

# ARKHAM HORROR



Livro de Regras

# Bem-vindos a Arkham!

*Estamos no ano de 1926, o ápice dos Loucos Anos Vinte. As melindrosas dançam até o amanhecer em bares clandestinos esfumaçados, bebendo álcool fornecido por contrabandistas e pela máfia. É uma celebração para acabar com todas as celebrações, na sequência da Guerra para Acabar com Todas as Guerras.*

*Ainda assim, uma sombra obscura cresce na cidade de Arkham. Entidades alienígenas conhecidas como Anciões se esgueiram pelo vazio além do espaço e do tempo, contorcendo-se nos limites entre os mundos. Rituais ocultos têm de ser detidos e criaturas alienígenas devem ser destruídas antes que os Anciões façam do nosso mundo o seu domínio decadente.*

*Apenas um punhado de investigadores se opõe ao Horror de Arkham. Será que eles conseguirão prevalecer?*

*Arkham Horror é um jogo de tabuleiro de horror e ação pulp para um a seis jogadores, com duração de duas a três horas. O jogo se ambienta na cidade fictícia de Arkham, Massachusetts, que ficou famosa nos textos de H.P. Lovecraft sobre o mito de Cthulhu.*

## Resumo do Jogo

### Barras Laterais

As barras laterais como esta aparecem neste livreto para fornecer contexto para as regras, figuras, dicas de estratégia ou narrativas extras.

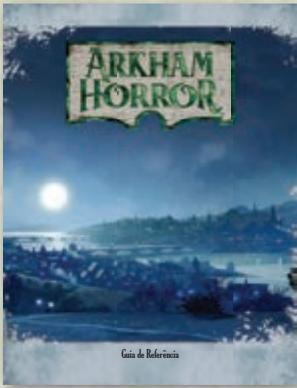
Criaturas terríveis vindas de além do tempo e do espaço ameaçam Arkham. Os jogadores têm de unir forças para afastar a perdição iminente. Se não forem contidos, esses males ancestrais ascenderão para destruir não apenas Arkham, mas todo o mundo.

*Arkham Horror é um jogo cooperativo. Todos os jogadores estão no mesmo time e ganham ou perdem o jogo juntos. Cada jogador controla um investigador intrépido, um dos poucos que notaram a ameaça crescente ao nosso mundo. Os investigadores exploram a cidade, encontrando locais, pessoas e criaturas tanto mundanas quanto sobrenaturais. Ao longo das aventuras, os investigadores desejam obter as pistas e os recursos necessários para confrontar e, em última instância, derrotar os Anciões.*

## Aprendendo a Jogar

Este livreto de Explicação do Jogo foi projetado para ensinar *Arkham Horror* a novos jogadores. Para facilitar a sua primeira partida, este livreto omite algumas das regras e interações mais complexas. O Guia de Referência contém as regras completas do jogo e aborda todas as exceções omitidas aqui. Dúvidas que surgirem durante uma partida devem ser sanadas com o Guia de Referência.

# Componentes



Guia de Referência



12 Peças de Mapa  
5 Vizinhanças  
7 Ruas



4 Fichas de Cenário



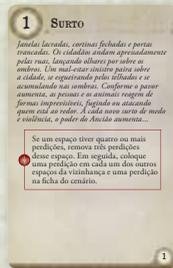
12 Fichas de Investigador  
Com os respectivos suportes  
de plástico e marcadores



6 Cartas de Referência



32 Cartas de Manchete



40 Cartas de Arquivo



36 Cartas de Anomalia



96 Cartas de Evento



72 Cartas de Encontro

Cartas de encontro e de evento têm o mesmo verso.  
Não as separe até a preparação.



12 Cartas de Aliado



28 Cartas de Item



10 Cartas de Feitiço



26 Cartas Especiais



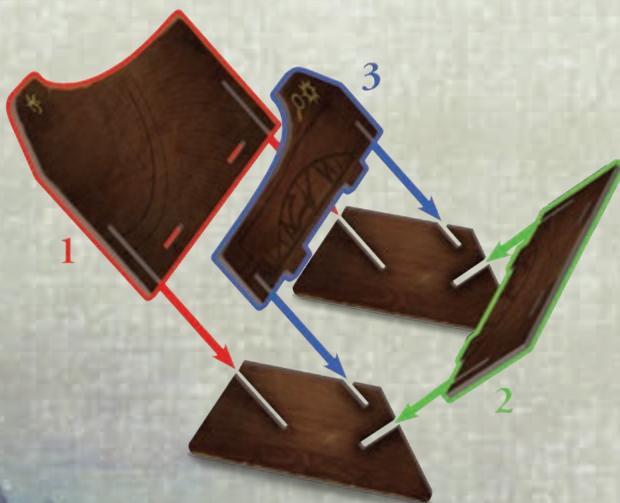
37 Cartas Iniciais



12 Cartas de Condição



62 Cartas de Monstro



Suporte do Baralho de Eventos  
Monte seguindo as instruções



48 Fichas de Pista/Perdição



42 Fichas de Dano  
36 "1 de dano"  
6 "3 de dano"



42 Fichas de Horror  
36 "1 de horror"  
6 "3 de horror"



38 Fichas de Dinheiro  
29 "1 dólar"  
9 "5 dólares"



5 Fichas de Anomalia



30 Fichas de Concentração  
6 para cada proficiência



6 Dados



24 Fichas de Espírito



18 Fichas do Mito



10 Fichas de Marcação



6 Fichas de Ativação

# Preparação do Jogo

Para preparar o jogo, siga estes passos em ordem:

## 1. Escolha um Cenário

Em grupo, uma das fichas de cenário disponíveis deve ser escolhida. Para a sua primeira partida, recomendamos “Azathoth se Aproxima”. Coloque a ficha na área de jogo. Devolva todas as demais fichas de cenário à caixa do jogo.

## 2. Prepare o Tabuleiro e os Encontros

Organize as peças de vizinhança e de rua conforme indicado no verso da ficha do cenário. Cada peça de rua tem um ícone indicando o seu tipo. Use as peças com os ícones indicados.

Embaralhe as cartas de encontro separadamente para criar os baralhos de encontros. Use apenas as cartas de rua e de vizinhança que correspondam às vizinhanças usadas no cenário atual (em “Azathoth se Aproxima”, use Centro, ▲Zona Leste, Distrito Comercial, ▲Zona Norte e Ribeira). Existem exatamente oito cartas em cada um desses baralhos. **Cuidado para não incluir nenhuma carta de evento** (consulte o passo três). Devolva todas as demais cartas de vizinhança à caixa do jogo.



Ficha de Cenário



O Baralho das Ruas



Baralhos de Vizinhanças

### 3. Prepare o Baralho de Eventos

Cada cenário tem um baralho exclusivo de cartas de evento que correspondem às cinco vizinhanças do cenário. As cartas de evento são mantidas num único baralho, ainda que não tenham o mesmo verso.

Há uma identificação na margem inferior de cada carta de evento, mostrando o cenário ao qual ela pertence (consulte a barra lateral). Pegue as 24 cartas de evento do cenário “Azathoth se Aproxima”, embaralhe-as e coloque-as voltadas para baixo no suporte do baralho de eventos.

Devolva à caixa do jogo as cartas de evento de outros cenários.

#### Suporte do Baralho de Eventos

O suporte do baralho de eventos mantém o baralho de eventos num ângulo que facilita a compra de cartas de cima e de baixo do baralho.



### 4. Monte o Baralho de Monstros

Pegue as cartas de monstro indicadas na seção “Baralho de Monstros”, no verso da ficha do cenário. Devolva todas as demais cartas de monstro à caixa do jogo.

Distribua os monstros iniciais conforme indicado no verso da ficha do cenário (em “Azathoth se Aproxima”, coloque um indivíduo de túnica na Praça da Independência e um segundo indivíduo de túnica na Caverna Negra).

Coloque os monstros nos espaços indicados com o lado preparado voltado para cima (o lado com a arte maior).

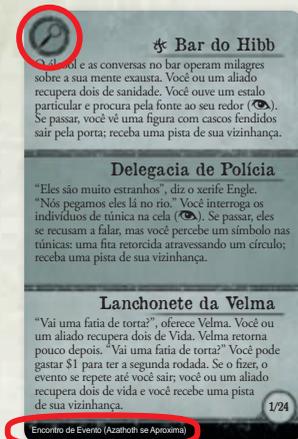


Em seguida, embaralhe as cartas restantes para formar o baralho de monstros. Coloque-o ao lado do tabuleiro com o lado preparado voltado para cima.

### 5. Prepare o Repositório do Mito

O repositório do mito é um recipiente opaco (tal como um saco de dados, uma tigela, ou a tampa do jogo) do qual fichas do mito serão retiradas aleatoriamente. Você deve providenciar o seu próprio repositório do mito.

Pegue fichas do mito nas quantidades indicadas no verso da ficha do cenário e coloque-as no repositório do mito. Devolva as demais fichas do mito à caixa do jogo.



As cartas de evento têm versos idênticos aos das cartas de vizinhança. Elas podem ser diferenciadas das cartas de vizinhança pelo ícone de pista (🕒) no canto superior esquerdo e pelo nome do cenário na base.

#### Diferentes Versos das Cartas

As cartas nos baralhos de monstros e de eventos têm versos diferentes, permitindo que você identifique qual carta está no topo do baralho.

Após embaralhar um conjunto de cartas de monstro ou de evento, corte o baralho para aleatorizar a carta do topo.



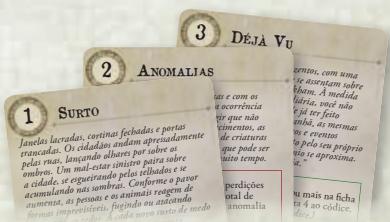
Fichas do Mito



Cartas de Manchete



As cartas especiais podem ser itens, aliados, feitiços ou talentos, mas todas têm o mesmo verso mostrado acima. As condições têm frente e verso. Você será instruído a encontrar cartas especiais ou de condição pelo nome, então mantenha os dois baralhos em ordem alfabética.



Cada carta de arquivo tem um número na frente, no canto superior esquerdo. Como as cartas de arquivo podem ter aparências diferentes, os números delas são a melhor forma de identificá-las.

O lado da carta com o número no canto superior esquerdo é a frente.

## 6. Monte o Baralho de Manchetes

Embaralhe as cartas de manchete e distribua 13 delas num baralho voltado para baixo. Essas 13 cartas são o baralho de manchetes. Devolva as demais cartas de manchete à caixa do jogo.

## 7. Prepare os Recursos e a Vitrine

Embaralhe separadamente as cartas de item, de aliados e de feitiços para formar três baralhos, e coloque-os na área de jogo. Mantenha as cartas especiais e as cartas de condição ordenadas, e coloque-as de lado (consulte a barra lateral para mais informações).

Pegue as cinco primeiras cartas do baralho de itens e coloque-as numa fileira voltada para cima próximo ao baralho de itens. Essa fileira de cartas é chamada de **VITRINE**. Os itens da vitrine podem ser recebidos ou adquiridos em encontros no jogo. Alguns locais, tais como o armazém, permitem que você gaste dinheiro para adquirir itens da vitrine.



## 8. Organize os Bancos de Fichas

Separe todas as fichas por tipo e as mantenha ao alcance, juntamente com os dados.



Fichas de Dano



Fichas de Horror



Fichas de Concentração



Fichas de Dinheiro



Fichas de Espólio



Fichas de Pista/Perdição

## 9. Monte o Arquivo

O arquivo é uma coleção de cartas que são usadas pelos cenários para criar uma narrativa evolutiva no jogo. As cartas de arquivo têm frentes e versos de vários tipos, mas todas têm um número grande no canto superior esquerdo. Mantenha todas as cartas de arquivo numa pilha em ordem numérica até que haja uma instrução para usá-las.

## 10. Escolha o(s) Investigador(es)

Cada jogador escolhe uma das fichas de investigador. Há vários investigadores, e cada um tem habilidades e proficiências exclusivas.

Cada jogador pega o respectivo marcador de investigador (inserido num suporte de plástico), uma ficha de ativação e uma carta de referência. Em grupo, escolha um jogador que será o **LÍDER**. Esse jogador pega a ficha de ativação do líder (a que tem uma lanterna) como sua ficha de ativação. A partir daqui, os jogadores são referidos como “investigadores”.



**Bens Iniciais**—Cada investigador recebe as cartas e fichas de dinheiro indicadas na seção “Bens Iniciais” no verso de sua ficha. As cartas iniciais dos investigadores são facilmente identificadas pelo retrato do investigador no verso da carta (consulte a barra lateral). Alguns investigadores têm de escolher entre dois ou mais de seus bens. Você pode olhar as suas opções antes de decidir. Devolva todas as cartas iniciais de investigador não usadas e não escolhidas à caixa do jogo.

**Espaço Inicial**—Coloque todos os marcadores de investigador no espaço inicial indicado na ficha do cenário. O espaço inicial do cenário “Azathoth se Aproxima” é a Estação Ferroviária, na Zona Norte.

## 11. Últimos Preparativos

Com tudo em seu lugar, resta apenas preparar as pistas e a perdição que ficam à espera dos investigadores na história que está por vir.

**Faça Aparecer as Pistas Iniciais**—Compre as **três** primeiras cartas do baralho de eventos, uma por vez. A cada carta, coloque uma pista na área central da sua peça de vizinhança correspondente. Em seguida, adicione a carta ao baralho de vizinhança correspondente: pegue as duas primeiras cartas desse baralho, embaralhe-as com a carta de evento e coloque as três cartas de volta no topo do baralho de vizinhança.

**Coloque a Perdição Inicial**—Coloque uma ficha de perdição em cada espaço indicado no verso da ficha do cenário (em “Azathoth se Aproxima”, os espaços são a Gazeta de Arkham, a Praça da Independência, a Lanchonete da Velma, a Ilha Não Visitada e a Caverna Negra).

**Espalhe a Perdição Uma Vez**—Compre a carta que está **embaixo** do baralho de eventos e descarte-a voltada para cima ao lado do baralho. Coloque uma ficha de perdição em cada espaço que tenha um ícone de perdição ao lado de seu nome na carta (consulte a barra lateral).

**Preparativos Finais do Cenário**—Resolva os efeitos da seção “Fim da Preparação”, no verso da ficha do cenário. (Em “Azathoth se Aproxima”, pegue as cartas #2 e #3 do arquivo e coloque-as voltadas para cima ao lado da ficha do cenário; essa área é conhecida como o **CÓDICE**. Monte o baralho de anomalias: embaralhe as cartas de anomalia “Fissura Temporal” e coloque-as na área de jogo. Devolva todas as demais cartas de anomalia à caixa do jogo.) As cartas do **CÓDICE** contêm regras e narrativas específicas do cenário. O código será explicado em detalhes mais adiante. Por ora, leia as cartas em voz alta e em ordem, iniciando com a frente da carta #2 (o lado com o número).

## Papéis dos Investigadores

Cada investigador tem um ou dois papéis descritos no verso de sua ficha. Esses papéis fornecem conselhos sobre os pontos fortes e as estratégias eficazes para o investigador, mas não têm efeito nas mecânicas do jogo.

Recomendamos escolher pelo menos um **místico** e um **guardião** na sua primeira partida, mas sinta-se à vontade para experimentar e se divertir com combinações diferentes!



As cartas iniciais de um investigador têm o retrato, o nome e a profissão no verso da carta.



Ícone de Perdição ao lado de “Bar do Hibb”.



Uma Carta de Encontro de Anomalia

## Coordenando os seus Turnos

Na fase de ação e na fase de encontros, os investigadores podem realizar seus turnos na ordem que preferirem.

Após realizar as suas duas ações, vire a sua ficha para o lado inativo.



Ativo Inativo

Após resolver seu encontro, vire a sua ficha de volta para o lado ativo.

## O Códice

O códice é uma coleção de cartas colocadas na área de jogo próximo à ficha do cenário. Essas cartas adicionam ao jogo objetivos e regras específicos do cenário. As regras nessas cartas estão em efeito até que a carta seja removida do códice.

*Encontro na estação ferroviária.*

1 Quando houver três pistas ou mais na ficha do cenário, acrescente a carta 4 ao códice. (Não remova esta carta do códice.)

2 Quando houver três perdições ou mais na ficha do cenário, vire esta carta.

Muitas cartas mostram quantas pistas você precisa analisar ou quanta perdição você quer evitar que se espalhe. Elas mostram uma ficha de pista ou de perdição ao lado do texto, para facilitar a visualização.

## Como Jogar

*Arkham Horror* consiste em uma série de rodadas; e cada rodada tem quatro fases:

1. **Fase de Ação**—Na fase de ação, cada investigador pode realizar até duas ações em seu turno (tais como se mover ou atacar monstros).
2. **Fase dos Monstros**—Na fase dos monstros, os monstros são ativados, atacam os investigadores com os quais estão engajados, ou ficam preparados, caso estejam exaustos.
3. **Fase de Encontros**—Na fase de encontros, os investigadores se alternam resolvendo um encontro. Cada encontro conta uma breve história sobre o que o investigador vivencia no local.
4. **Fase do Mito**—Na fase do mito, cada investigador compra duas fichas, que podem fazer com que pistas, monstros e perdição surjam em Arkham.

Após a fase do mito, o jogo prossegue com uma nova rodada, iniciando pela fase de ação. Cada fase é descrita em maiores detalhes nas próximas páginas.

## Vencendo o Jogo

No início do jogo, não está claro como vencer. Você deve começar investigando cada informação e estudando as pistas para revelar o mistério do cenário e descobrir como lutar contra a perdição crescente.

As cartas do códice (consulte a barra lateral) indicam objetivos que ajudarão no seu progresso pelo cenário. O primeiro objetivo em “Azathoth se Aproxima”, na carta #3, é ter três pistas na ficha do cenário. Depois de completar o seu primeiro objetivo, uma carta é adicionada ao códice, apresentando um novo objetivo. Continue a completar esses objetivos, e você chegará à vitória.

### Analizando Pistas

O cenário “Azathoth se Aproxima” começa com três pistas espalhadas pelas vizinhanças no tabuleiro. Movendo-se para qualquer espaço nessas vizinhanças e tendo ENCONTROS (os quais serão vistos mais tarde), você pode coletar essas pistas. Contudo, podem ser necessários vários encontros para achá-las.

Após coletar as pistas, use a ação de ANALISAR (a qual também será vista mais tarde) para analisar os seus achados. Essa é a forma de colocar na ficha do cenário as pistas coletadas e avançar em direção ao primeiro objetivo.

### Protegendo-se contra a Perdição

As cartas do códice também têm condições sob as quais as forças tétricas que agem contra você podem impedir o seu progresso. Em “Azathoth se Aproxima”, a carta #3 é virada se houver uma perdição de três ou mais na ficha do cenário. Para evitar isso, você pode remover perdição do tabuleiro usando a ação de DEFENDER (que será descrita mais adiante).

Não fique obcecado demais com a investigação, pois, se a perdição não for contida, ela pode rapidamente se espalhar e tomar Arkham inteira, fazendo você perder o jogo. Um equilíbrio entre análise de pistas para atingir objetivos e defesa contra a perdição é a chave para salvar Arkham da ruína definitiva!

# Conceitos Centrais

Antes de aprender mais sobre as fases do jogo, é importante que você entenda alguns conceitos centrais que são frequentemente referidos ao longo do jogo.

## Testes de Proficiência

Um teste de proficiência (ou “teste”) representa um desafio físico, mental ou social a ser superado. As cartas podem instruir você a resolver testes de modo explícito ou apenas mostrando um ícone de proficiência entre parênteses (como mostrado na primeira frase da barra lateral).

Para resolver um teste, role um número de dados igual ao valor da proficiência mostrado na sua ficha de investigador. Esse valor pode ser modificado para mais ou para menos por vários efeitos de jogo ou por um modificador próximo à declaração do teste (tal como “-1”). Mesmo que o modificador reduza a sua proficiência a zero, você ainda rola, no mínimo, um dado.

Cada cinco ou seis rolado é um **SUCESSO**. Se rolar pelo menos um sucesso, você **PASSA** no teste. Se rolar zero sucesso, você **FALHA** no teste. O número total de sucessos é chamado de **RESULTADO DO TESTE**, que pode ser referido por efeitos na carta.

Após passar ou falhar num teste, siga as instruções na carta para ver o resultado. Se não houver um resultado correspondente, a carta não tem mais nenhum efeito.

### Modificando os Testes

Alguns componentes permitem que você **RERROLE** ou manipule dados, ou some sucessos diretamente ao resultado do teste. Por exemplo, **you pode gastar uma ficha de pista ou de concentração para rerrolar um dado**. Isso ocorre após a rolagem inicial, mas antes de determinar o seu resultado final.

## Dano e Horror

A sua resistência física e mental será testada nas ruas de Arkham. Quando você sofrer dano ou horror, coloque, respectivamente, o número indicado de fichas de dano ou de horror na sua ficha de investigador.

A sua ficha de investigador indica os valores de vida e sanidade (consulte a barra lateral). Se tiver dano igual ou maior que sua vida, ou horror igual ou maior que sua sanidade, você é derrotado.

Ao recuperar vida ou sanidade, você remove, respectivamente, o número indicado de fichas de dano ou horror da sua ficha.

### Derrota

Quando você for derrotado, remova o marcador de investigador do tabuleiro e **descarte todas as suas cartas e fichas**.

Você não apenas perde seu investigador e equipamento, mas a cidade de Arkham também sofre. Quando for derrotado, você tem de **colocar uma perda na ficha do cenário**.

Você precisará **escolher um novo investigador** para controlar. Devolva à caixa a ficha e o marcador do investigador derrotado e escolha um novo investigador que não tenha sido usado ainda na partida.

Assim como na preparação, pegue a nova ficha de investigador, o marcador de investigador e os bens iniciais exclusivos.

Após o fim da fase do mito atual, coloque seu marcador de investigador no espaço inicial (em “Azathoth se Aproxima”, é a Estação Ferroviária). Você já pode prosseguir com a investigação.

## Exemplo de Teste

Dexter Drake é instruído a testar conhecimento (🧠). Ele tem quatro de conhecimento, então rola quatro dados e obtém os resultados a seguir.



Ele só rolou um sucesso (o cinco). Um sucesso é suficiente para passar no teste, mas ele esperava conseguir mais.

*Dom da Magia*—Uma vez por rodada, ao resolver um teste de 🧠, você pode rerrolar um ou todos os dados.

*“Você não quer ver o que é mágica de verdade.”*

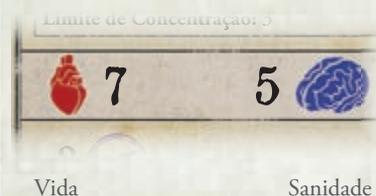
A habilidade dom da magia de Dexter permite que ele rerrole um ou todos os seus dados. Ele não quer rerrolar o cinco, então rerrola apenas um dado.



Após a rerrolagem, Dexter tem um cinco e um seis: um total de dois sucessos. Ele passou no teste.

## Vida e Sanidade

Os seus valores de vida e sanidade estão na ficha de investigador.



Para recuperar vida e sanidade, tente ter encontros em locais com ícones que correspondem aos que estão na sua ficha, tais como a Lanchonete da Velma.

## Enquanto Derrotado

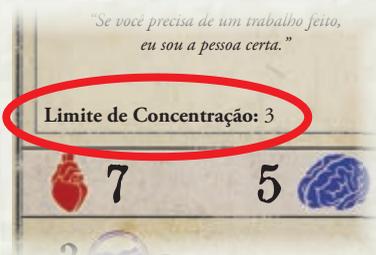
Entre o seu antigo investigador ter sido derrotado e o seu novo ser colocado, você não tem encontros e não é afetado por cartas de manchete; mas você ainda pega duas fichas do mito na fase do mito, como de costume. (A fase do mito será explicada mais adiante.)

## Espaços do Mapa

Cada peça de vizinhança tem três espaços (locais) que são separados por linhas brancas. A área central de uma peça de vizinhança não é um espaço: você não pode se mover para ela. Cada peça de rua é um único espaço.



Os investigadores se movem para espaços adjacentes. Daniela pode se mover até dois espaços com uma ação de mover. No primeiro movimento, ela se move da Lanchonete da Velma para o espaço de rua adjacente.



Limite de Concentração

## Espólios



Os espólios representam os restos de rituais arcanos ou criaturas sobrenaturais. Você pode usar espólios para lançar feitiços com mais segurança, ou trocar espólios por dinheiro em certos encontros na Gazeta de Arkham ou nas docas do rio.

# Fase de Ação

Na fase de ação, os investigadores se movem pela cidade, angariando recursos e lutando contra os males que se acumulam. Cada investigador tem um turno. Esses turnos podem seguir a ordem que os investigadores preferirem.

No seu turno, você realiza até duas das ações a seguir. **Numa rodada, você não pode realizar duas vezes a mesma ação.**

### Ação de Mover

Mova o seu marcador de investigador até dois espaços (consulte a barra lateral). Você pode gastar dinheiro para se mover mais. Para cada dólar gasto, você pode se mover um espaço extra, até um máximo de dois espaços extras.

Se você se mover para um espaço com um monstro preparado, ele **SE ENGAJA** a você. Remova a carta de monstro do tabuleiro e coloque-a próximo à sua ficha de investigador. (Quando um monstro estiver engajado a você, aconselhamos manter o lado exausto dele para cima—o lado mostrado na barra lateral da página ao lado).

### Ação de Coletar Recursos

Ao realizar uma ação de coletar recursos, você recebe um dólar.



Ficha de Dinheiro

### Ação de Concentrar

Escolha uma proficiência e receba uma ficha de concentração que corresponda a essa proficiência. O valor da proficiência escolhida é aumentado em um enquanto você tiver a ficha de concentração.



Fichas de Concentração

As fichas de concentração podem ser gastas para rerrolar dados na resolução de testes. Para cada ficha de concentração gasta, rerrole um dado, mesmo que a proficiência que esteja sendo testada não seja a da ficha de concentração.

Você pode ter, no máximo, uma de cada ficha de concentração. Você tem um **LIMITE DE CONCENTRAÇÃO** na sua ficha de investigador que indica quantas fichas de concentração você pode ter ao mesmo tempo (consulte a barra lateral).

### Ação de Defender

Ao realizar uma ação de defender, você resolve um teste de conhecimento (🧠). Para cada sucesso obtido, você pode remover uma perdição do seu espaço. Se remover duas ou mais perdições com uma ação de defender, você recebe um espólio (consulte a barra lateral).

## Ação de Atacar

Escolha um monstro no seu espaço—que esteja engajado a você ou a outro investigador no seu espaço—e **ENGAJE-SE** a ele, colocando-o próximo à sua ficha de investigador (caso esteja em outro lugar). Você resolve um teste de força (👊) modificado pelo modificador de ataque do monstro (consulte a barra lateral).

Para cada sucesso rolado, cause um dano ao monstro. Marque esse dano colocando um número igual de fichas de dano na carta do monstro. Essas fichas permanecem com o monstro quando ele se move. Se o monstro tiver dano maior ou igual à vida dele, você o derrotou. Quando um monstro é derrotado, coloque-o no **topo** do baralho de monstros; se o monstro tiver um ícone de espólio (👁️), receba um espólio.

## Ação de Evadir

Quando você estiver engajado com um monstro, as ações disponíveis são limitadas (consulte a barra lateral). Para se desengajar de monstros, você pode realizar uma ação de evadir, resolvendo um teste de observação (👁️) modificado pelo modificador de evasão do monstro. Se estiver engajado a vários monstros, você aplica apenas o modificador que resultará no menor número de dados a serem rolados.

Para cada sucesso rolado, você **SE DESENGAJA** e deixa um monstro **EXAUSTO**, colocando-o no seu espaço no tabuleiro, com o lado exausto voltado para cima. Se rolar sucessos suficientes para evadir todos os monstros com os quais estava engajado, você pode realizar uma ação extra.

## Ação de Analisar

A maioria dos cenários requer que você tenha um número de pistas na ficha do cenário. A ação de analisar é o principal modo de atingir esse objetivo.

Ao realizar essa ação, resolva um teste de observação (👁️). Para cada sucesso obtido, você pode colocar uma de suas pistas na ficha do cenário.

## Ação de Trocar

Ao realizar a ação de trocar, você e todos os outros investigadores no seu espaço podem trocar entre si qualquer quantidade de aliados, feitiços, dinheiro, pistas e/ou espólios. Vida, Sanidade, talentos e condições normalmente não podem ser trocados.

## Ações de Componentes

Além das ações acima, alguns componentes permitem que você realize ações exclusivas que estão descritas neles. Cada ação de componente é precedida pela palavra “ação” em negrito.

## Atrasado

Numa partida, você pode ficar **ATRASADO**. Quando você ficar atrasado, deite o seu marcador de investigador. No início do seu turno, na próxima fase de ação, você levanta o seu marcador, mas só pode realizar uma ação no turno.



Investigador Atrasado

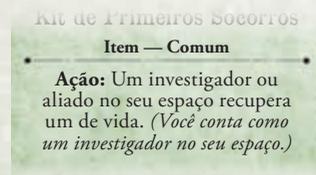
## Cartas de Monstro



- Vida—Quanto de dano é necessário para derrotar o monstro.
- Modificador de Ataque—Este modificador afeta o teste em ações de atacar.
- Modificador de Evasão—Este modificador afeta o teste em ações de evadir.
- Espólio—Você recebe um espólio por derrotar um monstro com este ícone.

## Enquanto Engajado

Enquanto estiver engajado a um monstro, você só pode realizar ações de evadir, concentrar ou atacar. Você não pode resolver um encontro.



Ação de Componente de uma Carta de Item



Lado Preparado Lado Exausto

## Enquanto Engajado

Enquanto estiver engajado a um ou mais monstros, você pode realizar apenas as ações de atacar, evadir ou concentrar, e você não terá um encontro na fase de encontros.

## Cartas de Monstro



- Texto de Aparecimento—Indica em que espaço o monstro aparece.
- Texto de Ativação—Informa como o monstro é ativado.
- Velocidade—Indica o quão longe o monstro se desloca na ativação.



- Dano e Horror—A quantidade de dano e horror causada pelo monstro.

# Fase dos Monstros

As forças maléficas do mito se esgueiram em cada esquina de Arkham, ameaçando os investigadores e promovendo seus próprios intentos. Na fase dos monstros, os monstros se movem, atacam e avançam seus objetivos funestos.

## Estados dos Monstros

Um monstro pode estar **PREPARADO**, **EXAUSTO** ou **ENGAJADO**, dependendo de onde ele se encontrar e de qual lado da carta estiver voltado para cima.

- Preparado**—Monstros preparados estão à procura dos investigadores e estão prontos para se mover ou atacar. Um monstro está preparado se estiver num espaço do tabuleiro com seu lado preparado voltado para cima (consulte a barra lateral). Se um monstro preparado estiver no mesmo espaço que um investigador (por qualquer razão), ele se engaja ao investigador. Monstros exaustos ou engajados não se engajam a investigadores no seu espaço.
- Exausto**—Monstros exaustos estão distraídos ou ocupados com alguma outra coisa, normalmente em virtude de um investigador que os evadiu. Um monstro está exausto se estiver num espaço do tabuleiro com seu lado exausto voltado para cima. Um monstro exausto não pode se mover, atacar, ou se engajar a investigadores.
- Engajado**—Monstros estão engajados se tiverem encontrado um investigador e estiverem prestes a atacar. Um monstro colocado próximo à ficha de um investigador está engajado a esse investigador. Os monstros engajados devem estar com seu lado exausto voltado para cima, para que você possa ver mais facilmente o desafio que vai enfrentar.

Normalmente os monstros podem estar engajados a apenas um investigador por vez. Não há limites para a quantidade de monstros a que um investigador pode se engajar.

## Passos da Fase dos Monstros

A fase dos monstros é resolvida em três passos.

- Ativação de monstros preparados**—Cada monstro que estiver preparado é ativado de acordo com seu texto de ativação:

- Caçador**—Monstros caçadores se movem para engajar investigadores específicos, tais como o investigador com “menos ” ou “mais pistas”.
- Patrulheiro**—Monstros patrulheiros se movem em direção a locais (e não a investigadores), tais como o espaço com “mais perdição” ou o “espaço instável” (veja a seguir).
- Espreitador**—Monstros espreitadores não se movem. Em vez disso, eles provocam algum outro efeito negativo, tal como colocar perdição no tabuleiro.

Quando um monstro se move, ele se move um número de espaços até, no máximo, a sua velocidade, a menos que o texto especifique que ele “se move diretamente”; nesse caso, ele é colocado no espaço indicado, independente da distância. Lembre-se de que, quando um monstro entra num espaço com um investigador, ele para de se mover e se engaja ao investigador.

O **espaço instável** é um atrator de atividades paranormais. O espaço marcado com um ícone de perdição () na primeira carta de evento da pilha de descartes é o espaço instável.

- Ataque de monstros engajados**—Cada monstro engajado a um investigador causa dano e horror a esse investigador igual ao número de ícones de dano e horror na base da carta do monstro (consulte a barra lateral).
- Preparação de monstros exaustos**—Cada monstro exausto fica preparado; vire a carta para mostrar o lado preparado. O monstro não se moveu nem atacou na rodada, mas está preparado para fazê-lo na próxima. Como o monstro agora está preparado, ele se engaja a um investigador (se houver algum em seu espaço).

# Fase de Encontros

Na fase de encontros, cada investigador resolve uma breve narrativa sobre o que está fazendo no local. Esses ENCONTROS podem ter vários tipos de efeitos com base nas escolhas e nos resultados dos testes do investigador. Os investigadores se alternam resolvendo encontros na ordem de sua preferência.

No seu turno, você compra e resolve uma carta de encontro **a menos que esteja engajado a um monstro**. Enquanto engajado, você não participa de encontros.

Se estiver num espaço de uma vizinhança, compre uma carta do baralhos de encontros da vizinhança correspondente e resolva o texto de encontro que corresponde ao nome do espaço onde você está. Se estiver num espaço de rua, compre uma carta do baralho das ruas e resolva o encontro que corresponde ao tipo de rua onde você está:



Rua Residencial



Rua com Ponte



Rua Arborizada

## Benefícios de Encontros

Os espaços das vizinhanças têm ícones que indicam o que geralmente acontece nos encontros nesses espaços.

Os ícones à esquerda da seta indicam as proficiências que provavelmente serão testadas ou o tipo de pagamento que você talvez tenha de fazer. Os ícones à direita da seta indicam os prováveis benefícios do encontro. Uma referência desses ícones está no verso do guia de referência.



Os ícones acima do “Armazém” indicam que você provavelmente terá de gastar dinheiro para receber itens comuns.

## Terminando um Encontro

Após acabar de resolver os efeitos de um encontro, descarte a carta para baixo do baralho do qual ela foi comprada, **a menos que se trate de uma carta de evento** (consulte a barra lateral).

Após resolver um encontro de uma carta de evento, **se você recebeu uma pista** da sua vizinhança, descarte a carta voltada para cima na pilha de descartes de eventos. **Se você não recebeu uma pista**, adicione a carta de volta à vizinhança: pegue as duas primeiras cartas do baralho de vizinhança correspondente, embaralhe as três cartas e coloque-as de volta no topo do baralho.



As fichas de pista são necessárias para avançar a maioria dos cenários. Cada ficha de pista numa vizinhança indica que há uma carta de evento entre as três primeiras cartas do baralho dessa vizinhança: uma chance de obter a pista.

Além de ajudar a avançar a investigação, num teste, uma pista pode ser gasta para rolar um dado.

## Lendo os Encontros



Se estiver jogando com vários jogadores, peça a alguém que leia o encontro em voz alta para você. O leitor não deve revelar os resultados de um teste ou de uma escolha até que o teste tenha sido resolvido ou a escolha feita. Isso aumenta o suspense de cada decisão!

## Recebendo Cartas pelo Nome



Se um efeito instruir você a receber uma carta pelo nome **EM LETRAS MAIÚSCULAS**, encontre a carta em questão nos baralhos de condições ou de cartas especiais.

As condições têm frente e verso. As condições de **ABENÇOADO** e **AMALDIÇOADO** são lados opostos da mesma carta. A condição de **PACTO OBSCURO** tem informação oculta no verso. Ao recebê-la, compre uma cópia aleatória sem olhar o verso.

## Cartas de Evento



### Bar do Hibb

Os bebês e as conversas no bar operam milagres sobre a sua mente exausta. Você ou um aliado.

Os encontros nas cartas de evento representam chances de receber pistas que ajudam na investigação. Se você não conseguir ganhar a pista do encontro, ele é devolvido ao baralho, e você terá uma nova chance mais tarde.

## Fase do Mito

Na fase do mito, cada investigador tem sua vez pegando fichas do repositório do mito, começando pelo líder e prosseguindo em sentido horário. No seu turno, pegue duas fichas do repositório do mito, uma por vez, e resolva seus efeitos. Após ter pego suas duas fichas, **não as devolva ao repositório**.



**Espalhe a Perdição (⚡)**—Descarte voltada para cima a carta que está **embaixo** do baralho de eventos e coloque uma ficha de perdição no local da carta marcado com um ícone de perdição (⚡).

Quanto mais perdição se acumular no tabuleiro, pior será para Arkham. As cartas no códice indicarão as coisas terríveis que acontecem conforme a perdição se acumula.



**Faça Aparecer um Monstro (👁️)**—Compre a carta que está **embaixo** do baralho de monstros e coloque-a no tabuleiro, conforme instruído pelo texto de aparecimento. Se o texto de aparecimento se referir à **PRESA** de um monstro, isso se refere ao investigador em direção ao qual ele se move na ativação.



**Leia uma Manchete (📰)**—Compre e leia a primeira carta do baralho de manchetes. A carta afeta apenas você, a menos que o efeito diga o contrário. Em seguida, descarte a carta voltada para cima numa pilha de descartes. Se for instruído a comprar uma carta de manchete e o baralho tiver acabado, **você tem de colocar uma perdição na ficha do cenário em vez de comprar a carta de manchete**.



**Faça Aparecer uma Pista (🔍)**—Compre a **primeira carta** do baralho de eventos e coloque uma ficha de pista na área central da vizinhança correspondente. Em seguida, pegue essa carta e as duas primeiras cartas do baralho da vizinhança correspondente, embaralhe-as e coloque-as no topo do baralho da vizinhança.



**Explosão de Portais (🌀)**—Compre a **primeira carta** do baralho de eventos e coloque uma ficha de perdição em **cada espaço da vizinhança correspondente**. Em seguida, embaralhe essa carta junto com as da pilha de descartes e coloque-as embaixo do baralho de eventos.



**Acerto de Contas (👊)**—Resolva os efeitos de acerto de contas—todos os efeitos precedidos pelo ícone de acerto de contas (👊)—de todos os componentes em jogo. Normalmente, isso se resumirá ao efeito de acerto de contas da ficha do cenário, mas algumas manchetes e outras cartas podem ter efeitos de acerto de contas.



**Em Branco**—Quando pegar esta ficha, nada acontece. Você foi agraciado com um brevíssimo descanso dos perigos sempre crescentes do mito.

## Restaurando o Repositório do Mito

Quando você tiver que pegar fichas, mas o repositório do mito estiver vazio, devolva para o repositório todas as fichas do mito usadas na partida, e então prossiga com o repositório restaurado.

### Acrescentando Fichas do Mito

Alguns efeitos de jogo raros instruem a acrescentar fichas ao repositório do mito. Essas fichas devem ser pegas da caixa do jogo e adicionadas ao repositório do mito.

## Próxima Rodada!

Após o fim da fase do mito, o jogo prossegue com uma nova rodada, iniciando pela fase de ação. Isso continua até você ter vencido ou perdido o jogo.

# Regras Adicionais

Ainda há algumas coisas que você precisa saber para salvar Arkham. As próximas seções descrevem as anomalias e os itens, aliados e feitiços que você encontrará em sua jornada.

## Itens, Aliados e Feitiços

Ao longo dos seus encontros em Arkham, você receberá aliados, feitiços e itens que ajudarão no combate aos males do mito. Quando você for receber uma dessas cartas, compre uma carta do baralho correspondente.



Aliados



Feitiços



Itens

Se você for instruído a receber uma carta com um atributo específico (como um “item **comum**” ou um “item de **curiosidade**”), revele cartas do topo do baralho até revelar uma carta com o atributo indicado. Receba essa carta e embaralhe as demais cartas reveladas de volta no baralho.

### A Vitrine

Ao receber um item, em vez de comprá-lo do baralho de itens, você pode optar por um item da vitrine que tenha o atributo especificado (se houver). Após ter pegado um item da vitrine, compre um novo item para substituí-lo.

Se você for instruído a **ADQUIRIR** itens da vitrine, você tem de gastar uma quantia de dinheiro igual ao valor do item (consulte a barra lateral) para pegá-lo.

### Mãos

Ao resolver um teste, você pode usar quantas cartas quiser que somem até dois ícones de mão (consulte a barra lateral). Por exemplo, você pode usar uma espingarda de duas mãos ou um revólver de uma mão ao atacar, mas não ambos ao mesmo tempo.

Não há limite para o número de itens que você pode carregar.

### Lançando Feitiços

Ao contrário de aliados e itens, o uso de feitiços tem um custo associado. Ao usar o efeito de um feitiço, você primeiro tem de sofrer horror igual ao número de ícones de horror na carta de feitiço (consulte a barra lateral). Você pode gastar espólios em vez de sofrer horror, numa base de um para um.

### Alocando Dano e Horror

Algumas cartas (normalmente de aliados) têm valores de vida e sanidade, assim como os investigadores. Quando você sofrer dano ou horror, você pode alocá-los a uma de suas cartas com valores de vida e sanidade, colocando as fichas na carta. Você não pode alocar dano a uma carta que não tenha valor de vida, nem pode alocar horror a uma carta sem valor de sanidade. Quando um aliado ou outro recurso tiver dano maior ou igual à vida dele, ou horror maior ou igual à sanidade dele, você tem de descartá-lo.

Às vezes, você sofrerá **dano direto** ou **horror direto**. Dano direto e horror direto não podem ser alocados a aliados ou itens. Você tem de sofrê-los.

## Cartas de Item



- a. Valor—O quanto de dinheiro você precisa gastar para adquirir o item.
- b. Atributos—Os atributos não têm efeitos inerentes, mas encontros e outros textos podem se referir aos atributos de um item.
- c. Mãos—O número de mãos requeridas para se usar o item num teste.

## Descartes

Quando você descarta uma condição, uma carta especial ou uma carta inicial, devolva-a ao baralho dela.

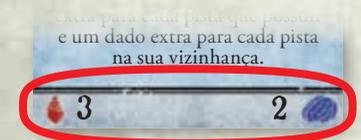
Quando descartar uma carta de aliado, uma carta de item ou uma carta de feitiço, coloque-a embaixo do respectivo baralho.

## A Magia no Mito

A magia em *Arkham Horror* é uma força irreconhecível e apavorante que pode ser curvada à sua vontade ou se voltar contra você e trucidar a sua mente.



Ao lançar um feitiço, primeiro você sofre horror igual ao número de ícones de horror na base da carta.



Os Valores de Vida e Sanidade de uma Carta de Aliado



Uma ficha de anomalia é colocada na área central de uma vizinhança.



Uma Carta de Encontro de Anomalia

## Anomalias

As anomalias são acontecimentos forâneos e apavorantes, tais como o aparecimento de portais para outras dimensões. Elas resultam da perdição que se espalha fora de controle e são o primeiro sinal de que você está com sérios problemas!

As anomalias não são usadas em todos os cenários, mas estão presentes em “Azathoth se Aproxima”. Uma carta com um resumo dessas regras (carta #2) é acrescentada ao códice se as anomalias estiverem em efeito.

### Colocando Fichas de Anomalia

Quando qualquer espaço tiver três perdições, coloque uma ficha de anomalia na área central da peça de vizinhança. Da mesma forma, se uma vizinhança tiver um total de cinco perdições, coloque uma anomalia nela. Não coloque mais de uma ficha de anomalia numa mesma vizinhança.

### Anomalias e Perdição

Se uma perdição for ser colocada em qualquer espaço de uma peça de vizinhança que já tenha uma anomalia, **em vez disso, ela é colocada na ficha do cenário**, independente da quantidade de perdição que exista na vizinhança.

### Removendo Anomalias

Tanto a ação de defender quanto os encontros de anomalia permitem que você remova perdição do seu espaço. Quando você tiver removido toda a perdição de uma vizinhança, a anomalia nela se estabiliza, e você pode remover a ficha de anomalia.

### Encontros de Anomalia

No seu turno da fase de encontros, se você estiver numa vizinhança com uma anomalia, **you tem de resolver um encontro de anomalia em vez de um encontro normal de vizinhança** (consulte a barra lateral). Você compra a primeira carta do baralho de anomalias e resolve a seção que corresponde à quantidade de perdição que há no seu espaço.

## Créditos

**Design da Terceira Edição:** Nikki Valens

**Design Original:** Richard Launius e Kevin Wilson

**Desenvolvimento Adicional:** Daniel Lovet Clark, com ajuda de Dane Beltrami,

Pat Harrigan e Tim Uren

**Edição:** Adam Baker

**Revisão:** Molly Glover, com ajuda de Matt Click

**Gerente de Jogos de Tabuleiro:** Andrew Fischer

**Revisão das Histórias de Arkham Horror:** Kara Centell-Dunk e Matt Newman

**Gerente de Histórias:** Katrina Ostrander

**Design Gráfico:** WiL Springer e Evan Simonet

**Gerente de Design Gráfico:** Christopher Hosch

**Ilustração da Capa:** Anders Finer

**Ilustração das Peças de Mapa:** Jokubas Uoginas

**Arte Interna:** Justin Adams, Tommy Arnold, Cristi Balanescu, Tiziano Baracchi, Mark Behm, Massimiliano Bertolini, Sara Biddle, Dimitri Bielak, Greg Bobrowski, Jon Bosco, Matt Bradbury, Igor Burlakov, Joshua Cairós, Mike Capprotti, Chelsea Conlin, Matthew Cowdery, Alexandre Dainche, Mauro Dal Bo, Christina Davis, Nick Deligaris, Anthony Devine, Nele Diel, Stanislav Dikolenko, Dleoblack, Dual Brush Studios, Guillaume Ducos, Nicholas Elias, Alexandr Elichev, Melissa Findley, Aurore Folny, Tony Foti, Michele Frigo, Nicholas Gregory, Ethan Patrick Harris, Dani Hartel, Ilich Henriquez, Jeff Himmelman, Rafal Hryniewicz, Clark Huggins, Taylor Ingvarsson, Maggie Ivy, Jason Juta, Romana Kendelic, Jeffrey Klein, Sam Lamont, Robert Laskey, Chun Lo, Dan Masso, Jesse Mead, Lindsey Messecar, Michal Milkowski, Aaron B. Miller, Mark Molnar, Monztre, Reiko Murakami, Jake Murray, David Auden Nash, Germán Nóbile, Andrew Olson, John Pacer, Chris Peuler, Borja Pindado, Scott Purdy, Chris Rallis, Jose Manuel Rey, Roberto Ricci, Brad Rigney, Jordan

Saia, Adam Schumpert, Stephen Somers, Anna Steinbauer, Caravan Studio, Andreia Ugrai, Brian Valenzuela, VIKO, Magali Villeneuve, SC Watson, Owen William Weber, Jarreau Wimberly, Darek Zabrocki, Andreas Zafiratos

**Direção de Arte:** Jeff Lee Johnson

**Direção Administrativa de Arte:** Melissa Shetler

**Coordenador de Controle de Qualidade:** Zach Tewalthomas

**Gerência de Produção:** Jason Beaudoin e Megan Duehn

**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

**Editor:** Andrew Navaro

**Teste do Jogo:** Carolina Blanken, Pieter Blanken, Andrea Dell’Agnese, Caterina D’Agostini, Julia Faeta, Crystalyn Flores, Anita Hilberdink, Alene Horner, Jason Horner, Julien Horner, Matthew Landis, Emile de Maar, Kestrel McCarthy, Michelle McCarthy, Jeremy Rainbow, Kendra Rainbow, Jerry Santos, Emiel Speets, Léon Tichelaar, Marjan Tichelaar-Haug, Luuk Weltevreden, Maree Weltevreden

Um agradecimento especial a todos que testaram a versão beta!

Galápagos Jogos

Aproximando pessoas por meio de experiências fantásticas de entretenimento.

**Tradução:** Leonardo Zilio

**Revisão:** Priscilla Freitas, Paula Pizauro e Marianne Amirati

**Diagramação BR:** Ana Onofri, Plinio Ricca, Danilo Sardinha e Felipe Godinho

[www.GalapagosJogos.com.br](http://www.GalapagosJogos.com.br)