

# ELDER SIGN™

## UNSEEN FORCES™

### EXPANSION

*O que pode ter acontecido, eu já não derrotei esse demônio? A sorte sorri para mim. Toda vez que eu enfrento tais bestas e testemunho tais horrores, eu penso: e se as forças sutis que forjam meu caminho não são uma bênção, mas nada mais do que uma maldição? Talvez mãos ocultas, que estão moldando meu destino buscam, somente me direcionar para o esquecimento.*

## Visão Geral da Expansão

Novos poderosos Antigos (Ancient Ones) despertaram, trazendo com eles monstros poderosos e novos mistérios aterrorizadores. Nesses tempos sombrios, os investigadores procuram novos aliados, feitiços, itens e bênçãos de misteriosos poderes. Mas eles devem mergulhar cuidadosamente no desconhecido, uma terrível maldição espregueada na escuridão, esperando conduzi-los à perdição.

## Lista de Componentes

- Essas regras
- 1 Dado Branco
- 1 Dado Preto
- 66 Cartas em tamanho-Tarot, consistindo em:
  - 4 Cartas do Antigo (Ancient One)
  - 8 Cartas de Investigador
  - 40 Cartas de Aventura
  - 2 Cartas de Outro Mundo
  - 4 Cartas de Entrada
  - 8 Cartas de Substituição
- 76 Cartas Pequenas, consistindo em:
  - 8 Cartas Bênção/Maldição
  - 12 Cartas de Item Comum
  - 12 Cartas de Item Único
  - 12 Cartas de Feitiço
  - 3 Cartas de Aliado
  - 20 Cartas Mythos
  - 9 Cartas de Master Mythos
- 44 Fichas e Marcadores de Papelão, consistindo em:
  - 8 Marcadores de Investigador
  - 7 Fichas de Sanidade
  - 7 Fichas de Resistência (Stamina)
  - 6 Fichas de Condenação (Doom)
  - 12 Marcadores de Monstros
  - 1 Marcador de Monstro "Máscara"
  - 3 Marcadores de Monstro Crianças de Abthoth

## Visão Geral dos Componentes

Essa seção descreve os componentes introduzidos nessa expansão. Todos os tipos de componentes incluídos no jogo base não estão descritos nessa seção e funcionam conforme descritos nas regras do jogo base.

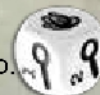
### Cartas de Entrada

Essas cartas substituem a folha de entrada (entrance sheet) do jogo base e oferecem aos jogadores novas opções e locais para visitar.



### Dado Branco

Esse dado é adicionado à reserva de dados do jogador se seu investigador for abençoado.



### Dado Preto

Esse dado é adicionado à reserva de dados do jogador se seu investigador for amaldiçoado.



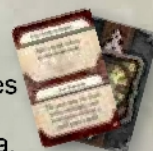
### Cartas de Bênção/Maldição

Essas cartas de face dupla representam uma favorável bênção ou uma terrível maldição. Quando um jogador se torna abençoado ou amaldiçoado, ele recebe essa carta e coloca-a na sua área de jogo com o lado apropriado voltado para cima (veja as páginas 2 e 3).



### Cartas de Master Mythos

Essas cartas opcionais de Mythos apresentam desafios maiores para jogadores experientes. Elas se diferenciam das cartas normais de Mythos pela sua borda vermelha.



### Marcadores de Monstros Crianças de Abthoth

Os marcadores de monstros Crianças de Abthoth representam monstros especiais que só são usados quando Abthoth é o Antigo (Ancient One).



### Ícone da Expansão Forças Ocultas

Os componentes dessa expansão estão marcados com o ícone da expansão Forças Ocultas (Unseen Forces) para diferenciá-los dos componentes do jogo base.



## Usando Essa Expansão

Essa seção descreve como incorporar os componentes da expansão Forças Ocultas junto com o jogo base Elder Sign. A menos que seja dito o contrário, use todos os componentes das Forças Ocultas quando jogar com essa expansão.

