULHU x1**



**LIVRO DE  
REGRAS X1**



**TABULEIRO FRENTE E VERSO X8**



**LIVRO DE  
MISSÕES X1**



**MOTORHOME  
MONTÁVEL X1**



**PORTA  
MONTÁVEL X20**



**TOKEN DE SAÍDA DE MONSTROS X3**



**PANFLETO MAPA  
DA CIDADE X1**



**FICHA REFÚGIO X1**



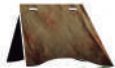
**MESA X2**



**MESA RITUALÍSTICA X1**



**ARMÁRIO X2**



**BARRACA X1**



**TOKEN OVOS  
GROTESCOS X2**



**TOKEN PILHA  
DE CORPOS X1**



**TOKEN DE CORPO X2**





**MARCADOR DE  
MALDIÇÃO X4**



**MARCADOR DE  
VENENO X4**



**MARCADOR DE  
SAÚDE -  
1x10, 3x5  
e 5x5**



**MARCADOR DE  
BARULHO -  
1x3, 3x1  
e 5x2**



**ATIVADOR DE  
BARULHO X1**



**MARCADOR DE  
DEFESA DO  
REFÚGIO X1**



**MARCADOR DE  
HABILIDADES X8**



**MARCADOR DE  
VIAGEM NO MAPA X1**



**TOKEN DE  
PONTO INICIAL X1**



**TOKEN DE  
PONTO FINAL X1**



**TOKEN BUEIRO X2**



**TOKEN CAIXA X2**



**TOKEN  
ESCOMBROS X2**



**TOKEN DE  
EVENTO  
HORROR X4**



**TOKEN DE  
EVENTO  
ARMADILHA X4**



**TOKEN DE  
EVENTO  
ALAVANCA X4**



**TOKEN DE  
EVENTO  
MONSTRO X4**



**TOKEN DE  
EVENTO  
PERSONAGEM X4**



**TOKEN DE  
EVENTO  
RECURSO X4**



**CARTAS DE  
ARTEFATOS X35**



**CARTAS DE  
MONSTROS X14**



**CARTAS DE  
ENCONTROS X40**



**CARTAS DE  
EQUIPAMENTOS X90**



**CARTAS DE  
EXPLORAÇÃO X50**



**CARTAS DE  
MALDIÇÕES X35**



**CARTAS DE  
SUPORTE X6**



**CARTAS DE  
FEITIÇOS X6**



**CARTAS DE  
CÃES DE GUARDA X2**



**CARTAS DE  
ORAÇÕES X6**



**CARTAS DE  
MELHORIAS REFÚGIO  
X10**



**CUBOS  
MARCADORES X11**



**DADO X8**



**BASES  
TRANSLÚCIDAS X51**



**TOKEN MESA X1**



**TOKEN MESA  
RITUALÍSTICA X1**



# Preparação - MISSÃO ÚNICA

Para preparar uma partida de A HERANÇA DE CTHULHU no modo MISSÃO ÚNICA, siga os seguintes passos:

1º

Os Jogadores deverão escolher 4 (quatro) Sobreviventes que realizarão a Missão, pegando suas Cartas de Referência (veja no capítulo **ESCOLHENDO UM SOBREVIVENTE**). No modo "Sobrevivente Solitário", cabe ao jogador conduzir todo o grupo de 4 (quatro) Sobreviventes. Os Sobreviventes que possuem cartas de habilidade (Akiko, por exemplo, que possui cartas de Suporte) devem separar o seu conjunto de cartas. Cada Sobrevivente começa com equipamentos iniciais que poderão ser colocados em suas fichas (veja no capítulo **USANDO SUA FICHA DE PERSONAGEM**).

2º

Os Jogadores devem decidir qual Missão será jogada (veja a escolha das Missões em **PREPARANDO UMA MISSÃO**) e montar o tabuleiro conforme a imagem ilustrativa da Missão escolhida, utilizando as peças de dupla face do tabuleiro. Logo depois, devem colocar os Sobreviventes no local sinalizado com um  e todos os elementos representados na imagem ilustrativa da Missão.

3º

Os Jogadores deverão embaralhar as cartas de Equipamentos, Exploração, Maldições e Artefatos, colocando-as ao lado do tabuleiro. Já as cartas de Monstros servirão como referência, conforme os eventos de Combate surjam.

4º

Separe os dados, os Marcadores de Dano e Condições, os Cubos de Controle, os Marcadores de Barulho e os Marcadores de uso de Habilidades em um local ao alcance de todos os jogadores.

5º

Um dos Jogadores lê em voz alta o texto inicial, além da condição estabelecida para o **FIM DA MISSÃO** e qualquer regra especial da Missão.

6º

O jogo então começa com os Sobreviventes fazendo sua primeira rodada!







# Preparação - MODO AVENTURA

Para preparar uma partida de A HERANÇA DE CTHULHU no modo AVENTURA, siga os seguintes passos:

1º

Os Jogadores deverão escolher 4 (quatro) Sobreviventes que realizarão a Missão, pegando suas Cartas de Referência (veja no capítulo **ESCOLHENDO UM SOBREVIVENTE**). No modo "Sobrevivente Solitário", cabe ao jogador conduzir todo o grupo de 4 (quatro) Sobreviventes. Os Sobreviventes que possuem cartas de habilidade (Akiko, por exemplo, que possui cartas de Suporte) devem separar o seu conjunto de cartas. Cada Sobrevivente começa com equipamentos iniciais que poderão ser colocados em suas fichas (veja no capítulo **USANDO SUA FICHA DE PERSONAGEM**).

2º

Os Jogadores devem iniciar com a **MISSÃO 1 - MOTOR HOME**, **SWEET HOME** e montar o tabuleiro conforme a imagem ilustrativa da Missão, utilizando as peças de dupla face do tabuleiro. Logo depois, devem colocar os Sobreviventes no local sinalizado com um  e todos os elementos representados na imagem ilustrativa da Missão.

3º

Os Jogadores deverão embaralhar as cartas de Equipamentos, Exploração, Maldições, Artefatos e Encontros, colocando-as ao lado do tabuleiro. Já as cartas de Monstros servirão como referência, conforme os eventos de Combate surjam, e as cartas de Melhoria serão adquiridas conforme a evolução da aventura.

4º

Separe os dados, os Marcadores de Dano e Condições, os Cubos de Controle, os Marcadores de Barulho e os Marcadores de uso de Habilidades em um local ao alcance de todos os jogadores.

5º

Separe na lateral da mesa, o Cartão de Referência do Refúgio e o Guia Turístico de Madison City de forma que eles possam ser usados sem atrapalhar a montagem do tabuleiro. Após a primeira Missão, o Cartão de Referência do Refúgio deverá ser preparado conforme o capítulo **CONQUISTANDO O REFÚGIO**.

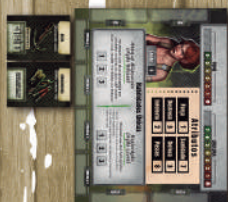
6º

Um dos Jogadores lê em voz alta o texto inicial, além da condição estabelecida para o **FIM DA MISSÃO** e qualquer regra especial da Missão.

7º

O jogo então começa com os Sobreviventes fazendo sua primeira rodada!







# Escolhendo um Sobrevivente

Cada um dos jogadores deve escolher um dos Sobreviventes disponíveis, pegando sua respectiva Carta de Referência. Cada ficha apresenta a descrição de um Sobrevivente na frente e seus Atributos e Habilidades no verso.





# USANDO SUA FICHA DE PERSONAGEM

Os marcadores de dano, veneno e maldição são colocados sobre a imagem do Sobrevivente quando ele sofre dano, quando é envenenado ou amaldiçoado por um Monstro, respectivamente. Os cubos são colocados sobre os espaços de Fome e Loucura. Assim que os Sobreviventes sofrerem com essas situações, mova o cubo da esquerda para a direita até chegar no ícone relacionado.

**FOME** 6 5 4 3 2 1

**LOUCURA** 6 5 4 3 2 1

**Atributos**

|            |            |
|------------|------------|
| Força 1    | Sanidade 8 |
| Destreza 2 | Defesa 3   |
| Intelto 3  | Passos 7   |

**Saúde** 6

**Habilidades Únicas**

Geniql (Ação Livre)  
Você adiciona seu valor de Intelto no próximo teste de Força ou Destreza (incluindo cubos).

Liderança (Ação Livre)  
Você concede uma Ação Básica extra para todos os aliados que estejam a até 5 quadrados de você.

**MOCHILA 1** **MOCHILA 2** **MOCHILA 3** **MOCHILA 4**

**COMIDA**  
CONSUMÍVEL - ALIMENTAR  
CADA 1 PONTO DE SAÚDE E RETORNA UM MARCADOR DE FOME.

**RIFLA**  
ARMA DE COPO MÃO - DESTREZA  
REDUZIR DESTREZA 2

**REPÉDIO**  
CURSIVEL - ALIMENTAR  
CADA 1 PONTO DE SAÚDE E RETORNA UM MARCADOR DE LOUCURA.

**MARTELO**  
ARMA DE LIMA MÃO - FORÇA

**ROUPA TÁTICA**  
ARMADURA  
DEFESA +3 -1 5

**ESCUDO TÁTICO**  
DEFESA +1 -1 3

**SILENCIADOR**  
PISTOLA - LIMA  
DANOS 1 -1 2

**PISTOLA**  
ARMA DE LIMA MÃO - DESTREZA  
DANOS +2 -1 3

**Marcador de Utilização de Habilidade**

## ITENS CARREGADOS E ESTOCADOS

Cada Sobrevivente conseguirá carregar consigo apenas os itens que couberem em seus espaços de Mãos, Defesa e Mochila. Melhorias equipadas em Armas, Escudos ou Armaduras não contam como item. Cada espaço na mochila permite 3 (três) itens cumulativos ou 1 (um) item não cumulativo.

Já o Refúgio conta com 5 (cinco) espaços de estocagem, similares as mochilas, que poderão ser ampliadas com a melhoria DEPÓSITO.



# Preparando uma Missão

Nas páginas do Manual de Missões, você encontrará as várias passagens do grupo de Sobreviventes por Madison City. Segue o que significa cada uma das partes de uma Missão:

Número (veja no Guia Turístico de Madison City sua localização) e nome da Missão.

Texto inicial para ser lido no começo da Missão.

Local onde os Sobreviventes iniciarão a Missão.

Tabuleiros utilizados para construir o mapa.

Localização dos tokens de Eventos. Eles deverão ser revelados a medida que forem descobertos.





Monstro que  
poderá surgir em  
caso de barulho.



