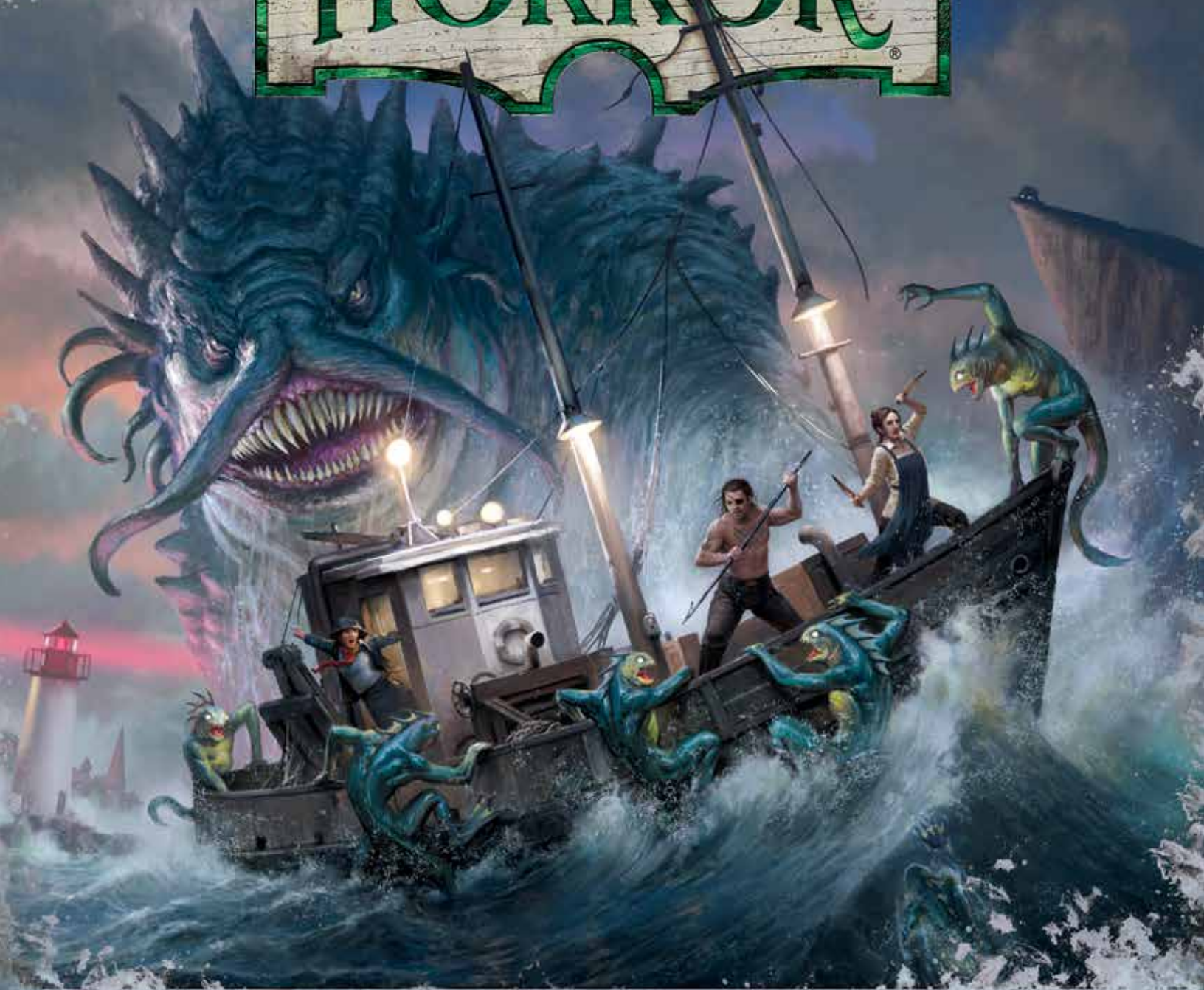


ARKHAM HORROR



Sob Ondas Tenebrosas



SOB ONDAS TENEBROSAS

Avançando pela estradinha costeira, Stella Clark apertava as mãos ao redor do volante frio. Os feixes pálidos projetados pelos faróis pouco contribuíam para revelar o caminho adiante, obscurecido como estava pela névoa espessa e salgada que tomava a baía lá embaixo. O nó de nervoso na boca do estômago de Stella não lhe permitia esperar o tempo abrir. Embora não pudesse apontar o porquê, ela sabia que precisava chegar a Kingsport antes que fosse tarde demais. Algo novo espreitava de dentro daquela névoa, e as únicas respostas estavam na casa que via em seus sonhos desde sempre, empoleirada no topo dos perigosos abismos do Promontório de Kingsport.

