Arkham Horror®
Card Game



Livro de Regras

Além do Tempo e do Espaço...

Presumindo que eu estava são e acordado, a experiência que tive naquela noite jamais fora vivenciada por outro homem. Mais do que isso, foi a terrível confirmação de tudo que eu sempre dispensei como sendo mito e sonho.

–H. P. Lovecraft, *A Sombra Vinda do Tempo*

Visão Geral do Jogo

Arkham Horror: Card Game é um Living Card Game® (LCG®) em que um a quatro investigadores trabalham juntos para desvendar mistérios e conspirações arcanas, enquanto superam seus demônios pessoais que assombram seus passados.

Cada jogador assume o papel de um único investigador e constrói um baralho baseado nas habilidades do investigador escolhido. Uma série de cenários interconectados cria uma campanha em que um mistério ainda maior é desvendado. Em cada um desses cenários, os investigadores exploram uma variedade de locais ameaçadores, procuram pistas que os permitem avançar na história e tentam evadir ou se defender das traiçoeiras forças do Mythos.

À medida que progride na campanha, cada investigador ganha experiência e conhecimento, o que permite que eles se desenvolvam em diversos aspectos ao adicionar novas e poderosas cartas de níveis mais altos aos seus baralhos. Mas cuidado, quanto maior sua exposição ao mundo arcano, maior o risco de insanidade. Os investigadores devem se proteger das constritivas garras da loucura enquanto sobrevivem para resolver o mistério.

Sobre Este Livro

Este manual serve de introdução para novos jogadores de *Arkham Horror: Card Game*. Ele deve ser usado como guia enquanto você aprende e joga seu primeiro jogo. Recomendamos que novos jogadores aprendam o básico do jogo usando o cenário introdutório e os baralhos pré-construídos descritos em "Baralhos Iniciais" a partir da página 20. O final deste manual também contém uma introdução ao modo campanha e às regras para personalização dos baralhos originais. No verso deste manual, há uma página de referência rápida que contém as palavras-chave, ícones e outros símbolos importantes do jogo.

As regras completas podem ser encontradas no Guia de Referência, que também aborda tópicos mais avançados, como a interpretação dos textos das cartas, resolução de conflitos de tempo, e uma sequência detalhada das fases. Recomendamos que os novos jogadores se familiarizem com o jogo usando este Livro de Regras e consultem os detalhes no Guia de Referência quando for necessário.

Um Living Card Game

Arkham Horror: Card Game é um jogo cooperativo para um a quatro jogadores. É possível que um a quatro jogadores joguem usado apenas os componentes deste jogo base. Além disso, *Arkham Horror: Card Game* é um Living Card Game® (LCG®), e a experiência do jogo pode ser personalizada e ampliada com a aquisição de expansões lançadas regularmente. As expansões podem introduzir novos investigadores, cenários ou campanhas adicionais, e novas cartas de jogador que inserem variedade e profundidade aos baralhos de investigador. Ao passo que jogar uma campanha completa cria a melhor experiência, cada cenário pode ser jogado isoladamente como uma aventura única. Diferentemente dos jogos de cartas colecionáveis, todas as expansões de um LCG têm distribuição fixa; não há aleatoriedade em seu conteúdo.



Componentes

Aqui você encontra exemplos dos componentes do jogo para fins de identificação. A anatomia completa das cartas pode ser encontrada nas páginas 28 a 31 do Guia de Referência.



44 Fichas de Caos



Bolsa de Caos



40 Fichas de Dano (valores 1 e 3)



61 Fichas de Recurso (valores 1, 3 e 5)



57 Fichas de Pista/Perdição (dupla face) (valores 1 e 3)



27 Fichas de Horror (valores 1 e 3)



5 Cartas de Investigador

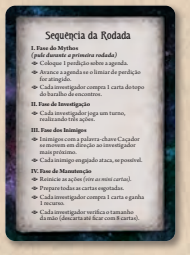


5 Mini Cartas de Investigador



Ficha de Investigador Líder

245 Cartas de Jogador



Carta de Referência de Jogador



Carta de Ativo



Carta de Perícia



Carta de Evento



Carta de Fraqueza

111 Cartas de Cenário



Carta de Agenda



Carta de Ato



Carta de Referência de Cenário





Carta de Local (revelado e não revelado)



Carta de Inimigo



Carta de Traição

Conceitos Fundamentais

Esta seção apresenta alguns conceitos fundamentais que são importantes na hora de jogar e aprender o jogo.

Vitória e Derrota

Cada jogo é um cenário único onde os investigadores reúnem pistas e trabalham para desvendar um mistério. À medida que os investigadores avançam em um cenário, eles podem achar uma solução. Geralmente, um cenário termina ao avançar o baralho de atos ou o baralho de agendas, ambos descritos abaixo. Se os investigadores avançarem o baralho de atos, a resolução do cenário geralmente é favorável (o que pode ser considerado uma "vitória"); outras resoluções geralmente são menos favoráveis e colocam os investigadores em uma situação mais drástica.

Quando qualquer carta de encontro acionar uma resolução (indicado pelo texto "(→**R#**)", os jogadores completaram o cenário e devem consultar, no Guia de Campanha, o texto de resolução indicado pelo número para descobrirem o que acontece em seguida.

Se todos os investigadores forem eliminados durante um cenário, use a conclusão "se nenhuma solução for encontrada" do Guia de Campanha.

Baralhos de Cenário

Cada cenário é representado por três baralhos distintos. Esses baralhos fornecem a narrativa específica do cenário, objetivos e encontros aos investigadores, incluindo uma variedade de monstros e outros perigos.

Baralho de Agendas

O baralho de agendas representa o progresso feito pelas forças obscuras do Mythos. Durante o jogo, o baralho de agendas avança gradualmente em direção a uma resolução, que normalmente é desfavorável aos investigadores. Em geral, os investigadores querem impedir que isso aconteça.

Baralho de Atos

O baralho de atos representa o progresso feito pelos investigadores em direção à resolução de um mistério ou à conclusão de seus objetivos durante um cenário. Em geral, os investigadores querem avançar o baralho de atos para chegar a uma resolução mais favorável para o cenário.



Carta de Agenda



Carta de Ato

Ao serem colocados lado a lado na área de jogo, os baralhos de atos e de agendas formam a imagem de um livro de histórias, e esses baralhos trabalham juntos para criar o enredo de cada cenário.

Baralho de Encontros

No decorrer do jogo, os investigadores compram cartas do baralho de encontros, que representam perigos, monstros, loucuras e outras aflições que os investigadores devem superar, na forma de cartas de inimigo e de traição.



Carta de Inimigo



Carta de Traição

Investigador Líder



O investigador líder (escolhido durante a preparação) é o jogador que decide empates e toma decisões pelo o grupo sempre que houver um conflito. O investigador líder é identificado pela ficha de investigador líder, que é colocada na área de jogo dele.

Se os jogadores precisarem decidir entre duas ou mais opções igualmente válidas (por exemplo, um inimigo precisa se mover até o "investigador mais próximo", e há dois investigadores igualmente mais próximos), o investigador líder escolhe entre essas duas opções.

Se os jogadores não tiverem certeza de como resolver um conflito de regras ou de tempo, o investigador líder deve resolver o conflito da maneira que ele julgar a pior possível naquele momento para a vitória do cenário, e continuar o jogo. Esta é "A Regra Macabra", e o uso dela mantém o ritmo do jogo sem forçar os jogadores a analisar cada conflito que ocorrer.

"Na Ordem dos Jogadores"

A frase "na ordem dos jogadores" é usada para indicar a ordem na qual os jogadores resolvem ou executam uma etapa do jogo. Quando os jogadores forem instruídos a fazer algo "na ordem dos jogadores", comece pelo investigador líder e continue, um jogador por vez, em sentido horário.

Por Investigador ( )

O símbolo ao lado de um valor multiplica esse valor pelo número de investigadores que começaram o cenário. O número de pistas que são colocadas sobre um local e o número de pistas necessárias para avançar o ato atual são frequentemente acompanhadas deste símbolo.

Locais

Os locais representam os diversos lugares para onde os investigadores se movem durante um cenário enquanto buscam pistas. Cada local tem dois lados: um revelado e um não revelado. O lado não revelado pode ser identificado pela presença de um símbolo de fechadura abaixo de seu título.

Um local entra em jogo com o lado não revelado para cima. Quando um investigador entra em um local pela primeira vez, ele é revelado (é virado para o lado revelado), e um número de pistas igual ao valor de pista desse local é colocado sobre ele (coletadas do suprimento de fichas).



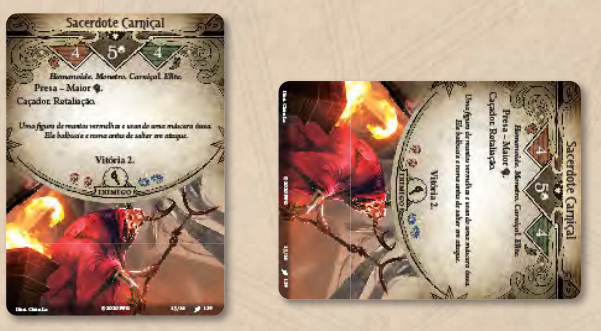
Não Revelado *Revelado*

Quando este local é revelado, 2 pistas por investigador são colocadas sobre ele.

Uma carta de local pode ser revelada durante a preparação se os investigadores começarem a jogar em um local, ou se as regras de preparação instruírem os jogadores a revelarem um local.