## EVENTOS



Você encontra um armário nessa sala. Com uma ação de Procurar nele, você encontra um tanque de gasolina.



Você encontra uma antiga oficina de automóveis. Com uma ação de Procurar em um cabote, você encontra a bateria necessária para ligar o Motorhome.



Você encontra os restos de um antigo refúgio. Com uma ação de Procurar em uma mesa, você saca duas cartas de Equipamento.



Você encontra o esconderijo onde um Sobrevivente escondia pertences. Com uma ação de Procurar em um cabote, você saca duas cartas de Equipamento.



Assim que você abre a porta, teste Destreza (Dificuldade 5) e, em caso de falha, você aciona um rudimentar alarme de latas, fazendo BARULHO.



Você encontra Max, o dono do Motor Home, mortalmente ferido. Com uma ação de Procurar no corpo, ele te dá as chaves, seu diário, o guia turístico e diz que vocês precisarão de gasolina e bateria para fazer o Motor Home funcionar.



Você se depara com uma pilha de corpos carcomidos está espalhada por este local. Teste Intelecto (Dificuldade 5) e, em caso de falha, receba um marcador de Loucura.



**PERIGO**  
Você encontra 3 Insanos neste local.



**PERIGO**  
Você encontra 1 Insano Bruto neste local.

Tokens de Evento  
que deverão ser  
embaralhados e  
espalhados pelo  
mapa, nas  
localizações  
indicadas na  
figura.  
Cada token traz  
seu significado no  
texto.



## FIM DA MISSÃO

Para finalizar a Missão, basta que todos os Sobreviventes vivos entrem no Ponto Final dos Sobreviventes com o tanque de gasolina, a bateria e as chaves para fazer com que o Motor Home funcione e conquistar o Refúgio.

Objetivo que também deve ser  
lido no começo da Missão. Alguns  
objetivos trazem regras próprias  
como as descritas aqui.



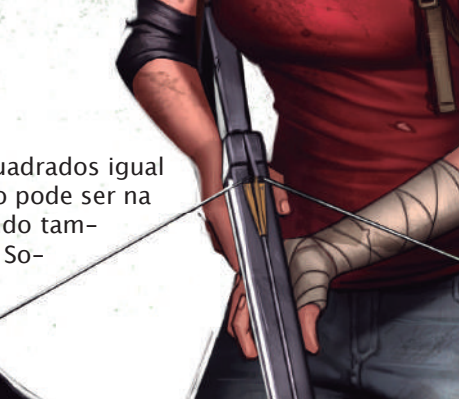


**viventes**

escolhida  
a uma das roda-  
de realizar duas  
a ação duas ve-  
dispostas abai-  
re realizar suas  
essivamente.  
des de reação,  
a uma ação de  
().

de quadrados igual  
mento pode ser na  
odendo tam-  
ntros So-  
Um

John possui 7 passos. Por este



ades de reação,  
a uma ação de  
D).

de quadrados igual  
mento pode ser na  
podendo tam-  
utros So-  
). Um  
-

John possui 7 passos. Por este

**AÇÃO BÁSICA**



John possui 7 passos. Por este motivo, ele consegue andar até 7 casas na horizontal, vertical ou diagonal, respeitando casas ocupadas por Monstros, bloqueada por barreiras e também por quinas de paredes. No exemplo, John passa entre os Carniçais, não podendo passar por suas casas ou por suas quinas (da mesma forma que paredes).

## IMPORTANTE!!!

Alguns Monstros, como o Fantasma, podem ignorar personagens, móveis e paredes em seus movimentos, mas precisarão finalizar seus passos em uma casa desocupada.



## !! IMPORTANTE !!

Alguns tabuleiros apresentam elementos diferenciados em seu piso, com regras específicas:

- Os Sobreviventes podem andar livremente em quadrados ocupados por árvores, água e vagões.
- Quadrados ocupados por carros não podem ser atravessados, funcionando como paredes.

### AÇÃO BÁSICA

## ANDAR SILENCIOSAMENTE

Similar a ação **ANDAR**, mas o Sobrevivente deverá começar e terminar seu movimento em uma casa que não esteja na linha de visão de nenhum Monstro posicionado no tabuleiro.

Para andar silenciosamente, o Sobrevivente deverá realizar um **teste de DESTREZA** contra a **Defesa mais alta**



**dentre os Monstros** que possam vê-lo ao se deslocar. Caso obtenha ao menos **um sucesso** (apenas um dado seja superior a maior Defesa dentre os Monstros), o Sobrevivente conseguirá se movimentar sem alertar os Monstros. Caso o Sobrevivente não obtenha ao menos um sucesso, ele irá terminar seu movimento fazendo um **BARULHO** e alertando todos os Monstros.

### AÇÃO BÁSICA

## ATACAR

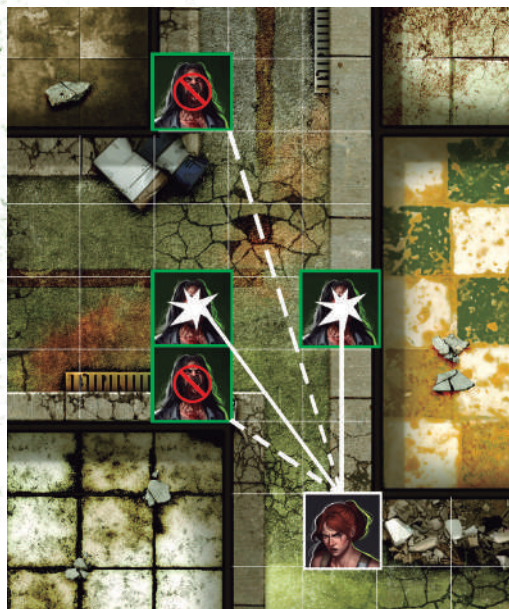
Seu Sobrevivente realiza um **ataque corporal** ou **a distância** contra um alvo, de acordo com sua escolha. Os ataques corporais são feitos utilizando o atributo **FORÇA** ou **DESTREZA** (conforme a descrição da arma) e podem ser feitos contra alvos que estejam no alcance da arma (incluindo alvos que estejam em sua diagonal e que não estejam atrás de quinas de paredes ou bloqueados por outros personagens). Para atacar, o Sobrevivente rola uma quantidade de dados igual a sua **FORÇA** ou **DESTREZA**, somados aos dados concedidos por sua **ARMA**: cada resultado igual ou superior a Defesa do alvo significa que o Sobrevivente causou **1 ponto de dano à sua Saúde**.





Nicole consegue atacar todos os alvos ao seu redor, com exceção do Insano posicionado depois da quina da parede.

Os ataques à distância são feitos utilizando o atributo DESTREZA e podem ser feitos contra alvos que estejam dentro do alcance da arma, estejam em sua linha de visão e não sejam bloqueados por outros personagens. Para atacar, o Sobrevivente rola uma quantidade de dados igual à sua DESTREZA somados aos dados concedidos por sua ARMA: cada resultado igual ou superior a Defesa do alvo significa que o Sobrevivente causou 1 ponto de dano à sua Saúde.



Nicole consegue disparar contra todos os alvos, com exceção do Insano posicionado depois da quina da parede e do Insano fora de seu alcance.

## LINHA DE VISÃO

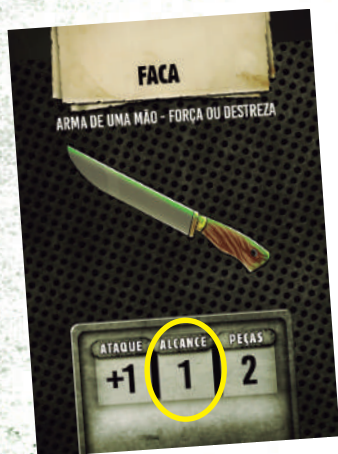
Não há limite mínimo para o alcance da linha de visão de um Sobrevivente ou Monstro. Bloqueiam a linha de visão os seguintes elementos:

- Portas Fechadas;
- Paredes ou quinas de paredes;
- Sobreviventes ou Monstros;
- Móveis dependendo do tipo: as estruturas altas (como os Armários) bloqueiam a linha de visão, enquanto as estruturas baixas (Mesas, Caixas, Corpos, Bueiros, Escombros e Ovos) não bloqueiam;
- Carros e Árvores como se fossem paredes (nos tabuleiros de Parques e Lixões).

O Metrô do tabuleiro de Subterrâneo não bloqueia a linha de visão.



Os ataques corporais possuem alcance 1 (como exemplo a Faca) ou 2 (como exemplo o Chicote), enquanto as armas a distância possuem 5 de alcance. É obrigatório existir linha de visão para ser possível realizar um ataque. Segue abaixo a imagem de como identificar o alcance da arma utilizada:



Todos os personagens (Sobreviventes e Monstros) bloqueiam a linha de visão para efetuar um ataque com uma arma. Já as móveis dependerão do tipo: As estruturas altas (como os Armários) bloqueiam a linha de visão, enquanto as estruturas baixas (Mesas, Caixas e Barris) não bloqueiam.

## ARMAS E PROTEÇÕES INUTILIZADAS

Nenhum Sobrevivente está livre do azar: durante um ataque, caso todos os dados jogados resultem no valor "1", acontecerá um erro crítico e a arma utilizada fica inutilizada até ser consertada. Da mesma forma, caso o Sobrevivente sofra um ataque onde o número de "6" rolados seja igual ao valor da resistência da proteção, a mesma será inutilizada até ser consertada. Dadas suas propriedades mágicas, os Artefatos não correm o risco de serem inutilizados.

## ARMAS DE ATAQUE EM ÁREA

Algumas armas (como escopetas e granada) funcionam em área de 2x2 quadradinhos e afetam mais de um alvo. Quando a arma descreve que seu efeito acontece em uma área, ela afetará a todos os alvos ali posicionados (incluindo Sobreviventes e Monstros).

No caso de disparos (como uma escopeta), todos os alvos precisam estar na linha de visão do Sobrevivente.





Explosivos (como a granada) atingem todos os alvos dentro da área, mesmo que não estejam na linha de visão do Sobrevivente.

Todos os alvos devem estar dentro do alcance da arma e os efeitos das armas de ataque em área não ultrapassam paredes (mesmo dos explosivos).

Ao lançar uma granada (alcance 5, área de 2 x 2 quadrados), John afetará a todos os alvos dentro do quadrado escolhido, mesmo se estivessem fora de sua linha de visão (como é o caso do Insano atrás da parede).



Ao lançar uma granada (alcance 5, área de 2 x 2 quadrados), John afetará a todos os alvos dentro do quadrado escolhido, menos o Insano localizado do outro lado da parede.