Silas Marsh desligou o motor de seu barquinho de pesca, o Mudança Profunda, e encarou Innsmouth, sua vila natal, além da água. Ele tinha prometido jamais retornar à vila podre e caindo aos pedaços e às memórias da juventude; até a morte da mãe tinha sido incapaz de trazê-lo de novo ao lugar que costumava chamar de lar. Mas algo se agitava. Ele sentia uma atração que não sabia explicar, algo lá no fundo, que o convocava a se juntar à família outra vez. O convés oscilou sob os pés de Silas quando uma grande onda quebrou contra a pequena embarcação, e seu queixo caiu quando espiou para dentro das águas escuras e profundas. A família tinha vindo atrás dele, e eles precisavam ser contidos.



Visão Geral

Sob Ondas Tenebrosas é uma expansão de *Arkham Horror* que leva os investigadores além dos limites da cidade de Arkham para analisar os estranhos acontecimentos nas vilas costeiras de Innsmouth e Kingsport. Lá, encaram novas ameaças, juntam-se a novos investigadores e recebem o reforço de ferramentas e aliados adicionais para ajudá-los a superar as tramas cada vez mais complexas que ameaçam seu mundo.

Esta expansão inclui quatro cenários com enredos variados que se ramificam; novas vizinhanças e locais; oito investigadores com habilidades e cartas iniciais únicas; além de uma variedade de recursos, encontros, condições e monstros. *Sob Ondas Tenebrosas* também introduz várias mecânicas, incluindo novos tipos de encontros e habilidades de monstros, uma nova forma com que a perdição se abate sobre Arkham, além de diferentes modos de jogo que permitirão que os investigadores customizem a dificuldade de qualquer cenário.

Utilizando esta Expansão

Quando estiver usando *Sob Ondas Tenebrosas*, acrescente os componentes da expansão à sua coleção 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, terrores 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 desta expansão é marcada com o ícone de expansão de *Sob Ondas Tenebrosas* para distingui-las das cartas do jogo base e de outros produtos *Arkham Horror*.



Componentes



2 Peças de Mapa de Vizinhança



8 Peças de Rota de Viagem



1 Peça de Mistério



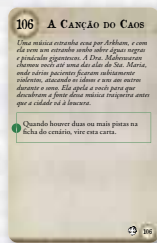
8 Fichas de Investigador
Com os respectivos suportes de plástico e marcadores



4 Fichas de Cenário



4 Cartas de Manchete



60 Cartas de Arquivo



12 Cartas de Anomalia



24 Cartas de Terror



104 Cartas de Evento



72 Cartas de Encontro



21 Cartas de Monstro



8 Cartas de Condição



8 Cartas de Recurso



25 Cartas Iniciais



14 Cartas Especiais



4 Fichas "3 de dano"



3 Fichas de Marcação



6 Fichas do Mito



18 Fichas de Terror
14 "1 de terror"
4 "3 de terror"

Regras da Expansão

Peças de Mapa

Sob Ondas Tenebrosas traz duas peças hexagonais de vizinhança, uma variedade de peças de rota de viagem e uma peça de mistério.

Peças de Vizinhança

As peças de vizinhança hexagonais de *Sob Ondas Tenebrosas* representam os locais nas vilas costeiras de Innsmouth e Kingsport. As vizinhanças dessas cidades são indicadas por placas de identificação diferentes, para distingui-las facilmente das vizinhanças de Arkham.



Placas de identificação das vizinhanças de Innsmouth e Kingsport.

Quando um efeito se referir a uma cidade pelo nome, considere que o efeito se refere tanto às vizinhanças que têm o nome em questão no título quanto a cada rua e peça de mistério que esteja conectada a tais vizinhanças. As vizinhanças que não incluem um nome de cidade no título são vizinhanças de Arkham.

Exemplo: Um efeito diz: "Cada investigador em Innsmouth sofre um horror". Cada investigador na Vila de Innsmouth, na Costa de Innsmouth ou em um espaço de rua ou de mistério adjacente a essas vizinhanças é afetado.

Ícones de Encontro

Alguns locais apresentam novos ícones de encontro para indicar os pagamentos ou recompensas que um investigador tem chance de encontrar nos eventos ali, conforme abaixo:

Pagamentos	Recompensas
Sofre Dano	Move um Investigador
Sofre Horror	Fazer Aparecer uma Pista

Movimento Durante Encontros

Alguns encontros podem permitir que um investigador mova-se um ou mais espaços. Você não pode se mover como parte de um evento desse tipo enquanto estiver engajado a um ou mais monstros, a menos que o efeito também especifique que você desengaja de qualquer monstro. Se você se mover para um espaço com um ou mais monstros preparados que possam se engajar a você, tais monstros assim o fazem, e seu movimento termina normalmente.

