

MANIONS OF MADNESS™

RULES OF PLAY

Traduzido por : Smallbill e Anderson B. Almeida - anD3 Revisado por : Anderson B. Almeida e Bruno



TRADUZA-DES

venha para o lado traduzido da força!!!
(traduzindo ou diagramando)



Visão Geral do Jogo

Mansions of Madness é um jogo de tabuleiro de dois a cinco jogadores em que um jogador assume o papel do Keeper (Guardião) e todos os outros jogadores assumem o papel de investigadores. Durante cada jogo, os investigadores exploram um local, a fim de desvendar um mistério. Investigadores ganham ou perdem como um time e precisam usar seus cérebros e músculos para encontrar artefatos, armas e pistas para parar o plano diabólico do Keeper.

O objetivo do Keeper é cumprir um esquema mal, que pode variar de conduzir os investigadores à insanidade até a realização do fim do mundo. As armas do Keeper são o medo, paranóia e ocasionalmente hordas de monstros.

O jogo cria uma história envolvente que, dadas as decisões dos jogadores, pode desenrolar-se de muitas maneiras diferentes e emocionantes.

Objetivo do Jogo

Antes de cada jogo, o jogador deve escolher uma das histórias pré-geradas listados no Guia do Investigador (localizado na parte de trás deste manual de regras) e o Guia do Keeper. Durante a configuração, o keeper recebe uma carta de objetivo que descreve como ele pode ganhar o jogo. Esta condição de vitória pode variar de convocar uma criatura horrível para capturar ou matar investigadores.

Cada Carta de Objetivo também lista como os investigadores podem frustrar os planos do Keeper e vencer por si mesmos. No entanto, como esta carta fica oculta no início do jogo, os investigadores devem primeiro procurar as castas de pistas que foram ocultas durante a configuração. Uma vez que os investigadores encontraram a última carta de pista, a Carta Objetivo é revelada e as condições de vitória dos jogadores são dadas a conhecer a todos. A primeira equipe a completar seu objetivo ganha o jogo.

Cada história tem três cartas de objetivo diferente, e os jogadores repetindo a mesma história pode descobrir um conjunto completamente diferente de objetivos!

Lista de Componentes

- Este Livro de Regras (incluindo o Guia do Investigador)
- 1 Guia de Keeper
- 8 Figuras de Investigador
- 24 Figuras de Monstro, que consiste de:
 - 2 Chthonians
 - 2 Cult leaders
 - 6 Cultists
 - 2 Hounds of Tindalos

- 2 Maniacs
- 2 Mi-Gos
- 2 Shoggoths
- 2 Witches
- 4 Zombies
- 1 Dado de dez lados
- 224 Cartas pequenas, consistindo em:
 - 83 Cartas de Exploração
 - 20 Cartas de Feitiços
 - 14 Cartas de Itens Iniciais
 - 32 Cartas de Características
 - 12 Cartas de Bloqueio
 - 7 Cartas de Obstáculo
 - 35 Cartas de Mythos
 - 21 Cartas de Trauma
- 126 Cartas tamanho normal, consistindo em:
 - 65 Cartas de Combate
 - 8 Cartas de Investigador
 - 25 Cartas de Eventos
 - 13 Cartas de Ação Keeper
 - 15 Cartas de Objetivo
- 9 Folhas de Punchboard, consistindo em:
 - 15 Peças de Mapa (1 Grande, 7 Médias, 7 Pequenas)
 - 72 Tokens de Dano
 - 24 Tokens de Horror
 - 24 Tokens de Monstro
 - 18 Marcadores de Característica de Sala
 - 4 Tokens de Amostra
 - 12 Marcadores de Porta Selada
 - 24 Tokens de Pontos de Habilidade
 - 24 Tokens de Efeitos
 - 13 Marcadores Escolha de História
 - 12 Tokens de Ameaça
 - 6 Tokens de Tempo
 - 3 Peças de Montagem de Enigma de Tranca
 - 15 de Peças de Enigma de Tranca
 - 23 de Peças de Enigma de Runa
 - 3 Peças de Montagem de Enigma de Fiação
 - 15 Peças de Enigma de Fiação

Discriminação de Componentes

Esta seção descreve todos os vários componentes em detalhe.

Guia do Keeper

Este livro guia separado contém as informações necessárias para o Keeper configurar as cinco histórias, incluindo as pistas, ações de Keeper, monstros, e os objetivos utilizados cada vez que o jogo é jogado.

Figuras de investigador

Cada uma dessas figuras corresponde a um dos personagens disponíveis para os jogadores investigadores escolherem. A figura é colocada sobre as peças de mapa para indicar o espaço ocupado pelo investigador.

Figuras de Monstro

Essas figuras representam as criaturas de pesadelo que o Keeper é capaz de colocar no mapa durante o jogo. Cada figura tem um token correspondente ao monstro que deve ser colocado na base antes de jogar o jogo (veja o diagrama na página 5). Figuras de Monstros são colocadas sobre as peças de mapa para indicar o espaço ocupado pelo monstro.

Cartas de Exploração

Estas cartas representam armas, tomos, pistas, e muito mais que pode ser encontrado durante a pesquisa nas salas. Algumas cartas de exploração representam salas vazias e não têm efeito além de desperdiçar o tempo dos investigadores.

Cartas de Feitiços

Estas cartas representam habilidades mágicas que os investigadores podem aprender e usar para lutar contra monstros ou recuperar sua saúde e sanidade.

Cartas de Itens Iniciais

Estes cartas representam os itens com os quais um investigador começa o jogo.

Cartas de Características

Ao início do jogo, cada investigador escolhe duas das quatro cartas de características únicas para seu personagem. Estas cartas listam os equipamentos iniciais, habilidades e atributos.



Cartas de Tranca e Obstáculo

Cartas de tranca representam bloqueios físicos nas portas ou outros impedimentos que impedem os investigadores de entrar em uma sala até que estes realizem critérios específicos. Cartas de obstáculos, por outro lado, representam desafios ou distrações dentro de uma sala que impedem os investigadores de explorar a sala até que estes preencham critérios específicos.



Cartas de Mythos

Estes cartas representam eventos sobrenaturais ou inesperados que o Keeper pode jogar nos investigadores durante seus turnos.

Cartas de Trauma

Estas cartas representam lesões e insanidades que o Keeper pode infligir aos investigadores.

Cartas de Combate

Estes cartas são usadas para determinar o resultado do combate, tanto para ataques de investigador e ataques de monstros. Cartas de combate vêm em três tipos correspondem às três classes de monstros: humanoides, bestas e sobrenaturais. Todos os monstros são classificados em uma classe de monstros com base em sua aparência física e habilidades. Cada carta apresenta o resultado do combate mecânico, bem como uma breve narrativa, explicando a temática do resultado.



Cartas de Investigador

Cada investigador tem uma carta única de personagem que lista a sua saúde, sanidade, e pontos de habilidade iniciais. Estas cartas são usadas para marcar o investigador que cada jogador controla, e a parte de trás da carta fornece uma breve história de fundo para o investigador.



Cartas de Eventos

Cada história tem um deck único de cinco cartas de eventos. Estas cartas representam as ocorrências que ocorrem conforme a história prossegue independentemente das ações tomadas pelos investigadores ou do Keeper. Cada carta evento é aberta após um determinado número de turnos e lista até três efeitos diferentes, com base nas escolhas feitas pelo Keeper.



Cartas de Ação Keeper

O Guia do keeper lista quais Cartas de Ação Keeper estão disponíveis para o keeper em cada história. Cartas de Ação keeper fornecem as ações básicas que o keeper pode executar em seu turno gastando tokens de Ameaça (ver página 10).



Cartas de Objetivos

Cada história tem três cartas únicas de objetivo que listam as condições de vitória para o keeper e investigadores. O keeper recebe uma dessas cartas no início do jogo, com base nas escolhas que ele fez durante a configuração.



Peças de Mapa

Estas peças grandes são usadas para criar o tabuleiro de jogo durante a configuração. Figuras de investigador e monstros são colocadas sobre as peças de mapa para marcar o local em que eles estão.



Tokens de Dano e de Horror

Esses tokens são colocados na carta de um investigador para marcar quanto dano ou horror foi recebido por ele. Tokens de danos também são usados para marcar o quanto de dano foi recebido por um monstro (inserindo-o no gancho na base da figura).



Tokens de Monstro

A frente desses tokens lista a consciência do monstro e classificação de horror. A parte de trás de cada token lista o ataque especial do monstro, a saúde e valor de dano. Antes de jogar o jogo, cada token de monstro é inserido na base de sua figura (ver diagrama na página 5).



Marcador de Características de Sala

Estes marcadores representam mobiliário específico e objetos no mapa que os investigadores e/ou monstros podem interagir. Estes marcadores incluem barreiras, esconderijos, altares, cadáveres, e muito mais.



Tokens de Amostra

Esses tokens são usados como descrito na carta de Ação Keeper "Pegar Amostra". Tokens de amostra representam amostras biológicas que podem ser usadas para um ritual.



Marcadores de Porta Selada

Estes marcadores representam portas que foram fechadas com tábuas, emparedada, ou de outra forma completamente intransitáveis. Elas são colocadas no tabuleiro de jogo durante a configuração conforme as instruções do guia de história. Monstros e investigadores nunca pode se mover através de uma porta coberta por um marcador porta selada.



Tokens de Ponto de Habilidade

Cada investigador começa o jogo com um número de tokens de ponto de habilidade. Estes tokens geralmente não são repostos e podem ser utilizado para modificar um teste de atributo antes de lançar o dado.



Tokens de Efeito

Esses tokens são usados para marcar um efeito especial de uma sala, monstro ou investigador. Estes tokens são de três tipos: Estado de Choque, Fogo e Escuridão.



Marcadores de Escolha de História

Estes marcadores são usados para registrar as respostas do Keeper a uma série de perguntas feitas durante a configuração. De um lado, é um número que corresponde à questão e, do outro lado é uma carta correspondente à resposta. Esses tokens são colocados de bruços na frente do keeper para que ele possa lembrar-se de suas respostas para referência futura.



Tokens de Ameaça

Esses tokens representam a força crescente do keeper. Ele usa esses tokens para executar ações de keeper e jogar algumas cartas de Mythos.



Tokens de Tempo

Esses tokens são usados para controlar quanto tempo até que a próxima carta de evento seja resolvida. O keeper coloca um desses tokens em cima do deck de eventos durante cada etapa de evento.



Peças de Enigma e de Montagem

Investigadores ocasionalmente encontram cartas de obstáculo ou bloqueio que os obrigam a resolver um enigma específico, a fim de prosseguir. Existem três tipos principais de enigmas, cada resolvido por meio de um número de peças de enigmas aleatórios para completar o objetivo do enigma (ver página 17 a 20).



Dado de Dez Lados

Este dado é utilizado principalmente para testes de atributos. O resultado da jogada determina se ou não um investigador passa ou não em uma determinada tarefa (ver "Testes de Atributo" na página 13).



Configurando Figura de Monstro

Para evitar danos durante o transporte, as figuras de monstros neste jogo não são pré-conectada às suas bases. Para montá-los, insira cada figura, na base apropriada (ver imagem abaixo). Se você deseja permanentemente anexá-las, adicionar uma pequena quantidade de cola super no pino antes de inserir (fazer isso antes de inserir o token de monstro).

Os dois Shoggoths deve ser ligado as bases maiores, as duas Cthonians nas bases de tamanho médio, e todas as outras figuras ligados as bases pequenas.



Depois da fixação das figuras em suas bases, insira cada token de monstro na base da figura correspondente. Estas bases foram concebidas para apresentar toda a informação pertinente do token monstro sem a necessidade de remover o token da base.



Configuração

A criação de um jogo de *Mansions of Madness* é diferente de muitos outros jogos. Embora todos os jogadores participem durante "Configuração Geral", os jogadores keeper e investigador tem diferentes etapas a executar. Instruções dos investigadores de configuração para cada história estão listadas no Guia de Investigador na parte de trás deste manual de regras. Instruções de configuração do keeper estão listadas no Guia do Keeper em separado. Essas instruções de configuração não podem ser examinadas pelos investigadores.

Configuração Geral

Antes de jogar, os jogadores devem realizar as seguintes etapas:

1. Escolha da História: *Mansions of Madness* inclui cinco histórias originais, cada uma com muitas configurações possíveis de cartas e três finais diferentes. Antes de jogar, os jogadores decidem qual das cinco histórias que desejam jogar durante esta sessão de jogo. Eles, mais tarde terão necessidade de se referir às seções de guia desta história listadas no Guia do Investigador na parte de trás deste manual de regras e no Guia do Keeper. Se todos os jogadores não concordam sobre qual história jogar, esta decisão é feita de forma aleatória (por exemplo, rolando um dado).

2. Escolha de Papéis de Jogadores: jogadores decidem quem irá assumir o papel do keeper (o antagonista da história). Recomendamos que o jogador mais experiente assuma esse papel. Todos os outros jogadores assumem o papel de investigadores. Se todos os jogadores não concordam, então esta decisão é feita de forma aleatória (como rolando um dado).

3. Configurar Monstros: Certifique-se de que cada figura do monstro tem um token de monstro encaixados em sua base (ver figura acima). Todas as figuras de monstro então são colocadas sobre a mesa de fácil alcance do keeper.

4. Configurar Marcadores e Tokens: Todos os outros marcadores e tokens devem ser classificados em pilhas por seu tipo. Coloque cada pilha com fácil acesso a todos os jogadores. Peças do enigma são colocadas em cinco pilhas viradas para baixo, separadas pelos versos em comum.

5. Investigadores pegam Cartas de Configuração: Os jogadores de investigador pegam as cartas de investigador, de características e equipamento inicial. Eles vão precisar deles durante "Configuração do investigador".

6. Keeper pega Cartas de Configuração: O jogador keeper pega as cartas de Mythos, Exploração, Tranca, Obstáculos, Objetivos, e Cartas de Ação Keeper. Ele vai precisar deles durante "Configuração do Keeper".

7. Construir Deck de Eventos: O keeper pega as cinco cartas evento para a história que os jogadores tenham escolhido e constrói o deck de eventos da história em ordem, ficando a carta marcada com o "V" (cinco em romanos) na parte inferior e terminando com a carta marcada com "I" (um em romanos) no topo. Nenhum jogador pode olhar para a face dessas cartas durante este processo.

8. Configurar Decks Restantes: Separe todas as outras cartas pelo verso em comum. Coloque os três decks de Combate e o deck de Trauma para fácil alcance do keeper. Coloque os quatros decks de Feitiço para fácil acesso dos investigadores.

