

ELDRITCH HORROR

CIUDADES EN RUINAS EXPANSIÓN

Roland Banks se metió las manos bien dentro de los bolsillos del abrigo. Su aliento se convertía en una gélida neblina ante él mientras examinaba los montones de piedras y escombros que antes fueron una espléndida catedral. La destrucción era total. El terremoto que hizo temblar Roma la noche anterior fue fuerte, pero esto era distinto. Esto era otra cosa completamente diferente. Las calles de la ciudad relucían de esquirilas de cristal. Prácticamente todas las ventanas que había en kilómetros a la redonda habían reventado, pero los propios edificios, los que rodeaban la catedral, seguían en pie. No, lo que hubiera ocurrido aquí no era ningún acto de la naturaleza. Lo que quiera (o quien quiera) que hubiera causado esto lo había hecho con algún oscuro propósito, y la destrucción de esta catedral en concreto no era ningún accidente.

—¿Qué pena, ¿no?—Los pensamientos de Roland se vieron interrumpidos por otro transeúnte, un apuesto joven rubio con unos penetrantes ojos azules. —Una tragedia —respondió Roland mientras se arrodillaba para examinar un montón de esquirilas de cristal de vidriera. —¿No te parece extraño? —continuó el joven—. ¿Que la mayor parte del daño se haya concentrado aquí, en este lugar concreto? —La idea reflejaba lo mismo que había pensado Roland unos momentos antes. —Sí que es curioso —dijo Roland mientras sacaba un gran trozo de cristal de entre los restos. En el trozo, había un símbolo inusual grabado en el cristal. Inusual, pero Roland ya había visto antes ese símbolo.

El joven rubio frunció el ceño: —¿No crees que es hora de seguir tu camino? —Roland arrugó la frente y abrió la boca para protestar, pero se vio incapaz de discutir. —Yo... Sí, supongo que es cierto —Se dio media vuelta y comenzó a alejarse de la catedral, con un fuerte zumbido en los oídos. —Adiós, amigo —oyó Roland que decía el joven entre la confusión que crecía en su mente. Al acercarse a la esquina de la calle, un repentino chasquido hizo que volviera a centrarse en el mundo, y Roland se giró para mirar al joven rubio. Pero éste había desaparecido, y en su sitio sólo quedaba la esquirila de cristal, rota sobre los adoquines. El extraño símbolo estaba hecho añicos, pisoteado contra la piedra por el tacón de una bota.

ICONO DE LA EXPANSIÓN

Todas las cartas de esta expansión vienen indicadas con el icono de la expansión *Ciudades en ruinas* para distinguirlas de las cartas de otros productos de *Eldritch Horror*.



CONTENIDO

La expansión *Ciudades en ruinas* contiene estos componentes:

4 hojas de Investigador	12 cartas de Hechizo
4 cartas de Preludio	20 cartas de Estado
1 hoja de Primigenio	24 cartas de Apoyo único
4 cartas de Artefacto	4 fichas de Investigador con soportes de plástico
76 cartas de Encuentro	10 fichas de Monstruo (4 normales, 6 épicas)
4 de Europa	8 fichas de Devastación
4 de Asia/Australia	8 fichas de Salud
4 Generales	6 cartas de Misterio
4 de América	6 fichas de Cordura
6 de Expedición	24 cartas de Mitos
6 de Otros Mundos	8 fichas de Arcano
16 de Devastación	16 cartas de Desastre
24 de Investigación	
8 Especiales	
16 cartas de Apoyo	

DESCRIPCIÓN DE LA EXPANSIÓN

En la expansión *Ciudades en ruinas*, los investigadores deben descubrir la causa de los desastres antinaturales que siembran el caos en todos los continentes: aterradores terremotos que hacen temblar las ciudades hasta reducirlas a escombros, devastadores tifones que inundan las costas y tormentas torrenciales. Esta expansión incluye un nuevo Primigenio y nuevos investigadores y encuentros para usar con *Eldritch Horror*. También introduce mecánicas de juego totalmente nuevas como Desastres, Encuentros de Devastación y Apoyos únicos.

