

ARKHAM HORROR[®]

CARD GAME

A CIDADE SUBMERSA

Expansão de Investigador

As Estrelas Estão Certas

"A coisa mais misericordiosa do mundo, creio eu, é a incapacidade da mente humana de correlacionar todo o seu conteúdo. Vivemos em uma plácida ilha de ignorância em meio a mares negros de infinitude, e não fomos feitos para ir longe."

– H. P. Lovecraft, "O Chamado de Cthulhu"

A expansão de investigador *A Cidade Submersa* contém um novo 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 *A Cidade Submersa* podem ser identificadas por este símbolo antes do número de coleção de cada carta:



Observações e Regras Adicionais

Agatha Crane

Como uma parapsicóloga, Agatha Crane se equilibra na linha tênue entre ser uma cientista e uma verdadeira crente quando confrontada com os mitos. Durante a criação do baralho, você pode escolher tanto a versão Buscador (🔍) como Místico (🔮) dela. A construção de baralho de cada versão é única; uma vez escolhida, você não poderá trocar pela outra versão. Diferentemente dos investigadores paralelos print-and-play, você deve usar a frente e o verso da carta de investigador escolhida de Agatha durante toda a campanha.

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 para esse teste de perícia, esse inimigo realizará um ataque contra o investigador evasor. O inimigo não é esgotado após realizar um ataque com alerta. Esse ataque ocorre independentemente de o inimigo estar engajado com o investigador evasor ou não.

Miriade

O 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.

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.

- ☑ Você só pode incluir uma carta pesquisada em seu baralho após melhorá-la a partir de sua versão de nível mais baixo.
- ☑ Você 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 algum investigador completar essa tarefa e anotá-la no Registro da Campanha, qualquer investigador nessa campanha poderá melhorar a carta em questão seguindo as regras normais de melhoria de cartas de jogador.

Selar

Quando uma carta instruir um jogador a selar uma ficha, esse jogador deverá procurar a ficha de caos especificada na bolsa de caos e colocá-la sobre a carta, assim selando-a. Se houver uma escolha de qual ficha selar, o controlador da carta escolherá. Se a ficha especificada não estiver na bolsa de caos, a carta não poderá entrar em jogo.

Uma ficha de caos selada não é considerada como estando na bolsa de caos, e, portanto, não pode ser revelada da bolsa de caos como parte de um teste de perícia ou habilidade.

Quando uma ficha de caos selada é “liberada”, ela retorna para a bolsa de caos e não é mais considerada selada. **Se uma carta com uma ou mais fichas de caos seladas sobre ela sair de jogo por qualquer motivo, as fichas de caos seladas nela serão imediatamente liberadas.**

Algumas cartas (com ou sem a palavra-chave “selar”) também podem ter habilidades que selem uma ou mais fichas de caos como parte de seu efeito. Isso é feito seguindo o mesmo processo acima: procurando a ficha especificada na bolsa de caos, removendo-a da bolsa de caos e colocando-a sobre a carta. Se a ficha especificada não estiver na bolsa de caos, o efeito falhará.



Cartas de Especialista

Algumas das cartas de jogador deste produto pertencem a um novo grupo de cartas Neutras conhecidas como Cartas de Especialista. As Cartas de Especialista podem ser identificadas por sua cor preta e ausência de um ícone de classe.

Cada Carta de Especialista também contém um texto que especifica uma ou mais **Propriedades**, por exemplo “Apenas em baralhos de **Miskatonic**, **Acadêmico**.” O investigador **deve** ter uma ou mais das **Propriedades** indicadas impressas em sua carta de investigador para poder adquirir essa Carta de Especialista.

Além disso, o investigador deve seguir todas as opções e restrições de construção de baralho ao adquirir uma Carta de Especialista para seu baralho.

Por exemplo: Dakota Garofalo é um ativo de **Aliado especialista** com o texto “Apenas em baralhos de **Detetive**, **Caçador**, **Viajante**” em sua caixa de texto. Somente investigadores com as propriedades **Detetive**, **Caçador** e/ou **Viajante** podem adquirir essa carta, independentemente de terem acesso a outras construções de baralho. Por exemplo, Marion Tavares não tem nenhuma das **Propriedades** especificadas e, portanto, não pode incluir essa carta em seu baralho. Entretanto, Michael McGlen com a propriedade **Caçador** pode adquirir Dakota Garofalo.

Perguntas Frequentes

P. A habilidade de reação de George Barnaby pode ser ativada quando ele descarta cartas durante a fase de manutenção?

R. Sim. Sempre que você estiver jogando como George e for descartar uma carta da sua mão, você poderá optar por ativar a habilidade de reação dele (desde que ela ainda não tenha sido ativada nessa fase), inclusive ao descartar cartas durante a fase de manutenção.

P. Se eu ativar a habilidade de reação de George Barnaby durante a fase de manutenção e depois perceber que continuo acima do meu limite de mão, precisarei descartar até o meu limite de mão?

R. Sim. Se o seu limite de mão mudar durante a fase de manutenção e, como resultado dessa mudança, o número de cartas na sua mão exceder o seu novo limite de mão, você deverá descartar cartas até que o número de cartas na sua mão não exceda o seu novo limite.

*P. Posso incluir uma Carta de Especialista no meu baralho que corresponda a uma ou mais **Propriedades** do meu investigador, mesmo que essa carta seja proibida pelas Restrições de Construção de Baralho do meu investigador?*

R. Não. As Restrições de Construção de Baralho de um investigador impedem que ele adicione essas cartas ao próprio baralho, independentemente de possuir uma **Propriedade** indicada pela Carta de Especialista.

