

ELDRITCH HORROR™

The background of the cover is a dramatic illustration. In the center, a man in a light-colored shirt, dark trousers, and a fedora is running towards the viewer, carrying a lantern and a box. Behind him, a woman in a white dress is riding a camel. The scene is set in a desert with ancient Egyptian ruins, including a pyramid and a temple with columns. Several large, tentacle-like creatures with purple and green segments are emerging from the ground and the ruins. The sky is dark and stormy.

SOB AS
PIRÂMIDES
EXPANSÃO

SOB AS PIRÂMIDES

“Volte!” Em seu belo traje de linho branco, Hanif parou no topo das escadas. Se ele tivesse se imposto, a pedra que escondia esses degraus teria sido devolvida ao local onde descansara por mais de 3 mil anos. “Este local não foi feito para os vivos! Jack?”

No interior das catacumbas labirínticas, Monterey Jack mantinha a tocha erguida para iluminar as paredes enquanto avançava. Quantos corpos mumificados foram sepultados aqui? Cada um portava o ankh invertido e um khopesh. “Hanif!” Gritou Jack entusiasmado. “Este é o exército de Nephren-Ka. Encontramos o Labirinto de Kish! Venha cá!”

A tocha de Jack iluminou um mural na parede que ilustrava a oração de Aquenáton ao sol e a chegada do sacerdote Nephren-Ka. Olhe de novo, Jack. Quantas vezes Jack já havia ficado olhando perplexo para um pedaço de cerâmica ou de pedra erodida, enquanto a voz de seu pai o incitava a ver mais? Jack olhou de novo. Não se tratava do sol. Era uma massa de caos revoltado, e ela não estava enviando um sacerdote. Estava ressuscitando um rei. Nephren-Ka não havia apenas sido nomeado como o lendário Faraó Sombrio, ele era o próprio horror ancestral. “Hanif! Venha cá! Isso é fantástico—”

Jack se virou e se deparou com Hanif a poucos metros, agora vestindo uma túnica preta e portando um ankh invertido no pescoço.

“Você foi muito corajoso, Jack.” Hanif ergueu seu khopesh até a garganta de Jack. “O seu pai também foi muito corajoso ao morrer.”

ÍCONE DE EXPANSÃO

Cada uma das cartas desta expansão está marcada com o ícone de expansão *Sob as Pirâmides* para distingui-las das cartas de outros produtos da linha *Eldritch Horror*.



RESUMO DA EXPANSÃO

A expansão *Sob as Pirâmides* conduz os investigadores por uma expedição ao subterrâneo das pirâmides de Gizé para descobrir a história sombria do Faraó Negro, um governante cruel do Egito antigo que foi removido de todos os registros históricos. Estão inclusos novos investigadores, Anciões, Monstros e encontros para serem usados com *Eldritch Horror*. A expansão também introduz novas mecânicas, incluindo um novo tabuleiro auxiliar, Recursos Exclusivos, fichas de Enfraquecimento e uma aventura *Sob as Pirâmides*.

UTILIZANDO ESTA EXPANSÃO

Quando jogar com a expansão *Sob as Pirâmides*, 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 jogadores comprem uma carta de Prelúdio aleatória. Essas cartas alteram a preparação e fazem com que cada jogo seja diferente.
- O tabuleiro auxiliar do Egito, as cartas de Encontro do Egito, as cartas de Encontro da África, e os três Portais e seis Pistas que correspondem aos espaços no tabuleiro auxiliar do Egito são usados pelo Ancião Nephren-Ka e pela carta de Prelúdio *Sob as Pirâmides*, ambos incluídos nesta expansão. Caso contrário, esses componentes são devolvidos à caixa do jogo. As regras relacionadas a esses componentes estão na página 4.
- As cartas de Aventura desta expansão são utilizadas pela carta de Prelúdio *Sob as Pirâmides*. Na ausência desta, elas são devolvidas à caixa do jogo. Consulte a página 5 para ler as regras relativas a Aventuras.
- Acrescente todas as fichas de Enfraquecimento e o marcador de Aventura ao banco geral de marcadores e fichas. Consulte na página 5 as regras relacionadas a esses componentes.
- Embaralhe todos os Recursos Exclusivos para criar o baralho de Recursos Exclusivos. Coloque esse baralho voltado para cima próximo ao baralho de Recursos.

