


PANDEMIC

O REINO DE CTHULHU

# CTHULHU

DEVIR



*Seres de antiga e estranha inteligência, conhecidos como os Grandes Anciões, estão se debatendo em suas vastas prisões cósmicas. Se despertarem e retornarem ao nosso mundo, eles irão desencadear uma era de loucura, caos e destruição que afetará a própria tessiturada realidade. Tudo o que conhecemos e amamos será destruído!*

*Você é amaldiçoado com o conhecimento que as "massas adormecidas" não suportam: que este Mal existe e deve ser detido a todo custo!*

As sombras dançam ao redor do lampião a gás da rua, pairando sobre você, à medida que a chama cospe sua fraca luz amarela. Até mesmo uma pequena nesga de luz é melhor do que a escuridão, você pensa consigo. E olha o seu relógio pela terceira vez. Onde está ela? Será que aconteceu alguma coisa?

O som de saltos altos estalando contra o pavimento atrai os seus olhos para o outro lado da rua. Lentamente, como se a escuridão fosse um manto à sua volta, uma mulher surge. Seu cabelo castanho-escuro preso num coque arrumado, os óculos emolduram um rosto nervoso. Suas mãos seguram uma pasta grande com as letras INNSMOUTH impressas em fonte pesada.

*"Está atrasada",* você diz, com um toque de preocupação na voz, pegando a pasta que ela lhe entrega. *"Eu... eu tentei chegar o mais rápido que pude."* Sua voz está tensa de medo, aguda, apressada; seus olhos se movem nervosamente, sem descanso. *"Você sabe como resolver isso?."* A pergunta lhe corta como uma faca. *"Você consegue...fazer essa COISA ir embora?!"*

Você hesita quando a voz dela se altera no final da frase, adquirindo um leve tom de histeria.

Num instante, você abre a pasta, olha as fotografias de alguns estivadores e de um lugar perto do beira-mar que nunca viu antes. O canto da fotografia está embaçado, mas a massa ondulante de tentáculos e... algo enorme... são inconfundíveis. Você guarda tudo em seu casaco, um peso familiar recai mais uma vez sobre seus ombros.

*"Eu posso tentar. È o que fazemos,"* é só o que você consegue responder. Quais promessas você pode fazer a alguém quando se tem pela frente a cria do caos e a loucura encarnada?

Você aperta suas mãos em punhos dentro dos bolsos do casaco para fazê-las parar de tremer por causa da lembrança da última vez em que se encontrou com um desses "Grandes Anciões" e os seus lacaios deformados e psicóticos. Você ter chegado até aqui é um milagre.



Os olhos da mulher se arregalam, e as suas narinas se dilatam quando ela agarra a sua camisa pela frente.

*"Tentar?" A voz dela chega perto de um lamento agudo de uma sirene, "Tentar?! Você... Você PRECISA fazer isso! Sabe o que tive de fazer para conseguir essas..."*

Você a afasta, com seu olhar suficientemente endurecido para o brilho amarelo da luz da rua evidenciar o perigo em seus olhos. Isso basta para fazê-la pensar bem antes de falar. Ela agora se endireita enquanto dá um leve passo para trás.

*"Obrigado pela informação, senhora", você diz enquanto se vira e começa a andar em direção à escuridão, "A menos que pretenda se juntar a mim, sugiro que volte para casa. Nesses dias, é perigoso ficar fora à noite."*

Com esses dados, você deverá ter as pistas finais necessárias para impedir que futuramente essa abominação se infiltre em nosso mundo.

Você anda em direção à próxima série de horrores. Sentindo que não está mais sozinho, você começa a compartilhar as palavras de seu falecido mentor que o levaram a trilhar esse caminho.

*"Um grande Mal está adormecido sob o chão em que você pisa, meu amigo. Ele se esconde na escuridão que enche o vazio da meia-noite no céu. Das profundezas das águas, ele sussurra sonhos de loucura e caos para as massas. Mas as pistas para evitar a sua entrada no mundo terrestre estão à sua volta. Um grande Mal se agita nos abismos sombrios do planeta. Você conseguirá detê-lo a tempo? Antes de ele despertar?"*

Não tem um dia que passe que você não deseje esquecer tudo sobre eles e seguir um caminho diferente... e nem um dia que você saiba que isso é impossível. Alguém tem que rechaçar esse antigo Mal.

Alguém tem que carregar a luz. Mas isso não significa que esse alguém precise estar sozinho...

## RESUMO

Você e seus colegas são investigadores. Vocês têm de trabalhar juntos a fim de lacrar quatro portais para evitar o despertar de Cthulhu, ou que a área seja tomada por adoradores ou Shoggoths. O fracasso significará o desencadeamento de uma era da loucura.

