

ANCIENT TERRIBLE THINGS

THE LOST CHARTER

EXPANSÃO

Ancient Terrible Things: The Lost Charter é uma expansão que introduz diversas novas características ao jogo de horror pulp, Ancient Terrible Things.

Esta expansão inclui:

5 Obsessões de Personagem - uma maldição única para cada personagem, dando a cada jogador uma habilidade ativável que pode encerrar a maldição.

16 cartas de Encontros, incluindo 3 novos tipos de Encontros - Revelações, Avisos e Eventos.

4 cartas de Conquista.

8 cartas de Pilhagem.

13 cartas de Proeza.

Ficha, peão de madeira e adesivos da 5ª personagem.

Carta de relançamentos e adesivo de marcador de relançamentos.

Além disso, a expansão inclui os 6 Locais originais, cartas de Barco e Posto Comercial, e uma carta de Trilha de Expedição, que junto com a bandeja de dados permite que Ancient Terrible Things seja jogado em versão de viagem.

Componentes

- 5 x cartas de Obsessão
- 16 x cartas de Encontro Sinistro
- 13 x cartas de Proeza
- 8 x cartas de Pilhagem
- 4 x cartas de Conquista
- 6 x cartas de Local Fatídico
- 1 x carta de Barco
- 1 x carta de Posto Comercial
- 1 x carta de Trilha de Expedição
- 1 x carta de Relançamentos
- 1 x Ficha de personagem
- 1 x folha de adesivos
- 1 x peão de madeira
- 3 x dados roxos de Revelação
- 1 x bandeja de dados

AS NOVAS CARTAS

Obsessões de Personagens

Como variante, cada personagem começa o jogo com sua respectiva Obsessão. Cada carta de Obsessão descreve a condição de jogo que ativa seu efeito, e a condição para descartá-la. Obsessões tem o valor de uma Coisa Terrível se permanecerem em posse do jogador ao fim do jogo.



Encontro de Revelação

Quando uma personagem tenta um Encontro de Revelação, o jogador adiciona um dado roxo de Revelação ao seu kit de dados. O resultado desses dados só pode ser usado para vencer Encontros, e não para ganhar marcadores de Recursos. Dados de Revelação podem ser lançados usando marcadores de Foco.

Encontro de Aviso

Estes funcionam exatamente como Encontros normais, com a exceção de que não custam um marcador de Coisa Terrível caso fracasse. (Consequentemente, valem menos pontos para as mesmas combinações.)

No entanto, um marcador de Coisa Terrível ainda é retirado da Trilha de Expedição em caso de falha.



Encontro de Evento

Quando abertas, cartas de Encontro de Evento são posicionadas sobre os Locais Fictícios e substituem a Ação de Local original.

Alguns Eventos têm efeitos contínuos que afetam todo o estado de jogo.

Quando um jogador move seu peão para um Local com um Encontro de Evento, o efeito é resolvido durante a Fase de Exploração, e o Encontro de Evento é removido do tabuleiro.

NOVA TERMINOLOGIA

Oferta de Troca

- Quando uma carta permite ao jogador uma oferta de troca, ele pode fazer uma única oferta para trocar Segredos (ex. Encontros superados), marcadores ou Pilhagem em qualquer combinação ou quantidade.
- Cartas de Conquista e cartas de Proeza não podem ser trocadas.
- Pilhagens que são gastas para serem ativadas se tornam gastas após uma troca.
- Uma oferta de troca não é uma negociação e, uma vez feita, não pode ser revista ou retirada.

Encontros Premeditados

Certos efeitos permitem um Encontro ser Premeditado para um jogador específico, antes de seu turno. Isto compromete o jogador a esse Encontro, a não ser que um oponente o faça antes dele.

Para Premeditar um Encontro, posicione seu peão sobre ele. Se um oponente se mover para um Encontro que você havia Premeditado, retorne ao Barco e dê ao oponente um marcador aleatório de Coisa Terrível da sua pilha. O Encontro então deixa de ser Premeditado.

Jogadores em Encontros Premeditados realizam a Ação de Local e coletam recursos normalmente no começo de seus turnos.