P. As Cartas de Especialista contam como qual classe de cartas para fins das habilidades de investigadora de Lola Hayes?

R. As Cartas de Especialista são um tipo de carta Neutra. Portanto, Lola Hayes pode assumir qualquer papel e ainda assim jogar e comprometer essas cartas, bem como ativar suas habilidades.

P. Que tipo de ações adicionais Performance Cativante permite que eu realize?

R. Os tipos de ação disponíveis são: ativar, comprar, engajar, evadir, lutar, investigar, mover-se, jogar e recurso. Para ativar Performance Cativante, você deve ter realizado 3 ações diferentes dessa lista de forma consecutiva.

Por exemplo, se você jogar uma carta, ganhar um recurso e realizar uma ação de lutar, você satisfaz a condição de ativação de Performance Cativante e poderá esgotá-la para realizar uma quarta ação que **não pode** ser usada para jogar uma carta, ganhar um recurso ou lutar.



Se uma de suas ações envolver vários tipos de ação — como jogar uma carta com um indicador de ação de **Lutar** em negrito — você escolherá qual tipo de ação está contribuindo para a condição de ativação de Performance Cativante. Por exemplo, se você jogar Arma Improvisada, ao jogar essa carta, você escolherá se ela contará como uma ação de jogar ou uma ação de **Lutar** para fins de Performance Cativante.

P. Se eu usar Vórtice Dimensional para separar inimigos em um local e esse local sair de jogo antes que a rodada termine, o que acontecerá com os inimigos previamente separados?

R. Quando Vórtice Dimensional for devolver 1 ou mais inimigos para um local e esse local não estiver mais em jogo, em vez disso, esses inimigos serão descartados para suas respectivas pilhas de descarte; eles não são considerados como derrotados.

P. O que acontece quando uso a habilidade de Revelação Cósmica enquanto um investigador tem uma carta com custo indefinido (-) na mão?

R. O custo de cartas com custo indefinido (-) não é considerado como par nem ímpar enquanto essas cartas estiverem na mão. Sendo assim, elas não podem ser reveladas ou jogadas por meio dos efeitos de Revelação Cósmica.

P. Com que frequência posso resolver a palavra-chave “selar” em Baluarte, Desorientação e Obscuro?

R. Quando você satisfizer as condições de ativação de Baluarte, Desorientação ou Obscuro e houver pelo menos 1 ficha de caos do tipo listado na bolsa de caos, você poderá resolver a palavra-chave “selar” nesse ativo. Se não houver ficha(s) de caos do(s) tipo(s) listado(s) na bolsa de caos, então não haverá nenhuma que possa ser selada e você não poderá resolver essa palavra-chave. Você só pode resolver a palavra-chave “selar” uma vez por instância em que sua condição de ativação seja satisfeita.

P. Se meu investigador for usurpado pelo Homúnculo, o que acontecerá com o trauma sofrido pelo meu investigador original?

R. Qualquer trauma físico ou mental sofrido por um investigador que é usurpado pelo Homúnculo é transferido para o Homúnculo. O Homúnculo começa cada cenário com todos os traumas sofridos pelo investigador que usurpou.

Créditos

Design e Desenvolvimento da Expansão: Josiah “Duke” Harrist e Nicholas Kory com Waleed Ma’arouf

Produção: Eric Stanton

Edição: Andrea Dell’Agnese

Revisão: Alyssa Barringer

Especialista nas Regras do Jogo: Alex Werner

Gerente de Linha de Produtos: Caitlyn McGraith

Gerente de Design de Jogo: Kate Morgan

Revisão da História de Arkham Horror: Daniel Lovat Clark, Ryann Collins, Philip D. Henry e MJ Newman.

Revisão Cultural e de Questões Sensíveis: Alanaleilani Connolly e os membros do Grupo de Questões Culturais e Sensíveis da FFG

Design Gráfico da Expansão: Joseph D. Olson

Gerente de Design Gráfico: Mercedes Opheim

Arte da Capa: Mauro Dal Bo

Direção de Arte: Tim Flanders, Jeff Lee Johnson, Kate Swazee e Stephen Somers

Diretor de Gerenciamento de Arte: Tony Bradt

Coordenação de Garantia de Qualidade: Zach Tewalthomas

Chefe de Licenciamento, América do Norte: Ariel Didier

Gerenciamento de Produção: Justin Anger e Austin Litzler

Diretor de Criação Visual: Brian Schomburg

Diretor de Operações do Estúdio: John Franz-Wichlacz

Vice-presidente de Estratégia: Jim Cartwright

Designer de Jogo Executivo: Nate French

Chefe de Estúdio: Chris Gerber

Playtesters

Avita Amoeba, David Avery, John Bagley, Ryan Blood, Sam Cahill, Rafa Cerrato, Anthony Clark, Rhylie Colby, Shelley Danielle, Johannes Duckeck, Matt Eddleman, Michael Feldman, Jose Javier Fernández, Sam Fuhrman, Alfredo Gómez, Álvaro González “Kortatu,” James Howell, Josh Jones, Rod Jordan, Bob Juranek, Joe Kennedy, Nate Langreder, Kenny Ling, Micah McDonald, Cody Mediavilla, Josh Parrish, Jordan Peters, Tim Rose, Scott Sesko, Jordi Solera, Andy Stoddart, Egoitz Uribeetxebarria, Ben Wiebracht, Owen Weldon e Alex Xöul

Galápagos

Gestão de Produto: Matheus Passeri

Tradução: Fernanda di Costanzo

Revisão: Felipe Ramos e Luis Perdomo

Diagramação: Tati Hapanchuk

WWW.MUNDOGALAPAGOS.COM.BR



FANTASY
FLIGHT
GAMES