Preparada e Esgotada

As cartas entram em jogo na posição "preparada" (orientada na vertical, de modo que o texto da habilidade possa ser lido da esquerda para a direita). Algumas etapas de jogo e habilidades de carta exigem que as cartas se "esgotem", o que pode ser indicado ao rotacioná-la 90 graus (ela fica "de lado", na horizontal). Uma carta na posição esgotada não pode se esgotar novamente até que seja preparada por uma etapa de jogo ou habilidade de carta.



Preparada *Esgotada*

Testes de Perícia

Durante o jogo, os investigadores fazem testes de perícia para determinar o resultado de várias situações. Um teste de perícia usa as perícias de um investigador, representadas por quatro estatísticas encontradas em sua carta: força de vontade (), intelecto (), combate () e agilidade (). Quanto mais alto o valor da perícia de um investigador, mais proficiente ele é.



Perícias de Investigador

Durante um teste de perícia, uma ou mais fichas são reveladas a partir da bolsa de caos, o que modifica a perícia de um investigador nesse teste. A perícia do investigador precisa ser igual ou maior que a dificuldade do teste para que ele seja bem-sucedido. As regras completas dos testes podem ser encontradas em "Perícias e Testes de Perícia" na página 17.

Bolsa de Caos

Ao longo do jogo, os investigadores são instruídos a revelar aleatoriamente fichas da bolsa de caos para modificar suas chances de sucesso em diversas situações. Se um investigador revelar uma ficha com um valor numérico durante um teste de perícia, aplique esse modificador ao valor da perícia do investigador nesse teste. Se ele revelar um símbolo, consulte a carta de referência do cenário para determinar o efeito da ficha.



Cartas de Fraqueza

Uma carta de fraqueza é uma carta do baralho de um investigador que tem um efeito negativo quando comprada. Essas cartas são identificadas por exibirem "Fraqueza" ou "Fraqueza Básica" sob seus títulos ou ilustrações. Quando uma dessas cartas é comprada, o investigador que a comprou deve resolver sua habilidade "**Revelação** –" imediatamente (veja "Fraqueza" na página 11 do Guia de Referência para mais detalhes sobre as cartas de fraqueza).



Carta de Fraqueza

Preparação do Primeiro Jogo

Para preparar seu primeiro jogo, realize as seguintes etapas nessa ordem. É mais fácil aprender o jogo sozinho ou em dois jogadores.

1 Escolha o(s) Investigador(es): cada jogador escolhe um investigador e pega o pacote de cartas dele. Se você estiver jogando sozinho, recomendamos escolher Roland Banks como investigador.



Os Investigadores

Roland Banks

Roland é um agente federal em apuros. Ele é excelente para lidar com inimigos e descobrir as pistas resultantes do conflito.

Daisy Walker

Daisy é uma bibliotecária na Universidade de Miskatonic. Ela é ótima em descobrir pistas e ajudar seus colegas com suas muitas cartas de ***Tomo*** e de ***Magia***.

"Skids" O'Toole

"Skids" é um ex-presidiário ardiloso com um coração de ouro. Ele é bom em gerar recursos e usá-los para conseguir ações extras. Ele também lida bem com inimigos, seja através de combate ou de evasão.

Agnes Baker

Agnes é uma garçonete cujos poderes de feitiçaria estão apenas começando a se manifestar. Ela é muito boa em usar sua força de vontade para se defender das forças do Mythos e transformar seu medo em poder bruto.

Wendy Adams

Wendy é uma jovem órfã temperamental capaz de cuidar de si mesma. Ela é habilidosa na hora de evadir inimigos e evitar o combate, e consegue ser bem-sucedida em testes mesmo quando as chances estão contra ela.

2 Reúna os Baralhos: cada jogador abre o pacote de cartas de seu investigador, o que inclui uma carta de investigador e o baralho inicial dele. Cada jogador coloca sua carta de investigador voltada para cima em sua área de jogo e embaralha seu baralho inicial. Se o pacote já estiver aberto, há uma lista completa das cartas necessárias para todos os baralhos iniciais a partir da página 20.



Separe a carta do investigador e embaralhe o baralho inicial.

3 Escolha o Investigador Líder: escolha um dos investigadores para ser o líder neste jogo e dê a ficha de investigador líder e o Guia de Campanha para ele.

O investigador líder é o jogador que decide empates e toma decisões pelo o grupo se surgir algum conflito.



Ficha de Investigador Líder

Guia de Campanha

4 **Monte a Reserva de Fichas:** coloque todas as fichas de dano, de horror, de pista/perdição e de recurso ao alcance de todos os investigadores.



A reserva de fichas é o repositório de todas as fichas que não estão em jogo.

5 **Monte a Bolsa de Caos:** coloque as 16 fichas de caos exibidas à direita na bolsa de caos. Retorne o restante para a caixa do jogo *(ao preparar jogos futuros, consulte a configuração da dificuldade desejada para o seu cenário ou campanha).*



6 **Pegue os Recursos Iniciais:** cada investigador pega cinco recursos da reserva de fichas e os coloca perto de sua carta de investigador. Esta é a reserva de recursos do investigador.



7 **Compre a Mão Inicial:** cada investigador compra cinco cartas de seu baralho. Se uma carta de fraqueza for comprada a qualquer momento durante a preparação, separe-a e compre uma carta adicional.

Cada jogador pode realizar um único mulligan neste momento ao separar até cinco das cartas recém-compradas. Em seguida, ele compra um número equivalente de cartas, separando as fraquezas normalmente. Um mulligan é recomendado se um jogador tiver uma mão inicial ruim (ou seja, uma mão sem ativos).

No final desta etapa, todas as cartas separadas são embaralhadas novamente no baralho do investigador.



As fraquezas são separadas e embaralhadas de volta ao baralho.

Preparação do Cenário

O restante das etapas de preparação contém informações específicas para o primeiro cenário da campanha *A Noite do Zelote*. Abra o Guia de Campanha na página 2 e siga as instruções de preparação de "A Assembleia" enquanto realiza essas etapas.

Essas instruções estão escritas como se Roland e Wendy fossem os dois investigadores em jogo, mas você pode usar investigadores diferentes ou ter um número diferente de jogadores em seu primeiro jogo.

8 **Reúna as Cartas do Cenário:** abra o pacote intitulado "A Assembleia". Este pacote contém todas as cartas necessárias para jogar o primeiro cenário. Se o pacote já estiver aberto, consulte a caixa de texto à direita que contém uma lista de todas as cartas necessárias para jogar "A Assembleia".

Cada carta inclusa em um cenário faz parte de um conjunto de encontros, indicado por um ícone. Em jogos futuros, consulte o Guia de Campanha para saber quais conjuntos de encontros devem ser montados (explicado abaixo).

Lista de Cartas de A Assembleia

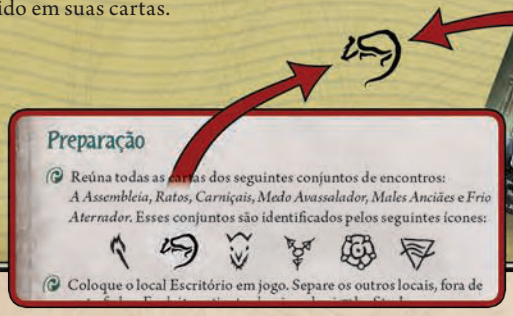
Esta é a lista de cada conjunto de encontros e de todas as cartas necessárias para o cenário "A Assembleia":

- A Assembleia (16 cartas): #104–119
- Ratos (3 cartas): #159
- Carniçais (7 cartas): #160–162
- Medo Avassalador (7 cartas): #163–165
- Males Anciães (3 cartas): #166
- Frio Aterrador (4 cartas): #167–168



Conjuntos de Encontros

Para preparar um cenário, os jogadores devem reunir todas as cartas de cada conjunto de encontros para esse cenário. Cada conjunto de encontros é representado por um ícone exibido em suas cartas.





Ao reunir cartas de encontro, junte todas as cópias de cada carta nos conjuntos de encontros listados. Para facilitar, verifique os números do conjunto de encontros (#/#) na parte inferior de cada carta.



9 **Prepare o Baralho de Agendas:** monte o baralho de agendas ao empilhar as cartas de agenda do conjunto de encontros "A Assembleia" em ordem sequencial (portanto "1a" é a primeira, "2a" a segunda, etc.). São elas: "O Que Está Acontecendo?!", "Ascensão dos Carniçais" e "Eles Estão Fugindo!"



10 **Prepare o Baralho de Atos:** monte o baralho de atos ao empilhar as cartas de ato do conjunto de encontros "A Assembleia" em ordem sequencial (portanto "1a" é a primeira, "2a" a segunda, etc.). São elas: "Encurralados", "A Barreira" e "O Que Vocês Fizeram?".

11 **Coloque a Carta de Referência:** coloque a carta de referência de cenário para "A Assembleia" (carta 104a) ao lado do baralho de agendas.



12 **Coloque os Locais:** seguindo as instruções de preparação na página 2 do Guia de Campanha, coloque o Escritório em jogo (carta 111). Quando um local é colocado em jogo, ele entra com seu lado não revelado voltado para cima. Em seguida, separe o restante dos locais.

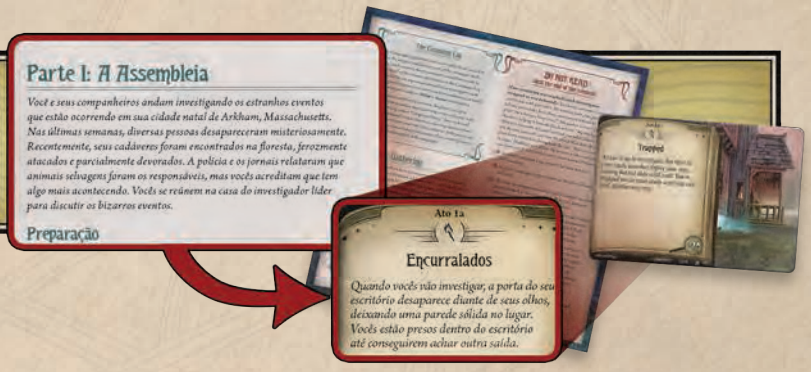


O lado não revelado de um local pode ser identificado pela presença de um símbolo de fechadura abaixo de seu título.