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

COMPONENTES



1 Tabuleiro Auxiliar do Egito



8 Fichas de Investigador com os Respectivos Suportes Plásticos e Marcadores



2 Fichas de Ancião



22 Cartas do Mito

CARTAS DE ENCONTRO



4 da América



4 da Europa



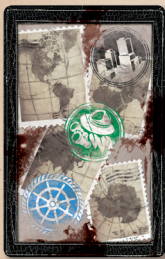
4 da Ásia/Austrália



16 do Egito



16 da África



4 de Encontros Genéricos



12 de Expedição (9 versos diferentes)



6 de Outro Mundo



48 de Pesquisa (2 versos diferentes)



40 de Encontros Especiais (4 versos diferentes)



12 Cartas de Mistério (2 versos diferentes)



6 Cartas de Aventura



6 Cartas de Prelúdio



4 Cartas de Artefato



16 Cartas de Recurso



24 Cartas de Feitiço



35 Cartas de Recurso Exclusivo



16 Cartas de Condição



7 Marcadores de Monstro e 5 Marcadores de Monstro Épico



12 Fichas de Vida e Sanidade



6 Marcadores de Pista



20 Fichas de Enfraquecimento



1 Marcador de Aventura



1 Marcador da Expedição Ativa



6 Marcadores de Portal

CARTAS DE PRELÚDIO

Quando jogar com esta expansão, os jogadores compram uma carta de Prelúdio aleatória antes de preparar o jogo. Essas cartas alteram a preparação e fazem com que cada jogo seja diferente.

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

A carta de Prelúdio Sob as Pirâmides instrui os jogadores a prepararem o tabuleiro auxiliar do Egito. As regras para preparar e usar esse tabuleiro auxiliar são descritas a seguir.

TABULEIRO AUXILIAR DO EGITO

O tabuleiro auxiliar do Egito que existe nesta expansão permite aos jogadores um acesso detalhado ao Egito e à região em torno das Grandes Pirâmides. As áreas contêm uma enorme riqueza de relíquias e conhecimento ancestral.

Esse tabuleiro auxiliar é usado apenas se o Ancião for Nephren-Ka ou se a carta de Prelúdio for Sob as Pirâmides.

Enquanto esse tabuleiro auxiliar estiver em jogo, “tabuleiro” se refere tanto ao tabuleiro principal incluído em *Eldritch Horror* quanto ao tabuleiro auxiliar. “Tabuleiro auxiliar” se refere apenas ao tabuleiro auxiliar, e não ao tabuleiro principal.

PREPARAÇÃO DO TABULEIRO AUXILIAR

Siga os passos abaixo para preparar o tabuleiro auxiliar do Egito.

1. POSICIONE O TABULEIRO AUXILIAR

Abra o tabuleiro auxiliar e coloque-o próximo ao tabuleiro principal, ao alcance de todos.

2. ACRESCENTE PISTAS E PORTAIS

Acrescente respectivamente ao banco de Pistas e à pilha de Portais as seis Pistas e os três Portais que correspondem a espaços no tabuleiro auxiliar e os embaralhe.

3. PONHA DE LADO OS MONSTROS

Retire do Repositório de Monstros e ponha de lado os seguintes Monstros: 1 Monstro Múmia, 1 Monstro Habitante da Areia e 1 Monstro Prole de Sobek.

Quando qualquer um desses componentes for ser devolvido ao Repositório de Monstros, em vez disso, ponha-o de lado.

4. SEPRE E POSICIONE OS BARALHOS

Separe todos os Encontros do Egito e Encontros da África em baralhos diferentes e embaralhe cada um deles. Coloque esses baralhos próximos ao tabuleiro auxiliar.

REGRAS DO TABULEIRO AUXILIAR

As regras a seguir se aplicam ao tabuleiro auxiliar do Egito.

MOVENDO-SE PARA O TABULEIRO AUXILIAR

Alguns espaços do tabuleiro principal e do tabuleiro auxiliar são conectados por rotas Locais ou Navais, permitindo que os investigadores se movam para o tabuleiro auxiliar ou saiam dele com a ação de Viajar ou qualquer outro efeito que permita que um investigador se mova. Consulte “Rotas Locais” à direita para detalhes sobre as rotas Locais.

➤ Abaixo segue uma lista de espaços no tabuleiro principal com os espaços aos quais eles se conectam no tabuleiro auxiliar.

- As Pirâmides se conectam a cada um destes espaços por uma rota Local: Alexandria, Cairo, Tel el-Amarna e a Pirâmide Curvada.
- O Coração da África se conecta ao Rio Nilo por uma rota Local.
- O espaço 10 se conecta ao Deserto do Saara por uma rota Local.
- O espaço 17 se conecta ao Cairo por uma rota Naval.

ENCONTROS LOCAIS

Os investigadores no tabuleiro auxiliar do Egito têm acesso a encontros temáticos relacionados aos seus locais. Cada espaço nomeado no tabuleiro auxiliar tem uma curta descrição sob seu nome, indicando o efeito mais comum que aparece em suas cartas de encontro.

- Durante a Fase de Encontros, um investigador em Alexandria, na Pirâmide Curvada ou no Cairo pode encontrar seu espaço comprando uma carta de Encontro do Egito e resolvendo o efeito correspondente ao nome do espaço.
- Durante a Fase de Encontros, um investigador no Deserto do Saara, em Tel el-Amarna ou no Rio Nilo pode encontrar seu espaço comprando uma carta de Encontro da África e resolvendo o efeito correspondente ao nome do espaço.

ENCONTROS DE PESQUISA

Quando um investigador encontrar uma Pista no tabuleiro auxiliar do Egito, ele compra um Encontro de Pesquisa do Ancião escolhido e resolve o efeito que corresponde ao seu tipo de espaço como de costume.

ROTAS LOCAIS

Alguns espaços no tabuleiro auxiliar do Egito se conectam a outros espaços por rotas Locais. Espaços conectados por rotas Locais são tão próximos uns dos outros que se mover entre eles não requer uma ação.

- Na Fase de Ação, um investigador pode se mover ao longo de quantas rotas Locais interconectadas quiser.
- Cada investigador pode realizar esse movimento apenas uma vez por turno.
- Esse movimento não requer uma ação, mas não pode ser realizado por um investigador Atrasado.

AVENTURAS

As cartas de Aventura desta expansão representam uma expedição multipartida que os investigadores podem realizar para receber várias recompensas, tais como recuar a Perdição ou avançar o Mistério ativo. As Aventuras do *ASSALTO AO MUSEU* são usadas apenas se a carta de Prelúdio Sob as Pirâmides for comprada no início da partida. As Aventuras são divididas em quatro etapas, mostradas como um atributo na frente da carta (*I, II, III, IV*), e narram a história do desafortunado Erich Weiss, que foi incriminado pelo roubo de uma valiosa relíquia egípcia.

Quando uma Aventura for comprada, o investigador ativo a coloca em jogo voltada 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 seu efeito “quando esta Aventura for completada”, o que geralmente inclui comprar outra Aventura, que representa 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.

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. Um investigador 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 um investigador 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 dele.

FICHAS DE ENFRAQUECIMENTO

Esta expansão introduz uma nova mecânica que interage com as fichas de Aprimoramento e as proficiências dos investigadores. As fichas de Enfraquecimento representam um enfraquecimento permanente das proficiências de um investigador.