CÓMO USAR ESTA EXPANSIÓN

Al jugar con la expansión *Ciudades en ruinas*, añade todos los componentes de la expansión a sus respectivos mazos o reservas de componentes de *Eldritch Horror* excepto en el caso de los componentes descritos a continuación.

- Antes de la preparación, los jugadores roban una carta de Preludio aleatoria. Estas cartas modifican la preparación de la partida y hacen que cada partida sea distinta.
- Baraja las cartas de Desastre y de Encuentro de Devastación para crear sus dos mazos respectivos. Coloca el mazo de Desastres boca abajo junto al mazo de Mitos, y el mazo de Encuentros de Devastación boca abajo junto a los demás mazos de Encuentros. Añade la ficha de Devastación a la reserva de fichas general.
- Baraja todos los Apoyos únicos para crear el mazo de Apoyos únicos. Coloca este mazo boca arriba junto al mazo de Apoyos.

Algunos componentes de esta expansión requieren otros componentes recién introducidos. Por este motivo, debe incluirse todo el contenido de la expansión al jugar con ella.

CARTAS DE PRELUDIO

Al jugar con esta expansión, los jugadores roban una carta de Preludio aleatoria antes de preparar la partida. Estas cartas alteran la preparación de la partida y hacen que cada partida sea única.

El efecto de la carta se resuelve inmediatamente después de robarla a menos que especifique un momento distinto, como “después de resolver la preparación”.



Carta de Preludio

APOYOS ÚNICOS

Algunos Encuentros de esta expansión recompensan a los investigadores con distintos Apoyos únicos. Al igual que los Hechizos o los Estados, los Apoyos únicos son cartas de doble cara. Un investigador no puede mirar el dorso de los Apoyos únicos a menos que se lo permita un efecto.

- Los Apoyos únicos son pertenencias y pueden intercambiarse con la acción de intercambiar. No hay límite a la cantidad de Apoyos únicos que puede tener un investigador.
- El término “Apoyo” hace referencia tanto a los Apoyos como a los Apoyos únicos. El término “Apoyo no único” hace referencia a los Apoyos, pero no a los Apoyos únicos.
- Cuando se descarte un Apoyo único, descarta también todas las fichas que haya sobre la carta.



Carta de Apoyo único

CARTAS DE DESASTRE

Los Desastres representan fuerzas destructivas naturales y sobrenaturales que actúan sobre las ciudades del mundo y otras ubicaciones.

Algunos efectos hacen que los investigadores roben y resuelvan uno o más Desastres. Para ello, el investigador jefe roba la primera carta del mazo de Desastres, lee la carta en voz alta a todos los investigadores y resuelve sus efectos como se indica.

El efecto de la carta se resuelve inmediatamente. Después de resolver los efectos de la carta por completo, ésta se descarta boca arriba en una pila de descartes junto al mazo de Desastres.



Carta de Desastre

ENCUENTROS DE DEVASTACIÓN

Algunos efectos de esta expansión, especialmente los de los Desastres, pueden hacer que las casillas de Ciudad con nombre queden devastadas.

Cuando una casilla queda devastada, descarta todas las Pistas y fichas de Investigador derrotado de esa casilla, busca en el mazo de Encuentros de Expedición todas las cartas que se correspondan con esa casilla y devuélvelas a la caja del juego; por último, coloca una ficha de Devastación en la casilla.



Ficha de Devastación

- Si fuese a generarse una Pista en una casilla devastada, en lugar de eso, descarta esa Pista. No se puede mover ninguna Pista a una casilla devastada.
- Una casilla devastada no tiene tipo de casilla y deja de ser una casilla de Ciudad.
- Un investigador que esté en una casilla devastada no puede resolver un Encuentro General o de lugar que se corresponda con esa casilla. En lugar de eso, durante la fase de Encuentros, un investigador que esté en una casilla devastada puede resolver un encuentro con dicha casilla robando y resolviendo la primera carta del mazo de Encuentros de Devastación.
- Los Encuentros de Devastación son encuentros complejos que pueden requerir que un investigador resuelva varias pruebas.
- Si las nueve casillas de Ciudad con nombre del tablero principal quedan devastadas, **los investigadores pierden la partida.**



Carta de Devastación



REGLAS ADICIONALES

Esta sección recoge las reglas adicionales sobre Encuentros de Combate y Misterios.

