

ELDRITCH HORROR

MONTANHAS
DA LOUCURA
EXPANSÃO



UMA EXPEDIÇÃO À ANTÁRTIDA

A neblina antártica se dissipou, e uma cadeia de montanhas gigantes ficou subitamente visível. Os picos escuros, vastos e fatídicos atingiam altitudes impossíveis nos céus.

“Você já tinha visto montanhas tão altas assim antes?” Essa foi a pergunta de Ropes, gritando acima do motor do avião. Ursula sacudiu a cabeça em resposta.

Esses picos faziam o Himalaia parecer apenas uma colina. Ursula tinha certeza de que ninguém jamais havia visto montanhas tão altas. Ao menos não até a comunicação do Professor Lake há alguns dias. Ela sentiu uma pontada de tristeza. Pobre Lake. “O que aconteceu no acampamento?”

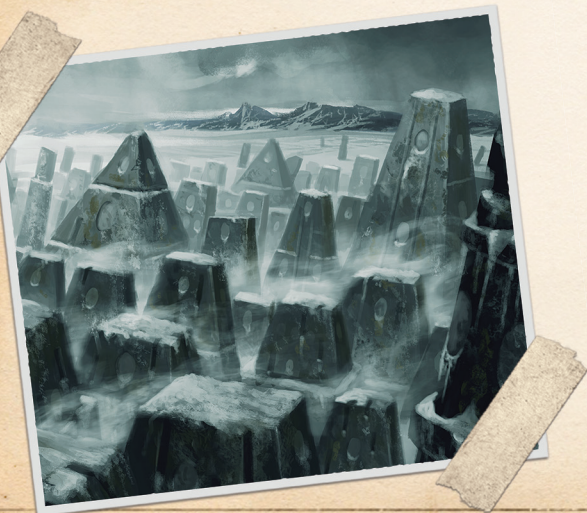
Ropes estremeceu. “Foi horrível. Após a tempestade se acalmar, nós conseguimos chegar ao local, mas tudo tinha sido destruído. Todos estavam mortos. Até os cachorros. Alguns dos homens haviam sido estripados. Eles acham que um dos cientistas piroou e matou todos eles. Isso é...”, ele não conseguiu terminar o pensamento. “Eu conhecia aqueles caras. Todos eles. Do navio, atravessando as geleiras. Todos eram como uma rocha, sabe? Acho que tem algo a ver com o isolamento aqui embaixo. Você já ouviu falar de alguém surtar dessa forma?”

Os dentes de Ursula se cerraram. Sim, ela já havia visto o horror de que a loucura humana era capaz. Ela havia visto na Índia, no Equador e em Chicago. Ainda assim, como poderia uma pessoa sozinha gerar tamanha sanguinolência? Se não foi o ato de um louco, o que mais poderia ter sido a fonte de tal carnificina?

“Tem uma abertura”, Ropes apontou para uma passagem entre os picos elevados. “É melhor você se preparar para o que está do outro lado.” Ele fez uma pausa dramática. “É uma cidade.”

ÍCONE DE EXPANSÃO

Cada uma das cartas desta expansão está marcada com o ícone de expansão *Montanhas da Loucura* para distingui-la das cartas de outros produtos da linha *Eldritch Horror*.



RESUMO DA EXPANSÃO

A expansão *Montanhas da Loucura* conduz os investigadores na Expedição da Miskatonic à Antártida para descobrir a história das criaturas ancestrais, uma raça alienígena antiga que já foi a espécie dominante na Terra. Estão inclusos novos investigadores, Anciões, Monstros e Encontros para serem usados com *Eldritch Horror*. Também são introduzidas novas mecânicas, incluindo um novo tabuleiro auxiliar, Recursos Exclusivos, a ação de Concentrar, Recursos do tipo *TAREFA* e, é claro, uma aventura nas Montanhas da Loucura.