*Pandemic - O Reino de Cthulhu* é um jogo cooperativo. Cada jogador representa um personagem específico com habilidades especiais para aumentar as chances de vitória da sua equipe. Os jogadores vencem ou perdem juntos.

### O SEU OBJETIVO É LACRAR OS 4 PORTAIS

#### OS JOGADORES PERDEM SE:

- ❗ Cthulhu despertar,
- ❗ Não restar número suficiente de adoradores quando necessário,
- ❗ Não restar número suficiente de Shoggoths quando necessário,
- ❗ Não restar número suficiente de cartas de jogo quando necessário, ou
- ❗ Todos os jogadores enlouquecerem.

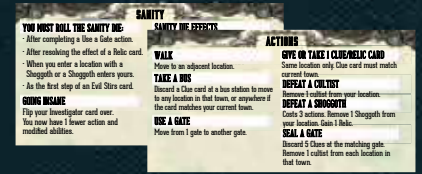
# CONTEÚDO



CARTAS DE JOGO: 44 PISTAS



7 CARTAS DE INVESTIGADOR



4 CARTAS DE REFERÊNCIA



CARTAS DE JOGO: 4 CARTAS  
12 RELÍQUIAS "O MAL SE AGITA"



7 FIGURAS DE INVESTIGADOR



1 TABULEIRO

## MONTE O TABULEIRO, CTHULHU E PEÇAS



Coloque o tabuleiro ao alcance de todos os jogadores. Coloque a carta do Grande Ancião Cthulhu, virada para baixo, no espaço indicado no tabuleiro (X). Coloque as figuras de adorador e de Shoggoth reserva perto do tabuleiro. Coloque os marcadores de Lacrar perto da tabela de Ordem de Jogo localizada na parte inferior do tabuleiro.



## COLOQUE AS CARTAS DE GRANDES ANCIÕES

Embaralhe as cartas de Grande Ancião e coloque 6 delas, viradas para baixo, nos espaços restantes à esquerda de Cthulhu. Devolva quaisquer cartas de Grande Ancião não usadas para a caixa.



## ENTREGUE A CADA JOGADOR UM MARCADOR DE INVESTIGADOR, UMA FIGURA E MARCADORES DE SANIDADE

O jogador que leu recentemente uma história de terror é o jogador inicial.

- Embaralhe as 7 cartas de Investigador e coloque 2 cartas na mesa. O jogador inicial recebe uma carta de Investigador. Uma carta nova substitui a carta retirada e o próximo jogador escolhe uma das duas cartas na mesa. Continue dessa maneira até que cada jogador tenha recebido uma carta de Investigador.
- Coloque cada figura de Investigador na Estação de Trem, em Arkham. Cada jogador recebe 4 marcadores de sanidade e deixa sua carta de Investigador com o lado Sadio virado para cima (como mostra a ilustração).



Pilha de Relíquias

Baralho de Jogo

• Cada jogador também recebe uma carta de referência.



## ESCOLHA A DIFICULDADE DO JOGO

Dependendo do nível de dificuldade escolhido, ajuste o número de cartas de Pista do seguinte modo:

• Devolva quaisquer figuras de Investigador, cartas de Investigador e de Referência não usadas para a caixa.

- Para uma partida **introdutória**, deixe todas as 44 cartas de Pista no baralho.
- Para uma partida **normal**, retire 1 carta de Pista de cada cor, do baralho.
- Para uma partida **difícil**, retire 2 cartas de Pista de cada cor, do baralho.





24 CARTAS DE INVOCAÇÃO



12 CARTAS DE GRANDE ANCIÃO



3 FIGURAS DE SHOGGOTH



1 DADO DA SANIDADE



18 MARCADORES DE SANIDADE



4 MARCADORES DE LACRAR



26 FIGURAS DE ADORADOR



### 3 COLOQUE OS ADORADORES E SHOGGOTH

Embaralhe todas as cartas de Invocação e coloque-as no espaço indicado para o Baralho de Invocação.

- Vire as 2 cartas do topo e coloque 3 adoradores em cada um desses locais.
- Vire 2 cartas a mais e coloque 2 adoradores em cada um desses locais.
- Vire 2 cartas a mais e coloque 1 adorador em cada um desses locais.
- Por último, vire mais 1 carta e coloque 1 Shoggoth nesse local.
- Coloque todas as cartas de Invocação, viradas para cima, na Pilha de Descarte de Invocação.