ENCUENTROS DE COMBATE

Durante la fase de Encuentros, los investigadores deben resolver un encuentro con cada Monstruo no épico de su casilla antes de resolver un encuentro con cada Monstruo épico de su casilla.

RESISTENCIA FÍSICA

Algunos Monstruos y Monstruos épicos de esta expansión tienen la capacidad Resistencia física. Al resolver un Encuentro de Combate contra un Monstruo con la capacidad Resistencia física, un investigador no puede aplicar ninguna bonificación a su reserva de dados excepto las que provengan de pertenencias **MÁGICO** o de Hechizos.

Los efectos que permitan al investigador volver a tirar dados o manipular resultados de dados pueden usarse de forma normal.

MISTERIOS

Esta expansión presenta una nueva mecánica: “hacer avanzar el Misterio activo”. Debido a la complejidad de los Misterios, esto puede tener varios efectos distintos. Cuando los investigadores deban hacer avanzar el Misterio activo, el investigador activo resuelve uno de los siguientes efectos, según corresponda:

- Si el Misterio activo requiere que se coloquen una o más fichas sobre la carta, coloca una ficha de ese tipo sobre ella.
 - Las Pistas, Portales y Monstruos colocados sobre el Misterio activo de esta forma se roban de la reserva de Pistas, el montón de Portales y la reserva de Monstruos respectivamente.
- Si el Misterio activo requiere que se derrote un Monstruo épico, coloca dos fichas de Salud sobre la carta. La fortaleza del Monstruo épico se reduce en uno por cada ficha de Salud que haya sobre el Misterio activo.
 - Sin embargo, si el Misterio activo requiere que se derrote más de un Monstruo épico, coloca sólo una ficha de Salud sobre la carta. La fortaleza de cada Monstruo épico generado por el Misterio se reduce en uno por cada ficha de Salud que haya sobre la carta.
- Si el Misterio activo requiere que un investigador gaste una o más Pistas, coloca una Pista de la reserva de Pistas sobre la carta. Cualquier investigador puede gastar Pistas colocadas sobre el Misterio activo al resolver un efecto de esa carta.

VALORES DE HABILIDAD

Algunos efectos de esta expansión hacen referencia a las habilidades de un investigador como valor. El valor de una habilidad es igual a su valor impreso modificado por las fichas de Mejora y de Discapacidad.

➤ El valor de una habilidad no se ve afectado por las bonificaciones de pertenencias o de otros efectos, ya que esos efectos sólo se aplican al resolver una prueba.

Por ejemplo, Pete “Cubo de Basura” tiene un valor impreso de  de 3, y una ficha de Mejora “+1 ”. Por lo tanto, su valor de  es 4 (3 del valor impreso más 1 de su ficha de Mejora). La bonificación a la  que Dexter obtendría por su Apoyo Investigador privado no afecta al valor de la habilidad.

REGLAS OPCIONALES

Algunos jugadores pueden querer ajustar la dificultad del juego. Esta sección recoge reglas opcionales para ajustar la dificultad del juego y las instrucciones de preparación de las cartas de Preludio.

DIFICULTAD LOCURA

Si los jugadores quieren una experiencia de juego más complicada que la dificultad Difícil de la caja básica, pueden hacer que el juego sea notablemente más complicado si crean el mazo de Mitos únicamente con cartas de Mitos **DIFÍCIL**.

Nota: Esta regla opcional podría requerir expansiones adicionales en función del Primigenio elegido.

CONTROLAR TU DESTINO

En lugar de robar una carta de Preludio aleatoria antes de la preparación, los jugadores pueden decidir como grupo elegir una carta de Preludio y seguir los efectos de la carta de forma normal.

Como alternativa, los jugadores pueden elegir no usar una carta de Preludio.