Após a conclusão dessas etapas, os jogadores de Investigador realizam as etapas de "Configuração do Investigador" (ver no Guia de Investigador na parte de trás deste manual de regras), enquanto o keeper simultaneamente executa as etapas de "Configuração do Keeper" (ver no Guia do Keeper).

Configuração dos Investigadores

Depois de terminar a configuração geral, os jogadores de investigador executam as etapas descritas na história escolhida no Guia do Investigador (no final deste manual).

Essas etapas incluem a configuração do mapa do jogo, lendo a história introdutória, e escolhendo investigadores. Uma vez que um jogador tenha escolhido seu investigador, ele recebe a carta do personagem investigador correspondente, cartas de característica, e o número listado de tokens de pontos de habilidade.

Durante a configuração do investigador, cada jogador escolhe duas de suas cartas de características de seu investigador para representar as habilidades de seu investigador durante o jogo. Ele então recebe os itens iniciais ou carta de feitiço listados em suas cartas de características escolhidas e retorna as demais cartas de características não escolhidas para a caixa do jogo.

Por fim, cada jogador coloca a sua figura de investigador no espaço Inicial (listado no "Configuração de Mapa" do guia de história).

Configuração do Keeper

Depois de terminar a configuração geral, o keeper executa as etapas listadas na história escolhida do Guia de histórias do keeper (listados no livro Guia do Keeper).

Essas etapas incluem a escolha de seu objetivo, a preparação das cartas de Ação Keeper e deck de Mythos, e preparar o tabuleiro de jogo com cartas de Exploração, Obstáculo, e Tranca.

A Configuração de Keeper e Investigador devem ser realizadas simultaneamente. Um jogador não pode tomar suas decisões de configuração com base no que o outro lado está fazendo. Se isso se torna um problema, os investigadores podem realizar sua configuração fora da vista do keeper depois de configurar o tabuleiro de jogo.

Jogando o Jogo

Mansions of Madness é jogado em um número de rodadas de jogo. Durante cada rodada, cada jogador resolve seu turno (começando com os investigadores).

Cada investigador completa seu turno inteiro antes que outro jogador possa começar o seu turno. Jogadores de investigador decidem como um grupo a ordem em que desejam jogar. Se eles não podem concordar com a ordem, se proceda no sentido horário, começando com o jogador sentado à esquerda do keeper.

Resumo do Turno do Investigador

Durante o turno de cada investigador, ele tem duas Etapas do Movimento e uma Etapa da Ação. Ele pode resolver estas etapas em qualquer ordem que ele escolher e não precisa resolver todos os três. Por exemplo, um investigador pode mover um espaço, ter sua ação e, em seguida, mover outro espaço.

- **Etapas de Movimento:** O jogador pode mover sua figura de investigador para um espaço adjacente. O jogador pode executar esta etapa até duas vezes durante cada um dos seus turnos.

- **Etapas de Ação:** O jogador pode realizar uma ação. Aqui está uma lista de ações disponíveis:

- Correr: Mover-se para um espaço adjacente.
- Habilidade de Carta: Usar uma habilidade "Ação" de uma carta que ele controla.

- Largar Itens: Deixar cartas de Itens de exploração e/ou iniciais em uma sala.

- Atacar um Monstro: Escolha um monstro em seu espaço para atacar.

- Explorar: Revela cartas de Obstáculo e Exploração na sala atual.

Depois que o jogador resolveu as duas etapas de Movimento e uma etapa da Ação, outro investigador pode começar o seu turno. Se cada investigador já teve um turno nesta rodada, avançar para o turno do Keeper (veja abaixo).

Resumo do Turno do Keeper

Durante cada turno do keeper, os jogadores executam os seguintes etapas em ordem.

1. **Etapas de Negociação dos Investigadores:** Durante esta etapa, os investigadores que estão no mesmo espaço pode trocar cartas de exploração e/ou cartas de itens iniciais (ver item "Etapas de Negociação de Investigadores" na página 10). Cada investigador em choque pode descartar um token de efeito de choque (ver "Efeitos de Status" na página 15).

2. **Etapas de Receber Tokens de Ameaça:** O Keeper recebe um número de tokens de ameaça igual ao número de jogadores de Investigador. Ele adiciona-os à sua pilha de tokens de Ameaça não gastos em turnos anteriores.

3. **Etapas Ação do Keeper:** O Keeper gasta tokens de ameaça para realizar ações de suas Cartas de Ação Keeper.

4. **Etapas Ataque de Monstros:** O Keeper pode realizar um ataque com cada monstro que está no mesmo espaço de um investigador.

5. **Etapas do Evento:** O Keeper coloca um token de tempo no topo do baralho de Eventos. Se isto faz com que o número de tokens no topo seja igual ao número impresso no verso da carta, todos os tokens são removidos e a carta de evento é resolvida.

No final do turno do Keeper, os Investigadores voltam mais uma vez cada um a ter um turno. Este processo continua até que um lado ganha o jogo (como impresso na Carta de Objetivo escolhida) ou a última carta do baralho de evento ser resolvida.

Vencendo o Jogo

No início do jogo, o Keeper recebe uma das três cartas de Objetivo da história selecionada. Ela detalha o que ele precisa fazer para ganhar o jogo, bem como a forma como os investigadores podem detê-lo. É importante que ele mantenha essa carta em segredo e não mostrá-la para os investigadores até ser instruído a revelá-la por outra carta ou habilidade. Além de completar o seu objetivo na história, o Keeper também ganha se todos os Investigadores forem eliminados.

O objetivo dos Investigadores é encontrar todas as Cartas de Pista de Exploração, que estão escondidas em algum lugar no tabuleiro de jogo. A fim de encontrar estas cartas, os Investigadores precisam ouvir atentamente a história no início do jogo e ter o cuidado de examinar cada Carta de Pista que descobrirem. A história e as pistas dão dicas sobre onde os investigadores devem procurar a fim de encontrar a próxima pista. Uma vez que os Investigadores descubram a pista final (sempre rotulada como "Pista 1"), o keeper revela sua Carta de Objetivo, dando aos Investigadores uma tarefa final para completar, a fim de ganhar o jogo.

Se os Investigadores e Keeper ambos não conseguem completar o seu objetivo antes que a última Carta de Evento ser resolvida, todos os jogadores perdem o jogo (Investigadores e Keeper igualmente)!

Diagrama de Configuração



1. Tokens de Amostra
2. Carta de Objetivo
3. Cartas de Ação do Keeper
4. Marcadores de Escolha da História
5. Cartas de Mythos
6. Cartas de Trauma
7. Cartas de Combate
8. Tokens de Ameaça
9. Cartas de Feitiços
10. Tokens de Tempo
11. Cartas de Eventos
12. Tabuleiro (Peças de Mapa)
13. Marcadores de Características de Sala

14. Marcadores de Porta Selada
15. Tokens de Efeitos
16. Tokens de Danos
17. Tokens de Ponto de Habilidade
18. Tokens de Horror
19. Figuras de Investigador
20. Cartas de Investigador
21. Cartas de Itens Iniciais
22. Tokens de Pontos de Habilidade Iniciais
23. Cartas de Características
24. Peças de Enigmas
25. Peças de Montagem de Enigma

Composição Peça de Mapa



1. Peça de Mapa: uma única peça grande de punchboard, que contém entre um e três salas.

2. Salas: Uma área de uma peça de mapa que tem um nome e é separado de outras salas por paredes sólidas marrons, portas, ou a borda da peça de mapa. Todas as cartas de Bloqueio, Obstáculo, e de Exploração da salas são colocadas ao lado do nome da sala.

3. Espaço: A menor divisão de uma sala, separado de outros espaços por linhas brancas, paredes sólidas marrons e/ou portas.

4. Porta: Um buraco retangular em uma parede através da qual os investigadores e monstros podem mover-se livremente.

Turno do Investigador em Detalhe

Durante cada turno de Investigador, o jogador pode mover seu investigador duas vezes e executar uma ação. Ele pode executar estas etapas em qualquer ordem, e até mesmo mover uma vez, realizar uma ação, e em seguida, mover novamente. Esta seção abrange as regras detalhadas de Etapa de Movimento e Etapa de Ação do investigador.

Etapa Movimento

Durante a Etapa de Movimento, um investigador pode mover sua figura para um espaço adjacente. Uma vez que um investigador pode realizar duas etapas de movimento durante a sua vez, ele pode mover-se a dois espaços e executar uma ação (que poderia ser, possivelmente, passar para um terceiro espaço).

Espaços são considerados adjacentes se eles estão separados por uma linha branca ou uma porta. Se dois espaços estão separados por uma parede de um marrom sólido sem uma porta (ou se a porta é uma porta selada), os espaços não são adjacentes.

Os Investigadores podem mover-se entre dois espaços que são diagonalmente adjacentes. Devido a imperfeições na matriz de corte, se os espaços entre as duas peças parece que eles devem ser diagonalmente adjacentes, então eles são. Todos os espaços não adjacentes muito claramente não compartilham uma fronteira branca por pelo menos 1/8 de polegada.

Passar por portas não exige usar uma ação ou qualquer tipo de movimento especial (embora o movimento possa ser impedido por um bloqueio - ver abaixo).

Todas as portas que estão bloqueadas por marcadores de porta selada (normalmente colocados durante a configuração) nunca podem ser atravessadas.

Cartas de Bloqueio

Durante a configuração, o Keeper coloca um número de cartas de Bloqueio em várias salas (como indicado no Guia do Keeper). Salas bloqueadas podem ser facilmente identificados pela carta de Bloqueio sobre quaisquer cartas de Exploração e Obstáculo na sala.

Ao contrário de outras cartas na sala, cartas de Bloqueio são reveladas quando um investigador tenta passar para a sala. Antes de um jogador fisicamente mover sua figura de investigador para a sala, o keeper vira a face para cima da carta de Bloqueio e lê em voz alta para todos os jogadores.

Cartas de Bloqueio muitas vezes exigem do Investigador descartar uma carta de Exploração específica ou resolver um enigma, a fim de entrar na sala. Se o jogador é incapaz de descartar a carta específica ou resolver o enigma, então ele não pode entrar na sala desta vez (e desperdiça esta Etapa de Movimento). Quando um investigador em movimento encontra uma habilidade dizendo "Esta Porta está Trancada", sua figura permanece em sua sala atual e não pode se mover nesta etapa de Movimento.

Uma vez que uma carta de Bloqueio ou Obstáculo seja revelada, ela é virada para cima no topo da pilha de cartas de Exploração da sala (até que seus critérios sejam atendidos). Cartas de Bloqueio são sempre resolvidas quando um Investigador tenta entrar na sala, independentemente de qual porta ele usa para entrar na sala.

Monstros podem circular livremente dentro e fora das salas que contêm cartas de Bloqueio.

Consulte "Exemplo de Turno de Investigador" na página 10 para um exemplo de resolução de uma carta de Bloqueio.

Etapas de Ação

Durante o turno de um Investigador, ele pode realizar uma única ação. Desde que ele só recebe uma etapa da Ação, a escolha de qual ação tomar muitas vezes é a decisão mais importante que ele precisa fazer no seu turno. Esta seção lista as ações de Investigador possíveis.

Ação Correr

Às vezes, um Investigador vai querer viajar mais rapidamente em torno do tabuleiro de jogo. Em tais casos, o investigador pode gastar sua ação para se deslocar para um espaço adjacente.

Este movimento especial segue todas as regras padrão para o movimento, incluindo as regras de adjacência e testes de evasão (ver página 14).

Ação de Habilidade de Carta

Durante todo o jogo, os jogadores podem adquirir um número de cartas que oferecem novos tipos de ações. Essas habilidades requerem o jogador a gastar a Etapa de Ação toda para usá-las e são precedidas na carta, pela palavra "Ação:". Os efeitos da execução dessas ações são especificados nas cartas.

Ação Largar Itens

Às vezes, um Investigador vai querer largar um item Inicial ou Cartas de Exploração em uma sala. Ao realizar esta ação, o jogador pega qualquer item inicial e/ou Cartas de Exploração, e os coloca face para cima (em qualquer ordem) em cima de outras cartas de Obstáculo e/ou de Exploração em sua sala atual.

Um jogador que mais tarde explora esta sala pode pegar quaisquer cartas largadas (seguindo todas as regras normais para explorar).

Ação de Ataque

Atacar um monstro é uma de ação de investigador bastante comum. O jogador escolhe uma de suas armas ou Cartas de Magia de Ataque e escolhe um monstro como dito na carta. Alternativamente, um investigador pode atacar um monstro em seu espaço usando as próprias mãos.

Ao atacar um monstro com uma magia, o jogador segue as regras para "Fazendo Feitiços" (ver página 16). Se o Investigador não está atacando com um feitiço, o Keeper determina a que classe o monstro pertence baseado na cor de seu token de monstro. (Monstros são divididos em classes para indicar a sua aparência física e habilidades.) O Keeper em seguida, compra a carta de cima do baralho de Combate compatível com a classe do monstro e resolve-o. As regras de combate completas são encontradas nas páginas 21 a 23.

Atacar um monstro é a única ação que um Investigador pode realizar enquanto um monstro está em seu espaço (a não ser que ele fuja do monstro, consulte "Testes de Evasão" na página 14).

Ação de Exploração

A ação mais comum que o investigador realiza em seu turno é explorar uma sala.

Durante a configuração, o Keeper coloca Cartas de Exploração viradas para baixo em todas as salas no tabuleiro de jogo. Investigadores podem revelar essas cartas realizando uma ação de exploração na sala.

Importante: Um investigador pode explorar uma sala de qualquer espaço da sala. Ele não é obrigado a estar no espaço com o nome da sala e cartas de Exploração.

Quando um jogador realiza uma ação de exploração, o Keeper vira **todas as cartas na sala uma de cada vez**, começando com a carta do topo da pilha. Ele lê em voz alta cada carta e depois as entrega para o jogador que explorou a sala. O jogador deve pegar todas essas cartas e colocá-las viradas para cima ao lado de sua carta de personagem (para mostrar que ele está as carregando). A única exceção são as cartas que dizem "Nada de Interesse." (Estas cartas são descartadas após serem reveladas).

Cada investigador pode carregar qualquer número de cartas de Exploração.

Tipos de Carta de Exploração

Cada carta de Exploração tem um tipo impresso abaixo da arte da carta (exceto para Pistas). Este tipo dita como outras cartas interagem com esta carta (como listado abaixo). Algumas cartas têm vários tipos, e elas seguem as regras para todos os seus tipos.

