Arkham Horror®
The Card Game



Livro de Regras

Além do Tempo e do Espaço...

Assumindo que eu estivesse são e desperto, minha experiência naquela noite foi uma que jamais decaiu sobre um homem antes. Foi, acima de tudo, uma confirmação de tudo que eu estava decidido a dispensar como mito e sonho.

–H. P. Lovecraft, "The Shadow Out of Time"

Visão do Jogo

Arkham Horror: O Jogo de Cartas é um Living Card Game (LCG) cooperativo no qual de um a quatro Investigadores trabalham juntos para descobrir mistérios e conspirações arcanas, enquanto ao mesmo tempo superam os demônios pessoais que assombram seu passado.

Cada jogador toma o papel de um Investigador, e constrói um baralho baseado nas habilidades daquele Investigador. Uma série de cenários interligados cria uma narrativa de campanha através da qual um mistério maior é revelado. Em cada um destes cenários, os Investigadores se movem por locais ameaçadores, explorando-os, buscando por pistas que permitirão avançar a história, e tentando evitar ou derrotar as traiçoeiras forças dos Mitos.

Conforme progresso é feito na campanha, cada Investigador adquire experiência e conhecimento, com os quais o personagem se desenvolve de várias formas, adicionando poderosas cartas de nível mais alto em seu baralho. Mas cuidado: conforme você se expõe mais ao mundo arcano, mais se arrisca na insanidade. Os Investigadores precisam se proteger contra o punho da loucura, enquanto tentam sobreviver e resolver o mistério.



Usando este livro

Este livro de regras foi escrito como uma introdução a *Arkham Horror: O Jogo de Cartas* para novos jogadores. Ele deve ser usado como um guia enquanto aprendendo e jogando sua primeira partida. Recomendamos que novos jogadores aprendam o básico do jogo usando o cenário introdutório e os baralhos pré-construídos descritos em "Baralhos Iniciais de Investigador", na página 04. O final deste livro contém também uma introdução ao modo de campanha e as regras para customizar os baralhos originais. Uma referência rápida das palavras-chave, ícones e símbolos importantes para o jogo pode ser encontrada na contracapa do livro.

As regras completas de jogo podem ser encontradas no Guia de Referência, que também possui tópicos mais avançados como a interpretação do texto de cartas, a resolução de conflitos na ordem de efeitos e uma sequência detalhada das fases. Recomendamos que jogadores novos se familiarizem com o jogo usando este Livro de regras e leiam o Guia de Referência para resolver dúvidas conforme as mesmas surjam no jogo.

Um Jogo de Cartas Vivo

Arkham Horror: O Jogo de Cartas é um jogo cooperativo para até quatro jogadores. Um ou dois podem jogar usando apenas o conteúdo desta caixa básica, e até quatro podem jogar usando uma segunda cópia da caixa. Além disso, *Arkham Horror: O Jogo de Cartas* é um Living Card Game (LCG), e a experiência de jogo pode ser customizada e ampliada através da compra de expansões. Estas podem apresentar novos Investigadores, cenários ou campanhas adicionais, e novas cartas de jogador que adicionam variedade e profundidade aos baralhos de Investigador. Enquanto jogar os cenários de uma campanha completa cria a melhor experiência, cada um dos cenários pode ser jogado de forma isolada. Diferente de jogos colecionáveis, todas as expansões de LCGs possuem distribuição fixa; não existe aleatoriedade no conteúdo.

Componentes

Exemplos dos componentes do jogo são apresentados aqui para propósitos de identificação. Uma anatomia completa das cartas pode ser encontrada nas páginas 28-31 do Guia de Referência.



44 marcadores de Caos



27 marcadores de Dano (1s e 3s)



30 marcadores de Recurso



30 marcadores de Pistas/Perdição (dupla-face)



18 marcadores de Horror (1s e 3s)

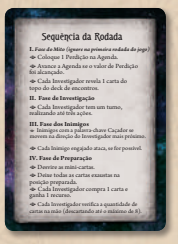


5 cartas de Investigador



5 mini-cartas de Investigador

119 cartas de Jogador



Carta de Referência de Jogador



Carta de Posse



Carta de Perícia



Carta de Evento



Carta de Fraqueza

110 Cartas de Cenário



Carta de Agenda



Carta de Ato



Carta de Referência de Cenário





Carta de Localização (dupla-face)



Carta de Inimigo



Carta de Infortúnio

Organização da Primeira Partida

Para organizar a primeira partida, realize os seguintes passos em ordem. O jogo é mais fácil de aprender em um ou dois jogadores.

1. **Escolha o(s) Investigador(es)**. Cada jogador escolhe um Investigador e coloca a carta de seu Investigador na sua área de jogo. Para a primeira partida, recomendamos que um jogador use Roland Banks (carta 1). Se houver um segundo jogador, é recomendado que ele jogue com Wendy Adams (carta 5).
2. **Escolha qual dos Investigadores será o Investigador-Chefe da partida, e dê àquele jogador o Guia de Campanha.**

   ◈ *O Investigador-Chefe é o jogador que decide empates e toma decisões pelo grupo sempre que houver um conflito.*
3. **Monte e embaralhe os baralhos dos jogadores.** As cartas usadas em cada baralho recomendado para a partida inicial estão detalhadas em "Baralhos Iniciais de Investigador".

Baralhos Iniciais de Investigador

Baralho inicial de Roland Banks (número de identificação da carta entre parênteses):

- *.38 Especial de Roland (6)*
- *Acobertar (7)*
- *.45 Automática (16)*
- *Treinamento Físico (17)*
- *Patrulha Policial (18)*
- *Primeiros Socorros (19)*
- *Machete (20)*
- *Cão de Guarda (21)*
- *Evidência! (22)*
- *Esquiva (23)*
- *Explosão de Dinamite (24)*
- *Golpe Violento (25)*
- *Lupa (30)*
- *Livro Antigo do Conhecimento (31)*
- *Pesquisador Bibliotecário (32)*
- *Dr. Milan Christopher (33)*
- *Consciência Expandida (34)*
- *Textos Médicos (35)*
- *Mente sobre Matéria (36)*
- *Testando um Palpite (37)*
- *Barricada (38)*
- *Dedução (39)*
- *2 cópias de Faca (86)*
- *2 cópias de Lanterna (87)*
- *2 cópias de Reserva de Emergência (88)*
- *2 cópias de Coragem (89)*
- *2 cópias de Destreza Manual (92)*
- *Paranóia (97)*

Baralho inicial de Wendy Adams (número de identificação da carta entre parênteses):

- *Amuleto de Wendy (14)*
- *Abandonada e Sozinha (15)*
- *Canivete (44)*
- *Furto (45)*
- *Bater Carteiras (46)*
- *Derringer .41 (47)*
- *Leo De Luca (48)*
- *Golpe Duro (49)*
- *Ardiloso (50)*
- *Ataque pelas Costas (51)*
- *Ataque Surpresa (52)*
- *Oportunista (53)*
- *Casaco de Couro (72)*
- *Vasculhando (73)*
- *Bastão de Baseball (74)*
- *Pé de Coelho (75)*
- *Gato de Rua (76)*
- *Ao Alcance (77)*
- *Distração Astuta (78)*
- *"Olhe o que eu achei!" (79)*
- *Sorte! (80)*
- *Instinto de Sobrevivência (81)*
- *2 cópias de Faca (86)*
- *2 cópias de Lanterna (87)*
- *2 cópias de Reserva de Emergência (88)*
- *2 cópias de Dominar (91)*
- *2 cópias de Coragem Inesperada (93)*
- *Amnesia (96)*

◈ *Algumas cartas possuem uma versão melhorada com um ou mais pontos brancos no canto superior esquerdo. Quando construindo os baralhos iniciais, não inclua estas versões melhoradas.*



4. **Reúna as reservas de marcadores.** Coloque os marcadores de Dano, Horror, Pistas/Perdição e Recurso ao alcance de todos os Investigadores.