### 6 ENTREGUE AS CARTAS PARA CADA JOGADOR E MONTE A PILHA DE RELÍQUIAS

Escolha aleatoriamente 4/5/6 cartas de Relíquias (dependendo do número de jogadores: 2/3/4 jogadores) e embaralhe-as com as cartas de Pista restantes, para formar o Baralho de Jogo. Coloque ao lado as cartas de Relíquias não usadas, viradas para baixo, para formar uma Pilha de Relíquias. Entregue as cartas para cada jogador até que formem suas mãos iniciais. Entregue as cartas de acordo com o número de jogadores:

#-JOGADORES	CARTAS
2-jogadores	4
3-jogadores	3
4-jogadores	2



Nós sugerimos que os jogadores mantenham as cartas (da sua mão) viradas para cima o tempo todo.



### 7 MONTE O BARALHO DE JOGO

Divida as cartas de jogo restantes em 4 pilhas de cartas viradas para baixo, de tamanho igual. Embaralhe 1 carta de "O Mal Se Agita" em cada pilha, virada para baixo. No espaço indicado, junte as pilhas para formar o Baralho de Jogo, colocando as pilhas menores embaixo do baralho.



### 8 COMECE A JOGAR

O jogador inicial começa.



# JOGO

O turno de cada jogador é dividido em 3 fases:

1. REALIZAR 4 AÇÕES
2. COMPRAR 2 CARTAS DE JOGO
3. REVELAR CARTAS DE INVOCAÇÃO

Depois de um jogador terminar de resolver as cartas de Invocação, o jogador à sua esquerda começa o turno.

Os jogadores devem se ajudar livremente. Deixe que todo mundo ofereça opiniões e ideias. No entanto, quem decide o que fazer com seu turno é o jogador do turno em questão.

Sua mão pode ter cartas de Relíquias e de Pista. Cartas de Pista são usadas em algumas ações, e as cartas de Relíquias podem ser jogadas a qualquer momento.

## 1. AÇÕES

Você pode realizar até 4 ações por turno (como mostra o lado Sadio de sua carta de Investigador).



Escolha qualquer combinação das ações listadas abaixo. Você pode realizar a mesma ação diversas vezes. Cada vez conta como 1 ação. As habilidades especiais de seu investigador podem mudar a maneira como uma ação é realizada. Algumas ações envolvem descartar uma carta de sua mão; todas essas cartas descartadas vão para a Pilha de Descarte de Cartas de jogo.

### AÇÕES DE MOVIMENTO

Se qualquer movimento acabar num local ocupado por um Shoggoth, você tem de jogar o dado da Sanidade.



#### ANDAR

Mova-se de seu local atual para um outro local, conectado por uma linha.



#### TOMAR UM ÔNIBUS

Quando estiver num local com um ponto de ônibus, você pode realizar esta ação de dois modos:

1. Descartar uma carta de Pista para se mover para qualquer local na cidade indicada na carta.

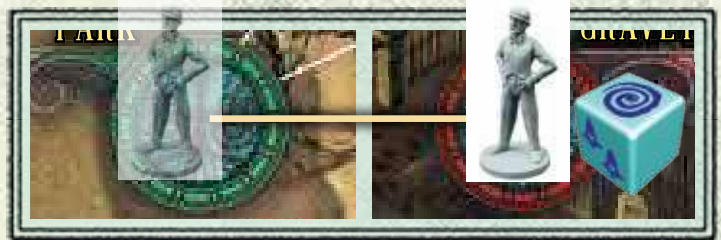


2. Descartar uma carta de Pista que corresponde à cidade em que você se encontra, para se mover até qualquer local em qualquer cidade.



#### USE UM PORTAL

Mova-se de um local com portal para outro local com portal. Depois de completar seu movimento, realize uma jogada de dado da Sanidade.



Nota: Os jogadores não podem se mover para ou a partir de portais lacrados.

Se, após usar um portal, você estiver num local com um Shoggoth, jogue o dado da Sanidade duas vezes: uma vez por usar o portal e outra vez por entrar num local com um Shoggoth.

### AÇÕES ESPECIAIS



#### DERROTAR UM ADORADOR

Retire 1 figura de adorador do local em que você se encontra, e devolva-a à reserva.



#### DERROTAR UM SHOGGOTH (3 AÇÕES)

Retire 1 figura de Shoggoth do local em que você se encontra, e devolva-a à reserva. Por causa de seu horror indescritível, derrotar um Shoggoth exige 3 ações e essas 3 ações devem ser todas realizadas num mesmo turno.

Depois de derrotar um Shoggoth com esta ação, compre uma carta de Relíquias da Pilha de Relíquias e adicione tal carta à sua mão.

