

THE BLACK GOAT OF THE WOODS

(O Bode Negro da Floresta)

Um trecho do jornal de Arkham:

A polícia está à procura de uma jovem garota, de nome omitido, após uma tragédia com a sua família. A garota, de 14 anos, foi vista pela última vez entrando na floresta em Southside.

Este último desaparecimento é o terceiro em Arkham em alguns meses. Em cada caso, a vítima foi vista pela última vez em uma parte selvagem ou subdesenvolvida de Arkham, como a floresta (woods) ou em River Islands. Não foram encontrados corpos.

Os amigos e familiares não perderam a esperança de reencontrar seus entes queridos, embora o xerife Engle tenha advertido contra o otimismo precipitado. "Neste momento temos razões para acreditar que os casos das pessoas desaparecidas estão ligados. Até as nossas investigações estiverem concluídas, sugerimos a todos os cidadãos ficarem em casa após o anoitecer e evitar a floresta".

Na expansão **THE BLACK GOAT OF THE WOODS**, um culto maligno surgiu em Arkham. As práticas dos cultistas incluem sacrifícios e associação com os mais terríveis seres em rituais realizados a luz de fogueiras. A terrível verdade é que o culto tem um poder que está aumentando a cada dia, a medida em que os mestres adormecidos são invocados. Os investigadores deverão se infiltrar neste culto e aprender o suficiente sobre estes inimigos para salvar Arkham de um desastre... Mas por quanto tempo eles poderão resistir a influência corruptora e sedutora do Bode Negro (Black Goat)?

Componentes do Jogo

THE BLACK GOAT OF THE WOODS deve conter os seguintes componentes:

- 90 Cartas de investigadores, incluindo:
 - 11 Cartas de Itens Comuns (*Common Items*)
 - 11 Cartas de Itens Únicos (*Unique Items*)
 - 4 Cartas de Feitiço (*Spell*)
 - 8 Cartas de sociedade do Culto "Um dos Mil"
(*One of the Thousand Cult Membership*)
 - 16 Cartas de Corrupção Vermelhas (*Red Corruption*)
 - 24 Cartas de Encontro de Culto (*Cult Encounter*)
- 88 Cartas de Grande Ancião, incluindo:
 - 36 Cartas de Locais de Arkham
 - 24 Cartas de Portais
 - 23 Cartas de Mythos
 - 5 Cartas de dificuldade
- 1 Folha de Arauto (*The Black Goat of the Woods*)
- 9 Marcadores de monstros



Todas as cartas da expansão **THE BLACK GOAT OF THE WOODS** são marcadas com um símbolo de uma pequena cabeça de monstro na sua frente. Isto possibilitará a você separá-las das suas cartas de **ARKHAM HORROR** caso seja necessário.

Visão Geral dos Componentes

A seguir estão as descrições dos diversos componentes incluídos na expansão. Elas devem auxiliar a você identificar os componentes e apresentar a forma como devem ser utilizados durante o jogo.

As novas cartas de Investigadores

Os novos Itens Comuns, Itens Únicos, e Feitiços são semelhantes aos encontrados em **ARKHAM HORROR** e podem simplesmente ser embaralhados nos respectivos decks.

As **cartas de Sociedade do Culto "Um dos Mil"** são usadas para indicar quais investigadores escolheram se infiltrar no culto misterioso que começou a se espalhar por toda a cidade de Arkham.

Há também dois novos decks de cartas de investigadores.

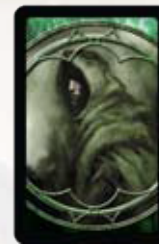
O **deck de Corrupção** consiste de cartas que representam a influência negra dos Mythos sobre os investigadores. Existem dois tipos de cartas de corrupção: as cartas de Corrupção Verde que geralmente são menos severas, enquanto as cartas de Corrupção Vermelha podem significar a ruína de um ou de todos os investigadores!



Cartas de Sociedade do Culto "Um dos Mil"



Cartas de Encontro de Culto



Cartas de Corrupção Verde



Cartas de Corrupção Vermelha

O **deck de Encontro de Culto** consiste de encontros especiais que os investigadores podem puxar se eles participarem do Culto "Um dos Mil" e estiverem em local apropriado para atividades do nefasto culto.

Novas Cartas de Grande Ancião

As novas cartas de Locais de Arkham, Mythos e Portais são semelhantes as encontradas em **ARKHAM HORROR** e podem ser embaralhadas nos respectivos decks.

As **cartas de Dificuldade** fornecem novas opções para os jogadores tornarem as partidas de **ARKHAM HORROR** mais fáceis, ou mais desafiantes.