   ◈ *A reserva de marcadores serve como repositório para todos os marcadores que não estão sendo usados.*
5. Organize a sacola de Caos. Coloque os 16 marcadores de Caos indicados abaixo em um compartimento opaco como uma sacola, copo ou bacia. Este compartimento é referenciado como a "sacola de Caos". Devolva os outros marcadores de Caos para a caixa do jogo.

   +1, 0, 0, –1, –1, –1, –2, –2, –3, –4, ☠, ☠, ☗, ☗, ✱2, ✱

   ◈ *Durante o jogo, os Investigadores deverão revelar aleatoriamente marcadores de dentro da sacola para modificar suas chances de sucesso ou falha em várias situações.*
6. **Pegue os Recursos Iniciais.** Cada Investigador pega 5 Recursos da reserva e os coloca perto de sua carta de Investigador. Esta é a reserva de Recursos do Investigador.

   ◈ *Recursos são gastos pelo Investigador para jogar cartas de sua mão.*
7. **Compre a mão inicial de cartas.** Cada Investigador compra 5 cartas de seu baralho. Se uma Fraqueza for comprada a qualquer momento durante este passo, deixe-a de lado, compre uma carta adicional, e então embaralhe a Fraqueza de volta no baralho.

   ◈ *Cada jogador pode realizar um único "mulligan" neste momento, caso queira, colocando de lado até 5 das cartas compradas, comprando um número equivalente de cartas do baralho, e então embaralhando as cartas que foram postas de lado de volta no baralho. Realizar um "mulligan" é recomendado se um jogador não receber uma mão inicial decente. Por exemplo, não comprar Posses seria uma boa razão para fazer "mulligan".*

Organização do Cenário

Os seguintes passos se referem a informações específicas do primeiro cenário da campanha *A Noite do Fanático*.

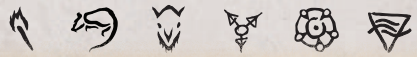
8. **Leia a introdução de cenário para "A Reunião".** A introdução para este cenário é o texto em itálico na página 2 do Guia de Campanha de "*A Noite do Fanático*", "Parte 1: A Reunião".

   ◈ *Esta introdução de cenário passa um gancho narrativo da história que está prestes a se desenvolver. Preste atenção na narrativa, tanto no Guia de Campanha quanto nos textos de cartas, pois podem ser revelados detalhes importantes que informam e adicionam contexto para decisões feitas posteriormente no cenário.*

9. **Encontre as cartas de cenário para "A Reunião".** Os conjuntos de encontro usados neste cenário são (números de identificação entre parênteses): A Reunião (cartas 104-119), Ratos (carta 159), Carniçais (cartas 160-162), Causando Medo (cartas 163-165), Males Antigos (carta 166) e Frio Arrepiante (cartas 167-168). As cartas em cada conjunto de encontros possuem símbolos identificando-as como parte daquele conjunto. No Guia de Campanha, esta informação é apresentada da seguinte forma:

Preparação

Reúna todas as cartas dos seguintes conjuntos de encontro: A Reunião, Ratos, Carniçais, Causando Medo, Males Antigos e Frio Arrepiante. Estes conjuntos são indicados pelos seguintes ícones:



Quando reunindo as cartas de encontro, pegue todas as cópias de cada carta nos encontros listados. Use os números de conjunto (#/#) na parte de baixo da carta para ajudá-lo.

10. **Monte o baralho de Agenda.** Reúna o baralho de Agenda (em ordem sequencial, para que a Agenda 1A fique no topo, a Agenda 2A seja a próxima, etc) usando as cartas de Agenda dos conjuntos de encontro usados no passo 9. Leia o texto de história da Agenda 1A.

O baralho de Agenda representa o progresso feito pelas forças sombrias dos Mitos. Geralmente, os Investigadores não vão querer que o baralho de Agenda avance.

11. **Monte o baralho de Atos.** Reúna o baralho de Atos (em ordem sequencial, para que o Ato 1A fique no topo, o Ato 2A seja o próximo, etc) usando as cartas de Ato dos conjuntos de encontro usados no passo 9. Leia o texto de história do Ato 1A.

O baralho de Atos representa o progresso feito pelos Investigadores enquanto resolvem o mistério ou buscam seu objetivo no cenário. Geralmente, os Investigadores querem que o baralho de Atos avance.



12. **Coloque a carta de referência para "A Reunião" (carta 104A) próxima do baralho de Agendas.** Use o lado "fácil/padrão" para este tutorial.

Esta carta é usada cada vez que um marcador , ou for escolhido na sacola do caos para indicar como aquele marcador afeta o jogo.

13. **Coloque o Escritório em jogo (carta 111).** Quando uma Localização é colocada em jogo, ela sempre entra em jogo com o lado "não-Revelado" para cima. O lado não-Revelado de uma Localização pode ser identificado pela presença do símbolo de fechadura abaixo do nome da carta (mostrado abaixo).

Leia o texto de história do lado não-Revelado do Escritório neste momento.



14. **Deixe todas as outras Localizações de lado, fora do jogo.** Estas cartas são Entrada, Sótão, Adega e Salão (cartas 112-115).

Quando os jogadores são instruídos a "deixar de lado" cartas de encontro ou de jogador, estas cartas não são usadas de imediato, mas são mantidas por perto, pois podem ser necessárias em um ponto posterior do cenário.

15. **Cada Investigador começa o jogo no Escritório.** Coloque a mini-carta de cada Investigador perto do Escritório para representar que cada Investigador está no Escritório.

Quando um Investigador entra (ou começa o jogo) em uma Localização, vire aquela Localização para o lado "Revelado". Este lado pode ser identificado pela presença dos valores de Ocultação e Pistas. Quando uma Localização é revelada, coloque nela marcadores de Pista em número igual ao valor de Pistas, o qual, no caso do Escritório, é de 2 por Investigador.



16. **Deixe de lado as cartas Sacerdote Carniçal (116) e Lita Chantler (117), fora do jogo.**

17. **Monte o baralho de Encontros.** Pegue as cartas que restaram do passo 9 (as que não foram usadas para outros propósitos nos passos 10-16) e embaralhe-as para criar o baralho de Encontros.

Durante o jogo, Investigadores vão comprar cartas de Encontro deste baralho, representando perigos, monstros, loucuras e outras aflições que eles precisam desafiar para que possam vencer.

