

Rulebook

ARKHAM HORROR

DUNWICH HORROR EXPANSION



Tradução:
Daniel Portuga

Diagramação:
Bruno



Bem-vindo a Dunwich

Mais uma vez, o terror chegou à Nova Inglaterra, dessa vez se espalhando na pequena cidade de Dunwich, apenas poucos quilômetros de Arkham. A área está repleta de montanhas e no cume existem misteriosos círculos de pedra ou então existem casas periclitantes de pessoas reclusas que vivem fora da cidade. À noite, o frescor das montanhas enche o ar, enquanto vaga-lumes dançam nas tocas mal assombradas. Esse é um lugar onde pactos sombrios são realizados com forças ocultas e onde o povo da cidade desaparece sem deixar rastro. Mas muitas das pessoas de Dunwich desconfiam dos forasteiros e eles precisam desesperadamente de sua ajuda contra o Horror que se manifestou na fazenda Whateley...

A expansão **Dunwich Horror** para o jogo de tabuleiro **Arkham Horror** aumenta a instabilidade dimensional que infesta Arkham para a cidade próxima de Dunwich. Essa expansão inclui novos investigadores, novos Antigos (Ancient Ones), novos monstros e novas cartas que podem ser usadas com o jogo base **Arkham Horror**. Essa expansão também traz elementos totalmente novos, incluindo um novo tabuleiro, decks de Dano e Loucura, Tarefas e Missões e, é claro, as cartas de Horror em Dunwich.

Usando Esse Livro de Regras

A primeira parte desse livro de regras contém as regras para jogar **Arkham Horror** com a expansão **Dunwich Horror**. A segunda parte (começando na página 8) contém esclarecimentos e dúvidas frequentes a respeito do jogo original **Arkham Horror**, bem como várias revisões das regras que melhoram o jogo.

Componentes

Sua cópia de **Dunwich Horror** deve conter os componentes a seguir:

Esse Livro de Regras

1 Tabuleiro da Expansão

8 Folhas de Investigador

8 Marcadores de Investigador

8 Suportes de Plástico de Investigador

152 Cartas de Investigador

24 Cartas de Dano

24 Cartas de Loucura

15 Itens Comuns

25 Itens Únicos

21 Feitiços

11 Habilidades

5 Aliados

20 Cartas Especiais

8 Cartas dos Membros da Gangue do Sheldon

8 Cartas de Passagem de Trem

4 Cartas de Condição

7 Cartas de Substituição de Arkham Horror

4 Folhas de Antigo

180 Cartas de Antigo

63 Cartas de Local em Arkham

42 Cartas de Local em Dunwich

36 Cartas Mythos

32 Cartas de Portal

7 Cartas Dunwich Horror

28 Marcadores de Monstro

3 Fichas Dunwich Horror

4 Marcadores de Portal

7 Marcadores de Pedregulho



Todas as cartas da expansão **Dunwich Horror** estão marcadas com um símbolo de pequeno celeiro na frente da carta que permite que você as separe das outras cartas do **Arkham Horror**.

Uma Nota sobre a Substituição de Cartas do jogo Arkham Horror

Para melhorar a forma de jogar, muitas cartas do **Arkham Horror** foram revisadas depois do lançamento do jogo base. Essas cartas revisadas do **Arkham Horror** foram incluídas nessa expansão para sua conveniência. As cartas revisadas são: quatro cópias do feitiço Custódia da Carne (**Flesh Ward**), uma cópia do Item Único Pedra de Cura (**Healing Stone**) e duas cópias do Item Comum Lanterna (**Lantern**). Para usá-las, simplesmente remova as cartas antigas dos decks de cartas do seu **Arkham Horror** e substitua-as por essas cartas revisadas antes de jogar.

Visão Geral dos Componentes

A seguir temos as descrições resumidas de vários componentes incluídos em **Dunwich Horror**. Essas descrições ajudam a identificar os componentes e mostrar como são usados.

Tabuleiro



O tabuleiro descreve os arredores da cidade de Dunwich. Exatamente como no tabuleiro de **Arkham Horror** original, o tabuleiro de Dunwich é composto de áreas de rua e locais. Ele está dividido em três vizinhanças. Em cima do tabuleiro de Dunwich está a trilha Dunwich Horror, que é usada para marcar o progresso do Dunwich Horror. Existem três vórtices no tabuleiro Dunwich, que estão descritos na página 7. Finalmente, o tabuleiro Dunwich adiciona dois novos Outros Mundos, que são: Outra Época (Another Time) e Carcosa Perdida (Lost Carcosa) que os investigadores podem viajar durante o jogo.

Novas Cartas de Investigadores



A maioria das novas cartas de investigadores pode simplesmente ser embaralhada nos seus respectivos decks. Isso inclui as novas cartas de **Item Comum**, **Item Único**, **Feitiço**, **Habilidade** e **Aliado** (lembre-se de primeiro remover as antigas cartas de "Flesh Ward", "Lantern" e "Healing Stone").

Existe um novo tipo de carta de Item Comum – Tarefas (**Tasks**) – bem como um novo tipo de cartas de Item Único - Missões (**Missions**). Essas cartas permitem que um investigador realize missões curtas que geram benefícios significativos. Elas estão descritas por completo na página 5.

Também existem dois novos decks de cartas de investigador.



O deck de Dano (**Injury deck**) consiste em cartas que podem ser compradas quando um investigador é reduzido a 0 de Resistência (Stamina). Veja "Dano e Loucura" ("Injury and Madness") na página 6 para mais detalhes.



O deck de **Loucura** (Madness deck) consiste em cartas que podem ser compradas quando um investigador é reduzido a 0 de Sanidade. Veja “Dano e Loucura” (“Injury and Madness”) na página 6 para mais detalhes.

As novas cartas Especiais incluem **Sociedades da Gang Sheldon** (Sheldon Gang Memberships), que podem ser adquiridas no **Bosque** (Woods); **Passagens de Trem** (Rail Passes), que podem ser adquiridos na Estação de Trem (Train Station); e quatro **cartas de Condição**, que são explicadas em detalhes na página 6.



Novas Folhas e Marcadores de Investigador

Essas folhas e marcadores introduzem oito novos investigadores ao jogo.

Novas Folhas do Antigo

Essas folhas introduzem quatro novos Antigos ao jogo. Os novos Antigos estão explicados em detalhes na página 8.



Novas Cartas do Antigo



As novas cartas de portal, cartas de mythos e cartas de local em Arkham podem simplesmente ser embaralhadas nos seus respectivos decks para usá-las normalmente. As cartas de local de Dunwich formam três novos decks de local que são colocados no tabuleiro **Dunwich Horror**. Elas funcionam do mesmo jeito que as cartas originais de local em Arkham, mas descrevem encontros que acontecem em vários locais de Dunwich.

Cartas Dunwich Horror



As cartas **Dunwich Horror** formam um deck que é colocado ao lado do tabuleiro **Dunwich Horror**. Essas cartas são usadas quando um investigador tenta combater em Dunwich Horror (veja as páginas 7-8 para mais detalhes).

Novos Marcadores de Monstro

Existem 28 novos marcadores de monstro nessa expansão, incluindo um novo monstro “Máscara” (“Mask” monster).



Essa expansão introduz novos monstros **Spawn**. Os monstros Spawn são indicados por um círculo vermelho no canto esquerdo inferior do seu lado de movimento e são explicadas em detalhes na página 7.

A expansão Dunwich Horror também introduz o **movimento de espreitar** (stalker movement), um novo tipo de movimento de monstro indicador por uma borda roxa. O movimento de espreitar está descrito na página 7.

Fichas Dunwich Horror

Essas fichas mantêm em ordem o progresso da trilha Dunwich Horror. Quando a trilha estiver cheia, o Dunwich Horror aparece e começa a aterrorizar Dunwich. A menos que os investigadores possam rapidamente derrotar o Horror, a batalha final não está longe de acontecer. Veja as páginas 7 e 8 para as regras do Dunwich Horror.



Marcadores de Portal



Simplesmente adicione os novos marcadores de portal aos marcadores de portal do jogo base. Os novos Outros Mundos (Other Worlds) mostrados nos marcadores de portal – Outra Época (Another Time) e Carcosa Perdida (Lost Carcosa) – são encontrados no tabuleiro **Dunwich Horror**.

Marcadores de Pedregulho



Esses marcadores são usados somente quando Shudde M’ell é o Antigo, e indica locais que foram destruídos por terremotos.

