



The Witches of Salem

Um jogo para 2 a 4 jogadores a partir dos 12 anos.

Objectivo do Jogo

São muito antigos e vêm de um mundo de obscuridade total, para lá do tempo e do espaço. São os “Deuses Primogénitos”, demónios horríveis originários de outra dimensão. Há muito tempo atrás, foram encarcerados por deuses ainda mais poderosos do que eles. Mas agora, um destes Primogénitos conseguiu aprender novos poderes e está a planear libertar-se da sua prisão mágica, uma pirâmide no interior da cidade de R'lyeh, submergida no fundo do mar.

Estamos nos princípios do século XX em Arkham, uma pequena e misteriosa cidade da Nova Inglaterra, um lugar transbordante de energias místicas. Ultimamente têm chegado aqui muitos servos do mal e têm aberto os portais dimensionais em diferentes lugares da cidade, para permitir ao Grande Primogénito de R'lyeh escapar da sua clausura e entrar no nosso mundo. Com o fim de fazer frente a esta ameaça, o poderoso feiticeiro e benfeitor Robert Craven, conseguiu reunir um grupo de audazes investigadores do oculto (os jogadores), dispostos a arriscar as suas vidas lutando contra as forças do mal.

Para começar, os jogadores de Der Hexer Von Salem deverão encontrar e selar todos os portais dimensionais que estejam abertos em Arkham, para isso contarão com a ajuda de diversos artefactos de poder. Ao mesmo tempo deverão ir estudando as páginas do Necronomicon, o mítico livro demoníaco, para descobrir qual é o “Grande Primogénito” que permanece oculto em R'lyeh.

A partir desse momento a aventura irá tornar-se realmente perigosa para os investigadores, podendo conduzi-los até à loucura e à morte. Uma vez descoberto o Grande Primogénito de R'lyeh, deverão tentar expulsá-lo de uma vez para sempre, assim como enfrentar todo o tipo de criaturas horríveis comandadas pelo malvado Magno Necron, o máximo oponente de Robert Craven, que se encontrarão em cada esquina das obscuras ruas de Arkham. Serão os nossos heróis capazes de acabar com este pesadelo, de impedir que Grande Primogénito se eleve do mundo do além? Ou fracassarão, condenando toda a humanidade a uma nova era da obscuridade?

O Der Hexer Von Salem é um jogo competitivo e de colaboração. Todos os investigadores formam uma única equipa que partilha objectivos comuns. Para ganhar o jogo deverão fechar a tempo todos os portais dimensionais (antes que o Necron obtenha poder suficiente para criar uma ruptura dimensional), e em seguida expulsar o Grande Primogénito que está em R'lyeh. Se os investigadores lograrem cumprir estes objectivos, todos eles ganham. Se não o conseguirem, todos perdem. Por tanto, é aconselhável que os jogadores actuem de maneira coordenada, discutido entre si o que irá fazer cada um, em cada momento.

Importante: ao longo das regras, referimo-nos aos jogadores, utilizando dois termos “jogadores” ou “Investigadores”. Ambos os termos têm o mesmo significado.

Conteúdo do Jogo

- 1 Saco

- 1 Tabuleiro de jogo

- 1 Marcador Necron



- 6 Cartas Primogénito



- 4 Peões de Investigador



- 1 Dado de Loucura



- 12 Cartas de Eventos



- 1 Peão de Robert Craven



- 26 Cartas de Criaturas



- 4 Cartas de referência dos Investigadores



- 1 Carta de visão geral dos Primogénitos



- 1 Carta de Jogador inicial



-32 Cartas pequenas de Localização (4 conjuntos nas cores de cada um dos jogadores com 8 cartas)



- 4 Tabuleiros de Investigador



-4 Marcadores de Sanidade



- 34 Marcadores de Objectos



Objectos normais:
7x Necronomicon
7x Óculos de visão mágica
7x Elixir de Nus
7x Punhais N'Gaa

- 6 Artefactos de Poder (2 em cada uma das 3 cores diferentes)

