



Segredos da Ordem
Livro de Regras da Expansão



Segredos da Ordem

O ídolo de pedra encarava Agatha Crane enquanto ela girava os botões do rádio portátil. Não havia placa ou inscrições que revelassem a identidade do objeto, mas a estátua encontrada na escavação das ruínas incendiadas da Igreja de Bayfriar era considerada importante o bastante para ter um lugar de honra na estufa que fora erguida onde antes ficava a igreja. Quando o chiado da estática foi substituído por uma voz fina e incompreensível, ela registrou com atenção a frequência de rádio e consultou suas anotações. Havia uma presença ali, espreitando abaixo do nível da percepção, tentando ser ouvida. Será que aqueles gritos silenciosos continham uma ameaça? Ou um aviso?

* * *

Winifred Habbamock franziu o nariz e se esgueirou sem ser vista para dentro do vestibulo da Loja. O cheiro de incenso e de naftalina impregnava tudo — mesmo assim, ela escolheu uma túnica pesada com o brasão da Ordem do Crepúsculo Prateado e um capuz para esconder o rosto. Aqueles ricos nunca abriam o jogo, mas Wini tinha a esperança de participar da reunião secreta daquela noite e descobrir o que eles sabiam. Havia uma ameaça iminente pairando no horizonte. Ela iria detê-la, e a Ordem a ajudaria — quer os membros percebessem, quer não. Quão difícil seria falar latim, afinal?

Visão Geral da Expansão

Segredos da Ordem é uma expansão do jogo *Arkham Horror* que leva a investigação de volta à clássica vizinhança de Monte French, e além das fronteiras da nossa realidade ao aterrorizante Mundo Subterrâneo. Monte French, uma das áreas mais antigas de Arkham, é lar de segredos ancestrais, potenciais aliados e ameaças misteriosas. Enquanto isso, na camada mais profunda da Terra dos Sonhos, além do véu do mundo desperto, o Mundo Subterrâneo é um reino de monstros e de loucura, por onde apenas as pessoas mais desesperadas ousam vagar.

Essa expansão apresenta três cenários com histórias que se ramificam e que podem ser jogados várias vezes, novas peças de mapa e novos locais, quatro investigadores com habilidades e cartas iniciais especiais e uma série de recursos, encontros, condições e monstros. *Segredos da Ordem* também apresenta várias mecânicas novas, incluindo novas habilidades de monstro e tipos diferentes de encontro.

Utilizando Esta Expansão

Quando estiver usando *Segredos da Ordem*, acrescente os componentes da expansão à sua coleção de *Arkham Horror* conforme explicado abaixo:

- Acrescente as fichas de investigador e de cenário, os suportes de investigador, as peças de mapa e todas as fichas aos respectivos bancos.
- Embaralhe as cartas de encontro, manchete, aliado, item e feitiço em seus respectivos baralhos.
- Separe as cartas de arquivo, especiais, iniciais, de condição e de monstro em seus respectivos baralhos.
- Separe os baralhos de anomalias, horror e eventos para uso conforme especificado em cada cenário.
Não misture as cartas de evento com os baralhos de encontros.

Ícone de Expansão

Cada carta e ficha dessa expansão é marcada com o ícone de expansão de *Segredos da Ordem* para distingui-las do material dos outros produtos de *Arkham Horror*.



Componentes



2 Peças de Mapa de Vizinhança



2 Peças de Umbral
1 Caminho Oculto e
1 Portal Decrépito/Rua com Ponte



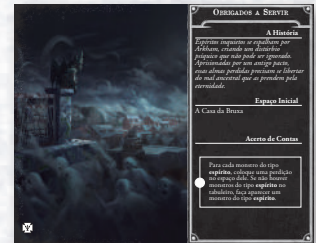
1 Peça de Mistério



1 Ficha de Anomalia



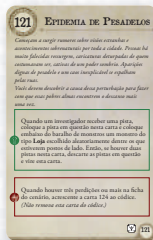
4 Fichas de Investigador
Com os 4 respectivos marcadores



