

STAR WARS REBELLION

A ASCENSÃO DO IMPÉRIO

Esta expansão apresenta novas opções para o jogo *Star Wars: Rebellion*. Os heróis e vilões de *Rogue One: A Star Wars Story* entram na briga junto dos personagens mais aclamados pelos fãs, como Jabba, o Hutt. Além disso, novos veículos e cartas táticas avançadas tecem o rumo de intensas batalhas cheias de momentos cinematográficos. Não importa o seu lado, *A Ascensão do Império* fornece diversas ferramentas cruciais que irão ajudá-lo a conquistar ou a libertar a galáxia.

LISTA DE COMPONENTES

 Este folheto de regras	 8 Líderes com Bases
 44 Cartas de Missão (24 Imperiais, 20 Rebeldes)	 2 Anéis de Anexação
 12 Cartas de Objetivo	 5 Marcadores de Alvo
 32 Cartas Táticas Avançadas (16 Imperiais, 16 Rebeldes)	 3 Dados Verdes
 16 Cartas de Ação (8 Imperiais, 8 Rebeldes)	 2 Planilhas de Referência de Unidades
	 36 Miniaturas Plásticas (18 Imperiais, 18 Rebeldes)

CARTAS DA EXPANSÃO

Todas as cartas desta expansão estão marcadas com o ícone de *A Ascensão do Império*.

Ao usar essa expansão, remova as seguintes cartas do seu jogo base e, em vez delas, use as cartas substitutas que vêm nesta expansão:

-  Sabotagem (Carta de Missão Rebelde)
-  Filho de Skywalker (Carta de Ação Rebelde)
-  Informações Relevantes (Carta de Ação Imperial)
-  Construir Super Star Destroyer (ambas as cópias dessa Carta de Missão Imperial)

Essas cartas substitutas têm o mesmo nome daquelas do jogo base e exibem o ícone de *A Ascensão do Império*.

COMO USAR ESTA EXPANSÃO

Antes de usar esta expansão, embaralhe todas as Cartas de Ação e de Missão em seus respectivos baralhos e use as outras cartas conforme descrito abaixo. Coloque todos os marcadores, dados, miniaturas e Líderes em um único suprimento de componentes não usados.

PREPARAÇÃO

Ao usar essa expansão, os jogadores precisam fazer as seguintes mudanças na preparação (página 15 do Guia de Referência).

-  **Escolher Facções e Selecionar Componentes:** após cada jogador ter selecionado os componentes de sua facção, ele coloca sua Planilha de Referência de Unidades abaixo de sua Planilha de Facção. As unidades exibidas nessa planilha podem ser construídas usando as regras convencionais.
-  **Preparar Baralho de Objetivos:** substitua a etapa 4 da preparação pelas seguintes regras:
 - Separe as Cartas de Objetivo em três pilhas de acordo com o número exibido no verso de cada carta (I, II ou III).
 - Monte um baralho de estágio III com 1 carta "Planos da Estrela da Morte" e 4 cartas aleatórias do estágio III. Em seguida, embaralhe essas cartas.
 - Monte um baralho de estágio II com 1 carta "Planos da Estrela da Morte" e 4 cartas aleatórias do estágio II. Embaralhe essas cartas e coloque-as sobre o baralho de estágio III.
 - Embaralhe a pilha de estágio I e coloque 5 cartas aleatórias sobre o baralho do estágio II. Em seguida, retorne todas as Carta de Objetivo não usadas para a caixa da partida sem revelá-las. Por fim, o jogador Rebelde compra uma Carta de Objetivo.

-  **Cartas Táticas:** se você estiver usando as regras de Combate Cinematográfico, remova da partida todas as Cartas Táticas originais. Em vez disso, use as Cartas Táticas Avançadas dessa expansão e as novas regras listadas na seção "Combate Cinematográfico".

-  **Preparar Cartas de Missão:** essa expansão inclui um novo conjunto de Cartas de Missão. Para sua primeira partida usando este baralho, os jogadores devem montar seus Baralhos de Missão usando **apenas** as Cartas de Missão que exibem o ícone de Darth Vader **ou de um Líder** localizada na parte esquerda da carta.



O ícone de Darth Vader

Em partidas futuras, os jogadores escolhem as Cartas de Missão que querem usar (veja "Escolhendo Conjuntos de Missão" na página 02).

Todas as Cartas de Missão iniciais e Cartas de Projeto são usadas em todas as partidas. As Cartas de Projeto de *A Ascensão do Império* são embaralhadas no Baralho de Projetos.