Nota: Outros efeitos lhe permitem retirar Shoggoths do tabuleiro, mas as relíquias não são dadas neste caso.



#### ENTREGAR OU RECEBER 1 CARTA DE RELÍQUIAS

Entregue ou receba 1 carta de Relíquias de outro investigador que compartilha a sua localização.



#### ENTREGAR OU RECEBER 1 CARTA DE PISTA

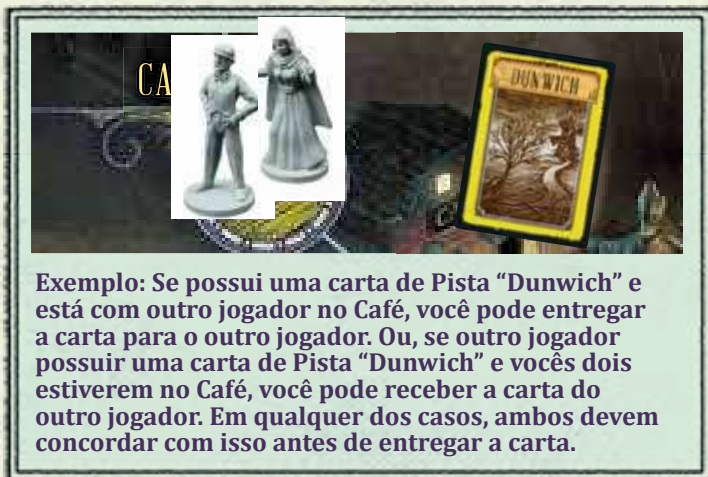
Você pode realizar esta ação de dois modos:

1. entregue a outro jogador uma carta de Pista que corresponde à cidade em que você se encontra, ou

2. receba de outro jogador uma carta de Pista que corresponde à cidade em que você se encontra.

Para ambas ações, Entregar ou Receber, você precisa compartilhar a localização com o jogador e os dois devem concordar em fazer isso.

Se o jogador que recebe a carta tiver agora mais do que 7 cartas, ele terá que descartar uma carta ou jogar uma carta de Relíquias (ver cartas de Relíquias, na página 8).



### LACRAR UM PORTAL

Num local com portal, descarte 5 cartas de Pista de sua mão que correspondam à cidade em que você se encontra.

Quando for Lacrar um Portal, coloque o marcador correspondente de Lacrar no portal, e depois retire 1 adorador de cada local na cidade cujo portal você acabou de lacrar, e devolva os adoradores para a reserva.



## 2. COMPRAR CARTAS

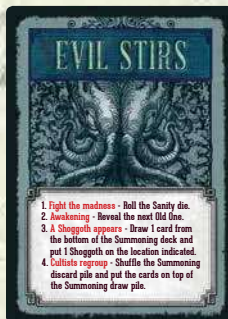
Depois de realizar 4 ações, compre juntas as 2 cartas do topo do Baralho de Jogo.



*Se quando for comprar, houver menos do que 2 cartas restando no Baralho de Jogo, o jogo termina e sua equipe perde! (Não embaralhe novamente as cartas descartadas para formar um novo baralho).*



## CARTAS DE "O MAL SE AGITA"



Se entre as suas cartas compradas houver quaisquer cartas de "O Mal Se Agita", realize imediatamente os passos a seguir, em ordem (uma vez que você compra uma carta de "O Mal Se Agita", você precisa decifrá-la antes de jogar uma carta de Relíquias):

**1. Combata a loucura:** Jogue o dado da Sanidade e aplique seu resultado.

**2. Despertar:** Revela o próximo Grande Ancião.

**3. Um Shoggoth surge:** Compre a carta de baixo do Baralho de Invocação e coloque uma figura de Shoggoth no local. Descarte esta carta para a Pilha de Descarte de Invocação.

*Se não puder colocar um Shoggoth no tabuleiro porque não há mais Shoggoths na reserva, o jogo termina e a sua equipe perde!*

**4. Adoradores se reagrupam:** Embaralhe novamente apenas as cartas na Pilha de Descarte de Invocação e coloque-as no topo do Baralho de Invocação.

**Ao realizar esses passos, lembre-se de comprar de baixo do Baralho de Invocação e depois embaralhar apenas a Pilha de Descarte de Invocação, colocando-a no topo do Baralho de Invocação.**

É raro, mas pode acontecer de alguém comprar 2 cartas de "O Mal Se Agita" de uma vez. Neste caso, realize todos os quatro passos duas vezes, na ordem.

Se isso ocorrer, a segunda carta de "O Mal Se Agita" será a única a carta a ser "embaralhada", terminando no topo do Baralho de Invocação.