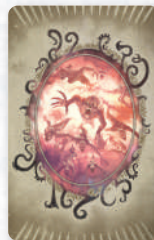
3 Fichas de Cenário



4 Cartas de Manchete



45 Cartas de Arquivo



12 Cartas de Anomalia



80 Cartas de Evento



54 Cartas de Encontro



20 Cartas de Monstro



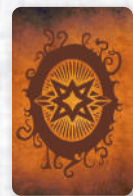
6 Cartas de Condição



7 Cartas de Recurso



12 Cartas Iniciais



18 Cartas Especiais



2 Fichas de Marcação



20 Fichas de Concentração

Regras da Expansão

Peças de Mapa

Segredos da Ordem apresenta dois tipos de peças de umbral, duas peças hexagonais de vizinhança e uma peça de mistério.

Peças de Umbral

Umbrais representam portais entre nosso mundo e outros lugares além de nossa percepção. Tais peças apresentam fronteiras perigosas, conforme descrito adiante nesta página. Quando uma ou mais peças de umbral entrarem em jogo, tanto durante a preparação da partida quanto como resultado de um efeito do código, embaralhe o baralho de encontros de umbrais e o coloque em jogo perto dos outros baralhos de encontro. Quando uma peça de umbral for adicionada ao mapa, oriente as fronteiras perigosas de forma aleatória.

Caminhos Ocultos

Caminhos ocultos são rotas imprevisíveis e traiçoeiras que existem entre mundos. A peça de caminho oculto é uma peça de canto que se conecta com os cantos das peças hexagonais de vizinhança. As bordas da peça indicam que o espaço do caminho oculto é adjacente aos locais em que a peça encosta, e investigadores e monstros podem se mover através da borda em questão.



Exemplo: Agatha Crane está em um caminho oculto e deseja se mover um espaço. Ela pode se mover para a Estação Ferroviária, para a Delegacia de Polícia ou para a Cidade dos Gugs. O espaço de rua não compartilha uma borda com o caminho oculto, então, ela não pode se mover para lá diretamente a partir do caminho oculto.

Portais Decrépitos

Portais decrépitos são passagens místicas que levam a reinos distantes. Escondem-se em recantos obscuros de nosso mundo, onde permanecem fora da vista de pessoas comuns. Assim como ruas, portais decrépitos conectam duas peças hexagonais de mapa.



Passagens Selvagens

Passagens selvagens são rasgos perigosos e instáveis no tecido da realidade. Embora esse tipo de encontro apareça nas cartas de encontro de umbral de *Segredos da Ordem*, as peças de mapa de passagem selvagem só aparecem em outra expansão. Trate espaços de umbral como espaços de rua para todos os efeitos, exceto para encontros.

Encontros de Umbral



Umbrais têm um baralho de encontro próprio. Se um investigador estiver em um espaço de umbral durante a fase de encontro e não estiver engajado a um monstro, deve comprar uma carta do baralho de encontros de umbral e resolver o efeito que equivale ao tipo de espaço de umbral em que está, conforme indicado pelo ícone no espaço.

Outros Mundos

O Mundo Subterrâneo é uma peça de outro mundo. Ela tem uma identificação de outro mundo para ser facilmente distinguida de outros tipos de peça de vizinhança.

Fronteiras Perigosas

Outros mundos são lugares perigosos e dignos de pesadelos, e viajar por eles não é uma tarefa fácil. Se mover de um espaço para outro em outros mundos ou em umbrais pode ter um custo extra, indicado por ícones nas linhas de borda que separam alguns espaços. Tais bordas especiais são chamadas de fronteiras perigosas. Depois que um investigador se mover através de uma borda dessas, deve parar imediatamente de se mover, a menos que pague um custo adicional, conforme indicado pelo ícone na borda em questão.



Dano: depois que cruzar uma borda com ícone de dano, você deve parar de se mover, a menos que sofra um dano.



Horror: depois que cruzar uma borda com ícone de horror, você deve parar de se mover, a menos que sofra um horror.



Concentração: depois que cruzar uma borda com um ícone de concentração, você deve parar de se mover, a menos que descarte uma ficha de concentração.