CONFORME  
DESCRITO  
NA FICHA

# UTILIZAR HABILIDADES ÚNICAS

Todos os Sobreviventes contam com **duas Habilidades Únicas** que podem ser de três tipos: **Habilidades com usos limitados**, **Habilidades de Cartas** e **Habilidades Passivas/Sem Limite**.



Cada **Habilidade de uso limitado** pode ser usada até **três vezes durante uma Missão**, sendo automaticamente **renovadas no início de uma nova Missão**. Ao fim dos três usos, elas ficarão **indisponíveis** até sua renovação. Use o **Token de Estrela** para representar o uso da habilidade na ficha do sobrevivente.



As **Habilidades de Cartas** disponibilizarão um deck de cartas que poderão ser usadas pelos Sobreviventes. Assim que usada, a carta deverá ser descartada e só poderá ser reutilizada na próxima Missão.



**ATENÇÃO:** ao contrário dos outros Sobreviventes, a **Habilidade de Carta CÃES DE GUARDA** de Kate não são descartadas ao serem usadas, pois funcionam como equipamentos de apoio do Sobrevivente. Veja mais a frente em **UTILIZAR HABILIDADES DE CARTAS**.



**EXEMPLO:** A Habilidade **TIRO CERTEIRO** de Ana é limitada e pode ser usada 3 vezes durante uma Missão, enquanto a Habilidade **ORAÇÕES** de Malaquias disponibiliza um deck de 6 cartas para serem usadas na Missão.

**EXEMPLO:** A Habilidade **SILENCIOSO** de Kurt é passiva, funcionando a todo momento da Missão, enquanto a Habilidade **SACRIFÍCIO DE SANGUE** de Emily custa 1 ponto de Saúde para ser ativada.



O uso de cada uma das **Habilidades Únicas** contém, em sua descrição, o tipo de ação que deve ser utilizada para ativá-la, podendo ser uma **Ação Básica**, uma **Ação Livre** ou uma **Reação**.

Para utilizar uma Habilidade Única cujo custo seja uma **Ação Básica**, o Sobrevivente deverá utilizar uma de suas duas **Ações Básicas** na sua rodada para ativá-la.

Para utilizar uma Habilidade Única cujo custo é uma **Ação Livre**, O Sobrevivente só poderá utilizar uma Habilidade única cujo custo seja uma Reação quando o gatilho descrito nela for atendido.

O Sobrevivente só poderá utilizar uma Habilidade única cujo custo seja uma Reação quando o gatilho descrito nela for atendido.

**IMPORTANTE:** os benefícios concedidos pelas Habilidades Únicas são cumulativos durante sua duração, mesmo que concedidas por Sobreviventes diferentes.



EXEMPLO 1: A Habilidade ATAQUE SILENCIOSO de Nicole custa uma Ação Básica para ser ativada. Assim, será necessário utilizar uma de suas duas Ações Básicas para ser utilizada.



EXEMPLO 2: A Habilidade AJUDAR ALIADO de Zaki custa uma Ação Livre para ser ativada. Assim, ela poderá ser ativada a qualquer momento, mas APENAS durante a rodada de Zaki.



EXEMPLO 3: A Habilidade ADRENALINA de John é uma reação. Assim, ela só pode ser ativada quando o gatilho descrito, no caso apenas quando John for atacado, acontecer.



## CONFORME CARTA

# UTILIZAR HABILIDADES DE CARTAS

Uma das Habilidades Únicas de seu Sobrevivente disponibiliza uma série de cartas que poderão ser utilizadas conforme suas descrições. Os alvos das habilidades de cartas devem sempre estar no alcance descrito e em sua linha de visão, da mesma forma que os ataques. Caso a habilidade seja um ataque, ele sempre será feito utilizando o atributo INTELLECTO, somado com dados extras concedidos pela carta contra a Defesa do Alvo. Algumas habilidades funcionam em área de 2x2 quadrados e afetam mais de um alvo. Quando a habilidade descreve que seu efeito acontece em uma área, ela afetará a todos os alvos ali posicionados (incluindo Sobreviventes e Monstros).

Por fim, algumas habilidades possuem em sua descrição o termo EFEITO e, caso utilizadas sobre um alvo com a Habilidade "Imune a Efeito", os mesmos não são afetados por elas.



Akiko consegue utilizar o suporte Dardos Tranquilizantes contra todos os alvos, com exceção do Carniçal posicionado depois da quina da parede e do coberto por Will.



Ao utilizar o feitiço Incendiar (área de 2 x 2 quadrados), Emily afetará a todos os alvos dentro do quadrado da habilidade, incluindo Will. Os efeitos das habilidades de área não ultrapassam as paredes.



## AÇÃO BÁSICA

# CÃES DE GUARDA DE KATE

Ao contrário dos demais Sobreviventes cujas Habilidades de Cartas são consumidas após seu uso, os **dois Cães de Guarda de Kate** funcionam como equipamentos que podem ser utilizados em suas mãos, concedendo à Sobrevivente suas habilidades.

Os Cães de Guarda funcionam para ataques corporais ou a distância, além de concederem uma habilidade extra cada.



**FOME**

6 5 4 3 2 1

**LOUCURA**

3 7 6 5 4 3 2 1

**Atributos**

|           |   |          |   |
|-----------|---|----------|---|
| Força     | 1 | Sanidade | 8 |
| Destreza  | 2 | Defesa   | 3 |
| Intelecto | 3 | Passos   | 7 |

Saúde 6

**Habilidades Únicas**

**Cães de Guarda (Conforme Cartas)**

Você possui dois Cães de Guarda extremamente fiéis. No conceito de cada Missão, você terá 2 cartas de Cães de Guarda à disposição.

**Premonição (Reação)**

Assim que um evento de uma sola ou espaço for revelado, você pode escolher trocar 1o por outro evento não revelado a sua escolha.

1 2 3

Os Cães de Guarda estarão sempre por perto dela, orientando-a e auxiliando-a a se guiar (isso faz com que a Sobrevivente possa se locomover e usar itens a vontade) e, caso não estejam equipados, eles não precisarão estar em sua mochila.

Para equipar um de seus Cães, Kate deve gastar uma ação básica e deve contar com um espaço livre em suas mãos.



## AÇÃO BÁSICA

# PROCURAR

Um Sobrevivente precisa encontrar recursos para continuar vivendo. Assim, caso ele esteja em um local sinalizado com uma marca de **EVENTO (?)**, é possível sacar uma carta de Exploração após a conclusão do evento, resolvendo imediatamente seu resultado.

Apenas uma ação de Procurar pode ser feita em uma sala/local. Assim que um Sobrevivente realiza-a, o Marcador de evento deverá ser retirado do mapa, simbolizando que não tem mais nada ali. Eventos de recursos concedem uma ação de Procurar extra, a ser feita na mobília/token indicado no evento. Para procurar em uma mobília/token, o Sobrevivente precisa estar adjacente a ela para fazê-lo.

Existem cartas que **VOLTAM** e **NÃO VOLTAM** no deck de exploração. Cartas que **VOLTAM** devem ser resolvidas e voltar para o fundo do deck, pois poderão acontecer novamente (para azar dos Sobreviventes). Cartas que **NÃO VOLTAM** devem ser resolvidas ou ficar na mochila dos Sobreviventes (em caso de recursos), ficando fora do deck de exploração até a próxima Missão.

Ao término da Missão, os Sobreviventes podem utilizar os recursos ou estocar no Refúgio (caso tenham espaço para isto) e as cartas voltam a formar o deck de exploração.



## !! IMPORTANTE !!

A habilidade Exploração de Nicole e Kurt permite que eles realizem uma ação de Procurar sem descartar o Marcador de evento do local, mas a habilidade não pode ser usada caso outro Sobrevivente já tenha realizado a ação (e retirado o Marcador de evento do local).



## AÇÃO LIVRE INTERAÇÃO COM PERSONAGENS

Os Sobreviventes poderão conversar uns com os outros ou com os personagens presentes nas missões livremente. Esta ação livre pode ser utilizada inclusive para que um Jogador dê dicas ou peça ajuda a um aliado quando a situação apertar. Esta ação pode ser feita em algum momento da ação ANDAR sem interrompê-la.

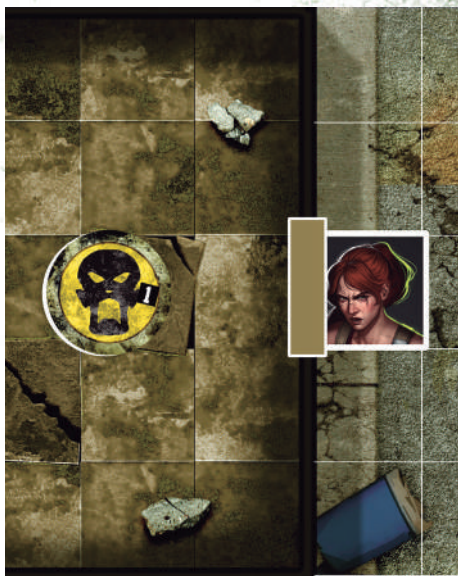
# AÇÃO LIVRE

**AÇÃO LIVRE ABRIR PORTA/ACIONAR ALAVANCA**

Seu Sobrevivente abre uma porta ou aciona uma alavanca que esteja adjacente a ele. Esta ação pode ser feita em algum momento da ação ANDAR sem interrompê-la.

Uma vez aberta, a porta não pode ser fechada, nem pelos Sobreviventes, nem pelos Monstros. Algumas portas podem estar trancadas, sendo necessário que os Sobreviventes descubram como abri-la.

Alguns Sobreviventes possuem a habilidade **ESPIAR** e, com ela, eles terão uma pista sobre o que há dentro de uma sala sem precisar abrir uma porta.



Ao utilizar sua habilidade ESPIAR adjacente a porta, Nicole revela qual o evento que a espera no interior da sala sem precisar abrir a porta e ativá-lo.



## REAÇÃO

# DESARMAR ARMADILHA

Assim que o Sobrevivente sacar uma Carta de Exploração que contenha uma armadilha ou adentrar uma sala/espço que contenha um Marcador de Evento que representa uma armadilha, ele deverá realizar uma tentativa para desativá-la, conforme a descrição da armadilha. Caso ele falhe no teste, o efeito da armadilha acontecerá sobre ele, conforme a descrição da Carta/Evento.