Rotas de Viagem

Rotas de viagem são peças de espaço único que permitem que investigadores desloquem-se entre as cidades do Vale do Rio Miskatonic. Há três tipos de rotas de viagem, cada um indicado por um ícone:

- Estradas Rurais:
- Terminais de Balsas:
- Plataformas de Trem:

Quando estiver se movendo de forma voluntária, seja como parte de uma ação de movimento ou como parte de outro efeito, um investigador em um espaço de rota de viagem pode gastar \$1 para se deslocar desse espaço para outro espaço de rota de viagem do mesmo tipo, além do resto do movimento normal.

Exemplo: Como ação de mover, Stella Clark se move do Bar do Hibb para um terminal de balsas adjacente (1). Ela paga \$1 para se mover para outro terminal de balsas (2), e depois usa seu segundo espaço de movimento para se mover até o Lar de São Erasmo.



Trate as rotas de viagem como espaços de rua para todos os efeitos que façam referência a tais espaços, exceto no caso dos encontros. Rotas de viagem têm seu próprio baralho de encontros. Durante a fase de encontro, se você estiver em uma rota de viagem e não estiver engajado a um monstro, compre uma carta do baralho de encontros de rota de viagem e resolva o efeito que combine com o tipo de espaço de rota de viagem em que você está.



Cartas de Rota de Viagem

Encontros de rota de viagem têm uma variedade de efeitos, mas todos os encontros de rota de viagem incluem uma oportunidade de se mover até outra rota de viagem do mesmo tipo, sem custo algum.

Quanto o efeito instruir você a se mover para outra espaço de rota de viagem, mova-se diretamente para o espaço em questão. Se não houver nenhum espaço do tipo indicado, não se mova.

Mistérios

Mistérios são lugares de poder e loucura que oferecem encontros que são mais recompensadores, embora mais perigosos, do que os encontrados em outros locais. Há dois tipos de mistérios incluídos em *Sob Ondas Tenebrosas*. Recife do Diabo e Insólita Casa Alta. Esses são os únicos espaços que são adicionados ao tabuleiro do jogo conforme indicado em alguns mapas de preparação de cenário.

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

Cada mistério tem um baralho de cartas de encontro correspondente. Durante a fase de encontro, se um investigador estiver em um espaço de mistério e não estiver engajado a um monstro, ele compra e resolve uma carta de encontro do baralho de mistérios correspondente.

Vizinhança Expandida

Cada peça de mistério é parte da vizinhança à qual está conectada. Se um efeito colocar uma perdição em um espaço de mistério, a mesma é contada junto com o resto das perdições da vizinhança ao qual o espaço está conectado quando for preciso resolver um efeito que conta o número total de fichas em uma vizinhança, incluindo anomalias e terrores.

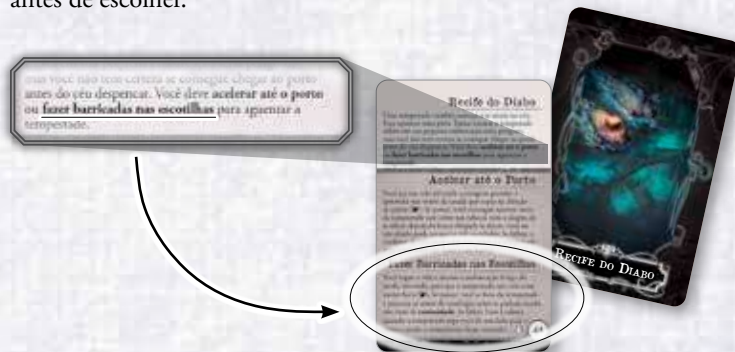
Exemplo: O mistério Insólita Casa Alta está conectado à vizinhança Kingsport Central. O baralho de encontros do mistério Insólita Casa Alta entra em jogo.



Encontros Complexos

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

Para resolver um encontro de mistério, primeiro resolva o efeito de cima, que oferece uma escolha a respeito de como proceder; cada opção é apresentada em **negrito**. Depois, resolva um dos outros dois efeitos, lendo o texto sob o título correspondente à sua escolha. Não leia os efeitos secundários antes de escolher.



*Exemplo: Durante um encontro no Recife do Diabo, Silas Marsh é pego por uma tempestade, e o primeiro efeito do encontro diz: "Você pode **acelerar até o porto** ou **fazer barricadas nas escotilhas** para aguentar a tempestade". Ele escolhe a segunda opção, e resolve o efeito inferior que está sob o título "**Fazer Barricadas nas Escotilhas**".*

Terror

Terroros representam uma vizinhança sendo dominada pela loucura e pelo medo. A dispersão do terror pelo tabuleiro é indicada pelas fichas de terror que são colocadas no tabuleiro e no repositório do mito, e pelas cartas de terror que são anexadas ao baralhos de encontros de vizinhança.