Um diagrama de uma área de jogo sugerida está apresentado na próxima página.

O jogo está pronto para começar.

Posses de Wendy

Carta de Investigador



Baralho de Wendy



Pilha de descarte de Wendy

Área de jogo de Wendy

Área de Ameaça de Wendy
(Inimigos engajados, maldições, ferimentos e outras aflições ficam aqui)



Reserva de Recursos de Wendy

Referência do Cenário





Baralho de Atos



Baralho de Agendas



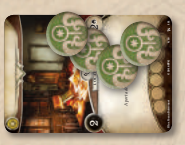
Baralho de Encontros

Área de Encontros

Pilha de Descarte de Encontros

Mini-carta de Wendy





Localização (Escritório)



Mini-carta de Roland



Reserva de Marcadores

Área de Ameaça de Roland
(Inimigos engajados, maldições, ferimentos e outras aflições ficam aqui)

Reserva de Recursos de Roland



Área de Jogo de Roland

Posses de Roland



Cartas de Investigador



Baralho de Roland

Pilha de Descarte de Roland

Conceitos Principais

Esta seção apresenta um número de conceitos importantes quando aprendendo e jogando o jogo.

A Regra de Ouro

Se o texto de uma carta contradiz o texto das regras (seja neste livro ou no Guia de Referência), o texto da carta tem preferência. Se for possível que ambos os textos, da carta e das regras, aconteçam, então ambos acontecem.

Escolhas e Conflitos

Se os jogadores precisarem fazer uma escolha dentre duas ou mais opções igualmente válidas *(por exemplo, quando um inimigo deve se mover na direção do "Investigador mais próximo" e houver duas opções válidas)*, o Investigador-Chefe realiza a escolha entre as opções.

Se os jogadores estiverem inseguros sobre como resolver um conflito de regras ou timing, resolva-o da maneira que os jogadores perceberem como o pior resultado possível naquele momento em relação a vencer o cenário, e então continuem a partida. Esta regra é conhecida como "A Regra Severa", e seu uso ajuda a manter o jogo fluindo sem forçar os jogadores a buscar respostas para cada conflito que ocorra.

Vencendo e Perdendo

Conforme os jogadores avançam em um cenário, eles eventualmente alcançarão uma resolução. Algumas delas são favoráveis (e podem ser consideradas "vitórias"), outras são menos favoráveis e podem deixar os Investigadores em situações complicadas.

O baralho de Atos representa o progresso dos Investigadores em um cenário. O objetivo principal dos jogadores é reunir Pistas e usá-las para avançar através do baralho de Atos até que uma resolução (favorável, de preferência) seja alcançada.

O baralho de Agendas representa os objetivos e o progresso das forças maliciosas que agem contra os Investigadores no cenário. Se o baralho de Agendas alcançar sua conclusão, uma resolução (geralmente mais sombria) vai acontecer.

Quando qualquer carta de Encontro ativa uma resolução - conforme indicado pelo texto "**(->R#)**" – os jogadores completam o cenário e devem ler o texto de resolução que corresponde ao número no Guia de Campanha para descobrir o que acontece depois.

Se todos os Investigadores forem eliminados durante um cenário, a conclusão "se nenhuma resolução for alcançada" do Guia de Campanha é usada.

"Na Ordem dos Jogadores"

A frase "na ordem dos jogadores" é usada para definir a ordem na qual os jogadores resolvem ou executam um passo do jogo. Quando os jogadores forem instruídos a fazer algo "na ordem dos jogadores", o Investigador-Chefe faz aquele "algo" primeiro, seguido por cada outro jogador, um por vez, em sentido horário.

Por Investigador (🎩)

O símbolo 🎩 perto de um valor multiplica aquele valor pelo número de Investigadores que iniciaram o cenário. O número de Pistas que são colocadas em uma Localização e o número de Pistas necessárias para avançar o Ato atual geralmente são indicados por este símbolo.

Preparado e Exausto

Cartas entram em jogo em posição "preparada" (de pé, para que o texto possa ser lido da esquerda para a direita). Para usar certas habilidades de cartas, a carta precisa ficar "exausta", o que é indicado girando a carta 90º para o lado. Uma carta na posição exausta não pode ficar exausta novamente até que fique preparada (o que acontece devido a etapas do jogo ou habilidades de cartas).



Preparado



Exausto

Localizações

Localizações representam os vários lugares para os quais os Investigadores viajam durante um cenário enquanto buscam por pistas. Cada Localização tem dois lados: um lado revelado e um não-revelado. O lado revelado de uma Localização possui um valor de Ocultação e um valor de Pistas. O lado não-revelado não mostra esta informação, e tem um símbolo de fechadura abaixo do nome.

Uma Localização entra em jogo com a face não-revelada para cima. Quando um Investigador entra em uma Localização pela primeira vez, ela é revelada (virada para o lado revelado) e um número de Pistas igual ao valor de Pistas daquela Localização é colocado nela (vindas da reserva). Isso pode ocorrer durante a organização da partida se os Investigadores começaram o jogo em uma Localização, ou se as instruções instruírem os jogadores a revelarem uma Localização.



Não-Revelado



Revelado

Perícias e Testes de Perícia

Cada Investigador possui quatro Perícias: Determinação (), Intelecto (), Combate (), e Agilidade (). Quanto maior for o valor em uma certa Perícia, melhor o Investigador é ao realizar tarefas com ela.

Várias situações exigem que o Investigador "**realize um Teste de Perícia**". Um Teste de Perícia coloca o valor que o Investigador possui em uma Perícia em particular contra uma dificuldade determinada pela habilidade ou etapa do jogo que iniciou o teste. Para realizar um Teste de Perícia, o jogador revela um marcador aleatório da sacola de Caos, o qual modifica o valor de sua Perícia. Se o valor modificado for igual ou maior que a dificuldade do teste, o Investigador é bem sucedido. As consequências de passar ou falhar em um teste são descritas pela carta ou ação que iniciou o teste.

Modificando Valores de Perícia para Testes

Antes de comprar um marcador de Caos para um Teste de Perícia, o Investigador pode melhorar o valor da Perícia. Existem duas formas de fazer isso:

Primeiro, o Investigador pode "arriscar" cartas elegíveis de sua mão. Cartas elegíveis possuem um ou mais ícones combinando com o tipo de Perícia que está sendo usada no teste. Um ícone coringa (?) combina com qualquer tipo de Perícia. Cada ícone em cartas arriscadas que combine com a Perícia do Teste aumenta o valor da Perícia do Investigador em 1. O Investigador realizando o teste pode arriscar quantas cartas quiser da mão para o teste. Cada *outro* Investigador que estiver na mesma Localização pode arriscar 1 carta de sua mão para ajudar.



Icones de Perícias

Não pague o custo em Recursos da carta quando arriscando-a em um teste.
Adicionalmente, o Investigador pode ativar (Ações Livres) para modificar sua Perícia para um teste.

Efeitos dos marcadores de Caos

Cada marcador de Caos possui um símbolo ou modificador numérico que influencia no resultado do Teste de Perícia. Os efeitos de cada marcador de Caos estão listados abaixo.