Nova Folha de Arauto

Esta folha representa uma poderosa entidade sobrenatural que está preparando o caminho para o Grande Ancião. Esta folha deve ser apenas utilizada na opção "O Arauto", descrita posteriormente nestas regras.

Novos Marcadores de Monstros

Há nove marcadores de monstros nesta expansão, os quais apresentam o símbolo dimensional hexágono. Estes monstros podem ser utilizados em qualquer partida de **Arkham Horror**, e eles são especialmente importantes quando se joga com a opção "O Arauto", descrita posteriormente nas regras.

Setup

Antes de você jogar a sua primeira partida de **THE BLACK GOAT OF THE WOODS**, retire cuidadosamente as peças do jogo, de forma que não se danifiquem.

Integrando a expansão com o jogo base

Faça estes dois passos antes de começar sua primeira partida de **ARKHAM HORROR** Utilizando esta expansão. Supondo que você não irá separar estes componentes mais tarde, apenas será necessário realizar estes passos apenas uma vez.

1. Prepare os Decks

Embaralhe os Itens Comuns, os Itens Únicos, Feitiços, Locais de Arkham, Mythos, e cartas de Portais nos seus respectivos decks.

2. Prepare os Marcadores de Monstro

Se você não estiver jogando com a opção "O Arauto", embaralhe os novos marcadores de monstros com os marcadores de monstro não - máscara do jogo base.

Setup da Expansão

Quando estiver jogando com a expansão **THE BLACK GOAT OF THE WOODS**, faça a preparação normal do jogo como instruído nas regras do jogo **ARKHAM HORROR**, com as seguintes mudanças listadas abaixo:

6. Separe os Decks

Coloque as oito cartas de sociedade de Culto "Um dos Mil" numa pilha perto das outras cartas especiais.

Embaralhe as cartas de Encontro de Culto em um deck e o coloque perto das cartas de Locais de Arkham.

Embaralhe as dezesseis cartas de Corrupção Verde numa pilha, então embaralhe as dezesseis cartas de Corrupção Vermelha numa pilha diferente. Então, coloque a pilha verde sobre a pilha vermelha para formar um deck único de Corrupção. Coloque este deck próximo das cartas especiais.

Regras da Expansão

Estas regras devem ser usadas em adição às regras originais de **ARKHAM HORROR** quando estiver jogando com a expansão **THE BLACK GOAT OF THE WOODS**.

Rompimentos de Portais (Gate Bursts)

Algumas cartas de Mythos possuem seu local de Portal em vermelho. Indicam **rompimento de portais**. Um rompimento de portal funciona da mesma forma que em uma carta de Mythos normal, a menos que o local listado possua um marcador de Sinal do Antigo (*Elder Sign*) nele. Neste caso o marcador deve ser removido do tabuleiro. Um portal então aparece no local e surge um monstro como de costume. Entretanto, um marcador de condenação (*doom*) não deve ser colocado na trilha do Grande Ancião nos casos de rompimento de portais. Além disso, este evento não causa Surgimento de Monstros (*surge*).

Adicionalmente, sempre que um rompimento ocorre, **todos os monstros voadores se movem**, independentemente do seu símbolo dimensional.

Sociedade do Culto “Um dos Mil”

Durante o jogo, os investigadores podem ter a oportunidade de participar de uma misteriosa organização dedicada ao Bode Negro (Black Goat), conhecida como o Culto “Um dos Mil”. Os membros deste culto tem diferentes encontros do que os outros investigadores em vários locais de Arkham.

Encontros de Culto

Toda vez que um jogador pertencente a sociedade do Culto “Um dos Mil” tiver um encontro na Black Cave, na Unvisited Island ou em Woods ele deve puxar uma carta do deck de Encontros de Culto ao invés do deck associado ao Local.

Cartas de Corrupção

Quando um jogador é instruído a puxar uma carta de Corrupção, ele deverá pegar a carta no topo do deck de Corrupção e colocá-la perto da sua folha de investigador. Um investigador não pode possuir mais de uma carta deste tipo.



Toda carta de Corrupção tem um efeito que é acionado sempre que um símbolo de movimento de monstro específico aparecer na carta de Mythos durante a fase de Mythos. Há duas versões para cada carta de Corrupção no deck: uma com um símbolo dimensional em um fundo branco e outra com um símbolo dimensional em um fundo preto. Os efeitos nas cartas de Corrupção não são acionados a menos que tanto o símbolo quanto o fundo colorido na carta de Corrupção coincidam com os da carta de Mythos puxada na fase de Mythos. Acionar uma habilidade da carta de Corrupção não é opcional. Estas cartas devem ser resolvidas imediatamente após o movimento de monstros no passo 3 da resolução da carta de Mythos.