Monstros ignoram os custos adicionais ao cruzar fronteiras perigosas. Em vez disso, movem-se normalmente.

Exemplo: durante sua ação de movimento, Preston Fairmont se move de um portal decrépito para o Vale de Pnath e cruza uma fronteira com ícone de dano (1). Ele quer continuar o movimento, então, sofre um dano. Depois, ele se move até as Criptas de Zin, cruzando uma borda com ícone de concentração (2). Como Preston não se move mais, ele não precisa descartar uma ficha de concentração.



Peças de Mistério

Mistérios são lugares de poder e loucura que oferecem encontros que dão uma recompensa maior — embora sejam mais perigosos — se comparados a outros locais. Há dois mistérios inclusos em *Segredos da Ordem*: A Casa da Bruxa e A Inominável. Tais peças de espaço único de extremidade são acrescentadas ao tabuleiro do jogo conforme indicado no mapa de preparação de alguns cenários.

Um mistério é adjacente a qualquer outro espaço com o qual compartilha uma borda. Investigadores e monstros podem se mover para espaços de mistério assim como fariam com qualquer outro espaço.

Cada mistério tem um baralho de encontros correspondente. Se um investigador estiver em um espaço de mistério durante a fase de encontro e não estiver engajado a um monstro, deve comprar uma carta do baralho de encontros do mistério em questão e resolver o efeito.

Vizinhança Expandida

Uma peça de mistério é parte da vizinhança à qual está conectada. Se um efeito colocar perdição no espaço de mistério, a perdição em questão é contada junto com o resto das perdições da vizinhança à qual o espaço de mistério está conectado para propósitos de resolver qualquer evento que considere o número total de fichas de perdição na vizinhança, como no caso das anomalias. De forma similar, se um efeito fizer referência ao número de pistas, monstros, investigadores ou outros componentes em uma vizinhança com um mistério, o efeito em questão faz referência também aos componentes que estão no mistério em questão (com exceção das explosões de portais, como será descrito na próxima coluna).



Exemplo: o mistério A Inominável está conectado à vizinhança do Distrito Comercial e a carta de arquivo 2 está no código, acrescentando, assim, as regras de anomalia ao jogo. Há duas perdições na peça A Inominável e mais duas na Ilha Não Visitada no momento em que um efeito coloca mais uma perdição na Docas do Rio. Como A Inominável é parte da vizinhança do Distrito Comercial, agora há um total de cinco perdições na vizinhança, fazendo com que uma anomalia surja no Distrito Comercial.

Explosões de Portais

Quando resolver uma explosão de portais em uma vizinhança expandida, incluindo quando os portais explodirem no próprio espaço do mistério, coloque uma perdição em três espaços distintos da vizinhança, em vez de uma perdição em cada espaço da vizinhança em questão.

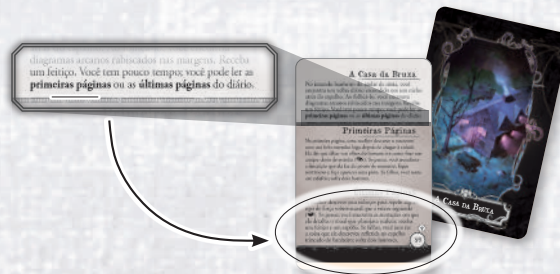
Pistas em Mistérios

Locais de mistério têm o próprio baralho de encontros. Assim, quando fizer aparecer uma pista em um mistério, coloque a pista em questão no espaço de mistério e embaralhe a carta de evento nas duas cartas do topo do baralho de encontros do mistério em questão. Pistas em um local de mistério podem ser obtidas por meio de um encontro no espaço em questão, não por meio de encontros em outros espaços da mesma vizinhança. Se um efeito indicar que você deve receber uma pista de sua vizinhança e você estiver em um espaço de mistério, receba a pista do espaço de mistério em questão em vez de receber uma pista de sua vizinhança.