, , , - verifique na carta de Referência do cenário e resolva o efeito correspondente.

- verifique sua carta de Investigador e resolva o efeito de do Investigador.

- Indica uma falha automática no Teste de Perícia.

Se o marcador de Caos revelado (ou o efeito indicado pelo marcador) possuir um modificador numérico, aquele modificador é aplicado ao valor de Perícia do Investigador durante o teste.

Concluindo um Teste de Perícia

Se o valor modificado da Perícia do Investigador for igual ou maior do que o valor de dificuldade do teste, o Investigador é bem sucedido. Caso contrário, ele falha. A habilidade ou etapa do jogo que iniciou o teste descreve as instruções para as consequências de ser bem sucedido ou falhar.

Algumas cartas de Perícia possuem uma habilidade que é resolvida após completar um Teste de Perícia, caso a carta tenha sido arriscada no teste.

Após completar o teste de Perícia, descarte todas as cartas de Investigador arriscadas no teste e devolva os marcadores de Caos revelados para a sacola de Caos.

Exemplo de Teste de Perícia

*Wendy Adams compra a carta de Encontro "Mãos que Agarram", a qual diz: "**Revelação** - Teste (3). Para cada ponto de diferença pelo qual você falhar, sofra 1 dano."*

O valor de Agilidade de Wendy é 4, e a dificuldade do teste é 3. Wendy está com pouca Vida, então é importante que ela passe neste teste! Wendy não possui cartas na mão que possuam ícones que possam ser arriscados no teste. Seu parceiro, Roland, está na mesma Localização e decide arriscar uma carta no teste, uma que possui um ícone de . Isso dá a Wendy um bônus de +1 de Agilidade durante o teste.

Wendy agora puxa um marcador de Caos aleatório da sacola de Caos, e revela um "-2". Este modificador é aplicado ao valor de Agilidade de Wendy no teste. Seu valor agora é 4 (valor base) +1 (da carta que Roland arriscou) - 2 (do marcador de Caos), para um total de 3. Já que o valor de Perícia modificado de Wendy é igual ao valor da dificuldade, ela é bem sucedida no teste!

Agora que Wendy passou, ela aplica os resultados do teste. A carta "Mãos que Agarram" não tem efeito (pois ela não falhou no teste). A carta arriscada por Roland é descartada, e o marcador de Caos é devolvido à sacola.

Cartas de Fraqueza

Uma carta de Fraqueza é uma carta no baralho do Investigador que possui um efeito ruim quando comprada. Estas cartas são identificadas pelo texto "Fraqueza" ou "Fraqueza Básica" abaixo da arte ou do nome. Quando uma destas cartas é comprada, o Investigador deve resolver sua habilidade de "**Revelação** - " imediatamente. (Veja "Fraquezas", na página X do Guia de Referência, para mais detalhes sobre as cartas de Fraqueza).

Sequência da Rodada

Arkham Horror: O Jogo de Cartas é jogado em uma série de rodadas. Durante uma rodada, os Investigadores encontram as terríveis forças dos Mitos, se movem e exploram locais misteriosos, derrotam perigosos inimigos e, finalmente, reúnem espólios para se preparar para a próxima rodada.
Cada rodada é dividida nas seguintes quatro Fases:

1. Fase do Mito (ignore esta Fase na primeira rodada de jogo)
2. Fase de Investigação
3. Fase dos Inimigos
4. Fase de Preparação

Nota Importante: Durante a primeira rodada do jogo, ignore a Fase do Mito. Prossiga para a Fase de Investigação. A Fase do Mito é descrita na página 13.

Uma vez que todas as quatro Fases sejam completadas, a rodada termina e a partida prossegue para a Fase de Mito da rodada seguinte. Cada uma das Fases é descrita em detalhes abaixo.

A Fase de Investigação

Na Fase de Investigação, os Investigadores estão no centro do palco. O que eles fazem depende das circunstâncias e do Investigador em questão.

Durante esta Fase, cada Investigador realiza um turno em separado. Os Investigadores, em grupo, escolhem qual Investigador realizará o primeiro turno. Quando o turno de um Investigador terminar, escolha um Investigador para realizar o próximo turno, e prossiga até que cada Investigador tenha realizado seu turno.

Cada Investigador possui três Ações durante seu turno, que podem ser usadas para realizar diversas tarefas. Um Investigador pode realizar quaisquer uma das seguintes Ações, quantas vezes quiser, em qualquer ordem, contando que possua uma Ação para pagar pela tarefa. Em seu turno, um Investigador pode usar uma Ação para:

- **Comprar** 1 carta.
- Adquirir 1 **Recurso**.
- **Ativar** uma ➤➤ habilidade de Ação.
- **Engajar-se** a um inimigo na mesma Localização.
- **Investigar** a Localização onde está.
- **Mover-se** para uma nova Localização conectada.
- **Jogar** uma carta de Posse ou Evento da mão.
- Tentar **Fugir** de um inimigo engajado a ele.
- **Lutar** contra um inimigo na mesma Localização.

Se um Investigador estiver engajado com um ou mais inimigos preparados, realizar qualquer Ação que não seja **Fugir**, **Lutar** ou Ativar uma habilidade que possua as designações **Negociar** ou **Desistir** no texto faz com que aquele(s) inimigo(s) ataquem o Investigador (ver "A Fase dos Inimigos" na página 12). Este tipo de ataque é chamado de **ATAQUE DE OPORTUNIDADE**.

Um Investigador pode terminar seu turno antes caso não queira realizar ações. Para indicar que o turno de um Investigador acabou, vire sua mini-carta para o lado preto e branco. Ações não usadas não podem ser guardadas para turnos futuros. Após todos os Investigadores completarem seus turnos, o jogo prossegue para a Fase dos Inimigos.

Dica do Tutorial

No começo do jogo, os Investigadores estão trancados no Escritório. Como eles devem prosseguir?

Nesta situação, algumas ações são melhores que outras. Se um Investigador tiver em sua mão cartas de Posse que pareçam úteis, o Investigador deve considerar usar a ação de Jogar para equipar uma ou duas destas cartas - isto vai assegurar que o Investigador esteja preparado quando algum desafio ou inimigo inesperados surgir em seu caminho. Também existem Pistas no Escritório; os Investigadores devem considerar usar a ação de Investigar para tentar encontrar estas Pistas para que possam avançar o baralho de Atos. Alternativamente, a ação de Comprar e a de Recursos podem ser úteis, ajudando um Investigador a conseguir cartas e recursos para um momento posterior do jogo.

Cada uma das ações está descrita em detalhes nas seções seguintes:

Comprar

O Investigador usando esta ação compra uma carta do topo de seu baralho.

Recursos

O Investigador usando esta ação ganha um Recurso da reserva de marcadores.

Ativar

O Investigador usando esta ação resolve uma habilidade ➤➤ de Ação em uma carta que esteja sob seu controle, ou em uma carta de encontro que esteja na mesma Localização, ou na carta atual de Agenda ou Ato.