- Quando um investigador enfraquece uma proficiência, ele recebe uma ficha de Enfraquecimento dessa proficiência com o “-1” voltado para cima.
 - Se o investigador já possuir uma ficha de Enfraquecimento, ele deve apenas virar essa ficha para o lado com “-2”. Cada ficha de Enfraquecimento “-2” vale como duas fichas de Enfraquecimento de “-1”.
- Fichas de Aprimoramento e fichas de Enfraquecimento cancelam umas às outras. Se um investigador tiver uma ficha de Aprimoramento e uma ficha de Enfraquecimento na mesma proficiência, ele deve descartar ambas.
- Um investigador não pode enfraquecer uma proficiência se o seu valor modificado for ficar abaixo de 1.
 - Um investigador não pode optar por enfraquecer uma proficiência se o seu valor modificado for ficar abaixo de 1.
- Um investigador não pode enfraquecer uma única proficiência mais de duas vezes.
 - Um investigador não pode optar por enfraquecer uma proficiência que já foi enfraquecida duas vezes.

REGRAS ADICIONAIS

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

ENCONTROS DE COMBATE

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

TESTES DE COMBATE ALTERNATIVOS

Se um Monstro tiver outro ícone de proficiência no lugar dos indicadores de teste  ou , o jogador testa a proficiência indicada em vez da proficiência que foi substituída.

RESISTÊNCIA A MAGIA

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

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

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, um investigador 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 o investigador rerrole dados ou os manipule podem ser usados normalmente.



MISTÉRIO

Esta expansão introduz uma nova mecânica: “avance o Mistério ativo”. Devido à complexidade dos Mistérios, isso pode resultar em uma série de efeitos diferentes. Quando os investigadores forem instruídos a avançarem 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 uma Pista do banco de Pistas na carta. Qualquer investigador pode gastar Pistas que estiverem no Mistério ativo para resolver o efeito desse Mistério.

VALORES DAS PROFICIÊNCIAS

Alguns efeitos desta expansão, tais como a habilidade de ação de Harvey Walters ou a habilidade passiva de Rex Murphy, fazem referência às proficiências de um investigador como um valor. O valor de uma proficiência é igual ao seu valor impresso modificado por fichas de Aprimoramento e fichas de Enfraquecimento.

- O valor de uma proficiência não é afetado por bônus advindos de bens ou outros efeitos, pois estes são aplicados apenas ao resolver testes.

Por exemplo, Rex Murphy tem uma  impressa de 3 e uma ficha de Aprimoramento “+1 ”. Assim, o valor de  dele é 4 (3 do valor impresso mais 1 da ficha de Aprimoramento). O bônus à  que Rex receberia do Recurso Assistente Pessoal não afeta o valor da proficiência.

REGRAS OPCIONAIS

Os jogadores podem querer ter mais controle sobre como as cartas de Prelúdio afetam o jogo. Esta seção apresenta regras opcionais para os Prelúdios.

CONTROLE SEU DESTINO

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

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

PERGUNTAS FREQUENTES

P. Dois espaços conectados por uma rota local são adjacentes?

R. Sim. Dois espaços conectados por uma rota local são adjacentes.

P. Como funciona a habilidade passiva de Hank Samson?

R. Quando Hank Samson encontrar um Monstro, se esse Monstro tiver um teste de  e outro de , ele resolve primeiro o teste de . Em seguida, ele resolve o teste de  apenas se tiver perdido um de Vida ou mais no teste de .

Se o Monstro tiver um teste de  ou outro teste em vez de , Hank resolve primeiro esse teste, e, em seguida, resolve o teste de  apenas se tiver perdido um de Vida ou mais.

Se o Monstro tiver um teste de  ou outro teste em vez de , a habilidade passiva de Hank não tem efeito no encontro.

P. Como funciona a habilidade de ação de Harvey Walters?

R. Como uma ação, Harvey Walters escolhe outro investigador em seu espaço. Esse investigador aprimora uma proficiência de sua escolha se o valor de Harvey nessa proficiência for igual ou maior que o dele. Essa comparação é feita em relação ao valor modificado da proficiência, incluindo fichas de Aprimoramento e de Enfraquecimento. Bônus às proficiências, tais como os advindos de Recursos, não afetam o valor modificado da proficiência.

P. A pista extra da habilidade passiva de Mandy Thompson é recebida pelo Encontro de Pesquisa?

R. Não. Após resolver um Encontro de Pesquisa, a habilidade passiva de Mandy pode permitir que ela receba uma Pista extra. Porém, essa Pista é recebida pela habilidade passiva, e não pelo Encontro de Pesquisa.

P. Minh Thi Phan pode usar sua habilidade de ação para receber um bilhete de viagem mesmo se o seu espaço não estiver conectado a outro espaço pela rota apropriada?

R. Sim. A habilidade de ação de Minh permite que ela receba um bilhete de viagem de sua escolha mesmo que ela não pudesse receber esse bilhete de viagem usando a ação de Preparar-se para Viagem. Além disso, Minh pode usar sua habilidade de ação mesmo que não esteja em um espaço de Cidade.

P. Como funciona a habilidade passiva de Rex Murphy?

R. Se, a qualquer momento, Rex Murphy não tiver uma Condição de Amaldiçoado, ele imediatamente recebe uma Pista e aprimora uma proficiência de sua escolha; em seguida, ele recebe uma Condição de Amaldiçoado.

P. Se um investigador derrotar um Monstro Cultista como parte de um Encontro Especial Prole de Abhoth durante a Fase de Encontros, ele pode resolver outro encontro?

R. Sim. Os Cultistas de Abhoth fazem com que você resolva um Encontro Especial Prole de Abhoth como parte de um

Encontro de Combate. Se você derrotar todos os Monstros em seu espaço durante a Fase de Encontros, você pode resolver um encontro extra de sua preferência, como de costume.

P. Um investigador pode ter várias cópias de um mesmo Recurso Exclusivo?

R. Sim. Não há limites para a quantidade de Recursos Exclusivos que um investigador pode ter.

P. Um investigador pode receber um Recurso Exclusivo aleatório quando for receber um Recurso aleatório?

R. Não. Se um efeito diz “receba do baralho 1 Recurso aleatório”, o investigador recebe o Recurso do baralho de Recursos, e não do baralho de Recursos Exclusivos. Um investigador recebe um Recurso Exclusivo apenas se o efeito explicitar que se trata de um Recurso Exclusivo.

P. Os investigadores podem trocar Recursos do tipo Tarefa entre si?

R. Sim. Recursos do tipo **TAREFA** são Recursos como quaisquer outros, e podem ser trocados com a Ação de Trocar. Se um Recurso do tipo **TAREFA** tiver um ou mais marcadores, estes permanecem na carta após a troca.

P. Se um investigador com um Recurso Exclusivo Conheça Seu Inimigo receber mais do que uma Pista num Encontro de Pesquisa, ele pode colocar vários marcadores Tétricos nessa Tarefa?

R. Sim. Um investigador coloca um marcador Tétrico em um Recurso Exclusivo Conheça Seu Inimigo para cada Pista que receber como parte de um Encontro de Pesquisa.

Porém, Pistas recebidas de outros efeitos, tais como a habilidade passiva de Mandy Thompson, não são recebidas como parte do Encontro de Pesquisa e não permitem que o investigador coloque um marcador Tétrico no Recurso Exclusivo Conheça Seu Inimigo.

P. O que acontece se um investigador receber um Recurso Exclusivo Mapa do Tesouro e não houver mais Pistas no banco de Pistas?

R. O investigador deve descartar a Pista no espaço mais próximo que contenha uma Pista e colocá-la, voltada para cima, em seu Recurso Exclusivo Mapa do Tesouro.

P. Um investigador recupera Sanidade extra usando efeitos como o do Recurso Psicanalista se tiver uma Condição de Desespero?

R. Não, um investigador com uma Condição de Desespero não recupera Sanidade com uma ação de Descansar, nem recupera Sanidade extra de outros efeitos durante uma ação de Descansar.

Porém, efeitos que fazem um investigador recuperar Sanidade sem realizar uma ação de Descansar, tais como o do Recurso Médico Particular, afetam normalmente o investigador.

nem mesmo os mais valiosos da coleção, alguns nem haviam sido ainda propriamente identificados pelos arqueólogos.

HARRY HOUDINI FAZ UM ESTRONDO!

por Rex Murphy
Repórter Investigativo

ARKHAM, Mass. — A sensação vaudevillesca Harry Houdini continua a surpreender a nação com seus excitantes atos de fuga. Desde a façanha impressionante de alguns anos atrás, quando foi enterrado vivo, sua popularidade alcançou os céus, com bilheteria esgotada todas as noites, e até mesmo um livro no mercado! Nós da Gazeta recentemente tivemos a felicidade de assistir a uma performance de Houdini na cidade — e foi gratuita, em troca apenas de que publicássemos este artigo — e, cara, que espetáculo! A performance começou com seu lendário ato da “Câmara de Tortura Chinesa”, no qual ele foi amarrado e mantido de cabeça para baixo em um tanque d’água, vindo a escapar, completamente são e salvo, em apenas alguns momentos! De fato, foi uma atuação fantástica, e, perto do fim, tivemos a oportunidade de ver um curioso novo ato, no qual ele lê os pensamentos de sua amada esposa, Bess. Impressionante!

CRÉDITOS

Design da Expansão: Nikki Valens

Design de *Eldritch Horror*: Corey Konieczka e Nikki Valens

Texto Extra: Dane Beltrami e Tim Uren

Revisão: Matthew Landis

Design Gráfico: Shaun Boyke

Design Gráfico de *Eldritch Horror*: Michael Silsby

Ilustração da Capa: Jacob Murray

Arte Interna: Cristi Balanescu, Tiziano Baracchi, Mauro Dal Bo, Guillaume Ducos, Tony Foti, Ed Mattinian, Stephen Somers, Magali Villeneuve, e os artistas do LCG *Call of Cthulhu* e dos produtos da *Arkham Horror Files*.

Direção de Arte: Taylor Ingvarsson e Zoë Robinson

Diretor Administrativo de Arte: Andy Christensen

Gerente de Design Gráfico: Brian Schomburg

Gerente de Produção: Megan Duehn e Simone Elliott

Produtor Executivo: Michael Hurley

Editor: Christian T. Petersen

Coordenador de Controle de Qualidade: Zach Tewalthomas

Playtesters: René van den Berg, Carolina Blanken, Pieter Blanken, Marieke Franssen, Anita Hilberdink, Mark Larson, Emile de Maat, Alex Ortloff, Martin van Schaijk, Maarten Schopman, Léon Tichelaar, Marjan Tichelaar-Haug e Vera Visscher

Um agradecimento especial a todos que testaram nossa versão beta.

Galápagos Jogos: Equipe formada por pessoas muito legais que acreditam que jogos de tabuleiro são uma forma de entretenimento fantástica!

Tradução: Leonardo Zilio

Revisão: Priscilla Freitas

Diagramação BR: Felipe Godinho Page e Danilo Sardinha



© 2015 Fantasy Flight Games. Nenhuma parte deste produto pode ser reproduzida sem permissão. Eldritch Horror e Fantasy Flight Supply são marcas comerciais da Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games, Arkham Horror e o logotipo FFG são marcas registradas da Fantasy Flight Games. Todos os direitos reservados. A Fantasy Flight Games está localizada no endereço: 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 651-639-1905. Imagens meramente ilustrativas. Produzido na China.

ESTE PRODUTO NÃO É UM BRINQUEDO.
NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 14 ANOS.

WWW.GALAPAGOSJOGOS.COM.BR