Organização do Jogo

Antes de jogar sua primeira partida de **Dunwich Horror**, destaque cuidadosamente as peças de papelão de modo que elas não rasguem. Depois, coloque os oito marcadores de investigador nos suportes plásticos. Mantenha todos os componentes fora do alcance de crianças pequenas e animais.

Integrando a Expansão com o Jogo Base

Realize os três passos abaixo antes da sua primeira partida com **Dunwich Horror**. Considerando que depois você não vai separar de novo os componentes do **Dunwich Horror**, só será preciso realizar esses passos uma vez.

1. Preparar os Decks

Embaralhe as novas cartas de Itens Comuns, Itens Unicos, Feitiços, Habilidade, Aliados, Locais em Arkham, Mythos e Portais nos seus respectivos decks.

2. Preparar os Marcadores de Portal

Embaralhe os novos marcadores de portal com os marcadores de portal já existentes.

3. Preparar os Marcadores de Monstro

Separe os marcadores de monstro “Máscara” e Spawn. Coloque-os de lado com os marcadores de monstro “Máscara” do jogo base **Arkham Horror**. Depois, embaralhe os novos marcadores de monstro com os marcadores de monstro que não são “Máscara” do jogo base **Arkham Horror**.

Organização do Jogo



No diagrama acima, os elementos da expansão Dunwich foram adicionados à organização padrão de Arkham.

1. O tabuleiro Dunwich é colocado ao lado do tabuleiro de Arkham. Além disso, uma ficha de Pista é colocada em cada local instável de Dunwich (esses locais estão marcados com um diamante vermelho).

2. As novas cartas de local para as 9 vizinhanças de Arkham são embaralhadas nos seus respectivos decks de local.

3. Os novos monstros (mas não os monstros Máscara e os monstros Spawn) são adicionados à reserva de monstros.

4. Os 3 novos decks de local em Dunwich são colocados próximo ao tabuleiro Dunwich.

5. As novas cartas de portal são embaralhadas no deck de portais e os novos marcadores de portal são misturados com os marcadores de portal já existentes.

6. As novas cartas Mythos são embaralhadas com o deck de mythos.

7. As 3 fichas Dunwich Horror e o marcador de monstro Dunwich Horror são colocados ao lado do deck Dunwich Horror.

8. As 4 cartas de Condição são colocadas com a face para baixo perto dos tabuleiros.

9. Embaralhe as cartas apropriadas dessa expansão nos seguintes decks de investigador:

9

Item Único
Item Comum
Aliado
Habilidade
Feitiço

Além disso, existem 2 decks de investigador totalmente novos (o deck de **Dano** e o deck de **Loucura**) e 2 novos decks especiais de investigador (o deck da **Passagem de Trem** e o deck das **Sociedades da Gang Sheldon**).

Determinar Aliados: Lembre-se que somente 11 Aliados são usados a cada partida.

Organização da Expansão

Quando jogar com a expansão **Dunwich Horror**, realize a organização normal do jogo conforme instruído nas regras do **Arkham Horror**, com as seguintes adições e mudanças listadas abaixo:

1. Preparar a Área de Jogo

Coloque o tabuleiro Dunwich ao lado do tabuleiro de Arkham, acima da área Downtown. Alinhe o tabuleiro da expansão com o tabuleiro de Arkham de modo que os Outros Mundos fiquem todos do mesmo lado. Coloque o marcador de monstro Dunwich Horror e as fichas Dunwich Horror numa pilha ao próximo do tabuleiro Dunwich.

2. Coloque as Pistas Iniciais

Coloque as fichas de Pista nos locais instáveis (os locais com um diamante vermelho nele) tanto em Dunwich como em Arkham.

6. Separar os Decks

Veja o diagrama de “Organização do Jogo” dessas regras para a colocação das novas cartas **Dunwich Horror**.

As cartas de Condição (veja a página 6), em particular, devem ser colocadas com a face para baixo numa fila perto das cartas dos outros investigadores.

Determinar os Aliados: Embora cinco novos Aliados foram incluídos nessa expansão, somente o total de 11 Aliados devem ser usados a cada partida. Quando preparar o deck de Aliados, embaralhe-o e distribua 11 cartas com a face para cima, devolvendo as demais cartas à caixa do jogo. Os jogadores podem examinar os aliados para ver quais foram escolhidos. Depois vire as cartas de Aliado para que fiquem com a face para baixo e embaralhe-os novamente. Os Aliados que forem pegos como equipamento inicial na organização, passo 9, virão desse deck com 11 cartas.

Se um Aliado específico for parte das posses fixas de um investigador, então esse Aliado deve ser uma das 11 cartas de Aliado usadas.

11. Criar a Reserva de Monstro

Assim como os marcadores de monstro “Máscara” de **Arkham Horror**, não coloque os monstros Spawn na reserva de monstros (a menos que a folha do Antigo diga o contrário).

14. Comprar e Resolver a Carta Mythos

Se você comprar uma carta de **Boato** (Rumor card), descarte-a e compre novamente até que você pegue uma carta que não seja um **Boato**.

Com cinco ou mais jogadores, coloque dois monstros no portal indicado pela carta mythos em vez de apenas um.

Regras da Expansão

Essas regras são usadas além das regras do jogo base **Arkham Horror**, quando jogar com a expansão **Dunwich Horror**.

O Tabuleiro Dunwich

As regras a seguir determina como o tabuleiro da expansão Dunwich funciona com o tabuleiro de **Arkham Horror**.

A Frase “em Arkham” (“in Arkham”) nas Cartas

As cartas que se referem a “Arkham” também se aplicam aos locais e áreas em Dunwich. Então, por exemplo, uma carta de **Ambiente** (Environment card) que adiciona +1 em checagens de Luta (Fight checks) e diminui -1 das checagens de Vontade (Will checks) em Arkham também afeta os investigadores que estiverem numa área de rua ou local em Dunwich.

O Limite de Monstros e os Arredores (the Outskirts)

Os monstros no tabuleiro Dunwich **não contam em relação ao limite de monstros e não vão para os Arredores**. Em vez disso, o número de monstros em Dunwich é mantido sob controle através de vórtices (veja a página 7).

O Céu (Sky)

Os monstros voadores em Dunwich **podem se mover para o Céu (Sky)** normalmente. Além disso, as ruas de Dunwich **também são consideradas como adjacentes ao Céu**. Assim, os monstros no Céu podem se mover para as ruas de Dunwich da mesma forma que poderiam se mover para as ruas de Arkham.

Voltando de Perdido no Tempo e Espaço (Lost in Time and Space)

Os investigadores que estiverem perdidos no tempo e espaço podem escolher retornar para uma área de rua ou local em Dunwich, da mesma forma que poderiam retornar para uma área de rua ou local em Arkham.



Viajando Pelas Cidades

Para se mover entre Arkham e outras cidades (tal como Dunwich), um investigador deve estar na Estação de Trem (Train Station) em Arkham ou num local de **parada** (depot location) indicado por um ícone de trem, em qualquer outra cidade durante seu movimento. Então, o investigador gasta \$1 e um ponto de movimento para se mover do seu local atual para a Estação de Trem ou para qualquer local de parada em qualquer outra cidade. Esse movimento não interrompe o movimento normal dos investigadores.

Por exemplo: Joe Diamond começa seu movimento nas ruas de Northside. Ele tem 4 pontos de movimento e 1\$. Desejando viajar para Dunwich, ele primeiro se move para a Estação de Trem gastando 1 ponto de movimento. Depois, ele pega o trem para Dunwich, gastando \$1 e 1 ponto de movimento para se mover a parada de Dunwich, que fica na Bishop's Brook Bridge. De lá, ele ainda tem 2 pontos de movimento sobrando, então ele poderia se mover para algum outro lugar em Dunwich. Mas ele não poderia voltar para Arkham, já que ele não tem mais dinheiro para pagar a tarifa da passagem.

Exemplo de Tarefa/Missão

As Tarefas e Missões são jornadas de curta duração que os investigadores podem tentar completar para ganhar importantes benefícios.

Nesse exemplo, Jim Culver tem a Missão “Unindo o Time Vencedor” (“Joining the Winning Team”). A Missão tem 4 etapas que ele deve realizar em ordem para conseguir completá-la. Ele deve sacrificar um Aliado em cada um dos 4 locais

diferentes na ordem listada na carta.