Engajar-se

O Investigador usando esta ação engaja-se a um inimigo que esteja na mesma Localização. Para engajar-se a um inimigo, o Investigador coloca aquele inimigo em sua área de ameaça.

Dica de estratégia: Esta ação pode ser usada para se engajar tanto a um inimigo que não esteja engajado quanto a um inimigo que já esteja engajado com outro Investigador na mesma Localização.

Investigar

O Investigador usando esta ação investiga a Localização onde está para tentar encontrar Pistas. O Investigador realiza um teste de Intelecto (🧠) contra o valor de Ocultação daquela Localização:



Valor de Ocultação

Se o teste de Perícia for bem sucedido, o Investigador descobre uma Pista da Localização. Quando isso acontece, o jogador pega uma das Pistas que está na Localização e coloca em sua carta de Investigador.

Se o Investigador falhar no teste, nenhuma Pista é descoberta.

Avançando o Baralho de Atos

O baralho de Atos representa o progresso que os Investigadores podem realizar em um cenário. Geralmente os Investigadores podem avançar o baralho de Atos gastando, em grupo, um número apropriado de Pistas. Pistas usadas retornam para a reserva geral. Avançar o Ato desta forma não custa uma ação e pode ser feito durante o turno de qualquer Investigador. O número de Pistas necessário para avançar para o próximo Ato pode ser encontrado na parte de baixo da caixa de texto da carta de Ato em jogo.

Se o Ato em jogo possui uma instrução "**Objetivo** - " em negrito, aquela instrução se sobrepõe ao método de avanço do baralho de Atos descrito acima.

Para avançar o baralho de Atos, vire o Ato em jogo para seu lado B, siga as instruções no verso e coloque-o de lado, fora de jogo. A próxima carta no baralho de Atos se torna o novo Ato em jogo. Quando avançando o baralho de Atos, quaisquer Pistas que os Investigadores tenham ganho (mas não tenham gasto) permanecem em suas áreas de jogo.

Fugir

O Investigador usando esta ação tenta fugir de um inimigo com o qual esteja engajado. O Investigador realiza um teste de Agilidade (🏃) contra o valor de Evasão do inimigo:



Valor de Evasão do Inimigo

Se o teste de perícia for bem sucedido, o Investigador consegue fugir do inimigo. O inimigo fica exausto e o engajamento é quebrado. Mova o inimigo da área de ameaça do Investigador para a Localização atual do Investigador para indicar que eles não estão mais engajados um ao outro.

Se o teste de Agilidade falhar, o Investigador não consegue fugir e permanece engajado ao inimigo.

Dica de estratégia: Fugir de inimigos pode ser crucial para o sucesso. Inimigos exaustos não engajam automaticamente aos Investigadores, não realizam ataques de oportunidade e não atacam na Fase dos Inimigos. Se você estiver desarmado ou precisar evitar um inimigo mortal, considere fugir ao invés de realizar um ataque fútil.

Mover

O Investigador usando esta ação se move para uma Localização conectada. Mova a mini-carta daquele Investigador para qualquer outra Localização que esteja marcada com uma conexão com a Localização atual do Investigador (veja abaixo). As conexões de uma Localização são indicadas pelos ícones na parte de baixo da carta, com cada ícone combinando com o ícone idêntico que estiver no título de cada Localização conectada.

Se a Localização conectada estiver não-Revelada, ela é virada para o lado Revelado quando o Investigador se move para ela. Lembre-se de colocar na Localização o número de Pistas indicado na carta quando isso ocorrer (veja "Localizações", na página 7).



Um Investigador pode se mover da Entrada para a Adega.

Jogar

Quando um Investigador usa esta ação, aquele Investigador escolhe uma carta de Posse ou Evento em sua mão, paga o custo em Recursos, e a coloca em jogo. O custo em Recursos e tipo da carta são encontrados no canto superior esquerdo.



A .45 Automática é uma Posse que custa 4 Recursos.

Para pagar o custo em Recursos, o Investigador que está jogando a carta deve mover de sua reserva para a reserva geral uma quantidade de Recursos igual ao custo da carta.

As regras para jogar cada tipo de carta são as seguintes:

- Se a carta sendo jogada é um **Evento**, seus efeitos são resolvidos e então a carta é colocada na pilha de descarte de seu possuidor.
- Se a carta sendo jogada é uma **Posse**, ela é colocada na área de jogo do Investigador que jogou a carta e permanece em jogo até que uma habilidade ou efeito do jogo faça com que ela saia.
- Cartas de **Perícia** não são jogadas. Para que suas habilidades e ícones sejam usados, estas cartas precisam ser arriscadas da mão do jogador em um Teste de Perícia (ver página 8).

Cartas com a palavra-chave **Veloz** não custam uma ação para serem jogadas.

Espaços

Espaços restringem o número de cartas de uma categoria específica que um Investigador pode ter em jogo por vez. Se uma Posse tem um ou mais símbolos de espaço, ela só pode entrar em jogo se seu controlador possuir aqueles espaços disponíveis.

Os espaços disponíveis para um Investigador são:

- **1 espaço de Aliado, 1 espaço de Corpo, 1 espaço de Acessório, 2 espaços de Mão e 2 espaços Arcanos.**

Os ícones abaixo indicam que uma Posse conta na capacidade do Investigador para o espaço indicado. Se uma Posse não tem símbolos de espaço, ela não ocupa nenhum espaço.

1 espaço de Acessório

1 espaço de Corpo

1 espaço de Aliado

1 espaço de Mão

2 espaços de Mão

1 espaço Arcano

2 espaços Arcanos

Se um Investigador deseja jogar ou obter controle de uma Posse que exige um espaço que já está sendo usado por uma Posse diferente, o Investigador precisa escolher e descartar as Posses que ocupam o espaço, deixando-o vago para a Posse recém-adquirida.

Lutar

O Investigador usando esta ação ataca um inimigo que esteja na mesma Localização. O Investigador realiza um Teste de Combate (✊) contra o valor de Luta do inimigo:



Valor de Luta do Inimigo

Vida do Inimigo

Se o teste de Combate for bem sucedido, o ataque é realizado e o Investigador causa **1 Dano** ao inimigo atacado. Algumas armas, feitiços ou outros efeitos especiais podem modificar a quantidade de dano causado. Coloque um número de marcadores de dano igual à quantidade de dano causado sobre a carta do inimigo. Se um inimigo possuir tanto (ou mais) dano quanto possui de Vida, ele é derrotado e colocado na pilha de descarte de encontros. Se a parte de baixo do quadro de texto do inimigo indicar que ele dá Pontos de Vitória, coloque a carta em uma pilha de Vitória compartilhada pelos jogadores ao invés de descartá-lo.

Se o teste de Combate falhar, nenhum dano é causado no inimigo sendo atacado. Entretanto, se o Investigador falhar no teste de Combate contra um inimigo que está engajado a outro Investigador, o valor de dano do ataque falho será causado ao Investigador ao qual o inimigo está engajado.

Um Jogo Cooperativo

Existe um grande número de escolhas possíveis durante a Fase de Investigação. Os Investigadores são encorajados a trabalhar juntos e planejar o que desejam conseguir a cada rodada. A ordem na qual os Investigadores realizam seus turnos e as ações que cada um realiza podem ser a diferença entre sucesso e falha.