Uma maneira de um Encontro se tornar Premeditado é quando um jogador Resgata seu oponente. Este é um efeito especial que previne o jogador resgatado de receber um marcador de Coisa Terrível,

e Premedita o Encontro para o resgatante. Quaisquer recursos pegos da carta de Encontro pelo resgatado são devolvidos à ela, se possível.

Estoque Velho

O nome do descarte de Pilhagem.

Pilhas

Marcadores são coletados em suas fichas de personagem em cinco pilhas: uma para marcadores TT e uma para cada tipo de recurso. Você pode usar <modificadores 5x> para representar 5 marcadores. O tamanho de uma pilha é medido pelo número de recursos ou TT que ela representa, e não pelo número de marcadores em si.



ANCIENT TERRIBLE THINGS: EDIÇÃO DE VIAGEM

Ancient Terrible Things foi concebido nas selvas do sudeste asiático, e muitos querem jogá-lo em lugares igualmente exóticos e desconhecidos. Esta expansão inclui 9 cartas de Locais em versão de viagem e uma bandeja de dados da selva, com objetivo de criar uma edição compacta e levável do jogo, para os que desejam empacotar os componentes essenciais em uma mochila surrada (ou sacola de convenção) e se aventurar em suas próprias expedições!





Preparação:

O diagrama acima ilustra a organização física para o Ancient Terrible Things Edição de Viagem.

5º JOGADOR

Esta expansão inclui uma 5ª personagem jogável, **A Profetisa**. Ela começa o jogo com 2 Segredos Antigos.



Carta de Trilha de Relançamentos (apenas 1ª edição)

Durante o final do jogo, você pode planejar sequências elaboradas de cartas, rolagens adicionais e relançamentos para alcançar uma combinação de dados particularmente difícil. Para manter controle sobre quantos Relançamentos você usou nesta situação, esta expansão inclui uma

conveniente carta de Trilha de Relançamentos e adesivo de marcadores correspondentes. (Aplique os adesivos em ambos os lados de um marcador de Coragem do jogo original para modificar seu uso.)

Cada jogador tem um máximo de 2 Relançamentos. Mova o marcador de registro um espaço para baixo, após cada Relançamento. Cartas que o permitem lançar dados adicionais não contam em seus Relançamentos. Recoloque seu marcador no número 2 na Trilha durante a fase de Renovação. Algumas cartas lhe permitem um Relançamento adicional em seu turno. A carta de Relançamentos foi pensada como carta flutuante, para ser passada entre os jogadores em seus respectivos turnos.

PREPARAÇÃO COM 5 JOGADORES

A tabela abaixo demonstra a organização inicial para o baralho de Encontros e Trilha de Expedição em um jogo com 5 jogadores, nos modos Rápido e Longo.

	⏳		⏳ ⏳	
♠♠♠♠♠	15x 	11x 	16x 	16x

SEGREDOS ESQUECIDOS

Regras para jogo solo

Preparação

- Remova todas as cartas roxas do baralho de Proezas. (Jogador vs. Jogador.)
- Remova a Chave-mestra do baralho de Pilhagem.
- Não use as cartas de Obsessão dos Personagens.
- Monte um baralho de Encontros com 18 cartas de Encontro (4 verdes, 6 laranjas, 8 vermelhas)
- Embaralhe e pegue 5 marcadores de Coisa Terrível para a Trilha de Expedição.
- Escolha um personagem e o equipe com um marcador de recurso de cada tipo, além de seu recurso inicial.

Objetivo do Jogo Solo

Terminar cada rodada (incluindo a final) com uma pilha de Rumores vazia, uma pontuação de Segredos Antigos positiva e pelo menos uma Coisa Terrível sobrando na Trilha de Expedição.

No jogo em conjunto não existe nenhuma maneira de remover cartas da pilha de Rumores. O jogo solo introduz uma regra especial que permite ao jogador Esquecer Segredos Antigos de sua pontuação (os removendo do jogo) e Esquecer Encontros na pilha de rumores (também os removendo de jogo).

Ao final de cada rodada, o jogador deve Esquecer cartas com ao menos o dobro do valor total de Segredos Antigos das cartas na pilha de Rumores. O final da rodada ocorre quando não há mais Encontros em nenhum dos Locais. O jogador checa sua condição ao final de cada turno. Após isso, ele deve Esquecer Segredos. A pilha inteira de Rumores é então retirada do jogo.

