

ARKHAM HORROR[®]

CARD GAME

OS DEVORADORES DE SONHOS

Expansão de Investigador

Além dos Degraus do Sono Profundo

"...eles conversaram sobre o passado por bastante tempo, tendo muito a dizer, já que ambos eram velhos sonhadores e conhecedores das maravilhas de lugares incríveis. De fato, Kuranos havia ido além das estrelas no vazio supremo, e era conhecido como o único a ter retornado são de uma viagem dessas."

– H. P. Lovecraft, À Procura de Kadath

A expansão de investigador *Os Devoradores de Sonhos* contém um conjunto de investigadores e cartas de jogador que podem ser usadas para construir ou aprimorar baralhos de investigador para qualquer cenário ou campanha de *Arkham Horror: Card Game*.

Ícone de Expansão

As cartas da expansão de investigador *Os Devoradores de Sonhos* podem ser identificadas por este símbolo antes do número de coleção de cada carta:



Observações e Regras Adicionais

Alerta

Cada vez que um investigador falhar em um teste de perícia ao tentar evadir um inimigo com a palavra-chave “alerta”, após aplicar todos os resultados desse teste de perícia, esse inimigo realiza um ataque contra o investigador evasor. Um inimigo não é esgotado após realizar um ataque de alerta. Esse ataque ocorre independentemente de o inimigo estar engajado com o investigador evasor ou não.

Vinculado

As cartas com a palavra-chave vinculado estão ligadas a outra carta de jogador. Elas não têm nível e, portanto, não são opções disponíveis para a construção de baralhos. Em vez disso, a carta à qual elas estão vinculadas (listada entre parênteses ao lado dessa palavra-chave) traz a carta vinculada para o jogo.

Se o seu baralho contiver uma carta que invoca uma ou mais cartas vinculadas, essas cartas vinculadas são separadas no início de cada jogo.

Se uma fraqueza com a palavra-chave vinculado for adicionada ao baralho, mão, área de ameaças ou área de jogo de um investigador, ela *não* permanecerá como parte do baralho desse investigador pelo restante da campanha (ao contrário de outras fraquezas). Ela começa cada jogo separada junto com as outras cartas vinculadas desse investigador.

Por exemplo: Esperança, Zelo e Águre têm a palavra-chave “vinculado (Senhorita Doyle)”. Isso quer dizer que essas cartas estão vinculadas à carta Senhorita Doyle. Esperança, Zelo e Águre não têm nível e, portanto, não são opções disponíveis para incluir ao construir seu baralho. No entanto, Senhorita Doyle invoca cada uma dessas cartas ao ser jogada. Portanto, um jogador com Senhorita Doyle em seu baralho deve separar Esperança, Zelo e Águre no início de cada jogo. Essas cartas não fazem parte do baralho desse investigador e não contam para o tamanho do baralho dele.

Escondido

Uma carta de encontro ou de fraqueza com a palavra-chave “escondido” tem uma habilidade de revelação que adiciona secretamente essa carta à sua mão. Isso deve ser feito sem revelar a carta ou seu texto aos outros investigadores.

- ☞ Enquanto uma traição escondida estiver na sua mão, trate-a como se ela estivesse em sua área de ameaças. Suas habilidades constantes estão ativas, e as habilidades na carta podem ser ativadas, mas apenas por você.
- ☞ Enquanto um inimigo escondido estiver na sua mão, ele não é considerado engajado com você ou em sua área de ameaças, e ele não ataca, a menos que especificado de outra forma. Entretanto, suas habilidades constantes estão ativas, e as habilidades na carta podem ser ativadas, mas apenas por você.
- ☞ Uma carta escondida conta para o seu tamanho de mão, mas ela não pode sair de sua mão por *nenhum* meio, exceto aqueles descritos na carta. Quando descartada, uma carta escondida é colocada na pilha de descarte apropriada.

Para uma melhor experiência, os jogadores são encorajados a permanecer “no personagem” e não compartilhar informações sobre cartas escondidas na mão.



Miriade

Um investigador pode incluir até três cópias de uma carta de jogador com a palavra-chave “miriade” em seu baralho (por título), em vez do limite normal de duas cópias. Adicionalmente, ao adquirir uma carta com miriade para o seu baralho, você pode adquirir até duas cópias adicionais dessa carta (do mesmo nível) sem custo de experiência.

Novas Fraquezas

Esta expansão contém quatro fraquezas básicas—Egocêntrico, Narcolepsia, Cleptomania e Seu Pior Pesadelo—com o texto “Apenas Multijogador.” Essas fraquezas só são adicionadas à reserva de fraquezas básicas disponíveis quando há mais de um investigador no jogo.