Pistas: Estas são as cartas que os investigadores estão tentando descobrir, em última análise. Estas cartas não têm arte e estão claramente identificados com um grande número e uma letra no canto superior esquerdo. O número representa o nível da pista (pista 1 é sempre a última pista a ser descoberta), enquanto que a letra só importa durante a configuração. Os investigadores devem prestar muita atenção a todo o texto em cartas de Pista, uma vez que leva para a sala que os investigadores deveriam explorar a seguir.

Chaves: Estas cartas são muitas vezes necessárias para obter passagem por cartas de Bloqueio ou cartas de Obstáculo. Cada carta-chave especificamente lista o nome da carta que pode ser usado para descartar.

Equipamento: Estas cartas são geralmente objetos úteis que podem ser usados para uma variedade de finalidades. Tal como acontece com todas as cartas, eles especificam quando eles são usados e se eles exigem gastar uma ação ou não.

Artefato: Estas cartas são semelhantes às cartas de Equipamento, mas representam itens de grande poder, que são menos propensos a ser alvo de cartas do Keeper e Habilidades.

Arma: Estas cartas permitem o investigador atacar monstros de forma mais eficaz (como listado na carta). Armas vêm em três tipos: "Arma de Longo Alcance", "Arma Corpo a Corpo Afiada" e "Arma Corpo a Corpo Sem Corte" (ver "Combate" na página 21 a 23).

Tomos: Estas cartas representam livros de grande conhecimento. A maioria deles pode ser lido como uma ação e fornecem uma maneira dos jogadores ganharem cartas de Feitiço (ver na página 16).

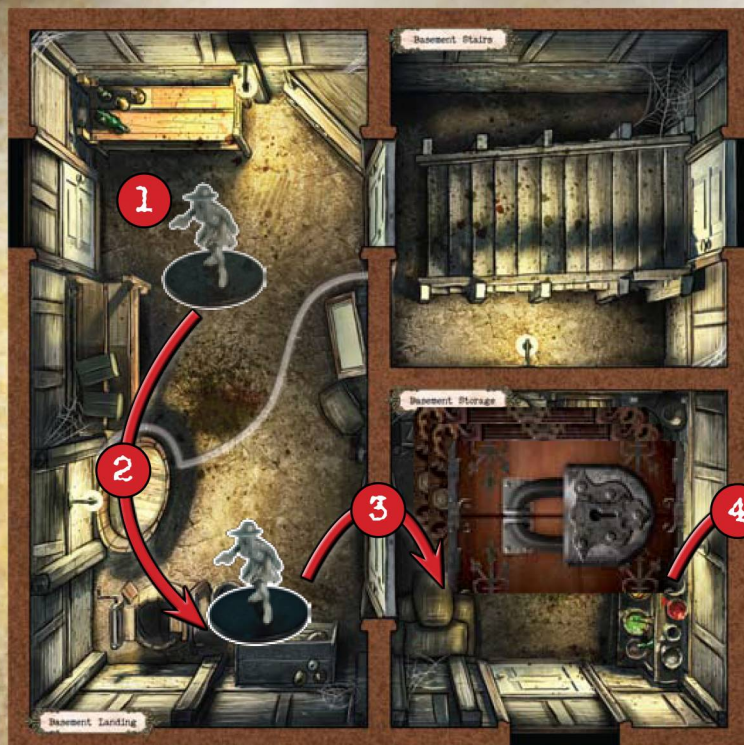
Nada de Interesse: Quando revelada, esta carta é imediatamente descartada. Não tem nenhum efeito além de fazer os investigadores acreditarem que pode ter havido um item importante ou pista na sala.

Cartas de Obstáculo

Às vezes, quando está a explorar, um investigador irá revelar uma carta de Obstáculo. Cartas de Obstáculo representam algum obstáculo ou desafio impedindo um Investigador de explorar a sala. Estas cartas têm um verso diferente e muitas vezes exigem que o Investigador realize uma tarefa antes de revelar as cartas de baixo.

Algumas cartas de Obstáculo exigem que o investigador resolva um enigma (ver na página 17) ou usar uma carta de Chave em particular (uma carta de Exploração, com o tipo de chave). Uma carta de Chave deve estar em posse do investigador, a fim de descartar a carta de Obstáculos (isto é, ele não pode usar uma chave que está na posse de outro jogador). Cartas de Obstáculo só são descartadas quando especificamente instruído.

Exemplo de Turno Investigador



1. Jenny Barnes começa o seu turno no Basement Landing.

2. Como sua primeira Etapa de Movimento, Jenny se move para o outro espaço do porão principal.

3. Para sua segunda Etapa de Movimento, Jenny Barnes tenta entrar no "Basement Storage". Uma vez que há uma carta de Bloqueio lá, ela vira-o antes de se mover fisicamente para a sala.

4. A carta de Bloqueio exige que ela teste sua força. Ela passa neste teste e pode mover-se para a sala (ver "Testes de Atributo" na página 13). Se ela tivesse falhado, ela teria ficado no Basement Landing.

5. Jenny, então passa a Etapa de Ação para explorar a sala. Ela vira as cartas de Exploração na sala atual uma de cada vez. Ela pega a carta "Machado", e a carta "Nada de Interessante" é descartada.



Turno do Keeper em Detalhe

Durante cada turno do Keeper, o Keeper ganha um número de tokens de Ameaça e os gasta para executar ações. Cada turno do Keeper também inclui uma série de medidas de manutenção que ocorrem a cada rodada (como a Etapa de Eventos). As cinco etapas de cada turno do Keeper são detalhadas nesta seção.

1) Etapa de Negociação de Investigador

Durante esta etapa, os investigadores têm permissão para negociar Itens Iniciais e Cartas de Exploração uns com os outros. Os investigadores que estão no mesmo espaço podem dar um ao outro quantas cartas de "Chave", "Equipamento", "Arma", "Artefato", "Aliado" e/ou "Tomo" quiserem. Todos os outros tipos de cartas não podem ser negociados.

Embora as cartas possam ser negociadas, elas não podem ser voluntariamente abandonadas nessa etapa (ver "Ação Largar Itens" ver na página 9).

Depois de trocar itens, cada investigador atordoado pode descartar um de seus tokens de efeito de choque (ver "Status de Efeitos" ver na página 15).

2) Etapa de Ganho de Tokens de Ameaça

Durante esta etapa, o Keeper ganha um número de tokens de Ameaça igual ao número de jogadores de investigador no início do jogo. Por exemplo, em um jogo de quatro jogadores, o keeper ganha três tokens de Ameaça (uma vez que existem três jogadores Investigador e um jogador Keeper).

Esses tokens são posteriormente utilizados para resolver cartas de Ação Keeper e jogar cartas Mythos. O Keeper pode manter tokens de Ameaça não gastos no final do seu turno. O keeper ganha todos os tokens de Ameaça a que tem direito durante esta etapa, independentemente do número de tokens que ele já tem ou o número de Investigadores eliminados.

3) Etapa de Ação do Keeper

Cada história dá ao Keeper acesso a cartas de Ação Keeper específicas, como listadas no Guia do Keeper. Durante esta etapa, o keeper pode resolver qualquer número destas cartas de Ação Keeper que ele deseje (contanto que tenha suficientes tokens de Ameaça). Estas ações são resolvidas uma de cada vez através do gasto (descartando) da quantidade apropriada de tokens de Ameaça (impresso no canto superior esquerdo da carta de Ação Keeper).



Composição das Cartas de Ação Keeper

- 1. Custo em tokens de Ameaça:** A quantidade de ameaça que o Keeper deve gastar para usar esta carta.
- 2. Habilidade:** O efeito de usar esta carta (antecedido pela palavra "Ação").

Cartas de Ação do Keeper muitas vezes caem em uma de três categorias: aquelas que permitem que o Keeper compre cartas, aquelas que lhe permitem mover os monstros, e aquelas que lhe permitem colocar monstros. Estas categorias encontram-se descritas em maior detalhe abaixo.

Nota: O keeper não pode usar a carta de Ação Keeper "Desejos Incontroláveis" para usar um feitiço ou item que não tenha um alvo válido. Por exemplo, ele não pode forçar um Investigador a utilizar o equipamento "Sedativo" sobre um Investigador que não tiver uma carta de Trauma.

Comprando Cartões de Mythos e Trauma

Uma série de cartas de Ação Keeper permite que o Keeper compre mais cartas de Mythos e cartas de Trauma. Cartas Mythos são eventos inesperados que são jogados pelo Keeper durante o turno de um investigador gastando tokens de Ameaça (ver na página 16), enquanto as cartas de Trauma são jogadas pelo Keeper como consequências adicionais de um Investigador receber tokens de Dano ou Horror (ver na página 24).

Todas as cartas de Mythos e de Trauma na mão do Keeper são mantidas em segredo dos Investigadores. O Keeper é limitado a quatro cartas Mythos e quatro cartas de Trauma em sua mão a qualquer momento. Se ele exceder esse total, ele deve descartar cartas de sua escolha até que ele tenha quatro.

Movendo Monstros

As cartas de Ação Keeper "Comando Escravo" e "Criaturas da Noite" ambas permitem que o Keeper mova monstros.

Quando o Keeper move um monstro, ele move-se um espaço por vez, possivelmente exigindo que os Investigadores façam testes de Horror (ver na página 13).

Como os Investigadores, os monstros só podem se mover para espaços adjacentes, podem mover-se na diagonal, e não podem se mover através de paredes ou portas seladas. Monstros podem circular livremente através de portas normais, e ignoram cartas de Bloqueio.

Colocando Monstros

Algumas cartas de Ação Keeper (e Cartas de Eventos) permitem ao Keeper colocar figuras de monstros específicos no tabuleiro de jogo. Para isso, ele toma aleatoriamente uma figura do monstro do tipo especificado (sem olhar para a face de seu token de monstro) e coloca-o no espaço especificado.

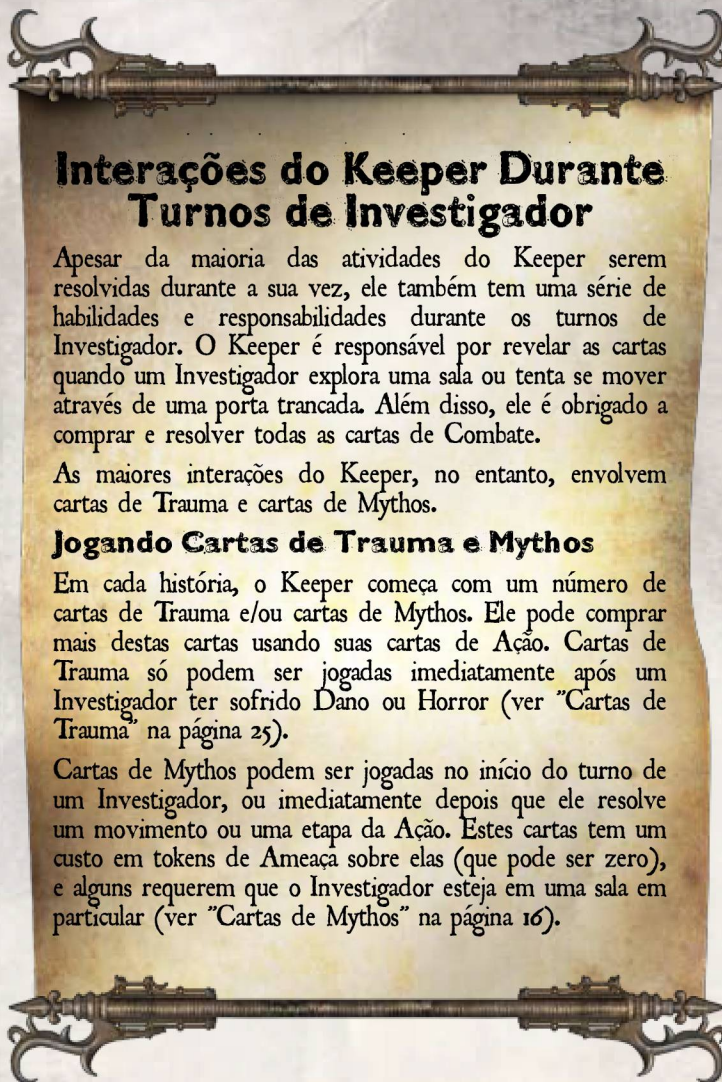
Se a carta somente especifica a sala onde o monstro é colocado, o Keeper pode colocar o monstro em qualquer espaço da sala.

4) Etapa de Ataque dos Monstros

Durante esta etapa, o Keeper pode com cada um de seus monstros atacar um Investigador em seu espaço. O Keeper pode optar por atacar com alguns monstros e outros não. Se houver vários Investigadores no mesmo espaço, com um monstro, o Keeper escolhe qual receberá o ataque de monstro.

Se um monstro tem um token de efeito de choque nele, o monstro não ataca durante esta etapa. Em vez disso, o Keeper remove o símbolo de choque do monstro.

As etapas específicas de combate estão detalhados na página 21 a 23.



Interações do Keeper Durante Turnos de Investigador

Apesar da maioria das atividades do Keeper serem resolvidas durante a sua vez, ele também tem uma série de habilidades e responsabilidades durante os turnos de Investigador. O Keeper é responsável por revelar as cartas quando um Investigador explora uma sala ou tenta se mover através de uma porta trancada. Além disso, ele é obrigado a comprar e resolver todas as cartas de Combate.

As maiores interações do Keeper, no entanto, envolvem cartas de Trauma e cartas de Mythos.

Jogando Cartas de Trauma e Mythos

Em cada história, o Keeper começa com um número de cartas de Trauma e/ou cartas de Mythos. Ele pode comprar mais destas cartas usando suas cartas de Ação. Cartas de Trauma só podem ser jogadas imediatamente após um Investigador ter sofrido Dano ou Horror (ver "Cartas de Trauma" na página 25).

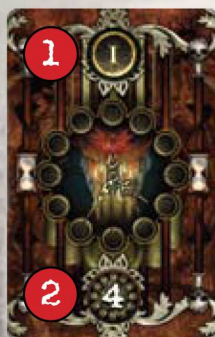
Cartas de Mythos podem ser jogadas no início do turno de um Investigador, ou imediatamente depois que ele resolve um movimento ou uma etapa da Ação. Estas cartas tem um custo em tokens de Ameaça sobre elas (que pode ser zero), e alguns requerem que o Investigador esteja em uma sala em particular (ver "Cartas de Mythos" na página 16).