Encontros Complexos

Ao contrário dos encontros de outros locais e ruas, os encontros de mistério apresentam caminhos divergentes que dependem das escolhas feitas pelo investigador que está resolvendo o encontro. Cada carta de encontro de mistério contém três seções com texto de efeito para o mesmo local.

Para resolver um encontro de mistério, primeiro resolva o efeito de cima, que oferece a escolha de como proceder; as opções são apresentadas em negrito. Depois, consulte os outros dois efeitos e resolva o efeito sob o título que corresponde à escolha feita. Não leia os efeitos secundários antes de o investigador que encontrou o mistério fazer sua escolha.



Exemplo: durante um encontro na Casa da Bruxa, Mark Harrigan encontra um diário peculiar, e o primeiro efeito termina com: "Você pode ler as **primeiras páginas** ou as **últimas páginas** do diário". Ele escolhe a segunda opção e resolve o efeito de baixo, que tem o título "Últimas Páginas".

Monstros

Segredos da Ordem introduz as seguintes palavras-chave e habilidades que apresentam novas formas de comportamento de monstros.

Movimento de Monstro

Monstros ignoram os custos adicionais ao cruzar fronteiras perigosas. Em vez disso, movem-se normalmente. (Ver página 4.)

Modificadores de Ataque

Alguns monstros novos apresentam proficiências diferentes de  como parte de seu modificador de ataque. Quando um investigador realizar uma ação de atacar contra um monstro, deve testar a perícia indicada pelo modificador de ataque. Itens e outros efeitos que dão bônus de  não dão o bônus em questão caso o investigador esteja atacando com uma proficiência diferente. No entanto, recursos e habilidades que dão bônus de  podem ter outros efeitos também, que podem ser usados normalmente enquanto o investigador estiver realizando uma ação de atacar contra um monstro com um modificador de ataque alternativo.

Palavras-Chave de Monstro

Novas palavras-chave aparecem em alguns monstros em *Segredos da Ordem*. As regras para cada palavra-chave são detalhadas abaixo. Geralmente, há um texto de lembrete impresso onde as palavras-chave aparecem para ajudar quem está jogando com um resumo das regras em questão.

Retaliar



Exemplo: Jenny Barnes ataca uma Profeta da Loja, que tem um modificador de ataque de  -0. O conhecimento de Jenny é um. Sua arma, Gêmeas .45 da Jenny, garante a ela um bônus quando ela ataca usando . Esse bônus não se aplica, então, ela rola apenas um dado quando for realizar uma ação para atacar a Profeta da Loja. Ela ainda pode usar o outro efeito da arma para somar um ao resultado de um único dado.

Se você realizar uma ação de atacar enquanto estiver engajado a um monstro que tenha a palavra-chave "retaliar" e não causar dano a ele como parte da ação, o monstro em questão ataca você. Isso acontece mesmo que você consiga causar dano a um outro monstro diferente como parte da ação.

Encoberto

Quando um monstro com a palavra-chave "encoberto" estiver preparado, ele não pode ficar exausto. Além disso, investigadores não podem olhar o lado engajado/exausto da carta do monstro em questão. Além da palavra-chave, monstros encobertos têm também um ícone de encoberto no lado preparado da carta.



Ícone de Encoberto

Quando um monstro encoberto estiver preparado, ele não tem nenhum dos atributos que aparecem apenas no lado engajado/exausto da carta de monstro — incluindo vida, modificadores de ataque e evasão, dano, horror ou textos de habilidade, atributo ou palavras-chave que também não apareçam no lado preparado da carta.

Um monstro encoberto pode sofrer dano enquanto estiver preparado. Como não tem um valor de vida, porém, não pode ser derrotado por meio de dano até estar engajado ou exausto. Um monstro encoberto pode ser derrotado ou descartado normalmente por meio de efeitos que façam isso sem causar dano.

Quando um monstro encoberto engajar a um investigador, esse monstro é derrotado imediatamente se já tiver sofrido dano maior ou igual a sua vida. Enquanto estiver engajado ou exausto, um monstro encoberto pode ser derrotado por meio de dano normalmente.