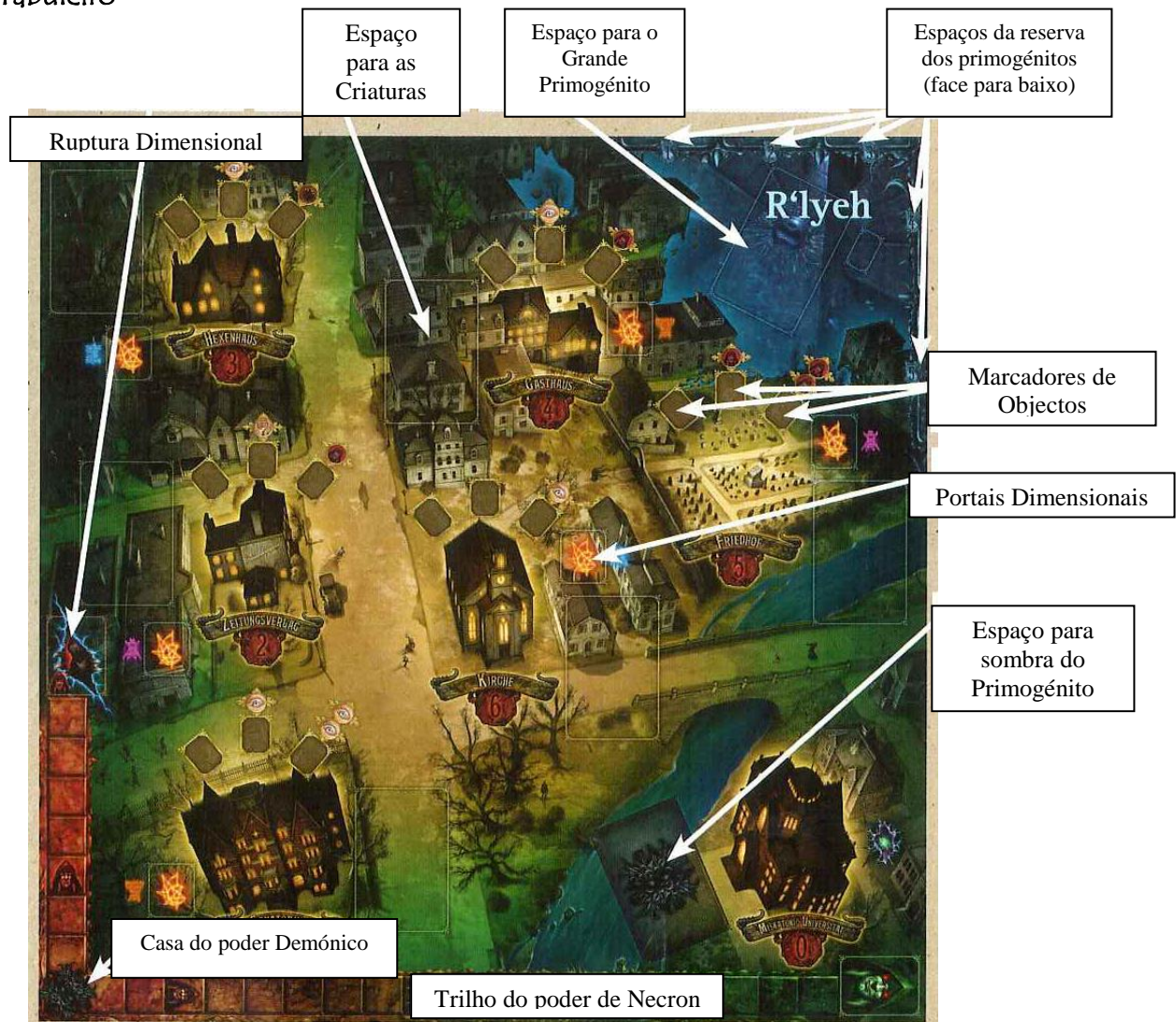
- 8 Fichas de Portal Dimensional



4x Paredes 4x Portal dimensional Vazias

Nota: 2 conjuntos de 8 fichas de portal estão incluídos como substituição).