-  **Posicionar Unidades Iniciais e Marcadores de Lealdade:** após posicionar os Marcadores de Lealdade durante a etapa 8 da preparação, os jogadores devem decidir se irão usar a lista de unidades iniciais do jogo base ou as unidades iniciais de *A Ascensão do Império* (veja a próxima coluna).

As unidades iniciais de *A Ascensão do Império* são as seguintes. Isso substitui as partes II e III da etapa 8 da preparação:

- O jogador Imperial coloca 1 Estrela da Morte no espaço 3 de sua linha de construção. Então, ele escolhe **qualquer** sistema remoto e coloca 4 TIE Fighters, 1 Stormtrooper e 1 Estrela da Morte em Construção no sistema escolhido.
 - Importante:** em seguida, remova a carta do sistema remoto escolhido do Baralho de Sondas e coloque-a na caixa do jogo.
- O jogador Imperial recebe 8 TIE Fighters, 3 Assault Carriers, 3 Star Destroyers, 2 TIE Strikers, 12 Stormtroopers, 4 AT-STs, 2 Assault Tanks e 1 AT-AT. Ele os coloca em quaisquer sistemas que tenham um Marcador de Lealdade Imperial, de Subjugação ou uma Estrela da Morte em Construção.
 - Pelo menos uma unidade terrestre deve ser colocada em cada sistema Imperial.
- O jogador Rebelde recebe 1 X-wing, 1 Y-wing, 1 U-wing, 1 Transporte Rebelde, 1 Corvette Corelliano, 5 Troopers Rebeldes, 2 Airspeeders e 1 Vanguarda Rebelde. Ele pode posicionar essas unidades no espaço da "Base Rebelde" e/ou em **um** sistema qualquer Rebelde ou neutro (exceto o sistema que contém a Estrela da Morte em Construção).

DADOS VERDES

Algumas unidades e Líderes rolam dados verdes. Esses dados exibem 2 ícones de acerto direto (☘) e nada mais. Durante o combate, esses ícones podem causar dano a qualquer unidade na batalha normalmente.



Há apenas 3 dados verdes no jogo. Um jogador não pode rolar mais de 3 dados verdes ao tentar uma missão ou rolar dados em combate. Esses dados podem ser usados em adição ao máximo de 5 dados vermelhos e 5 dados pretos que são rolados em combate ou em uma missão.

Quando uma habilidade solicitar que um jogador role dados, sempre use os dados vermelhos ou pretos, exceto quando especificado de outra maneira. Por exemplo, o jogador Rebelde rola os dados vermelhos ou pretos ao resolver a Carta de Objetivo "Planos da Estrela da Morte".

HABILIDADES MENORES

Alguns Líderes exibem ícones de habilidades menores. As habilidades menores são representadas nos Líderes por ícones pequenos.

Cada ícone de habilidade menor permite que o Líder role 1 dado verde ao ser envolvido em uma missão. Por exemplo, quando Jabba, o Hutt resolve uma missão de inteligência (👁), ele rola 2 dados convencionais (vermelhos ou pretos) e 1 dado verde.

Os ícones de habilidades menores contam na hora de preencher os requisitos de habilidade das Cartas de Missão. Por exemplo, Jabba, o Hutt pode tentar missões que exijam até 3 de inteligência (👁) ou 3 de diplomacia (♠).

LIMITE DA RESERVA DE LÍDERES

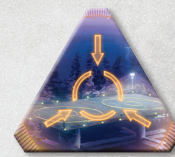
Se um jogador, em algum momento, tiver mais de 8 Líderes em sua reserva de Líderes, ele deve escolher 8 para manter na reserva, e eliminar o restante (remova-os da partida).

Ao jogar uma partida em equipe, cada equipe tem um limite de 8 Líderes. Se um time tiver mais do que 8 Líderes em suas reservas. Eles devem escolher 8, e eliminar o restante. Se um jogador tiver mais Líderes que seu companheiro de equipe, os Líderes excedentes devem ser escolhidos da reserva do jogador com mais Líderes.

MARCADORES DE ALVO

Os Marcadores de Alvo são usados por Cartas de Objetivo e de Missão. A ilustração do marcador deve ser igual à ilustração da carta correspondente.

Cada Marcador de Alvo é colocado em um sistema conforme a instrução da carta.