5) Etapa de Evento

Durante esta etapa, o Keeper coloca um token de tempo na parte superior do deck de Eventos. Se o número de tokens do tempo ficar igual ao número de tempo impresso na parte traseira da carta de evento de topo do deck, então o Keeper resolve a carta. Para resolver uma carta de Evento, o Keeper descarta os tokens de tempo sobre ela, vira a carta, lê em voz alta o texto apropriado, e resolve os seus efeitos.

A face de cada carta de Evento lista até três efeitos diferentes, que variam com base no Marcador de Escolha de História do Keeper. Ao resolver uma carta de Evento que tem efeitos múltiplos, o Keeper só lê em voz alta e resolve o efeito correspondente a letra em seu Marcador de Escolha de História (por exemplo, a seção "1A", se ele tem marcador de escolha de história "1A").

O Keeper e os Investigadores não podem olhar para o rosto de uma carta de Evento até que seja resolvida.



Composição da Carta de Evento

- 1. Estágio de Eventos:** Este número é usado para a construção do deck durante a configuração.
- 2. Número de Tempo:** O número de tokens de tempo que devem estar nesta carta antes de ser virada e resolvida.

Regras Gerais

Esta seção descreve os conceitos centrais não previamente discutidos, incluindo testes de Atributos, Feitiços, e usando cartas Mythos e cartas de Objetivo. As regras para Enigmas e Combate são discutidas mais tarde (ver início da página 17).

Monstros

Investigadores são frequentemente atormentados por monstros, que os atacam e realizam os planos nefastos do keeper.

Classes de Monstros

Embora existam muitos tipos diferentes de monstros (Cultists, Witches, Zombies, etc.), há apenas três classes de monstros (humanoide, bestas, e sobrenatural). Cada monstro pertence a uma dessas classes, e sua classe é indicada pela cor no canto superior direito do seu token monstro. Monstros bestas são marrom, monstros sobrenaturais são verdes, e monstros humanoides são azuis. Cada classe de monstro tem um deck de Combate correspondente de mesma cor que é usado quando o monstro está envolvido em Combate (ver "Combate" na página 21).



Bestas

Sobrenatural

Humanoide

Monstros com Nomes

Ocasionalmente, uma história vai colocar um monstro no jogo que tem um nome específico e especial significado para a história. Esses monstros nomeados seguem todas as regras de monstros normais, mas devem ser marcados (colocando um token de Horror sobre eles), de modo que os jogadores podem dizer qual é o monstro com nome.

Alguns monstros com nome têm mais saúde do que o que está impresso no seu token de monstro (por exemplo: em um jogo de quatro jogadores de um monstro que tem "+2 de saúde por investigador" acrescentaria 6 a seu valor de saúde. Nesta situação, os jogadores podem precisar colocar tokens de Dano adjacentes à figura do monstro além de no gancho na sua base.

Monstro com nome são imunes a todos os efeitos que matam automaticamente um monstro sem causar feridas (como a carta de "Golpe de Sorte" de Joe Diamond's). Se a placa de Objetivo requer os investigadores para matar um monstro específico, segue todas as regras para monstros nomeados (mesmo se não for dado um nome específico).

Nota Especial: Monstros Cult Lider não são considerados como cultistas para fins de efeitos de cartas e habilidades.

Tokens de Amostra

Algumas cartas de Objetivo exigem que o Keeper acumule um número de tokens de Amostra. O Keeper pode usar a carta de Ação Keeper "Pegar Amostra" contra um Investigador para que um monstro ganhe um token de Amostra. Monstros não podem transferir tokens de Amostra ou deixá-los em qualquer lugar que não seja no altar. Quando um monstro com tokens de Amostra é morto, todos os tokens de Amostras dele são descartados.



Marcadores de Características de Sala

Durante a configuração, o Guia de Investigador pode mandar os investigadores colocar um número de marcadores de características de sala em espaços específicos do tabuleiro de jogo. Estes marcadores têm diferentes efeitos, e interagem com os monstros e investigadores de diferentes maneiras.

Os detalhes completos para a utilização desses marcadores são encontrados nesta seção.

Altar



Estes marcadores de características de sala são usados pelo Keeper, como descrito em cartas de ação do Keeper específicas (tais como "Pegar Amostra" e "Invocar Adoradores"). Determinadas cartas de Objetivo e de evento também podem interagir com sala que contém um marcador de Altar.

Barreira



Estes marcadores de características de sala representam peças de mobiliário que os investigadores podem usar para temporariamente bloquear uma porta.

Um Investigador pode gastar sua etapa da Ação, para mover uma barreira em seu espaço para uma porta no espaço (colocá-lo parcialmente sobre a porta), ou movê-lo da porta para o centro do espaço. Uma vez que a barreira está em uma porta, os investigadores e monstros não podem mover-se através da porta. Um monstro tentando mover por esta porta tem a chance de, potencialmente, remover ou destruir essa barreira (ver na página 23).

Barreiras não podem ser removidas dos seus espaços iniciais.

Fogueira de Acampamento



Estes marcadores de características de sala podem ser usados para duas finalidades.

Propagação do Fogo: O Keeper pode colocar tokens de Efeito de Fogo nesta sala usando a carta de Ação Keeper "Propagação do Fogo".

Destruir Marcadores de Cadáver: Quando no mesmo espaço que uma fogueira de acampamento, um Investigador pode gastar uma Ação para descartar qualquer número de marcadores de cadáver que também estão em seu espaço.

Cadáver



Estes marcadores de características de sala são colocados no tabuleiro de jogo pela carta de Ação de Keeper "Reviver os Mortos". O Keeper pode ser capaz de substituir esses marcadores com figuras de monstros zombies.

Quando um Investigador se move para fora de um espaço que contém um Marcador de Cadáver, ele pode arrastar o marcador com ele para seu novo espaço. Fazer isso não lhe custa qualquer movimento adicional ou etapas da Ação (mas ele só pode arrastar um marcador Cadáver quando ele se move).

Um marcador de Cadáver é descartado se entra em uma sala que está pegando fogo (ver "Efeitos de Status" na página 15). Marcadores de Cadáver também podem ser descartados se um Investigador jogá-lo em uma fogueira de acampamento (ver "Fogueira de Acampamento" acima).

Esconderijo



Estes marcadores de características de sala representam locais especiais, onde os investigadores podem evitar ataques de monstros. Um Investigador pode gastar um Movimento ou uma etapa da Ação para mover a sua figura para um marcador de Esconderijo em seu espaço.

É mais difícil para os monstros fazer dano nos investigadores que estão em um esconderijo (ver "Combate" na página 23).

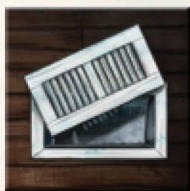
Enquanto se esconde, o Investigador não pode se Mover, Atacar, ou lançar feitiços de "Ataque". Em um turno futuro, o Investigador pode gastar um Movimento ou uma etapa da Ação para se mover para fora do esconderijo. Note-se que um Investigador em um espaço de esconderijo ainda é afetado por todos os tokens de efeitos em sua sala (como Fogo e Escuridão).

Escada



Investigadores e monstros de classe humanoide (azul) podem mover-se entre os espaços que contêm marcadores de Escada como se fossem adjacentes. Os espaços são considerados adjacentes apenas para efeitos de circulação. Outros tipos de monstro não pode se mover usando Escadas.

Dutos de Ventilação

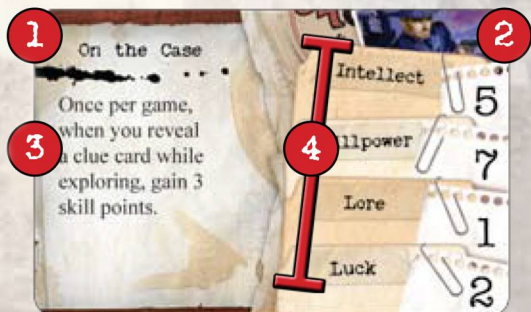


Um monstro de classe bestas (marrom) podem se mover a partir de qualquer espaço que contém um marcador de Dutos de Ventilação a qualquer outro espaço que contenha Dutos de Ventilação. Os espaços são considerados adjacentes apenas para fins de movimento de monstros besta. Investigadores e outros tipos de monstro não

pode se mover através de Dutos de Ventilação.

Testes de Atributos

Investigadores muitas vezes enfrentam problemas que só podem ser superados, fazendo um Teste de Atributo. Estes testes referem-se sempre a um dos atributos do Investigador, tais como "Teste Destreza" cada carta de Características de Investigador lista seus valores nos sete atributos: Inteligência, Força de Vontade, Conhecimento, Sorte, Força, Destreza e Precisão.



1. Nome da Carta de Característica
2. Imagem do Investigador
3. Habilidade Especial
4. Nomes de Atributos e Valores

Para realizar um Teste de Atributo, o jogador rola um dado de dez lados e compara esse resultado ao atributo de seu investigador. Se o número tirado é igual ou inferior a este atributo, o investigador passa no teste. Se o número tirado for maior do que o atributo, o investigador não passa no teste.

Os efeitos de passar ou falhar num teste estão descritas na carta ou habilidade que iniciou o teste. Se o teste lista apenas um efeito falhar, então não há nenhum efeito de passar (do mesmo modo, se apenas lista um efeito de passar, não há nenhum efeito de falha).

Ao fazer um Teste de Atributo, se o jogador lança o número um no dado, o teste passa automaticamente independentemente do atributo do Investigador. Por outro lado, se ele tirar o número dez, o teste falha automaticamente, independentemente do atributo do Investigador.

Ocasionalmente, um Investigador deve fazer um Teste de Atributo modificado. Tais testes sempre incluem um número positivo ou negativo, após o atributo (por exemplo: "Teste de Força -1"). Este número é sempre adicionado do atributo do investigador antes de rolar o dado. Deste modo, um teste de habilidades com um modificador negativo é mais provável que falhe.

Exemplo: Joe Diamond é atacado por um Zombie. A carta de Combate lista "Teste de Destreza +1". Joe Diamond adiciona 1 à sua Destreza atual de 4. O jogador rola o dado, na esperança de rolar um 5 ou menos. Ele rola um 1, o que automaticamente passa. Ele, então, resolve o efeito "Se Passar:" efeito da carta de Combate, que lê "Sem Efeito".

Pontos de Habilidade

Cada investigador começa o jogo com um número limitado de tokens de ponto de Habilidade. Antes de fazer um Teste de Atributo, um jogador pode descartar um de seus tokens de Ponto de Habilidade para adicionar o valor do atributo de Sorte de seu investigador ao atributo que ele está testando.



Um jogador só pode descartar um token de Ponto de Habilidade desta maneira uma vez para cada Teste de Atributo, e deve sempre fazê-lo antes de rolar o dado. Um jogador nunca pode gastar um token de Ponto de Habilidade para adicionar Sorte à sua Sorte.

Pontos de Habilidade também podem ser usados para adicionar o valor da Sorte de um jogador para o seu Inteligência ao tentar resolver um enigma (ver na página 18).

Testes de Horror

Sempre que um monstro entra (ou é colocado) em uma sala de um Investigador (ou vice-versa), o Investigador deve fazer imediatamente um Teste de Atributo chamado Teste de Horror. Ele faz isso por fazer um Teste de Força de Vontade modificado pela classificação de horror do monstro (o número azul na parte superior do seu token monstro). Se ele falhar neste teste, ele ganha um token de Horror (veja "Dano e Horror" na página 24).

Se múltiplos investigadores estão na sala, todos eles devem fazer um Teste de Horror (o Keeper escolhe a ordem).

Se o Investigador deixa o monstro e então reentra na sala, ele deve fazer um outro Teste de Horror. Ele deve fazer um Teste de Horror cada vez que ele entra na sala do monstro (e cada vez que o monstro entra em sua sala). Desta forma, um monstro que está perseguindo um Investigador irá desencadear um Teste de Horror cada vez que o monstro entrar na sala do Investigador.



Se, no início do turno de um Investigador, um monstro está na mesma sala que ele, o Investigador não precisa fazer um teste de Horror. Se um monstro deixa uma sala de investigadores e então reentra no mesmo turno, ele não precisa fazer um teste de Horror.

Um Investigador apenas faz um máximo de um teste de Horror por monstro por turno.

Testes de Horror sempre interrompem a etapa atual do turno do jogador.

Exemplo: Joe Diamond entra na sala de um Zombie e planeja atacar com seu machado. Ele deve, no entanto, primeiro fazer um teste de Horror. Ele testa sua Força de Vontade (de 6), mas a classificação do monstro Horror de -1. Ele rola um 8, que é maior do que os 5 que ele precisava, e imediatamente leva um token de Horror. O Keeper, em seguida, joga a carta de Trauma "Pânico" em Joe Diamond, que permite que o Keeper move-o três espaços. Joe Diamond retoma seu turno, mas não pode atacar o Zombie com seu machado, porque ele não está mais em seu espaço (devido a seu ataque de Pânico).

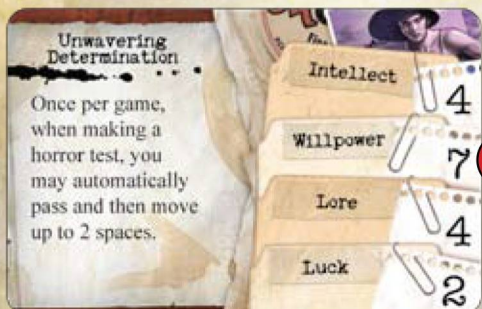
Testes de Evasão

Um Investigador deve fazer um **Teste de Evasão** contra todos os monstros em seu espaço antes de mover-se ou realizar ações que não sejam ataques.

Um teste de Evasão é um teste de atributo que é resolvido imediatamente antes do Investigador tenta mover-se ou fazer uma Ação. A fim de evadir-se de um monstro, o jogador faz um teste de **Habilidade** modificada pela **Consciência** do monstro (o número branco no canto superior direito do token do monstro).

Se o jogador passar neste teste, o Investigador não sofre nenhum efeito. Se ele falhar neste teste, o Keeper pode fazer com que o monstro faça dano no Investigador (igual ao valor do dano do monstro, ver na página 23). Independentemente de passar ou não no teste, o Investigador pode então mover-se ou realizar a Ação pretendida. Depois de ter tentado evadir-se de um monstro, o Investigador pode mover-se livremente e fazer uma Ação sem ter que tentar evadir o mesmo monstro naquele turno.