### Cartas de Substituição

Nessa expansão, existem quatro cartas de Outro Mundo, uma carta de Aventura e três cartas de Investigador que substituem cartas do jogo base com o mesmo nome conforme a seguir:

- **Carta de Aventura:** "The Elder Sign"
- **Cartas de Outro Mundo:** "Great Hall of Celeano", "The Abyss", "Plateau of Leng" e "City of the Great Race".
- **Cartas de Investigador:** "Carolyn Fern", "Vincent Lee" e "Mandy Thompson".

Remova essas cartas do jogo base e substitua-as pelas cartas dessa expansão. Os jogadores que possuem a Edição Revisada do Elder Sign já têm a versão correta das cartas de Investigador listadas acima.

### Organização da Expansão

Antes da organização do jogo, siga os passos listados abaixo:

1. **Novos Investigadores:** Adicione as cartas de Investigador das Forças Ocultas ao deck de Investigadores.
2. **Novas Cartas de Antigo:** Adicione as novas cartas de Antigo ao deck de Antigos.
3. **Novas Cartas de Aventuras e Novas Cartas de Outro Mundo:** Embaralhe essas cartas nos seus respectivos decks.
4. **Cartas Bênção/Maldição:** Coloque essas cartas numa pilha ao alcance de todos os jogadores.
5. **Novas Cartas de Item Comum, Item Único, Feitiço e Aliado:** Embaralhe essas cartas nos seus respectivos decks.
6. **Novas Cartas Mythos:** Devolva as cartas de Master Mythos à caixa do jogo a menos que você esteja usando a "Opção Carta de Master Mythos" (veja a página 4). Depois, embaralhe as novas cartas de Mythos no deck de Mythos.
7. **Novos Marcadores de Monstros:** Devolva todos os marcadores de monstros Criança de Abhoth e marcadores de monstros "Máscara" à caixa do jogo. Depois, adicione os novos marcadores de monstros à reserva de monstros junto com os marcadores de monstro do jogo base.

Os marcadores de monstros Crianças de Abhoth e monstros "Máscara" só são **usados** quando especificado pela carta do Antigo. Os marcadores de monstro Crianças de Abhoth são colocados numa pilha ao lado da carta do Antigo Abhoth (e não na reserva de monstros).

## Novas Regras

Essa seção descreve as novas regras dessa expansão em detalhes.

### Cartas de Entrada

A folha de entrada (entrance sheet) não é usada quando jogar essa expansão. Em vez disso, coloque as quatro cartas de Entrada com a face para cima próximas ao relógio durante a organização. Depois cada jogador coloca seu marcador de investigador na carta de Entrada "Souvenir Shop".

Durante a fase de Movimento de um investigador, ele pode permanecer na sua carta atual ou se mover para qualquer outra carta de Aventura, carta de Entrada ou carta de Outro Mundo na área de jogo. Quando um jogador resolve com sucesso uma aventura, ele devolve todos os marcadores de investigador nessa carta para a carta de Entrada "Souvenir Shop".

Se um investigador estiver numa carta de Entrada durante sua fase de Resolução, ele deve resolver a habilidade da carta.

Se uma carta ou habilidade se refere "a entrada" ("the entrance"), isso afeta todas as cartas de Entrada. Por exemplo, se um investigador deve se mover para "a entrada", ele se move para a carta de Entrada a sua escolha.

### Cartas de Entrada Fechadas

Certos efeitos do jogo podem resultar numa carta de Entrada ficando fechada. Quando isso ocorre, vire a específica carta de Entrada para que fique com a face para baixo. Enquanto uma carta de Entrada estiver fechada, os investigadores ainda podem se mover para essa carta, mas eles não podem usar a habilidade da carta.

### Abençoado e Amaldiçoado

Durante o jogo, os investigadores podem ficar abençoados ou amaldiçoados por causa de certos efeitos do jogo tal como recompensas ou penalidades, através da carta de Entrada "A Capela" ("The Chapel") ou através do requisito de uma tarefa. Essa seção descreve essas condições em detalhes.

#### Abençoado

Quando um investigador se torna abençoado, ele recebe uma carta de Bênção. Enquanto um investigador estiver abençoado, ele adiciona o dado branco a sua reserva de dado no começo de cada aventura que ele tenta completar (incluindo aventuras em Outro Mundo).