Após decifrar as cartas de "O Mal Se Agita", retire-as do jogo. Não compre cartas para substituí-las.

## LIMITE DA MÃO

Se você possuir mais do que 7 cartas na mão (depois de resolver quaisquer cartas de "O Mal Se Agita"), descarte cartas ou jogue cartas de Relíquias para acabar com apenas 7 cartas na mão (ver cartas de Relíquias na página 8).

## 3. INVOCAR

Vire um número de cartas de Invocação igual ao número do indicador de invocação. Este número fica na parte de baixo da última carta de Grande Ancião revelada, ou use o número 2 caso nenhuma carta de Grande Ancião ainda tenha sido revelada (o primeiro número no indicador de invocação). Vire as cartas de Invocação, uma por uma, colocando um adorador no local indicado em cada carta. Descarte esta carta para a Pilha de Descarte de Invocação.



Se o número do indicador de invocação aumentar durante a fase Invocar, utilize o número do indicador de invocação usado no começo da fase de Invocar. Um novo número (aumentado) no indicador de invocação somente tem efeito no começo da próxima fase Invocar.

Se o local já possuir 3 adoradores, não coloque um 4º adorador. Em vez disso, ocorre um ritual de despertar (ver Rituais de Despertar, abaixo).

Se o Baralho de Invocação não tiver mais cartas, embaralhe a pilha de descarte para criar um novo baralho de Invocação. Se isso ocorrer no meio de uma fase de Invocar, as cartas reveladas durante a fase de Invocar não são embaralhadas e devem ficar na pilha de descarte.

## MOVIMENTO DE SHOGGOTHS



Toda vez que este ícone aparecer numa carta de Invocação, **durante a fase de Invocar**, mova cada Shoggoth para um local que fique perto do portal **aberto** mais próximo. Se um Shoggoth num portal aberto precisar se mover, retire-o do tabuleiro e, então, ocorrerá um ritual de despertar (ver Rituais de Despertar, abaixo).

*Se um Shoggoth ficar entre dois portais igualmente próximos, o jogador ativo move o Shoggoth em direção ao portal de sua escolha.*

## RITUAIS DE DESPERTAR

Quando ocorrer um ritual de despertar, revele o próximo Grande Ancião e aplique seus efeitos.

*Diferentemente de Pandemic, não há Surtos ou Surtos em Cadeia em Pandemic - O Reino de Cthulhu.*



*Se o último Grande Ancião (Cthulhu) despertar, o jogo termina e os investigadores perdem.*

## GRANDES ANCIÕES

Os Grandes Anciões possuem uma variedade de efeitos que são aplicados logo que a carta de Grande Ancião é revelada.

Alguns dos efeitos são permanentes, ou seja, afetarão o jogo até o seu final. Eles são identificados com este ícone:



Outros efeitos são instantâneos, ou seja, são aplicados imediatamente depois de revelados, mas depois terminam.

## SHOGGOTHS

Os Shoggoths são servos dos Grandes Anciões. A presença deles é o suficiente para provocar medo e levar homens à loucura.

Os Shoggoths provocam os seguintes efeitos no jogo:

- Um jogador deve rolar um dado da Sanidade toda vez que entrar num local com um Shoggoth, ou um Shoggoth entrar no local onde ele se encontra.

- Derrotar um Shoggoth requer 3 ações. Um jogador que usar 3 ações para derrotar um Shoggoth compra imediatamente uma carta de Relíquias da Pilha de Relíquias.

- Durante a fase de Invocar, Shoggoths se moverão em direção ao portal aberto mais próximo. Este movimento é descrito em detalhe na seção de Invocar.



*Se você não puder colocar um Shoggoth no tabuleiro porque não há mais Shoggoths na reserva, o jogo termina e sua equipe perde! Isto pode ocorrer durante a resolução de uma carta "O Mal Se Agita" ou quando o Grande Ancião, Hastur, for revelado.*

## CARTAS DE RELÍQUIAS



Durante um turno, qualquer jogador pode jogar cartas de Relíquias. Jogar uma carta de Relíquias não é uma ação. O jogador que jogar a carta de Relíquias decide como esta será usada.

Depois de jogar uma carta de Relíquias e resolver seu efeito, retire-a do jogo e o jogador que jogou a carta **realiza uma jogada de dado da sanidade**.

O "jogador ativo" se refere ao jogador do turno atual.

Cartas de Relíquias podem ser jogadas a qualquer momento, exceto entre comprar e resolver uma carta.

Quando 2 cartas de "O Mal Se Agita" forem compradas juntas, cartas de Relíquias podem ser jogadas depois de resolver a primeira carta de "O Mal Se Agita".