Em vez de descartar um monstro encoberto, embaralhe-o ao baralho de monstros.

Quando um monstro encoberto for colocado no mapa durante a preparação, escolha aleatoriamente um monstro com o nome indicado no lado preparado e o coloque no tabuleiro sem olhar o lado engajado.



Exemplo: Agatha Crane usa o feitiço de Secagem para causar dois danos ao monstro Poltergeist Enfurecido que está em um espaço adjacente (1). Como ele tem a palavra-chave encoberto, o monstro não tem atributos de vida enquanto está preparado, então, não pode ser derrotado por meio desse dano.

Durante a fase de monstro, o Poltergeist Enfurecido se move para o espaço de Agatha e se engaja a ela (2). A carta de monstro é virada e se transforma em um Espectro da Confusão, que revela que sua vida é dois. Como o monstro sofreu dano igual ao seu valor de vida, ele é imediatamente derrotado e não ataca Agatha (3).

Somando ou Subtraindo Dados

Alguns efeitos exigem que os investigadores alterem o número de dados no acervo de dados de um teste depois que o acervo foi rolado. Para somar um ou mais dados a um teste, role o número apropriado de dados e os some ao acervo, determinando sucessos normalmente. Para subtrair um ou mais dados de um teste, selecione o número especificado de dados do acervo e os coloque de lado. Os dados em questão não fazem mais parte do teste; eles não podem ser rerrolados e não são incluídos no resultado do teste.

Cartas de Arquivo

Efeitos em alguns cenários colocam cartas de arquivo na área de jogo de um investigador em vez de adicioná-las ao códice. Cartas de arquivo na área de jogo de um investigador afetam apenas o investigador em questão.

Depois que um efeito descartar uma carta de arquivo de um baralho de encontros sem devolvê-la ao arquivo, coloque a carta em questão no topo do baralho de encontros do qual ela foi descartada. Se um efeito descartar múltiplas cartas de um baralho de encontros, resolva o efeito inteiro antes de colocar a carta de arquivo no topo do baralho.

Cartas com Frente e Verso

Algumas cartas com frente e verso se transformam em um tipo de carta diferente quando algum efeito as faz virar. No verso de tais cartas, o tipo original da carta é indicado entre parênteses.

Quando uma carta dessas entrar em jogo, ela entra como um tipo de carta equivalente ao baralho do qual veio, com o lado apropriado para cima. Depois, muda de tipo quando o efeito faz a carta virar. Quando tais cartas forem descartadas, elas retornam ao baralho apropriado ao tipo original da carta.

Baralho de Eventos

Cancele o efeito inteiro e coloque uma perdição na ficha do cenário caso um efeito fizer com que um investigador compre ou descarte uma carta do baralho de eventos e não houver cartas no baralho em questão. Em seguida, embaralhe a pilha de descarte de eventos e crie um novo baralho de eventos.

Adicionando uma Peça ao Mapa

Durante um cenário, algum efeito no códice pode instruir que os investigadores adicionem peças ao mapa. Cartas de arquivo com tais efeitos incluem um mapa que mostra quais peças você deve adicionar ao tabuleiro e onde colocar monstros, perdições ou outros componentes.

Quando os investigadores forem instruídos a adicionar uma peça ao mapa, embaralhe o baralho de encontros correspondente à vizinhança em questão e o prepare conforme descrito durante a preparação da partida (descrito no item 102.4 do Guia de Referência).

Condições Novas

As novas condições de MOTIVADO e FATIGADO são lados opostos da mesma carta. Como essas duas novas condições têm nomes diferentes, os investigadores podem ter as duas condições ao mesmo tempo. Os investigadores podem olhar os dois lados dessas cartas de condição a qualquer momento.

Modificando o Repositório do Mito

Quando os investigadores forem instruídos a remover uma ficha do mito da partida, 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 compradas do repositório e ainda não foram devolvidas.

Quando receber a instrução de adicionar uma ficha ao repositório do mito, adicione a ficha diretamente ao repositório do mito.

Referência Rápida

Fronteiras Perigosas



Dano: depois que cruzar uma borda com ícone de dano, você deve parar de se mover, a menos que sofra um dano.