Exemplo de Teste de Horror



1. O Keeper tem a habilidade de colocar um Maniac no espaço de Jenny Barnes. Jenny deve fazer imediatamente um Teste de Horror. Ela subtrai 1 de seu Força de Vontade pela classificação de horror do monstro de -1.
2. O jogador Investigador rola um dado, e tira um 5. Este é igual ou menor do que a sua Força de Vontade modificado de 6, de modo que ela não ganha token de Horror.
3. Durante a sua próxima etapa de Movimento, ela se move para o outro espaço de "Hallway 3." Ela não faz um Teste de Horror contra o Maniac, porque ela começou na mesma sala que o monstro.
4. Ela gasta sua segunda etapa de Movimento a mover-se para "Corner Hallway 2".
5. Durante o próximo turno do Keeper, ele move o Maniac dois espaços, para "Corner Hallway 2". Jenny Barnes deve fazer outro Teste de Horror, desencadeado pelo monstro entrando em sua sala.

Se há vários monstros no espaço do Investigador, ele deve tentar evadir-se de cada um deles (na ordem de sua escolha) antes de mover ou realizar a ação pretendida.

Exemplo: Joe Diamond deseja explorar sua sala, mas há um Zombie em seu espaço. A fim de explorar a sala, ele deve tentar evadir-se do Zombie. O jogador acrescenta a consciência do monstro de 1 a Destreza de Joe Diamond de 4. Ele então Testa Habilidade e rola um 6. Como esse número é maior do que Destreza modificado de Joe Diamond de 5, ele não consegue fugir do monstro. O monstro lhe dá 2 de dano (impresso na parte de trás do token de monstro), e, em seguida, Joe Diamond explora a sala. Depois de explorar, ele decide se mover para um espaço adjacente. Desde que ele já fez um teste de evasão contra esse monstro neste turno, ele não precisa fazer outro teste de evasão.

Monstros podem circular livremente para fora do espaço de um Investigador e não provocam o Investigador a ter de fazer um teste de Evasão. Se o Keeper move um Investigador à força, o Investigador não tem que fazer um teste de Evasão (mas pode ser obrigado a fazer um teste de Horror ver na página 13).

Atacar um monstro não requer fazer um teste de Evasão. Este ataque pode ser desarmado, com uma arma, ou com uma carta de Feitiço de "Ataque". Este ataque não precisa atingir um monstro no espaço do Investigador.

Efeitos de Status

Efeitos de status são efeitos contínuos representados por tokens. Estado de choque, fogo e escuridão são individualmente descritos em detalhes nesta seção. Estes efeitos são também resumidos na parte de trás do Guia do Keeper.

Estado de choque são tokens prejudiciais colocados em investigadores ou monstros (geralmente durante o combate). Quando um Investigador está em estado de choque, o token é colocado em sua Carta de Personagem. Quando um monstro está em estado de choque, o token é colocado ao lado de sua figura.



Monstros e investigadores são afetados por tokens de forma diferente como segue.

- **Investigadores:** Um Investigador em estado de choque só recebe uma etapa de Movimento durante o seu turno. Se ele se entra em estado de choque durante a sua vez, ele não pode ter uma segunda etapa de Movimento. Além disso, ele recebe -2 em todos os Testes de Atributo. Os efeitos de estado de choque não se acumulam (isto é, ter dois tokens de estado de choque não dá ao investigador -4 a cada Teste de Atributo).

Note-se que está sanção só se aplica aos Testes de Atributos (isto é, rolar o dado e compará-lo com um atributo) e não reduz o nível de atributo para outros fins. Por exemplo, está penalização não reduz o número de ações de enigma que um Investigador recebe.

- **Monstros:** Um monstro em estado de choque não pode se mover ou atacar.

Um Investigador ou monstro pode ter vários tokens de estado de choque sobre ele, e só pode descartar um por turno (durante a etapa de Negociação Investigador ou no caso de monstros na etapa de Ataque do Monstro - ver na página 10 e 11).

Tokens de Fogo são colocados sobre o nome de uma sala e afetam cada Investigador e monstro na sala. Os efeitos são os seguintes:



- Um Investigador ou monstro na sala no final do turno de seu dono recebe 2 de dano.
- Um Investigador deve testar Força de Vontade, a fim de entrar na sala. Se ele falhar, ele leva um Horror. Independentemente do resultado, ele pode, então, entrar na sala. Uma vez na sala, o Investigador não precisa testar sua Força de Vontade para mudar-se para um espaço diferente na mesma sala.

Tokens de Escuridão são colocados sobre o nome de uma sala e afetam cada Investigador na sala. Os efeitos de escuridão são dois:



- Um Investigador que queira explorar a sala deve gastar uma etapa de Ação e uma etapa de Movimento para fazê-lo.
- Um Investigador recebe -2 em todos os testes de Atributos durante o combate, enquanto ele está na sala. Note-se que esta penalidade é em adição a todas as outras penalidades (tal como de estado de choque). Algumas cartas de Exploração (tais como a "Lamparina") permitem que os investigadores ignorem estes efeitos. Ao ignorar esses efeitos, um Investigador também não pode ser alvo de cartas que requerem que eles estejam em uma sala com um token Escuridão.

Situações de Vitória Impossível

Em raras ocasiões, os jogadores podem perceber que eles não têm rodadas suficientes para ganhar o jogo. Em tais circunstâncias, o foco principal dos jogadores deve ser o de conseguir um empate - evitar a vitória do adversário é quase tão bom quanto ganhar.

Se esta situação incomoda os jogadores, eles podem optar por usar a variante "Duração de Jogo Alternativa" encontrado na página 26.

Jogadores também devem ter o cuidado para não perder nenhuma carta de chave que eles descobriam, pois isso poderia tornar vencer o jogo impossível para eles. Embora seja raro que uma carta de chave seja descartada, tal ocorrência deve ser evitada a todo o custo!

O falta de colocação ou má colocação de cartas de Exploração pelo Keeper durante a configuração também pode, potencialmente, fazer o jogo impossível de vencer para os investigadores. Se os investigadores acreditam que o Keeper cometeu um erro colocando cartas de Exploração durante a configuração, eles podem pedir-lhe para verificar as cartas com o Guia de História do Keeper.

Se isso provar que o Keeper acidentalmente colocou as cartas erradas na sala, ele corrige esse erro, encontrando as cartas corretas e dando-lhes para o investigador. O Keeper, em seguida, pula seu próximo turno.

Lançar Feitiços

Usar uma carta de Feitiço neste jogo é conhecido como lançar um feitiço. A maioria dos jogadores não começa com cartas de Feitiço, porém mais tarde pode ganhar cartas de Feitiço lendo (usando a habilidade de) cartas de Exploração de Tomos que eles descobriram.

Apesar de apenas quatro tipos de cartas de Feitiço estarem incluídos neste jogo, cada um tem cinco variações diferentes, com informações diferentes em suas costas. Durante a configuração, cada tipo de carta de Feitiço é colocada em seu deck próprio de face para cima com fácil acesso dos investigadores. Quando um jogador ganha uma carta de Feitiço, ele pega a carta do topo do deck apropriado e coloca-a na frente de si mesmo. Jogadores nunca podem olhar para a parte de trás das cartas de Feitiço exceto quando for indicado por uma carta (usualmente a carta de Feitiço em si) para fazer isso.

O jogador pode lançar o feitiço realizando a ação listada na carta. Esta ação geralmente requer que ele faça um Teste de Atributo e depois vira a carta. Dependendo do número rolado durante este teste, ele resolve o efeito de "passar" ou "falhar" da carta.

Depois de resolver este efeito, o jogador geralmente é instruído a descartar a carta (para o fundo do deck apropriado) e depois comprar uma carta nova de feitiço do mesmo tipo. Desta forma, um jogador nunca sabe exatamente o que vai acontecer quando ele tenta lançar um feitiço.

Note-se que os investigadores podem direcionar a si próprios com feitiços que os obrigam a escolher um investigador em sua sala.

Cartas de Mythos

Cartas de Mythos oferecem uma ótima maneira para o Keeper atrasar os investigadores em sua busca de Pistas ou para causar Dano ou Horror inesperado para os investigadores. Tais Danos e Horrors podem até mesmo apresentar oportunidades para jogar cartas de Trauma nos investigadores (ver na página 25).



Composição de Carta de Mythos

1. Custo em Tokens de Ameaça
2. Nome da Carta
3. Pré-Requisito
4. Texto Temático
5. Habilidade
6. Ícone

Durante a "Configuração do Keeper", ele é instruído a construir o deck de Mythos usando cartas específicas de Mythos. As instruções do Guia do Keeper exibem uma série de ícones de carta de Mythos. O Keeper pega todas as cartas que têm um desses ícones e embaralha-as para formar seu deck de Mythos. Ele retorna todas as outras cartas de Mythos para a caixa de jogo.

Cada história pode fornecer ao keeper certo número de cartas de Mythos na mão no início da história. O Keeper pode ganhar mais cartas de Mythos usando cartas de Ação Keeper específicas ao longo do jogo (ver na página 10).

Há quatro pontos durante o turno de um investigador em que o Keeper pode jogar uma carta de Mythos. O Keeper pode jogar um máximo de uma carta de Mythos por turno Investigador e nunca pode jogar cartas de Mythos durante o turno do próprio Keeper.

Os pontos quando o Keeper pode jogar uma carta Mythos são:

- Início do turno de um Investigador;
- Imediatamente após a primeira etapa de Movimento de um Investigador;
- Imediatamente após a segunda etapa de Movimento de um Investigador;
- Imediatamente após a etapa de Ação de um Investigador.

A fim de usar uma carta de Mythos, o Keeper deve primeiro pagar o custo de tokens de Ameaça. Algumas cartas também têm um pré-requisito que lista um nome da sala, nome parcial da sala, ou outro requisito. O Keeper só poderá jogar cartas Mythos sobre os investigadores que estão em uma das salas listados ou cumprem o requisito.

Por exemplo, se uma carta de Mythos diz "Requirement: Bedroom", a carta só pode ser jogada em um investigador que esteja em uma sala que inclui a palavra "Bedroom" em seu nome (como o "Guess Bedroom" ou "Master Bedroom").

Depois de jogar uma carta de Mythos, o Keeper a descarta em uma pilha de face para cima ao lado do deck de Mythos. Se o deck Mythos ficar sem cartas, esta pilha de descarte é embaralhada para criar um novo deck de Mythos.

Cartas de Objetivo

Durante a "Configuração do Keeper", o Keeper faz uma série de escolhas, uma das quais determina que carta de Objetivo ele usa durante o jogo.

Cada carta de Objetivo lista as condições necessárias para o keeper ganhar o jogo e para os investigadores ganharem o jogo. O Keeper pode olhar esta carta a qualquer momento, mas não mostrá-la ou lê-la para os investigadores até que tenha sido revelada.

Revelando o Objetivo

No início do jogo, os investigadores não sabem como eles podem ganhar o jogo. A fim de descobrir como eles ganham, os investigadores precisam revelar a carta de Objetivo do Keeper. Esta carta geralmente é revelada se os investigadores encontram a "Pista 1", se os jogadores resolvem a carta de Evento "IV", ou se o Keeper preenche os requisitos impressos na parte superior de algumas cartas de Objetivo.

Quando a carta de Objetivo é revelada, é colocada de face para cima sobre a mesa na frente do Keeper. Deste ponto em diante, todos os jogadores são livres para ler esta carta a qualquer momento.

Quando os investigadores ou o Keeper preenchem a condição vencedora listada nesta carta, o Keeper revela a carta (se ela já não foi revelada), e o Keeper lê a seção de condição vencedora da carta em voz alta. O jogo termina então, com todos os jogadores do lado vencedor vitoriosos!

Escapando

Às vezes, depois de encontrar a "Pista 1", os investigadores descobrem que precisam escapar com o conhecimento adquirido, a fim de ganhar. Em tais circunstâncias, os investigadores estão autorizados a escapar para fora do tabuleiro de jogo. Os investigadores só podem escapar se a carta Objetivo foi revelada e especificamente instruí-los a escapar. Alguns objetivos podem exigir um só investigador escapar, enquanto outros podem exigir que todos os investigadores escapem. (Se um objetivo requer que todos os investigadores escapem, apenas um Investigador por jogador é necessário escapar. Quaisquer investigadores que são mortos antes do final não são obrigados a escapar.)

O carta de Objetivo sempre especifica aos investigadores de qual sala eles estão autorizados a escapar. Para escapar, um Investigador deve passar por uma porta não selada na sala que não se conecta a uma sala adjacente. A Figura do Investigador é removida do tabuleiro de jogo, e o jogador não pode tomar quaisquer turnos no resto do jogo.

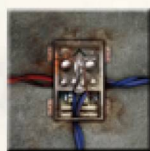
Enigmas

Ocasionalmente, um Investigador vai encontrar uma carta que exige que ele “Resolva um Enigma.” Enigmas, em geral, existem para atrasar os investigadores e para colocar a prova a inteligência deles. Ao completar um enigma, o Investigador pode prosseguir com o movimento ou a exploração que o enigma estava impedindo.

O encontro com um Enigma interrompe qualquer Movimento ou Ação que o jogador estivesse resolvendo. Se o jogador é bem sucedido em resolver o Enigma, ele continua o Movimento ou Ação que foi interrompida. Se não, aquele Movimento ou Ação fica sem terminar. Por exemplo, um jogador pode encontrar um Enigma em uma carta de Bloqueio ao tentar entrar em uma sala. O Investigador recebe uma tentativa de resolver o Enigma antes de continuar seu Movimento. Esta tentativa não custa ao Investigador qualquer Movimento adicional ou etapa da Ação.

Tipos de Enigmas

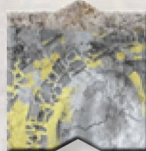
Existem três tipos principais de Enigmas, com pelo menos três variações de cada.



Fiação



Tranca



Runas

Embora os investigadores realizem as mesmas ações básicas de Enigma (ver “Tentando um Enigma” na página 18), a fim de resolver cada tipo de Enigma, cada tipo tem um objetivo diferente (ver “Resolvendo um Enigma” na página 18).

Configuração de Enigma

Sempre que os investigadores encontram um Enigma pela primeira vez, o jogador que o encontrar resolve os seguintes passos. As peças do Enigma são sempre colocadas na frente daquele jogador, nunca no tabuleiro de jogo.

1. Posicionamento da Peça de Montagem: Se o jogador encontrou um Enigma de Tranca ou de Fiação, ele precisa primeiro colocar a peça de montagem de Enigma adequada na mesa em frente de si mesmo (como mostrado na carta que iniciou o enigma).