Enquanto os Investigadores podem planejar seus turnos como um grupo, cada indivíduo tem a palavra final sobre suas ações. Para maiores informações sobre a comunicação entre Investigadores, veja a coluna lateral "Conversa na Mesa", na página seguinte.

Conversa na Mesa

Arkham Horror: O Jogo de Cartas busca estabelecer uma experiência de interpretação de papéis na qual cada jogador faz o papel de um personagem específico: seu Investigador. A natureza do jogo encoraja os jogadores a trabalharem juntos e a se comunicar, mas os jogadores também são encorajados a "ficar no personagem" o máximo possível enquanto isso. As áreas de informação secreta do jogo (as cartas na mão e no baralho de um jogador) existem para manter a sensação de que cada Investigador é um indivíduo único no mundo do jogo, e faz suas decisões sem o completo e perfeito conhecimento das coisas que os outros sabem ou pensam. Uma boa forma de manter essa ilusão é não falar nomes de cartas, não ler textos em voz alta nem fazer alusão a cartas em particular que possuam informação secreta (por exemplo as da sua mão ou baralho).

Por exemplo: Wendy quer que seu parceiro, Roland, realize uma ação de Investigação, e ela deseja avisar que pode ajudar. Ao invés de dizer "Faça uma ação de Investigação; eu posso jogar Percepção" ou "Investigue sua Localização; eu posso contribuir com dois ícones", Wendy permanece no personagem dizendo "Você deveria investigar. Eu posso ajudar!"

A Fase dos Inimigos

Na fase dos Inimigos, os inimigos vêm atrás dos Investigadores, e se puderem, atacam!

Resolva os seguintes passos, em ordem. Se não houver inimigos em jogo, prossiga para a Fase de Preparação.

1. **Inimigos Caçadores se movem**. Alguns inimigos possuem a palavra-chave **Caçador**. Cada inimigo Caçador se move uma vez, para uma Localização conectada, na direção do Investigador mais próximo. Inimigos **Caçadores** exaustos e os que estiverem em uma Localização com um ou mais Investigadores não se movem.

   Se um **Caçador** se mover para uma Localização ocupada por um ou mais Investigadores, aquele inimigo imediatamente engaja contra um deles (veja "Engajamento de Inimigos, na página 13).

2. **Inimigos atacam**. Cada inimigo preparado e engajado realiza um ataque contra o Investigador contra o qual está engajado. Os Investigadores resolvem os ataques dos inimigos na ordem dos jogadores.

   Quando um inimigo atacar, cause tanto seu Dano quanto seu Horror, simultaneamente, no Investigador engajado. (Veja "Dano e Horror", na próxima coluna.)

A quantidade de Dano e Horror causados pelo ataque de um inimigo pode ser encontrada na parte de baixo da caixa de texto da carta do inimigo:



Dano — *O ataque do Devorador de Carne causa 1 de Dano e 2 de Horror ao Investigador engajado.* — *Horror*

Após um inimigo atacar durante a Fase dos Inimigos, deixe-o exausto para indicar que ele já atacou (durante ataques de oportunidade, inimigos não ficam exaustos).

Dano e Horror

Um Investigador pode sofrer dano e/ou horror durante um cenário. Dano diminui a Vida do Investigador, e horror diminui sua Sanidade.



Valor de Vida — *Valor de Sanidade*

Quando um Investigador sofre Dano, coloque marcadores de Dano na carta do Investigador e/ou quaisquer das cartas de Posse do Investigador que possuam valor de Vida, até o máximo de dano que cada carta puder receber. Uma carta que não possui valor de Vida não pode receber dano.

Quando um Investigador sofre Horror, coloque marcadores de Horror na carta do Investigador e/ou quaisquer das cartas de Posse do Investigador que possuam valor de Sanidade, até o máximo de Horror que cada carta puder receber. Uma carta que não possui valor de Sanidade não pode receber Horror.

Se uma carta tiver uma quantidade de dano que seja igual ou maior que sua Vida, ou uma quantidade de Horror que seja igual ou maior à sua Sanidade, a carta é derrotada. Uma carta de Posse derrotada é descartada. Um Investigador derrotado é eliminado (Ver "Eliminação" na página X do Guia de Referência).

A Fase de Preparação

Na Fase de Preparação, os heróis e vilões encontram seus pertences e se preparam para a próxima rodada.

Resolva os seguintes passos, em ordem:

1. Cada Investigador vira sua mini-carta de face para cima.
2. Deixe preparadas todas as cartas exaustas. Cada inimigo não engajado que fique preparado na mesma Localização que um Investigador se engaja a ele neste momento (ver "Engajamento de Inimigos", na coluna ao lado).
3. Cada Investigador compra 1 carta e ganha 1 Recurso.
4. Cada Investigador com **mais do que 8 cartas na mão** escolhe e descarta cartas da mão até que restem apenas 8.

Após os passos acima, a rodada de jogo está completa. Prossiga para a Fase do Mito da próxima rodada do jogo.

A Fase do Mito

Na Fase do Mito, as forças arcanas que se opõem aos Investigadores buscam avançar suas agendas profanas.

A Fase do Mito compreende três etapas, descritas abaixo.

1. Coloque um marcador de Perdição na Agenda atual.
2. Compare o total de marcadores de Perdição em jogo (na Agenda atual e outras cartas) com o valor de Perdição da Agenda atual. Se o total de marcadores de Perdição em jogo for igual ou maior que o valor de Perdição da Agenda, avance o baralho de Agendas. Isso é feito descartando todos os marcadores de Perdição do jogo, virando a carta de Agenda, seguindo as instruções de seu verso, e então removendo a carta do jogo. Após seguir estas instruções, a parte da frente da próxima carta do baralho de Agendas se torna a Agenda ativa. (**Importante**: a menos que uma carta especifique que seu efeito "pode avançar a Agenda", este é o único momento em que o baralho de Agenda avança).



Marcador de Perdição



Existem 3 marcadores de Perdição em jogo. Desta forma, a Agenda avança.

Engajamento de Inimigos

Enquanto uma carta de inimigo está em jogo, ela ou está engajada contra um Investigador (e colocada na área de ameaça daquele jogador) ou está em uma Localização (e colocada naquela Localização). Cada inimigo na área de ameaça de um Investigador é considerado como estando na mesma Localização que o Investigador. Caso o Investigador se mova, o inimigo permanece engajado, e se move junto com o Investigador para a nova Localização.

A qualquer momento em que um inimigo preparado não-engajado estiver na mesma Localização que um Investigador, ele engaja contra aquele Investigador e é colocado na área de ameaça daquele Investigador. Se vários Investigadores estiverem na mesma Localização que um inimigo preparado, o Investigador-Chefe escolhe contra qual Investigador o inimigo se engaja. Alguns inimigos possuem uma instrução "**Presa** -", a qual define contra quem eles se engajam se houver um conflito. (Veja "Presa", na página X do Guia de Referência).

