



CIDADES EM RUÍNAS

EXPANSÃO

Roland Banks enterrou as mãos nos bolsos do casaco. A respiração dele virou fumaça congelada enquanto ele vasculhava as pilhas de pedregulhos e escombros que um dia compuseram uma imponente catedral. Foi uma destruição total. O terremoto que sacudiu Roma na noite anterior foi forte, mas isto foi algo diferente. Foi algo totalmente fora do normal. Estilhaços de vidro brilharam nas ruas da cidade. Quase todas as janelas num raio de quilômetros foram destruídas, mas os prédios, mesmo os que circundam a catedral, se mantiveram em pé. Não, o que aconteceu aqui não foi um desastre natural. O que—ou quem—quer que seja que causou isto tinha uma intenção sombria, e a destruição desta catedral em particular não foi um acidente.

“Que pena, né?” Os pensamentos de Roland foram interrompidos por outro circunstante, um belo jovem loiro com olhos azuis penetrantes. “Uma tragédia.” Respondeu Roland, ajoelhando-se para mexer numa pilha de estilhaços de vitral. “Não parece estranho”, continuou o jovem, “que o dano tenha se concentrado aqui, nesse lugar em particular?” O sentimento ecoava o que Roland havia pensado. “Sim, é bem peculiar”, disse Roland, extraindo um pedaço grande de vitral do meio dos escombros. No objeto, um símbolo incomum estava gravado no vidro. Era um símbolo incomum, mas que Roland já tinha visto antes.

O jovem loiro franziu o cenho. “Você não acha que já é hora de partir?” Roland ergueu as sobrancelhas e abriu a boca em protesto, mas não conseguiu discordar. “Eu... sim, acho que talvez seja mesmo.” Ele se virou e começou a se afastar da catedral com um zumbido alto nos ouvidos. “Adeus, amigo.” Roland mal podia ouvir o jovem falando por entre a névoa que poluía sua mente. Ao se aproximar da esquina, um estrondo súbito fez o mundo voltar ao foco, e Roland se virou para encarar o jovem. Mas ele já havia sumido. No lugar dele, o estilhaço de vidro jazia quebrado entre as pedras, e o símbolo estava partido em vários pedaços, moído contra as pedras pela sola de uma bota.

ÍCONE DE EXPANSÃO

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



COMPONENTES

A expansão *Cidades em Ruínas* contém estes componentes:

4 Fichas de Investigador	4 Cartas de Artefato
1 Ficha de Ancião	16 Cartas de Recurso
76 Cartas de Encontro	20 Cartas de Condição
4 de Encontros Genéricos	12 Cartas de Feitiço
4 da América	24 Cartas de Recurso Exclusivo
4 da Europa	4 Marcadores de Investigador com Suportes de Plástico
4 da Ásia/Austrália	10 Marcadores de Monstros (4 normais, 6 épicos)
6 de Expedição	8 Marcadores de Devastação
6 de Outro Mundo	8 Fichas de Vida
16 de Devastação	6 Fichas de Sanidade
24 de Pesquisa	8 Marcadores Tétricos
8 de Encontros Especiais	
6 Cartas de Mistério	
24 Cartas do Mito	
16 Cartas de Desastre	
4 Cartas de Prelúdio	

RESUMO DA EXPANSÃO

Na expansão *Cidades em Ruínas*, os investigadores precisam descobrir a causa por trás de desastres naturais—terremotos terríveis que transformam cidades em escombros, tufões devastadores que inundam a costa e tempestades torrenciais que geram caos no continente. Esta expansão inclui um novo Ancião, e novos investigadores e encontros para serem usados com *Eldritch Horror*. Ela também introduz mecânicas totalmente novas, incluindo Desastres, Encontros de Devastação e Recursos Exclusivos.

UTILIZANDO ESTA EXPANSÃO

Quando jogar com a expansão *Cidades em Ruínas*, 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 compram uma carta de Prelúdio aleatória. Essas cartas alteram a preparação e fazem com que cada jogo seja diferente.
- Embaralhe os Desastres e Encontros de Devastação para criar dois baralhos respectivos. Coloque o baralho de Desastres voltado para baixo junto ao baralho do Mito, e o baralho de Devastação voltado para baixo junto com os demais baralhos de encontro. Acrescente todos os marcadores de Devastação ao banco de marcadores e fichas.
- 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.

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.

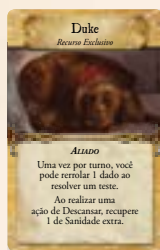
O efeito da carta é resolvido imediatamente após ela ser comprada, a menos que esteja explicitado um outro momento, tal como “após a preparação”.



Carta de Prelúdio

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.



Carta de Recurso Exclusivo

- 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.

CARTAS DE DESASTRE

Os Desastres representam forças destrutivas naturais ou sobrenaturais que agem sobre as cidades do mundo ou outros locais.

Alguns efeitos fazem os investigadores comprarem e resolverem um ou mais Desastres. Para tal, o Investigador-Chefe compra a primeira carta do baralho de Desastres e então a lê em voz alta para todos os investigadores, resolvendo os efeitos conforme for instruído.