Para desarmar a armadilha, o Sobrevivente precisará realizar um teste do ATRIBUTO indicado contra a dificuldade da armadilha: um resultado igual ou superior a esta dificuldade em um dos dados jogados desarma a armadilha, enquanto falhas representam que a armadilha foi acionada, causando seu efeito no Sobrevivente. As Ferramentas auxiliam os Sobreviventes a desarmar armadilhas, concedendo 2 dados extras à rolagem, mas cada utilização consome um de seus três usos. Kurt e Nicole também possuem uma Habilidade que concede 2 dados extras à rolagem e que pode ser ativada para resolver esse teste.

## CONFORME HABILIDADE

# ESPIAR - HABILIDADE ESPECIAL

Alguns Sobreviventes (Nicole, por exemplo) possuem uma Habilidade Especial denominada ESPIAR e, com ela, conseguem ter uma breve noção do que tem dentro de uma sala.

Com uso dela, um Sobrevivente poderá espiar uma sala, revelando o evento que está no local.

Espiar é muito vantajoso para descobrir a existência de Monstros e Armadilhas, mas nem tudo são flores: caso um evento de Monstro não seja ativado e, em um segundo momento, um dos Sobreviventes fizer barulho, o evento de Monstros será revelado e eles irão ouvir e perseguir os Sobreviventes, abrindo a porta e seguindo até o encontro do local de barulho (veja no capítulo BARULHO).

Outra desvantagem: caso o evento revelado na sala seja um HORROR, o texto da missão será lido e o Sobrevivente deverá realizar o teste de Intelecto mesmo sem adentrar o local.

## AÇÃO LIVRE

# ENTREGAR ITEM

O Sobrevivente pode pegar ou entregar um equipamento a outro Sobrevivente que esteja adjacente (incluindo Sobreviventes que estejam em sua diagonal). Esta ação pode ser feita em algum momento da ação ANDAR sem interrompê-la. Assim que um Sobrevivente recebe um equipamento, o mesmo vai automaticamente para sua mochila.



## AÇÃO BÁSICA

## AÇÃO LIVRE

## USAR ITEM

O Sobrevivente ativa o uso ou equipa um item, seja ele consumível ou não. No caso de armas, proteções, artefatos e melhorias, o Sobrevivente gasta uma ação básica e deve contar com um espaço livre em suas mãos ou corpo para equipá-los, fazendo com que o equipamento passe a ser considerado como EM USO.

Já os itens consumíveis podem ser ativados com uma ação livre e não precisam utilizar um espaço livre nas mãos ou no corpo para serem utilizados.

Todos os Sobreviventes podem fazer uso dos itens disponíveis no jogo, desde que atinjam os requerimentos mínimos. Por exemplo: para utilizar um Machado, o Sobrevivente precisa ter no mínimo Força 3.

Algumas armas e artefatos possuem a descrição “duas mãos”, obrigando o Sobrevivente a utilizar ambos os espaços livres em suas mãos para utilizá-los.

**Por fim:** Bônus de proteções e escudos se acumulam, mas não é possível utilizar duas proteções ou dois escudos e somar os seus bônus.

## CONFORME HABILIDADE

## ATIVAR HABILIDADE

O Sobrevivente ativa o uso de uma de suas Habilidades, fazendo com que o seus benefícios passem a valer logo após e durem até o começo da próxima rodada do Sobrevivente. A ativação de uma Habilidade só pode ser feita durante a rodada do Sobrevivente, com exceção das reações.





# EVENTOS



Todas as missões possuem eventos diferenciados descritos no Livro de Missões, apresentados na forma de ícones coloridos iguais aos apresentados neste capítulo. Antes de cada missão, os Marcadores apresentados na missão devem ser selecionados, colocados de cabeça para baixo, misturados e colocados no mapa conforme a imagem ilustrativa da Missão escolhida. Assim que o primeiro Sobrevivente entra em uma sala ou visualiza o espaço representado com o Marcador “?”, o jogador deverá revelar o Marcador, para logo depois ler o evento de acordo com a descrição da missão. Determinadas Missões contam com eventos já revelados (normalmente monstros), que devem ser colocados tão logo a Missão seja iniciada. Estes monstros poderão ser evitados caso o grupo não faça **BARULHO** ou se passar por eles utilizando a ação **ANDAR SILENCIOSAMENTE**.

## MONSTRO



Locais com este símbolo trazem Monstros. Sempre que acionados, os Jogadores deverão colocar os Monstros informados na descrição da Missão no lado oposto ao da porta ou no quadrado mais distante em um espaço.

## HORROR



Locais com este símbolo apresentam terrores que testam a sanidade dos Sobreviventes. Sempre que acionados, eles demandarão de um teste conforme a descrição da Missão.

## PERSONAGEM



Locais com este símbolo trazem personagens relevantes para a história. Eles podem ser aliados, neutros ou mesmo inimigos dos Sobreviventes, dependendo de suas ações e escolhas.

## ARMADILHA



Locais com este símbolo apresentam armadilhas que podem ferir ou atrapalhar os Sobreviventes. Uma armadilha demandará de um teste para não ser acionada.

## RECURSO



Locais com este símbolo trazem recursos diversos para os Sobreviventes, que os auxiliarão bastante em sua jornada. Locais com este símbolo podem, depois de resolvido o evento, ser explorados novamente com uma ação de **PROCURAR**.

## ALAVANCA



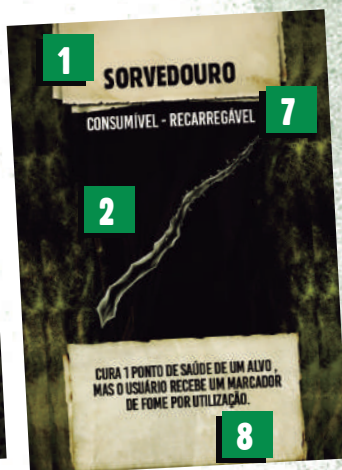
Locais com este símbolo trazem itens ou sistemas que permitem ao grupo progredir na Missão. Muitas vezes, encontrar estes eventos são essenciais para a progressão na história.



# EQUIPAMENTOS E ARTEFATOS

Durante sua jornada por Madison City, os Sobreviventes poderão encontrar diversos tipos de Equipamentos (presentes no deck de EQUIPAMENTOS) ou os poderosos Artefatos (presentes no deck de ARTEFATOS).

As cartas dos Equipamentos e Artefatos trazem uma série de informações importantes.



**1** Nome do Item

**2** Ilustração

**3** Bônus nos Dados de Ataque

**4** Alcance

**5** Quantidade de Peças necessárias para ser feita

**6** Requerimentos

**7** Tipo de Item

**8** Descrição dos Efeitos





# !! BARULHO !!



No início de cada Missão, os Jogadores devem colocar no mapa os Marcadores de **APARECIMENTO DE MONSTROS** conforme demonstrado nos mapas ilustrativos. Estes locais são pontos de saída de novos Monstros caso os Sobreviventes não sejam silenciosos o suficiente.

Sempre que os Sobreviventes utilizarem um item ou, de alguma outra forma, fizerem um **BARULHO**, coloque um Marcador de Barulho **VERMELHO** no local e role um dado para barulho feito: caso o resultado seja igual ao representado no marcador de **APARECIMENTO DE MONSTROS**, o Monstro Errante da Missão irá aparecer no local do Marcador e passará a caçar os Sobreviventes, sempre agindo na rodada dos Monstros.

Exemplo: na Missão 1, o Monstro Errante é um Insano. Sempre que os Sobreviventes fizerem um **BARULHO**, role um dado: caso o resultado seja 1, 2, 3 ou 4, coloque uma miniatura de Insano sobre o Marcador de **APARECIMENTO DE MONSTROS** com o número correspondente. Caso o resultado seja 5 ou 6, nada acontece.

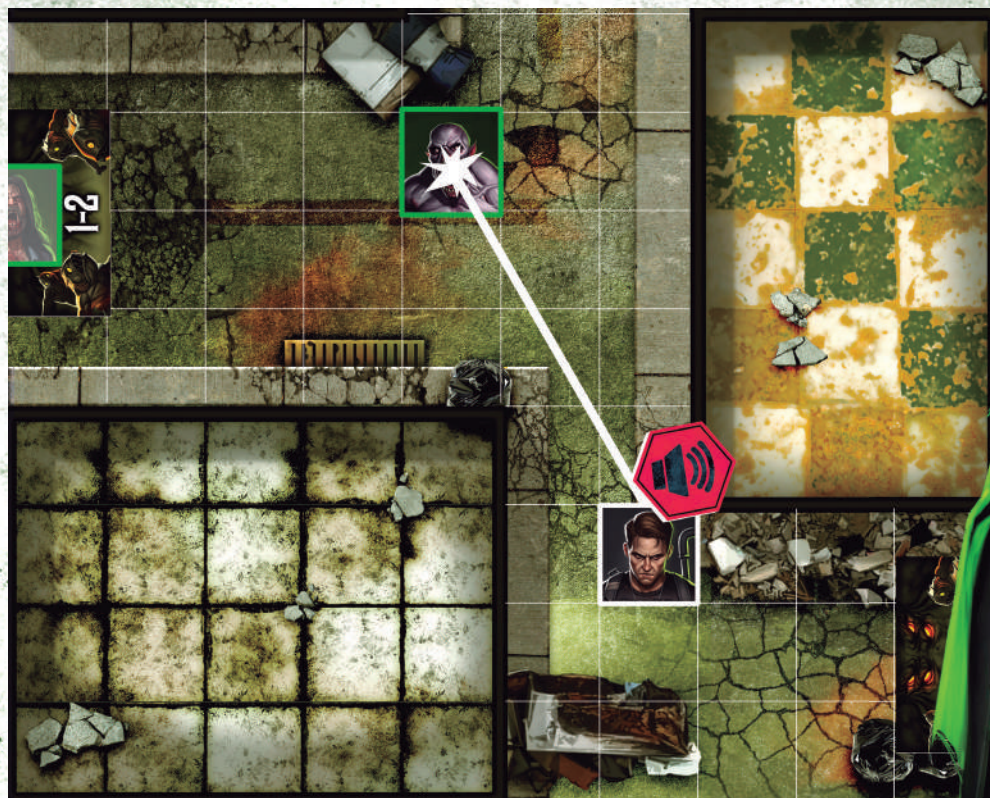
Existe uma outra complicação trazida por Sobreviventes muito barulhentos: toda vez que o grupo fizer um **BARULHO**, registre este acontecimento utilizando os Marcadores de Barulho **AMARELOS**. No fim da missão, conte o número de Marcadores e compare com o listado abaixo:

- \* **1-5 Marcadores: nada acontece.**
- \* **6-10 Marcadores: ataque de Horda leve.**
- \* **11-15: ataque de Horda pesado.**

Caso o número de marcadores passe de 15 durante a Missão, acontecerá um evento crítico chamado **O CHAMADO DE CTHULHU**.