Cartas de Terror e
Fichas de Terror

Esses componentes são usados em cenários de terror específicos. Há vários conjuntos de cartas de terror, e cada conjunto é usado por um cenário diferente, conforme indicado na ficha do cenário. Os encontros representados nessas cartas são chamados de encontros de terror, descritos posteriormente.

Além das cartas e fichas de terror, cada cenário de terror acrescenta a carta de arquivo 61 ("Terror") ao códice e usa as regras a seguir, que são resumidas na carta de arquivo em questão.

Fichas de Terror

O modo mais comum de adicionar fichas de terror ao tabuleiro é através das fichas de mito de espalhar terror, ou quando muita perdição é acumulada em uma vizinhança.

Perdição

Quando uma vizinhança tiver um total de seis perdições, remova todas as perdições de um dos espaços da vizinhança e coloque uma perdição na ficha do cenário. Depois, espalhe terror na vizinhança em questão conforme descrito na próxima coluna.

Fichas de Mito

Os efeitos da preparação e do códice em cenários de terror também podem acrescentar fichas de mito de espalhar terror (👹) ao repositório do mito. Quando comprar uma ficha de espalhar terror, espalhe terror nos espaços instáveis da vizinhança conforme descrito na próxima coluna.

Espalhar Terror

Para espalhar terror, coloque uma ficha de terror na vizinhança indicada. Depois, anexe a carta de cima do baralho de terroros à vizinhança em questão, posicionando essa carta deitada no topo no baralho de encontros da vizinhança, perpendicular ao resto do baralho. Uma vizinhança pode ter qualquer quantidade de fichas de terror ou cartas de terror anexadas.



Exemplo: Há um total de seis perdições no Porto de Kingsport, então os investigadores removem três perdições do Lar de São Erasmo (1), colocam uma perdição na ficha do cenário (2) e espalham terror — para isso, colocam uma ficha de terror na vizinhança (3) e anexam uma carta de terror ao baralho de encontros da vizinhança (4).

Quando você faz aparecer uma pista em uma vizinhança com uma ou mais cartas de terror anexadas, embaralhe a carta de evento no topo do baralho de encontros normalmente, e não nas cartas de terror anexadas.

Se um efeito instruir você a espalhar terror e não houver mais carta nenhuma no baralho de terroros, coloque uma perdição na ficha do cenário em vez disso.

Encontros de Terror

Antes de resolver um encontro em qualquer espaço de uma vizinhança com uma ou mais cartas de terror anexadas, primeiro resolva um encontro usando uma dessas cartas de terror, escolhida de forma aleatória. Depois de resolver o encontro de terror, você poderá resolver um encontro para o seu local normalmente. Cada investigador pode resolver um máximo de 1 encontro de terror por rodada.

FARTURA FRENÉTICA

👹 0-2
O ser apalhadado com apatia de pinto cambaleia os seus braços, com os olhos espumando e os cantos da boca largos. Fique atento! Quando ele se levantar, ele atacará o primeiro que aparecer em sua linha de visão. Ele não se move até que você o mate ou até que ele seja derrotado.

👹 3-4
Com um sorriso úmido, a criatura à sua frente ataca o que está do lado humano, mordendo e rasgando a carne de sua nova forma. Você pode ficar animado para derrotar a fera agora, antes que ela acabe totalmente. Caso contrário, faça aparecer um monstro não-humano.

👹 5+
Um monstro animal ataca o seu bando para que se liguem a monstros que não se ligam a ele. Morte uma perdição do seu espaço para a ficha do cenário, e monstros que não se ligam a ele para derrotar o monstro não-humano. Em qualquer um dos casos, anote dois terroros de sua vizinhança.

Quando uma vizinhança tiver 0 a 2 de terror nela, resolva este encontro.

Quando uma vizinhança tiver 3 a 4 de terror nela, resolva este encontro.

Quando uma vizinhança tiver 5+ de terror nela, resolva este encontro.

Cartas de Terror

Para resolver um encontro de terror, leia o efeito baseado na quantidade total de fichas de terror na vizinhança em que estiver.

Depois de resolver um encontro de terror, a carta em questão é descartada para baixo do baralho de terroros, com a face para baixo. Então, você poderá resolver um encontro do seu espaço normalmente, resolver uma habilidade de encontro (conforme descrito mais à frente) ou encerrar o seu turno da fase de encontro.