13 **Monte o Baralho de Encontros:** seguindo as instruções de preparação do cenário, separe Sacerdote Carniçal (carta 116) e Lita Chantler (carta 117). Em seguida, pegue o restante das cartas de encontro e embaralhe-as para formar o baralho de encontros.



14 **Leia a Introdução do Cenário:** leia a introdução do cenário "A Assembleia" e em seguida o texto das cartas de agenda e de ato voltadas para cima ("O Que Está Acontecendo?!" e "Encurralados").



15 **Coloque os Investigadores:** cada investigador começa o jogo no Escritório. Coloque a mini carta de cada investigador ao lado do Escritório para representar seu local atual.

Quando os investigadores forem colocados no Escritório, este é revelado. Seguindo as regras convencionais de revelação de local, coloque um número de fichas de pista sobre o Escritório igual ao seu valor de pista quando ele é revelado.



O valor de pista do Escritório é 2 . Um número de fichas de pista igual a duas vezes o número de jogadores é colocado sobre o Estúdio quando ele é revelado.



**A área de ameaças de um investigador é onde os inimigos engajados, maldições, ferimentos e outras aflições são colocados.*

Sequência da Rodada

Arkham Horror: Card Game é jogado em uma série de rodadas. Durante uma rodada, os investigadores encontram as terríveis forças do Mythos, exploram locais misteriosos, repelem inimigos perigosos e, por fim, se preparam para a próxima rodada. Cada rodada é dividida em quatro fases:

1. Fase do Mythos (pulada na primeira rodada do jogo)
2. Fase de Investigação
3. Fase dos Inimigos
4. Fase de Manutenção

Importante: durante a primeira rodada do jogo, pule a fase do Mythos e comece pela fase de investigação. A fase do Mythos está descrita na página 16.

Assim que as quatro fases forem concluídas, a rodada termina e o jogo vai para a fase do Mythos da próxima rodada. As fases estão descritas detalhadamente a seguir.

A Fase de Investigação

Na fase de investigação, os investigadores são o centro das atenções. O que eles escolhem fazer depende das circunstâncias e do investigador em questão.

Durante esta fase, cada investigador joga um turno individualmente. Os investigadores, em grupo, escolhem qual investigador jogará o primeiro turno. Quando o turno do investigador escolhido terminar, escolha um investigador para jogar o próximo turno, e assim por diante, até que cada investigador tenha jogado seu turno.

Durante seu turno, cada investigador tem três ações que podem ser usadas para realizar uma variedade de tarefas. Um investigador pode realizar qualquer uma das seguintes ações, quantas vezes quiser, e em qualquer ordem, desde que tenha uma ação disponível para pagar por essa tarefa. Em seu turno, um investigador pode usar uma ação para:

- **Comprar** 1 carta.
- Ganhar 1 **Recurso**.
- **Ativar** uma habilidade ➤➤ (acionamento por ação).
- **Engajar** com um inimigo em seu local atual.
- **Investigar** seu local atual.
- **Mover-se** para um novo local conectado.
- **Jogar** uma carta de ativo ou de evento de sua mão.
- Tentar **Evadir** um inimigo engajado com ele.
- **Lutar** contra um inimigo em seu local atual.

Se um investigador estiver engajado com um ou mais inimigos preparados, a realização de qualquer ação que não seja **Evadir**, **Lutar** ou a ativação de uma habilidade que tenha um designador **Negociata** ou **Renúncia** em seu texto faz com que cada um desses inimigos ataque o investigador (veja "A Fase dos Inimigos" na página 15). Isso se chama **ataque de oportunidade**.

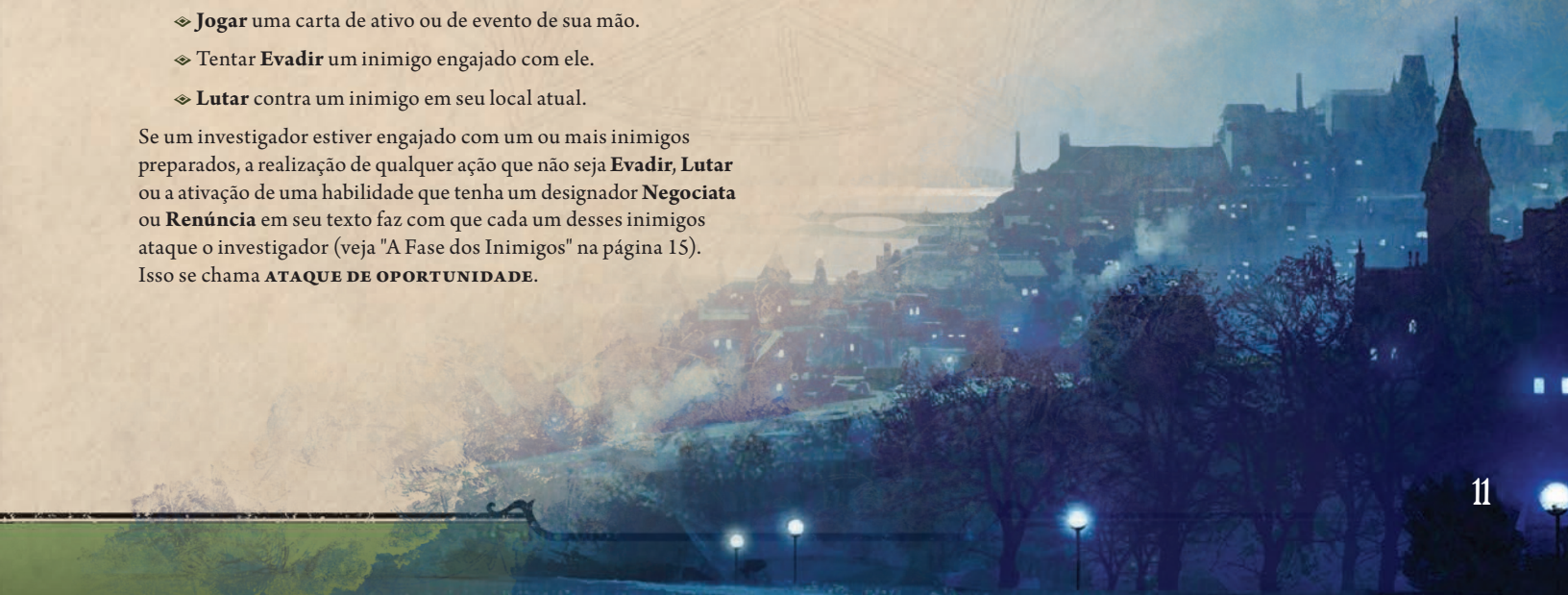
Um investigador pode encerrar seu turno antecipadamente se não quiser mais realizar ações. Para indicar que o turno de um investigador terminou, vire a mini carta dele para baixo, voltando seu lado preto e branco para cima. Ações não utilizadas são perdidas e não podem ser usadas em turnos futuros. Após cada investigador completar seu turno, o jogo vai para a fase dos inimigos.

Cada ação está descrita detalhadamente nas próximas páginas.

Dica de Tutorial

No começo do jogo, os investigadores estão presos no Escritório. Como eles devem proceder?

Nessa situação, algumas ações são melhores do que outras. Se um investigador tiver cartas de ativo na mão que parecem ser úteis, ele deve considerar o uso da ação Jogar para jogar uma ou duas dessas cartas; isso garantirá que o investigador estará preparado quando um desafio ou inimigo inesperado aparecer. Também há pistas no Escritório; os investigadores devem considerar o uso da ação Investigar na tentativa de encontrar essas pistas, de modo que possam avançar o baralho de atos. Alternativamente, a ação Comprar e a ação Recurso podem ser úteis para ajudar um investigador a acumular cartas e recursos para usar futuramente no jogo.



Comprar

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



Recurso

O investigador usando esta ação ganha um recurso da reserva de fichas *(os recursos geralmente são usados para pagar por cartas e efeitos).*



Dica Estratégica: gastar ações para comprar cartas e ganhar recursos pode ser efetivo se houver uma carta específica que você precisa jogar, mas muitas vezes toma muito tempo e é ineficiente. Use essas ações quando você não tiver certeza do que fazer, ou como última opção!

Ativar

O investigador usando esta ação, resolve uma habilidade ➠ (acionamento por ação) em uma carta em jogo que esteja sob seu controle, em uma carta de encontro em seu local, ou na carta de ato ou de agenda atual. Habilidades de cartas que não estão em jogo (como na mão de um investigador) não podem ser ativadas.



Jogar

Quando um investigador usa esta ação, ele seleciona uma carta de ativo ou de evento da mão, paga seu custo em recursos, e a joga. O custo em recursos de uma carta e seu tipo são exibidos no canto superior esquerdo.



A .45 Automática é um ativo que custa 4 recursos.

Para pagar o custo em recursos, o investigador jogando a carta deve mover um número de recursos igual ao custo de sua reserva para a reserva geral de fichas.