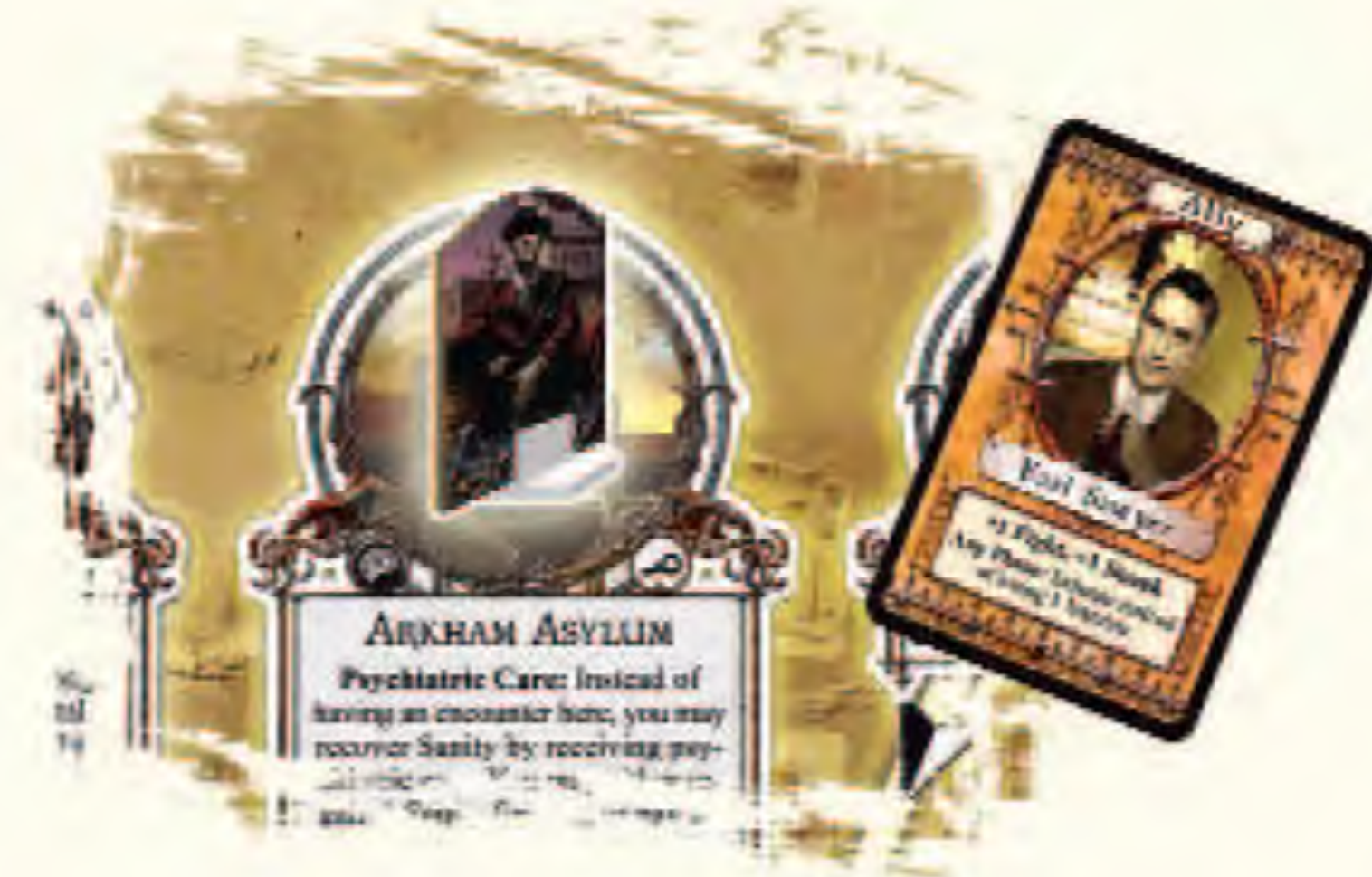
Sua primeira parada é no St. Mary's Hospital, onde ele sacrifica o Professor Rice na sua busca por poder. Os sacrifícios ocorrem durante a Fase de Manutenção, então Jim deve ter um encontro em Arkham no hospital antes que ele possa fazer o sacrifício. Assim que o Professor Rice for descartado, o jogador de Jim coloca uma ficha de Pista na carta “Unindo o Time Vencedor”.

A segunda parada é no Arkham Asylum, onde Jim sacrifica Ammi Pierce. Qualquer quantidade de turnos pode ter passado desde que Jim sacrificou o Professor Rice, contanto que ele não tenha descartado “Unindo o Time Vencedor” ou dado essa carta para outro jogador.

Depois Jim vai para a terceira e quarta paradas, a South Church e Lost in Time and Space, respectivamente. Na South Church ele sacrifica Earl Sawyer e ele sacrifica Corinna Jones enquanto está no Lost in Time and Space. Assim que Corinna for sacrificada, o efeito de “Unindo o Time Vencedor” se ativa imediatamente e Jim é declarado o único vencedor do jogo.

Se Jim estivesse trabalhando numa Tarefa em vez de numa Missão, ele não teria que fazer um sacrifício em cada local. Em vez disso, simplesmente estar presente no local durante a Fase de Manutenção seria suficiente.

Importante: Lembre-se, se um portal for aberto num local, não é possível que um investigador visite de verdade esse local. Então, se você deve visitar Hibb's Roadhouse para completar uma Tarefa ou Missão, mas há um portal aberto lá, então o portal deve ser fechado antes que você possa visitar Hibb's Roadhouse.



Tarefas e Missões

As **Tarefas** são um tipo de item encontrado no deck de Itens Comuns, enquanto que as **Missões** são itens encontrados no deck de Itens Únicos. Tanto as Tarefas como as Missões consistem numa pequena lista de locais e/ou áreas de rua que devem ser visitadas na **ordem listada**. O investigador deve terminar seu movimento em cada área listada e então realizar a ação apropriada (veja abaixo), colocando uma ficha de Pista (de reserva geral) na carta para indicar que ele completou uma etapa da Tarefa/Missão. Não há limite de tempo para completar uma Tarefa/Missão, mas se ela for descartada ou dada a outro jogador, todas as fichas de Pista são removidas da carta de Tarefa/Missão. Assim que todas as etapas forem completadas, o investigador recebe o Pagamento (por uma Tarefa) ou os Efeitos acontecem (no caso de uma Missão) e o jogador devolve a carta de Tarefa/Missão para a caixa e descarta as fichas de Pista que estiverem nessa carta.

Para as Tarefas, simplesmente realizar uma Fase de Encontro em Arkham nas áreas listadas é suficiente para completar cada etapa.

Mas, para as Missões, o investigador deve também descartar ou gastar o sacrifício listado em cada local no **começo da Fase de Manutenção** (Upkeep Phase). O investigador só pode descartar ou gastar o sacrifício listado se ele ainda estiver na área listada durante a Fase de Manutenção.

Surgimento de Monstros (Monster Surges)

Quando, no começo da Fase Mythos, o primeiro jogador compra uma carta mythos que mostra um local que já tem um portal aberto (e então um monstro é colocado em cada local com um portal aberto), isso agora é chamado de **surgimento de monstros** (monster surge). Várias cartas na expansão **Dunwich Horror** se referem a “surgimento de monstros” (monster surges).

Movimento Espreitar (Stalker Movement)



Se não houver nenhum investigador adjacente a um monstro que espreita (stalker monster) (num local diretamente conectado ao local do monstro que espreita por uma linha amarela), os monstros que espreitam seguem as setas, como se esse monstro fosse um monstro normal com a borda preta.



Se houver um investigador numa área de rua adjacente ou num local instável (locais instáveis são marcados com diamantes vermelhos), um monstros que espreita ignora as setas e se move para o investigador.

Os monstros que espreitam podem até mesmo se mover por linhas sem nenhuma seta para alcançar os investigadores (tal como a linha entre as áreas de rua do Merchant District e de Rivertown no mapa de Arkham).



Se houver investigadores em mais do que uma área de rua adjacente ou local instável, um monstro que espreita se move na direção do investigador com a menor habilidade de Espreitar (Sneak skill). Se houver um empate, o primeiro jogador decide para quem o monstro se move.



Os monstros que espreitam não podem entrar em locais estáveis (esses locais marcados com diamantes verdes) para alcançar um investigador. No diagrama acima, o Rat-thing não pode entrar na Delegacia (Police Station) para perseguir Jim Culver, então, em vez disso, ele segue o movimento normal da seta.

Um Portal Explode



Certas cartas de mythos têm seu local de portal colorido de vermelho. Essas cartas indicam que um **portal explode**. Um portal explodido funciona do mesmo jeito que uma carta de mythos normal, a menos que o local de portal listado tenha uma de sinal do antigo (elder sign token) nele. Nesse caso, o portal explode se abrindo, fazendo com que a ficha de sinal do antigo daquele local seja removida do tabuleiro. Então um portal se abre nesse local e um monstro aparece lá como de costume. Mas, uma ficha de condenação (doom token) não é colocada na trilha de condenação do Antigo (Ancient One's doom track) quando um local selado é aberto por causa de uma explosão de portal. Isso também não causa um surgimento de monstro. Além disso, toda vez que uma carta com portal que explode for comprada, **todos os monstros voadores se movem**, independente de seu símbolo de dimensão.

Dano e Loucura

Quando um investigador é reduzido para 0 de Resistência, ele pode escolher ganhar uma carta de Dano (Injury card). Se ele fizer isso, ele não perde nenhum dos Itens ou Fichas de Pista por ficar nocauteado inconsciente e sua Resistência é restaurada ao seu valor máximo em vez de ser restaurada em apenas 1. Mas, o investigador ainda deve se mover para o St. Mary's Hospital ou Perdido no Tempo e Espaço, como apropriado. Além disso, ele deve comprar uma carta de Dano (Injury card). As cartas de Dano causam penalidades a longo prazo de natureza física ao investigador e é extremamente difícil se livrar dessas cartas (existe uma pequena chance de se curar através de um encontro no St. Mary's Hospital). As cartas de Dano não são itens e não podem ser descartadas ou trocadas como itens.

Quando um investigador é reduzido a 0 de Sanidade, ele pode escolher ganhar uma carta de Loucura (Madness card). Se ele fizer isso, ele não perde nenhum Item ou Ficha de Pista ao ficar louco e sua Sanidade é restaurada ao valor

máximo em vez de ser restaurada apenas em 1. Mas, o investigador ainda deve se mover para o Arkham Asylum ou Perdido no Tempo e Espaço, como apropriado. Além disso, ele deve comprar uma carta de Loucura (Madness card). As cartas de Loucura causam penalidades a longo prazo de uma natureza mental ao investigador e é extremamente difícil se livrar dessas cartas (existe uma pequena chance para se curar quando tiver um encontro no Arkham Asylum). As cartas de Loucura não são itens e não podem ser descartadas ou trocadas como itens.

Se a sanidade **máxima** ou a resistência **máxima** de um investigador for reduzida a zero, esse investigador é **devorado**.

Aposentando os Investigadores

Um jogador pode voluntariamente aposentar um investigador com o total de duas ou mais cartas de Dano e/ou Loucura. O jogador simplesmente perde seu turno, anuncia que o investigador está se aposentando e compra um novo investigador como se seu investigador antigo tivesse sido devorado. Mas, os efeitos que são desencadeados quando um investigador é devorado (tal como a habilidade de Glaaki de aumentar o nível de terror em 2 quando um investigador é devorado) não devem acontecer quando um investigador se aposenta.

Cartas de Condição

As cartas de Condição são usadas para indicar uma situação ou benefício a longo prazo. As cartas de Condição começam o jogo com a face para baixo e são normalmente viradas para cima através de um encontro no local mostrado no verso da carta. Assim que uma carta de Condição é virada para cima, ela está ativa e continua ativa a menos que outro encontro ou carta vire-a para que fique com a face para baixo de novo, tornando-a inativa de novo. **Uma Condição que seja gasta (exhausted) para ser usada deve ser virada de lado em vez de ser virada com a face para baixo.** Isso significa que gastar uma Condição não faz com que a carta volte ao seu estado inativo, mas já que uma Condição deve ser gasta para ser usada, então uma Condição só pode ser usada uma vez por turno. Uma Condição gasta se recupera (volta ao normal) na Fase de Manutenção (Upkeep Phase).

Exemplo: A carta de Condição "A Bênção de Darke" (The "Darke's Blessing") está com a face para cima por causa de um encontro em Darke's Carnival. Sua habilidade diz "Qualquer Fase: Qualquer investigador pode gastar essa carta para rerolar uma checagem de habilidade falha". Agora a Bênção de Darke dá aos investigadores a habilidade permanente de rerolar uma checagem de habilidade falha em um turno de jogo. Essa habilidade só poderia ser perdida se uma futura carta ou um futuro encontro disser especificamente para virar a carta Bênção de Drake para que fique com a face para baixo.

Aliados Gastos

Um Aliado que estiver gasto ainda garante seus bônus (habilidade ou alguma outra coisa) ao investigador que estiver controlando-o. Mas, as habilidades que requerem que o Aliado seja gasto não podem ser usadas enquanto ele estiver gasto. Os Aliados gastos se recuperam durante a Fase de Manutenção (Upkeep Phase), como as outras cartas.

Armas Sem Ícone de Mão

Essa expansão introduz algumas armas que não requerem mãos para serem usadas. Isso é indicado por um X no canto inferior esquerdo da carta. Essas cartas podem ser usadas junto com armas ou feitiços que requerem duas mãos na hora do combate.

Monstros Spawn



Os Monstros Spawn estão indicados por um círculo vermelho no canto inferior esquerdo do seu lado de movimento, próximo do símbolo dimensional. Como os monstros “Máscara” (“Mask” monsters), os monstros Spawn não são adicionados à reserva de monstros. Em vez disso, eles entram no jogo através de regras especiais. Por exemplo, o Dunwich Horror entra em jogo quando a trilha Dunwich Horror no tabuleiro de Dunwich estiver completa, enquanto que os Servos de Glaaki (Servants of Glaaki) entram em jogo através da habilidade “Servos Morto-Vivos” de Glaaki (Glaaki’s “Undead Servants”).

Além disso, os monstros Spawn não contam em relação ao limite de monstros e nunca vão para os Arredores (Outskirts) e eles também não podem ser reivindicados como troféus de monstros.

Movimento de Espreitar (Stalker Movement)

Dunwich Horror introduz um novo tipo de movimento de monstro: o movimento de espreitar. O movimento de espreitar está indicado por uma **borda roxa**. Os monstros que espreitam se movem como monstros normais, exceto se houver um investigador adjacente a eles (num local diretamente conectado ao local do monstro que espreita por uma linha amarela), nesse caso, o monstro que espreita se move em direção ao investigador. Veja o diagrama “Movimento de Espreitar” na página 6 para uma explicação completa do movimento de espreitar.

Espaços Com Vórtices



Esses espaços especiais são encontrados no tabuleiro de Dunwich. Os investigadores não podem se mover para os vórtices sob nenhuma circunstância (nem mesmo se for pelo uso de um item). Qualquer monstro que entra num vórtice é imediatamente

devolvido para a reserva de monstros. Por cada monstro devolvido para a reserva dessa maneira, **aumente o nível de terror em um**. Além disso, se houver menos do que três fichas de Dunwich Horror na trilha Dunwich Horror, **adicione uma ficha de Dunwich Horror à trilha**. Se isso levar o total para três fichas de Dunwich Horror, então o Dunwich Horror aparece (veja a seguir).

EXEMPLO DE DUNWICH HORROR E VÓRTICE



Os espaços com vórtices representam instabilidade dimensional em Dunwich causado pelo bruxo Whateley e seu pacto obscuro com Yog-Sothoth. Enquanto os monstros vagam pelos vórtices, eles aumentam o nível de terror e podem fazer com que o Dunwich Horror apareça, como mostrado no exemplo abaixo.

1. No começo da Fase Mythos, uma carta mythos é comprada, que faz com que o Cultista (Cultist) se mova para o vórtice acima de Blasted Heath.

2. O Cultista é removido do tabuleiro e devolvido à reserva de monstros.

3. O nível de terror é aumentado em 1.

4. Uma ficha Dunwich Horror é adicionada à trilha Dunwich Horror no tabuleiro Dunwich.

5. Existem 3 fichas Dunwich Horror na trilha Dunwich Horror, então o Dunwich Horror entra em jogo. Coloque seu marcador de monstro na área de rua Sentinel Hill em Dunwich.

Lembre-se que os monstros em Dunwich não contam para o limite de monstros e não são nunca colocados nos Arredores (Outskirts).



O Dunwich Horror

O Feiticeiro Whateley, um poderoso bruxo vivendo em Dunwich, fez um pacto com Yog-Sothoth há muito anos, e o Dunwich Horror foi criado. Ele está à espreita em Dunwich durante todos esses anos, esperando uma chance de se erguer e destruir a vila. Agora, isso está prestes a acontecer.

Toda vez que a trilha de Dunwich Horror estiver completa com três fichas de Dunwich Horror (isso ocorreu por causa de monstros que se moveram para os vórtices no tabuleiro de Dunwich), então o Dunwich Horror entra em jogo. Quando isso acontece, pegue seu marcador de monstro e coloque-o na área de rua central com o nome de Sentinel Hill.