Descrição do Tabuleiro



Preparação do Jogo

- Antes de jogares o jogo pela primeira vez, tira com cuidado todas as peças. Só um conjunto de 8 fichas de porta dimensional é necessário para o jogo. Os outros dois conjuntos são fornecidos como uma reserva.
- O tabuleiro representa a cidade de Arkham através de sete das suas localizações mais importantes (0 a 6). Além disso, a parte superior direita do tabuleiro representa a cidade submergida de R'lyeh e ao longo da borda inferior está o trilho onde o poder do mago Necron é contabilizado com um marcador.
- Baralha bem as 6 cartas de primogénito e posiciona 5 delas, com a face virada para baixo no tabuleiro, nos espaços de “reserva de primogénitos” em redor de R'lyeh, numerados de 1 a 5 (uma carta em cada um dos espaços). De seguida, posiciona a sexta carta, também com a face virada para baixo, no espaço de R'lyeh. Esta sexta carta será o “Grande Primogénito”, o qual os investigadores deverão deter. Por fim, revela (vira a face para cima) a carta do Primogénito que havias colocado no espaço com o número 1.
- A carta da visão geral dos Primogénitos é posicionada ao lado do tabuleiro do jogo, à vista de todos os jogadores.
- Escolhe à sorte, um jogador para ser o “Jogador Inicial”. Esse jogador receberá a carta de “Jogador Inicial” e as 26 cartas de criaturas. Terá de baralhar bem as cartas de Criatura e irá posiciona-las num monte, com a face para baixo, ao seu lado, formando o “baralho das Criaturas”. A carta do jogador inicial é posicionada, com a face para cima, sobre o lado da carta correspondente ao número de jogadores. Num jogo com três jogadores, o lado com 1 carta de criatura desenhada é posicionado com a face para cima.
- O investigador que está sentado à esquerda do Jogador Inicial, receberá as 12 cartas de Eventos. Terá de baralhar bem as cartas e removerá sem ver 4 delas. Estas quatro cartas não serão utilizadas de momento. De Seguida, colocará as restantes 8 cartas de Eventos no monte, com a face virada para baixo, ao seu lado, formando o “baralho dos Eventos”.
- Cada jogador recebe um dos tabuleiros de investigador que coloca à sua frente. De seguida, cada jogador recebe o peão de investigador e as 8 cartas de localização e a carta de referência de Investigador que tenha a mesma cor que aparece no fundo do seu tabuleiro de investigador (amarelo, azul, laranja ou verde). Por fim, cada jogador receberá um marcador de Sanidade e coloca-o no espaço 6 do trilho do seu tabuleiro de investigador.
- Todos os peões dos jogadores são posicionados na universidade de Miskatonic.
- O peão do Robert Craven também é colocado na universidade de Miskatonic, mas sobre o espaço “0”.
- O marcador Necron é posicionado no espaço mais à direita do trilho de Poder de Necron (o espaço onde aparece a cara de Necron em tamanho grande).
- O dado de Loucura é posicionado ao lado do tabuleiro, ao alcance de todos os jogadores.
- As 8 peças de portal dimensional são misturadas, com a face virada para baixo. Seis delas são posicionadas nos seis espaços de Portal Dimensional das localizações numerada de 1 até 6. Devolve as restantes duas peças de portal, sem serem observadas, à caixa do jogo (deste modo, no início do jogo existirão entre 2 a 4 portais dimensionais em jogo).
- Todos os marcadores de objectos são introduzidos no saco. Cada jogador tira um objecto do saco e posiciona-o no seu tabuleiro de investigador. Os objectos normais são posicionados em um dos três lugares para os objectos normais do tabuleiro de investigador. Se for um artefacto de poder é posicionado no único espaço de artefacto de poder do tabuleiro de investigador.
- Por fim, por cada localização tiram-se três objectos do saco e posicionam-se da esquerda para a direita nos três espaços de objectos dessa localização. Depois de todas as localizações terem tido objectos, posiciona o saco ao lado do tabuleiro do jogo, ao alcance de todos os jogadores.

Os passos de uma Jogada do Jogo

A.Revelar carta(s) de criatura(s)

- No início de cada jogada, o jogador inicial deve, antes de começar o seu turno, revelar 1 ou 2 cartas do baralho de criaturas, segundo o número de jogadores:
 - Num jogo com 2 jogadores, 1 carta de criatura.
 - Num jogo com 4 jogadores, 2 cartas de criatura
 - Num jogo com 3 jogadores, alterna entre 1 e 2 cartas, começando com uma carta na primeira ronda.
- O baralho contém duas cópias de cada carta de criatura, excepto para as cartas especiais de Necron e Robert Craven, das quais só há uma cópia.
- Depois de revelar uma carta, existem duas possibilidades:
 - Se no tabuleiro não houver nenhuma outra carta de criatura igual aquela que acaba de ser revelada, a carta de criatura revelada entra no jogo, e é posicionada no primeiro espaço de Criaturas que esteja livre no tabuleiro, no sentido dos ponteiros do relógio a partir da localização com o número 1. Por tanto, a primeira Criatura que entre em jogo irá ser colocada no Sanatório, a segunda será colocada no Periódico, etc. As cartas de Necron e Robert Craven nunca são posicionadas no tabuleiro. Importante: se todos os 6 espaços para criaturas já estiverem ocupados, a carta da criatura revelada será colocada num monte das cartas descartadas de Criaturas ao lado do tabuleiro. Uma carta de Criatura nunca pode ser colocada no espaço para a Sombra do Primogénito da Universidade de Miskatonic.
 - Se no tabuleiro já existir uma carta de criatura igual aquela que acabou de ser revelada, essa Criatura do tabuleiro é activada, e todos os Investigadores sofrerão imediatamente o dano indicado na parte inferior da carta. Cada Criatura pode causar um tipo e uma quantidade de danos diferentes:



- Exemplo 1: A carta Zombie é revelada e outra carta zombie já está no tabuleiro. Os jogadores sofrerão o dano da carta Zombie, que indica que se deve fazer avançar o marcador Necron em 3 espaços do trilho de Poder de Necron.
- Exemplo 2: Larva de Insecto: Os jogadores têm de descartar colectivamente (entre eles) qualquer combinação de 4 objectos normais (não artefactos). Estes 4 objectos podem ser todos iguais ou de diferentes tipos.
- Exemplo 3: Profundo: Os jogadores colectivamente têm de descartar dois objectos de óculos de visão mágica.