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

- Se a carta jogada for uma **carta de evento**, o investigador resolve seu efeito e depois a coloca em sua pilha de descarte.
- Se a carta jogada for uma **carta de ativo**, o investigador a coloca em sua área de jogo. Ela permanece em jogo até que uma habilidade ou efeito de jogo a remova.
- **Cartas de perícia não são jogadas**. Para que suas habilidades e ícones sejam usados, estas cartas devem ser comprometidas em um teste de perícia da mão de um investigador ("Modificando Valores em Testes de Perícia" na página 17).

As cartas com a palavra-chave "veloz" não custam ações para serem jogadas.

Espaços

Os espaços restringem o número de cartas de ativo de uma categoria específica que um investigador pode ter em jogo simultaneamente. Os espaços disponíveis a um investigador são **1 espaço de aliado, 1 espaço de corpo, 1 espaço de acessório, 2 espaços de mão e 2 espaços arcanos.**


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

Os ícones acima indicam que um ativo ocupa os espaços indicados de um investigador. Se um ativo não exibir símbolos, ele não ocupa espaço.

Se um investigador quiser jogar ou obter o controle de um ativo e não tiver um espaço necessário, ele deve escolher e descartar um ativo ou ativos sob seu controle para criar espaço para o ativo recém-adquirido.

Movimento

O investigador usando esta ação se move para um local conectado. Mova a mini carta dele para qualquer outro local indicado como uma conexão do local atual (veja abaixo). As conexões de um local são indicadas pelos ícones na parte inferior da carta de local, cada qual correspondente a um ícone idêntico na área do título de um ou mais locais conectados.

Se o local conectado não estiver revelado, vire-o para o lado revelado quando um investigador se mover até ele. Lembre-se de colocar o número apropriado de pistas sobre o local quando isso ocorrer (veja "Locais" na página 4).



Um investigador pode viajar do Corredor para o Porão.

Investigar

O investigador que usar esta ação investiga seu local atual na tentativa de encontrar pistas. Ele realiza um teste de intelecto (🧠) contra o valor de véu do local:



Valor de Véu

Se o teste de perícia for bem-sucedido, o investigador descobre uma pista do local. Quando um investigador descobre uma pista de um local, ele pega uma pista do local e a coloca sobre sua carta de investigador.

Se o investigador falhar, nenhuma pista é descoberta.

Avançando o Baralho de Atos

O baralho de atos representa o progresso que os investigadores podem fazer no cenário. Geralmente, eles avançam o baralho de atos ao gastar, como grupo, um determinado número de pistas. Pistas gastas são retornadas das cartas dos investigadores para a reserva geral de fichas. Avançar o ato desta forma não custa uma ação, e isso pode ser feito durante o turno de qualquer investigador. O número de pistas necessárias para avançar para o próximo ato pode ser encontrado na parte inferior da caixa de texto da carta do ato atual.

Se o ato atual exibir a instrução em negrito "**Objetivo** —", essa instrução suplementa ou substitui o procedimento de avanço do baralho de atos descrito acima.

Para avançar o baralho de atos, vire o ato atual para o lado "b", siga as instruções no verso e separe-o, fora de jogo. A próxima carta do baralho de atos se torna o ato atual. Ao avançar o baralho de atos, os investigadores ficam com quaisquer pistas que excederem a quantidade necessária.

Engajar

O investigador usando esta ação engaja com um inimigo em seu local (não atualmente engajado com um investigador, ou atualmente engajado com outro investigador). Para engajar com um inimigo, o investigador coloca esse inimigo em sua área de ameaças.



Dica Estratégica: o engajamento com inimigos permite que você os evada ou os ataque com segurança sem correr o risco de atingir seu parceiro. Use esta ação para aliviar a barra de seus companheiros investigadores!

Evadir

O investigador usando esta ação tenta evadir um inimigo com quem ele está engajado. Ele faz 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 evade o inimigo; o inimigo é esgotado, e o engajamento é interrompido. Mova a carta de inimigo da área de ameaças do investigador para o local atual do investigador, indicando que ele não está mais engajado com esse investigador.

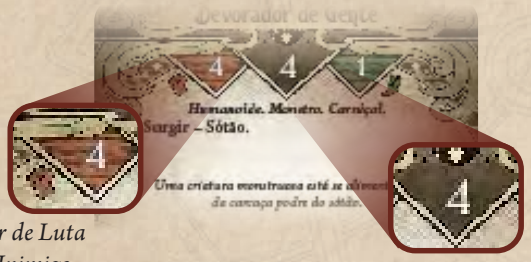
Se o teste de agilidade falhar, o inimigo não é evadido e permanece engajado com o investigador.

Dica Estratégica: evadir inimigos pode ser decisivo. Inimigos esgotados não engajam automaticamente com investigadores, não realizam ataques de oportunidade e não atacam durante a fase dos inimigos. Se você estiver desarmado ou precisar fugir de um inimigo mortal, considere evadir em vez de realizar um ataque fútil.

Lutar

O investigador usando esta ação ataca um inimigo em seu local. Esse investigador faz um teste de combate ( ) contra o valor de luta do inimigo.

Se o teste de combate for bem-sucedido, o investigador **causa um de dano**



Valor de Luta do Inimigo

Vida do Inimigo

ao inimigo atacado. Algumas armas, magias e outros ataques especiais podem modificar a quantidade de dano causado. Coloque um número de fichas de dano sobre o inimigo igual à quantidade de dano causado. Se, a qualquer momento, um inimigo tiver uma quantidade de dano igual ou maior que sua vida, ele é derrotado e colocado na pilha de descarte de encontros. Se a parte inferior da caixa de texto do inimigo indicar que ele fornece pontos de vitória (indicado pela palavra-chave "**Vitória X**"), coloque a carta em uma pilha de vitória compartilhada em vez de descartá-la.

Se o teste de combate falhar, nenhum dano é causado ao inimigo atacado.

Importante: se um investigador falhar em um teste de combate contra um inimigo que está engajado com outro investigador, o valor de dano do ataque que falhou é causado a esse outro investigador.

Jogo Cooperativo

Há muitas escolhas possíveis durante a fase de investigação. Recomendamos que os investigadores trabalhem juntos e planejem seus objetivos em cada rodada. A ordem na qual os investigadores realizam seus turnos e as ações que cada investigador realiza durante seu turno podem ser a diferença entre a vitória e a derrota.

Ao passo que os investigadores podem planejar seus turnos como um grupo, cada jogador tem autoridade final sobre as ações que seu investigador realiza. Para mais diretrizes sobre comunicação, veja a caixa de texto "Conversa" abaixo.

Conversa

Arkham Horror: Card Game pretende estabelecer uma experiência de interpretação na qual cada jogador assume o papel de um investigador específico. A natureza do jogo estimula os jogadores a trabalharem juntos e se comunicarem, mas também sugerimos que eles permaneçam "no personagem" o máximo possível durante o jogo. As áreas do jogo que contêm informações fechadas (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 toma suas próprias decisões sem conhecimento total do que os outros sabem ou estão pensando. Um bom modo de manter esta ilusão é não mencionar o título, ler ou fazer alusões a cartas que são informação fechada (ou seja, que estão na mão ou no baralho de um jogador).

Exemplo: Wendy quer que seu parceiro, Roland, realize a ação investigar e deseja avisar que ela pode ajudar. Em vez de dizer algo do tipo "Realize uma ação investigar; eu posso comprometer a carta Percepção" ou "Investigue nosso local; eu posso contribuir com dois ícones", Wendy fica no personagem dizendo "Você deveria investigar. Eu posso ajudar!"

A Fase dos Inimigos

Nesta fase, os inimigos vão atrás dos investigadores e, se conseguirem, eles atacam!

Resolva as seguintes etapas nessa ordem. Se não houver inimigos em jogo, vá para a fase de manutenção.

1. **Inimigos caçadores se movem.** Alguns inimigos têm a palavra-chave "caçador". Cada inimigo desses se move uma vez para um local conectado na direção do investigador mais próximo. Inimigos caçadores esgotados e inimigos caçadores em um local com um ou mais investigadores não se movem.

   Se um inimigo caçador se mover para um local com um ou mais investigadores, esse inimigo engaja com um desses investigadores imediatamente (veja "Engajamento de Inimigo" na página 16).

2. **Inimigos atacam.** Cada inimigo preparado e engajado realiza um ataque contra o investigador com quem ele está engajado. Os investigadores resolvem ataques inimigos na ordem dos jogadores, mas podem resolver os ataques de cada inimigo engajado com um mesmo investigador em qualquer ordem.

   Quando um inimigo atacar, cause seu dano e seu horror simultaneamente ao investigador com quem ele está engajado (veja "Dano e Horror" ao lado).

A quantidade de dano e de horror causados pelo ataque de um inimigo está exibida na parte inferior da caixa de texto do inimigo.



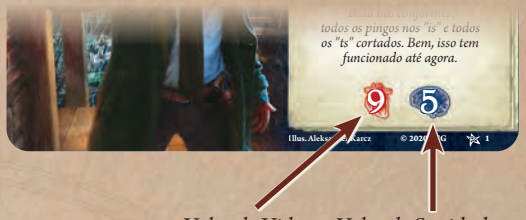
Dano *Horror*

O ataque do Devorador de Gente causa um de dano e dois de horror ao investigador com quem ele está engajado.

Após um inimigo atacar durante a fase dos inimigos, esgote-o para indicar que ele atacou (em outros ataques, como ataques de oportunidade, os inimigos não se esgotam).

Dano e Horror

Um investigador pode sofrer dano e/ou horror durante um cenário. O dano reduz a vida de um investigador, e o horror reduz sua sanidade.