UTILIZANDO ESTA EXPANSÃO

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

- As cartas de Resumo do Turno podem ser usadas pelos jogadores para acessar informações rápidas sobre ações, encontros e efeitos de cartas do Mito.
- Antes da preparação, os jogadores compram uma carta de Prelúdio aleatória. Essas cartas alteram a preparação e fazem com que cada jogo seja diferente.
- O tabuleiro auxiliar da Antártida, as cartas de Encontro no Posto Avançado, as cartas de Encontro nas Montanhas, as cartas de Encontro de Pesquisa na Antártida, e os três Portais e seis Pistas que correspondem aos espaços no tabuleiro auxiliar da Antártida são usados pelo Ancião Ascensão das Criaturas Ancestrais e pela carta de Prelúdio Arauto da Perdição Vindo da Antártida, ambos incluídos nesta expansão. Caso contrário, esses componentes são devolvidos à caixa do jogo. Consulte a página 4 para ler as regras relacionadas a eles.
- As cartas de Aventura presentes nesta expansão são utilizadas pela carta de Prelúdio Arauto da Perdição Vindo da Antártida. Caso contrário, elas são devolvidas à caixa do jogo. Consulte a página 5 para ler as regras relativas a Aventuras.
- Acrescente todas as fichas de Concentração e o marcador de Aventura à pilha geral de marcadores e fichas. Consulte a página 5 para ler 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 da Antártida



8 Fichas de Investigador com os Respectivos Suportes Plásticos e Marcadores

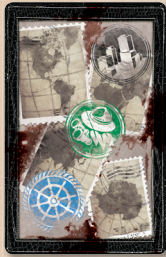


2 Fichas de Anceião



26 Cartas do Mito

CARTAS DE ENCONTRO



4 de Encontros Genéricos



4 da América



4 da Europa



4 da Ásia Austrália



6 de Expedição (3 versos diferentes)



6 de Outro Mundo



48 de Pesquisa (2 versos diferentes)



24 de Encontros Especiais (3 versos diferentes)



16 do Posto Avançado



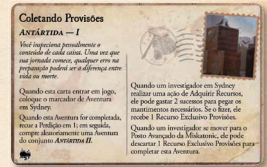
16 das Montanhas



16 de Pesquisa na Antártida



14 Cartas de Mistério (2 versos diferentes)



12 Cartas de Aventura (3 versos diferentes)



8 Cartas de Artefato



16 Cartas de Recurso



16 Cartas de Feitiço



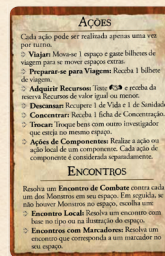
42 Cartas de Recurso Exclusivo



32 Cartas de Condição



6 Cartas de Prelúdio



4 Cartas de Resumo do Turno



6 Marcadores de Pista



8 Fichas de Concentração



1 Marcador de Aventura



1 Marcador de Mistério



6 Marcadores de Portal



14 Marcadores de Monstro e 8 Marcadores de Monstro Epico

CARTAS DE PRELÚDIO

Quando jogar com esta expansão, os jogadores compram uma carta de Prelúdio aleatória antes de prepararem 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 Arauto da Perdição Vindo da Antártida instrui os jogadores a prepararem o tabuleiro auxiliar da Antártida. As regras para preparar e usar esse tabuleiro auxiliar são descritas a seguir.

TABULEIRO AUXILIAR DA ANTÁRTIDA

O tabuleiro auxiliar da Antártida presente nesta expansão permite que os investigadores acessem uma região do mundo previamente inexplorada, cheia de pistas sobre a história antiga da Terra e rica em artefatos alienígenas.

Esse tabuleiro auxiliar é usado apenas se o Ancião for Ascensão das Criaturas Ancestrais ou se a carta de Prelúdio for Arauto da Perdição Vindo da Antártida.

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 da Antártida.

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 Criatura Ancestral, 1 Monstro Pinguim Gigante, 1 Monstro Protoshoggoth e 1 Monstro Shoggoth. Quando qualquer um desses componentes for ser devolvido ao Repositório de Monstros, em vez disso, ponha-o de lado.

4. SEPARE E POSICIONE OS BARALHOS

Separe todos os Encontros no Posto Avançado, Encontros nas Montanhas e Encontros de Pesquisa na Antártida 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 da Antártida.

MOVENDO-SE PARA O TABULEIRO AUXILIAR

Viajar para a Antártida pode ser um desafio. Abaixo estão as duas opções que os investigadores podem usar para chegar ao seu destino.

➤ A Antártida do tabuleiro principal e o Posto Avançado da Miskatonic no tabuleiro auxiliar estão conectados por uma rota Local. Na Fase de Ação, um investigador pode se mover da Antártida para o Posto Avançado da Miskatonic ou do Posto Avançado da Miskatonic para a Antártida.

