



CALADA DA NOITE

Kate Winthrop apertou o colarinho de seu longo casaco contra o pescoço para se proteger do frio arrepiante de uma úmida noite de outono. Com pneus derrapando, um longo carro preto passou correndo, seguido de perto por um vagão da polícia. Kate se colocou contra a grade de ferro da ponte acima do Miskatonic para se livrar do caos.

Ela leu nos jornais sobre um recente aumento de crimes violentos e sentiu a tensão aumentar por toda a cidade. Conforme as noites iam parecendo mais longas, ela notou uma profunda escuridão espreitando nas sombras ao redor de Arkham, e os instrumentos em seu laboratório na universidade estavam respondendo a uma influência que ela desconhecia.

Alguma coisa estava a caminho.

Visão Geral

Em *Calada da Noite*, os investigadores exploram facetas de Arkham que não deveriam ser vistas na luz do dia. O crime organizado mantém uma posição firme na cidade, cultos secretos trabalham para um mestre obscuro, uma lua alienígena flutua sobre nossas cabeças e horrores desconhecidos espreitam na noite. Esta expansão inclui dois novos cenários, novos encontros para todos os locais de Arkham, novos monstros e anomalias, além de quatro novos investigadores para encarar esses novos horrores, armados com novos feitiços, itens e aliados.

Ícone da Expansão



Cada carta nesta expansão está marcada com o ícone da expansão *Calada da Noite* para as distinguir das cartas do jogo base e de outros produtos do *Arkham Horror*.

Componentes

2 Fichas de Cenário	28 Cartas Especiais
4 Fichas de Investigador	12 Cartas Iniciais
7 Cartas de Manchete	6 Cartas de Condição de PROCURADO
20 Cartas de Arquivo	22 Cartas de Monstro
12 Cartas de Anomalia	Suporte do Baralho de Monstros
48 Cartas de Evento	4 Marcadores de Investigador (com suportes de plástico)
72 Cartas de Encontro	8 Fichas “3 de Pista/Perdição”
4 Cartas de Aliado	7 Fichas “1 de Pista/Perdição”
4 Cartas de Item	
4 Cartas de Feitiço	

Utilizando esta Expansão

Alguns componentes nesta expansão interagem com outros elementos desta expansão (cartas de condição ou especiais, por exemplo). Por isso, a não ser que sejam instruídos de forma diferente, os jogadores devem usar todos os componentes da *Calada da Noite* ao jogar com esta expansão.

- Encontros, manchetes, aliados, itens e feitiços são embaralhados em seus baralhos respectivos.
- Cartas de arquivo, especiais, iniciais, de condição e de monstro são separadas em seus respectivos baralhos (em ordem alfabética, numérica ou por personagem).
- Os novos baralhos de anomalia e eventos são separados para usar como instruído em cada cenário. **Cuidado para não misturar as cartas de eventos com o baralho de encontros.**
- Os novos investigadores podem ser livremente misturados com os do jogo base.
- Os novos cenários usam algumas das cartas de monstro e de código do jogo base, assim como as desta expansão.

Ao jogar um cenário, coloque o baralho de monstros no suporte, com o lado preparado para cima. Veja o diagrama de montagem no verso desta folha. Como sempre, compre de baixo do baralho e descarte em cima.

Explicações de Regras

Procurado

A nova condição de PROCURADO, assim como as outras cartas de condição, tem frente e verso. Não olhe o verso da carta até receber a instrução de fazê-lo por um efeito do jogo.

Monstros Elite

Quando um monstro receber a habilidade elite X de mais que um efeito de jogo, o efeito é cumulativo.

Por exemplo: Um monstro Terror Mórfico com 4 de Vida tem “elite 1” impresso em sua caixa de texto, e uma carta no código também lhe dá “elite 1”. O monstro então tem 4 de Vida mais 2 de Vida por Investigador.

Removendo Peças de Mapa

Alguns efeitos podem remover peças de mapa do jogo. Quando uma peça de vizinhança é removida do jogo, todas as cartas de encontro correspondentes também são removidas do jogo, inclusive as do baralho de eventos. Procure no descarte de eventos e no baralho de eventos por todas as cartas correspondentes à vizinhança removida e também remova essas cartas do jogo. Embaralhe o baralho de eventos, mas não embaralhe o descarte de eventos de volta ao baralho e nem mude a ordem das cartas no descarte.