**Se Yog-Sothoth for despertado, cartas de Relíquias só podem ser jogadas pelo jogador ativo.**



## SIGNO ANCESTRAL

Quando jogar esta carta de Relíquias, vire um marcador de Lacrar já colocado para junto do Signo Ancestral.



*Se todos os jogadores enlouquecerem, eles perdem o jogo!*

## JOGADAS DE SANIDADE

Os jogadores precisam, além de lutar contra os poderes dos Grandes Anciões e os seus adoradores, manter sua sanidade quando a maré da loucura cresce através das maquinações dos Grandes Anciões.

### VOCÊ DEVE JOGAR UM DADO DA SANIDADE:

- depois de completar uma ação Usar um Portal,
- depois de resolver os efeitos de uma carta de Relíquias,
- quando você entrar num local com um Shoggoth ou um Shoggoth entrar no local onde você se encontra,
- como primeiro passo de uma carta de "O Mal Se Agita" comprada.

### EFEITOS DO DADO DA SANIDADE

	<b>NADA</b> Nada acontece.
	<b>DELIRANTE</b> Perde 1 marcador de sanidade.
	<b>PSICÓTICO</b> Perde 2 marcadores de sanidade.
	<b>PARANOICO</b> Adiciona 2 adoradores ao seu local atual.

Se, a qualquer momento, um investigador perder todos os seus marcadores de sanidade, ele enlouquece.

## INVESTIGADORES INSANOS

Se um investigador enlouquecer, vire sua carta para o lado que mostra os efeitos da insanidade:

• O investigador enlouquecido possui uma ação a menos por turno, como mostra o lado insano (se um jogador tinha quaisquer ações restantes quando enlouqueceu, reduza tal número de ações em 1).

• A habilidade especial do investigador enlouquecido muda para refletir sua mudança de estado mental. Apenas a habilidade especial do lado insano se aplica.

**LADO INSANO**

Jogadores insanos devem jogar ainda um dado da Sanidade quando isso for solicitado (o resultado do Paranoico ainda tem efeito), mas não podem mais perder sanidade quando estão enlouquecidos.

Não se aflija! Há uma cura para a insanidade! Se um investigador lacrar um portal, enquanto estiver insano, ele é imediatamente transportado para a Igreja ou o Hospital (a escolha é dele). O investigador vira sua carta de Investigador para o lado Sadio, recupera sua sanidade inicial, suas habilidades e seu número de ações, e ganha imediatamente 1 ação em seu turno.

Os jogadores não podem decidir continuar insanos. Lacrar um portal quando estão insanos aciona imediatamente os efeitos descritos. O investigador não tem ideia de como chegou a tal "casa de cura".

Nota, se qualquer efeito de carta permitir que os jogadores recuperem a sanidade, um investigador insano se torna sadio como descrito acima, mas recupera apenas o máximo de sanidade permitido e não vai para o Hospital ou a Igreja, como no caso de lacrar um portal.



## FIM DO JOGO

Os jogadores vencem assim que os 4 portais forem lacrados.

Os jogadores perdem se qualquer uma das coisas a seguir acontecer:

- O último Grande Ancião (Cthulhu) despertar,
- Não sobrar nenhuma figura de adorador para colocar no tabuleiro quando for necessário,
- Não sobrar nenhuma figura de Shoggoth para colocar no tabuleiro quando for necessário,
- Um jogador não puder comprar 2 cartas de Jogo depois de suas ações, ou
- Todos os jogadores enlouquecerem.

# EXEMPLO DE JOGO

## TURNO DO JOGADOR - FASE DE AÇÕES

O Detetive está no Hospital. Ele deseja ir para o Cemitério ajudar a Oculista lacrar o portal de Kingsport (vermelho). Ele acabou de lacrar o portal de Innsmouth (azul) e não pode usá-lo para viajar diretamente para o Cemitério.

O Detetive anda 1 até a Fábrica, um local com ônibus. Visto que entrou num local com um Shoggoth, ele deve jogar um dado da Sanidade. Ele consegue um ☉, o que faz perder um marcador de sanidade. Felizmente, ele ainda possui um.

Ele então toma um ônibus 2, descartando uma carta Innsmouth (sua cidade atual) para se mover para qualquer local no tabuleiro. Ele escolhe o Cemitério e se junta imediatamente à Oculista.

No Cemitério, ele derrota um adorador 3. Com sua ação final, ele dá uma carta Kingsport 4 para a Oculista, que agora tem 5 cartas de Kingsport.

O Detetive, então, termina a fase de Ação do seu turno.