Monstros

Sob Ondas Tenebrosas introduz palavras-chave para monstros que ajustam a maneira com que alguns deles se comportam. Também adiciona novas regras para a maneira com que monstros se movem pelo tabuleiro durante a fase de ativação de monstro.

Movimento de Monstros e Rotas de Viagem

Monstros tratam todas as rotas de viagem do mesmo tipo como sendo adjacentes umas às outras. Quando um monstro se mover na direção de seu destino ou de sua presa e houver múltiplas rotas que possa tomar, ele segue o caminho mais curto na direção do destino ou da presa.

Palavras-Chave de Monstro

Novas palavras aparecem em alguns monstros e monstros épicos de *Sob Ondas Tenebrosas*. As regras para cada palavra-chave são detalhadas abaixo. Geralmente há textos de lembrete onde essas palavras-chave aparecem. Eles contêm um resumo das regras a seguir, para ajudar os jogadores.

Perseguidor

Depois que um monstro não-exausto com a palavra-chave "perseguidor" sofre dano causado por um investigador que esteja em um espaço diferente dele, o monstro desengaja de todos os investigadores e se move um número de espaços igual à sua velocidade na direção do investigador que causou o dano. Durante esse movimento, o monstro não se engaja a nenhum outro investigador. Depois que esse movimento se completa, o monstro engaja um investigador que estiver no mesmo espaço que ele.

Implacável

Um monstro com a palavra-chave "implacável" não pode ficar exausto, e não pode sofrer dano causado por um investigador que esteja em outro espaço. Depois de evadir um monstro implacável e realizar sua ação adicional, o monstro engaja você novamente caso você não deixe o espaço dele. Um monstro implacável pode ser derrotado por um efeito que faça isso sem causar dano, mesmo por um investigador em um espaço diferente.

Retaliador

Depois de realizar uma ação de ataque enquanto estiver engajado a um monstro com a palavra-chave "retaliador", o monstro ataca você caso não você cause dano a ele como parte da ação.

Cartas de Arquivo

Sob Ondas Tenebrosas introduz novas formas de colocar cartas de arquivo em jogo: na forma de artefatos sob o controle do investigador ou na forma de um baralho aleatório de investigações.

Artefatos

Algumas cartas de arquivo representam artefatos. Artefatos são um tipo específico de item. Eles possuem todos os atributos de itens, e todas as regras que se aplicam aos itens também se aplicam aos artefatos.

Quando um artefato for adicionado ao código, em vez disso o investigador recebe o artefato, conforme indicado. Quando um artefato for descartado, devolva a carta ao arquivo.

Baralho de Investigações

Efeitos em alguns cenários reúnem uma quantidade de cartas indicadas do código para criar um baralho de investigações. Para fazer isso, embaralhe tais cartas sem olhá-las e coloque o baralho com a face para baixo perto do código.

Outros efeitos podem instruir o investigador a comprar ou descartar cartas do baralho de investigações. Quando comprar uma carta do baralho de investigações, acrescente-a ao código. Quando descartar uma carta do baralho de investigações, devolva-a para o arquivo.



Associações

Vários efeitos podem associar uma carta a outro componente. Quando uma carta for associada a um componente, coloque-a debaixo do componente em questão, de forma que o texto de efeito ainda fique visível.

Recursos que podem ser associados a outros componentes possuem o atributo **associação**. Cada associação só pode ser associada a um único outro componente, embora múltiplas associações possam ser associadas a um mesmo componente.

Uma associação pode atribuir um novo texto à carta à qual é associada. Esse texto é indicado pela palavra "**Associado:**" em negrito. Considera-se que a carta associada tem tal texto adicional, e que esse texto não tem efeito nenhum a menos que a carta esteja sendo usada em associação.

Ambas as cartas mantêm o texto impresso nelas de forma completa, a menos que o efeito diga o contrário, e cada investigador pode usar habilidades ou associações associadas a seus recursos na própria área de jogo. Se uma carta associada for descartada, a associação em questão também é descartada. Se apenas a associação for descartada, a outra carta não é mais considerada associada, e continua em jogo.

Habilidades de Encontro

Alguns componentes — principalmente recursos e cartas de arquivo — têm efeitos únicos que os investigadores podem resolver em vez de resolver um encontro. Essas habilidades de encontro são marcados com "**Encontro:**" em negrito.

Quando usar uma habilidade de encontro, ela substitui seu encontro normal. Se resolver uma habilidade de encontro, não resolva um encontro que corresponda ao seu espaço no turno em questão.