Modificando o Repositório do Mito

Quando for instruído a remover uma ficha do mito do jogo, selecione uma ficha do tipo apropriado daquelas ainda no repositório, se possível. Se não for possível, selecione uma ficha do tipo apropriado entre aquelas que já foram sacadas do repositório e ainda não foram devolvidas.

Ao adicionar uma ficha, adicione-a diretamente no repositório do mito.

Suporte do Baralho de Monstros

Monte seguindo as instruções



Créditos

Criação e Desenvolvimento da Expansão: Philip D. Henry com Daniel Lovat Clark

Produtor: Jason Walden

Revisão: Christopher Meyer

Gerente de Jogos de Tabuleiro: Andrew Fischer

Revisão das Histórias de Arkham Horror: Dane Beltrami, Kara Centell-Dunk e Matt Newman

Design Gráfico da Expansão: Wil Springer

Gerente de Design Gráfico: Christopher Hosch

Ilustração da Capa: Anders Finer

Arte Interna: Cristi Balanescu, Helge C. Balzer, Tiziano Baracchi, Ryan Barger, Ignazio Bazán Lazcano, Arden Beckwith, Mark Behm, Dimitri Bielak, Yoann Boissonnet, Christopher Burdett, Joshua Cairos, Felicia Cano, Mike Capprotti, Caravan Studios, Matthew Cowdery, Guillaume Ducos, Derek D. Edgell, David Gaillet, Diego Gisbert, Quintin Gleim, Falk Haensel, Woodrow Hinton, Rafal Hryniewicz, Aurelian Hubert, Romana Kendelic, Igor Kieryluk, Priscilla Kim, Drazenka Kimpel, Julian Kok, Alexander Kozachenko, Robert Laskey, Patrick McEvoy, Brynn Metheney, Mark Molnar, Reiko Murakami, David Nash, John Pacer, Borja Pindado, Jose Manuel Rey, Adam Schumpert, Stephen Somers, Anna Steinbauer, Andreia Ugrai, Magali Villeneuve e Frank Walls

Direção de Arte: Jeff Lee Johnson

Direção Administrativa de Arte: Tony Bradt

Coordenação de Qualidade: Andrew Janeba e Zach Tewalthomas

Gerência de Produção: Justin Anger e Jason Glawe

Diretor Criativo Visual: Brian Schomburg

Gerente de Projeto Sênior: John Franz-Wichlacz

Gerente de Desenvolvimento de Projeto Sênior: Chris Gerber

Designer Executivo do Jogo: Corey Konieczka

Chefe de Estúdio: Andrew Navarro

Teste do Jogo: America, Boyd Bottorf, Kerry Boyles, Monica Brivio, Brian Carpenter, Jim Cartwright, Mr. Chip, Kevin Cioffi, Sarah Cioffi, Carl Coffey, Dane Curi, Caterina D'Agostini, Andrea Dell'Agnese, Gavin Duffy, Dave Dzwonek, Julia Faeta, Zachary Foggo, Marieke Franssen, Anita Hilberdink, Grace Holdinghaus, Jason Horner, Tim Huckelbery, Clinton Jeffrey, Ander L., Stefan Lilly, Betsy Munro Jeffrey, Emile de Maat, David McCulloch, Adam McLean, Francis Mercier, Todd Michlitsch, Calli Oliverius, Jamie Perconti, Brandon Perdue, Emiel Speets, Léon Tichelaar, Marjan Tichelaar-Haug, Matt Turchyn, Amudha Venugopalan, Luuk Weltevreden, Maree Weltevreden, Matt Wenderski e Billy Wilkins

Um agradecimento especial a todos que testaram a versão beta!

Galápagos Jogos

Tradução: João José Gois

Revisão: Evelyn Trippo, Kévila Cordas, Paula Pizauró

Diagramação BR: Aran Lopes, Danilo Sardinha e Felipe Godinho

www.GalapagosJogos.com.br



© 2019 Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Supply é uma marca registrada da Fantasy Flight Games. Arkham Horror, Fantasy Flight Games e o logotipo FFG são © da Fantasy Flight Games.