O Dunwich Horror é uma criatura terrível, mais poderosa do que qualquer monstro normal, mas não tão poderoso quando os Antigos (Ancient Ones). Enquanto ele estiver em jogo, toda vez que ele se move, há uma chance de que uma ficha de condenação (doom token) seja adicionada à trilha de condenação do Antigo.

Ou pior, toda vez que um investigador entra em combate contra o Dunwich Horror, esse jogador embaralha o deck Dunwich Horror e compra uma carta desse deck. A carta comprada indica as habilidades da criatura e a maioria de suas estatísticas de combate,

embora a resistência (toughness) listada do Dunwich Horror seja sempre 5. A carta comprada é usada para a duração do combate e é descartada somente depois que o Dunwich Horror seja derrotado, ou depois que o investigador seja derrotado, ou depois que o investigador escape do combate.

Se o Dunwich Horror for derrotado, a trilha do Dunwich Horror é esvaziada (retiram-se as fichas de Dunwich Horror) e o Dunwich Horror é colocado de lado próximo ao tabuleiro. Mas, se a trilha do Dunwich Horror se preencher novamente na mesma partida, então o Dunwich Horror aparecerá de novo!

Além disso, quando um investigador derrota o Dunwich Horror, esse jogador pode pesquisar o deck de Itens Comuns, Itens Únicos, Habilidades, Feitiços ou Aliados à procura de uma carta qualquer e ficar com ela. Essa é a recompensa do investigador por ter derrotado uma das grandes ameaças em Dunwich.

Novos Antigos

Os esclarecimentos a seguir se aplicam aos quatro novos Antigos incluídos nessa expansão.

Abhoth

Quando o Abhoth ataca durante a batalha final, cada investigador deve descartar um total de 3 fichas de Pista, troféus de monstros, troféus de portais e/ou itens para evitar ser devorado. Isso pode ser feito em qualquer combinação. Por exemplo: um investigador poderia descartar 3 troféus de monstros, enquanto que outro investigador descarta 1 troféu de portal, 1 ficha de Pista e 1 item. Contanto que alguma combinação de 3 posses da lista sejam descartados, o investigador vive para continuar lutando.

Glaaki

Os Servos de Glaaki (Servants of Glaaki) podem entrar no jogo – e as habilidades especiais deles acontecem – mesmo durante a batalha final, embora os Servos não possam participar diretamente da luta. No final da partida, mantenha em ordem quais Servos de Glaaki estavam em jogo. Os Servos que não estavam em jogo ainda podem entrar no jogo enquanto o ataque de Glaaki aumentar o nível de terror, o que causa o descarte de Aliados. Assim que todos os Servos tenham “entrado no jogo”, eles não têm mais nenhum efeito no jogo.

Exemplo: Quatro Servos de Glaaki estão em jogo no começo da batalha final, deixando somente 1 Servo na Folha de Antigo do Glaaki. Quando Glaaki ataca, ele aumenta o nível de terror em 1. Há 1 Aliado sobrando no deck de Aliado e, já que o nível de terror subiu, essa carta de Aliado é descartada, o que faz com que o último Servo de Glaaki entre em jogo. Esse Servo em particular diz o seguinte, “Quando o Servo de Glaaki entra em jogo, todos os investigadores devem descartar 1 Habilidade” (“When Servant of Glaaki enters play, all investigators must discard 1 Skill”). Então, cada investigador perde uma Habilidade como resultado da entrada do Servo em jogo. Mas, os Servos não podem participar da batalha e eles estão todos em jogo, então agora os jogadores podem ignorá-los pelo resto da luta.

Shudde M'ell

Quando Shudde M'ell destrói um local com suas fichas de Pedregulho (rubble tokens), qualquer investigador ou monstro nesse local é movido para a rua (como se o local tivesse sido fechado).

Tsathoggua

As habilidades especiais de local mostradas na habilidade “Malaise” de Tsathoggua são as habilidades especiais impressas no tabuleiro. Assim, por exemplo, enquanto Tsathoggua for o Antigo, os investigadores não podem usar a habilidade de “Dissecação” do Edifício de Ciência (Science Building’s “Dissection” ability) ou a habilidade de “Hospitalidade” da Cabana de Harney Jones (Harney Jones’s Shack’s “Hospitality” ability). Os investigadores só podem usar as habilidades especiais dos locais listados pela habilidade Malaise.

Pontuando as Vitórias

Os dois modificadores de pontuação a seguir foram adicionados aos modificadores listados na página 12 do livro de regras do jogo base **Arkham Horror**:

+1 por Tarefa ou Missão completa durante a partida

-1 por investigador aposentado (retired) durante o jogo.

Usando Somente Parte da Expansão

A expansão **Dunwich Horror** foi desenvolvida para ser usada de modo completo, mas os jogadores podem jogar Arkham Horror usando somente alguns dos elementos da expansão, tal como somente os novos investigadores, as novas cartas de investigadores ou os novos Antigos.

Mudanças nas Regras de Arkham Horror & Esclarecimentos

As regras a seguir foram modificadas ou esclarecidas para melhorar o jogo.

Organização do Jogo

(página 5 das regras do Arkham Horror)

Se um **Boato** (Rumor) é comprado durante a etapa 14 da Organização do Jogo, descarte-o e compre de novo até que você compre uma carta de mythos que não seja um Boato.

Realizar as Ações de Manutenção

(página 6 das regras do Arkham Horror)

Cartas de Bênção (Bless), Maldição (Curse), Empréstimo Bancário (Bank Loan) e de Recursos (Retainers) não requerem uma rolagem de manutenção durante a primeira Fase de Manutenção logo depois que um investigador as adquire.

Encontros em Arkham

(páginas 8 e 9 das regras do Arkham Horror)

Se um investigador é puxado através de um portal que aparece como resultado de um encontro, tal como “Um Portal aparece!” (“A gate appears!”) ou “Um portal e um monstro aparecem!” (“A gate and a monster appear!”), então ele fica atrasado (delayed), da mesma forma como se ele tivesse sido puxado por um portal na Fase Mythos.

Abrir Portal e Monstro Spawn

(página 9 nas regras do Arkham Horror)

Quando abrir um portal num local onde não há nenhum sinal do antigo (elder sign) ou outro portal, se houver cinco ou mais investigadores jogando, então compre e coloque dois monstros em vez de um.

Quando, no começo da Fase Mythos, o primeiro jogador compra uma carta mythos que mostra um local que já tem um portal aberto (e então um monstro é colocado em cada local com um portal aberto), isso agora é chamado de **surgimento de monstros** (monster surge). Quando um surgimento de monstro ocorre, o número de monstros comprados e colocados é igual ao número de portais abertos ou **igual ao número de jogadores, o que for maior**. Quando colocar monstros, eles devem ser divididos da forma mais equilibrada possível entre os portais abertos, com nenhum portal tendo mais monstros colocados nele do que o portal de onde o surgimento de monstros ocorreu nesse turno. Se houver mais monstros a serem colocados do que o limite de monstros permite, então os jogadores devem decidir onde os monstros serão colocados. Os jogadores devem tomar essa decisão, antes que os monstros sejam comprados da reserva. Se os jogadores não chegarem a um acordo sobre onde os monstros serão colocados, então o primeiro jogador decide a colocação.

Exemplo: Há 3 portais abertos (na Black Cave, no Science Building e na Unvisited Isle), 7 jogadores e nenhum monstro em jogo, quando uma carta de mythos foi comprada que abre um portal na Black Cave. Isso causa um surgimento de monstros



7 monstros são comprados da reserva e colocados nos portais abertos. Eles devem ser distribuídos de modo mais equilibrado possível, então cada um dos 3 portais recebe 2 monstros que são colocados neles e o 7º monstro é colocado na Black Cave, onde o surgimento de monstros ocorreu. A Black Cave agora tem 3 monstros, enquanto que os outros 2 portais abertos têm cada um 2 monstros.

Limites de Armas e Feitiços
(página 15 nas regras do Arkham Horror)

Um feitiço ou arma que lhe dá um bônus (mesmo um que diga que ele dura até o final do combate) só continua a lhe dar o bônus enquanto você dedicar o número requerido de mãos a ele. Você pode escolher trocar armas/feitiços em futuras rodadas de combate, mas logo que você “liberar” um feitiço ou arma, ele para de funcionar para você. De modo parecido, os feitiços que são restaurados (tal como no começo de cada rodada de combate da Batalha Final) cessam de funcionar e devem ser relançados.

Status do Investigador
(página 16 das regras do Arkham Horror)

Se um investigador for reduzido **tanto a 0** de Sanidade como **0** de Resistência **ao mesmo tempo**, esse investigador é **devorado**.