## FASE DE COMPRAR CARTAS

O Detetive compra 2 cartas: Arkham e Dunwich.



## FASE DE INVOCAR

O Detetive termina seu turno com a fase de Invocar. O indicador de invocação marca no momento 2 A (mostrado embaixo do Grande Ancião mais à direita). Ele revela as cartas Bosque e Hospital e coloca um adorador em cada um dos locais B. Visto que a carta Bosque mostra um ícone de Shoggoth, cada Shoggoth se move 1 local que fique perto do portal aberto mais próximo C (ou são retirados, se estiverem num local com portal).

O portal aberto mais próximo da Fábrica é o Parque em Arkham (não é mostrado aqui), por isso o Shoggoth se move nessa direção até a Casa de Penhores.

O Shoggoth no Cais se move para o Cemitério, obrigando tanto a Oculista, quanto o Detetive a jogar um dado da Sanidade para quando o Shoggoth entrar no local deles D. O Detetive obtém um outro ☉. Ele enlouquece e vira sua carta de Investigador para o lado insano. Ele possui agora uma ação a menos e suas habilidades especiais mudaram. A Oculista consegue um nada.

O Detetive, então, descarta as cartas Bosque e Hospital para a Pilha de Descarte de Invocação.



# GRANDES ANCIÕES - DETALHES



## ATLACH-NACHA

### Instantâneo

Todo investigador deve escolher entre adicionar 1 adorador ao seu local ou perder 1 marcador de sanidade. Se um investigador possuir apenas 1 marcador de sanidade, ele terá que escolher colocar 1 adorador em seu local.



## AZATHOTH ∞

### Permanente

Os adoradores retirados não ficam mais à disposição dos jogadores. Ou seja, o efeito deste Grande Ancião reduz o número total de adoradores para 23.



## ITHAQUA ∞

### Permanente

Se um jogador estiver num local com 2 ou mais adoradores, o jogador deve primeiro realizar a ação Derrotar um Adorador no local para poder usar a ação Andar.

Este efeito não se aplica se você usar outros meios de movimentação para deixar tal local.

Esta restrição é anulada se você reduzir o número de adoradores para 1, por outros meios (por exemplo, usando a habilidade especial da Ocultista).



## SHUDDE M'ELL

### Instantâneo

Juntos, todos os jogadores perdem um total de 3/4/5 marcadores de sanidade com 2/3/4 jogadores. Não importa quantos jogadores estiverem na partida. Importa apenas o número de marcadores de sanidade perdidos.



## TSATHOGGUA

### Instantâneo

Juntos, todos os jogadores devem descartar um total de 2/3/4 cartas com 2/3/4 jogadores. Não importa quantos jogadores contribuírem. Importa apenas o número de cartas descartadas.



## YIG ∞

### Permanente

Para Lacrar um Portal, os jogadores devem agora descartar 1 carta de uma cidade conectada além do número normal de cartas.

As habilidades especiais do Detetive não se aplicam a esta carta extra, mas a carta de Relíquias Olho de Mi-go, sim.

# RELÍQUIAS - DETALHES

## ENTALHE ALIENÍGENA

O jogador que comprar esta carta não poderá jogá-la imediatamente para continuar a realizar ações (visto que o jogador agora está na fase de Comprar Cartas de seu turno).

## OLHO DE MI-GO

Quando Yig estiver em jogo, a redução da carta de Pista do Olho de Mi-go pode ser aplicada à carta de cidade conectada.

## SELO DE LENG

Esta carta pode ser usada para cancelar qualquer ∞ (permanente) de Grande Ancião. Se usada para cancelar o efeito de Azathoth, devolva os 3 adoradores para a reserva.

## MÚSICA DE KADATH

Quando estiver insano, você pode usar a Música de Kadath depois de sua última ação para ficar mentalmente sadio. Neste caso, você terá mais uma ação para realizar neste turno.

Quando um jogador comprar esta carta, ele não ganhará imediatamente uma ação só com o aumento em sua sanidade, visto que não está mais na Fase de Ações de seu turno.

## CAIXA PROTEGIDA

Se comprar esta carta ao mesmo tempo que uma carta de "O Mal Se Agita", você deve primeiro resolver a carta de "O Mal Se Agita" antes de poder jogar a Caixa Protegida.

# REGRAS GERALMENTE

## ESQUECIDAS

- Cartas de Relíquias não são cartas de Pista e vice-versa, mas ambas contam como cartas de Jogo.
- Você não pode comprar uma carta substituta depois de comprar uma carta de "O Mal Se Agita".
- Em seu turno, você pode receber de ou entregar uma carta para outro jogador se ambos dividem a mesma localização. A carta pode ser qualquer carta de Relíquias ou de Pista que corresponda à cidade em que você se encontra.
- Seu limite de mão se aplica imediatamente após receber uma carta de outro jogador.
- Você deve jogar um dado da Sanidade se entrar num local com um Shoggoth em seu turno, ou a qualquer momento que um Shoggoth entrar no local em que você se encontra (sendo colocado ou movido).