Valor de Vida *Valor de Sanidade*

Quando um investigador sofrer dano, coloque fichas de dano sobre sua carta de investigador e/ou sobre quaisquer cartas de ativo dele que tenham vida, até o limite de dano que cada carta comporta. Uma carta que não tem valor de vida não pode sofrer dano.

Quando um investigador sofrer horror, coloque fichas de horror sobre sua carta de investigador e/ou sobre quaisquer cartas de ativo dele que tenham sanidade, até o limite de horror que cada carta comporta. Uma carta que não tem valor de sanidade não pode sofrer horror.

Se uma carta tiver uma quantidade de dano igual (ou maior) que sua vida, ou uma quantidade de horror igual (ou maior) que sua sanidade, ela é derrotada. Uma carta de ativo derrotada é descartada. Um investigador derrotado é eliminado (veja "Eliminação" na página 9 do Guia de Referência).



A Fase de Manutenção

Na fase de manutenção, os heróis e vilões se preparam para a próxima rodada.

Resolva as seguintes etapas nessa ordem:

1. Cada investigador vira sua mini carta para cima.
2. Prepare todas as cartas esgotadas. Cada inimigo desengajado que for preparado no mesmo local que um investigador engaja neste momento (veja a caixa de texto "Engajamento de Inimigo" na próxima coluna).
3. Cada investigador compra uma carta e ganha um recurso.
4. Cada investigador com **mais de oito cartas na mão** escolhe e descarta o excesso até ficar com oito cartas.

Após as etapas acima serem concluídas, a rodada termina. Vá para a fase do Mythos da próxima rodada.

A Fase do Mythos

Na fase do Mythos, as forças arcanas lançadas contra os investigadores procuram avançar em seus feitos mortais.

A fase do Mythos é composta de três etapas, descritas a seguir.

1. Coloque uma ficha de perdição sobre a agenda atual.
2. Compare o número total de fichas de perdição em jogo (na agenda atual e em outras cartas em jogo) com o limiar de perdição da agenda atual. Se o número de fichas de perdição em jogo for igual ou maior que o limiar de perdição da agenda atual, avance o baralho de agendas. Para fazer isso, descarte todas as fichas de perdição em jogo, vire a carta de agenda atual, siga as instruções no verso e remova-a de jogo. Em seguida, a frente da próxima carta do baralho de agendas se torna a carta de agenda ativa. (**Importante**: exceto se uma carta especificar que ela pode avançar a agenda, este é o único momento que a agenda pode avançar).

Ficha de Perdição



Há três perdições em jogo durante esta etapa. Portanto, a agenda avança.

3. Na ordem dos jogadores, cada investigador compra a carta do topo do baralho de encontros e a resolve. As instruções para a resolução de cada tipo de carta de encontro estão apresentadas abaixo.

Traição— Quando uma carta de traição é comprada, sua habilidade é resolvida, e ela é colocada na pilha de descarte de encontros, exceto se indicado que ela seja colocada em jogo.

Inimigo— Quando uma carta de inimigo é comprada, esse inimigo surge engajado com o investigador que comprou a carta, exceto se ela tiver uma instrução "**Surgir** —". Se o inimigo tiver uma instrução de surgimento, ele surge no local indicado pela instrução. Se houver algum investigador nesse local, o inimigo engaja com um deles, conforme as regras de engajamento de inimigo listadas abaixo.



Carta de Traição



Carta de Inimigo

Engajamento de Inimigo

Enquanto uma carta de inimigo estiver em jogo, ela está engajada com um investigador (e colocada na área de ameaças desse jogador), ou desengajada (e colocada em seu local). Cada inimigo na área de ameaças de um investigador está no mesmo local do investigador. Se o investigador se mover, o inimigo permanece engajado com ele e também se move para o novo local.

Sempre que um inimigo preparado e desengajado estiver no mesmo local que um investigador, ele engaja com esse investigador e é colocado na área de ameaças dele. Se mais de um investigador estiver no mesmo local que um inimigo preparado e desengajado, o investigador líder geralmente escolhe com qual desses investigadores o inimigo engaja.

Alguns inimigos exibem a instrução "**Presa** –", que indica com quem ele engaja se houver múltiplas possibilidades (veja "Presa" na página 18 do Guia de Referência).

Um inimigo engaja imediatamente se:

- Surgir (preparado) em um local onde há um investigador.
- Se mover (preparado) para um local onde há um investigador.
- Um investigador se mover para um local onde há um inimigo preparado.
- Um inimigo esgotado se preparar no mesmo local que um investigador.

Perícias e Testes de Perícia

Cada investigador possui quatro perícias: força de vontade (), intelecto (), combate (), e agilidade (). Quanto maior o valor de uma determinada perícia de um investigador, melhor ele se sai realizando tarefas com essa perícia.

Diversas situações exigem que um investigador realize um **teste de perícia**. Um teste de perícia testa o valor de uma determinada perícia de um investigador contra um valor de dificuldade determinado pela habilidade ou etapa de jogo que o iniciou. Para realizar um teste de perícia, o investigador revela uma ficha de caos aleatória da bolsa de caos, o que modifica seu valor de perícia. Se o valor de perícia modificado for igual ou maior que a dificuldade do teste, ele é bem-sucedido. Se não, ele falha. As consequências de um sucesso ou de uma falha são descritas pela carta ou ação que iniciou o teste.

Modificando Valores em Testes de Perícia

Antes de comprar uma ficha de caos para um teste de perícia, o investigador *pode* amplificar seu valor de perícia. Há duas formas de fazer isso:

Primeiro, o investigador pode comprometer cartas elegíveis de sua mão no teste. Uma carta elegível exibe um ou mais ícones correspondentes ao tipo de perícia do teste realizado. Um ícone curinga (?) corresponde a qualquer tipo de perícia. Cada ícone correspondente comprometido aumenta o valor de perícia do investigador em 1 para esse teste. O investigador realizando o teste pode comprometer qualquer número de cartas de sua mão. Cada *outro* investigador no mesmo local pode comprometer uma carta de sua mão para ajudar.

Não pague o custo em recursos de uma carta ao comprometê-la em um teste de perícia.



Ícones de Perícia

Além disso, o investigador pode ativar habilidades (acionamento gratuito) durante um teste de perícia, que podem modificar sua perícia para esse teste.

Efeitos da Ficha de Caos

Cada ficha de caos exibe um símbolo ou modificador numérico que influencia o resultado do teste de perícia. O efeito de cada ficha de caos está descrito abaixo.

, , , —Verifique a carta de referência do cenário e resolva o efeito correspondente.

—Verifique a carta do seu investigador e resolva a habilidade dele.

—Indica uma falha automática do teste de perícia.

Se a ficha de caos revelada (ou o efeito referenciado por uma ficha de caos) exibir um modificador numérico, ele é aplicado ao valor de perícia do investigador nesse teste.

Conclusão de um Teste de Perícia

Se o valor de perícia modificado de um investigador for igual ou maior que o valor de dificuldade do teste de perícia, ele tem sucesso no teste. Caso contrário, o investigador falha. A habilidade ou etapa de jogo que iniciou o teste de perícia exibe as instruções das consequências de um sucesso e/ou uma falha.

Algumas cartas de perícia exibem uma habilidade que é resolvida logo após a conclusão de um teste se a carta for comprometida nele.

Ao concluir um teste de perícia, descarte as cartas de todos os investigadores comprometidas nesse teste, e devolva a ficha de caos revelada à bolsa de caos.

Exemplo de Teste de Perícia

*Wendy Adams compra a carta de encontro Mãos Agarradoras, que diz: "**Revelação** – Teste (3). Para cada ponto que você falhar, sofra 1 de dano."*

O valor de agilidade de Wendy é 4, e a dificuldade desse teste é 3. Wendy está com a vida baixa, então é importante que ela tenha sucesso nesse teste! Wendy não tem cartas na mão que exibam ícones que possam ser comprometidos neste teste. O parceiro dela, Roland, está no mesmo local e decide comprometer uma carta com um ícone no teste de perícia. Isso dá a Wendy um bônus de +1 em seu valor de agilidade durante este teste.

Wendy agora pega aleatoriamente uma ficha de caos da bolsa de caos e revela um "-2". Este modificador é aplicado ao valor de agilidade de Wendy durante este teste. Agora seu valor é: 4 (valor base) +1 (da carta comprometida por Roland) -2 (da ficha de caos), totalizando 3. Como o valor de perícia modificado de Wendy é igual à dificuldade 3 do teste, ela tem sucesso neste teste!

Wendy agora aplica os resultados do teste de perícia bem-sucedido. A carta Mãos Agarradoras não causa efeito (pois ela não falhou no teste de perícia). A carta que Roland comprometeu é descartada, e a ficha de caos é retornada à bolsa de caos.

E Agora?

Após resolver a fase do Mythos, o jogo vai para a fase de investigação normalmente. Continue resolvendo rodadas de jogo até que os jogadores alcancem a resolução do cenário (veja "Vitória e Derrota" na página 4).

Após terminar o jogo, você pode continuar a campanha. Para fazer isso, leia as "Regras Expandidas de Campanha" na página 3 do Guia de Campanha. Então vá para o próximo cenário, *As Máscaras da Meia-Noite*, usando as regras de preparação do "Apêndice III: Preparação do Jogo" na página 27 do Guia de Referência.

Alguns jogadores podem desejar praticar usando diferentes investigadores antes de prosseguirem com a campanha. Para fazer isso, use as regras de "Construção de Baralho" ao lado ou os baralhos iniciais listados em "Baralhos Iniciais" a partir da página 20 para jogar novamente o primeiro cenário, *A Assembleia*.