2. Embaralhar Peças de Enigma: O jogador então embaralha a pilha adequada de peças de Enigma não utilizadas.

3. Comprar Peças do Enigma: O jogador em seguida, compra peças do Enigma da pilha apropriada uma por vez. A carta que requisitou o Enigma mostra quantas peças colocar e em que posicionamento. Essas peças são sempre colocadas em linhas, a partir do canto superior esquerdo, de acordo com a imagem na carta. Cada peça do Enigma é sempre colocada com a sua seta (ou ponto) apontando para a parte superior do Enigma. O jogador pode girar essas peças mais tarde, se necessário (ver “Tentando um Enigma” na página 18).

Exemplo de Configuração de Enigma



1. Enquanto explora uma sala, um jogador revela uma carta de Obstáculo que exige que ele resolva o Enigma de Fiação 2A.

2. Ele primeiro coloca a peça de montagem de Enigma “2A” virada para cima na frente de si mesmo.

3. Em seguida, ele embaralha a pilha de peças de Enigma de Fiação viradas para baixo.

4. Ele, então, compra peças de Enigma aleatórias, uma por vez, e coloca as (seta para cima) a partir do canto superior esquerdo, e prosseguindo para a direita.

5. Depois que ele tem terminar de colocar todas as quatro peças na primeira linha, ele continua na segunda linha.

6. Finalmente, ele coloca a peça de Enigma na última linha. Ele pode agora tentar este Enigma, como parte de sua Ação Explorar.

Preparando um Enigma

Ao tentar um Enigma, o jogador recebe um número de Ações de Enigma igual ao atributo de Inteligência de seu Investigador (encontrado em sua carta de Característica). Com cada uma dessas Ações de Enigma, ele pode executar uma das seguintes opções:

- **Trocar** uma peça de Enigma com uma peça de Enigma adjacente (ver diagrama na página 19). As peças do Enigma permanecem em sua orientação atual e não podem ser giradas com esta ação. Note-se que esta é a única Ação de Enigma que os jogadores precisam realizar para tentar um Enigma de Runas.

- **Girar** uma peça de Enigma em 90 graus. A peça de Enigma pode ser girada no sentido horário ou anti-horário e permanece em seu local atual. Se está tentando um Enigma de Trava, o jogador pode girar a peça de montagem do Enigma em 180 graus para Enigma 4 (retângulo), em 120 graus para Enigma 5 (triângulo), ou 90 graus para Enigma 6 (cruz).

- **Comprar** uma peça do Enigma aleatória da pilha de peças não utilizadas. O jogador deve, então, substituir qualquer peça do Enigma no jogo com a nova peça. A nova peça deve ser colocada na sua orientação inicial (seta para cima), e a peça substituída é descartada de bruços para o fundo da pilha de peça de Enigma. Esta ação custa duas ações de Enigma para executar.

O jogador pode continuar a tomar ações de Enigma até que ele resolva o Enigma (veja abaixo) ou tenha usado um número de Ações de Enigma igual ao seu atributo de Inteligência.

Resolver um Enigma

Um jogador resolveu um Enigma, quando ele completa o objetivo do Enigma. O tipo de Enigma define o seu objetivo:

- **Enigma de Runas:** Este Enigma é resolvido quando todas as peças do Enigma estão nas posições corretas para combinar com a figura na carta que iniciou o Enigma. Note-se que a figura sobre essas cartas só existe como um lembrete de como o Enigma de runas completado deve ser. Como em outros Enigmas, as peças iniciais são dispostas aleatoriamente.

- **Enigma de Fiação:** Este Enigma está resolvido quando o jogador pode traçar um caminho contínuo de fios vermelhos e azuis desde o início do Enigma até o fim. Um fio só é considerado contínuo se a sua cor combina com o fio da peça de Enigma adjacente. (Incluindo a peça de montagem)

- **Enigma de Tranca:** Este Enigma está resolvido quando os símbolos em cada peça do Enigma corresponderem a cada símbolo adjacente (incluindo os tokens na peça de montagem).

Os efeitos da resolução de um Enigma são definidos na carta que iniciou o Enigma. Resolver o Enigma normalmente descarta a carta do jogo, permitindo que o jogador continue se movendo ou explorando. Depois de completar um Enigma, todas as peças de Enigma são colocadas de bruços no fundo da pilha apropriada de Enigma.

Se um jogador não completou um Enigma, mas gastou todas as Ações de Enigma (ou não deseja realizar mais nenhuma), as peças do Enigma permanecem sobre a mesa na sua configuração atual. Este Investigador (ou outro Investigador) pode tentar mais tarde terminar o Enigma parcialmente concluído (quando se deparam com a carta de Obstáculo ou Bloqueio que montou o Enigma).

Cada Investigador só pode tentar o mesmo Enigma uma vez por turno (mas investigadores múltiplos podem tentar o mesmo Enigma no mesmo turno).

Outras Regras de Enigmas

Adjacência em Enigmas

A peça do Enigma é adjacente a cada peça de Enigma e peça de montagem que ele está tocando. Peças do Enigma nunca são adjacentes na diagonal. Consulte o diagrama na página 20 para exemplos de peças adjacentes.

Note que completar um Enigma, por vezes, requer que as peças adjacentes tenham correspondentes tokens ou a cor do fio. No diagrama abaixo, as peças de enigma A e B não são consideradas como adjacentes entre si (já que não se tocam fisicamente uma a outra). Esse Enigma não é considerado concluído porque o token amarelo na peça de Enigma A não corresponde ao token azul na peça de montagem "4A".



Redefinindo um Enigma

Às vezes um jogador é instruído a reconfigurar um Enigma. Quando um Enigma é reconfigurado, todas as peças do Enigma são embaralhadas de volta para a pilha de peças não utilizadas. O Enigma é, então, configurado novamente, seguindo as instruções de configuração normais.

Pontos de Habilidade Durante um Enigma

Um jogador pode usar um token de ponto de habilidade para adicionar a sua Sorte a sua Inteligência ao tentar um Enigma. O Investigador pode usar o token de ponto de habilidade a qualquer momento ao tentar o enigma.

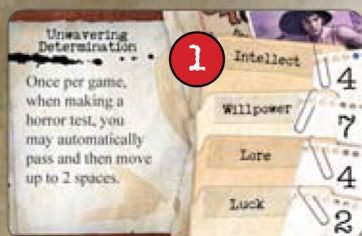
Exemplo: Jenny Barnes está tentando um Enigma e já usou todas as quatro de suas ações de Enigma. Ela decide gastar (descartar) um de seus tokens de ponto de habilidade para adicionar os seus 2 pontos de Sorte a sua Inteligência. Se o fizer, recebe mais duas Ações de Enigma com o qual pode continuar tentando o Enigma.

Sigilo de Enigma e Roubando

Quando um Investigador tenta resolver um Enigma, outros jogadores não podem ajudá-lo na solução. Eles não podem oferecer sugestões ou dar-lhe dicas de como resolvê-lo.

Um jogador tentando um Enigma não pode usar papel de rascunho ou outro equipamento para ajudar a resolver o Enigma. Uma vez que um jogador gastou uma Ação de Enigma, ela permanece gasta. Por exemplo, se o jogador gira uma peça de Enigma e então decide que ele não deveria ter girado, ele deve gastar mais uma Ação de Enigma se ele deseja girá-lo de volta.

Tentar um Enigma Exemplo



Enquanto explora uma sala, Jenny Barnes revela uma carta de Obstáculo que a obriga a tentar resolver o Enigma de Fiação 2A. Depois de configurar o Enigma (veja o diagrama na página 17), ela pode agora tentar o Enigma como parte de sua Ação Explorar.

1. Jenny tem uma Inteligência de 4, portanto, ela tem quatro Ações de Enigma.

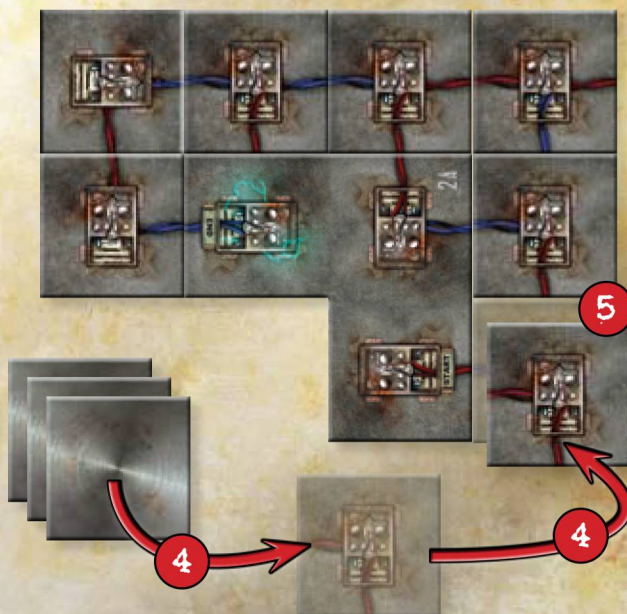
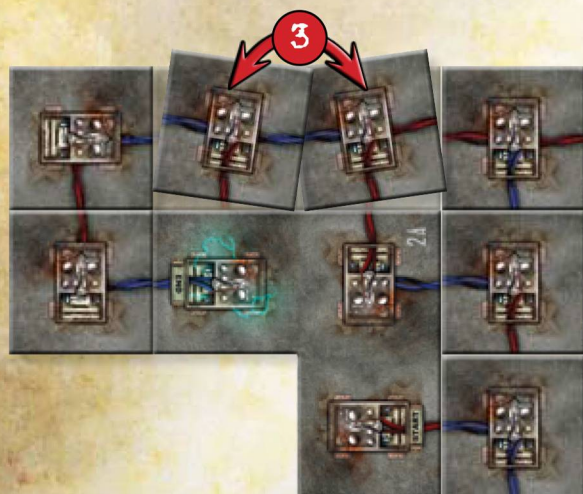
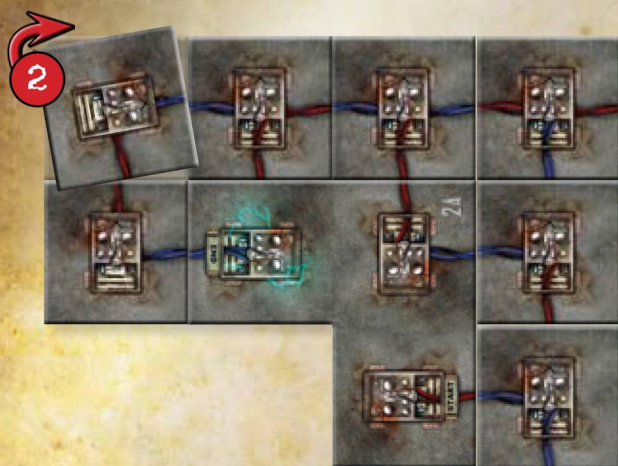
2. Ela usa sua primeira Ação de Enigma para girar uma peça de Enigma em 90 graus.

3. Ela, então, usa sua segunda ação para trocar a posição de duas peças adjacentes. Ela muda suas posições, mas deve mantê-las na mesma orientação.

4. Ela usa sua terceira e quarta ação para comprar uma peça de Enigma nova. Ela escolhe uma peça do Enigma para descartar, e substituí-la com a peça recém-comprada. A peça recém-comprada deve ser colocada com a sua seta para cima.

5. Desde que ela já usou todas as suas Ações de Enigma, sua Etapa de Ação está terminada. Ela não completou o Enigma porque o fio na peça de Enigma recém-colocada não faz ligação com a peça de cima.

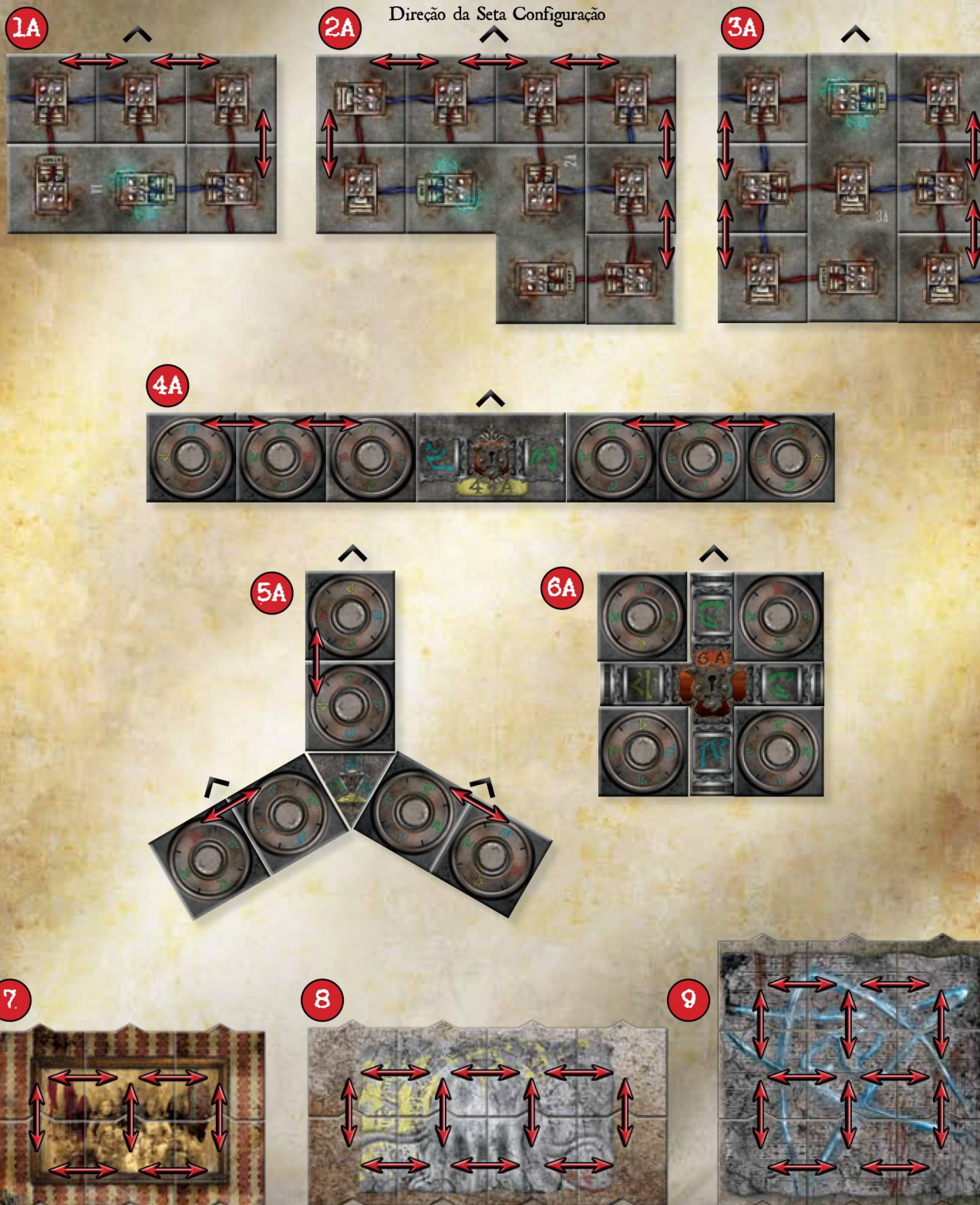
Ela deixa o Enigma em seu estado atual. Jenny Barnes (ou outro Investigador) pode retomar o Enigma ao explorar esta sala (e encontrar a mesma carta de Obstáculo).