- Se os jogadores tiverem de descartar objectos, eles podem decidir entre eles, quantos objectos cabe a cada um dos jogadores descartar. Os jogadores poderão fazer isso em qualquer combinação, sempre e quando descartam no total o número e tipo de Objectos que lhes são pedidos. Os objectos descartados são posicionados ao lado do tabuleiro, formando um monte de objectos descartados.
- Em algumas cartas de Criaturas, uma seta vermelha está desenhada em cima do objecto. Isto significa que se os jogadores não forem capazes de descartar os Objectos que lhes são pedidos, deve-se avançar o marcador Necron directamente para o espaço seguinte em que apareça a sua imagem.
- Os jogadores nunca podem escolher “passar” o descartar de Objectos. Mesmo no caso em que não disponham dos Objectos suficientes do tipo que lhe é pedido, devem descartar todos os Objectos que tenham desse tipo.
- Quando uma Criatura é activada, a carta de criatura que acaba de ser revelada é colocada no monte das cartas de Criaturas descartadas, visto que a carta da Criatura que estava no tabuleiro permanece no seu lugar.



Cartas de Criaturas Especiais:



Necron: Quando se revela esta carta, os jogadores deverão contar o número de cartas de criatura que há no tabuleiro e fazer avançar o marcador de Necron pelo número igual de espaços no Trilho de Poder do Necron. Além disso, se o espaço de Sombra do Primogénito da Universidade de Miskatonic está ocupado, o marcador de Necron será avançado 2 espaços adicionais. Depois disso, a carta de Necron é baralhada junto com todas as cartas de Criatura que restam no baralho e no monte das cartas descartadas, formando assim um novo baralho de Criaturas.



Robert Craven: O peão de Robert Craven, assim como todos os peões de todos os Investigadores, são posicionadas no espaço da Universidade de Miskatonic e todos os jogadores recuperam todas as suas cartas de localização que tenham gasto (ver mais à frente). Neste caso, se no espaço da Sombra do Primogénito houver alguma carta de Primogénito, os jogadores não sofrem qualquer dano. Depois disso, a carta de Robert Craven, é descartada para o monte das criaturas descartadas e revela-se uma nova carta de Criatura, jogando-se os seus efeitos de forma normal.

B. Acções do Jogador

O jogo é jogado por rondas. Durante cada ronda, todos os jogadores devem levar a cabo um turno. Começando com o jogador inicial e prosseguindo no sentido dos ponteiros do relógio. Quando todos os Investigadores tenham levado a cabo o seu turno, terá sido completada uma ronda, e terá início a seguinte. No seu turno, o jogador deve efectuar as 5 acções que se seguem (de 1 a 5), pela ordem apresentada.

1. Jogar uma carta de Localização

- O jogador selecciona uma das suas cartas de localização que tem na sua mão e deita-a, com a face para cima à sua frente. De seguida, move o seu peão até à localização indicada na carta.
- Se o jogador escolher a carta de localização de “passagem secreta”, poderá mover o seu peão para qualquer localização do tabuleiro, diferente daquela que ocupava nesse momento (não poderá usar a passagem secreta para permanecer na mesma localização em que se encontrava). Contudo, cada vez que um jogador utiliza a carta passagem secreta perderá 1 ponto de Sanidade A carta de Passagem Secreta é a única maneira que os jogadores podem mover-se até R'lyeh (para tentar expulsar o Grande Primogénito).
- Depois de mover o seu peão, o jogador colocará de lado a carta que acaba de utilizar, num monte de cartas descartadas para as suas cartas de Localização.
- Cada vez que o jogador mova o seu peão para a Universidade de Miskatonic recupera todas as cartas de localização que tenha no seu monte de cartas descartadas, e no turno seguinte deverá mover-se para uma Localização diferente da Universidade de Miskatonic.

2. Encontrar-se com um companheiro

- Se na Localização para onde o jogador se moveu, houver um peão de algum outro companheiro, o jogador poderá (se quiser) negociar um objecto com ele, e só um. Por tanto, se houver mais do que um companheiro na Localização, o jogador deverá decidir com qual deles quer negociar um Objecto.
- Em vez de negociar, o jogador pode entregar um dos seus Objectos a um companheiro que esteja nessa Localização.
Importante: Os artefactos nunca podem ser negociados ou dados a outro companheiro.

3. Encontrar uma Criatura ou a Sombra do Primogénito

- Se na Localização para onde o jogador se moveu, existir uma criatura (ou uma Sombra do Primogénito (no caso deste estar na Universidade de Miskatonic), o jogador deverá lançar uma vez o dado de Loucura e ler o resultado tal como se indica a seguir:

- **Entregar um Objecto:** se o jogador tiver o Objecto indicado pelo dado, deverá descartá-lo (caso contrário, não ocorrerá nada). Se o jogador tiver mais de uma cópia do Objecto indicado, só deverá descartar uma cópia do mesmo.
- **Perder um ponto de sanidade:** Se isto reduzir a tua sanidade para 0, significa que ficaste louco, pelo que estás fora do jogo.



- **Poder de Necron:** O marcador de Necron deverá ser avançado em um espaço no trilho do Poder de Necron.