Para matar o Abissal a sua frente, John dispara com sua metralhadora e, com isto, faz dois barulhos. Para cada um dos barulhos, os jogadores rolam um dado para verificar se adicionam um Monstro Errante da Missão (um Insano).

O primeiro dado cai no 2 e os jogadores colocam uma miniatura de Insano próximo ao marcador de APARECIMENTO DE MONSTROS sinalizado com um 2. O Insano entrará no mapa e agirá já na rodada dos Monstros.

O segundo dado cai no 6 e, como não tem um marcador de APARECIMENTO DE MONSTROS sinalizado com um 6, não entrará um segundo Insano.

Buscando evitar que o Insano que se aproxima o veja, John corre e se esconde atrás de uma parede, mas não sem antes colocar um Marcador de Barulho VERMELHO onde estava e colocando dois Marcadores de Barulho AMARELOS de valor 1 do lado de fora do mapa.

O Marcador de Barulho VERMELHO sinalizará para onde o Insano irá se dirigir, enquanto os Marcadores de Barulho AMARELOS sinalizarão o barulho feito pelo grupo de Sobreviventes durante toda a Missão.





# RODADA DOS MONSTROS

Todos os Monstros revelados no tabuleiro (incluindo os Monstros Errantes) irão atacar os Sobreviventes da melhor forma possível. Os Monstros poderão realizar uma ação de ANDAR e uma ação de ATACAR, utilizando as mesmas regras dos Sobreviventes.

Normalmente, o Monstro irá se deslocar na direção do Sobrevivente e ataca-lo OU ataca-lo (caso o Sobrevivente esteja a seu alcance) e então se deslocar em busca de uma posição mais vantajosa.

Alguns Monstros, como Cultistas e Sacerdotes Sombrios, atacam utilizando o deck de Maldições. As Maldições devem ser sorteadas na hora em que forem utilizadas.

## **A ATIVAÇÃO DOS MONSTROS PODE ACONTECER EM QUALQUER ORDEM E SEGUIRÁ OS SEGUINTE PASSOS:**

**1º**

Os monstros seguem na direção de um Sobrevivente se tiver linha de visão e o atacam.

### **!! IMPORTANTE !!**

Na primeira vez que um Sobrevivente avistar um Monstro que possua um símbolo de Loucura (colocar o símbolo), ele deverá realizar um teste de INTELECTO contra dificuldade 5. Em caso de SUCESSO, nada acontecerá. Em caso de FALHA, ele receberá um número de marcadores de Loucura conforme sinalizado na ficha do Monstro. O teste precisa ser realizado para todo Monstro com o símbolo (ver um segundo Abissal na Missão demandará um segundo teste).

**2º**

Se não houver nenhum Sobrevivente na linha de visão dos Monstros mas houver um Marcador de Barulho VERMELHO ativo, eles seguirão na direção do barulho feito.

**3º**

Se não tiver linha de visão nem Marcador de Barulho ativo, os Monstros ficam parados.





Assim que começa a rodada dos Monstros, o Insano que estava próximo ao marcador de APARECIMENTO DE MONSTROS entra no mapa e buscará atacar um Sobrevivente.

Os jogadores seguem então a ordem do ataque do Insano:

**1º**

Os monstros seguem na direção de um Sobrevivente se tiver linha de visão e o atacam: não existe nenhum sobrevivente na linha de visão do Insano.

**2º**

Se não houver nenhum Sobrevivente na linha de visão dos Monstros mas houver um Marcador de Barulho VERMELHO ativo, eles seguirão na direção do barulho feito: existe um marcador de barulho VERMELHO ativo e, por este motivo, o Insano segue até ele.

Se o Insano não tivesse linha de visão e também não tivesse nenhum Marcador de Barulho ativo, ele entraria no mapa e ficaria parado.



Caso o Monstro tenha visto ou ouvido o Sobrevivente, ele partirá para atacá-lo e deve ser rolando um dado e consultada a carta de referência do Monstro para saber qual ataque será utilizado.



**EXEMPLO:** Na rodada do Insano, os jogadores rolam um dado para saber o que ele fará (conforme as AÇÕES descritas na carta).

Um resultado 1, 2, 3, 4 ou 5 significa que ele realizará um ataque normal, se deslocando até o Sobrevivente mais próximo e rolando seus dados de ataque. Caso obtenha um resultado de 6, o Insano fará um ataque forte, que adiciona um dado ao seu ataque.

Alguns Monstros, como os Cultistas e os Sacerdotes Sombrios, atacam utilizando o deck de Maldições. No começo de cada Missão, o deck de Maldições deve ser embaralhado e colocado ao lado do tabuleiro, conforme apresentado na PREPARAÇÃO.

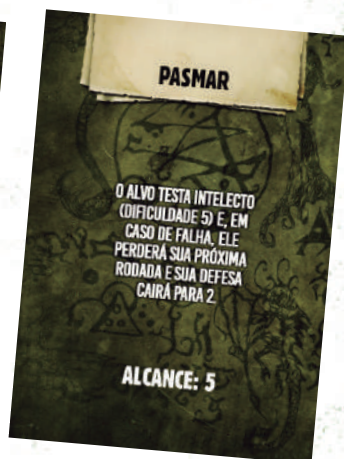
Na rodada do Monstro, se a ação sorteada para ser realizada for a de conjurar uma Maldição, a primeira carta deve ser sacada do deck de Maldições e aplicada da melhor forma possível.

Após sua utilização, a carta de Maldição deve ser descartada e só voltará a ser utilizada na próxima Missão, ou caso todo o deck tenha sido utilizado, sendo necessário embaralhar o deck novamente.



## !! IMPORTANTE !!

Caso todo o deck de Maldições tenha sido utilizado sem que a Missão tenha terminado, as cartas descartadas devem ser embaralhadas novamente e organizadas em um novo deck.



**EXEMPLO:** os jogadores rolam um dado para saber o que o Sacerdote irá fazer e conseguem um 6. Com isso, a primeira carta do deck de Maldições é sacada e seu efeito deve ser aplicado no alvo imediatamente. Após seu uso, a Maldição é descartada.

## SUBSTITUINDO MONSTROS

Em algumas ocasiões, os Sobreviventes acabam revelando mais unidades de um determinado Monstro do que as miniaturas trazidas no HERANÇA DE CTHULHU. Neste caso, há necessidade de realizar uma substituição por um outro Monstro dentre os existentes na Missão, respeitando a categoria dos Monstros:



## MONSTROS MENORES



## MONSTROS MEDIANOS



## MONSTROS MAIORES



# EFEITOS E CONDIÇÕES

## SAÚDE

Todos os Sobreviventes e Monstros possuem uma quantidade de pontos de Saúde que representa sua energia vital. Caso estes pontos sejam reduzidos a **ZERO**, os Sobreviventes e Monstros cairão. No caso dos Monstros, basta retirá-los do tabuleiro.

Já no caso dos Sobreviventes, a miniatura deve ser deitada na posição em que estava ao chegar a **ZERO pontos de Saúde**, pois existe a possibilidade dele ser reanimado com a utilização de uma Habilidade ou Artefato que tenham em sua descrição este efeito (como a carta de **Suporte Reanimar**).

Os Sobreviventes podem concluir a Missão deixando para trás um aliado caído, mas ele será perdido e não poderá mais ser utilizado em todo o resto do jogo.



- 1 DE DANO  
- 3 DE DANO  
- 5 DE DANO



## CURA

Sempre que um Sobrevivente estiver com menos pontos de Saúde que o seu valor máximo (mas não quando a Saúde chegou a zero), ele poderá utilizar uma Habilidade, Equipamento ou um Artefato para recuperar os pontos perdidos. Lembrando que o valor da Saúde nunca poderá passar do valor máximo do Sobrevivente. Já os Monstros são curados apenas quando uma de suas ações indicar isto.

## RESISTÊNCIA A DANO E IMUNIDADE

Algumas Habilidades, Equipamentos ou Artefatos concedem aos Sobreviventes resistência a dano. Diferentes fontes de resistência a dano são cumulativas. Quando um Sobrevivente com resistência a dano é atingido, reduza do dano sofrido o valor da resistência a dano antes de diminuir a Saúde.

## MARCADORES

Algumas armadilhas, Feitiços ou ataque de Monstros colocam nos Sobreviventes Marcadores de Veneno (deixando-os Envenenados) e Marcadores de Maldição (deixando-os Amaldiçoados). Sempre que isto ocorrer, o Sobrevivente passa a ter uma penalidade de 1 dado em todos os seus testes para cada um dos tipos de Marcadores, de forma cumulativa. Assim, um Sobrevivente que receba um Marcador de Veneno e um de Maldição terá uma penalidade de 2 dados em todos os seus testes até ser curado.

Os Marcadores de Veneno e de Maldição só são removidos com algumas habilidades dos Sobreviventes (como os Suportes de Akiko), cartas de Equipamentos que tenham esta capacidade ou com o descanso no Refúgio (caso ele conte com a melhoria que permita recuperar estes Marcadores).

## ENLOUQUECENDO

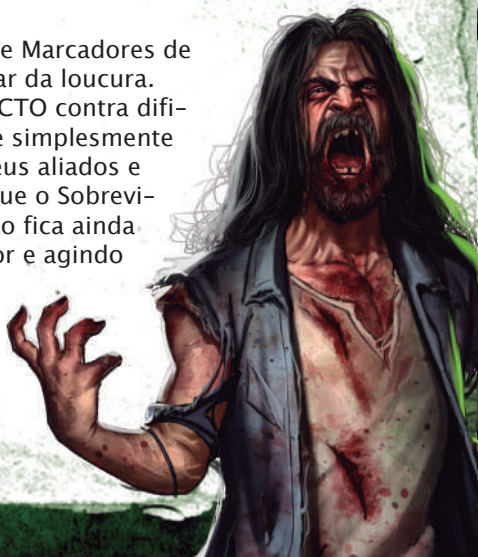
Caso o Sobrevivente acumule uma quantidade de Marcadores de Loucura igual a sua Sanidade, ele estará no limiar da loucura. Quando isto acontecer, faça um teste de INTELECTO contra dificuldade 5. Em caso de **SUCESSO**, o Sobrevivente simplesmente fugirá desesperadamente, deixando para trás seus aliados e sumindo para nunca mais aparecer (considere que o Sobrevivente foi perdido). Em caso de **FALHA**, a situação fica ainda pior: o Sobrevivente (sob controle de seu Jogador e agindo na sua vez) além de estar perdido, irá se virar contra seus aliados até o fim da Missão, atacando-os da melhor forma possível e buscando a morte de todos eles!



**MARCADOR DE VENENO**



**MARCADOR DE MALDIÇÃO**





# FOME E LOUCURA



Conseguir viver em um mundo em escombros não é fácil. Além de comida escassa que pode matar os Sobreviventes por inanição e poderes que sorvem sua energia vital, diversas situações e encontros com as hordas dos Grandes Antigos podem deixá-los completamente insanos.

Sempre que receber um Marcador de Fome ou de Loucura, o jogador deverá utilizar o cubo marcador para controlar o número na ficha de controle de Sobrevivente.

Caso o valor da Fome do Sobrevivente chegue ao valor da Saúde do Sobrevivente, ele **morrerá de inanição**. Caso o valor de Loucura chegue ao valor de Sanidade do Sobrevivente, ele **enlouquecerá** (veja em **ENLOUQUECENDO**).

Para eliminar Marcadores de Fome, é necessário consumir unidades de **COMIDA**, enquanto Marcadores de Loucura só são eliminados com o consumo de **REMÉDIOS**.

## CONCLUINDO UMA MISSÃO

As rodadas dos Sobreviventes e dos Monstros devem ser repetidas até que o objetivo estabelecido no FIM DA MISSÃO seja cumprido.

## EM CASO DE VITÓRIA

Caso os Sobreviventes consigam alcançar o objetivo estabelecido no **FIM DA MISSÃO**, eles poderão retornar ao seu Refúgio com todos os Equipamentos, Artefatos e Recursos que conseguiram reunir, além de determinadas vantagens concedidas por cada uma das Missões.

**IMPORTANTE:** A Missão só acaba quando todos os Sobreviventes que não estiverem caídos retornarem ao Ponto Final dos Sobreviventes, conforme descrição de cada Missão.

Lembrando que a queda de um aliado durante a Missão não determina sua derrota: os Sobreviventes podem concluir a Missão deixando para trás um aliado caído, mas ele será perdido e não poderá mais ser utilizado em todo o resto do jogo.



## EM CASO DE DERROTA

Caso os Sobreviventes falhem em sua Missão ou decidam fugir de volta para seu Refúgio, eles terão que descartar todas as cartas de Exploração que conseguiram reunir, além de quaisquer aliados caídos no caminho.

Caso todos os Sobreviventes pereçam na Missão, o jogo poderá continuar com os Sobreviventes que restaram no Refúgio.

## FUGINDO

Certas Missões podem se mostrar tão perigosas que a única opção é fugir de volta para o Refúgio. Caso isto ocorra, os Sobreviventes devem retornar ao Ponto Inicial dos Sobreviventes (**um círculo preto com um X verde**), deixando para trás todas as cartas de Exploração obtidas na Missão.

Além disto, todo o BARULHO registrado na Missão continua valendo, trazendo riscos de um ataque de horda (**veja em RETORNANDO AO REFÚGIO**)

## CONTINUANDO O JOGO

Caso os Jogadores desejem jogar toda a campanha contida no A HERANÇA DE CTHULHU, eles embarcarão em um caminho sinistro e perturbador. Ao fim de uma Missão, cada um dos Sobreviventes poderá manter os itens carregados em sua ficha para a próxima Missão, mas deverão manter também os Marcadores de Fome, Loucura, Maldição e Veneno, além dos ferimentos a sua Saúde.





# O CHAMADO DE CTHULHU

Caso o número de marcadores de barulho passe de 15 durante a Missão, acontecerá um evento crítico chamado **O CHAMADO DE CTHULHU**.



Nele, os Sobreviventes fizeram tanto barulho em sua ação que acabaram por atrair a atenção do próprio Cthulhu, que passará a seguir na direção do local da Missão.

Assim que o número de marcadores de BARULHO passe de 15, um estrondoso barulho anuncia a chegada de Cthulhu, que acontecerá em 6 rodadas. Utilize um dado para registrar a passagem do tempo e diminua em 1 o valor no começo de cada rodada dos Monstros.

Com a aproximação de Cthulhu, a única opção para o grupo é fugir desesperadamente na direção de seu refúgio, deixando para trás todos os recursos obtidos e aliados caídos (veja em FUGINDO).

Além disto, no começo de cada rodada dos Monstros, o desespero com a aproximação de Cthulhu é tamanho que todos os Sobreviventes recebem 1 marcador de LOUCURA.

Ao fim da sexta rodada, qualquer Sobrevivente que esteja no Refúgio partirá, deixando para trás todos aqueles que não conseguirem chegar a tempo. Já estes estarão perdidos, pois ninguém sobrevive quando Cthulhu chega!

**IMPORTANTE:** Caso aconteça um evento O CHAMADO DE CTHULHU, os Sobreviventes não precisarão realizar um ataque de horda ao retornar ao seu Refúgio.





# FUGA DE MAD CITY

## MODO AVENTURA

**FUGA DE MAD CITY** é a experiência completa do jogo **A HERANÇA DE CTHULHU BOARDGAME**. Nela, você sozinho ou acompanhado de seus amigos busca realizar a fuga completa por Madison City, desde a recuperação do Motorhome até passar pela última Missão, definindo o caminho a ser seguido, mantendo seu refúgio e reunindo mais Sobreviventes no caminho.

Você irá **interagir** com personagens do cenário e deverá lidar com uma série de escolhas que mudarão bastante o seu caminho.

Esse modo é recomendado para aqueles que querem utilizar todo o potencial do jogo em várias partidas interligadas.

Alguns componentes extras serão utilizados no modo **FUGA DE MAD CITY**, conforme apresentado na preparação das páginas 8 e 9. São eles:

**GUIA TURÍSTICO DE MADISON CITY:** esse guia mostra os vários caminhos a serem seguidos para fora da cidade (Missão 20). O grupo poderá escolher qualquer um e seguir viagem.

**CARTÃO DE REFERÊNCIA DO REFÚGIO:** aqui você vai controlar a resistência, os recursos, as melhorias e também realizar os ataques de Horda (vejaem **RESOLVENDO UM ATAQUE DE HORDA**). Assim que o Motorhome for conquistado na Missão 1, é hora de acrescentá-lo nesse cartão.

Da mesma forma, caso o Motorhome seja perdido, haverá ainda a opção de sobreviver em uma barraca de camping (verso do Cartão de Referência). A barraca é limitada em seu espaço e dificilmente servirá ao grupo por muito tempo.

**DECK DE MELHORIAS DE REFÚGIO:** este deck representa as melhorias adquiridas e anexadas ao refúgio após sua conquista e poderão ajudar muito os Sobreviventes em sua viagem.

**DECK DE ENCONTROS:** no caminho entre as Missões, o grupo de Sobreviventes deverá sacar uma carta desse deck sempre que seu caminho passar por um X e resolver automaticamente seu resultado.



# CONQUISTANDO O REFÚGIO



Após realizar de forma bem sucedida a Missão 1, os Sobreviventes conquistarão seu refúgio móvel, que servirá de transporte pela sinistra cidade de MadisonCity.

O Refúgio é o local de descanso, armazenamento de recursos e base de operações dos Sobreviventes durante sua travessia por Madison City. Se for destruído, eles ainda contarão com sua barraca de camping, mas as coisas ficarão muito mais difíceis para eles.

Todo Refúgio (incluindo a barraca de camping) começa com 2 (duas) melhorias no Nível Básico escolhidas pelos Jogadores, representadas pelas cartas de Melhoria do Refúgio. Com o investimento de peças, outras melhorias e suas versões avançadas podem ser desbloqueadas, melhorando ainda mais o Refúgio. São elas:

## !! IMPORTANTE !!

Quando conquistado, o refúgio móvel e a barraca comportam apenas 4 (quatro) Sobreviventes, sendo necessário implementar melhorias para possibilitar que novos Sobreviventes se juntem ao grupo.

### ESTRUTURA

Aumenta a capacidade dos depósitos e melhora as acomodações dos Sobreviventes, permitindo que mais deles se juntem ao grupo.

### OFICINA

Permite não só o conserto de equipamentos, como também sua construção e melhorias.

### AUTOSSUFICIÊNCIA

Cria uma estrutura mínima de subsistência, que gera comida para os Sobreviventes.

### AMBULATÓRIO

Permite aplacar os problemas do corpo e do espírito, além de produzir medicamentos para serem utilizados nas Missões.

As Melhorias Básicas e Avançadas do mesmo tipo não são cumulativas e as Melhorias Avançadas precisam apenas da Melhoria “CAIXA DE FERRAMENTAS” para serem feitas, não precisando da construção de suas versões Básicas antecipadamente.





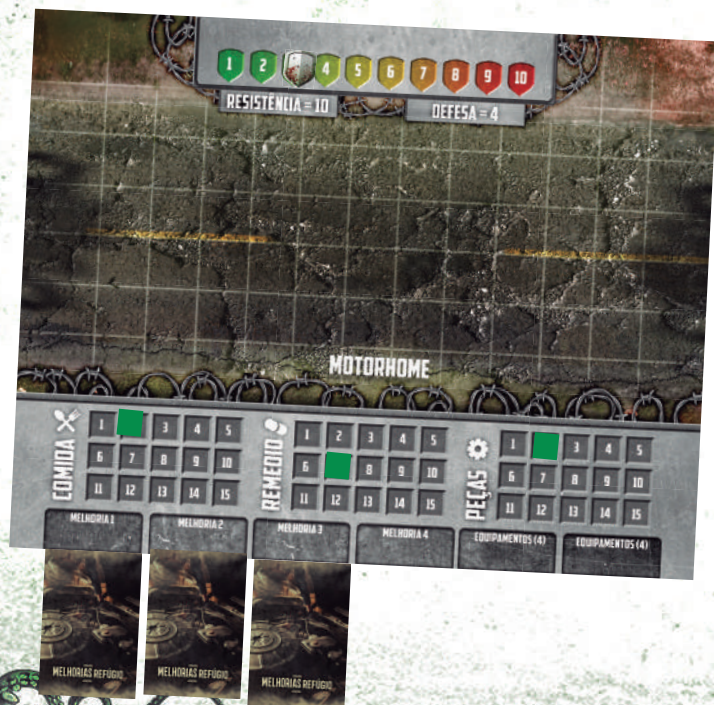
# PREPARANDO AS COISAS

O primeiro passo ao chegar ao Refúgio é descarregar todas as cartas de Exploração que os Sobreviventes tenham conquistado na Missão (Comida, Remédio e Peças) e que voltarão para o deck para a próxima Missão. Estes recursos servirão posteriormente para melhorar a vida dos Sobreviventes.

Logo depois que depositarem os recursos e voltarem as cartas ao deck de Exploração, os Sobreviventes podem escolher gastar recursos adquiridos em uma das três formas abaixo:

- Implementar ou aprimorar as melhorias do refúgio, que passarão a funcionar imediatamente.
- Caso eles tenham a disposição as melhorias **CAIXA DE FERRAMENTAS** ou **BANCADA DE TRABALHO**, os Sobreviventes podem gastar as peças para construir itens ou melhorias. Cada item ou melhoria conta com um número de peças necessárias para construí-los. Veja o funcionamento em **DESMONTANDO E MONTANDO ITENS**.
- Por fim, os Sobreviventes podem gastar peças para recuperar a resistência do Refúgio. Cada peça gasta recupera 1 ponto de resistência do Refúgio.

Após a utilização dos recursos, é hora de descansar antes de seguir viagem!



**MARCADOR  
DE DEFESA DO  
REFÚGIO**



# DESCANSANDO

Após escolher como gastar seus recursos, é hora dos Sobreviventes descansarem. Caso o Refúgio possua as melhorias **FAIXAS, SUTURAS E ÁLCOOL** ou **KIT COMPLETO DE PRIMEIROS SOCORROS**, os Sobreviventes contarão com uma grande vantagem na sua recuperação. Caso contrário, eles terão que gastar seus recursos de Comida e Remédios para curarem seus ferimentos e eliminar seus marcadores de Fome e Loucura.

Sem as melhorias acima, os Sobreviventes recuperarão **APENAS** os usos de suas Habilidades antes e depois da resolução de cada carta de Evento.





# VIAJANDO POR MADISON CITY

A estrada entre as localidades de Madison City não estão livres de riscos. Sempre que os Sobreviventes se deslocarem entre as Missões, eles encontrarão todo um sortilégio de eventos, alguns bons e muitos deles ruins!

Estes eventos são representados no Mapa Turístico de Madison City pelo símbolo (X amarelo) entre os caminhos das missões. Desta forma, após escolher o caminho a ser trilhado, veja quantas **cartas de EVENTOS** devem ser sacadas e as pegue do deck próprio, resolvendo na ordem em que eles aparecerem.





Os jogadores deverão utilizar o marcador do Motor Home para sinalizar sua localização atual, de forma a controlar seu progresso por Madison City em busca de alcançar a saída na **Missão 20**.



**MARCADOR  
DE VIAGEM DO  
REFUGIO**





# RETORNANDO AO REFÚGIO

Ao fim da Missão, os Sobreviventes retornam ao seu Refúgio, onde encontrarão seus aliados, poderão guardar os recursos conquistados e descansar por um tempo até seguir viagem por Madison City.

Mas podem existir contratempos...

Caso os Sobreviventes tenham feito muito BARULHO durante sua Missão, eles acabarão sendo perseguidos por uma Horda de Monstros, que os atacam antes que possam iniciar as etapas descritas na parte **PREPARANDO AS COISAS**.

O tamanho do ataque vai variar conforme o número de Marcadores de Barulho e o Capítulo em que os Sobreviventes estão:

**1-5 Marcadores: nada acontece.**

**6-10 Marcadores: ataque de Horda leve (uma onda).**

**11-15: ataque de Horda pesado (duas ondas).**

## RESOLVENDO UM ATAQUE DE HORDA

O ataque de horda é um evento de combate rápido e estratégia, onde todos os Sobreviventes vivos (mesmo aqueles que não se aventuraram na Missão anterior) combaterão por suas vidas para manter seu Refúgio e, caso não consigam fazê-lo, o jogo acaba.

Os Jogadores começam o ataque posicionando todos os Sobreviventes na área do ataque e, logo após, sorteando a onda de Monstros que virá de cada uma das posições. Iniciado o combate, funciona como em uma Missão: os Sobreviventes agem primeiro e logo depois é a vez dos Monstros. Um ataque de Horda leve





conterá com 6 Monstros sorteados, 3 em cada extremidade do mapa. No ataque pesado, seráo 12 Monstros sorteados, 6 em cada extremidade.

Em adiçáo aos Monstros sorteados, todos os Monstros que foram ativados e não foram derrotados durante a Missáo iráo se juntar a horda, criando uma dificuldade extra aos Sobreviventes!

Os Monstros sempre terão como alvo primário os Sobreviventes, mas se estes buscarem o abrigo do Refúgio, o mesmo será atacado e destruído aos poucos (o Refúgio conta com Defesa 2 caso não possua as melhorias **PLACAS E REFORÇOS** ou **BARRAS, ESPINHOS E ARAME FARPADO**). Se o Refúgio for destruído por completo, o jogo acaba. O ataque de horda só acaba quando todas as ondas de Monstros são destruídas e, assim, os Sobreviventes remanescentes poderão enfim descansar.

| DADO | MONSTRO  | DADO | MONSTRO      |
|------|----------|------|--------------|
| 1    | Desmorto | 4    | Carniçal     |
| 2    | Insano   | 5    | Fantasma     |
| 3    | Abissal  | 6    | Insano Bruto |





# EXEMPLO DE ATAQUE DE HORDA

O grupo de Sobreviventes concluiu a Missão, deixando para trás 1 **INSANO BRUTO** e 2 **INSANOS**. Após a somatória dos barulhos feitos, foi verificado que o grupo somou 11 marcadores de Barulho, o que representa que eles terão que enfrentar um ataque de **Horda PESADO** (com 12 Monstros sorteados, além dos Monstros deixados para trás na Missão).

Os jogadores começam então colocando o Refúgio no meio do mapa e posicionando seus Sobreviventes, conforme a imagem. Logo depois, é hora de incluir os Monstros, começando pelo **INSANO BRUTO** e os **INSANOS** que sobraram no fim da Missão (eles são distribuídos em ambos os lados do mapa).

Logo depois, é hora de sortear os 12 (afinal, é um ataque de Horda **PESADO**) e os dados rolados são um "1" (um Desmorto), três "2" (três Insanos), dois "3" (dois Abissais), um "4" (Carniçal), dois "5" (dois Fantasmas) e dois "6" (dois Insanos Brutos).

Os jogadores distribuem então estes monstros, **somados aos remanescentes da Missão**, sempre adicionando um de cada lado conforme forem sendo sorteados.

Sobreviventes e Monstros posicionados, é **hora do combate**, começando pelos jogadores e seguidos pelos Monstros, até que apenas **um lado prevaleça!**

**BORDA BRANCA: SOBREVIVENTES**  
**BORDA VERMELHA: MONSTROS REMANESCENTES DA MISSÃO**  
**BORDA VERDE: MONSTROS SORTEADOS**









# DESMONTANDO E MONTANDO ITENS

Um dos principais recursos para os Sobreviventes manterem as coisas funcionando são as Peças. Elas servem para melhorar e consertar o Refúgio e construir itens necessários para se fortalecer (afinal, não existem lojas abertas espalhadas por Madison City).

Assim, além das peças encontradas durante as Missões, é possível desmontar os vários itens obtidos e transformá-los em peças, depositando no Refúgio junto das cartas de Exploração (veja em **PREPARANDO AS COISAS**). Não é necessária nenhuma melhoria para realizar essa ação, mas realizá-la tem um pequeno preço: o número de peças obtidas será igual ao custo para fazer o item -1 Peça (itens que custam 1 Peça não concedem peças ao serem desmontados).

Exemplo: ao desmontar uma Faca (Peças 2), John consegue uma Peça que pode ser adicionada na Reserva do Refúgio.

Já a construção de um novo item é mais complicado: são necessárias as melhorias **CAIXA DE FERRAMENTAS** (para construção de equipamentos com custo em peças menor ou igual a 3) ou da **BANCADA DE TRABALHO** (para construção de equipamentos com custo em peças maior ou igual a 4).

Para montar uma Faca, será necessário a melhoria **CAIXA DE FERRAMENTAS** e o gasto de 2 Peças, enquanto para montar uma Metralhadora será necessário a melhoria **BANCADA DE TRABALHO** e gastar 5 Peças.





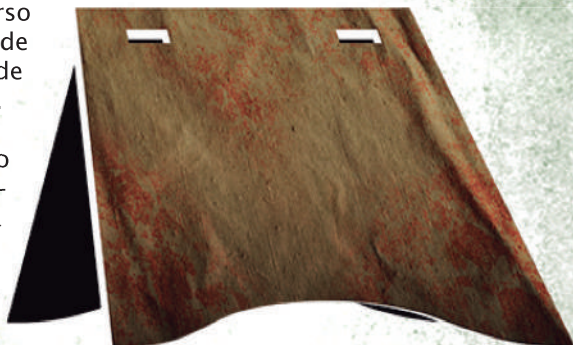
# A BARRACA DE CAMPING

O caminho por Madison City não é simples e, durante a viagem, pode ser que o Motorhome seja destruído. Caso isso aconteça, os Sobreviventes contarão com um **PLANO B: uma Barraca de Camping**.

Caso o Motorhome venha a ser destruído, todas as suas melhorias e recursos que estiverem armazenados serão perdidos. A partir daí, os jogadores precisarão virar o verso do Cartão de Referência do Refúgio, onde constam as características da Barraca de Camping, para continuar seu caminho.

**IMPORTANTE:** da mesma forma que o Motorhome, a Barraca de Camping começa com duas melhorias básicas a escolha dos jogadores.

A Barraca de Camping é bem mais frágil que o Motorhome, além de contar com restrições na quantidade de melhorias permitidas e recursos que pode armazenar.







# DESCOBERTAS PELO CAMINHO

Conforme descrito na **PREPARAÇÃO - MODO AVENTURA**, o grupo começa apenas com 4 (quatro) Sobreviventes, mas esse número poderá aumentar até um máximo de 10 (dez) Sobreviventes caso esses sejam encontrados durante a viagem.

Diversas Missões e eventos permitem que outros Sobreviventes adentrem ao grupo, mas será necessário adquirir as melhorias **CAIXAS E SACOS DE DORMIR** e **REBOQUE E BARRACA DE CAMPING**. Estes Sobreviventes poderão ser utilizados em substituição aos outros escolhidos anteriormente, mas sempre respeitando o limite máximo de 4 (quatro) Sobreviventes na Missão. Eles poderão também auxiliar nos ataques de Horda.

Além dos novos Sobreviventes, recursos, equipamentos, vantagens e dicas que poderão ajudar bastante e revelar o que está acontecendo em Madison City, poderão ser obtidos durante o caminho pela cidade.

