

## ELDRITCH HORROR

# SINAIS DE CARCOSA

## EXPANSÃO

*O cadeado e a corrente retumbaram estrondosamente ao caírem no chão, e a porta do teatro se abriu. Dexter guardou a gazua no bolso oculto do casaco e avançou com cautela. O grande mágico havia passado a última hora vendo mais de cem pessoas elegantes chegarem e comprarem bilhetes para a première da famosa peça “O Rei de Amarelo”. Todos eles passaram por esta porta, e agora estão desaparecidos. No lugar deles, em cada assento do teatro, resta apenas um boneco em tamanho real. E a cabeça de cada boneco está virada, encarando Dexter. “Uma ilusão completa”, exclamou ele, genuinamente admirado.*

*A figura mascarada no palco desceu para o corredor. A criatura estava envolta em trapos apodrecidos. A máscara se moveu um pouco, revelando um rosto—ou seja lá o que era aquilo— que ondulava de maneira abominável. A criatura avançou rapidamente, derrubando bonecos no chão e os estilhaçando. Dexter sorriu e manipulou calmamente a pedrinha que segurava na palma da mão. Ao fazê-lo, ele murmurou sílabas arcanas que lhe foram ensinadas numa ilha sem nome no Pacífico. A criatura atacou rápido como uma serpente, entrelaçando as mãos em torno do pescoço do mágico. Mas elas só agarraram fumaça. O Grande Dexter Drake já havia sumido.*



### ÍCONE DE EXPANSÃO

As cartas desta expansão estão marcadas com o ícone de expansão *Sinais de Carcosa* para distingui-las das cartas de outros produtos da linha *Eldritch Horror*.



## COMPONENTES

A expansão *Sinais de Carcosa* contém estes componentes:

4 Fichas de Investigador	24 Cartas do Mito
1 Ficha de Ancião	4 Cartas de Prelúdio
84 Cartas de Encontro	4 Cartas de Artefato
4 de Encontros	16 Cartas de Recurso
Genéricos	28 Cartas de Condição
4 da América	12 Cartas de Feitiço
4 da Europa	16 Cartas de Recurso
4 da Ásia/Austrália	Exclusivo
6 de Expedição	4 Marcadores de
6 de Outro Mundo	Investigador
24 de Pesquisa	com Suportes de Plástico
32 de Encontros	8 Marcadores de Monstros
Especiais	(6 normais, 2 épicos)
(3 versos diferentes)	20 Fichas de
8 Cartas de Mistério	Enfraquecimento

## RESUMO DA EXPANSÃO

Na expansão *Sinais de Carcosa*, os investigadores terão de descobrir a causa da loucura generalizada que está devastando cidades no mundo todo. Quando os cidadãos de um centro populacional enlouquecem, eles enxergam os pináculos espectrais de uma cidade alienígena e experienciam visões de um lago distante. Esta expansão inclui um novo Ancião e novos investigadores, Monstros e encontros para serem usados com *Eldritch Horror*. Ela também introduz mecânicas totalmente novas, incluindo Recursos Exclusivos e fichas de Enfraquecimento.

## UTILIZANDO ESTA EXPANSÃO

Quando jogar com a expansão *Sinais de Carcosa*, adicione todos os componentes da expansão aos respectivos baralhos e pilhas de componentes de *Eldritch Horror*, exceto os componentes descritos a seguir.

- Antes da preparação, os jogadores comprem uma carta de Prelúdio aleatória. Essas cartas alteram a preparação e fazem com que cada jogo seja diferente.
- Acrescente todas as fichas de Enfraquecimento ao banco de marcadores e fichas. As regras relacionadas a esses componentes estão na página 2.
- Embaralhe todos os Recursos Exclusivos para criar o baralho de Recursos Exclusivos. Coloque esse baralho voltado para cima próximo ao baralho de Recursos.

Alguns componentes desta expansão requerem outros componentes recém-introduzidos. Por isso, todo o conteúdo desta expansão deve ser incluído quando ela for utilizada.

## CARTAS DE PRELÚDIO

Quando jogar com esta expansão, os jogadores compram uma carta de Prelúdio aleatória antes de preparar o jogo. Essas cartas alteram a preparação e fazem com que cada jogo seja diferente.

O efeito da carta é resolvido imediatamente após ela ser comprada, a menos que esteja explicitado um outro momento, tal como “após a preparação”.



Carta de Prelúdio

## FICHAS DE ENFRAQUECIMENTO

Esta expansão introduz uma nova mecânica que interage com as fichas de Aprimoramento e as proficiências dos investigadores. As fichas de Enfraquecimento representam um enfraquecimento permanente das proficiências de um investigador.