Você não pode usar uma habilidade de encontro se algum outro efeito impedir que você resolva um efeito em seu espaço, como uma carta de terror anexada à vizinhança em que está ou uma ficha de anomalia nela. Além disso, você não pode resolver uma habilidade de encontro se estiver incapacitado de resolver um encontro, como por exemplo se estiver engajado a um monstro.

Se a habilidade de encontro tiver um custo que você não pode pagar, você não pode resolver a habilidade e, em vez disso, deve resolver um encontro no seu espaço.

Assim como no caso de uma ação de componente, você só pode usar a habilidade de encontro em uma carta que estiver no código ou em sua posse.

Algumas habilidades de encontro podem ser resolvidas apenas sob circunstâncias específicas, como por exemplo estando em um espaço específico. Tais restrições são descritas no fim do texto da habilidade de encontro.

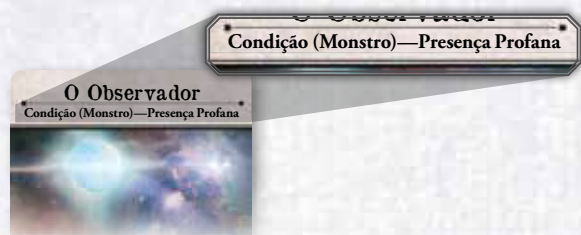


Cartas Dupla-Face

Algumas cartas dupla-face se transformam em uma carta de um tipo diferente quando um evento as faz virar. Essas cartas indicam o tipo da carta original entre parênteses no lado inverso.

Quando uma carta dessas entra em jogo, entra como sendo do tipo de carta que corresponde ao baralho de onde veio, com o lado apropriado virado para cima, e muda de tipo quando um efeito a faz virar. Quando cartas desse tipo são descartadas, voltam ao baralho apropriado ao tipo original da carta.

Exemplo: O Observador está no baralho de monstros, mas não tem um lado engajado. Ele entra em jogo com o lado preparado para cima. Quando se engaja a um investigador, é virada para o lado de condição e muda de tipo, revelando o texto de efeito: "Quando O Observador for se engajar a você, em vez disso você recebe esta condição". O lado condição da carta mostra que o tipo da carta é "Condição (Monstro)", indicando que é originalmente uma carta de monstro. Quando o Observador sai de jogo, é descartado no topo do baralho de monstros.



Baralho de Eventos

Se um efeito fizer com que um investigador descarte uma carta do baralho de eventos quando não houver mais cartas no baralho, cancele o efeito inteiro e, em vez de segui-lo, coloque uma perdição na ficha do cenário; depois, embaralhe o monte de descarte de eventos para criar um novo baralho de eventos.

Exemplo: Carson Sinclair compra do repositório do mito uma ficha de fazer aparecer uma pista em um momento em que não há mais cartas no baralho de eventos. Ele coloca uma perdição na ficha do cenário, depois embaralha o monte de descarte de eventos e o coloca no suporte do baralho. Ele não faz aparecer uma pista.

Adicionando uma Peça ao Mapa

Durante um cenário, efeitos no código podem instruir os investigadores a acrescentarem peças ao mapa. Cartas de arquivo com esse tipo de efeito incluem um mapa que mostra quais peças acrescentar ao tabuleiro e onde colocar fichas, monstros e/ou perdições.

Quando os investigadores receberem a instrução de acrescentar uma peça ao mapa, embaralhe o baralho de encontros para aquela vizinhança e o prepare conforme indicado durante a preparação (descrito no Guia de Referência, tópico 102.4).

Condição Maculado

A nova condição MACULADO representa um investigador ficando infectado com o mal do mito. Como outras cartas de condição, a condição MACULADO é dupla-face, e inclui informações escondidas no verso. Não olhe o verso da carta até receber a instrução de fazê-lo por algum efeito do jogo.

Modificando o Repositório do Mito

Quando os investigadores forem instruídos a remover uma ficha de mito do jogo, escolha uma ficha do tipo apropriado dentre as que ainda estão no repositório, se possível. Caso contrário, escolha uma ficha do tipo apropriado dentre aquelas que foram compradas do repositório, mas ainda não voltaram a ele.

Quando receber a instrução de acrescentar uma ficha ao repositório do mito, acrescente essa ficha diretamente ao repositório do mito.

Esclarecimentos

Fazer Aparecer uma Pista

Sempre que um efeito fizer aparecer uma pista, resolva esse efeito do mesmo jeito que resolveria uma ficha de mito de fazer aparecer uma pista: pegue a carta de cima do baralho de eventos, coloque uma pista na vizinhança indicada e embaralhe a carta em questão no topo do baralho daquela vizinhança.