O dado branco tem as mesmas faces que um dado verde e funciona como qualquer outro dado usado durante uma aventura. Por exemplo, ele pode ser nomeado para tarefas (tasks), rerolado (rerolled), focalizado (focused), descartado (discarded) ou mirado (targeted) por efeitos de cartas (tal como feitiços).



Assim que for adicionado à reserva de dados, o dado branco fica na reserva até que o investigador o use para completar uma tarefa, ou descarte-o depois de uma rolagem sem sucesso ou quando o investigador encerrar seu turno.

Cada investigador só pode ter uma carta de Abençoado de cada vez. Se um investigador já abençoado for abençoado de novo, ele escolhe um dos efeitos a seguir em vez de receber outra carta de Abençoado:

- Ganhar uma ficha de pista.
- Comprar uma carta do deck de Itens Comuns.
- Comprar uma carta do deck de Itens Únicos.
- Comprar uma carta do deck de Feitiços.

### Descartando uma Carta de Bênção

Um investigador abençoado descarta sua carta de Bênção quando ele falha numa aventura (incluindo uma aventura em Outro Mundo), ou quando o Antigo desperta. Quando um investigador abençoado é amaldiçoado, ele simplesmente



descarta sua carta de Bênção, mas não recebe uma carta de Maldição (veja "Amaldiçoado" na página 3).

## Amaldiçoado

Quando um investigador se torna amaldiçoado, ele recebe uma carta de Maldição. Enquanto um investigador estiver amaldiçoado, ele deve adicionar o dado preto a sua reserva de dados no começo de cada aventura que ele tenta completar (incluindo aventuras em Outro Mundo).

O dado preto tem as mesmas faces que um dado verde. Mas, esse dado **não funciona** como qualquer outro dado usado durante uma aventura. O dado preto **não pode ser nomeado para tarefas** e nem descartado normalmente.



Depois de cada rolagem (depois de todas as rerolagens, habilidades ou efeitos de terror terem sido resolvidos), se o resultado do dado preto do investigador combinar com o resultado de qualquer outro dado na reserva de dados, então ele descarta o dado preto e o dado combinado da reserva de dados. Se mais do que um dado combinar com o resultado do dado preto, o investigador escolhe um dado combinando para descartar com o dado preto.

O dado preto fica na reserva de dados do investigador até que ele combine com o resultado de outro dado e seja descartado, ou até que o investigador termine seu turno. O dado preto não pode ser descartado como resultado de uma rolagem falha, ele não desencadeia efeitos de terror e não pode ser afetado por cartas de item ou cartas de feitiço, ou por habilidades de investigador ou por fichas de pista. Por exemplo, ele não pode ser garantido por uma carta de feitiço e seu resultado não pode ser modificado pela habilidade de Marie Lambeau.

Cada investigador só pode ter uma carta de Maldição de cada vez. Se um investigador amaldiçoado for amaldiçoado de novo, ele é devorado em vez de receber uma outra carta de Maldição.

## Descartando uma Carta de Maldição

Um investigador amaldiçoado descarta sua carta de Maldição quando ele resolve com sucesso uma aventura (incluindo uma aventura em Outro Mundo), ou quando o Antigo desperta. Quando um investigador amaldiçoado se é abençoado, ele simplesmente descarta sua carta de Maldição, mas não recebe uma carta de Bênção.

## Amaldiçoado ou Abençoado no Meio do Turno

Se um investigador ficar amaldiçoado ou abençoado no meio da resolução de uma aventura, ele deve adicionar o dado apropriado a sua reserva de dados da próxima vez que rolar sua reserva de dados.

Se um investigador se tornar amaldiçoado no meio da resolução de uma aventura, ele **não descarta** sua carta de Maldição depois de resolver com sucesso essa aventura. Ele deve resolver com sucesso uma outra aventura para descartar a carta de Maldição.

Se um jogador perder sua carta de Bênção ou de Maldição no meio da resolução de uma aventura, ele não remove o dado apropriado da sua reserva de dados até que ele role sua reserva de dados de novo.