Se a sanidade **máxima** ou a resistência **máxima** de um investigador forem reduzidos a 0, esse investigador é **devorado**.

A Trilha de Terror
(página 18 das regras do Arkham Horror)

Uma vez que o nível de terror alcance o 10, se ele tiver que aumentar de novo (através de uma habilidade especial de uma carta mythos, por exemplo), em vez de mover o marcador da trilha de terror, adicione uma ficha de condenação na trilha de condenação do Antigo por cada ponto de terror que deveria ser aumentado.

O Antigo Desperta
(página 18 e 19 das regras do Arkham Horror)

O Antigo também desperta se um monstro deveria ser comprado da reserva de monstros, mas não existe mais nenhum monstro na reserva.

O Antigo também desperta se o nível de terror tiver alcançado o 10 e houver monstros em jogo igual a duas vezes o limite normal de monstros (por exemplo, 16 monstros numa partida com cinco jogadores).

A Batalha Final
(página 19 das regras do Arkham Horror)

Antes que a batalha final comece, descarte qualquer carta ativa de mythos. Além disso, assim que a batalha final começar, os investigadores não podem mais coletar dinheiro ou rolar para Recursos (Retainers) ou Empréstimos Bancários (Bank Loans).

Monstros em Encontros
(página 20 nas regras do Arkham Horror)

Muitos encontros dizem que “Um portal e um monstro aparecem!” (“A gate and a monster appear!”). Para esses encontros, tanto o monstro quanto o portal ficam no tabuleiro. Mas, muitos outros encontros dizem que apenas um monstro aparece. Por exemplo, um dos encontros na Black Cave diz “Um monstro aparece!” (“A monster appears!”) e um encontro na Hibb’s Roadhouse diz “Um monstro horrível aparece!” (“A horrible monster appears!”). Quando apenas um monstro (e não um portal) aparece num encontro, o monstro não fica no tabuleiro. Se tal monstro for derrotado, os jogadores podem pegá-lo como um troféu (a menos que sua habilidade especial diga o contrário). Se o monstro não for derrotado, ele é devolvido à reserva de monstros, independente se o investigador fugiu do monstro ou se ficou inconsciente ou louco ao confrontá-lo.

Cartas de Investigador

Jenny Barnes deve começar com 2 Itens Comuns em vez de 1. Bobo Jenkins deve começar com \$9 em vez de \$8.

Perguntas Frequentes

A seguir temos as dúvidas mais frequentes a respeito do jogo Arkham Horror.

O Céu e os Monstros Voadores

P: Por favor, esclareça como os monstros se movem.

R: Os monstros voadores se movem de acordo com as regras a seguir:

1. Os monstros voadores só se movem quando seu símbolo aparecer na Fase Mythos, exatamente como acontece com os outros monstros.
2. Os monstros voadores não deixam o espaço que já contenha um investigador.
3. Quando um monstro voador numa área de rua ou local se move, ele se moverá para um espaço de rua adjacente que tenha um investigador nele, ou se não houver um investigador adjacente, o monstro voador se move para o Céu.
4. Quando um monstro voador do Céu se move, ele se moverá para qualquer espaço de rua no tabuleiro com um investigador nele. Se houver mais do que um investigador para se escolher, o monstro se move para o espaço do investigador com valor de Espreitar (Sneak) mais baixo. Se os valores de Espreitar dos investigadores forem iguais, o primeiro jogador escolhe para qual investigador o monstro deve se mover. Se não houver nenhum investigador num espaço de rua, o monstro permanece no Céu.

Os Arredores e os Limites de Monstros

P: Você pode dar um exemplo de como o limite de monstros e os Arredores funcionam?

R: O limite de monstros é igual ao número de jogadores mais três. Se ao adicionar um monstro no tabuleiro, o número de monstro iria acima do limite de monstros, então o monstro é colocado nos

Quando os Arredores ficarem muito cheios, o nível de terror é aumentado em 1 e todos os monstros nos Arredores são devolvidos à reserva dos monstros. O número máximo de monstros que podem estar nos Arredores sem elevar o nível de terror é 8 menos o número de jogadores, conforme listado no quadro da página 18 do livro de regras.

Exemplo: Numa partida com 3 jogadores, o limite de monstros é 6 e o número máximo de monstros nos Arredores é de 5. Existem 3 portais abertos no tabuleiro, 6 monstros em Arkham e 4 monstros nos Arredores. Durante a Fase Mythos, você compra um local que já tem um portal aberto, então você tem que comprar mais 3 monstros. Você primeiro compraria 2 monstros e colocaria-os nos Arredores. O limite dos Arredores seria excedido ao colocar o segundo monstro, então você deveria aumentar o nível de terror em 1 e devolver os seis monstros dos Arredores à reserva de monstros. Depois disso, você deve comprar o terceiro monstro e colocá-lo nos Arredores.

Locais

P: Se uma carta fizer com o que um local se feche temporariamente, o que acontece com qualquer monstro ou investigador nesse local?

R: Eles são imediatamente movidos para uma área de rua como se o local estivesse fechado permanentemente.

P: Como as habilidades especiais de um local realmente funcionam?

R: O investigador pode usar a ação impressa num local em vez de comprar uma carta de encontro desse local durante a Fase de Encontros em Arkham. Quando ele fizer isso, ele deve ser capaz de atender aos requisitos (ter pelo menos \$1 para comprar, ou ter fichas de Pistas, troféus de portais, ou troféus de monstros para gastar, etc). Em outras palavras, os jogadores não podem usar a habilidade especial de um local se eles não tiverem como resolvê-la.

P: Quando gastar troféus de monstros, você conta com quaisquer modificadores de resistência (toughness) atualmente em efeito?

R: Sim, use os modificadores de resistência. Esse bônus se aplica ao uso de qualquer troféu de monstro gasto em qualquer lugar.

P: Por que os investigadores simplesmente não permanecem no Curiositie Shoppe e compram os quatros sinais do antigo (four elder signs)?

R: Se um investigador compra no Curiositie Shoppe ou na General Store, o investigador deve comprar um dos três itens puxados do deck de itens se ele tiver dinheiro suficiente para fazer isso. Os outros dois itens são descartados para baixo do deck. Isso faz com que seja bem difícil “desfrutar” do deck de Itens Unicos em busca dos sinais do antigo.

Encontros em Arkham

P: Se uma carta de local disser a um investigador que ele pode se mover para outro local e ter um encontro lá, o que acontece se o local tiver um monstro e/ou um portal nele?

R: Primeiro, o investigador deve fugir ou lutar com sucesso com qualquer monstro no local. Se tiver sucesso, o investigador tem uma Fase de Encontro em Arkham normal no novo local, seguindo as instruções de “Portal” ou “Sem Portal” nas páginas 8 e 9 do livro de regras.

P: Quando uma carta de local disser “um portal e um monstro aparecem” (“a gate and a monster appear”), qual aparição é resolvida primeiro?

R: O portal aparece primeiro e qualquer investigador no local é puxado pelo portal. Depois o monstro aparece. Os monstros que aparecem como resultado desses encontros ficam no tabuleiro, eles contam para o limite de monstros e podem ir para os Arredores, etc, normalmente.

P: Quando uma carta de local disser “um portal e um monstro aparecem” (“a gate and a monster appear”), uma ficha de condenação (doom token) é adicionada à trilha de condenação?

R: Sim.

P: Quando um encontro, depois de falhar, disser ao investigador que ele deve “ficar aqui por 2 turnos e ganhar 2 fichas de Pista”, mas antes do terminar os 2 turnos um portal aparece no local e puxa o investigador para um Outro Mundo (Other World), então o investigador perde as 2 fichas de Pista?

R: Não. O investigador imediatamente recebe as fichas de Pista quando ele concorda em atender os requisitos do encontro. Porém, se um portal se abre, o investigador é sugado pelo portal e se fica atrasado em Outro Mundo. Ele não precisa mais perder dois turnos, se ele foi sugado no primeiro turno – a nova condição (ficar atrasado em Outro Mundo) está valendo.

Portais e Outros Mundos

P: Eu recebo um marcador de “explorado” se eu entrar na primeira área de um Outro Mundo, ter um encontro e ficar perdido no tempo e espaço?

R: Não.

P: Eu recebo um marcador de “explorado” se eu entrar na primeira área de um Outro Mundo, ter um encontro e ser enviado de volta a Arkham?

R: Sim.

P: Eu recebo um marcador de “explorado” se eu entrar na primeira área de um Outro Mundo, lançar o feitiço “Encontrar Portal” e retornar para Arkham?