Importante: Se o jogador se encontrar na mesma Localização que o Robert Craven, considera-se que está a salvo da Criatura (ou a salvo da Sombra do Primogénito), pelo que não deverá lançar o dado de Loucura.

- Depois de lançares o dado de loucura e de sofrer os seus efeitos (ou não tenhas tido necessidade de o fazer, graças à presença do Robert Craven), o jogador pode tentar derrotar a Criatura que haja nessa Localização. Para isso deverá dispor dos dois Objectos (ou três Objectos no caso da Sombra do Primogénito) que estão indicados na parte superior da carta de Criatura.

Importante: o jogador não tem de descartar nem gastar de nenhum modo os Objectos requeridos, simplesmente deve tê-los consigo no seu tabuleiro de investigador no momento de enfrentar a Criatura (a única excepção a esta norma é a poderosa Criatura "Thul Saduum", já que para derrotá-la é necessário que o jogador se descarte de um artefacto).

- As criaturas derrotadas são posicionadas no monte das criaturas descartadas. As Sombras do Primogénito derrotadas, retiram-se do jogo e regressam à caixa do jogo.

4. Usar um Objecto

- O jogador pode usar um Objecto. Depois de usar o objecto, ele é descartado. Os Objectos disponíveis e as suas possibilidades de uso, são as seguintes:

- **Óculos de visão mágica:** O jogador poderá olhar, secretamente (isto é, só ele), para a ficha de portal dimensional, que está com a face virada para baixo, na localização de onde se encontra. Depois de olhar para ela, volta a colocá-la com a face virada para baixo no tabuleiro. Deste modo, o jogador saberá se nessa localização há um Portal ou uma parede vazia. Contudo, não poderá revelar esta informação a nenhum dos companheiros. Esta habilidade dos óculos com visão mágica, não tem nenhuma utilidade na Localização correspondente à Universidade de Miskatonic, já que ali não há nenhuma ficha de Portal Dimensional.



- **Necronomicon:** O jogador pode revelar a próxima carta do primogénito que esteja com a face para baixo no tabuleiro, começando a contar a partir do espaço n.º 2 da reserva de Primogénitos (uma vez que o Primogénito do espaço n.º 1 já terá sido automaticamente revelado no princípio do jogo). Por tanto, o Primogénito que se encontra em R'lyeh será descoberto em último lugar, depois terem sido revelados sucessivamente os Primogénitos dos espaços 2, 3, 4 e 5 da reserva.



- **Elixir de Nus:** O jogador pode aumentar a sua pontuação de sanidade em 1, ou 2 se usar este objecto na mesma Localização em que se encontra o Robert Craven. Contudo, a tua sanidade nunca pode ir acima de 6



- **Punhal de N'gaa:** se o jogador se encontra na mesma Localização que o Robert Craven, poderá usar o Punhal de N'gaa para derrotar automaticamente a Criatura ou a Sombra do Primogénito que haja nessa Localização. A Criatura derrotada coloca-se no monte das cartas de Criaturas descartadas, assim como a Sombra do Primogénito derrotado é retirado por completo do jogo. Obviamente, esta habilidade do Punhal de N'gaa não servirá de nada naquelas Localizações em que não há nenhuma Criatura nem sombra do Primogénito.



- **Artefactos:** o jogador pode usar um artefacto para tentar fechar um Portal Dimensional. Para isso, deverá colocar o Artefacto sobre a ficha de Portal Dimensional que existe, com a face para baixo, nessa Localização. Não obstante, o Portal Dimensional só ficará encerrado se o seu símbolo coincidir com o do Artefacto em questão. Se em qualquer momento do jogo (inclusive no final do mesmo) se descobre que algum Artefacto que tenha sido colocado sobre um Portal Dimensional não tem o mesmo símbolo, ou se colocou um Artefacto sobre uma ficha de Portal dimensional que na realidade é uma parede vazia, os jogadores perderão o jogo de imediato. Não se pode colocar mais do que um Artefacto sobre a mesma ficha de Portal Dimensional.



Importante: o Portal dimensional da Universidade de Miskatonic pode ser encerrado mediante qualquer artefacto, mas isto só se poderá fazer depois dos jogadores terem logrado manter prisioneiro o Grande Primogénito de R'lyeh.

Importante: Um artefacto também pode utilizar-se para derrotar a Criatura "Thul Saduum", neste caso será colocado no monte dos Objectos descartados, como se fosse um Objecto normal.

5. Adquirir um Objecto

- Como a última acção do seu turno, o jogador **pode** (se quiser) adquirir **um** dos objectos que estão estendidos nos espaços para os Objectos da sua Localização. Para isso, deverá pagar o custo indicado sobre o espaço do Objecto que quer adquirir. Os custos possíveis são os seguintes:
 - O marcador de Necron deve avançar em 1 ou 2 espaços (de acordo se há um ou dois símbolos de Necron).
 - A Sanidade do Investigador se reduz em 1 ou 2 pontos (de acordo se há um ou dois símbolos de Sanidade).
 - Deve ser revelada a carta do topo do Baralho de Criaturas e resolvê-la da maneira normal.
 - Deve ser revelada a carta do topo do Baralho de Eventos e resolver os seus efeitos.