Quaisquer cartas valendo Segredos Antigos podem ser gastas desta forma, incluindo Pilhagens e Conquistas. Note que Conquistas não podem ser readquiridas após serem gastas, e cartas gastas não contam para pegar Conquistas. Cartas que normalmente valeriam Segredos Antigos ao final do jogo valem a mesma quantidade de Segredos Antigos ao serem Esquecidas.

O Mapa no Jogo Solo

O mapa não é usado para determinar a ordem do turno. Ao invés disso, quando o jogador tem o mapa, ele pode descartá-lo ao falhar em superar um Encontro. Aquele Encontro continua no tabuleiro, é reabastecido de recursos e o jogador não recebe um marcador de Coisa Terrível (você basicamente ganha uma segunda chance).

O jogador pode reconquistar o Mapa através de qualquer efeito que normalmente o garantiria sua posse (exceto na Ação da Ruína Decadente).

Variantes de Ação de Local

São mostradas no verso de suas respectivas cartas da edição de viagem, e essas cartas cobrem o Local original ao se usar o tabuleiro em jogo solo. Os efeitos são:

Casarão Sinistro: Pegue um marcador qualquer do banco, devolva outro marcador qualquer ao banco.

Abismo Escancarado: Gaste marcadores de Coragem equivalentes ao valor da carta no topo da pilha de Rumores para descartá-la do jogo.

REGRAS REVISADAS

(1ª para a 2ª edição)

As seguintes regras revisadas e terminologias estão incluídas no manual da 2ª edição do jogo básico, mas foram inseridas aqui para benefício dos donos da 1ª edição do jogo.

Regras de Momento

Uma ação deve ser completada por inteiro antes que outra ação possa ser jogada. Por exemplo, quando você joga a carta de Proeza Puro Charme ("Pegue dois marcadores quaisquer do oponente. Em seguida, dê ao oponente quaisquer dois marcadores do seu inventário."), você não pode lançar outra Proeza entre as ações de pegar os marcadores e entregar os dois outros marcadores a seu oponente.

Posto Comercial

O Posto Comercial começa o jogo com 3 espaços para Pilhagens. Ao começo de uma fase de Posto Comercial, o jogador ativo pode escolher mover qualquer uma das 3 cartas para o Estoque Velho (o descarte de Pilhagens), e substituí-la com uma nova carta do baralho de Pilhagem. Ele pode comprar qualquer carta voltada para

cima no Posto Comercial, incluindo a carta no topo do Estoque Velho. Além disso, ele pode a qualquer momento da fase gastar 2 marcadores de Tesouro para renovar até 3 cartas no Posto Comercial, mandando as cartas descartadas para o Estoque Velho e comprando novas cartas para substituí-las.

O Mapa

No começo da rodada, o jogador com o Mapa pode escolher entregá-lo a qualquer jogador. O dono do Mapa então começa seu turno, com a rodada continuando em sentido horário.

Regras de Momentos de Cartas

Você pode jogar uma Proeza ou gastar uma Pilhagem a qualquer momento durante seu turno, exceto durante a fase de Renovação.

Relançamentos

Ao escolher Relançar um dado durante a fase de Encontro, você pode escolher entre um Relançamento **Com Foco** (gastando marcadores de Foco para Relançar dados individuais) ou **Sem Foco** (relançando todos de uma vez).

Créditos

Direção Criativa: Robert van Zyl
Design de Jogo: Simon McGregor

Direção de Arte e Design Gráfico: Robert van Zyl
Redação: Robert van Zyl, Simon McGregor

Diagramação do Manual: Edward Ormond
Produção: Leah Rolando, Anwar McWhite
Redação Adicional: Marc Pierre, Alan Stroud, Ross Dunning, Denis Maddalena
Arte Conceitual: Sky Penderis, Paul Painting
Modelo de Vilão: Matt Stafford

Desenvolvimento e jogadores da fase de teste: Kevin Colville, Neil Muller, Simon Cross, Jeremy Thurgood, Adhil Patel, Marvin Hsaio, Catherine McGill, Greg Cheetham-Slade