Marcador de Alvo de Posto de Observação

REMOVENDO MARCADORES DE ALVO

Quando um jogador tiver uma unidade terrestre em um sistema que contém um Marcador de Alvo e seu adversário não tiver nenhuma unidade terrestre lá, ele pode remover o marcador. Retorne o marcador ao suprimento de componentes não utilizados. A carta do marcador especifica se há algum efeito especial para resolver como resultado da remoção do marcador.

Quando um sistema é destruído, todos os Marcadores de Alvo no sistema também são removidos e o efeito da remoção é resolvido.

OBJETIVOS INSTANTÂNEOS

Algumas Cartas de Objetivo exibem a palavra "**Instantâneo**" em negrito no topo. Quando uma dessas cartas é comprada e vai para a mão do jogador Rebelde, ele a revela imediatamente e resolve sua habilidade. Futuramente, a carta irá fornecer reputação, conforme explicado na própria carta.

Um objetivo instantâneo permanece na partida enquanto pelo menos um de seus Marcadores de Alvo estiver no tabuleiro. Quando todos os seus Marcadores de Alvo forem removidos, descarte a Carta de Objetivo.

HABILIDADES DAS UNIDADES

Algumas unidades dessa expansão possuem regras especiais.

BUNKER DE ESCUDO

Os bunkers de escudo fornecem alguns benefícios:

-  **Proteção da Estrela da Morte:** as Estrelas da Morte e as Estrelas da Morte em Construção não podem ser destruídas, sofrer dano ou ter danos atribuídos a elas enquanto estiverem no mesmo sistema que um Bunker de Escudo. Isso as torna imunes à Carta de Objetivo "Planos da Estrela da Morte". Após todos os Bunkers de Escudo de um sistema serem destruídos, essa habilidade não tem mais efeito.
-  **Destacamento Facilitado:** além das regras normais de destacamento, um Bunker de Escudo pode ser destacado em qualquer sistema que tenha ao menos 1 unidade terrestre Imperial e não tenha unidades Rebeldes. A lealdade do planeta não importa.
-  **Reforço Local:** quando um Bunker de Escudo estiver em um sistema remoto sem unidades Rebeldes, o jogador Imperial pode destacar unidades nesse sistema como se ele fosse um sistema leal. Isso não pode ser usado na mesma etapa de construção em que o Bunker de Escudo foi destacado. Observe que destacar uma Estrela da Morte nesse sistema conta para o limite de destacamento de 2 unidades durante a Fase de Restauração.

INTERDICTOR

Unidades Rebeldes não podem recuar de um sistema que tenha um Interdictor. As habilidades Rebeldes que fornecem maneiras adicionais de recuo não podem ser usadas em um sistema com um Interdictor. Assim que todos os Interdictors do sistema forem destruídos, essa habilidade não se aplica mais.

CONSTRUINDO UNIDADES

Os dois jogadores agora têm mais opções de unidades para construir. Se os jogadores entrarem em um conflito de tempo ao escolher as unidades para construir durante a Fase de Restauração, o jogador Rebelde escolhe primeiro quais unidades ele quer colocar na linha de construção, seguido do jogador Imperial.

DESTRUINDO E MOVENDO ESTRUTURAS

Todas as unidades terrestres imóveis são estruturas. Normalmente, se as únicas unidades remanescentes de um jogador em um determinado sistema forem estruturas, e o adversário dele ainda tiver unidades terrestres nesse sistema, essas estruturas são destruídas. Contudo, se um jogador **rolou ao menos um dado** na batalha deste palco nesta rodada, as estruturas dele não são destruídas e outra rodada de combate é resolvida.

Algumas habilidades permitem que um jogador mova as unidades do adversário ou forcem o adversário a mover unidades. Tais habilidades não podem ser usadas para mover estruturas.

COMBATE CINEMATOGRAFICO

Esta expansão inclui novas regras de combate e Cartas Táticas Avançadas que têm efeitos temáticos emocionantes. Os jogadores Imperial e Rebelde possuem seus próprios Baralhos Táticos Espaciais e Terrestres, que permitem que as unidades resolvam efeitos únicos.

Ao usar essa expansão, os jogadores usam as Cartas Táticas Avançadas em vez de as Cartas Táticas encontradas no jogo base. Essas cartas são usadas da seguinte forma:

CARTAS TÁTICAS AVANÇADAS

Durante a etapa de combate "Comprar Cartas Táticas", cada jogador pega e examina seus Baralhos Táticos. Esses baralhos nunca são embaralhados; um jogador tem acesso a todas as cartas dele, exceto àquelas na pilha de descarte.