No verso deste Livro de Regras, há uma página de referência rápida contendo palavras-chave, ícones e outros símbolos importantes do jogo. Além disso, o Guia de Referência aborda minuciosamente os detalhes do jogo. Certifique-se de usar o guia com frequência enquanto estiver se aprofundando nas regras do jogo.

Construção de Baralho

O jogo base de *Arkham Horror: Card Game* foi desenvolvido para ser uma experiência de jogo completa de considerável rejogabilidade. Após aprenderem o básico do jogo, talvez os jogadores queiram se aventurar construindo seus próprios baralhos.

Por Que Construir um Baralho Personalizado?

A construção de baralho é um processo no qual um jogador pode personalizar seu baralho para enfrentar os cenários usando estratégias e ideias originais. Isso permite que um jogador vivencie o jogo de várias formas. Em vez de adaptar seu estilo à estratégia de um baralho inicial, cada jogador pode construir um baralho que funciona como ele quiser. Quando um jogador constrói um baralho, ele não apenas participa do jogo, ele molda ativamente o jogo.



Regras de Construção de Baralho

Essas são as regras de construção de baralho personalizado para investigadores de *Arkham Horror: Card Game*. Observe que para mais opções de personalização, os jogadores podem adquirir pacotes de expansão que contêm novas cartas.

- Cada jogador deve escolher exatamente uma carta de investigador.
- O baralho de investigador de cada jogador deve incluir o número exato de cartas convencionais de jogador indicado no verso da carta de seu investigador como "Tamanho do Baralho". Para cada investigador do jogo base, esse número é 30. Fraquezas, cartas específicas de investigador e de cenário que forem adicionadas ao baralho de um jogador não contam nesse limite.
- Cada carta convencional de jogador no baralho de um jogador deve ser escolhida de acordo com as "Opções de Construção de Baralho" disponíveis no verso de sua carta de investigador.
- O baralho de cada jogador não pode incluir mais de duas cópias (por título) de qualquer carta de jogador.
- Cada jogador deve respeitar quaisquer outros "Requisitos de Construção de Baralho" no verso de sua carta de investigador ao construir seu baralho.
- No início de uma campanha, um investigador pode incluir apenas cartas de nível 0 em seu baralho (veja "Níveis de Carta" abaixo).

Níveis de Carta

O nível de uma carta é indicado por pontos brancos exibidos abaixo de seu custo. O nível da carta é igual ao número de pontos brancos exibidos nela.



Um ponto branco indica que esta é uma carta de nível 1.

Em uma campanha, os investigadores podem ser recompensados com pontos de experiência ao completarem um cenário. Eles podem gastar esses pontos para comprar cartas de níveis mais altos e usá-las durante a campanha (veja "Jogando uma Campanha" na página 13 no Guia de Referência).

Fraqueza Aleatória

A maioria dos investigadores têm um requisito de construção de baralho que instrui o jogador a adicionar uma fraqueza básica aleatória ao baralho.

Diferentemente das fraquezas específicas de investigador, as fraquezas básicas são identificadas por este símbolo:



Para selecionar uma fraqueza básica aleatória, pegue as dez fraquezas básicas deste jogo base, embaralhe-as e compre uma aleatoriamente para adicionar ao baralho do investigador. Alguns produtos da linha *Arkham Horror: Card Game* adicionam cartas de fraqueza extras à coleção do jogador. Simplesmente adicione-as às dez cartas encontradas no jogo base ao selecionar as fraquezas básicas aleatórias no futuro.

Por exemplo: Stephanie tem duas cópias do jogo base, uma cópia da primeira expansão de campanha deluxe e uma cópia do primeiro Pacote do Mythos. Para criar um único conjunto de fraquezas básicas, ela pega todas as fraquezas básicas de um único jogo base, a cópia da expansão de campanha deluxe e a cópia do primeiro Pacote do Mythos. Ela as embaralha e compra sua fraqueza básica aleatoriamente desse baralho.

Não selecione a fraqueza básica de um investigador até que todas as outras cartas do baralho dele tenham sido escolhidas. Em seguida, adicione a fraqueza ao seu baralho. No modo campanha, a fraqueza selecionada permanece no baralho do investigador por toda a campanha, exceto se ela for removida por uma habilidade de carta. Novas fraquezas não são adicionadas automaticamente no início dos cenários subsequentes da campanha, mas as habilidades de carta ou instruções do cenário podem instruir um investigador a ganhar fraquezas adicionais.

Baralhos Iniciais

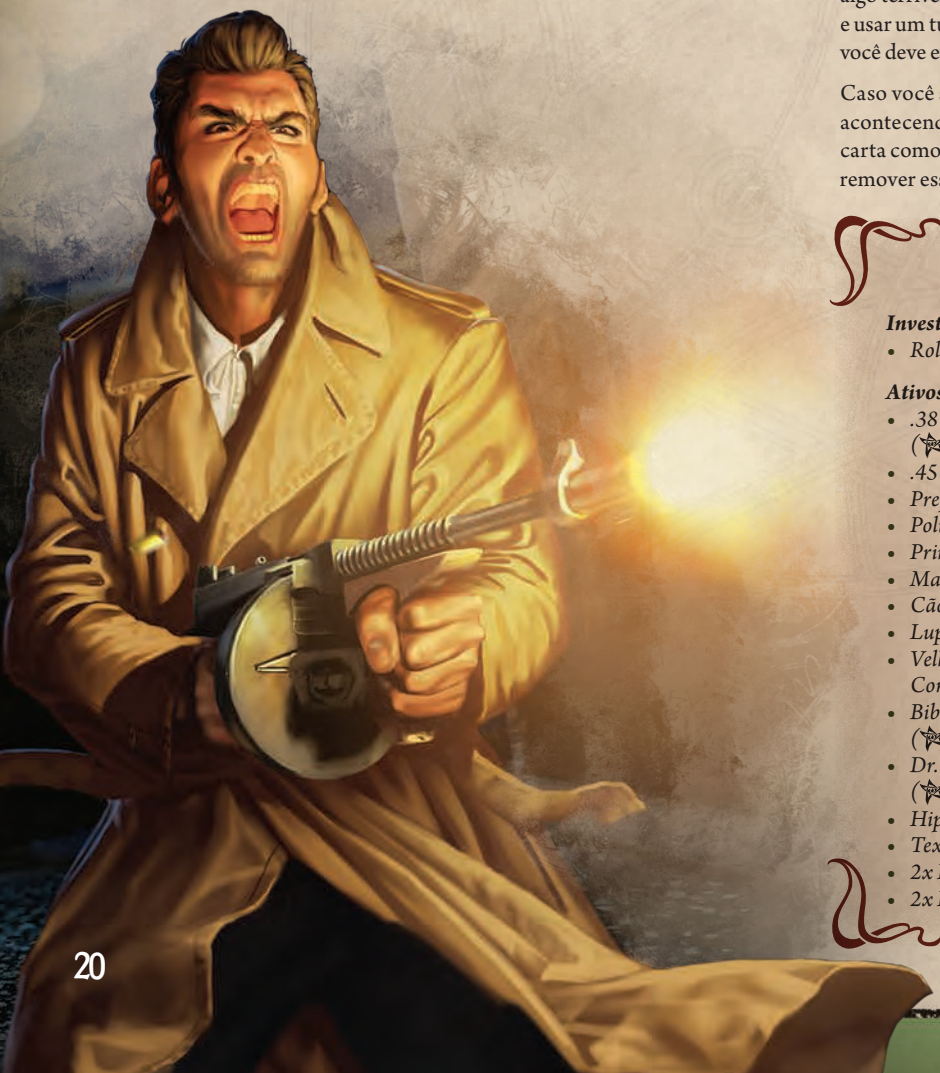
A investigação dos eventos que acontecem em Arkham é um trabalho perigoso. Você confrontará monstruosidades muito além da sua compreensão, e o conhecimento que você busca pode causar danos irreparáveis à sua psique. Você precisará de aliados poderosos, perícias importantes e as melhores ferramentas se quiser ser bem-sucedido nas campanhas que o aguardam.

Para ajudá-lo em suas investigações, fornecemos um baralho inicial como amostra para cada um dos cinco investigadores do jogo base. Esses baralhos são sua porta de entrada para o mundo de *Arkham Horror* e são ideais para jogadores que desejam entrar em ação o mais rápido possível, ou para jogadores que não querem usar as regras de baralho personalizado para construir um baralho próprio.

Cada baralho fornecido apresenta dicas e truques que explicam como fazer o melhor uso das habilidades de um investigador, ou demonstram a sinergia entre as cartas do baralho.

Esses baralhos iniciais têm o intuito de serem usados no começo de uma campanha e, portanto, têm 0 pontos de experiência gastos. O número entre parênteses ao lado de cada carta é seu número de coleção. Se uma carta não especificar o número de cópias que você deve usar, use apenas 1 cópia. **Cada um desses baralhos iniciais inclui uma fraqueza básica específica em vez de uma fraqueza básica aleatória.** Não adicione outra fraqueza básica aleatória ao baralho.

Com o conteúdo desse jogo básico, os cinco baralhos iniciais podem ser construídos ao mesmo tempo.





Dicas Estratégicas para Roland Banks

Roland é um hábil lutador e coletor de pistas. Como sua habilidade permite que ele descubra pistas automaticamente ao derrotar inimigos, o ideal é caçar o máximo de inimigos mais fracos que você puder, especialmente se estiverem em um local com um alto valor de véu. Tente obter uma arma o quanto antes (como uma *.45 Automática*, um *Machete* ou o *.38 Especial de Roland*) e, assim, se preparar para enfrentar quaisquer inimigos que possam aparecer. *Policial de Rua*, *Cão de Guarda* e *Preparo Físico* também podem ajudar a derrotar inimigos.