Terá de pagar o custo indicado, o jogador deve pegar no marcador do objecto e colocá-lo num espaço livre do seu tabuleiro de Investigador. Se os seus três espaços para Objectos já estão ocupados, primeiro, deverá descartar um dos três objectos que tem. A mesma regra se aplica aos Artefactos.

- Adquirir um objecto nunca é obrigatório. Se o jogador não quiser adquirir nenhum Objecto nesse turno, não tem porquê fazê-lo.
- O jogador não poderá usar um Objecto acabado de adquirir até ao seu turno seguinte.
- Quando um jogador adquire o último Objecto que restava numa Localização, tem de se tirar três novos Objectos do saco e devem ser colocados da esquerda para a direita nos três espaços para os Objectos dessa Localização.
- Se em algum momento do jogo, o saco ficar completamente vazio, volta-se a meter dentro dele todos os objectos que estejam no monte dos Objectos descartados e jogo continua.

C. Tira uma carta de Evento

- Quando se completar uma ronda, onde todos os jogadores levaram a cabo um turno, o último jogador a levar a cabo o seu turno, deverá revelar a carta topo do Baralho de Eventos.
- Em primeiro lugar, o peão de Robert Craven avançará tantas Localizações como as indicadas na carta de Evento revelada, contando de maneira ascendente desde a Localização em que se encontra nesse momento. Se a carta de Evento indicar que o Robert Craven deve avançar mais além da localização n.º 6 (a Igreja), o peão dará a volta e seguirá contando a partir da Localização n.º 0 (a Universidade de Miskatonic). Por exemplo, se o Robert Craven se encontra na Localização n.º 5, e a carta de Evento indica que deve avançar 3 Localizações, este mover-se-à até a Localização n.º 1.
- Nestas regras já se tinha explicado os tipos de ajudas que o Robert Craven pode prestar aos Investigadores que se encontra, na mesma Localização:
 - Pode permitir derrotar uma criatura usando o punhal N'Gaa.
 - Pode fazer recuperar 2 pontos de sanidade em vez de um ao usar o Elixir de Nus.
- Pode evitar que tenham que lançar o dado de Loucura ao enfrentar uma Criatura ou a Sombra de Primogénito.
- Uma vez avançado o peão de Robert Craven, se deverá ler em voz alta o texto da carta de Evento e deve-se resolver os seus efeitos.
- Se o Baralho de Eventos se esgotar por completo, baralha as 12 cartas de Evento (as 8 do monte de descarte, mais as 4 que se tinham deixado de lado), e forma um novo Baralho de Eventos igual ao que se tinha feito no início do jogo (deixando de fora 4 cartas, sem as ver e formando o baralho com as restantes 8 cartas de Eventos).
- Depois de revelar e resolver a carta de Evento, a ronda se dá por finalizada. O Jogador Inicial volta a começar a ronda seguinte, revelando o número apropriado de cartas de Criatura (que depende de quanto jogadores estejam em jogo, tal como já foi explicado). O título de Jogador Inicial nunca muda durante o jogo.

A Sombra de Primogénito



- O Hexer Van Salem inclui seis cartas de Primogénitos. As cinco cartas que tinham sido estendidas na reserva de Primogénitos no início do jogo só poderão “cativar-se” como Sombras de Primogénitos na Universidade de Miskatonic, quando assim indicar alguma carta de Evento.
- Se um jogador se mover até a Universidade de Miskatonic quando há uma sombra de Primogénito aí, deverá lançar o dado de Loucura e sofrer os seus efeitos. Depois disso, poderá derrotar a Sombra de Primogénito se dispor dos três objectos que se indicam na carta desse Primogénito (cabe recordar que estes Objectos não se descartam de nenhum modo: é suficiente que o Investigador os tenha em seu poder quando enfrenta a Sombra de Primogénito).
Importante: Quando uma Sombra de Primogénito se encontra na Universidade de Miskatonic, deverá aplicar-se por completo o texto dessa carta de Primogénito.
- Se na Universidade de Miskatonic houver uma Sombra de Primogénito, mas uma carta de Evento indicar que se deve colocar um outro primogénito aí, o novo Primogénito substituirá a que estava aí, convertendo-se assim na nova Sombra de Primogénito. O primogénito que ocupava o espaço de Sombra de Primogénito até este momento será retirado do jogo e é devolvido à caixa do jogo. Se não se puder substituir a actual Sombra de Primogénito (porque não há nenhum Primogénito disponível na reserva), não ocorrerá nada.