- 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.

➤ Outra opção é a seguinte: quando um investigador realizar uma ação de Adquirir Recursos, ele pode gastar dois sucessos para se mover até o Posto Avançado da Miskatonic.

HABILIDADES DE LOCAIS

Cada espaço no tabuleiro auxiliar da Antártida tem uma ou mais habilidades de local que afetam os investigadores nesse espaço.

Uma habilidade de “Ação Local” pode ser realizada apenas por investigadores que estiverem no espaço em questão. Cada investigador pode realizar a habilidade de “Ação Local” de cada espaço apenas uma vez por turno.

ENCONTROS LOCAIS

Os investigadores no tabuleiro auxiliar da Antártida têm acesso a encontros temáticos relacionados à aventura na Antártida.

- Durante a Fase de Encontros, um investigador no Posto Avançado da Miskatonic, no Acampamento Lake ou no Deserto Congelado pode encontrar um desses espaços comprando uma carta de Encontro no Posto Avançado e resolvendo o efeito correspondente ao nome do espaço.
- Durante a Fase de Encontros, um investigador nas Montanhas Nevadas, na Cidade das Criaturas Ancestrais ou no Planalto de Leng pode encontrar um desses espaços comprando uma carta de Encontro nas Montanhas e resolvendo o efeito correspondente ao nome do espaço.

ENCONTROS DE PESQUISA

Quando um investigador encontra uma Pista no tabuleiro auxiliar da Antártida, ele **não** resolve um Encontro de Pesquisa do Ancião escolhido. Em vez disso, ele compra e resolve um Encontro de Pesquisa na Antártida.

Um Encontro de Pesquisa na Antártida é considerado como um Encontro de Pesquisa para todos os efeitos de jogo.

AVENTURAS

As cartas de Aventura desta expansão representam as expedições antárticas que os investigadores podem realizar para receberem várias recompensas, tais como recuar a Perdição ou avançar o Mistério ativo. As Aventuras na **ANTÁRTIDA** são usadas apenas se a carta de Prelúdio Arauto da Perdição Vindo da Antártida for comprada no início da partida. As Aventuras são divididas em três etapas, mostradas como um atributo na frente da carta (**I, II, III**), e narram a Expedição da Miskatonic à Antártida que vai revelar a história das criaturas ancestrais.

Quando uma Aventura for comprada, o investigador ativo a coloca em jogo voltada para cima e resolve o seu efeito “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 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.

AÇÃO DE CONCENTRAR

Esta expansão introduz uma nova Ação que pode ser realizada por qualquer investigador. Como uma de suas ações, um investigador em qualquer espaço recebe uma ficha de Concentração.

- Um investigador 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 podem ser gastas para rerrolar dados.
- Um investigador não pode ter mais do que duas fichas de Concentração.

RECURSOS EXCLUSIVOS

Alguns encontros desta expansão oferecem vários 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 sobre ele.



4 de novembro de 1926

Policial Muldoon,

Estou lhe enviando esta mensagem para avisá-lo de um perigo iminente.

Sou bibliotecário na Universidade do Miskatonic e também coleciono textos estranhos e raros. Recentemente visitei o Asilo de Lunáticos em Danvers, na esperança de encontrar o diário do diretor de teatro Timothy Cornish. Como você provavelmente se lembra, Cornish foi internado no manicômio após seu violento colapso mental. Por mais ridículo que pareça, eu acredito que Cornish possa ter registrado informações em seu diário, talvez em código, que são vitais para a sobrevivência da humanidade.

Quando conversei com os funcionários, eles mencionaram a coincidência de que um homem de terno preto estivera lá na mesma manhã perguntando sobre o diário de Cornish. Ainda que não conseguissem descrever o rosto do homem, eles perceberam o tique-taque exageradamente alto de seu relógio. A resposta que deram a ele foi a mesma que eu recebi: o diário era parte das evidências recolhidas pelo Departamento de Polícia de Boston e estava especificamente sob sua custódia, Policial Muldoon.

Não me sinto confortável para contar mais a você sobre o indivíduo de terno preto, pois temo que você me consideraria louco. No entanto, posso garantir que ele, assim como os seus semelhantes, são perigosos. Eles estão dispostos a matar para obter o diário. Por favor, não deixe que ele caia nas mãos deles.