Fichas de Enfraquecimento

- Quando um investigador enfraquece uma proficiência, ele recebe uma ficha de Enfraquecimento dessa proficiência com o “-1” voltado para cima.
- Se o investigador já possui uma ficha de Enfraquecimento dessa proficiência, ele deve apenas virar essa ficha para o lado com “-2”. Cada ficha de Enfraquecimento “-2” vale como duas fichas de Enfraquecimento “-1”.
- Fichas de Aprimoramento e fichas de Enfraquecimento cancelam umas às outras. Se um investigador tiver uma ficha de Aprimoramento e uma ficha de Enfraquecimento na mesma proficiência, ele deve descartar ambas.
- Um investigador não pode enfraquecer uma proficiência se o valor dela for ficar abaixo de 1.
- Um investigador não pode optar por enfraquecer uma proficiência se o seu valor modificado for ficar abaixo de 1.
- Um investigador não pode enfraquecer uma única proficiência mais de duas vezes.
- Um investigador não pode optar por enfraquecer uma proficiência que já foi enfraquecida duas vezes.

## RECURSOS EXCLUSIVOS

Alguns encontros desta expansão oferecem diferentes Recursos Exclusivos como recompensa aos investigadores. Assim como Feitiços e Condições, os Recursos Exclusivos são cartas com dois lados. Um investigador não pode olhar o verso de um Recurso Exclusivo, a menos que um efeito o permita.



Carta de Recurso Exclusivo

- Recursos Exclusivos são bens e podem ser trocados com a Ação de Trocar. Não há limites para a quantidade de Recursos Exclusivos que um investigador pode ter.
- “Recurso” se refere tanto a Recursos quanto a Recursos Exclusivos. “Recurso Não Exclusivo” se refere apenas a Recursos, mas não a Recursos Exclusivos.
- Quando um Recurso Exclusivo é descartado, descarte também as fichas dele.

## REGRAS ADICIONAIS

Esta seção lista regras extras no que diz respeito a Encontros de Combate e Mistérios.

### ENCONTROS DE COMBATE

Na Fase de Encontros, um investigador tem de encontrar cada um dos Monstros não Épicos em seu espaço antes de encontrar Monstros Épicos em seu espaço.

### RESISTÊNCIA FÍSICA

Alguns Monstros e Monstros Épicos desta expansão têm a habilidade de Resistência Física. Ao resolver um Encontro de Combate contra um Monstro com a habilidade Resistência Física, um investigador não pode acrescentar nenhum bônus ao seu acervo de dados, a não ser que seja proveniente de bens **MÁGICOS** e Feitiços.

Efeitos que permitem que o investigador rerrole dados ou os manipule podem ser usados normalmente.

### MISTÉRIO

Esta expansão introduz uma nova mecânica: “avance o Mistério ativo”. Devido à complexidade dos Mistérios, isso pode resultar em uma série de efeitos diferentes. Quando os investigadores forem instruídos a avançarem o Mistério ativo, o investigador ativo resolve um dos seguintes efeitos que se aplique:

- Se o Mistério requer que um ou mais marcadores sejam postos na carta, coloque na carta um marcador do tipo requerido.
  - Pistas, Portais e Monstros colocados no Mistério ativo dessa forma são retirados do banco de Pistas, da pilha de Portais e do Repositório de Monstros, respectivamente.
- Se o Mistério ativo requer que um Monstro Épico seja derrotado, coloque duas fichas de Vida na carta. A Resistência do Monstro Épico é reduzida em um para cada ficha de Vida no Mistério ativo.
- Se o Mistério ativo requer que um investigador gaste uma ou mais Pistas, coloque uma Pista do banco de Pistas na carta. Qualquer investigador pode gastar Pistas que estiverem no Mistério ativo para resolver o efeito desse Mistério.

## VALORES DAS PROFICIÊNCIAS

Alguns efeitos desta expansão fazem referência às proficiências de um investigador como um valor. O valor de uma proficiência é igual ao seu valor impresso modificado por fichas de Aprimoramento e fichas de Enfraquecimento.

- O valor de uma proficiência não é afetado por bônus advindos de bens ou outros efeitos, pois estes são aplicados apenas ao resolver testes.

*Por exemplo, Dexter Drake tem uma  impressa de 2 e uma ficha de Aprimoramento “+1 ”. Assim, o valor de  dele é 3 (2 do valor impresso mais 1 da ficha de Aprimoramento). O bônus à  que Dexter receberia do Recurso Assistente Pessoal não afeta o valor da proficiência.*

## REGRAS OPCIONAIS

Alguns jogadores podem querer ajustar a dificuldade do jogo. Esta seção apresenta regras opcionais para ajustar a dificuldade do jogo e instruções para preparar as cartas de Prelúdio.

### DIFICULDADE INSANA

Se os jogadores quiserem uma experiência de jogo mais desafiadora do que o modo Difícil do jogo-base, eles podem deixar o jogo ainda mais difícil construindo um baralho do Mito apenas com cartas do Mito difíceis.

Observação—Esta regra opcional pode requerer outras expansões, dependendo do Ancião escolhido.

### CONTROLE SEU DESTINO

Em vez de comprar uma carta de Prelúdio aleatória, os jogadores como um grupo podem optar por escolher uma carta de Prelúdio e seguir os seus efeitos normalmente.

Os jogadores também podem optar por não usar nenhuma carta de Prelúdio.