Cartas de Monstro

As habilidades, palavras-chave e modificadores das cartas de monstro em jogo são de conhecimento comum. Os investigadores podem consultar os dois lados de qualquer carta de monstro em jogo a qualquer momento. Os investigadores não podem consultar as cartas que ainda estiverem no baralho de monstros.

Efeitos que Afetam Recursos:

A menos que um efeito especifique o local (como por exemplo "um aliado em qualquer espaço" ou "um item no seu espaço"), ele só pode ter como alvo os recursos controlados pelo investigador que está encontrando ou disparando o efeito. Um recurso controlado por um investigador está no espaço do investigador em questão.

*Exemplo: O feitiço encantar arma de Zoey Samaras diz: "Associe esta carta a uma **arma** no seu espaço". Zoey e Michael McGlen estão ambos na Ponta do Falcão, então ela pode associar o feitiço à sua máquina de escrever Chicago ou à sua faca de chefe de cozinha.*

Procurando Atributos Específicos

Quando um efeito disser que você deve revelar, fazer aparecer ou receber uma carta com um atributo específico, revele as cartas do baralho apropriado, uma por vez, até revelar uma carta com o atributo específico. Então, coloque a carta em jogo conforme indicado. Embaralhe quaisquer outras cartas que tiver relevado dessa maneira e as devolva ao baralho do qual vieram.

No caso de baralhos cujas cartas são compradas do topo (como o baralho de itens), revele as cartas do topo e as devolva para baixo do baralho.

No caso de baralhos cujas cartas são compradas da parte de baixo (como o baralho de monstros), revele as cartas da parte de baixo do baralho e as devolva para o topo do baralho.



Modos de Jogo

Sob Ondas Tenebrosas acrescenta a *Arkham Horror* modos de jogo opcionais que permitem tanto que os jogadores ajustem a dificuldade do jogo quanto conectem vários cenários juntos em uma série de partidas com dificuldade crescente.

Modo História

Esse modo reduz a pressão que o jogo coloca sobre os investigadores e fornece mais tempo para que reajam às ameaças, dando mais oportunidades de explorar encontros e curtir a experiência de tudo que Arkham tem a oferecer.

Para jogar *Arkham Horror* no modo história, substitua uma das fichas de perdição por uma ficha em branco durante o passo "Prepare o Repositório do Mito".

Modo Desafio

Esse modo faz com que a perdição se espalhe de forma mais agressiva, e força os investigadores a otimizarem cuidadosamente suas ações. Haverá menos tempo para reagir às várias ameaças que o jogo apresenta, então cada ação é de vital importância.

Para jogar *Arkham Horror* no modo desafio, substitua uma das fichas em branco por uma ficha de perdição durante o passo "Prepare o Repositório do Mito".

Modo Inevitável

Esse modo permite que os investigadores joguem uma série de partidas sequenciais com dificuldade crescente. O objetivo é completar tantas partidas quanto possível antes que os Anciões sobrepujem Arkham e assolem o mundo.

Quando os investigadores perdem uma única partida, a inevitável morte do universo os apanha, e a série termina.

Regras do Modo Inevitável

- Os Investigadores perdem a série se perderem um único cenário.
- Os Investigadores vencem a série se ganharem todos os cenários.
- Prepare o primeiro dos cenários do mesmo jeito que prepararia uma partida normal, usando um cenário aleatório.
- Defina cada cenário subsequente escolhendo aleatoriamente um cenário que ainda não tenha sido jogado na série em questão. Cada cenário só pode ser jogado uma vez em cada série.
- As partidas podem ser jogadas com um número diferente de investigadores, e material adicional de expansão pode ser adicionado entre partidas.

- Investigadores que tiverem sido derrotados ou devorados são removido permanentemente da série, e não podem ser usados em partidas posteriores. Eles não podem ser escolhidos durante a preparação do jogo nem quando alguém escolher um novo investigador durante o jogo. Investigadores que tiverem se aposentado em uma partida anterior podem ser usados.
- Os jogadores perdem o cenário, e consequentemente a série, se alguém for incapaz de selecionar um investigador para jogar porque todos os investigadores disponíveis foram derrotados ou devorados.
- Restaure todos os outros componentes e efeitos entre as partidas.
- No início de cada partida, modifique a preparação conforme mostrado abaixo, de acordo com o número de partidas jogadas na série. Os efeitos são cumulativos.