Eu estou atualmente em Boston, no Hotel Ruyale Arms, e estou ansioso para conhecê-lo pessoalmente. Tome cuidado, Policial Muldoon, e não fale sobre este assunto com ninguém.

Muito sinceramente,

Daisy Walker





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 , os jogadores testam a proficiência indicada em vez da proficiência que foi substituída.

RESISTÊNCIA À MAGIA

Alguns Monstros e Monstros Épicos desta expansão têm a habilidade de Resistência à Magia. Ao resolver um Encontro de Combate contra um Monstro com a habilidade Resistência à 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.

REGRAS OPCIONAIS

Alguns jogadores podem querer ajustar a dificuldade do jogo. Esta seção apresenta regras opcionais para ajustar a dificuldade do jogo.

AJUSTANDO A DIFICULDADE DO JOGO

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 jogadores podem fazer a dificuldade do jogo 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 jogadores 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*.

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. Os espaços no tabuleiro auxiliar da Antártida são de qual tipo de espaço?

R. Os espaços no tabuleiro auxiliar da Antártida não pertencem a um tipo de espaço. Quando um investigador encontra uma Pista no tabuleiro auxiliar da Antártida, ele compra e resolve um Encontro de Pesquisa na Antártida.

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 ativa de Finn Edwards?

R. Quando Finn Edwards usa sua habilidade ativa, ele escolhe a si próprio, um outro investigador no mesmo espaço, ou ambos.

Se Finn escolher apenas a si próprio, ele se move para um espaço adjacente conectado por uma rota Ferroviária ou Naval.

Se Finn escolher apenas um outro investigador, esse investigador se move para um espaço adjacente conectado por uma rota Ferroviária ou Naval.

Se Finn escolher ambos, Finn se move para um espaço adjacente conectado por uma rota Ferroviária ou Naval, e o outro investigador escolhido pode se mover para esse mesmo espaço. Finn e o investigador escolhido não podem se mover para espaços diferentes.


P. Como funciona a habilidade passiva de Ursula Downs?

R. Uma vez por turno, Ursula pode optar por gastar uma Concentração a menos ao pagar por um efeito, inclusive o de gastar uma Concentração para rerrolar um dado ao resolver um teste. Isso pode reduzir o custo de Concentração de um efeito a zero.

P. A habilidade passiva de Wilson Richards permite que ele rerrole duas vezes o mesmo dado?

R. Não. Se Wilson ou outro investigador no mesmo espaço de Wilson gastar uma Concentração para rerrolar um dado e seu acervo de dados contiver apenas um dado, a habilidade passiva de Wilson não poderá ser usada.

P. Como funciona o efeito do Recurso Bacamarte?

R. Similar à Espingarda de Cano Duplo, um investigador com um Bacamarte obtém dois sucessos para cada 6 rolado ao resolver um teste de  durante um Encontro de Combate. Porém, cada 1 rolado nesse mesmo teste anula um sucesso. Isso significa que, ao calcular o total de sucessos, é preciso subtrair um sucesso para cada 1 rolado, até um mínimo de zero.

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. O que acontece se um investigador receber um Recurso Exclusivo Mensageiro e não houver mais Pistas que correspondam a espaços de Cidade no banco de Pistas?

R. O investigador deve descartar a Pista do espaço de Cidade mais próximo que contenha uma Pista, e colocá-la voltada para cima em seu Recurso Exclusivo Mensageiro.

P. Um investigador pode se beneficiar do Feitiço Tempestade de Espíritos e de um Recurso do tipo Arma?

R. Não. O Feitiço Tempestade de Espíritos permite que um investigador resolva um teste de  em vez do teste de  em um Encontro de Combate. Se o fizer, os bônus para sua  não se aplicam ao teste de . Porém, os bônus que se aplicam ao  do investigador se aplicam também ao teste.

P. Quando um investigador pode descartar uma Condição de Dívida com uma Condição de Financiamento?

R. Se um investigador for receber uma Condição de Dívida e já tiver uma Condição de Financiamento, ele pode descartar a Condição de Financiamento em vez de receber a Condição de Dívida.

Se um investigador já tiver tanto uma Condição de Dívida quanto uma Condição de Financiamento, ele pode descartar ambas a qualquer momento.