## PERGUNTAS FREQUENTES

*P. Jenny Barnes pode usar sua habilidade de ação para permitir que ela mesma ou outro investigador realize a ação de Adquirir Recursos se o investigador em questão não estiver num espaço de Cidade ou num espaço com um Monstro?*

R. Não. Um investigador só pode realizar a ação de Adquirir Recursos se estiver num espaço de Cidade e apenas se não houver Monstros no seu espaço.

*P. Michael McGlen pode usar sua habilidade de ação se já tiver uma Condição de Procurado?*

R. Sim. Michael McGlen pode usar sua habilidade de ação mesmo que tenha uma Condição de Procurado. Se o fizer, ele resolve todos os efeitos da habilidade, mas não receberá uma nova Condição de Procurado.

*P. A habilidade passiva de Michael McGlen permite que ele errele um dado rolando como parte do efeito de Acerto de Contas de um Pacto Obscuro?*

R. Sim. A habilidade passiva de Michael McGlen permite que ele errele um único dado que tenha sido rolando como parte do efeito de uma Condição do tipo **TRATO** ou **PERSEGUIÇÃO**, mesmo que o dado não tenha sido rolando como parte de um teste. Isso inclui o dado que é rolando ao resolver o efeito de **☞** de uma Condição de Pacto Obscuro ou de uma Condição de Promessa de Poder.

*P. A habilidade passiva de Wendy Adams pode evitar que ela receba uma Condição que ela optar por receber?*

R. Sim. Se um efeito permitir que Wendy Adams receba uma Condição como parte de um custo, tal como “você pode receber uma Condição de Loucura” ou “a menos que você receba uma Condição de Peste”, ela pode usar sua habilidade passiva para não receber essa Condição. Se ela o fizer, o custo de receber a Condição é considerado como pago.

*P. A habilidade do Monstro Épico Prole de Hastur evita que ele perca dois ou mais de Vida num Encontro de Combate?*

R. Sim. Se qualquer efeito, incluindo efeitos de um Encontro de Combate, fizer o Monstro Épico Prole de Hastur perder dois ou mais de Vida, em vez disso, ele só perde um de Vida.

*P. Um investigador pode ter várias cópias de um mesmo Recurso Exclusivo?*

R. Sim. Não há limites para a quantidade de Recursos Exclusivos que um investigador pode ter.

*P. Um investigador pode receber um Recurso Exclusivo aleatório quando for receber um Recurso aleatório?*

R. Não. Se um efeito diz “receba do baralho 1 Recurso aleatório”, o investigador recebe o Recurso do baralho de Recursos, e não do baralho de Recursos Exclusivos. Um investigador recebe um Recurso Exclusivo apenas se o efeito explicitar que se trata de um Recurso Exclusivo.

## CRÉDITOS

**Design da Expansão:** Nikki Valens

**Design de Eldritch Horror:** Corey Konieczka e Nikki Valens

**Texto Extra:** Dane Beltrami e Tim Uren

**Design Gráfico:** Chris Beck e Duane Nichols

**Gerente de Design Gráfico:** Brian Schomburg

**Ilustração da Capa:** Cristi Balanescu

**Arte Interna:** Mauro Dal Bo, Tony Foti, Jacob Murray, Stephen Somers e os artistas do LCG *Call of Cthulhu* e dos produtos da *Arkham Horror Files*

**Direção de Arte:** Taylor Ingvarsson

**Diretor Administrativo de Arte:** Andy Christensen

**Diretor de Criação:** Andrew Navaro

**Gerentes de Produção:** Jason Beaudoin e Megan Duehn

**Coordenador de Controle de Qualidade:** Zach Tewalthomas

**Produtor Executivo:** Michael Hurley

**Editor:** Christian T. Petersen

**Teste do Jogo:** Carolina Blanken, Anita Hilberdink, Matthew Landis, Mark Larson, Emile de Maat, Alex Ortloff, Léon Tichelaar e Marjan Tichelaar-Haug

Um agradecimento especial a todos que testaram a versão beta!

**Tradução:** Leonardo Zílio

**Revisão:** Priscilla Freitas e Gabriel Caropreso

**Diagramação BR:** Danilo Sardinha



© 2017 Fantasy Flight Publishing, Inc. Nenhuma parte deste produto pode ser reproduzida sem permissão. Eldritch Horror e Fantasy Flight Supply são marcas comerciais da Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games, Arkham Horror e o logotipo FFG são marcas registradas da Fantasy Flight Games. Todos os direitos reservados. A Fantasy Flight Games está localizada no endereço: 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 651-639-1905. Imagens meramente ilustrativas. Produzido na China. Importado por Capital Trade e distribuído no Brasil por ILHAS GALÁPAGOS COMÉRCIO DE BRINQUEDOS, ARTIGOS RECREATIVOS E SERVIÇOS LTDA CNPJ: 15.605.065/0001-38 Rua Simão Álvares, 785, Pinheiros 05417-030 São Paulo/SP. atendimento@galapagosjogos.com.br ESTE PRODUTO NÃO É UM BRINQUEDO. NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 14 ANOS.

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