Nº da Partida	Modificador de Preparação	Passo da Preparação
1	Preparação normal.	—
2	Espalhe perdição uma vez a mais durante a preparação.	111.3
3	Remova uma ficha em branco do repositório do mito. Acrescente uma ficha de perdição ao repositório do mito.	5
4	Faça aparecer uma pista a menos durante a preparação.	111.2
5	Remova uma ficha de perdição do repositório do mito. Acrescente uma ficha de explosão de portais ao repositório do mito.	5
6	Resolva uma explosão de portais no fim da preparação.	111.5
7	Remova uma ficha em branco do repositório do mito. Acrescente uma ficha de manchete ao repositório do mito.	5
8+	Para cada partida depois da sétima, coloque uma perdição adicional na ficha do cenário no fim da preparação.	111.5

Exemplo: No início da terceira partida em uma série de partidas no modo inevitável, os investigadores espalham perdição uma vez a mais durante a preparação e substituem uma ficha de pista do repositório do mito por uma ficha de perdição.

Para Referência Rápida

Ícones de Encontro

Pagamentos	Recompensas
 Sofre Dano	 Move um Investigador
 Sofre Horror	 Fazer Aparecer uma Pista

Fichas do Mito



Espalhar Terror (👹) — Espalhe terror nos espaços instáveis da vizinhança colocando uma perdição na vizinhança em questão e anexando uma carta de terror ao baralho de encontros da vizinhança em questão.

Tipos de Rota de Viagem

🛣️: Estrada Rural



🚢: Terminal de Balsas



🚆: Plataforma de Trem



Créditos

Design e Desenvolvimento da Expansão: Philip D. Henry com Daniel Lovat Clark e Tim Uren

Produção: Jason Walden

Edição: Adam Baker

Revisão: Mark Pollard com Molly Glover

Gerente de Board Game: Christopher Winebrenner-Palo

Revisão da História: Kara Centell-Dunk e Matthew Newman

Design Gráfico da Expansão: Caitlin Ginther com Evan Simonet e Wil Springer

Gerenciamento de Design Gráfico: Christopher Hosch

Arte da Capa: Anders Finer

Arte das Peças de Mapa: Jokubas Uogintas

Arte do Interior: Ryan Barger, Leonardo Borazio, João Bosco, Marius Bota, Joshua Cairos, Felicia Cano, Marco Caradonna, JB Casacop, Alexander Chelyshev, Mauro Del Bo, Nick Deligaris, Nele Diel, Alexandr Elichev, Tom Garden, Sebastian Giacobino, Quintin Gleim, Cris Griffin, Jeff Himmelman, Johannes Holm, David Hovey, Dual Brugh Studios, Rafal Hryniewicz, Clark Huggins, Marcin Jakubowski, Thomas Jedruszek, Aleksander Karcz, Romana Kendelic, Alexander Kozachenko, Kate Laird, Adam Lane, Robert Laskey, Sarah Lindstrom, Chris Miscik, Mark Molnar, Jacob Murray, Christopher A Peuler, Shane Pierce, Arkady Roytman, Grzegorz Rutkowski, Martin Diego Sadaba, Rick Sardinha, Stephen Somers, Preston Stone, Isuardi Therianto, Alex Tooth, Andrea Ugrai, Nino Vecia, Magali Villeneuve, Owen Weber, Damon Westenhofer, Eric Wilkerson, Andreas Zafiratos, e Timothy Ben Zweifel

Direção de Arte: Deborah Garcia e Jeff Lee Johnson

Gerenciamento da Direção de Arte: Tony Bradt

Coordenação do Controle de Qualidade: Andrew Janeba e Zach Tewalthomas

Gerenciamento de Produção: Justin Anger e Jason Glawe

Direção de Criação Visual: Brian Schomburg

Gerenciamento Sênior do Projeto: John Franz-Wichlacz

VP de Desenvolvimento de Produto: Chris Gerber

Design Executivo do Jogo: Nate French

Diretor do Estúdio: Andrew Navarro

Playtesters:

Joelle Abramowitz, Alex Byers, Caterina D'Agostini, Andrea Dell'Agnese, Gavin Duffy, Julia Faeta, Richard Harris, Anita Hilberdink, Grace Holdinghaus, Jason Horner, Julien Horner, Jed Humphries, Emile de Maat, Josh McCluey, Erik Miller, Lacey Miller, Evan Moreno-Davis, Jenni Stein, Leon Tichelaar e Marjan Tichelaar-Haug

Um agradecimento especial a todos os nossos jogadores beta!

Galápagos Jogos

Tradução: Janayna Pin

Revisão: Kévila Cordas e Luiz Ricon

Diagramação BR: Felipe Godinho

www.GalapagosJogos.com.br



© 2020 Fantasy Flight Games. Gamegenic is TM & © Gamegenic GmbH. Arkham Horror, Fantasy Flight Games e a logo da FFG são ® da Fantasy Flight Games. A Fantasy Flight Games fica no número 1995 da West County Road B2 Roseville, Minnesota 55113 EUA 651-639-1905. Os componentes reais podem variar em relação às imagens.