R: Sim. De modo geral, toda vez que você “volta para Arkham”, você reaparece num portal que o levou para o Outro Mundo no qual você estava e assim deve ganhar um marcador de “explorado”.

P: Por que um investigador fica atrasado quando um portal se abre no seu local, mas não fica atrasado se ele entrar no portal normalmente?

R: Se o investigador não estava atrasado por causa de um portal se abrindo no seu local, ele seria capaz de atravessar para o Outro Mundo tendo apenas um Encontro no Outro Mundo, em vez de dois.

P: Se um investigador estiver atrasado no Outro Mundo e comprar um encontro que o devolve para Arkham, ele ainda fica atrasado quando retonar?

R: Sim. Retornar a Arkham não altera o fato de que ele está atrasado.

P: Se um portal com o símbolo + for fechado, os monstros com o símbolo + são removidos dos Arredores também?

R: Sim. Todos os monstros mostrando o mesmo símbolo do portal que acabou de ser fechado ou selado são devolvidos à reserva de monstros, mesmo os monstros que estiverem nos Arredores.

P: O que acontece a um monstro que surge de um portal que aparece num local fechado? Ou se um local se fecha quando há um monstro e um portal no local? O monstro fica preso dentro do local fechado?

R: O portal substitui o local, então enquanto o portal estiver aberto não há local fechado para que o monstro fique “preso” dentro. Coloque o portal sobre o marcador de fechado. Se mais à frente, o portal for selado, então resolva os efeitos de um local fechado – ou seja, qualquer monstro ou investigador no local é jogado na rua.

Cartas de Investigador

P: Se eu descartar uma carta para pagar um custo, por exemplo, me livrar do Boato “As Estrelas Estão Certas” (“The Stars Are Right”), eu também recebo o benefício listado por descartar essa carta (por exemplo, o aliado Duke pode ser descartado para restaurar imediatamente sua Sanidade ao máximo)?

R: Não. Se você descartar uma carta para pagar o custo de alguma coisa, você não recebe nenhum outro benefício ao descartar essa carta.

P: Os Feitiços são considerados itens? Quando um encontro lhe instrui para descartar itens, você pode descartar feitiços?

R: Sim. Os Feitiços são considerados itens para qualquer propósito. Isso nem sempre parece ter sentido temático, mas as coisas ficam mais simples.

P: A carta de Habilidade “Escapular” (“Sneak”) (e outras cartas de Habilidades que também falam sobre habilidades) diz “+1 Escapular” (“+1 Sneak”) em negrito, depois diz na letra com tamanho normal “Quando você gastar uma ficha de Pista para adicionar a qualquer checagem de Escapular, adicione um dado extra de bônus”. Há dois bônus em potencial nessa carta, ou o texto com fonte em tamanho normal está explicando o que o texto em negrito “+1 Escapular” significa?

R: Esses são dois bônus diferentes. A carta de Escapular lhe dá um bônus permanente de +1 Escapular, bem como a habilidade separada de adicionar um dado extra em checagens de Escapular toda vez que você gastar uma ficha de Pista.

P: Quando usar o carro da Polícia (Patrol Wagon), você precisa encontrar uma rota para seu destino escolhido que seja livre de monstro, ou você simplesmente recoloca seu investigador no local escolhido?

R: Você simplesmente recoloca seu investigador no local escolhido, ignorando os monstros pelo caminho. Mas, se você começar ou terminar seu movimento num espaço com monstros, você ainda deve fugir deles como de costume.

P: Eu tenho que estar usando o Chicote (Bullwhip) ou a Cruz (Cross) em combate para ganhar suas habilidades especiais?

R: Não, no caso dessas duas cartas, você não tem que usá-las em combate para fazer uso de suas habilidades secundárias

P: Quando exatamente a Custódia da Carne (Flesh Ward) pode ser lançada?

R: Quando lhe é dito para perder 1 ou mais pontos de Resistência, você pode lançar o Custódia da Carne para evitar essa perda. Por exemplo, isso funciona com a Resistência de uma única checagem de Combate falha. Isso não deixa o investigador imune a futuros danos dessa fonte, ele só evita a perda uma vez.

P: Os personagens em Outros Mundos não recebem nenhum ponto de movimento. Mas se um personagem em um Outro Mundo tiver um item que dá ao personagem pontos de movimento, tal como a Motocicleta (Motorcyle) ou o Rubi de R’lyeh (Ruby of R’lyeh), o personagem pode usar um item que requer que o personagem gaste pontos de movimento, tal como o Necronomicon?

R: Não. Você não pode receber pontos de movimento ou usar qualquer item que requer pontos de movimento quando estiver num Outro Mundo.

As Habilidades dos Investigadores

P: A habilidade de Mente Forte (Strong Mind) (reduz toda a perda de Sanidade em 1) do professor Harvey Walters, se aplica no lançamento de feitiços?

R: Não. A habilidade do professor funciona em perdas e não em custos. A mesma distinção se aplica ao gangster Michael McGlen e sua habilidade de reduzir perdas de Resistência.

P: O que acontece quando personagens que têm que comprar cartas de encontro extras num local (Darrel Simmons nos encontros em Arkham e Gloria Goldberg nos encontros em Outros Mundos), acabam tendo um encontro que os instrui a comprar 2 cartas e escolher 1 para ter um encontro?

R: Quando for instruído para comprar 2 cartas e escolher 1, esses investigadores comprar uma carta extra - isso significa que eles comprem 3 cartas e escolhem 1 para ter um encontro.

Cartas de Mythos

P: O Vice (Deputy) está sujeito a carta mythos “Toque de Recolher” (“Curfew Enforced”)? Em outras palavras – se o Vice ficar nas ruas no final do seu turno, ele pode ser mandado para a cadeia?

R: Não. O Vice não está sujeito à penalidade por estar na rua quando o Toque de Recolher estiver ativo.

P: As cartas que afetam os monstros na Miskatonic University, tal como a carta de mythos “Segurança do Campus Aumentada” (“Campus Security Increased”) ou o item Único “Flauta de Deuses Externos” (“Flute of the Outer Gods”) afetam os monstros criados pelo “Terrível Experimento” (“The Terrible Experiment”)?

R: Não. Esses monstros não estão de verdade no tabuleiro, eles só podem ser combatidos como se estivessem.

P: O que os marcadores de atividade fazem?

R: Os marcadores de atividade são apenas lembretes de alguma atividade que está ocorrendo numa área. Geralmente eles são usados para marcar onde um Boato está ativo, mas eles podem ser usados para outras atividades que ocorrem a partir de outras cartas mythos também.

CREDITS

Habilidades dos Monstros

P: O que acontece se você comprar um nightgaunt (habilidade especial: se você falhar numa checagem de combate contra um nightgaunt, você é puxado para o portal aberto mais próximo) como um Encontro num Outro Mundo?

R: O portal mais próximo é o portal de volta a Arkham, então você imediatamente retorna a Arkham e recebe um marcador de “explorado”. Tematicamente, os servos de Nodens, os nightgaunts, ajudam às vezes os investigadores.

P: Quem determina onde a Hound of Tindalos se move, se dois investigadores estiverem empatados por serem os mais próximos do hound?

R: Como as regras que regem os monstros voadores, o hound irá atrás do investigador com menos valor de Escapular. No caso de um empate, o primeiro jogador escolhe.

P: A Imunidade/Resistência Física/Mágica impede os efeitos secundários de uma Arma Física/Mágica ou Feitiço?

R: Não. Essas habilidades do monstro só reduzem e/ou eliminam o bônus na checagem de combate fornecido por uma arma. Isso não tem nenhum efeito nas outras habilidades do item.

P: A habilidade do Cthonian de infligir perda de Resistência em vez em vez de mover, afeta os investigadores em Outros Mundos?

R: Não, o Chthonian cria um terremoto que só afeta Arkham e os investigadores localizados em Arkham. Essa é uma das poucas vezes em que os investigadores estão mais seguros em Outros Mundos.

Poderes do Antigo

P: O poder “Ventos Gelados” (“Icy Winds”) do lthaqua diz “Todas as cartas de Tempo são descartadas sem seus efeitos especiais acontecerem”. O que acontece numa partida com o lthaqua se uma carta que não seja de Ambiente Tempo já esteja em jogo, e a carta mythos com um efeito Ambiente Tempo for comprada?

R: Não substitua ou descarte a carta já existente que não é Ambiente Tempo. Faça as partes básicas da manutenção da nova carta mythos de Tempo (portal, pista, movimento de monstros), mas ignore sua habilidade especial e então a descarte.

P: O poder A Chave e o Portal (The Key and the Gate Power) do Yog-Shothoth diz que “a dificuldade para fechar ou selar um portal aumenta em 1”. Isso significa que 6 fichas de Pista são requeridas para selar portais?

R: Não. Isso significa somente que 2 sucessos são requeridos em checagem de Conhecimento ou de Luta para fechar portais.

Lutando com o Antigo

P: No combate com os Antigos, os investigadores têm uma Fase de Manutenção completa, ou a Fase de Manutenção é limitada de alguma forma na batalha final?

R: Os investigadores têm uma fase de Manutenção completa.

P: No combate com um Antigo, como se acumulam os sucessos na etapa “Ataque dos Investigadores”?

R: Para derrotar o Antigo, os jogadores devem fazer um total de número de sucesso igual ao número de jogadores multiplicado pelo número de fichas de condenação (doom tokens) no Antigo. Então, se 4 jogadores estiverem enfrentando o Yig

(trilha de condenação de 10), eles precisam de 40 sucessos para vencer. Por cada 4 sucessos que dos investigadores, eles removem 1 ficha de condenação para controlar seu progresso. Se os investigadores conseguem 9 sucessos na primeira rodada de combate, eles removeriam 2 fichas de sucesso e 1 sucesso seria transferido para a próxima rodada de combate.

P: No começo da batalha com lthaqua, como você rola para ver se você perde itens? Você escolhe cada item de cada vez e rola para ver se você o perde, ou você rola todos os dados de uma só vez e depois escolhe quais itens perde?

R: Você rola separadamente por cada item.

Miscelânea

P: Exatamente onde, quando e o que os investigadores podem trocar?

R: Os investigadores podem trocar a qualquer momento que estiverem no mesmo local, exceto durante combate. Eles podem trocar antes, durante ou depois do movimento, isso significa que a troca não encerra um movimento.

Eles podem trocar Itens Comuns, Itens Únicos, Dinheiro e Feitiços. Eles não podem trocar Fichas de Pista, Aliados, Troféus de Monstros e Troféus de Portais.

P: Se uma carta lhe diz “perca o próximo turno”, isso significa pular todas as fases, incluindo Manutenção?

R: Sim. Perceba que isso é diferente de dizer “fique aqui no próximo turno”, que significa que você ficou atrasado.

P: Quando um personagem pode realizar ações durante uma fase? Por exemplo, se um jogador com o aliado Duke (“descarte para imediatamente restaurar sua Sanidade ao máximo”) compra um encontro e tem que rolar um dado e perder esse valor em Sanidade, quando ele pode descartar o Duke para restaura Sanidade: não uma vez que a carta de encontro seja comprada, antes da rolagem ou depois da rolagem?

R: As ações podem ser realizadas a qualquer momento durante sua fase listada contanto que qualquer condição dada seja alcançada. Mas, assim que uma carta de encontro seja comprada, ela deve ser resolvida antes que mais ações possam ser realizadas. Então, no caso de Duke, você pode usá-lo antes ou depois de comprar uma carta de encontro, mas se você comprar a carta de encontro e essa carta infligir perda de Sanidade que reduza você a 0 de Sanidade, você fica louco antes que possa usar o Duke.

Custódia da Carne (Flesh Ward) é uma exceção a essa regra porque ele impede a perda de Sanidade e deve ser usada em resposta a tais eventos.

P: Como uma rerolagem funciona? Você pode rerolar somente os dados da habilidade que você tem antes de gastar fichas de Pista, ou você pode rerolar todos os dados que você tinha rolado numa determinada checagem, incluindo os dados extras recebidos ao gastar fichas de Pista?

R: Você rerola todos os dados que você tinha rolado pela checagem de habilidade até o momento, depois você pode rerolar os dados recebidos ao gastar fichas de Pista contanto que você gaste suas fichas de Pista antes de usar sua rerolagem.

Game Design: Richard Launius and Kevin Wilson

Development: Kevin Wilson

Rules: Kevin Wilson

Editing: James D. Torr

Graphic Design: Scott Nicely

Cover Illustration: Henning Ludvigsen

Lead Playtester: Tony Doepner

Playtesting: Sarah Bachmann, John Berry, Dan Clark, Tod Gelle, Pete Lane, Thyme Ludwig, Jason Allen, Lee Smith, Eric Tyrrell, Team XZZZY

Executive Development: Greg Benage

Publisher: Christian T. Petersen

Special Thanks to: Chaosium, for their continued support, and the fantastic artists for the Call of Cthulhu CCG, without whom this game would not have been possible.

Call of Cthulhu, Arkham Horror, and Dunwich Horror used under license from Chaosium, Inc. Dunwich Horror is copyright 2006 and trademark Fantasy Flight Publishing, Inc. All Rights Reserved. No portion of this game may be copied or reproduced without written consent from its publishers or copyright holders.

For additional material, support, and information, please visit:

WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM

INDEX

Both the original **Arkham Horror** rulebook and this rulebook are indexed below. Page numbers preceded by “AH” refer to the **Arkham Horror** rulebook, while entries with “DH” refer to the **Dunwich Horror** rulebook.

Allies: exhausting, DH6; leaving town, AH18
Ambush: AH24
Ancient One: awakening, AH18-20, DH9; final battle with, AH19-20, DH9, DH11; new AOs included in Dunwich Horror, DH8; sheet breakdown, AH19
Arkham Encounters Phase: AH8-9, DH8, DH9
Arkham movement: AH6, AH7
arrested: AH16
Awareness: AH21
Blessed: AH16
closing gates: and winning the game, AH12; how to, AH16-17
Clue tokens: picking up, AH8; placing, AH10; spending, AH13
combat: AH14-15; example of, AH14
combat rating (of monsters): AH15
Condition cards: DH6
Cursed: AH16
damage (from monsters): AH15
delayed: AH8, AH16
devoured: AH16; during final battle, AH19, AH20, DH9
doom track: AH9, AH18-20, DH9
Dunwich Horror: DH7-8
elder signs: AH17
encounters: in Other Worlds, AH8, AH9; monsters appearing because of, AH21, DH9; resolving, AH8-9

ending the game: AH12, DH9
Endless: AH24
Environment: AH11, DH9
evading monsters: AH6, AH13-14; example of, AH13
exhaust: AH5
explored markers: AH8, DH10
final battle: AH19-20, DH9, DH11
flying monsters: AH11, DH5, DH6, DH9
focus: AH6, AH21
game board breakdown: AH21
gate bursts: DH6
gates: and winning the game, AH12; causing monster surges, DH5, DH8; closing, AH12, AH16-17; monsters guarding: AH17; opening during Mythos Phase, AH9, DH8; opening on investigators, AH10; sealing, AH12, AH17; awakening the Ancient One, AH19, AH24
home dimension: AH21
Injury: DH6
insane: AH16, DH9, DH10
investigator sheet breakdown: AH19
locations: closing, AH18, DH9, DH10; encounters at, AH8; special abilities of, AH20, DH9
lost in time and space: AH16, DH5
Madness: DH6
Magical Combat: AH15
Magical Immunity: AH24
“Mask” monsters: AH5
Missions: DH5
monster limits: AH17-18, AH24, DH5, DH9
monster marker breakdown: AH21
monster movement: AH10-11; example of, AH10
monster surges: DH5, DH8
monster trophies: collecting, AH15; spending, AH22, DH9
Movement Phase: AH7-8
Mythos cards: resolving, AH9; DH10
Mythos Phase: AH9-12

neighborhood: AH 21
Nightmarish: AH24
Other World Encounters Phase: AH9-10
Other World movement: AH7, AH8
Outskirts: AH17-18, AH24, DH5, DH9
Overwhelming: AH24
Physical Combat: AH15
Physical Immunity: AH24
refresh: AH5
retiring investigators: DH8
Rumor: AH11, DH9
sealing gates: and winning the game, AH12; how to, AH17
setup: AH4-5, DH3-4, DH8
skills: AH12; adjusting, AH6; Skill cards, DH10; skill checks, AH13-14
skill checks: AH13-14
spawn monsters: DH7
special card limitations: AH20
spells, casting: AH15; example of AH16
stalker movement: DH6, DH7
street area: AH21
Tasks: DH5
terror track: AH19, AH21; summary of levels: AH24; and Ancient One awakening, DH9; reaching 10, DH9
timing conflicts: AH22
toughness (of monsters): AH15
trading equipment: AH22
traveling between towns, DH5
unconscious: AH16, DH9, DH10
Upkeep Phase: AH5-6, DH8
victories, scoring: AH12, DH8
vortices: DH7
weapon and spell limits: AH15, DH9; handleless weapons, DH7
weapons: AH15