Se ainda tiver problemas para investigar, você pode obter uma *Lupa* ou recrutar *Dr. Milan Christopher* para ajudá-lo. *Evidência!* e *Seguir um Palpite* também podem permitir que você descubra pistas automaticamente em locais com um alto valor de véu.

Ao passo que Roland é fisicamente durão, ele tem uma baixa sanidade e é especialmente suscetível a horror. Aliados como *Policial de Rua* ou *Dr. Milan Christopher* podem ajudar a absorver horror se você desvendar algo terrível. Caso contrário, não tenha medo de jogar *Primeiros Socorros* e usar um turno inteiro curando horror se estiver perto de ser derrotado, você deve evitar trauma mental a qualquer custo!

Caso você seja forçado a *Encobrir* eventos estranhos que estiverem acontecendo na sua área, não esqueça que você pode usar efeitos de carta como a habilidade de Roland, *Evidência!* ou *Seguir um Palpite* para remover essas pistas em vez de investigar.

Roland Banks, Agente Federal

Investigador
- *Roland Banks (1)*

Ativos (17)
- *.38 Especial de Roland (6)*
- *.45 Automática (16)*
- *Preparo Físico (17)*
- *Policial de Rua (18)*
- *Primeiros Socorros (19)*
- *Machete (20)*
- *Cão de Guarda (21)*
- *Lupa (30)*
- *Velho Livro do Conhecimento (31)*
- *Bibliotecário Pesquisador (32)*
- *Dr. Milan Christopher (33)*
- *Hiperconsciência (34)*
- *Textos Médicos (35)*
- *2x Faca (86)*
- *2x Lanterna (87)*

Eventos (8)
- *Evidência! (22)*
- *Esquiva (23)*
- *Explosão de Dinamite (24)*
- *Mente sobre Matéria (36)*
- *Seguir um Palpite (37)*
- *Barricada (38)*
- *2x Estoque de Emergência (88)*

Perícias (6)
- *Golpe Feroz (25)*
- *Dedução (39)*
- *2x Peitar (89)*
- *2x Destreza Manual (92)*

Fraquezas (2)
- *Encobrir (7)*
- *Acólito do Crepúsculo Prateado (102)*



Dicas Estratégicas para Daisy Walker

Daisy é uma investigadora de alto intelecto que favorece um papel de suporte ou uma abordagem de busca frenética pro pistas. Como sua habilidade é dependente de ativos de ***Tomo***, obter um em jogo o quanto antes deve ser uma preocupação primária. *O Velho Livro do Conhecimento* é o ***Tomo*** ideal para se obter no começo do jogo, mas ter os *Textos Médicos* com o alto intelecto de Daisy pode salvar o dia. Se você não comprar uma dessas cartas em sua mão inicial, um *Bibliotecário Pesquisador* pode ajudá-lo a procurar um, e também serve como um conveniente escudo de dano quando as coisas ficarem feias.

Em geral, Daisy não precisa de ajuda em uma investigação, mas se você estiver priorizando encontrar pistas, equipe uma *Lupa* e coloque *Dr. Milan Christopher* em jogo o quanto antes.

Como seu combate e agilidade são baixos, lidar com inimigos pode ser um problema para Daisy. Por sorte, você tem alguns truques na manga. *Luz Ofuscante* e *Murchar* permitem que você use sua força de vontade em vez de agilidade ou combate para evadir ou atacar inimigos, respectivamente. Você também pode usar *Rosário Sagrado* para amplificar sua força de vontade. Se encontrar um local com muitas pistas e houver inimigos caçadores em volta, você pode usar *Barricada* para coletar essas pistas com razoável segurança.

Se você já tiver tanto *Velho Livro do Conhecimento* quanto *Textos Médicos* em jogo, tente obter a *Bolsa de Daisy* antes de *O Necronomicon* entrar em jogo, caso contrário você acabará perdendo um de seus outros livros.

Daisy Walker, a Bibliotecária

Investigador
- *Daisy Walker (2)*

Ativos (17)
- *Bolsa de Daisy (8)*
- *Lupa (30)*
- *Velho Livro do Conhecimento (31)*
- *Bibliotecário Pesquisador (32)*
- *Dr. Milan Christopher (33)*
- *Hiperconsciência (34)*
- *Textos Médicos (35)*
- *Conhecimento Proibido (58)*
- *Rosário Sagrado (59)*
- *Murchar (60)*
- *Vidência (61)*
- *Estudos Arcanos (62)*
- *Iniciada Arcana (63)*
- *2x Faca (86)*
- *2x Lanterna (87)*

Eventos (8)
- *Mente sobre Matéria (36)*
- *Seguir um Palpite (37)*
- *Barricada (38)*
- *Atraída pela Chama (64)*
- *Símbolo de Proteção (65)*
- *Luz Ofuscante (66)*
- *2x Estoque de Emergência (88)*

Perícias (6)
- *Dedução (39)*
- *Destemido (67)*
- *2x Percepção (90)*
- *2x Destreza Manual (92)*

Fraquezas (2)
- *O Necronomicon (Tradução de John Dee) (9)*
- *Paranoia (97)*



Dicas Estratégicas para "Skids" O'Toole

"Skids" é um personagem equilibrado, bom em combate, evasão e investigação. Tanto a habilidade quanto a fraqueza de seu investigador exigem que você tenha recursos, então manter uma alta quantidade deles em sua reserva é uma boa ideia. Você pode gerar recursos extras ao fazer uso criterioso de *Arrombamento* e *Estoque de Emergência*, ou simplesmente ao realizar uma ação de "recurso" sempre que você não tiver certeza do que fazer.

Como "Skids" tem agilidade alta e combate decente, você tem a opção de decidir se quer enfrentar inimigos com força bruta ou evitá-los completamente. Geralmente é melhor decidir com base no inimigo em questão: lute contra inimigos de alto valor de evasão e evada inimigos com alto valor de vida e de luta. Como você tem algumas armas em seu baralho, não tenha receio de adotar uma abordagem "tiro para todo lado" quando precisar!

Ações extras são sua ferramenta mais poderosa ao jogar com "Skids". Entre *Leo De Luca* e sua habilidade de investigador, você pode realizar até cinco ações em um único turno. Guarde seus recursos no começo para jogar Leo e seus outros ativos, mas do meio para frente, gaste seu dinheiro e use suas ações extras para enfrentar inimigos, investigar locais, ou se mover para onde precisar.

Sua baixa força de vontade significa que você é suscetível a sucumbir aos muitos truques do baralho de encontros. Se você estiver sem saída, seu botão de pânico é *Em Fuga*. A habilidade de ignorar essencialmente todos os inimigos que não sejam de ***Elite*** por uma rodada inteira é extremamente potente. Use-a para realizar ações de movimento ou de investigação quando estiver engajado com inimigos, ou para engajar com inimigos que estão longe de seus aliados sem risco de represálias.

"Skids" O'Toole, o Ex-Presidiário

Investigador
- *"Skids" O'Toole (3)*

Ativos (16)
- *.45 Automática (16)*
- *Preparo Físico (17)*
- *Policial de Rua (18)*
- *Primeiros Socorros (19)*
- *Machete (20)*
- *Cão de Guarda (21)*
- *Canivete (44)*
- *Arrombamento (45)*
- *Bater Carteira (46)*
- *Derringer .41 (47)*
- *Leo De Luca (48)*
- *Adversidades (49)*
- *2x Faca (86)*
- *2x Lanterna (87)*

Eventos (9)
- *Em Fuga (10)*
- *Evidência! (22)*
- *Esquiva (23)*
- *Explosão de Dinamite (24)*
- *Elusivo (50)*
- *Apunhalada pelas Costas (51)*
- *Ataque Furtivo (52)*
- *2x Estoque de Emergência (88)*

Perícias (6)
- *Golpe Feroz (25)*
- *Oportunista (53)*
- *2x Peitar (89)*
- *2x Subjugar (91)*

Fraquezas (2)
- *Dívidas de Hospital (11)*
- *Capanga da Máfia (101)*



Dicas Estratégicas para Agnes Baker

Agnes é uma conjuradora de alta força de vontade, especializada em eliminar inimigos. Como suas habilidades podem ser acionadas uma vez por fase após ela sofrer horror, quanto mais controladamente você sofrer horror, melhor. *Conhecimento Proibido* é provavelmente a melhor ferramenta para alimentar a habilidade de Agnes: sofra um horror, ganhe um recurso, e cause um de dano sempre que quiser! Você também pode acionar a habilidade dela usando *Símbolo de Proteção* ou até mesmo *Murchar* se tiver "sorte" o suficiente de comprar uma ficha de caos com um símbolo. Mas cuidado! Como a habilidade de Agnes é acionada apenas quando ela sofre horror, você também precisará absorver ou curar horror. *Rosário Sagrado* é uma carta essencial, já que ela amplifica a força de vontade de Agnes e também fornece um modo de proteção contra horror quando você não quiser acionar a habilidade dela.

Se tiver problemas ao investigar, você pode usar *"Olha o que eu achei!"* ou *Atraída pela Chama* para descobrir até quatro pistas sem precisar ter sucesso em um teste de intelecto.

Por fim, como você depende razoavelmente de suas cartas de ***Magia***, conseguir uma *Iniciada Arcana* no começo do jogo pode se mostrar algo benéfico. Certifique-se de que o limiar de perdição na agenda atual não esteja próximo de ser preenchido, e então jogue a *Iniciada Arcana* e aproveite o máximo da habilidade dela em cada turno. Quando a perdição estiver próxima do limiar, se puder descartar a iniciada do jogo (geralmente atribuindo dano ou horror a ela), você pode se livrar da perdição que estiver nela também.