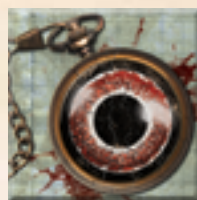
Carta de Desastre

O efeito da carta é resolvido imediatamente. Após resolver completamente o efeito da carta, ela é descartada numa pilha de descartes voltada para cima ao lado do baralho de Desastres.

ENCONTROS DE DEVASTAÇÃO

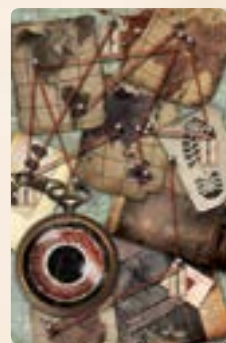
Alguns efeitos nesta expansão, especialmente os de Desastres, podem fazer com que espaços de Cidade nomeados sejam devastados.

Quando um espaço for devastado, descarte todos os marcadores de Pista e de investigador derrotado que estejam no espaço, procure no baralho de Encontros de Expedição pelas cartas que correspondem ao espaço em questão e devolva-as à caixa do jogo, e então coloque um marcador de Devastação no espaço.



Marcador de Devastação

- Se uma Pista for aparecer num espaço devastado, em vez disso, descarte-a. Uma Pista não pode ser movida para um espaço devastado.
- Um espaço devastado não possui um tipo de espaço; ele não é mais um espaço de Cidade.
- Um investigador num espaço devastado não pode resolver um Encontro Genérico ou um encontro local que corresponda ao seu espaço. Em vez disso, na Fase de Encontros, um investigador que estiver num espaço devastado pode encontrá-lo comprando e resolvendo a primeira carta do baralho de Encontros de Devastação.
- Encontros da Devastação são encontros complexos, podendo exigir que um investigador faça vários testes.
- Se todos os espaço de Cidade nomeados no tabuleiro principal estiverem devastados, **os investigadores perdem o jogo**.



Carta de Encontro de Devastação



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.

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.
 - Porém, se o Mistério ativo requer que mais do que um Monstro Épico seja derrotado, coloque apenas uma ficha de Vida na carta. A Resistência de cada Monstro Épico que aparecer em virtude do Mistério é reduzida em um para cada ficha de Vida na carta.
- 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 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, Peter “Chaminé” 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 Peter receberia do Recurso Detetive Particular não afeta o valor da proficiência.

REGRAS OPCIONAIS

Alguns jogadores podem querer ajustar a dificuldade do jogo. Esta seção apresenta regras opcionais para ajustar a dificuldade do jogo e instruções para preparar as cartas de Prelúdio.

DIFICULDADE INSANA

Se os jogadores quiserem uma experiência de jogo 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, 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. Se a Perdição começar num espaço com um marcador Tétrico gerado pelo Prelúdio "O Apocalipse se Aproxima", você resolve um Desastre?

R. Não. O Prelúdio diz que um Desastre é resolvido apenas quando a Perdição avança para um espaço com um marcador Tétrico. A Perdição deve avançar para ativar o efeito.

P. As cidades devastadas ainda são "espaços de Cidade nomeados"?

R. Espaços devastados não são mais espaços de Cidade; eles não têm um tipo de espaço. Porém, um espaço devastado retém seu nome. Um efeito que se refira a um "espaço de Cidade nomeado" representa um espaço que é tanto um espaço de Cidade quanto um espaço nomeado. Assim, um espaço devastado não é um espaço de Cidade nomeado, porque não é mais um espaço de Cidade.

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.

CRÉDITOS

Design da Expansão: Nikki Valens

Design de Eldritch Horror: Corey Konieczka e Nikki Valens

Texto Extra: Dane Beltrami e Tim Uren

Revisão: Christopher Meyer

Equipe de Histórias de Arkham Horror: Dane Beltrami, Matthew Newman, Katrina Ostrander e Nikki Valens

Coordenador de Controle de Qualidade: Zach Tewalthomas

Design Gráfico: Monica Hellend

Gerente de Design Gráfico: Brian Schomburg

Ilustração da Capa: Cristi Balanescu

Arte Interna: Frej Agelii, Guillaume Ducos, Rafał Hryniewicz, Ed Mattinian, Ethan Patrick Harris, Emilio Rodriguez, e os artistas do LCG *Call of Cthulhu* e dos produtos da *Arkham Horror Files*.

Direção de Arte: Taylor Ingvarsson e Andy Christensen

Diretor Administrativo de Arte: Melissa Shetler

Diretor de Criação: Andrew Navaro

Gerentes de Produção: Jason Beaudoin e Megan Duehn

Produtor Executivo: Michael Hurley

Editor: Christian T. Petersen

Teste do Jogo: Carolina Blanken, Marieke Franssen, Anita Hilberdink, Jason Horner, Julien Horner, Matthew Landis, Emile de Maat, Alex Ortloff, Emiel Speets, Léon Tichelaar e Marjan Tichelaar-Haug

Um agradecimento especial a todos que testaram a versão beta!

Galápagos Jogos

Tradução: Leonardo Zilio

Revisão: Kévila Cordas e Paula Pizauro

Diagramação BR: Aran Lopes, Danilo Sardinha e Felipe Godinho Page



WWW.GALAPAGOSJOGOS.COM.BR

© 2017 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.