# INVESTIGADORES - DETALHES



## DETECTIVE

### SADIO

Você precisa de apenas 4 cartas (não 5) da mesma cor para lacrar um portal correspondente.

### INSANO

Você precisa de apenas 4 cartas (não 5) da mesma cor para lacrar um portal correspondente. Quando tomar parte numa ação de Entregar ou Receber uma carta de Pista, você (ou outro jogador na ação) deve realizar 2 ações.



## MÉDICO

### SADIO

Você pode realizar até 5 ações por turno.

### INSANO

Você pode realizar até 4 ações por turno.



## MOTORISTA

### SADIO

Quando realizar a ação Andar, você pode se mover por 2 locais em vez de 1. Você ignora o efeito de Ithaqua.

### INSANO

Quando realizar a ação Andar, você deve se mover por 2 locais em vez de 1.

Você ignora o efeito de Ithaqua.



## CAÇADORA

### SADIA

Quando realizar a ação Derrotar um Adorador, você retira todos os adoradores do local onde se encontra. Uma vez por turno, você pode Derrotar um Shoggoth com 1 ação apenas, em vez de 3.

### INSANA

Em cada turno, a primeira vez que entrar num local sem adoradores, jogue um dado: no caso de qualquer perda de sanidade, coloque 1 adorador em vez de perder sanidade. Todos outros resultados do dado são ignorados.

## CRÉDITOS

Autor: Chuck D. Yager • Baseado em *Pandemic* por Matt Leacock • Arte: Chris Quilliams, Atha Kanaani, Philippe Guérin • Edição: Jean-François Gagné

Nós queremos agradecer a Mike Young, em sua casa em R'lyeh, por não enlouquecer enquanto fazia a revisão de prova.



Distribuído no Brasil pela  
DEVIR LIVRARIA LTDA  
R. Teodoro Souto, 624  
Cambuci, CEP 01539-000  
São Paulo - SP  
CNPJ 57.883.647/0001-26  
sac@devir.com.br  
Tel: (011) 2127-8787

Distribuído em Portugal pela  
DEVIR LIVRARIA, LDA  
Pólo Industrial Brejos de Carreiros  
Escritório 2, Olhos de Água  
2950-554 Palmela - www.devir.com  
devir.pt@devir.com  
Tel: (351) 212 139 440

Você retira todos os adoradores do local onde se encontra quando realizar a ação Derrotar um Adorador.



## MÁGICO

### SADIO

Seu limite da mão é 8. O Mágico começa o jogo comprando uma carta de Relíquias da pilha de Relíquias. A qualquer momento, mesmo fora do seu turno, jogadores podem fazer gratuitamente uma ação Entregar ou Receber com ele.

### INSANO

Seu limite de mão é 7. Você não pode mais dar relíquias, mas ainda pode recebe-las. Durante seu turno, se possuir ao menos uma carta de Relíquias em sua mão, deverá usar ao menos uma delas. Não jogue o dado da Sanidade quando for jogar cartas de Relíquias.



## OCULTISTA

### SADIA

Por 1 ação, você pode mover 1 adorador por até 2 locais. Para 2 ações, você pode mover 1 Shoggoth por 1 local.

### INSANA

Como uma ação, mova até 2 adoradores 1 local cada.



## REPÓRTER

### SADIA

Ao Tomar um Ônibus, descarte qualquer carta de Pista e vá para qualquer local no tabuleiro.

Como uma ação, você pode se mover de um ponto de ônibus para qualquer outro ponto de ônibus.

### INSANA

Você não pode mais realizar a ação Tomar um Ônibus. Isso também inclui a habilidade especial de se mover de um ponto de ônibus para outro. Uma vez por turno, como uma ação gratuita, você pode receber uma carta de Pista que corresponda à sua cidade atual, da Pilha de Descarte de cartas de jogo.

## CRÉDITOS DA PRESENTE EDIÇÃO

Produção editorial: Xavi Garriga • Tradução: Rodrigo Sponchiado Uemura • Adaptação gráfica: Cecilia Ramírez

Todos os direitos reservados.  
© 2016 F2Z Entertainment Inc.  
31 rue de la Coopérative  
Rigaud QC J0P 1P0  
Canada



info@zmangames.com  
www.zmangames.com