Exemplos de Enigmas Resolvidos e Adjacência

Todos os Enigmas mostrados no diagrama da página 20 do manual original do jogo são exemplos de Enigmas conduzidos. Estas não são as únicas soluções, uma vez que existem muitas combinações de peças.

Este diagrama usa setas vermelhas para mostrar quais peças do Enigma são adjacentes e podem ser trocados através de uma ação de Trocar.



Combate

Apesar de combate não ser o foco principal de *Mansions of Madness*, os investigadores muitas vezes entram em situações onde eles devem lutar contra criaturas horríveis ou humanos corruptos. Esta seção detalha todas as regras de combate, bem como todas as mecânicas que estão ligadas diretamente ao combate (como "Danos e Horror": página 24; "cartas de Trauma": página 25; e "Investigadores Mortos": página 24).

Combate em *Mansions of Madness* é um processo relativamente simples e pode acontecer de duas maneiras:

1. Um Investigador ataca um monstro (geralmente gastando uma Ação para atacar).
2. Um monstro ataca um Investigador (geralmente durante a etapa de Ataque de Monstros do Keeper).

Independentemente de quem está atacando, o combate é sempre resolvido pelo Keeper comprando cartas de Combate do deck compatível com a classe do monstro (cor) até que uma carta relevante é comprada. Todo o texto da carta é então lido em voz alta e resolvido.



Composição de Carta de Combate

1. Tipo de Ataque do Investigador
2. Teste de Atributo
3. Se Passar / Se Falhar
4. Tipo de Ataque de Monstro

Ataques de Investigador

Quando um Investigador ataca um monstro, o Keeper compra de cima do deck de Combate compatível com a classe do monstro (de acordo com a cor no canto superior direito do token monstro). Cada carta de Combate é dividida em metades. A metade superior é utilizada quando o Investigador é o atacante, e sempre apresenta um tipo de arma (ou "Nenhuma Arma").

O Keeper compra cartas de Combate até que ele compra uma que corresponda ao tipo real de arma que está sendo usada pelo Investigador. O Keeper lê a carta em voz alta, com o Investigador resolvendo quaisquer testes na carta. Depois de resolver a carta, o combate acabou e o Keeper descarta todas as cartas compradas.

Alcance

Muitas armas e itens exigem que a figura do Investigador esteja dentro de um determinado alcance de um monstro ou um outro Investigador, a fim de executar uma ação específica. Por exemplo, a arma "Metralhadora" requer que o monstro alvo esteja dentro de (dois alcance) do Investigador.

Alcance é medido pela determinação de quantos espaços o alvo está afastado do Investigador. Um monstro a um de distância a partir de um Investigador (ou seja, em um espaço adjacente) é considerado (um alcance) de distância. Um monstro a dois espaços de distância está a (dois alcance) de distância. Se há uma porta entre o Investigador e o seu alvo, então ele não é considerado ao alcance do seu alvo.

A melhor maneira de medir o alcance é contar o número mínimo de etapas de movimento necessária, a fim de passar para o espaço do alvo.

Linha de Visão

A fim de medir o alcance de um alvo, o espaço do alvo deve estar dentro da linha de visão. Tematicamente, isso significa que a figura do Investigador tem de ser capaz de "ver" o seu alvo.

Jogadores normalmente não precisam medir a linha de visão, como muitas vezes é bastante óbvio se o alvo pode ser visto.

Quando em grandes áreas abertas, os jogadores podem precisar usar uma régua para fazer uma linha reta entre os pontos brancos dentro dos cantos dos dois espaços em questão. A figura tem a linha de visão, se o jogador pode traçar uma linha a partir de pelo menos um ponto de canto em seu espaço para um ponto de canto no espaço-alvo, sem atravessar uma parede marrom ou o topo de uma porta.

Se todas as linhas de visão são traçadas através de paredes e/ou portas, então, o alvo não é considerado como estando dentro do alcance (independentemente do número de espaços de distância).



Exemplo: Harvey Walters gostaria de lançar um feitiço sobre o Chthonian que requer que esteja dentro de dois de alcance dele. Uma vez que ele está a dois espaços de distância, ele está dentro do alcance assumindo que ele tenha linha de visão para o monstro.

1. Ele primeiro traça a linha de visão a partir do canto superior do seu espaço. Uma vez que esta linha cruza uma parede, ele não tem linha de visão a partir desta direção.

2. Em seguida, ele traça a linha de visão a partir do canto inferior esquerdo do seu espaço. Dado que esta linha não intersecta parede ou porta, é considerado como tendo a linha de visão a partir deste ponto.

Uma vez que ele é capaz de traçar a linha de visão pelo menos uma vez, e ele está a dois espaços de distância, ele é considerado dentro do alcance e capaz de lançar seu feitiço sobre o monstro.

Note que monstros, investigadores e marcadores não bloqueiam a linha de visão. Observe também que alguns espaços não têm pontos de linha de visão. Uma figura em um destes espaços tem linha de visão para cada espaço na sala (e não tem linha de visão para outras salas).

Exemplo de Combate



1. Jenny Barnes quer atacar um monstro usando sua arma de longo alcance ".45 Automática". Ela não pode atacar os monstros a seguir, porque estão fora de alcance:

A. Este monstro não está dentro do alcance, pois a "Front Porch" não possui qualquer pontos de linha de visão (e, portanto, não pode ser visto a partir de outras salas).

B. Este monstro não está no alcance porque está a três espaços de distância, e a arma só pode atacar um monstro dentro de alcance 2 (como impresso na carta da arma).

C. Esse monstro não está no alcance porque Jenny Barnes não pode traçar linha de visão para o seu espaço, e está a 5 espaços de distância.

2. Jenny Barnes decide atacar o único monstro ao alcance (monstro "D"). O Keeper pega a carta de cima do deck de Combate de Humanoide (porque o Zombie é um Humanoide). Uma vez que o tipo de carta comprada corresponde a arma de Jenny Barnes, ela resolve-a. Este carta exige que ela para testar a sua Precisão.

3. Ela passa no teste e faz três pontos de dano ao Zombie. Como o Zombie já tem um dano, o Keeper coloca um token de dano com um quatro na base do monstro.

4. Finalmente, ela olha para a parte de baixo do token do monstro. Uma vez que o dano não se iguala ou ultrapassa a sua saúde, o Zombie não é destruído.



Ataques Monstro

Durante cada etapa de ataque do monstro, cada monstro pode atacar um Investigador em seu espaço. Quando um monstro ataca, o Keeper tira cartas do topo do deck de Combate compatível com a classe do monstro (indicado pela cor no token monstro). A metade inferior de cada carta de Combate é usada sempre que um monstro é o atacante, e sempre lista ou "Ataque Monstro", "Monstro Vs. Esconderijo", ou "Monstro Vs. Barreira" (ver "Esconderijo e Barreiras" na página 23).

O Keeper compra cartas de Combate até que ele compre uma de "Ataque do Monstro". Ele lê a carta em voz alta, e o Investigador resolve quaisquer testes na carta. Após a resolução da carta, o combate acabou e o Keeper descarta todas as cartas tiradas.

Ataques Especiais de Monstro

Algumas cartas de Combate dizem "Monstro faz seu ataque especial." A fim de executar um ataque especial de monstro, o Keeper levanta a figura do monstro, lê a habilidade especial impressa na parte inferior do seu token monstro, e resolve a habilidade exatamente como se fosse o texto em uma carta de Combate.

Exemplo: Um Cultist está atacando Gloria Goldberg. O Keeper tira uma carta do deck de combate de Humanoide (azul) e resolve a habilidade "Ataque Monstro". Como a carta diz "Monstro faz seu ataque especial.", o Keeper pega a figura Cultist, e lê a habilidade impressa na parte inferior, e resolve a habilidade.

Esconderijo e Barreiras

Algumas cartas de Combate listam os efeitos de "Monstro Vs. Esconderijo" e "Monstro Vs. Barreira". Estas cartas são usadas apenas em circunstâncias especiais, como explicado nesta seção.

Investigadores são às vezes capazes de se esconder de monstros, geralmente fazendo uso de um marcador de característica de espaço escondido (ver na página 13). Quando um monstro ataca um Investigador que está se escondendo, o Keeper compra cartas de Combate até que ele compre uma carta "Monstro Vs. Esconderijo", e então ele resolve a carta. Estas cartas são muito menos propensas a fazer dano num investigador e muitas vezes pode permitir que o investigador mova o monstro para longe dele. Se o resultado da carta diz: "O investigador não está mais escondido", então ele é movido para fora do marcador característica de espaço escondido e pode depois ser atacado como normalmente.

Os investigadores podem ocasionalmente colocar um marcador de barreira em uma porta (ver na página 12). Estes marcadores evitam que monstros e investigadores movam-se através da porta. Quando um monstro tenta se mover através de uma porta que tem uma barreira sobre ela, o Keeper compra do deck de Combate do monstro até que ele compre uma carta "Monstro Vs. Barreira", e então ele resolve a carta. Esta carta pode destruir (descartar) o marcador de barreira ou simplesmente movê-lo para fora da porta (ao seu espaço original). Quando uma barreira é destruída ou transferida, o monstro pode continuar movendo-se através da porta. Em qualquer outro resultado, o monstro não pode se mover através da porta, e o Keeper não pode mover o monstro novamente naquele turno.

Palavras-Chave de Combate

Esta seção lista palavras-chave comuns que os jogadores podem encontrar em cartas de Combate e em ataques especiais de monstros.

Receba X Dano: O investigador recebe tokens de Dano com um valor total de "X". Esses tokens são colocados em sua carta de Personagem, reduzindo sua saúde por esse valor (ver "Danos e Horror" na página 24).

Receba X Horror: O investigador recebe "X" tokens de Horror. Esses tokens são colocados em sua carta de Personagem, reduzindo sua sanidade deste montante (ver "Danos e Horror" na página 24).

Causar Dano: O monstro recebe o valor listado de dano, que é adicionado a qualquer tokens de Dano atualmente no monstro (ver na página 24).

Monstro Causa Dano a Você: O Investigador leva dano igual ao valor de dano do monstro (impresso no verso do token do monstro).

Composição Token de Monstro



Causar Dano de Arma: O monstro sofre dano igual ao valor do dano da arma sendo utilizada (impresso sob a arte da carta de arma).

Largar Arma: O Investigador coloca a arma em sua sala atual. Ele deve deixar cair a arma que ele está usando atualmente (se possível). A carta é colocada em cima de qualquer carta de Obstáculo e/ou de Exploração na sala. Qualquer jogador que explora a sala pode pegar esta arma (seguindo as regras padrão para explorar).

Teste de Atributo: O Investigador deve fazer um teste de atributo. A carta ou token sempre apresenta os resultados de Se Passar ou Se Falhar. Se um efeito de Se Passar ou Se Falhar está ausente da carta, então se assume que aquele resultado não tem efeito.

Arma Corpo a Corpo: A frase "Arma Corpo a Corpo" refere-se a qualquer tipo de arma que tem a palavra "Corpo a Corpo" em seu tipo, incluindo as Armas de combate afiadas e armas brancas sem corte. Assim, quando o Keeper faz uma carta de Combate "Arma Corpo a Corpo", ele resolve os seus efeitos, se um Investigador está atacando com qualquer tipo de arma que tem a palavra "Corpo a Corpo" em seu tipo.

Arma de Longo Alcance: A frase "Arma de Longo Alcance" se refere a qualquer tipo de arma que tem a palavra "Longo Alcance" em seu tipo. Assim, quando o Keeper compra uma carta de Combate "Arma de Longo Alcance", ele resolve os seus efeitos, se um investigador está atacando com qualquer tipo de arma que tem a palavra "Longo Alcance" em seu tipo.

Sem Efeito: Nada acontece.

Não Mais se Escondendo: O Investigador é movido a partir do marcador de espaço escondido e é colocado em seu espaço atual. O monstro não ataca novamente neste turno, a menos que especificado.

Destruir a Barreira: a barreira bloqueando a porta é removida do tabuleiro de jogo.

Matando Monstros

Quando um monstro sofre dano, um token de Danos com o número apropriado é colocado no pequeno gancho vertical na base da figura. Se o monstro depois recebe mais dano, este dano novo é adicionado à quantidade de danos já no monstro. O Keeper, em seguida, substitui o token de dano atual com um token de danos exibindo o novo total.

Figuras de monstros com grandes bases tem dois ganchos de danos, a quantidade total de dano em um monstro grande é a soma de ambos os tokens de danos.

Se a quantidade de dano em um monstro for igual ou superior ao valor da saúde impresso no verso do token do monstro, o monstro é morto. O Keeper elimina a figura do tabuleiro de jogo, descarta qualquer tokens de dano na figura, e depois retorna a figura ao conjunto de figuras não utilizadas.



Danos e Horror

As duas principais ameaças aos investigadores são a morte e insanidade, que pode ser causada pelo acúmulo de muito Dano ou Horror, respectivamente. No entanto, durante todo o jogo, os investigadores dificilmente podem evitar tomar Dano e Horror. O Dano é geralmente tomado durante o combate, enquanto Horror é mais frequentemente tomada como resultados de testes de horror que falharam e de cartas de Mythos.

Cada dano que um Investigador sofre reduz o seu valor para a saúde por um. A cada dano que um Investigador leva, ele coloca tokens de danos em sua carta de Personagem igual à quantidade de dano que ele sofre. (O número impresso em um token de danos indica a quantidade de dano que ela representa.) Se um Investigador já tem zero (ou menos) de saúde, ele está morto (ver "Investigadores Mortos").