Antes da primeira etapa de **cada rodada** de uma batalha espacial e de **cada rodada** de uma batalha terrestre, resolva os seguintes efeitos:

- Cada jogador escolhe simultaneamente 1 Carta Tática de seu próprio baralho que corresponda ao palco atual e a posiciona voltada para baixo.
- Após ambos os jogadores concluírem suas escolhas, eles viram as cartas para cima simultaneamente.
- Começando pelo jogador da vez, cada um escolhe e resolve a habilidade de cima ou de baixo de sua Carta Tática.

Algumas habilidades são precedidas por um ícone de unidade. Essas habilidades podem ser resolvidas apenas se houver ao menos 1 unidade desse tipo no sistema.



A habilidade de cima exige uma TIE Fighter

Os jogadores continuam resolvendo a batalha normalmente, começando com o jogador da vez rolando dados para resolver seu ataque.

Os jogadores não podem jogar Cartas Táticas **durante** um ataque. As Cartas Táticas Avançadas são **jogadas apenas** no começo de cada rodada de batalha, como descrito acima.

Após um jogador resolver uma Carta Tática Avançada, ele a descarta voltada para cima ao lado do baralho. As Cartas Táticas em uma pilha de descarte **não são embaralhadas novamente no baralho** ao final do combate. Em vez disso, após um jogador usar a última Carta Tática de seu baralho, ele retorna todas as cartas da pilha de descarte dessa carta para seu baralho (exceto a carta recém-resolvida).

Qualquer jogador pode examinar as Cartas Táticas de uma pilha de descarte a qualquer momento.

AÇÃO DE RERROLAGEM DO LÍDER

Ao usar as regras de combate cinematográfico, os valores táticos dos Líderes não determinam o número de cartas que os jogadores compram no começo do combate. Em vez disso, como uma ação de combate, um jogador pode escolher rerrolar um número de dados até o valor tático de seu Líder naquele palco.

Todos os dados são escolhidos e rerrolados simultaneamente. Cada dado pode ser rerrolado apenas uma vez por ataque usando valores táticos. Se um jogador tiver mais de um Líder no sistema, ele usa apenas os dois valores (1 terrestre e 1 espacial) mais altos dentre esses Líderes. Um jogador pode usar essa ação **uma vez** durante cada um de seus ataques.

EVITANDO ACERTOS

Algumas Cartas Táticas evitam **ACERTOS** (☒) ou **ACERTOS DIRETOS** (✳). Tais habilidades fazem efeito no começo da etapa "Atribuir Dano". Antes de atribuir dano, o adversário deve remover os dados correspondentes aos ícones exibidos.

Exemplo: o jogador Imperial joga uma carta que evita 2 acertos pretos (☒). O jogador Rebelde rola seus dados e obtém os seguintes resultados: 3 ☒ pretos, 1 ☒ vermelho, 1 ✳ preto. Dois de seus dados pretos que rolaram acertos são removidos. O jogador Rebelde ficou com 1 ☒ preto, 1 ☒ vermelho e 1 ✳ preto.

DESTRUINDO E DANIFICANDO UNIDADES

Algumas Cartas Táticas **DESTROEM** unidades. Quando uma unidade é destruída por uma Carta Tática, ela não rola dados durante esta rodada. Esta unidade é removida **depois** dos dois jogadores terem resolvido suas Cartas Táticas. Isso significa que a unidade ainda pode ser usada para atender à exigência de unidade na Carta Tática do jogador.

Ao usar as regras de combate cinematográfico, pule a etapa "Destruir Unidades" dos ataques. Em vez disso, as unidades são destruídas se elas tiverem dano igual ou maior do que seus valores de vida no final daquela rodada de batalha (depois que todas as unidades desse palco tiverem atacado). Use Marcadores de Dano para controlar quanto dano foi atribuído a cada unidade.

Se uma carta de um jogador **CAUSA DANO**, ele coloca um Marcador de Dano em uma unidade de sua escolha. Se uma cor for especificada, o dano deve ser causado a uma unidade cuja vida seja dessa cor. Se uma carta causa mais do que um de dano, ele pode ser dividido entre múltiplas unidades, a menos que a carta especifique uma unidade.