P. Um investigador recupera Vida extra usando efeitos como o do Recurso Exclusivo Provisões se tiver uma Condição de Infecção ou de Hipotermia?

R. Não. Um investigador com uma Condição de Infecção ou Hipotermia não recupera Vida com uma ação de Descansar, nem recupera Vida extra de outros efeitos que ocorrem durante uma ação de Descansar.

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

ÍNDICE

A	P
Ação de Concentrar..... 5	Perguntas Frequentes..... 7
Ajustando a Dificuldade do Jogo..... 6	Preparação do Tabuleiro Auxiliar..... 4
Avançar a Carta de Mistério Ativa 6	R
Aventuras 5	Recurso Exclusivo..... 2, 5
C	Recurso Não Exclusivo 5
Carta de Prelúdio 2, 4, 6	Regras do Tabuleiro Auxiliar..... 4
Componentes..... 3	Regras Opcionais..... 6
Concentração 5	Resistência à Magia 6
D	Resistência Física 6
Dificuldade do Jogo..... 6	Resumo da Expansão..... 2
Dificuldade em Escala 6	Rota Local..... 4
E	T
Encontros de Combate..... 6	Tabuleiro..... 4
Encontros de Pesquisa 4	Tabuleiro Auxiliar..... 4
Encontros de Pesquisa na Antártida 4	Tabuleiro Auxiliar da Antártida 4
Encontros Locais 4	Testes de Combate Alternativos 6
Encontros nas Montanhas 4	Tabuleiro Principal 4
Encontros no Posto Avançado ... 4	U
I	Utilizando Esta Expansão 2
Ícone de Expansão..... 2	
H	
Habilidades de Locais..... 4	
M	
Movendo-se para o Tabuleiro Auxiliar..... 4	



© 2014 Fantasy Flight Publishing, Inc. Nenhuma parte deste produto pode ser reproduzida sem permissão. Eldritch Horror e Fantasy Flight Supply são marcas comerciais da Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games, Arkham Horror e o logotipo FFG são marcas registradas da Fantasy Flight Publishing, Inc. Todos os direitos reservados. Made in China. Importado e Distribuído no Brasil por ILHAS GALÁPAGOS COMÉRCIO DE BRINQUEDOS, ARTIGOS RECREATIVOS E SERVIÇOS, LTDA CNPJ: 15.605.065/0001-38. Rua Augusto Perroni, 217, Butantã 05539-020 - São Paulo/SP atendimento@galapagosjogos.com.br. ESTE PRODUTO NÃO É UM BRINQUEDO. NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 14 ANOS.

WWW.GALAPAGOSJOGOS.COM.BR

CRÉDITOS

Design da Expansão: Nikki Valens
Design de Eldritch Horror: Corey Konieczka e Nikki Valens
Texto Extra: Paul Poppleton e Tim Uren
Revisão: Dane Beltrami e Matthew Landis
Design Gráfico: Monica Skupa
Design Gráfico de Eldritch Horror: Michael Silsby
Ilustração da Capa: Jacob Murray
Arte Interna: Emilio Rodriguez, Stephen Somers, Magali Villeneuve e os artistas do LCG *Call of Cthulhu* e dos produtos da *Arkham Horror Files*.
Direção de Arte: Zoë Robinson e John Taillon
Diretor Administrativo de Arte: Andy Christensen
Gerente de Design Gráfico: Brian Schomburg
Gerente de Produção: Eric Knight
Produtor Executivo: Michael Hurley
Editor: Christian T. Petersen
Teste do Jogo: Samuel W. Bailey, Chiara Bertulesi, Simone Biga, Carolina Blanken, Nayt Brookes, Andrea Dell'Agnese, Julia Faeta, Jason Glawe, Anita Hilberdink, Tim Huckelbery, Mike Kutz, Mark Larson, Emile de Maat, Sebastiaan van der Pal, Marijke van der Pal-Scheeres, Chad Reverman, Martin van Schaijk, Léon Tichelaar, Marjan Tichelaar-Haug e Vera Visscher.
Tradução: Leonardo Zilio
Revisão: Priscilla Freitas
Diagramação BR: Danilo Sardinha
Galápagos Jogos: Thiago Brito, Fernando Cabuto, Yuri Fang, David Preti e Renato Sasdelli