Um inimigo irá se engajar imediatamente caso:

- Apareça (estando preparado) na mesma Localização que o Investigador.
- Se mova (estando preparado) para a mesma Localização que um Investigador.
- Um Investigador se mova para a mesma Localização que o inimigo preparado.
- Um inimigo exausto fique preparado na mesma Localização que um Investigador.

3. Na ordem dos jogadores, cada Investigador compra a carta do topo do baralho de encontros. Instruções para resolver cada tipo de carta de encontro estão abaixo.



Carta de Infortúnio



Carta de Inimigo

Infortúnio - Quando uma carta de Infortúnio é comprada, sua habilidade é resolvida, e a carta é colocada na pilha de descarte de encontros.

Inimigo - Quando uma carta de Inimigo é comprada, aquele inimigo surge engajado contra o Investigador que comprou a carta, a menos que ela possua uma instrução "**Aparição** -". Se o inimigo possuir uma instrução de aparição, ele surge na Localização indicada na instrução.

E Depois?

Após a resolução da Fase do Mito, o jogo prossegue para a Fase de Investigação normalmente. Continue resolvendo as rodadas do jogo até que os jogadores tenham alcançado a resolução do cenário (veja "Vencendo e Perdendo", na página 7).

Depois que você completar o jogo, talvez queira continuar a campanha. Para fazer isso, leia as "Regras de Campanha Expandida" nas páginas 3 e 4 do Guia de Campanha. Então prossiga para o cenário "As Máscaras da Meia-Noite", usando as regras de arrumação da página X do Guia de Referência.

Alguns jogadores podem querer praticar com Investigadores diferentes antes de prosseguir com a campanha. Para fazer isso, use as regras de "Criação de Baralhos" abaixo, ou use os baralhos iniciais listados na página 15 para jogar novamente o primeiro cenário, "A Reunião".

Uma referência rápida de palavras-chave, ícones e símbolos importantes pode ser encontrada na contracapa deste livro. Adicionalmente, o Guia de Referência cobre pontos refinados do jogo. Use estas referências frequentemente para dominar o jogo.

Criação de Baralhos

A Caixa Básica de *Arkham Horror: O Jogo de Cartas* foi criada para ser uma experiência de jogo completa com significante rejogabilidade. Após aprender o básico do jogo, os jogadores podem querer explorar a criação de baralhos originais.

Porquê criar um Baralho?

Criar baralhos é um processo pelo qual o jogador pode customizar seu baralho para derrotar cenários usando ideias e estratégias originais. Isso permite ao jogador experimentar o jogo de novas formas; ao invés de adaptar seu estilo de jogo à estratégia de um baralho inicial, cada jogador pode criar um baralho que funcione da forma que ele deseja. Quando um jogador constrói um baralho original, ele não apenas participa do jogo: ele ativamente molda a forma como o jogo é jogado.

Regras de Customização de Baralhos

A seguir temos regras para criar baralhos em *Arkham Horror: O Jogo de Cartas*. Note que para mais opções de criação, os jogadores podem querer obter outras expansões contendo novas cartas.

- O jogador deve escolher exatamente 1 carta de Investigador.
- O baralho do jogador deve incluir o número exato de cartas de jogador padrão indicadas no verso da carta de Investigador em "Tamanho do Baralho". Para os Investigadores da caixa básica, este número é 30. Fraquezas, cartas específicas do Investigador e cartas do cenário que sejam adicionadas ao baralho não contam nesta limitação.
- Cada carta de jogador padrão no baralho deve ser escolhida observando as "Opções de Criação", disponíveis no verso da carta do Investigador.
- O baralho de um jogador não pode incluir mais do que 2 cópias de cada carta, observando o nome das mesmas.
- Se existir qualquer outra "Exigência de Criação" no verso da carta do Investigador, ela deve ser respeitada também.
- No começo de uma campanha, o Investigador só pode incluir cartas de nível 0 em seu baralho (veja "Níveis das Cartas", na página 15).

Fraqueza Aleatória

A maioria dos Investigadores possui uma exigência de criação de baralho que instrui o jogador a adicionar uma Fraqueza básica aleatória em seu baralho.

Uma Fraqueza básica é identificada por este símbolo:



Para escolher uma Fraqueza básica aleatória, pegue o conjunto de dez Fraquezas básicas desta Caixa Básica, embaralhe todas elas e compra uma aleatoriamente, adicionando-a ao baralho. Alguns produtos de *Arkham Horror: O Jogo de Cartas* adicionam Fraquezas básicas à coleção do jogador. Basta adicionar estas cartas às dez cartas da Caixa Básica quando precisar escolher uma Fraqueza básica aleatória no futuro.

Por exemplo: Stephanie possui duas cópias da Caixa Básica, uma cópia da primeira Expansão de Campanha e uma cópia do primeiro Pacote de Mito. Para criar um conjunto de Fraquezas básicas, ela pega todas as Fraquezas básicas de uma das Caixas Básicas, todas as da caixa da Expansão e todas do Pacote de Mito, embaralhando-as juntas. Sua Fraqueza básica é comprada aleatoriamente deste baralho.

A Fraqueza escolhida pelo processo acima é adicionada ao baralho do jogador no final da criação do baralho, depois que todas as outras cartas já foram escolhidas. No modo de campanha, a Fraqueza escolhida permanece como parte do baralho durante toda a campanha, a menos que seja removida por alguma habilidade de carta. Novas Fraquezas não são adicionadas no início dos cenários de campanha seguintes, mas habilidades de cartas e instruções dos cenários podem instruir o Investigador a ganhar Fraquezas adicionais.

Níveis de Carta

O nível de uma carta é indicado pela presença de pontos brancos abaixo de seu custo. O nível de uma carta é igual ao total de pontos na carta.



3 pontos brancos indicam que esta é uma carta de nível 3.

No modo de campanha, um Investigador pode ser recompensado com pontos de experiência após completar um cenário. estes pontos podem ser gastos na compra de cartas de nível mais alto para usar no baralho durante a campanha (veja "Modo Campanha" na página 5 do Guia de Referência).

Baralhos Iniciais

Estas listas de baralhos servem como ponto de partida para o jogador que ainda não quer usar as regras de customização de baralhos para construir um baralho original.

Com o conteúdo de uma única Caixa Básica, os jogadores poderão criar dois desses baralhos iniciais ao mesmo tempo, nas seguintes combinações: Roland e Agnes, Roland e Wendy, Daisy e Skids, Daisy e Wendy ou Agnes e Skids. Comprando uma segunda cópia da Caixa Básica de *Arkham Horror: O Jogo de Cartas*, você poderá criar quatro destes baralhos simultaneamente.

O número de identificação de cada carta ou grupo de cartas está entre parênteses.

Cada baralho inicial deve incluir uma Fraqueza básica aleatória da reserva de Fraquezas básicas (96-103).

Baralho inicial de Roland Banks: Roland Banks (1), .38 Especial de Roland (6), Acobertar (7), 1 cópia de cada carta de Guardião de nível 0 (16-25), 1 cópia de cada carta de Pesquisador de nível 0 (30-39), 2 cópias de Faca (86), 2 cópias de Lanterna (87), 2 cópias de Reserva de Emergência (88), 2 cópias de Coragem (89) e 2 cópias de Destreza Manual (92).