REMOVENDO DANO

Um jogador pode gastar um dado com um ícone especial (✳) como ação de combate para remover um dano de uma das unidades dele. Para controlar isso, remova um Marcador de Dano da unidade. O dano deve ser removido de uma unidade no palco atual cuja vida corresponda à cor do dado. Ícones especiais não podem ser gastos para comprar ou jogar Cartas Táticas.

Como as unidades não são destruídas até o final da rodada de batalha, um jogador pode impedir que uma unidade seja destruída ao remover o dano. *Exemplo: uma unidade que tem 1 vida vermelha recebe 1 dano. Mais tarde na batalha, um jogador gasta 1 ✳ vermelho para remover 1 dano da unidade e impede sua destruição.*

CANCELANDO CARTAS

Quando a Carta Tática de um jogador é **CANCELADA**, ele não pode resolver nenhuma habilidade dela. Apesar de o jogador da vez geralmente resolver sua Carta Tática primeiro, se a carta do defensor exibir a palavra **CANCELAR**, o defensor resolve a carta primeiro.

Se um jogador tiver a habilidade de jogar uma carta adicional, a carta adicional não pode ser cancelada e não pode ser usada para cancelar outra carta.

REGRAS ADICIONAIS DE COMBATE CINEMATOGRAFICO

Os jogadores obedecem a todas as regras de combate do jogo base, exceto as listadas a seguir:



Se uma habilidade permite que um jogador compre Cartas Táticas, ele pega essa quantidade de cartas de sua escolha da própria pilha de descarte e as retorna para o baralho.

A habilidade da unidade Gerador de Escudo de comprar uma carta é resolvida **imediatamente antes** de os jogadores escolherem suas Cartas Táticas Terrestres.



As Cartas Táticas Avançadas afetam apenas as unidades no palco da carta que estiverem no sistema onde o combate está sendo resolvido, exceto quando especificado.



As habilidades das Cartas Táticas Avançadas duram até o final dessa rodada de batalha.



Cada jogador deve jogar uma Carta Tática Avançada em cada rodada de batalha. Um jogador pode escolher não resolver quaisquer habilidades e descartar a carta.



Algumas cartas mudam a ordem na qual os jogadores atacam (por exemplo, fazer o defensor rolar dados primeiro). Esse efeito dura até o final do combate ou até que outro efeito mude a ordem novamente.

ESCOLHENDO CONJUNTOS DE MISSÃO

Após jogarem a primeira partida com esta expansão, os jogadores podem escolher se querem usar o conjunto de Cartas de Missão de ***A Ascensão do Império*** ou o conjunto de Cartas de Missão do jogo base.

No final da etapa 7 da preparação, o jogador Rebelde e o jogador Imperial escolhem, cada um, uma carta qualquer de seus respectivos Baralhos de Missão e as colocam voltadas para baixo. Eles revelam as cartas simultaneamente.

Cada jogador que revelou uma carta que tem um ícone de Darth Vader usará o conjunto de Cartas de Missão de ***A Ascensão do Império*** nesta partida. Ele remove todas as cartas do baralho que não têm um ícone de Líder ou de Darth Vader.

Cada jogador que revelou uma carta que tem um ícone de Líder ou que não tem ícone usará o conjunto de Cartas de Missão do jogo base nesta partida. Ele remove todas as cartas do Baralho de Missão que têm um ícone de Darth Vader.



ÍCONE DE LÍDER
Use Sempre



SEM ÍCONE
Conjunto do Jogo Base



ÍCONE DE DARTH VADER
Conjunto de A Ascensão do Império

CRÉDITOS

FANTASY FLIGHT GAMES

Design da Expansão: Corey Konieczka

Produção: Molly Glover

Revisão: Allan Kennedy

Gerente de Jogo de Tabuleiro: James Kniffen

Design Gráfico da Expansão: WiL Springer

Gerente de Design Gráfico: Brian Schomburg

Arte da Caixa: Darren Tan

Arte Interna: Justin Adams, Alex Aguilar, Tiziano Baracchi, Ryan Barger, Matt Bradbury, Adam Burn, Von Caberte, JB Casacop, Anthony Devine, Dinodrawing, Mariusz Gandzel, Zach Graves, Audrey Hotte, Joel Hustak, Jeff Lee Johnson, Adam Lane, Jennifer Lange, Ignacio Bazán Lazcano, Henning Ludvigsen, Alejandro Mirabal, Mark Molnar, Ameen Naksewee, David Nash, Mike Nash, Borja Pindado, Maciej Rebisz, Vlad Ricean, Siim Rimm, Matthew Starbuck, Matt Stawicki, Nicholas Stohlman, Darren Tan, Alex Tooth, Ryan Valle, VIKO, Magali Villeneuve e Ben Zweifel

Direção de Arte: John Taillon

Esculturas: Jason Beaudoin e Akshay Pathak

Coordenador de Esculturas: Niklas Norman

Gerente da Direção de Arte: Melissa Shetler

Coordenador de Qualidade: Zach Tewalthomas

Gerente Sênior de Projeto: John Franz-Wichlacz

Gerente Sênior de Desenvolvimento de Produto: Chris Gerber

Diretor de Criação: Andrew Navaro

ASMODEE NORTH AMERICA

Coordenação de Licenças: Sherry Anisi

Gerente de Licenças: Simone Elliott

Gerente de Produção: Jason Beaudoin e Megan Duehn

Editor: Christian T. Petersen

LUCASFILM

Aprovações da Lucasfilm: Brian Merten

TESTES: Jeffrey Allen, Lars Betts, Craig Bishell, Bryan Bornmueller, Tomáš Caithaml, Jan Dedecek, Andrew Fischer, Brooks Flugaur-Leavitt, Marieke Franssen,



Todas as cartas removidas são devolvidas à caixa do jogo e não serão usadas durante esta partida.



Todas as Cartas de Missão iniciais e Cartas de Projeto são usadas em todas as partidas.



Ao jogarem uma partida em equipe, o General escolhe o conjunto de missões de sua facção durante a preparação.

ESCLARECIMENTOS DE CARTA

Algumas cartas desta expansão quebram as regras do jogo base e precisam de esclarecimentos adicionais, explicados abaixo:

MISSÃO DE SUBVERSÃO

Diferentemente de outras missões, a missão de "Subversão" nunca é tentada. Em vez disso, um jogador revela e resolve esta carta quando seu adversário tentar uma missão (durante a etapa "Enviar Líderes para Contrapor"). Os Líderes designados para essa missão irão contrapor a missão do adversário.



Até dois Líderes podem ser designados para essa missão.



Diferentemente de outras missões, os jogadores podem revelar suas missões de "Subversão" após passarem a vez durante a Fase de Comando.



Um jogador pode contrapor uma missão usando tanto um Líder de sua reserva de Líderes quanto Líderes de uma missão de "Subversão".



Quando um jogador usa uma missão de "Subversão", isso não conta como aquele jogador resolvendo o turno dele. (Ela é usada durante o turno do adversário).



As missões de "Subversão" podem ser usadas apenas contra missões que são "tentadas", e não contra missões que usam a palavra "resolva".



Os Líderes designados para uma missão de "Subversão" não são afetados pela missão "Evasão" dos Rebeldes.

VARREDURA DE ÁREA E INSTALAÇÕES SECRETAS

Essas Cartas de Ação usam as Cartas de Sonda que o jogador Imperial adquiriu durante a partida. Essas Cartas de Ação permanecem na partida até que a Carta de Sonda seja revelada e suas habilidades sejam resolvidas.

Essas Cartas de Ação **não** requerem que o Líder correspondente esteja no sistema para resolvê-las.

Nick Glover, Matt Harkrader, Anita Hilberdink, Sean Hubbard, Tim Huckelbery, Nathan Karpinski, Steven Kimball, Skyler Latshaw, Tim Latshaw, Brian Lewis, Jamie Lewis, Kortnee Lewis, Scott Lewis, Emile de Maat, Conor McCorry, Jeremy Rainbow, Kendra Rainbow, Toby Rainbow, Jake Ryan, Vera van Schaijk, Dan Smith, Tom Sorenson, Jason Walden e Joe Webb

Agradecimento especial a todos os nossos beta testers.

GALÁPAGOS

Tradução: Fabiano Guolo

Revisão: Kévila Cordas, Luis Perdomo e Priscilla Freitas

Diagramação BR: Danilo Sardinha, Felipe Godinho e Tati Hapanchuk

WWW.MUNDOGALAPAGOS.COM.BR

© & ™ Lucasfilm Ltd. Fantasy Flight Games e o logotipo FFG são marcas registradas da Fantasy Flight Games. Gamegenic e o logotipo da Gamegenic são marcas comerciais da Gamegenic GmbH. A Fantasy Flight Games está localizada em 1995 West County Road B2, Roseville, MN 55113, USA, 651-639-1905. Imagens meramente ilustrativas.