Cada Horror que um Investigador sofre reduz seu valor de sanidade em um. Quando um Investigador leva Horror, ele coloca tokens de Horror em sua carta de Personagem igual à quantidade de Horror que ele sofre. Se um Investigador já tem zero de sanidade mental, então ele não está morto, mas em vez disso é levado à loucura. O Keeper pode jogar cartas de Trauma de insanidade em um investigador insano como uma ação de Keeper. Um Investigador que foi levado à loucura muitas vezes pode ser um revês maior para os investigadores do que se o Investigador fosse simplesmente morto.

Uma vez que a sanidade de um Investigador é reduzido a zero, ele não pode ganhar tokens de Horror mais. Sanidade zero é o menor sanidade que um Investigador pode ter. No entanto, o Keeper pode jogar cartas de Trauma em um Investigador insano quando o Investigador normalmente ganharia Horror (como se o Investigador houvesse ganhado Horror como normalmente). Um Investigador apenas continua insano, enquanto ele tem zero sanidade. Se sua sanidade aumenta acima de zero, ele torna-se são novamente.

Os investigadores podem, ocasionalmente, ser capaz de curar o Dano ou Horror. Quando o Dano ou Horror é curado, o jogador retira a quantidade de tokens especificados de sua carta de Personagem e retorna para o estoque. Os investigadores podem trocar tokens de Danos para os de igual valor (mas de diferentes denominações) a qualquer momento.

Cartas de Trauma Multi-Investigador

Algumas cartas de Trauma são marcadas com o ícone de Multi-Investigador. Se o Keeper compra uma dessas cartas, quando apenas um investigador está jogando, ele descarta esta carta e compra uma nova carta de Trauma. Se todos os investigadores, exceto um, são eliminados, o Keeper descarta cartas de Trauma Multi-Investigador de sua mão e compra o mesmo número de cartas de Trauma novas.



Investigadores Mortos

Um Investigador é morto quando ele é reduzido a zero de saúde (isto é, o valor total dos tokens de Dano iguala ou excede a sua saúde). A Figura do Investigador é removida do tabuleiro de jogo, e todas as suas cartas de Exploração e cartas Item Iniciais são descartados em sua sala atual (segundo as regras de uma "Ação Largar" ver na página 9). Quaisquer cartas de Feitiço do Investigador são descartadas (não Largadas). O jogador, então, descarta todos os pontos de Habilidade, Dano, e tokens de Horror de seu Investigador. Finalmente, o jogador retorna sua carta de Personagem e cartas de Características para a caixa de jogo.

Normalmente, o jogador escolhe um novo Investigador em seu próximo turno. No entanto, se a carta de Objetivo já foi revelada (ver página 16), quando o Investigador é morto, o jogador é, em vez disso, eliminado do jogo.

A Escolha de um Novo Investigador

Se o Investigador de um jogador foi morto, ele não recebe qualquer Movimento ou etapa de Ação em seu próximo turno. Em vez disso, ele escolhe um Investigador que ainda não participou nesta história. Se todos os investigadores já foram utilizados, o jogador é eliminado (ver abaixo).

Uma vez que o jogador escolheu um novo investigador, ele recebe a carta do Investigador e todas as quatro cartas de Características. Ele escolhe duas cartas de Características, tal como faria durante a configuração, e recebe as cartas de Itens Iniciais (ou cartas de Feitiço) listados em uma das cartas de Características escolhidas. Ele então recebe a quantidade de tokens de pontos de habilidade listados na carta de Personagem.

Finalmente, ele coloca sua figura de Investigador no espaço inicial; sua vez então termina.

Eliminação

Se um Investigador é morto quando a carta de Objetivo já foi revelada, o jogador é eliminado do jogo. Depois de seguir todos os passos para "Investigadores Mortos" acima, o jogador não participa mais no jogo. Ele não recebe mais um turno de Investigador, mas ele ainda ganha se os outros investigadores ganharem.

Cartas de Trauma

Cartas de Trauma são usadas pelo Keeper para representar o dano físico e emocional que os investigadores sofrem. Estas cartas podem ser jogadas apenas pelo Keeper imediatamente após um Investigador levar Dano ou Horror. A única exceção a esta restrição é se um Investigador tem zero de sanidade, caso em que o Keeper pode jogar uma carta de Trauma de Insanidade no Investigador como uma Ação de Keeper (uma vez por turno por investigador insano).

Cartas de Trauma são mantidas na mão do Keeper até que jogadas e são compradas usando cartas Específicas de Ação Keeper (ver na página 10).

Cartas de Trauma, com uma borda vermelha são conhecidas como lesões e só podem ser jogadas quando um Investigador leva o dano. Cartas de Trauma, com uma borda azul são conhecidas como insanidades e só podem ser jogadas quando um Investigador leva Horror. Algumas cartas de Trauma também tem um grande número nelas, o que significa que elas só podem ser jogadas em um Investigador cuja saúde ou sanidade corrente for igual ou inferior ao número. Quanto mais os investigadores tomam mais Danos e Horror, eles se tornam mais suscetíveis a cartas mais fortes de Trauma.

Exemplo: Um Zombie entra na sala de Michael McGlen. Michael McGlen faz um teste de Horror (testar sua Força de Vontade -1). Ele falha no teste, e leva um Horror, o que reduz a sua sanidade já em frangalhos a zero. O Keeper, então, decide jogar uma carta de Trauma "Única Saida" em Michael McGlen, o que faz com que ele seja morto. O Keeper só pode jogar esta carta porque a sanidade Michael McGlen é igual ou menor que o número da carta de Trauma.

Cada Investigador pode ter um máximo de uma carta de Trauma e uma carta de Insanidade, em qualquer dado momento. Se ele recebe uma segunda carta do mesmo tipo, a carta original é descartada em primeiro lugar. Tematicamente, o Investigador encontrou uma maneira de lidar com o trauma ou está concentrando toda sua energia neste novo trauma.

Uma vez recebida, é muito difícil para um jogador de Investigador se livrar de uma carta de Trauma. Um Investigador de sorte pode encontrar uma peça de equipamento ou um feitiço que pode curar seu Trauma.

Limitações de Componentes

Em raras ocasiões, os jogadores não terão suficientes cartas ou tokens para realizar uma Ação ou Habilidade. Em tais casos, os jogadores devem seguir as regras abaixo.

- **Deck de Cartas:** Se um baralho de cartas se esgotar, os jogadores embaralham a pilha de descarte para criar um novo deck. A única exceção é o deck de Eventos, que sempre termina o jogo após a última carta ser comprada (como listado na carta).

- **Marcadores de Cadáver:** marcadores de Cadáver estão limitados à quantidade prevista no jogo. Quaisquer efeitos que colocar marcadores de Cadáver adicionais são ignorados. Embora marcadores de Cadáver tenham uma imagem de fundo (como grama ou terra), esta imagem não afeta o jogo, e qualquer marcador de Cadáver pode ser colocado em qualquer sala. Todos os marcadores de Cadáver descartados (incluindo corpos queimados) podem ser reutilizados.

- **Pecas de Enigmas:** Se um jogador gostaria de comprar peças de Enigma adicionais, mas todas elas estão em uso, então ele não pode comprar. Quando um Enigma é conduzido, todas as peças do Enigma são embaralhadas de volta para a pilha de peças de Enigma não utilizadas.

Sigilo

Uma vez que *Mansions of Madness* é um jogo de equipe, é importante saber qual informação é aberta a todos os jogadores e que informação é mantida em segredo do outro lado.

Cartas de Combate: Todas as informações sobre as cartas de Combate é informação aberta. Um Investigador pode saber os resultados possíveis da carta antes de escolher se quer ou não gastar um ponto de Habilidade. O mesmo é verdadeiro para os ataques especiais de monstro.

Tokens de Monstros: O Keeper pode olhar para a informação sobre o fundo de tokens de monstros a qualquer momento. Os investigadores podem apenas olhar para a informação sobre o fundo de monstros com danos. Quando um monstro está causando dano ou fazendo um ataque especial, um investigador pode olhar para a parte de trás da token (de modo a verificar que o Keeper está sendo honesto).

Cartas de Mythos e de Trauma: Quaisquer cartas na mão do Keeper são secretas e não podem ser vistas pelos investigadores. Uma vez jogadas, estas cartas são exibidos de face para cima para todos os jogadores verem. As exceções são poucas cartas de Mythos que são especificamente jogadas de brucos. Apenas o Investigador que recebe uma destas cartas de Mythos pode examiná-la, e ela não pode ser olhada por outros investigadores (mas podem ser examinadas pelo Keeper).

Guia de História do Keeper: Todas as informações no Guia de História do Keeper são informações sigilosas e não podem ser examinadas por jogadores de Investigador. Os investigadores podem, no entanto, pedir ao Keeper para repetir qualquer das informações que ele lê deste livro (como a narrativa curta no final da configuração) ou pedir para ele verificar as cartas de Exploração depois de explorar uma sala (ver página 9).

Discussões de Investigadores: Os jogadores de Investigador podem discutir e planejar seus turnos juntos. No entanto, toda a discussão deve acontecer na frente do Keeper. Os investigadores não podem escrever notas ocultas ou secretamente discutir seus planos.

- **Outros Tokens:** todos os outros tokens são ilimitados. Se os jogadores ficarem sem um tipo de token (tais como tokens de horror), devem usar um substituto adequado (tal como uma moeda) para marcar tal efeito.

- **Figuras de Monstro:** O Keeper nunca pode ter mais figuras de monstros no tabuleiro de jogo do que as previstas no jogo. Se uma habilidade permite-lhe colocar a figura, e todas as que são do tipo já estão no tabuleiro de jogo, ele pode, opcionalmente, matar um de seus monstros, a fim de colocá-lo em outro lugar.

- **Investigadores:** Quando um Investigador é morto, a figura é devolvida a caixa do jogo. Se um Investigador é morto quando todas as figuras de Investigador estão na caixa do jogo (ou no tabuleiro de jogo), o jogador do Investigador é eliminado do jogo (ver página 24).

Texto Lúdico

Mansions of Madness é um jogo cheio de tema e história. Todos os textos lúdicos em componentes estão escritos em itálico, a fim de evitar confundi-los com o texto de regras. A fim de jogar o jogo, os jogadores podem até ignorar todo o texto em itálico em cartas. (No entanto, não recomendamos este curso de ação, porque vai diminuir a história e experiência, bem como fazer a tarefa de encontrar pistas muito mais difícil).

Todo texto lúdico usa a palavra "você" para se referir aos investigadores.

Regras Opcionais

Esta seção inclui três regras opcionais, adaptadas para estilos de jogo diferentes. Antes de jogar, todos os jogadores devem concordar em que (se houver) regras opcionais que desejam usar.

Limite de Tempo no Enigma

Alguns grupos de jogo acham que os investigadores gastam muito tempo pensando sobre o Enigma sem tomar qualquer ação de Enigma. Os jogadores precisarão de um cronômetro ou outra forma de marcar o tempo para essa opção.

Com esta opção, os investigadores estão limitados a 60 segundos para interagir com o Enigma (independentemente do atributo de Inteligência do investigador). No final deste prazo, o jogador não pode usar quaisquer ações de enigma que não foram gastas.

Pontos de Habilidade de Monstro

Com esta opção, os monstros se tornam mais fortes quanto mais investigadores estão jogando. Ao início do jogo, o Keeper recebe um número de tokens de Ponto de Habilidade, igual ao número de jogadores Investigador. Como os Pontos de Habilidade do Investigador, os Pontos de Habilidade do Keeper não são reabastecidos após o uso.

O Keeper pode gastar um token de Ponto de Habilidade para um dos seguintes efeitos:

- **Jogar Novamente um Teste de Atributo:** Descarte o token após um Investigador jogar o dado para um teste de Atributo durante o combate. O Investigador deve rolar novamente o dado e utilizar o novo resultado. O Keeper não pode forçar uma terceira rolagem.
- **Usar um Ataque Especial de Monstro:** Antes de comprar uma carta de Combate para um ataque de monstro, o Keeper pode descartar um token de Ponto de Habilidade para ter automaticamente o monstro com seu ataque especial. O Keeper não compra as cartas de Combate e, em vez disso resolve o ataque especial listado na parte inferior do token de monstro.

Alterando a Duração do Jogo

Esta opção é para os jogadores que preferem um pouco mais de incerteza a respeito de quando o jogo vai acabar. Imediatamente antes de o Keeper comprar a última carta do baralho de Evento, primeiro ele rola o dado. Se rolar um "1" ou "2", ele não compra a carta neste turno. Ele, então, repete o processo em cada etapa de evento futuro. Se a carta de Objetivo indica que o Keeper ou investigadores vencem se a última carta de Evento é resolvida, o Keeper não joga o dado e, em vez resolve a carta de Eventos como normal.

Créditos

Designer de Jogos: Corey Konieczka

Componentes Adicionais e Projeto de História: Tim Uren

Edição e Revisão: Brian Mola and Mark O'Connor

Design Gráfico: Kevin Childress, Dallas Mehlhoff, Andrew Navaro, Brian Schomburg, Michael Silsby, WiL Springer, and Adam Taubenheim

Arte da Capa: Anders Finér

Mapa e Caracterizam da Arte: Henning Ludvigsen

Design das Figuras: Christopher Burdett, Patrick Doran, David Kang, Will Nichols, Mío del Rosario and Allison Theus

Figura Direção de Arte: Sally Hopper

Figura Fotografica: Jason Beaudoin

Direção Arte da Capa: Zoë Robinson

Administrador da Arte: Kyle Hough and Zoë Robinson

FFG Líder de Produção: Michael Hurley

Editor: Christian T. Petersen

Gerente de Produção: Gabe Laulunen

Jogadores de Teste: Daniel Lovat Clark, Mike David, Jeang Duncan, John Goodenough, Ansley Grams, John Grams, Eric Hanson, Michael Hurley, Sally Karkula, Steve Kimball, Shannon Konieczka, Rob Kouba, Jay Little, Michelle Melykson, Andrew Meredith, Pam Van Muijen, Richard Nauertz, Mark Pollard, Thaadd Powell, Zoë Robinson, Adam Sadler, Brady Sadler, Jeremy Stomberg, Anton Torres, Jason Walden

Tradução: Smallbill / anD3

Revisão: anD3 / bruno

Diagramação: anD3

Obrigado H.P. Lovecraft e todos os autores de terror que abriram nossas mentes através dos anos.

© 2010 Fantasy Flight Publishing, Inc. All rights reserved. No part of this product may be reproduced without specific written permission. Mansions of Madness, Arkham Horror, Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply, and the FFG logo are trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games is located at 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, MN 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. **THIS PRODUCT IS NOT A TOY AND IS NOT INTENDED FOR USE BY PERSONS 12 YEARS OF AGE OR YOUNGER.**