Algumas cartas de Corrupção também possuem habilidades que sempre estão ativas. Por exemplo, a carta “Endless Greed” (ganância sem fim) tem um efeito tanto passivo como um que pode ser acionado. O efeito passivo de “Endless Greed” (o texto que aparece acima do símbolo de movimento de monstro) está sempre ativo enquanto o investigador tiver esta carta.

Quando um portal é fechado, todas as cartas de Corrupção que coincidam com o símbolo dimensional do portal são descartadas. Certos efeitos das cartas também podem instruir ao jogador descartar pilhas do topo do deck de Corrupção. Cartas de Corrupção descartadas são colocadas numa pilha de descarte e são consideradas removidas do jogo. O deck de Corrupção não deve ser reembalhado.

Se um jogador for instruído a puxar uma carta de Corrupção, mas não houver mais cartas disponíveis, o Grande Ancião é imediatamente despertado.

A opção “O Arauto”

Nesta opção, o Black Goat of The Woods, um ser poderoso e maligno surgiu para preparar o caminho para o despertar do Grande Ancião. Isto aumenta a dificuldade do jogo e utiliza a folha de arauto do Black Goat e uma reserva de monstros especial.

Setup

Prepare o jogo base do **ARKHAM HORROR** normalmente, executando os seguintes passos adicionais durante os **passos 5 e 11**.

5a. Coloque a folha do Arauto a esquerda da folha do Grande Ancião.

11a. Ponha de lado todos os marcadores de monstros com símbolo dimensional hexágono para formar outra reserva de monstros. Ela será a reserva hexágono.

Jogabilidade

Esta opção usa todas as regras e condições de vitória padrão, e adiciona as regras listadas na folha do Arauto Black Goat of The Woods:

- Quando um portal for aberto, puxe um monstro da reserva comum, então puxe um segundo monstro da reserva hexágono e coloque ambos no local do portal.
- Quando um surgimento de monstros ocorre, puxe metade dos monstros da reserva hexágono (arredondada para baixo).
- Os monstros hexágonos não são removidos do tabuleiro quando um portal com o símbolo hexágono é fechado.
- Toda vez que um investigador derrota um monstro hexágono, ele deve puxar uma carta de Corrupção.
- O Dark Young se move como um monstro normal.
- Toda vez que um surgimento de monstros ocorrer, adicione um marcador de condenação
- Note que mesmo se a reserva hexágono estiver esgotada, os jogadores devem continuar a puxar monstros da reserva padrão.

Opções de Níveis de Dificuldade

Nesta opção, os jogadores escolhem uma das cinco cartas de Nível de Dificuldade no início do jogo. Existem duas dificuldades que tornam o jogo mais fácil e duas que tornam o jogo mais desafiante. Uma quinta carta é incluída para representar a dificuldade normal do jogo. Esta opção pode ser utilizada em qualquer partida de **ARKHAM HORROR**.

Credits

Expansion Design: Kevin Wilson

Expansion Development: Dan Clark, Michael Hurley, and Tim Uren

Editing: Mark O'Connor and Sam Stewart

Graphic Design: Andrew Navaro

Art Direction: Zoë Robinson

Cover Illustration: Michael Komarck

Herald Sheet Illustration: Oliver Specht

Other illustrations were created by the artists of the *Call of Cthulhu Collectible Card Game*.

Lead Playtester: Mike Zebrowski

Playtesters: Kurt Aldinger, William Baldwin, Jeannine Duncan, Eric Hanson, Erik Lind, Matt Mayberry, Tim Mayberry, Jeff Meier, Kevin Naughton, Zoë Robinson, Jason Allen Lee Smith, Jason Steinhurst, Amy Vogel, Steve Vogel, and Thomas Zebro

Production Manager: Gabe Laulunen

Executive Developer: Jeff Tidball

Publisher: Christian T. Petersen

© 2008 Fantasy Flight Publishing, Inc., all rights reserved. No part of this product may be reproduced without specific permission. Published under license from Skotos Tech. *Call of Cthulhu* and *Arkham Horror* are trademarks of Chaosium, Inc., licensed from Chaosium, Inc. *The Black Goat of the Woods*, *Dunwich Horror*, *Kingsport Horror*, *Curse of the Dark Pharaoh*, and *The King in Yellow* are trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc., for their expansions to the *Arkham Horror* board game. Fantasy Flight Games, and the FFG logo are trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games is located at 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, USA, and can be reached by telephone at 651-639-1905. Retain this information for your records. Made in China.

WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM