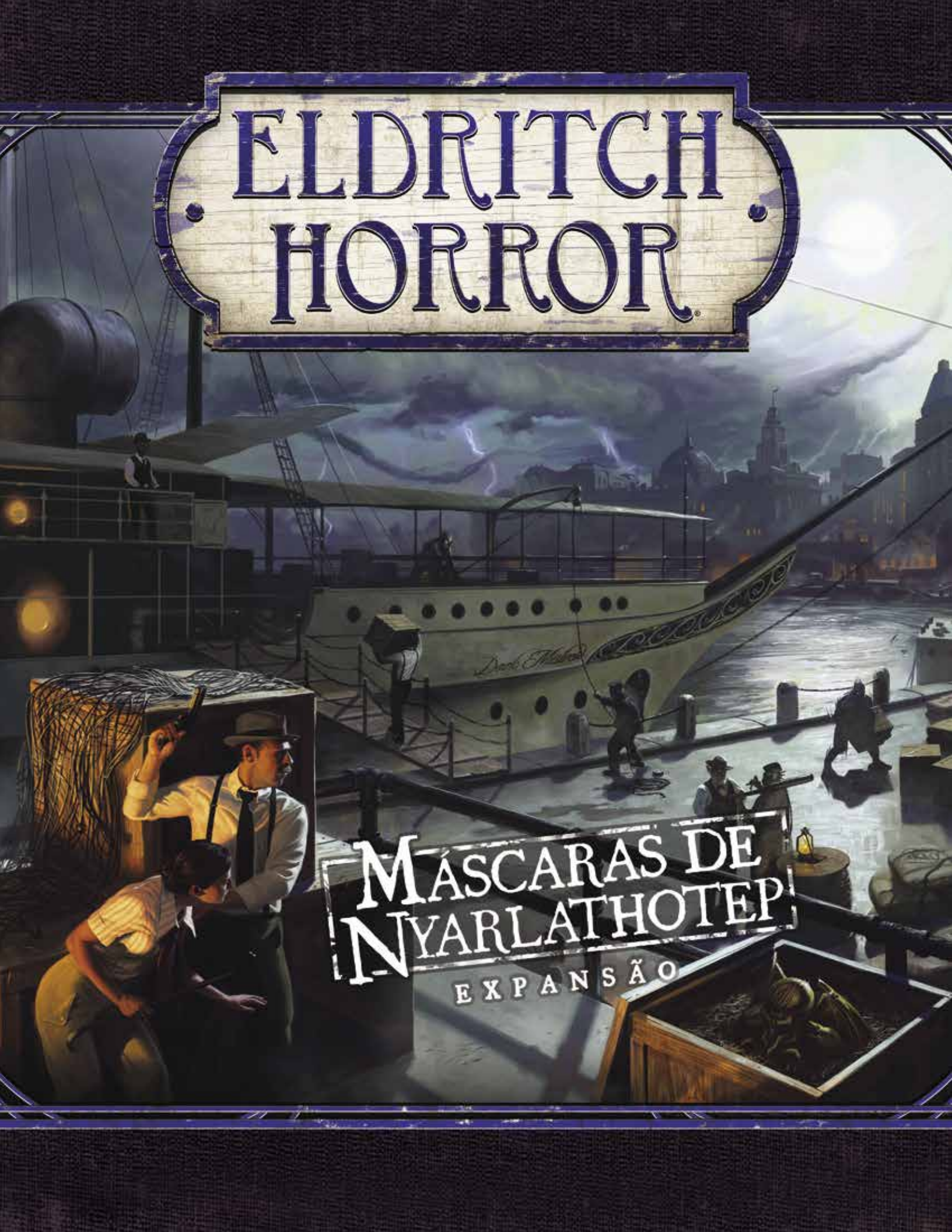


ELDRITCH HORROR

The background of the cover is a detailed illustration of a 1920s-era harbor at night. A large ship, the 'Dark Majesty', is docked at a pier. Several figures are visible on the ship and the pier, some appearing to be in a hurry or in a state of alarm. In the foreground, a man in a white shirt, dark tie, and fedora is holding a flashlight, illuminating a large, dark, tentacle-like object. A woman in a light-colored dress is crouching next to him. In the background, a city skyline is visible under a dark, stormy sky with lightning bolts. The overall atmosphere is one of mystery and horror.

MÁSCARAS DE
NYARLATHOTEP
EXPANSÃO

O HOMEM CARBONIZADO

Calvin Wright se encolheu num canto do celeiro vazio. Suas roupas esfarrapadas estavam cobertas de sujeira e sangue, e fediam a morte. Já fazia semanas desde a última vez que ele pôde trocá-las. O zumbido em seu ouvido estava aumentando. Ele está vindo, pensou Calvin. Logo em seguida, os tentáculos tenebrosos de fumaça preta serpentearam até ele através das rachaduras nas paredes.

Calvin olhava fixamente, sem piscar ou se mover, enquanto os tentáculos o atacavam violentamente, cortando a sua bochecha e fazendo sangue brotar do ferimento. Ele cravou as unhas no antebraço e cerrou os dentes conforme as formas sombrias gradualmente coalesciam no formato vagamente humanoide de uma criatura que ele passou a conhecer bem demais. Parecendo estar queimada da cabeça aos pés, a pele da criatura era preta como breu e emanava um leve brilho alaranjado, como se queimasse por dentro.

"O que você quer, demônio?" Resmungou Calvin.

A entidade respondeu com uma voz que soava aos ouvidos de Calvin como ossos arrebatando. Ele não entendia as palavras e sentiu seu estômago se revirar de náusea. O desprezo da criatura por Calvin era quase palpável e ela acenou um único braço enegrecido diante de si, deixando descamar pele carbonizada e brasas ainda quentes.

O ar brilhou e Calvin pôde ver a imagem de uma velha árvore morta com um símbolo arcano gravado no tronco. A criatura permaneceu em silêncio, mas Calvin sabia o que ela queria. Ela queria que Calvin quebrasse o selo gravado na casca da árvore.

"Não."

O corpo enegrecido da criatura brilhou num vermelho vivo, com chamas saindo pelas rachaduras na pele, fazendo a pele de Calvin ferver e criar bolhas. As imagens mudaram para mostrar um homem preocupado sentado sozinho num escritório, escrevendo algo ao lado da lareira. Calvin grunhiu, com os olhos injetados de fúria. Era João.

"Se causar qualquer mal a ele, vou matar você."

A criatura produziu um som que Calvin presumiu ser de uma risada antes de desaparecer com um grito agudo e lamurioso, deixando para trás uma labareda que ateou fogo na palha que cobria o chão do celeiro. Calvin resmungou um xingamento e correu para a saída. Que vá tudo para o inferno, pensou ele. Ele acharia uma forma de proteger João sem fazer o trabalho sujo que o demônio requeria.

Já conseguia ouvir vozes exaltadas e luzes tremulantes surgirem nas janelas da casa que ficava nas proximidades, ali na fazenda. Exausto, Calvin sentiu o desespero tomar conta de si. Não iria conseguir dormir esta noite.

ÍCONE DE EXPANSÃO

As cartas desta expansão estão marcadas com o ícone de expansão *Máscaras de Nyarlathotep* para distingui-las das cartas de outros produtos da linha *Eldritch Horror*.



RESUMO DA EXPANSÃO

Na expansão *Máscaras de Nyarlathotep*, os investigadores embarcam numa campanha épica e global para acabar com os planos malignos de vários cultos. Se falharem, Nyarlathotep, o Mensageiro dos Deuses Exteriores, conseguirá abrir o Grande Portal e trazer a perdição à Terra. Esta expansão inclui dois novos Anciões e novos investigadores, Monstros e encontros.

Apresenta também novas mecânicas, incluindo Histórias Pessoais, Recursos Exclusivos, Concentração e Suprimentos. Além disso, introduz uma nova forma de jogar: o modo campanha.

UTILIZANDO ESTA EXPANSÃO

Quando jogar com a expansão *Máscaras de Nyarlathotep*, adicione todos os componentes da expansão aos respectivos baralhos e pilhas de componentes de *Eldritch Horror*, exceto os componentes descritos a seguir.

- Antes da preparação, os participantes comprem uma carta de Prelúdio aleatória. Essas cartas alteram a preparação e fazem com que cada aventura seja diferente.
- As cartas de Encontro em Ruínas Místicas presentes nesta expansão são utilizadas pelo Ancião Antedilúvio e pela carta de Prelúdio As Estrelas se Alinham. Na ausência desta, elas são devolvidas à caixa. Consulte na página 4 as regras relativas aos Encontros em Ruínas Místicas.
- As cartas de Aventura incluídas nesta expansão são usadas pelo Ancião Nyarlathotep. Na ausência dele, elas são devolvidas à caixa. Consulte a página 4 para ler as regras relativas a Aventuras.
- Embaralhe todos os Recursos Exclusivos para criar o baralho de Recursos Exclusivos. Coloque esse baralho voltado para cima, próximo ao baralho de Recursos.
- Acrescente os três novos marcadores de Portal à pilha de Portais.
- Acrescente todas as fichas de Concentração, as fichas de Suprimento e o marcador de Aventura ao banco geral de marcadores e fichas. Consulte nas páginas 4 e 5 as regras relacionadas a esses componentes.
- As histórias pessoais acrescentam missões específicas e recompensas para cada investigador. Consulte a página 6 para ler as regras relativas às histórias pessoais.
- Os participantes podem se desafiar com o novo modo campanha. Consulte a página 7 para ler as regras relativas ao modo campanha.
- As cartas de Resumo do Turno podem ser usadas para acessar informações rápidas sobre ações e encontros.

Alguns componentes desta expansão requerem componentes recém-introduzidos. Por isso, todo o conteúdo desta expansão deve ser incluído quando ela for utilizada.

COMPONENTES



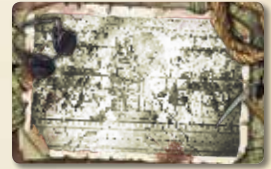
7 Fichas de Investigador com os respectivos Marcadores e Suportes de Plástico



2 Fichas de Anciã



10 Cartas de Mistério (2 versos diferentes)



12 Cartas de Aventura (4 versos diferentes)

CARTAS DE ENCONTRO



8 de Encontros Genéricos



8 da América



8 da Europa



8 da Ásia/Austrália



6 de Outro Mundo



20 de Ruínas Místicas (4 versos diferentes)



48 de Pesquisa (2 versos diferentes)



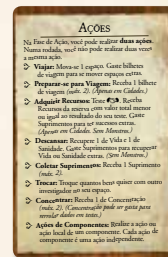
16 de Encontros Especiais (2 versos diferentes)



20 Cartas do Mito



14 Cartas de Prelúdio



8 Cartas de Resumo do Turno



10 Marcadores de Monstro e 5 Marcadores de Monstro Épico



4 Cartas de Artefato



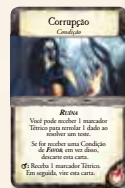
16 Cartas de Recurso



4 Cartas de Feitiço



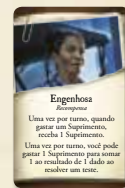
28 Cartas de Recurso Exclusivo



24 Cartas de Condição



55 Cartas de Missão Pessoal



55 Cartas de Recompensa/Consequência



8 Marcadores Tétricos



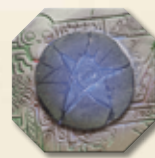
16 Fichas de Concentração



20 Fichas de Suprimento



1 Marcador de Aventura



1 Marcador de Ruínas Místicas



3 Marcadores de Portal

CARTAS DE PRELÚDIO

Quando jogarem com esta expansão, os participantes compram uma carta de Prelúdio aleatória antes de preparar a aventura. Essas cartas alteram a preparação e fazem com que cada aventura seja diferente.

O efeito da carta é resolvido imediatamente após ela ser comprada, a menos que seja especificado um outro momento, tal como “após a preparação”.

A carta de Prelúdio As Estrelas se Alinham instrui os participantes a prepararem o baralho de Encontros em Ruínas Místicas. As regras para preparar e usar esse baralho são descritas à direita.

Quatro Prelúdios nesta expansão (O Início do Fim, O Horror de Dunwich, Blasfêmias Gêmeas da Cabra Negra, e O Chamado de Cthulhu) apareceram originalmente em outras expansões (*Montanhas da Loucura*, *Vestígios Estranhos*, *As Terras Oníricas e Sob as Pirâmides*, respectivamente). Se jogar com essas expansões, não inclua os Prelúdios duplicados no baralho de Prelúdios.

AVENTURAS

As cartas de Aventura desta expansão representam os desafios que os investigadores enfrentarão para derrotar Nyarlathotep.

Há quatro histórias contadas por essas cartas com atributos únicos que as diferenciam. Cada atributo indica uma organização oculta específica que tende a obedecer o Ancião: **IRMANDADE DO FARAÓ SOMBRIO**, **CULTO DA LÍNGUA SANGRENTA**, **ORDEM DA MULHER INCHADA** e **CULTO DO MORCEGO DA AREIA**. Cada um desses quatro Mistérios do Ancião Nyarlathotep instrui você a separar e comprar cartas de uma dessas histórias. Cada história é contada em três partes, indicadas como atributos (**I**, **II** e **III**).

Quando uma Aventura for comprada, o investigador ativo a coloca em jogo virada para cima e resolve o seu efeito de “Quando esta carta entrar em jogo”.

Cada Aventura tem um efeito que permite aos investigadores completarem a Aventura. Quando uma Aventura for completada, o investigador ativo resolve o efeito “quando esta Aventura for completada”, o que inclui comprar outra Aventura para representar o próximo capítulo da história. Em seguida, o investigador ativo descarta a Aventura, qualquer marcador que esteja nela e qualquer marcador colocado por seus efeitos. Cada Aventura instruirá os investigadores a comprarem uma Aventura para a próxima etapa da história até chegarem à terceira e última etapa.

ENCONTROS EM RUÍNAS MÍSTICAS

As cartas de Encontro em Ruínas Místicas desta expansão permitem que os investigadores explorem as ruínas de civilizações pré-humanas que restaram de eras passadas.

As cartas de Encontro em Ruínas Místicas são utilizadas apenas se Antedilúvio for o Ancião, ou se a carta de Prelúdio As Estrelas Se Alinham for usada.

Para montar o baralho de Encontros em Ruínas Místicas, embaralhe todas as cartas de Encontro em Ruínas Místicas numa única pilha. Em seguida, outro participante deve cortar o baralho.

- Encontros em Ruínas Místicas são encontros complexos, podendo exigir que um investigador faça vários testes.
- O verso de cada Encontro em Ruínas Místicas indica o espaço a que ele corresponde.
- O marcador de Ruínas Místicas é colocado no espaço correspondente à primeira carta do baralho de Encontros em Ruínas Místicas. Esse espaço é referido como “espaço das Ruínas Místicas”. Se a primeira carta do baralho de Encontros em Ruínas Místicas mudar por qualquer motivo, o marcador deve ser movido para o espaço apropriado.
- Durante a Fase de Encontros, um investigador que estiver num espaço com o marcador de Ruínas Místicas pode encontrá-las comprando e resolvendo os efeitos da primeira carta do baralho de Encontros em Ruínas Místicas.



AÇÃO DE CONCENTRAR

Esta expansão inclui a nova ação de Concentrar, introduzida originalmente na expansão *Montanhas da Loucura*, que pode ser realizada por qualquer investigador. Como uma ação em qualquer espaço, um investigador recebe uma ficha de Concentração.

- Você pode gastar uma ficha de Concentração para rerrolar um dado ao fazer um teste. Não há limites para a quantidade de fichas de Concentração que você pode gastar para rerrolar dados.
- Você não pode ter mais do que duas fichas de Concentração.

AÇÃO DE COLETAR SUPRIMENTOS

Esta expansão introduz a ação de Coletar Suprimentos, que pode ser realizada por qualquer investigador. Como uma ação em qualquer espaço, você recebe uma ficha de Suprimento.

- Como parte de uma ação de Descansar, você pode gastar quantos Suprimentos quiser para recuperar 1 de Vida e 1 de Sanidade extras para cada Suprimento gasto.
- Como parte de uma ação de Adquirir Recursos, você pode gastar quantos Suprimentos quiser para adicionar 1 sucesso ao resultado do teste para cada Suprimento gasto.
- Suprimentos são bens e podem ser trocados com a Ação de Trocar. Você não pode ter mais do que duas fichas de Suprimento.

RECURSOS EXCLUSIVOS

Alguns encontros desta expansão oferecem diferentes Recursos Exclusivos como recompensa aos investigadores. Assim como Feitiços e Condições, os Recursos Exclusivos são cartas com dois lados. Você não pode olhar o verso de um Recurso Exclusivo a menos que um efeito o permita.

- Recursos Exclusivos são bens e podem ser trocados com a Ação de Trocar. Não há limites para a quantidade de Recursos Exclusivos que você pode ter.
- “Recurso” se refere tanto a Recursos quanto a Recursos Exclusivos. “Recurso Não Exclusivo” se refere apenas a Recursos, mas não a Recursos Exclusivos.
- Quando um Recurso Exclusivo é descartado, descarte também as fichas sobre ele.

REGRAS ADICIONAIS

Esta seção lista regras extras no que diz respeito a Encontros de Combate e Mistérios.

ENCONTROS DE COMBATE

Na Fase de Encontros, você tem de encontrar cada um dos Monstros não Épicos em seu espaço antes de encontrar Monstros Épicos em seu espaço.

RESISTÊNCIA FÍSICA

Alguns Monstros e Monstros Épicos desta expansão têm a habilidade de Resistência Física. Ao resolver um Encontro de Combate contra um Monstro com a habilidade Resistência Física, você não pode acrescentar nenhum bônus ao seu acervo de dados, a não ser que seja proveniente de bens *MÁGICOS* ou Feitiços.

Efeitos que permitem que você rerrole dados ou os manipule podem ser usados normalmente.

MARCADORES TÉTRICOS

Alguns efeitos desta expansão (especialmente a Condição de Corrupção) fazem você receber marcadores Tétricos. Os marcadores Tétricos que você receber representam o seu nível de corrupção. Quando receber um marcador Tétrico, coloque-o na sua ficha de investigador. Alguns efeitos permitem que você gaste ou descarte seus marcadores Tétricos.

MISTÉRIOS

Esta expansão inclui uma nova mecânica, introduzida originalmente na expansão *Montanhas da Loucura*: “avançar o Mistério ativo”. Devido à complexidade dos Mistérios, isso pode resultar em uma série de efeitos diferentes. Quando os investigadores forem instruídos a avançar o Mistério ativo, o investigador ativo resolve um dos seguintes efeitos que se aplique:

- Se o Mistério requer que um ou mais marcadores sejam postos na carta, coloque na carta um marcador do tipo requerido.
 - Pistas, Portais e Monstros colocados no Mistério ativo dessa forma são retirados do banco de Pistas, da pilha de Portais e do Repositório de Monstros, respectivamente.
- Se o Mistério ativo requer que um Monstro Épico seja derrotado, coloque duas fichas de Vida na carta. A Resistência do Monstro Épico é reduzida em um para cada ficha de Vida no Mistério ativo.
- Se o Mistério ativo requer que um investigador gaste uma ou mais Pistas, coloque na carta uma Pista do banco de Pistas. Qualquer investigador pode gastar Pistas que estiverem no Mistério ativo para resolver o efeito desse Mistério.
- Se o Mistério ativo instruir você a pôr de lado cartas de Aventura, considere que a Aventura atual é o Mistério ativo para efeitos de avançar o Mistério ativo.

REGRAS OPCIONAIS

Alguns participantes podem querer ajustar a dificuldade da aventura. Esta seção apresenta regras opcionais para ajustar a dificuldade da aventura e instruções para preparar as cartas de Prelúdio.

AJUSTANDO A DIFICULDADE DA AVENTURA

Se todos os jogadores concordarem no início da partida, é possível usar as regras opcionais a seguir para alterar a dificuldade do jogo.

DIFICULDADE EM ESCALA

Os participantes podem fazer a dificuldade da aventura aumentar ao longo do tempo se construírem um baralho do Mito com apenas cartas fáceis na Etapa I, cartas normais na Etapa II e cartas difíceis na Etapa III.

Para aumentar a dificuldade desta regra opcional, os jogadores podem usar cartas do Mito azuis normais na Etapa I e cartas do Mito azuis difíceis na Etapa II. Os participantes também podem começar com uma carta do Mito azul fácil em jogo, seguindo a regra do “Rumor Inicial” no Guia de Referência de *Eldritch Horror*.

DIFICULDADE INSANA

Se os participantes quiserem uma experiência de aventura mais desafiadora do que o modo Difícil do jogo base, eles podem deixar o jogo ainda mais difícil construindo um baralho do Mito apenas com cartas do Mito difíceis.

Observação: esta regra opcional pode requerer outras expansões, dependendo do Ancião escolhido.

CONTROLE SEU DESTINO

Em vez de comprar uma carta de Prelúdio aleatória antes da preparação, os participantes como um grupo podem optar por escolher uma carta de Prelúdio e seguir os seus efeitos normalmente.

Os participantes também podem optar por não usar nenhuma carta de Prelúdio.

HISTÓRIAS PESSOAIS

Esta expansão introduz histórias pessoais que representam as histórias subsequentes que o seu investigador experienta com a progressão da aventura. As histórias pessoais podem ser usadas em qualquer jogo.

Antes da preparação, os participantes decidem se querem ou não usar as histórias pessoais. Ou todos jogam com as histórias pessoais, ou ninguém deve usá-las.

Esta expansão inclui uma carta de Missão Pessoal e uma carta de Recompensa/Consequência para cada investigador (incluindo investigadores das expansões anteriores e do jogo base). Pode-se distinguir a qual investigador essas cartas pertencem pela arte, que corresponde à arte na ficha do Investigador.

MISSÕES PESSOAIS

Há uma carta de Missão Pessoal para cada investigador. No passo 4 da preparação (“Receba Bens Iniciais, Vida e Sanidade”), você recebe a carta de Missão Pessoal que corresponde ao seu investigador e a coloca ao lado da ficha do Investigador, junto com seus bens.

A sua Missão Pessoal inclui um texto narrativo extra e um efeito que faz você receber sua Recompensa ou Consequência. A Missão Pessoal indica o que você deve fazer para receber sua Recompensa ou evitar a Consequência.

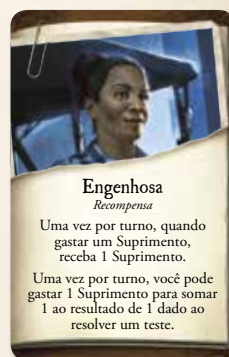


RECOMPENSAS E CONSEQUÊNCIAS

Há uma carta de Recompensa/Consequência (com dois lados) para cada investigador. Você recebe a Recompensa ou Consequência conforme for instruído na sua Missão Pessoal e a coloca ao lado da sua ficha de Investigador, junto com seus bens. Você pode receber uma Recompensa ou Consequência, mas não ambas.

Ao receber sua Recompensa ou Consequência, você a mantém até o final da partida. Missões Pessoais, Recompensas e Consequências não podem ser descartadas por outros efeitos da partida.

Ainda que as cartas de Recompensa/Consequência sejam similares a Recursos e Condições, elas não são bens nem Condições, e não são afetadas por efeitos que afetam outros tipos de cartas.



MODO CAMPANHA

Esta expansão introduz um novo modo de aventura para desafiar participantes experientes. Com o modo campanha, os participantes embarcam numa série de seis partidas. Ao longo da campanha, eventos importantes em cada partida criarão efeitos duradouros que permanecem até o final da campanha.

O objetivo é **vencer todas as seis partidas** da campanha. Se os investigadores perderem uma partida, o mundo acaba e os **investigadores perdem a campanha**.

PREPARAÇÃO DA CAMPANHA

Cada partida de uma campanha é preparada como uma partida normal, com estas exceções:

- Você tem de usar a regra opcional de histórias pessoais (consulte a página 6).
- O Ancião da primeira partida é selecionado aleatoriamente. Além disso, determine aleatoriamente um segundo Ancião que será enfrentado na próxima partida da campanha.
- A partida contém dois Prelúdios: um que corresponde ao Ancião atual e um segundo para o Ancião que será usado na próxima partida. Cada Ancião é listado abaixo com seu Prelúdio correspondente.

PRELÚDIOS ESPECÍFICOS DOS ANCIÕES

Abhoth	Epidemia
Antedilúvio	As Estrelas se Alinham
Atlach-Nacha	Teia Entre os Mundos
Azathoth	O Início do Fim
Cthulhu	O Chamado de Cthulhu
Hastur	O Rei de Amarelo
Hypnos	Sonhos de Outro Mundo
Ithaqua	Rumores do Norte
Nephren-Ka	Sob as Pirâmides
Nyarlathept	Arauto dos Deuses Exteriores
Ascensão das Criaturas Ancestrais	Arauto da Perdição
	Vindo da Antártida
Shub-Niggurath	Blasfêmias Gêmeas da Cabra Negra
Shudde M'ell	O Apocalipse se Aproxima
Sizígia	Em Alinhamento Cósmico
Yig	O Pai das Serpentes
Yog-Sothoth	O Horror de Dunwich

PARTIDAS SEGUINTE

As partidas seguintes da campanha são preparadas como a primeira. Entretanto, as regras e os passos extras a seguir devem ser seguidos:

- O Ancião de cada partida subsequente terá sido determinado na preparação da partida anterior. O Ancião da partida seguinte deve ser determinado aleatoriamente na preparação para indicar quais Prelúdios serão usados na partida.
 - Na sexta e última partida, em vez de determinar um segundo Ancião, use o Prelúdio do Ancião atual e o Prelúdio Até a Fenda.
- Quando um Ancião for derrotado, ele não pode ser selecionado novamente na mesma campanha.
- Os investigadores que tiverem sido derrotados ou devorados em partidas anteriores são eliminados permanentemente e não podem ser selecionados novamente.
- Os investigadores sobreviventes da partida anterior são os investigadores que começam a nova partida. Os participantes que foram eliminados no final da partida anterior podem escolher novos investigadores do conjunto restante.
- Se já tiver recebido sua Recompensa ou Consequência, você começa a partida com a carta correspondente.
- Se tiver terminado a partida anterior com uma Condição de Pacto Obscuro ou uma Condição de Promessa de Poder, você começa a nova partida com ela.
- Todas as cidades que tiverem sido devastadas em partidas anteriores começam a partida devastadas. (Ignore esta regra se a expansão *Cidades em Ruínas* não estiver sendo usada.)

Todos os demais componentes e efeitos são removidos entre as partidas. Investigadores não derrotados não mantêm os bens ou aprimoramentos acumulados em partidas anteriores; investigadores derrotados e seus bens são devolvidos aos seus respectivos baralhos e conjuntos; portais e monstros não permanecem no tabuleiro; etc.



PERGUNTAS FREQUENTES

P. As ações concedidas pela habilidade de ação de Preston Fairmont podem ser usadas em qualquer ordem?

R. Sim. As ações concedidas pela habilidade de ação de Preston podem ser realizadas em qualquer ordem, permitindo inclusive que o outro investigador realize ações antes ou depois de Preston.

P. Sefina Rousseau precisa rolar os sucessos naturalmente para usar sua habilidade passiva?

R. Os dois sucessos requeridos pela habilidade passiva de Sefina têm de ser rolados nos dados durante o teste dela. Ou seja, sucessos concedidos por outros efeitos (tais como aceitar um empréstimo bancário) não contam para esse requisito. Porém, Sefina pode usar efeitos de rerrolagem ou de manipulação de dados para atingir seus dois sucessos.

P. Reduzir minha Vida máxima reduz também minha Vida atual?

R. Não. Se sua Vida máxima for modificada, sua Vida atual permanece a mesma. Porém, sua Vida atual não pode ultrapassar sua nova Vida máxima. Se isso acontecer, sua Vida atual é igualada à sua nova Vida máxima.

O mesmo é válido para Sanidade atual e máxima.

P. Os marcadores Tétricos recebidos de uma Condição de Corrupção são descartados quando a Condição for descartada?

R. Não. A Condição de Corrupção (e alguns outros efeitos) fazem você receber marcadores Tétricos que são colocados na sua ficha de Investigador. Os marcadores Tétricos que você receber não são descartados a menos que um efeito permita explicitamente que você os gaste ou descarte.

P. O que faz o segundo efeito da carta de Recompensa de Jacqueline Fine ("Oráculo")?

R. Na Fase do Mito, após uma carta do Mito ser revelada, Jacqueline pode gastar três Pistas. Se ela o fizer, a carta do Mito é resolvida como se a caixa de texto estivesse vazia. Ela deve fazer isso antes que qualquer parte do efeito textual seja resolvida.

P. O segundo efeito da carta de Recompensa de Marie Lambeau ("Veludo Esfumado") permite que outro investigador realize uma mesma ação de novo?

R. Não. Se Marie realizar a ação de Descansar, a recompensa dela não permite que um investigador também realize a ação de Descansar se ele já a tiver realizado em seu próprio turno.

Porém, após realizar a habilidade de ação dela (que a permite realizar uma ação duas vezes no mesmo turno), a Recompensa dela pode permitir que outro investigador realize uma ação que ele já tenha realizado.

CRÉDITOS

FANTASY FLIGHT GAMES

Design e Desenvolvimento da Expansão: Nikki Valens, com Dane Beltrami e Tim Uren

Gerente de Jogos de Tabuleiro: Andrew Fischer

Revisão das Histórias de Arkham Horror: Katrina Ostrander e Matt Newman

Design Gráfico da Expansão: Shaun Boyke

Gerente de Design Gráfico: Brian Schomburg

Ilustração da Capa: Jacob Murray

Arte Interna: Tommy Arnold, A.L. Ashbaugh, Cristi Balanescu, Mark Behm, Dimitri Bielak, Greg Bobrowski, Yoann Boissonnet, Joshua Cairós, Caravan Studio, Matthew Cowdery, Carlos Palma Cruchaga, Stanislav Dikolenko, Dual Brush Studios, Falk, Aurore Folny, Tony Foti, David Griffith, Kelley Harris, Dani Hartel, Johannes Holm, Clark Huggins, Priscilla Kim, Julian Kok, Ignacio Bazán Lazcano, Romain Leguay, Chun Lo, Henning Ludvigsen, Jesse Mead, Michał Miłkowski, Nacho Molina, Reiko Murakami, David Auden Nash, Andrew Olson, RJ Palmer, Borja Pindado, Stephen Somers, Andreia Ugrai, Jose Vega, Magali Villeneuve, SC Watson, Drew Whitmore, Jarreau Wimberly, Sara Winters e Andreas Zafiratos

Direção de Arte: Crystal Chang

Diretora Administrativa de Arte: Melissa Shetler

Coordenador de Controle de Qualidade: Zach Tewalthomas

Gerente de Projeto Sênior: John Franz-Wichlacz

Gerente de Desenvolvimento de Projeto Sênior: Chris Gerber

Designer Executivo do Jogo: Corey Konieczka

Diretor Criativo: Andrew Navaro

ASMODEE NORTH AMERICA

Gerência de Produção: Jason Beaudoin e Megan Duehn

Editor: Christian T. Petersen

PLAYTESTERS

Carolina Blanken, Pieter Blanken, Monica Brivio, Anita Hilberdink, Jason Horner, Julien Horner, Matthew Landis, Emile de Maat, Alex Orloff, Martin van Schaijk, Vera van Schaijk, Emiel Speets, Léon Tichelaar, Marjan Tichelaar-Haug, Luuk Weltevreden

Um agradecimento especial a todos que testaram a versão beta!

GALAPAGOS JOGOS

Tradução: Leonardo Zilio

Revisão: Ivar Junior, Kévila Cordas e Paula Pizauro

Diagramação BR: Danilo Sardinha e Felipe Godinho Page



WWW.GALAPAGOSJOGOS.COM.BR

© 2018 Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Supply é uma marca comercial da Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games, Arkham Horror, Eldritch Horror e o logotipo FFG são marcas registradas da Fantasy Flight Games. Call of Cthulhu é marca registrada da Chaosium Inc. e foi usada com autorização. Os nomes, descrições e representações presentes neste suplemento são derivados de obras com direitos autorais e marcas registradas pertencentes à Chaosium Inc. e não podem ser usados ou reutilizados sem a autorização adequada.