Dicas Estratégicas para Wendy Adams

Wendy é uma investigadora evasiva que evita perigos extraordinariamente. O uso da habilidade dela para cancelar e recomprar fichas de caos durante testes de perícia críticos é a chave do sucesso ao jogar com Wendy. Mas certifique-se de manter cartas suficientes na mão para alimentar a habilidade dela a todo momento. *Bater Carteira* e *Pé de Coelho* são cartas ideais para colocar em jogo no começo do jogo, permitindo que você compre cartas ao evadir inimigos e falhar em testes.

Sua alta agilidade e baixo combate significam que você deve priorizar evadir e correr dos inimigos, mas uma *Apunhalada pelas Costas* ou um *Ataque Furtivo* bem colocados também podem se livrar de um inimigo incômodo. *Gato de Rua*, *Distração Ardilosa* e *Instinto de Sobrevivência* podem ajudá-lo a sair de situações complicadas. Se tudo der errado, puxe uma *Derringer .41* ou um *Taco de Baseball* e não tenha medo de comprometer cartas nos testes!

Amuleto de Wendy é uma carta complicada, mas jogar com base em seu efeito Forçado ou sua habilidade podem se mostrar especialmente recompensadores. Geralmente é melhor manter o Amuleto na mão até que haja alguns eventos em sua pilha de descarte. Uma vez em jogo, fique sempre de olho no evento do topo da sua pilha de descarte (especialmente se for *Sorte Grande!*), já que você pode usá-lo ao jogar o *Amuleto de Wendy*. Não se esqueça de que, uma vez que o Amuleto estiver em jogo, todos os eventos que você jogar são colocados no fundo do seu baralho (independentemente se você estiver jogando o evento da mão ou usando a habilidade do Amuleto).

Agnes Baker, a Garçonete

Investigador
- *Agnes Baker (4)*

Ativos (17)
- *Herança de Hiperbórea (12)*
- *Conhecimento Proibido (58)*
- *Rosário Sagrado (59)*
- *Murchar (60)*
- *Vidência (61)*
- *Estudos Arcanos (62)*
- *Iniciada Arcana (63)*
- *Casaco de Couro (72)*
- *Vasculhar (73)*
- *Taco de Baseball (74)*
- *Pé de Coelho (75)*
- *Gato de Rua (76)*
- *Esforço Extra (77)*
- *2x Faca (86)*
- *2x Lanterna (87)*

Eventos (8)
- *Atraída pela Chama (64)*
- *Símbolo de Proteção (65)*
- *Luz Ofuscante (66)*
- *Distração Ardilosa (78)*
- *"Olha o que eu achei!" (79)*
- *Sorte Grande! (80)*
- *2x Estoque de Emergência (88)*

Perícias(6)
- *Destemido (67)*
- *Instinto de Sobrevivência (81)*
- *2x Percepção (90)*
- *2x Coragem Inesperada (93)*

Fraquezas (2)
- *Memórias Sombrias (13)*
- *Assombrado (98)*

Wendy Adams, a Maltrapilha

Investigador
- *Wendy Adams (5)*

Ativos (17)
- *Amuleto de Wendy (14)*
- *Canivete (44)*
- *Arrombamento (45)*
- *Bater Carteira (46)*
- *Derringer .41 (47)*
- *Leo De Luca (48)*
- *Adversidades (49)*
- *Casaco de Couro (72)*
- *Vasculhar (73)*
- *Taco de Baseball (74)*
- *Pé de Coelho (75)*
- *Gato de Rua (76)*
- *Esforço Extra (77)*
- *2x Faca (86)*
- *2x Lanterna (87)*

Eventos (8)
- *Elusivo (50)*
- *Apunhalada pela Costas (51)*
- *Ataque Furtivo (52)*
- *Distração Ardilosa (78)*
- *"Olha o que eu achei!" (79)*
- *Sorte Grande! (80)*
- *2x Estoque de Emergência (88)*

Perícias (6)
- *Oportunista (53)*
- *Instinto de Sobrevivência (81)*
- *2x Subjugar (91)*
- *2x Coragem Inesperada (93)*

Fraquezas (2)
- *Abandonada e Sozinha (15)*
- *Amnésia (96)*

Créditos

Design e Desenvolvimento do Jogo: Nate French e MJ Newman

Produtor: Molly Glover

Texto Técnico: Adam Baker

Edição: Patrick Brennan e B.D. Flory

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

Gerente de Jogo de Cartas: Jim Cartwright

Revisão da História de Arkham Horror:Dane Beltrami,Kara Centell-Dunk, Daniel Lovat Clark e Philip Henry

Diretor Criativo de História e Cenário: Katrina Ostrander

Design Gráfico: Mercedes Opheim e Evan Simonet com Monica Helland

Coordenador de Design Gráfico: Joseph D. Olson

Gerente de Design Gráfico: Christopher Hosch

Arte de Capa: Ignacio Bazán Lazcano

Direção de Arte: Deborah Garcia, Jeff Lee Johnson e Zoë Robinson

Diretor de Gerenciamento de Arte: Tony Bradt

Gerenciamento de Produção: Justin Anger e Jason Glawe

Diretor de Criação Visual: Brian Schomburg

Gerente de Projeto Sênior: John Franz-Wichlacz

Designer de Jogo Executivo: Corey Konieczka

Líder de Estúdio: Chris Gerber

Galápagos

Tradução: Fabiano Guolo

Revisão: Luis Perdomo

Diagramação BR: Aran Lopes, Danilo Sardinha, Felipe Godinho e Tati Hapanchuk

www.mundogalapagos.com.br

Equipe de Teste

Mark Anderson, Sam Bailey, Craig "Late to the Party" Bergman, Patrick Brennan, Mizuho Dahlman, Gareth Dean, Sunyi Dean, Andrea Dell'Agnese, Ali Eddy, Luke "Mining for Clues" Eddy, Julia Faeta, Jeff Farrell, Alex Filewood, Jeremy Fredin, Caleb Grace, Dominic Greene, Samuel Langenegger, Mark Larson, Lukas Litzinger, Rose Malloy, Ian Martin, Rick Meyer, Kathleen Miller, Patrice Mundinar, Teague "They Killed Me Again" Murphy, Alan Newman, Matt Pachefsky, Daniel Schaefer, Brian Schwebach, Paweł Smoczyk, Damon Stone, Mike "Autofail" Strunk, Zach "I Have Amnesia" Varberg, Aaron J. Wong e Jeremy "Vicious Blow" Zwirn

® & © 2021 Fantasy Flight Games. Gamegenic e o logotipo da Gamegenic são TM & © da Gamegenic GmbH, Germany. Fantasy Flight Games, 1995 West County Road B2, Roseville, MN 55113, U.S.A., 1-651-639-1905. Os componentes reais podem variar das ilustrações.

Sequência das Fases

1. Fase do Mythos (pulada na primeira rodada do jogo)
2. Fase de Investigação
3. Fase dos Inimigos
4. Fase de Manutenção

Palavras-Chave

Uma palavra-chave é um atributo que transmite regras específicas à sua carta. A seção a seguir serve como um lembrete de como cada palavra-chave funciona. Para as regras específicas de cada palavra-chave, veja o Guia de Referência.

Arredio: um inimigo arredio não engaja com investigadores voluntariamente (um investigador pode usar uma ação ou habilidades de carta para engajar com ele). Um investigador não pode atacar um inimigo arredio, exceto se este estiver engajado com um investigador.

Caçador: cada inimigo caçador se move um local em direção ao investigador mais próximo durante a primeira etapa da fase dos inimigos.

Ímpeto: após um investigador comprar e resolver uma carta de encontro que tem a palavra-chave ímpeto, ele deve comprar e resolver uma carta adicional.

Massivo: um inimigo massivo está engajado com cada investigador em seu local.

Perigo: quando um investigador compra uma carta com a palavra-chave perigo, ele não pode consultar ou receber assistência de outros jogadores ao resolver a habilidade de revelação da carta ou quando ela surge.

Retaliação: se um investigador falhar em um teste de perícia ao atacar um inimigo preparado que tem a palavra-chave retaliação, o inimigo ataca esse investigador, causando seu dano e horror.

Usa (X): a palavra-chave usa indica um número de fichas de recurso que devem ser colocadas sobre a carta quando ela entra em jogo. Essas fichas não contam mais como fichas de recurso, mas sim como fichas do tipo indicado (munição, cargas, suprimentos, etc.). Essas fichas são usadas em conjunto com o resto da habilidade da carta.

Veloz: um jogador pode jogar uma carta veloz sem gastar uma ação.

Instruções

Surgir: indica onde um inimigo surge ao ser comprado.

Presa: indica com qual investigador um inimigo engaja (ou move em direção se ele tiver a palavra-chave caçador) se houver mais de uma opção válida.

Acionamento

Acionamento por Ação (): o uso desta habilidade custa uma ação.

Acionamento Gratuito (): o uso desta habilidade não custa ações.

Acionamento Reativo (): pode ser usado uma vez a cada momento que o ponto no tempo especificado ocorrer. Não custa ações.

Símbolos e Ícones

Por Investigador

Classes de Personagem

Guardião

Buscador

Místico

Ladino

Sobrevivente

Perícias

Força de Vontade

Intelecto

Combate

Agilidade

Curinga

Fichas de Caos

Símbolo Antigo — Consulte a habilidade do investigador.

Falha Automática — O investigador falha automaticamente.

Crânio

Cultista — Consulte a habilidade da ficha revelada na carta de referência do cenário.

Tabuleta

Coisa Antiga