- Os jogadores deverão revelar todas as cartas que há na reserva de primogénitos (a carta do espaço n.º 1 já tinha sido revelada no início do jogo), antes que o marcador de Necron chegue ao último espaço do Trilho de Poder de Necron (o espaço que mostra o desenho de um Portal Dimensional abrindo-se). Se os jogadores não o conseguirem fazer, perderão o jogo.

R'lyeh

- Logo que a sexta carta de Primogénito que descansa em R'lyeh seja revelada mediante um marcador de Necromicon, os jogadores saberão qual o Grande Primogénito que estão a enfrentar. A partir do momento em que o Grande Primogénito seja revelado, o texto da sua carta deverá aplicar-se por completo até que os jogadores o consigam expulsar.
- Para que os jogadores possam terminar o jogo com sucesso, um deles deverá mover-se até R'lyeh e expulsar o Grande primogénito que esteja aí. Até que os jogadores não façam isso, não poderão fechar o Portal dimensional da Universidade de Miskatonic.
- Para que um jogador possa mover-se até R'lyeh deverá jogar no seu turno a carta de Localização “passagem secreta”, reduzindo em 1 a sua pontuação de Sanidade e prossegue colocando o seu peão no espaço de expulsão de R'lyeh. Além disso, o jogador só poderá deslocar-se até R'lyeh se dispor dos três Objectos necessários para expulsar o Grande primogénito que estão indicados na sua própria carta de Primogénito (por Exemplo, para expulsar a Cthulhu fazem falta três Objectos do mesmo tipo, assim como para expulsar o Dagon fazem falta três Objectos diferentes).



Conselho: ainda que os jogadores não tenham descoberto qual é o Grande Primogénito que se oculta em R'lyeh, podem sempre consultar a carta de referência de Primogénitos, com o fim de saber que Objectos são mais prováveis que venham a ser necessários para o expulsar.

- A partir do momento que o jogador tenha expulsado o Grande primogénito, o texto dessa carta de Primogénito já não se aplica mais. O jogador não terá que lançar o dado de Loucura em R'lyeh, mas a partir do momento em que expulsa o Grande Primogénito perderá 1 ponto de sanidade no final de cada um dos seus turnos (incluindo o turno em que expulsou o Grande Primogénito). Se devido a isso, a sua Sanidade cair para zero, resultará na eliminação do jogador do jogo, junto com todos os Objectos que tinha consigo, e a expulsão do Grande Primogénito ficará sem efeito (isto é, outro jogador deverá voltar a expulsá-lo).
- Para o que resta do jogo, o jogador que levou a cabo a expulsão não poderá mover-se de R'lyeh, nem voltará a realizar nenhuma das acções normais de um turno de jogador. Não obstante, desde esse momento e até ao fim do jogo, não sofrerá também nenhum dano por parte de Criaturas activadas, nem de cartas de eventos.

Sanidade a 0

Se a sanidade de um jogador cair alguma vez para 0, significará que esse Investigador ficou completamente louco e por isso deverá retirar-se da partida. Todos os Objectos e Artefactos que tinha consigo serão colocados no monte dos Objectos descartados.



Fim do jogo

Existem diferentes maneiras para perder um jogo de Hexer van Salem, mas só há uma maneira para ganhá-lo.

O jogo finalizará de imediato com a **derrota** dos jogadores se ocorrer qualquer das seguintes coisas

- Se o marcador de Necron chegar ao espaço de Poder Demoníaco (o espaço que se encontra no extremo esquerdo do Trilho de Necron, com a ilustração de uma criatura tentacular), antes dos jogadores tenham podido revelar que é o Grande Primogénito de R'lyeh.
- Se o marcador de Necron chegar ao último espaço do Trilho de Necron (o espaço com a ilustração de um Portal Dimensional abrindo-se).
- Se todos os jogadores, menos um tenha visto reduzida a sua Sanidade a zero (Já que o jogador que tenha expulsado o Grande Primogénito não poderá mover-se de R'lyeh, e por isso não poderá fechar o Portal Dimensional da Universidade de Miskatonic).

O jogo finalizará com a vitória dos jogadores se conseguirem expulsar o Grande primogénito e fechar correctamente todos os Portais dimensionais. Depois de fechar o Portal da Universidade de Miskatonic, se deverá desvendar todas as Fichas de Portal Dimensional do Tabuleiro. Se todas tenham sido fechadas com o artefacto correcto e não se tenha colocado nenhum artefacto sobre uma parede vazia, os jogadores terão ganho o jogo. Em qualquer outro caso, os jogadores terão perdido o jogo.

Esclarecimento: o motivo pelo qual os jogadores perderão o jogo, pelo facto de terem colocado algum artefacto sobre uma parede vazia, é porque se considera que a energia mágica do Artefacto, ao ser manipulada de forma incorrecta, terá aberto um novo Portal dimensional que acabou por permitir que o Grande Primogénito acesse ao nosso mundo.