PREGUNTAS FRECUENTES

P. Si la Perdición comienza en una casilla que contenga una ficha de Arcano colocada por el Preludio “Se acerca el Apocalipsis”, ¿hay que resolver un Desastre?

R. No. El Preludio indica que sólo se resuelve un Desastre cuando la Perdición avance a una casilla que contenga una ficha de Arcano. Para que el efecto se active, la Perdición debe avanzar.

P. ¿Siguen siendo “casillas de Ciudad con nombre” las ciudades devastadas?

R. Las casillas devastadas dejan de ser casillas de Ciudad y no tienen tipo de casilla; sin embargo, una casilla devastada conserva su nombre. Un efecto que haga referencia a una “casilla de Ciudad con nombre” implica una casilla que sea tanto de Ciudad como que tenga nombre. Por lo tanto, una casilla devastada no es una casilla de Ciudad con nombre porque ya no es una casilla de Ciudad.

P. ¿Puede un investigador tener varias copias del mismo Apoyo único?

R. Sí. No hay límite a la cantidad de Apoyos únicos que puede tener un investigador.

P. ¿Puede un investigador obtener un Apoyo único aleatorio cuando deba obtener un Apoyo aleatorio?

R. No. Si un efecto dice “obtén 1 Apoyo aleatorio del mazo”, el investigador obtiene dicho Apoyo del mazo de Apoyos, no del mazo de Apoyos únicos. Un investigador sólo obtiene un Apoyo único si el efecto especifica un Apoyo único.

CRÉDITOS

Diseño de la expansión: Nikki Valens

Diseño de Eldritch Horror: Corey Konieczka y Nikki Valens

Contenido adicional: Dane Beltrami y Tim Uren

Corrección: Christopher Meyer

Traducción: Sergio Hernández

Grupo narrativo de Arkham Horror: Dane Beltrami, Matthew Newman, Katrina Ostrander y Nikki Valens

Coordinador de control de calidad: Zach Tewalthomas

Diseño gráfico: Monica Hellend

Coordinador de diseño gráfico: Brian Schomburg

Maquetación: Edge Studio

Ilustración de cubierta: Cristi Balanescu

Ilustraciones interiores: Frej Agelii, Guillaume Ducos, Rafał Hryniewicz, Ed Mattinian, Ethan Patrick Harris, Emilio Rodríguez y los ilustradores de los productos de *La Llamada de Cthulhu* LCG y *Arkham Horror Files*

Dirección artística: Taylor Ingvarsson y Andy Christensen

Coordinador artístico: Melissa Shetler

Director creativo: Andrew Navaro

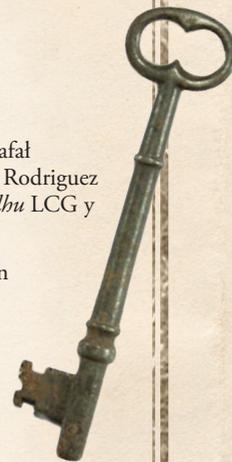
Coordinador de producción: Jason Beaduoyn y Megan Duehn

Productor ejecutivo: Michael Hurley

Editor: Christian T. Petersen

Pruebas de juego: Carolina Blanken, Marieke Franssen, Anita Hilberdink, Jason Horner, Julien Horner, Matthew Landis, Emile de Maat, Alex Ortloff, Emiel Speets, Léon Tichelaar y Marjan Tichelaar-Haug

¡Un agradecimiento especial a todos los participantes en las pruebas beta!



FANTASYFLIGHTGAMES.ES



© 2016 Fantasy Flight Games. Ninguna parte de este producto puede reproducirse sin permiso escrito explícito. Eldritch Horror, Gamegenic y el logo de Gamegenic son TM y © de Gamegenic GmbH, Alemania. Fantasy Flight Games, Arkham Horror y el logotipo de FFG son © de Fantasy Flight Games. Todos los derechos reservados. Distribuido en español por Asmodee Spain, Petróleo 24, 28918 Leganés, Madrid, España y Asmodee Chile, Román Díaz 110, Providencia, Santiago, Chile. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Este producto no es un juguete.