Pesquisado

Pesquisado é uma habilidade de palavra-chave que aparece em algumas cartas de nível alto (com maior ocorrência em cartas de Buscador).

Para ser incluída em um baralho de investigador, uma carta com a palavra-chave Pesquisado deve primeiro ser “identificada” ou “traduzida” realizando uma tarefa em uma versão de nível mais baixo dessa carta e registrando o resultado no Registro da Campanha.

- ☞ Um investigador só pode incluir uma carta pesquisada em seu baralho após melhorá-la a partir de sua versão de nível mais baixo.
- ☞ Um investigador só pode incluir uma carta pesquisada em seu baralho se tiver anotado no Registro da Campanha a conclusão da tarefa descrita na versão de nível mais baixo dessa carta.
- ☞ Após um investigador completar essa tarefa e registrá-la no Registro da Campanha, qualquer investigador nessa campanha pode melhorar a carta em questão seguindo as regras normais de melhoria de cartas de jogador.

Por exemplo: Diário de Sonhos (Sonhos de uma Criança) tem a palavra-chave “pesquisado”. Portanto, os investigadores não podem adquirir Diário de Sonhos (Sonhos de uma Criança) diretamente. Em vez disso, eles devem melhorá-la a partir de Diário de Sonhos (Não Traduzido), e só podem fazê-lo se tiverem “interpretado os sonhos.”

Créditos

Design e Desenvolvimento da Expansão: MJ Newman

Produção: Molly Glover

Edição: Jeremiah J. Shaw

Revisão: Alyssa Barringer

Especialista nas Regras do Jogo: Alex Werner

Gerente de Linha de Produtos: Caitlyn McGrath

Gerente de Design de Jogo: Paul Klecker

Design Gráfico da Expansão: Neal W. Rasmussen com Ryann Collins

Coordenador de Design Gráfico: Joseph D. Olson

Gerente de Design Gráfico: Mercedes Opheim

Arte da Capa: Mauro Dal Bo

Direção de Arte: Jeff Lee Johnson

Diretor de Gerenciamento de Arte: Tony Bradt

Revisão da História de Arkham Horror: Dane Beltrami, Kara Centell-Dunk, Daniel Lovat Clark, Josiah "Duke" Harrist, Philip D. Henry e Kate Swazee

Revisão Cultural e de Questões Sensíveis: Os membros do Grupo de Questões Culturais e Sensíveis da FFG

Diretora Criativa de História e Cenário: Katrina Ostrander

Especialista de Garantia de Qualidade: Zach Tewalthomas

Gerenciamento de Produção: Justin Anger e Austin Litzler

Diretor de Criação Visual: Brian Schomburg

Diretor de Operações do Estúdio: John Franz-Wichlacz

Diretor de Estratégia de Produto: Jim Cartwright

Designer de Jogo Executivo: Nate French

Chefe de Estúdio: Chris Gerber

Playtesters

David Attali, Dalia Berkowitz, Dane Bicott, Cady Bielecki, Joe Bielecki, Riley "No More Spiders" Colby, Stephen Coleman, Andrea Dell'Agnese, Julia Faeta, Grant Flesland, Jeremy Fredin, Jason Horner, Julien Horner, James "Gnarly-Hotep" Howell, Charlotte Kirchhoff-Lukat, Casey "Chill Presence" Lent, Grégoire Lefebvre, Brian Lewis, Jamie Lewis, Kenny Ling, Eric Meyers, Samuel L. Olsen, Josh Parrish, Chad Reverman, Scarlett Reverman, Jim Roberts, Hans Schmidt, Vincent Schwartz, Avita Sharma, Shelley Shaw, Derek Shuck, Rahma Sinien, Alexander Skeggs, Aaron Strunk, Michael Strunk, Zachary Varberg, Yu-Chi Wang, Ben Wilkinson e Jeremy "S8 actions" Zwirn

Um agradecimento especial a todos os nossos beta testers.

Galápagos

Gestão de Produto: Matheus Passeri

Tradução: Fernanda di Costanzo

Revisão: Felipe Ramos e Luis Perdomo

Diagramação BR: Robson Minghini e Tati Hapanchuk

WWW.MUNDOGALAPAGOS.COM.BR

v.1.0



FANTASY
FLIGHT
GAMES



© 2024 Fantasy Flight Games. Arkham Horror, Fantasy Flight Games, o logotipo FFG, Living Card Game, LCG e o logotipo LCG são ® da Fantasy Flight Games. Gamegenic e o logotipo da Gamegenic são marcas comerciais, ® & © da Gamegenic GmbH, Alemanha. A Fantasy Flight Games está sediada em 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, EUA, 651-639-1905. Os componentes reais podem variar das ilustrações.