Enquanto o dado branco for nomeado para uma tarefa, ele não faz mais parte da reserva de dados de um jogador. Se um jogador perde sua carta de Bênção enquanto o dado branco está nomeado para uma tarefa, ele descarta a carta de Bênção, mas o dado branco não é removido da tarefa e ainda conta para completar essa tarefa.

Se o dado branco é garantido num Feitiço e o jogador que garantiu o dado branco perde sua carta de Bênção, ele deve remover o dado branco e descartar essa carta de Feitiço.

## Exemplo de Maldição



Na rodada anterior, Rita Young estava amaldiçoada por uma carta Mythos e está agora tentando resolver a tarefa acima. Para ajudá-la nessa aventura, ela usou um item comum para adicionar um dado amarelo a sua reserva de dados. Depois, já que ela estava amaldiçoada, ela adiciona o dado preto a sua reserva de dados. Depois, ela rola os dados e obtém o resultado a seguir:



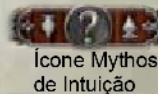
O dado preto mostra três investigadores que combina com o dado amarelo e um dos dados verdes. O jogador escolhe o dado verde que combinou com o preto para descartar de sua reserva de dados junto com o dado preto (1). Depois, já que ela não consegue completar a tarefa, ela descarta outro dado verde da sua reserva de dados (2).

Agora Rita só tem cinco dados que deve usar para completar as tarefas.

## Ícone Mythos de Intuição

Agora os investigadores têm um pouco de intuição no Mythos que os permite, em poucas situações pelo menos, escolher seu destino.

Algumas novas cartas Mythos mostram um ícone de intuição. Essas cartas permitem que os jogadores escolham os efeitos da carta. Quando os jogadores compram uma dessas cartas, eles devem, em conjunto, escolher a opção na metade superior da carta ou a opção na metade inferior da carta. Imediatamente depois que os jogadores escolham, a opção escolhida torna efeito. Se o grupo não chegar a uma decisão, o jogador que realizou o último turno antes do bater da meia-noite decide.



Os jogadores não podem escolher uma opção que não tenha efeito. Por exemplo, se uma das opções requer que os jogadores descartem uma carta de Outro Mundo do jogo e nenhuma carta estiver em jogo, então os jogadores devem escolher a outra opção da carta Mythos.

## Senha de entrada

Algumas cartas de Aventura caracterizam uma Senha de Entrada. Imediatamente depois que um investigador se mover para uma dessas cartas, resolve seus efeitos de entrada. Se um investigador falhar na aventura e ficar lá no seu próximo turno, não resolve o efeito de entrada de novo. Mas, se um investigador diferente se mover para a aventura, resolve o efeito de entrada de novo para esse investigador.

## Novos Símbolos de Tarefa

Existem dois novos símbolos de tarefa que aparecem nas cartas de Aventura, cartas de Outro Mundo e marcadores de monstro. Esses símbolos têm os efeitos a seguir:



**Amaldiçoado:** Depois que todas as exigências de resultado de dado para essa tarefa tenham sido alcançadas, o jogador se torna amaldiçoado.



**Condenação:** Depois que todas as exigências de resultado de dado para essa tarefa tenham sido alcançadas, o jogador adiciona uma ficha de condenação na trilha de condenação na carta do Antigo.

## Novas Recompensas & Penalidades

Existem quatro novos ícones que aparecem nas cartas de Aventura e cartas de Outro Mundo. Quando resolver as recompensas ou penalidades, o jogador atual resolve os efeitos a seguir para cada ícone que apareça na carta:



**Abençoado:** Seja abençoado (veja a página 2)



**Amaldiçoado:** Seja amaldiçoado (veja a página 3).



**Suspensão:** Remova uma ficha de condenação da trilha de condenação do Antigo.



**Relógio:** Avance o relógio uma vez.

## Seta de Ordem do Monstro

O marcador de monstro "Wizard Whateley" dessa expansão caracteriza a seta de ordem do monstro. Um marcador de monstro com essa seta é colocado numa tarefa de monstro normalmente. Mas, assim que seja colocado, as tarefas da carta de Aventura agora devem ser completadas em ordem, seguindo de cima para baixo, mesmo se o marcador de monstro for colocado abaixo da tarefa de baixo da carta.



Essa seta funciona do modo que as setas de ordem de tarefa descritas nas regras do jogo base. Se uma carta ou habilidade se refere às setas de ordem de tarefa, isso também afeta as setas de ordem de monstro. Por exemplo, a habilidade do investigador Mark Harrigan se aplica tanto as setas de ordem de tarefa como as setas de ordem de monstro.

### Exemplo de Seta de Ordem de Monstro

Os jogadores compraram o marcador de monstro "Wizard Whateley" que inclui uma seta de ordem de monstro. Não há nenhuma tarefa de monstro disponível para se colocar o marcador de monstro, então os jogadores decidem colocá-lo abaixo da tarefa de baixo na carta de Aventura "In the Stacks" (1).



As tarefas dessa carta agora devem ser completadas em ordem de cima para baixo, começando com a tarefa de cima e terminando com a tarefa de monstro.

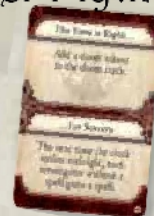
## Monstros Crianças de Abthoth

Quando um efeito de jogo declara que "uma Criança de Abthoth aparece" ("a Child of Abthoth appears"), o jogador aleatoriamente compra um marcador de monstro Criança de Abthoth da pilha e coloca o marcador numa tarefa de monstro. Se não houver tarefas de monstro disponíveis, o jogador escolhe qualquer carta de Aventura ou carta de Outro Mundo e coloca o marcador abaixo da tarefa de baixo da carta (seguindo as regras normais de colocação).

Se um efeito do jogo força um monstro Criança de Abthoth a "retornar à reserva de monstros" ("return to the monster cup"), em vez fazer isso, coloque o marcador de monstro Criança de Abthoth com a face para baixo na pilha próximo a carta do Antigo "Abthoth". Depois, embaralhe a pilha.

## Opção de Carta de Master Mythos

Jogadores experientes podem adicionar essas cartas ao deck de Mythos para um desafio maior. Se todos os jogadores concordarem em usar essa opção, embaralhe todas as cartas Master Mythos junto com o deck de Mythos antes da organização do jogo.



## Créditos

**Design da Expansão:** Kevin Wilson

**Design do Jogo Base:** Richard Launius e Kevin Wilson

**Design da Mecânica Original dos Dados:** Reiner Knizia

**Produtor:** Christopher Hosch

**Edição & Revisão:** David Hansen e Brendan Weiskotten com Steven Kimball

**Design Gráfico:** Dallas Mehlhoff

**Gerente de Design Gráfico:** Brian Schomburg

**Diretor de Arte:** Andrew Navaro

**Direção de Arte:** Mike Linnemann

**Arte da Capa:** John Matson

**Arte do Interior:** Erfan Asafat, Kip Ayers, Sara Biddle, Dimitri Bielak, Yoann Boissonnet, Allen Douglas, Dieoblack, David Gaillet, Aurelien Hubert, Lake Hurwitz, Romain Leguay, David Auden Nash, Cynthia Sheppard e Darek Zabrocki

**Gerente de Produção:** Eric Knight

**Designer Executivo do Jogo:** Corey Konieczka

**Produtor Executivo:** Michael Hurley

**Editora:** Christian T. Petersen

**Jogadores de Teste:** Deb Beck, Bryan Bornmeuller, Pedar Brown, Frank Mark Darden, Kerri England, Meric England, Megan Duehn, Rob Kouba, Mark Larson, Ramona McCance, Loren Overby, Tim Uren, Jason Walden, Christian Williams, Lynell Williams e Nik Wilson.

© 2013 Fantasy Flight Publishing, Inc. No part of this product may be reproduced without specific permission. *Elder Sign: Unseen Forces*, Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply, and the FFG logo are ™ and/or © of Fantasy Flight Publishing, Inc. All rights reserved. Fantasy Flight Games is located at 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, USA, and can be reached by telephone at 651-639-1905. Retain this information for your records. Actual components may vary from those shown. Made in China. Warning! Not suitable for children under 3 years due to small parts. Choking hazard. **THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE OF PERSONS 13 YEARS OF AGE OR YOUNGER.**