Pontuação

Se os jogadores quiserem, no final de um jogo, em que conseguiram vencer, podem tentar calcular o seu “nível de vitória”. Para isso deverão debruçar-se sobre o Trilho de Poder de Necron e contar os espaços que ficaram entre o marcador de Necron e o espaço final de Portal Dimensional. A este número deverão somar todos os objectos e Artefactos que tinham em seu poder no final do jogo e as pontuações de Sanidade que todos os investigadores finalizaram o jogo. O número que resultar dessa soma será o nível de vitória alcançado pelo grupo.

Aumentar o Nível de Dificuldade

Os jogadores experientes quererão aumentar o nível de dificuldade dos seus jogos de Hexer von Salem, pelo que podem levar a cabo as seguintes alterações:

- Os investigadores começam o jogo com uma pontuação de Sanidade de 5 (o mesmo 4).
- O marcador de Necron avança automaticamente três espaços no início do jogo.
- Retira-se um par de criaturas do baralho de criaturas.

Jogar cooperativamente

No início de cada jogada, pode ser útil em discutir a estratégia. Não se esqueçam, que não é permitido discutir sobre aquilo que viram nas fichas de portal. Contudo, se o grupo decidir em ir banir o primogénito e fechar o portal em "Miskatonic University", têm permissão de dizer que existem ainda portais abertos em Arkham. De forma similar, têm permissão de dizer que não sabem da existência de mais portais abertos em Arkham.

Autor: Michel Reineck

Tratamento Editorial (versão original): TM Spiele

Design: Franz Vohwinkel

Versão Portuguesa: Paulo Santos
<http://dreamwithboardgames.blogspot.com/>

© Wolfgang Hohlbein

© 2008
KOSMOS Verlag
Pfizerstraße 5-7
D-70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191-0
Fax: +49 711 2191-199
info@kosmos.de
www.kosmos.de
Art.-Nr: 690489
Alle Rechte vorbehalten
MADE IN GERMANY



<http://dreamwithboardgames.blogspot.com/>

Cartas de Criaturas

As cartas de criatura com texto assim como o seu efeito forem identificados a seguir:

- **Blutjager:** Todos os jogadores perdem 2 pts de sanidade.
- **Bruxa (2 desenhos diferentes):** Todas as peças de portal que não tenham um artefacto nelas têm de ser baralhadas e redistribuídas no tabuleiro de jogo.
- **Thul Saduun** Todos os jogadores têm de lançar o dado duas vezes e sofrer as perdas indicadas.
- **Necron** O Necron move-se em um espaço por cada criatura no tabuleiro do jogo e adicionalmente dois espaços se existir um Primogénito a assombrar "Miskatonic University". Depois baralha esta carta e o monte das cartas descartadas de criaturas de regresso ao baralho de cartas de criaturas.
- **Robert Craven** A figura do Robert todos as figuras de jogador são movidas para "Miskatonic University". Os jogadores não precisam de lançar o dado se existir uma assombração presente. Todos os jogadores recuperam as cartas de localização jogadas e regressam às suas mãos. Tira outra carta de criatura.

Habilidades das cartas Primogénitos

- **Cthulhu:** Quando se encontra uma criatura ou a assombração tens de lançar o dado duas vezes para perdas.
- **Dagon:** Quando se posicionam novos itens numa localização, o lugar do item sem um custo é deixado vazio.
- **Hastur:** A habilidade da bruxa não pode ser usada.
- **Nyarlahotep:** As perdas do lançamento do dado são duplicadas.
- **Shub-Niggurath:** No início de cada jogada, move o marcador Necron em um espaço mais perto da ruptura dimensional.
- **Yog-Sothoth:** Cartas de Eventos benéficas não têm efeito.

Cartas de Eventos

Maior parte de cartas de eventos podem ser distinguidas através da quantidade de movimentos da bruxa.

Cartas de Eventos Negativas

- **moves 1** Posiciona o primogénito mais recentemente revelado em volta de R'lyeh como uma assombração em "Miskatonic University",
- **moves 2** O marcador Necron move-se em dois espaços em direcção à ruptura dimensional.
- **moves 3** Tira e resolve a carta topo de criatura.
- **moves 4** Posiciona o primogénito mais recentemente revelado em volta de R'lyeh como uma assombração em "Miskatonic University".
- **moves 5** Todos os jogadores perdem uma sanidade.

Cartas de Eventos Positivas

- **moves 0:** Nada acontece.
- **moves 1 starts with 'Die Spieler':** Escolhe uma carta de criatura do tabuleiro e descarta-a.
- **moves 1 starts with 'Bis zum nächsten':** Até à próxima fase de evento, não precisas de pagar qualquer custo por tirar itens.
- **moves 2:** Tira três itens do saco e dividi-os entre os jogadores de qualquer maneira à tua escolha.
- **moves 3:** Divide 3 pts de sanidade de qualquer maneira que desejes entre todos os jogadores.
- **moves 4:** Move o Necron em um espaço de distância da ruptura dimensional.
- **moves ?:** Posiciona a bruxa numa localização à tua escolha