

ARKHAM HORROR[®]

CARD GAME

A ERA ESQUECIDA

Expansão de Investigador

Coisas Melhor Deixadas Esquecidas

“O relógio tiquetaqueava, marcando um tempo meio sardônico e zombeteiro junto ao soar de tambores distantes que o vento noturno trazia. Ela queria que fosse um relógio carrilhão, para que soubesse o quanto duraria aquela terrível vigília. Ela amaldiçoou a dureza da fibra que a impedia de desmaiar e se perguntou que tipo de alívio a alvorada poderia trazer, afinal. Provavelmente vizinhos passariam por lá — sem dúvida alguém iria procurá-la — mas será que ainda a encontrariam sã? Estaria sã naquele instante?”

— H. P. Lovecraft para Zealia Bishop, “A Maldição de Yig”

A expansão de investigador *A Era Esquecida* 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 da Expansão

As cartas da expansão de investigador *A Era Esquecida* podem ser identificadas por esse símbolo antes do número de coleção de cada carta:



Observações e Regras Adicionais

Selar

Como custo adicional para uma carta com a palavra-chave selar entrar em jogo, seu controlador deve procurar na bolsa de caos a ficha de caos especificada e colocá-la sobre a carta, assim selando a ficha. Se houver uma escolha de qual ficha selar, o controlador da carta escolhe. Se a ficha especificada não estiver na bolsa de caos, a carta não pode 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 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 são imediatamente liberadas.**

Algumas cartas (com ou sem a palavra-chave selar) 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 na bolsa de caos a ficha especificada, removendo-a da bolsa de caos e colocando-a sobre a carta. Se a ficha especificada não estiver na bolsa de caos, o efeito falha.

Fraquezas Adicionais

Esta expansão contém duas fraquezas básicas — Pacto Sombrio e Condenado — com o texto “apenas no Modo Campanha.” Essas fraquezas devem ser adicionadas às fraquezas básicas disponíveis apenas quando os investigadores estiverem jogando no Modo Campanha.

Além disso, esta expansão contém três fraquezas — O Preço do Fracasso, Destino Maldito e Os Sinos Dobram — que não são fraquezas básicas e tampouco fraquezas específicas de cenário. Essas fraquezas não são adicionadas às fraquezas básicas disponíveis e devem ser incluídas ao baralho de um investigador apenas se outra carta instruir os jogadores a fazê-lo.



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 da carta e registrando o resultando 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 de 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 da campanha pode melhorar a carta relevante seguindo as regras normais de melhoria de cartas de jogador.

Por exemplo: Pedra Antiga (Conhecimento dos Ancestrais) tem a palavra-chave pesquisado. Portanto, os investigadores não podem adquirir Pedra Antiga (Conhecimento dos Ancestrais) diretamente. Em vez disso, eles devem melhorá-la a partir de Pedra Antiga (Não Identificada), e só podem fazê-lo se tiverem “identificado a pedra.”

Créditos

Design e Desenvolvimento da Expansão: MJ Newman

Produtor: Molly Glover

Revisão: Christine Crabb

Gerente de Jogo de Cartas: Colin Phelps

Design Gráfico da Expansão: Christopher Hosch

Coordenador de Design Gráfico: Joseph D. Olson

Gerente de Design Gráfico: Mercedes Opheim

Arte da Capa: Mauro Dal Bo

Direção de Arte: Taylor Ingvarsson e Jeff Lee Johnson

Diretor de Gerenciamento de Arte: Tony Bradt

Revisão de História de Arkham Horror: Kara Centell-Dunk, Ryann Collins, Philip D. Henry, e Kate Swazee

Diretor Criativo 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

Gerente Sênior do Projeto: John Franz-Wichlacz

Diretor de Estratégia de Produto: Jim Cartwright

Game Designer Executivo: Nate French

Chefe de Estúdio: Chris Gerber



Equipe de Teste

David Boeren, Alex Byers, Tom Capor, Brian L. Casey, Matt Charboneau, Marcia “Find all da Clues” Colby, Stephen Coleman, Sean Conyne, Alexis Elmore, Justin Engelking, Grant Flesland, Jed Humphries, Jill McTavish, Chad Reverman, Zap Riecken, Jim Roberts, Jake Ryan, Mai Speak, Becca Starr, Michael Strunk, Justin Thibodeaux, Zachary “Punch ‘em with the Shovel” Varberg, Ana Watson, James Watson, Matthew Watson e Jeremy “Went Infinite Again” Zwirn

Galápagos

Tradução: Renan Barcellos

Revisão: Luis Perdomo

Diagramação BR: Robson Minghini e Tati Hapanchuk

www.mundogalapagos.com.br