Baralho inicial de Daisy Walker: Daisy Walker (2), Bolsa de Daisy (8), O Necronomicon (9), 1 cópia de cada carta de Pesquisador nível 0 (30-39), 1 cópia de cada carta de Místico nível 0 (58-67), 2 cópias de Faca (86), 2 cópias de Lanterna (87), 2 cópias de Reserva de Emergência (88), 2 cópias de Percepção (90) e 2 cópias de Destreza Manual (92).

Baralho Inicial de "Skids" O'Toole: "Skids" O'Toole (3), Em Fuga (10), Dívidas do Hospital (11), 1 cópia de cada carta de Ladino nível 0 (44-53), 1 cópia de cada carta de Guardião nível 0 (16-25), 2 cópias de Faca (86), 2 cópias de Lanterna (87), 2 cópias de Reserva de Emergência (88), 2 cópias de Coragem (89) e 2 cópias de Dominar (91).

Baralho inicial de Agnes Baker: Agnes Baker (4), Herança de Hyperborea (12), Memória Sombria (13), 1 cópia de cada carta de Místico nível 0 (58-67), 1 cópia de cada carta de Sobrevivente nível 0 (72-81), 2 cópias de Faca (86), 2 cópias de Lanterna (87), 2 cópias de Reserva de Emergência (88), 2 cópias de Percepção (90) e 2 cópias de Coragem Inesperada (93).

Baralho inicial de Wendy Adams: Wendy Adams (5), Amuleto de Wendy (14), Abandonada e Sozinha (15), 1 cópia de cada carta de Sobrevivente nível 0 (72-81), 1 cópia de cada carta de Ladino nível 0 (44-53), 2 cópias de Faca (86), 2 cópias de Lanterna (87), 2 cópias de Reserva de Emergência (88), 2 cópias de Dominar (91) e 2 cópias de Coragem Inesperada (93).

Créditos

Criação do jogo: Nate French and Matthew Newman

Edição: Patrick Brennan

Revisão: Brad Andres, Erik Dahlman, Kristopher Fletcher, Kevin Tomczyk, Alexander Hynes, and Christine Crabb

Design Gráfico: Mercedes Opheim and Evan Simonet with Monica Helland and Christopher Hosch

Gerente de Design Gráfico: Brian Schomburg

Arte da Capa: Ignacio Bazán Lazcano

Direção de Arte: Zoë Robinson

Gerente de Direção de Arte: Andy Christensen

Grupo de História de Arkham Horror: Andy Christensen, Matthew Newman, Michael Hurley, Katrina Ostrander, and Nikki Valens

Gerente de Produção: Megan Duehn

Gerente de LCG: Chris Gerber

Diretor Criativo: Andrew Navaro

Designer Executivo do Jogo: Corey Konieczka

Produtor Executivo: Michael Hurley

Editor: Christian T. Petersen

Agradecimentos especiais aos nossos playtesters - suas contribuições são numerosas demais para contabilizar e não teríamos feito este jogo sem vocês: Aaron J. Wong, Alan Newman, Alex Filewood, Ali Eddy, Andrea Dell'Agnese, Brad "Rapid Rat Recall" Andres, Brian Schwebach, Caleb Grace, Chris Gerber, Christopher Hosch, Craig "Late to the Party" Bergman, Damon Stone, Daniel Schaefer, Dominic Greene, Erik Dahlman, Gareth Dean, Ian Martin, Jeff Farrell, Jeremy Fredin, Jeremy "Vicious Blow" Zwirn, Julia Faeta, Kathleen Miller, Katrina Ostrander, Lukas Litzinger, Luke "Mining for Clues" Eddy, Mark Anderson, Mark Larson, Matt Pachefsky, Mercedes "Machete" Opheim, Mike "Autofail" Strunk, Mizuho Dahlman, Patrice Mundinar, Patrick Brennan, Paweł Smoczyk, Rick Meyer, Rose Malloy, Sam Bailey, Samuel Langenegger, Sunyi Dean, Teague "They Killed Me Again" Murphy, Zach "I Have Amnesia" Varberg

Tradução: André Bigler; Diagramação: Francisco Filho

Sequência da Rodada

1. Fase do Mito (ignore na primeira rodada do jogo)
2. Fase de Investigação
3. Fase dos Inimigos
4. Fase de Preparação

Palavras-chave

Palavras-chave são atributos que conferem regras específicas para uma carta. A seção seguinte serve como lembrete rápido sobre como cada palavra-chave funciona. Para regras completas sobre as palavras-chave, veja o Guia de Referência.

Caçador: No começo da Fase dos Inimigos, cada inimigo Caçador se move uma Localização na direção do Investigador mais próximo.

Indiferente: Um inimigo Indiferente não engaja contra Investigadores por conta própria. (Um Investigador pode usar uma ação ou habilidade de carta para engajar contra o inimigo). Um Investigador não pode atacar um inimigo Indiferente a menos que esteja engajado a ele.

Invasão: Depois que um Investigador compra e resolve uma carta de encontro que possua a palavra-chave Invasão, aquele Investigador deve comprar e resolver uma carta adicional.

Maciço: Um inimigo Maciço está engajado com cada Investigador que estiver na mesma Localização.

Perigo: Quando um Investigador compra uma carta com a palavra-chave Perigo, o Investigador não pode conversar com outros jogadores nem receber assistência enquanto estiver resolvendo a habilidade de Revelação da carta e/ou a estiver fazendo Aparecer.

Retaliação: Se um Investigador falha no Teste de Perícia enquanto está atacando um inimigo que possua a palavra-chave Retaliação, o inimigo (se estiver preparado) realiza seu ataque (dano e horror) contra o Investigador.

Usa (X): A palavra-chave Usa cria e define um tipo específico de marcador que deve ser colocado na carta quando ela entra em jogo. O valor após a palavra-chave indica um número de marcadores de Recurso a serem colocados na carta para indicar o tipo especificado de marcador. Estes marcadores são usados em conjunto com o resto da habilidade da carta.

Instruções

Aparição: indica onde um inimigo deve surgir quando comprado.

Presa: indica contra qual Investigador um inimigo vai engajar (ou para qual Investigador ele vai se mover caso possua a palavra-chave Caçador) caso existam múltiplas opções válidas.

Gatilhos de Habilidade

Habilidade de Ação (➤➤): usar esta habilidade custa uma ação.

Habilidade Livre (➤): usar esta habilidade não custa uma ação.

Habilidade de Reação (↩): pode ser usada uma vez a cada vez que o gatilho especificado aconteça. Não custa uma ação.

Símbolos e Ícones

Por Investigator

Classes de Personagens

Guardião

Pesquisador

Místico

Ladino

Sobrevivente

Perícias

Determinação

Intelecto

Combate

Agilidade

Coringa

Marcadores de Caos

Verifique a habilidade na carta do Investigador que está realizando o teste.

O Investigador falha automaticamente no teste, como se possuísse valor 0 na Perícia.

Verifique a habilidade do marcador revelado na carta de referência do cenário.