Infelizmente para os jogadores, tais elementos aparecerão de forma totalmente aleatória, de forma que cada vez que o **MODO AVENTURA** for jogado as coisas acontecerão de um jeito diferente.

Uma coisa é certa: existem poderes além da **compreensão** que estão muito interessados nos Sobreviventes!





# REGISTRANDO A VIAGEM

Difícilmente o grupo de jogadores irá percorrer todo o caminho para fora de Madison City em uma única sessão de jogo. Por esse motivo, trazemos nas folhas finais deste manual uma **FICHA DE CONTROLE** que pode ser preenchida e utilizada para continuidade do caminho entre as sessões de jogo.

Mas fique tranquilo que não será necessário rabiscar seu manual: essa ficha está disponível para download e impressão no site da 101 GAMES.

Nela será possível registrar as seguintes informações:

- A resistência atual e os recursos guardados no Refúgio;
- Os Sobreviventes que integram o grupo e seus marcadores atuais de Fome e Loucura;
- As Missões realizadas com sucesso ou com fracasso;
- Os conhecimentos conquistados durante a viagem por Madison City, que concederão bônus ou penalidades em momentos futuros da viagem.





# REFÚGIO

RESISTÊNCIA:



COMIDA

REMÉDIO

PEÇAS

## GRUPO DE SOBREVIVENTES

AKIKO

6

5

4

3

2

1

☐

— FOME —  
MORTA

8

7

6

5

4

3

2

1

☐

KURT

7

6

5

4

3

2

1

☐

— FOME —  
MORTA

9

8

7

6

5

4

3

2

1

☐

ANA

6

5

4

3

2

1

☐

— FOME —  
MORTA

7

6

5

4

3

2

1

☐

MALAQUIAS

7

6

5

4

3

2

1

☐

— FOME —  
MORTA

8

7

6

5

4

3

2

1

☐

EMILY

6

5

4

3

2

1

☐

— FOME —  
MORTA

8

7

6

5

4

3

2

1

☐

NICOLE

7

6

5

4

3

2

1

☐

— FOME —  
MORTA

9

8

7

6

5

4

3

2

1

☐

JOHN

8

7

6

5

4

3

2

1

☐

— FOME —  
MORTA

9

8

7

6

5

4

3

2

1

☐

WILL

7

6

5

4

3

2

1

☐

— FOME —  
MORTA

9

8

7

6

5

4

3

2

1

☐

KATE

6

5

4

3

2

1

☐

— FOME —  
MORTA

8

7

6

5

4

3

2

1

☐

ZAKI

8

7

6

5

4

3

2

1

☐

— FOME —  
MORTA

9

8

7

6

5

4

3

2

1

☐



# MISSÕES REALIZADAS

|                                     |                          |         |                          |       |                          |
|-------------------------------------|--------------------------|---------|--------------------------|-------|--------------------------|
| MISSÃO 1: Motorhome, Sweet Home     | <input type="checkbox"/> | SUCESSO | <input type="checkbox"/> | FALHA | <input type="checkbox"/> |
| MISSÃO 2: O Ferro Velho             | <input type="checkbox"/> | SUCESSO | <input type="checkbox"/> | FALHA | <input type="checkbox"/> |
| MISSÃO 3: Refúgio Sagrado           | <input type="checkbox"/> | SUCESSO | <input type="checkbox"/> | FALHA | <input type="checkbox"/> |
| MISSÃO 4: "Os melhores preços" P1   | <input type="checkbox"/> | SUCESSO | <input type="checkbox"/> | FALHA | <input type="checkbox"/> |
| MISSÃO 4: "Os melhores preços" P2   | <input type="checkbox"/> | SUCESSO | <input type="checkbox"/> | FALHA | <input type="checkbox"/> |
| MISSÃO 5: A Aliança                 | <input type="checkbox"/> | SUCESSO | <input type="checkbox"/> | FALHA | <input type="checkbox"/> |
| MISSÃO 6: Bill e Frank              | <input type="checkbox"/> | SUCESSO | <input type="checkbox"/> | FALHA | <input type="checkbox"/> |
| MISSÃO 7: Hospital Geral            | <input type="checkbox"/> | SUCESSO | <input type="checkbox"/> | FALHA | <input type="checkbox"/> |
| MISSÃO 8: A Estação do Metro        | <input type="checkbox"/> | SUCESSO | <input type="checkbox"/> | FALHA | <input type="checkbox"/> |
| MISSÃO 9: A Última Resistência - P1 | <input type="checkbox"/> | SUCESSO | <input type="checkbox"/> | FALHA | <input type="checkbox"/> |
| MISSÃO 9: A Última Resistência - P2 | <input type="checkbox"/> | SUCESSO | <input type="checkbox"/> | FALHA | <input type="checkbox"/> |
| MISSÃO 10: Vala Comum               | <input type="checkbox"/> | SUCESSO | <input type="checkbox"/> | FALHA | <input type="checkbox"/> |
| MISSÃO 11: O Relicário              | <input type="checkbox"/> | SUCESSO | <input type="checkbox"/> | FALHA | <input type="checkbox"/> |
| MISSÃO 12: A Casa Mal Assombrada    | <input type="checkbox"/> | SUCESSO | <input type="checkbox"/> | FALHA | <input type="checkbox"/> |
| MISSÃO 13: A Biblioteca - P1        | <input type="checkbox"/> | SUCESSO | <input type="checkbox"/> | FALHA | <input type="checkbox"/> |
| MISSÃO 13: A Biblioteca - P2        | <input type="checkbox"/> | SUCESSO | <input type="checkbox"/> | FALHA | <input type="checkbox"/> |
| MISSÃO 14: O Gerador - P1           | <input type="checkbox"/> | SUCESSO | <input type="checkbox"/> | FALHA | <input type="checkbox"/> |
| MISSÃO 14: O Gerador - P2           | <input type="checkbox"/> | SUCESSO | <input type="checkbox"/> | FALHA | <input type="checkbox"/> |
| MISSÃO 15: O Criadouro - P1         | <input type="checkbox"/> | SUCESSO | <input type="checkbox"/> | FALHA | <input type="checkbox"/> |
| MISSÃO 15: O Criadouro - P2         | <input type="checkbox"/> | SUCESSO | <input type="checkbox"/> | FALHA | <input type="checkbox"/> |
| MISSÃO 16: O Centro Comercial       | <input type="checkbox"/> | SUCESSO | <input type="checkbox"/> | FALHA | <input type="checkbox"/> |
| MISSÃO 17: A Construtora            | <input type="checkbox"/> | SUCESSO | <input type="checkbox"/> | FALHA | <input type="checkbox"/> |
| MISSÃO 18: A Missa de Sangue        | <input type="checkbox"/> | SUCESSO | <input type="checkbox"/> | FALHA | <input type="checkbox"/> |
| MISSÃO 19: O Templo Maldito         | <input type="checkbox"/> | SUCESSO | <input type="checkbox"/> | FALHA | <input type="checkbox"/> |
| MISSÃO 20: A Última Encruzilhada P1 | <input type="checkbox"/> | SUCESSO | <input type="checkbox"/> | FALHA | <input type="checkbox"/> |
| MISSÃO 20: A Última Encruzilhada P2 | <input type="checkbox"/> | SUCESSO | <input type="checkbox"/> | FALHA | <input type="checkbox"/> |

# CONHECIMENTOS CONQUISTADOS

---

---

---

---



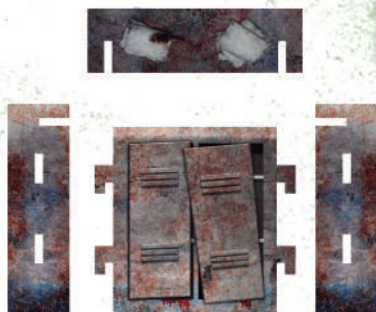


# MONTAGEM DAS PEÇAS

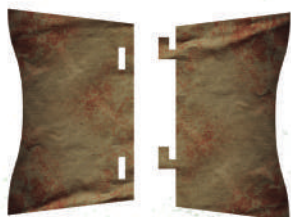
## PORTAS



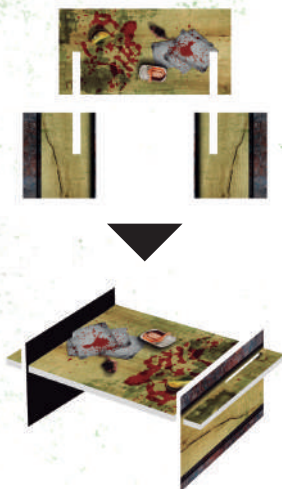
## ARMÁRIO



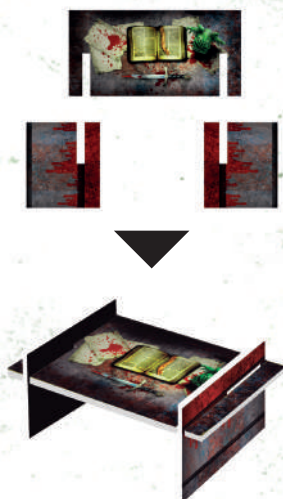
## BARRACA



## MESA COMUM



## MESA RITUALISTICA



## MOTORHOME







"Então, sussurrou Castro, aqueles primeiros homens criaram o culto em torno de pequenos ídolos que os Grandes Ihes mostraram, ídolos trazidos de estrelas escuras para zonas sombrias. Esse culto não morreria jamais até que as estrelas estivessem de novo em posição e os sacerdotes secretos tirassem o grande Cthulhu de sua sepultura para reanimar Seus súditos e recuperar Seu domínio sobre a Terra.

O momento seria fácil reconhecer pois a humanidade então teria se tornado como os Grandes Antigos, livre, selvagem, e além do bem e do mal, com as leis e os comportamentos morais deixados de lado, e todos os homens, em júbilo, gritando, matando e festejando.

Os Antigos Libertadores Ihes ensinariam então novas maneiras de gritar, matar, festejar, se divertir, e toda a Terra arderia em um holocausto de êxtase e liberdade. Até lá, o culto, através de ritos apropriados, devia manter viva a memória daqueles costumes ancestrais e transmitir secretamente a profecia de sua volta".

*H.P. Lovecraft*

O Chamado de  
Cthulhu

# CONHEÇA NOSSO CATÁLOGO



**IOI GAMES**  
[WWW.IOIGAMES.COM.BR](http://WWW.IOIGAMES.COM.BR)

DE JOGADOR PRA JOGADOR





A HERANÇA DE  
**CTHULHU**



**IOI GAMES**

[WWW.IOIGAMES.COM.BR](http://WWW.IOIGAMES.COM.BR)