Horror: depois que cruzar uma borda com ícone de horror, você deve parar de se mover, a menos que sofra um horror.



Concentração: depois que cruzar uma borda com um ícone de concentração, você deve parar de se mover, a menos que descarte uma ficha de concentração.

Monstros ignoram os custos adicionais ao cruzar fronteiras perigosas. Em vez disso, movem-se normalmente.

Encontros de Umbral



Caminho Oculto



Portal Decrépito



Passagem Selvagem

Monstros Encobertos



Quando um monstro encoberto estiver preparado, ele não pode ficar exausto e os investigadores não podem olhar o outro lado da carta do monstro em questão. (*Ver as regras completas na página 6.*)

Créditos

Criação e Desenvolvimento da Expansão:

Philip D. Henry e Alexis Dykema

Produtor: Jason Walden

Edição: Andrea Dell'Agnese e Julia Faeta

Revisão: Sam Gregor-Stewart

Gerente de Jogos de Tabuleiro: Christopher Winebrenner-Palo

Revisão das Histórias de Arkham Horror:

Kara Centell-Dunk e Matthew Newman

Direção Criativa de História e Ambientação:

Katrina Ostrander

Design Gráfico da Expansão:

Caitlin Ginter e Michael Silsby com Evan Simonette

Gerente de Design Gráfico: Christopher Hosch

Ilustração da Capa: Anders Finer

Ilustração das Peças de Mapa: Jokubas Uogintas

Arte Interna: William Whomas Arnold, Ryan Barger, Sara Biddle, Yoann Boissonet, Joshua Cairos, Alexander Chelyshev, Matthew Cowdery, Alexandre Dainche, Eric Deschamps, Stanislav Dikolenko, Derek D Edgell, Aurore Folny, Quintin Gleim, Margaret Hardy, Ilich Henriquez, Rafal Hryniewicz, Aleksander Karcz, Roman Kendelic, Alexander Kozachenko, Adam Lane, Robert Laskey, Diana Martinez, Patrick McEvoy, Germán Nóbile, John Pacer, Emilio Rodriguez, Shane Tyree, Andeia Ugrai, Derk Venneman, Magali Villeneuve, Jarreau Wimberly, Andreas Zafiratos, Matt Zeilinger e Kim Chi Zutyn

Direção de Arte: Jeff Lee Johnson

Direção Administrativa de Arte: Tony Bradt

Gerência de Produção: Justin Anger e Jason Glawe

Coordenação de Controle de Qualidade:

Andrew Janeba e Zach Tewalthomas

Diretor Criativo Visual: Brian Schomburg

Gerente de Projeto Sênior: John Franz-Wichlacz

Gerente Executivo do Jogo: Nate French

Chefe do Estúdio: Chris Gerber

Teste do Jogo: John Bagley, Alex Byers, Nate Carnahan, Emile De Maat, Josiah "Duke" Harrist, Anita Hilberdink, Jed Humphries, Alex Lupella, Josh McCluey, Erik Miller, Lacey Miller, Riley Miller, Calli Oliverius, Brandon Perdue, Angelic Phelps, Joe Phelps, Shiyue Xu, Léon Tichelaar, Marjan Tichelaar-Haug, Jan van den Bosch, Vera Schaijk e Veronica Gatica Wiermann

Um agradecimento especial a todos que testaram a versão beta!

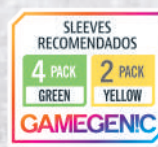
Galápagos

Tradução: Jana Bianchi

Revisão: Evelyn Trippo, Kévila Cordas e Priscilla Freitas

Diagramação BR: Fabrizio Baldrati e Felipe Godinho

www.mundogalapagos.com.br



© 2021 Fantasy Flight Games. Gamegenic é TM & © Gamegenic GmbH. *Arkham Horror*, Fantasy Flight Games e o logotipo FFG são ® da Fantasy Flight Games. A Fantasy Flight Games está localizada no endereço: 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 651-639-1905. Imagens meramente ilustrativas.