



STRANGE REMNANTS

EXPANSION

No alvorecer da civilização, sacerdotes e profetas chamados para grandes monumentos de pedra para serem trazidos através de grandes distâncias e, em seguida inscritos com orações e parábolas. A simples visão destas torres, ziggurats e monumentos trouxe todos os que os viram a seus joelhos. Agora musgo cobre estas obras incríveis de horrores indizíveis da engenharia e criaram raízes em seu interior. Mas as pedras têm sofrido. Os arquitetos previram a vinda do Anciã e seu trabalho pode ainda ser a chave para a sobrevivência da humanidade. Somente aqueles de coragem e habilidade suficiente serão capazes de desvendar os segredos destas maravilhas antigas!

COMPONENTES

A expansão *Estranho Remanescentes* contém os seguintes componentes:

4 Fichas de Investigador	4 Cartas de Prelúdio
1 Fichas de Antigo	4 Cartas de Visão geral da Partida
86 Cartas de Encontros:	4 Cartas de Artefato
4 Geral	16 Cartas de Ítens Comuns
4 América	16 Cartas de Condição
4 Europa	16 Cartas de Feitiço
4 Ásia/Austrália	24 Cartas de ítes únicos
6 Outro Mundo	4 Fichas de Investigadores com
20 Ruínas Místicas	Suportes de plástico
(4 verso único)	6 Fichas de Monstro
20 Especiais	(4 normal, 2 épicas)
(2 verso único)	6 Fichas de Vida
24 Investigação	4 Fichas de Sanidade
6 Cartas de Mistério	12 Fichas de Foco
6 Cartas de Aventura	1 Ficha de Aventura
20 Cartas de Mitos	1 Ficha de Ruína Mística

ÍCONE DE EXPANSÃO

As cartas nesta expansão são marcadas com o ícone de expansão *Strange Remnants* para distinguir estas cartas das cartas em outros produtos de *Eldritch Horror*.



VISÃO GERAL DA EXPANSÃO

A expansão *Strange Remnants* leva os investigadores a explorarem os restos de civilizações passadas misteriosas e as ruínas deixadas para trás. Estes antigos locais de energia podem ser aproveitados pelos adoradores dos Anciões para fins nefastos ou pelos investigadores para protegerem a humanidade. Esta expansão inclui um novo Anciã e novos investigadores, Monstros, e Encontros para serem usados com o jogo base de *Eldritch Horror*. Além disso, introduz inteiramente novas mecânicas incluindo Aventuras, Encontros de Ruínas Místicas, a ação Foco, e Ítens únicos.

USANDO ESTA EXPANSÃO

Ao jogar com a expansão *Strange Remnants*, adicione todos os componentes de expansão de seus respectivos baralhos ou conjuntos de componentes de terror *Eldritch*, exceto para os componentes descritos abaixo.

> Antes da Preparação, os jogadores reveleam uma carta de Prelúdio aleatória. Estas cartas alteram a preparação do jogo e fazem com que cada jogo se torne único.

> As cartas de encontro de Ruínas Místicas incluídas nesta expansão são usadas pelo Anciã Syzygy, bem como a carta de Prelúdio do Alinhamento Cósmico. Caso contrário, elas são devolvidas à caixa do jogo. Consulte a página 2 para regras relativas a Encontros de Ruínas Místicas.

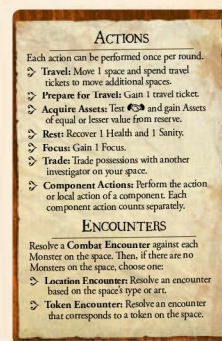
> As cartas de aventura incluídas nesta expansão são utilizadas pela carta Prelúdio do Alinhamento Cósmico. Caso contrário, eles são devolvidos à caixa do jogo. Consulte a página 2 para regras relativas a Aventuras.

> Adicionar todas as fichas de Foco e as fichas de Aventura para o deck símbolo geral. Ver páginas 2 e 3 para regras relativas a esses componentes.

> Embaralhe todos os Ítens Únicos para criar a Deck de Ítens Únicos. Coloque este baralho com a face para cima perto do baralho de Ítens Comuns. Alguns componentes desta expansão requer outros componentes novos introduzidos. Por esse motivo, todo o conteúdo de expansão deve ser incluído quando se joga com esta expansão. A expansão *Strange Remnants* também introduz uma nova ação, a ação Foco, que pode ser realizada por qualquer investigador.

Consulte a página 3 para regras relativas à ação Foco.

> As cartas de Visão Geral da Partida podem ser utilizadas pelos jogadores para referenciar rapidamente possíveis ações, encontros, e efeitos de cartas Mitos.



Round Overview Card

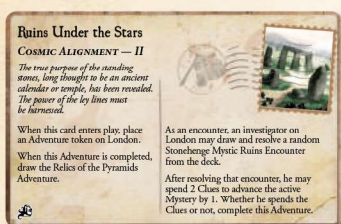
CARTAS DE PRELÚDIO

Ao jogar com essa expansão, os jogadores sacam uma carta de Prelúdio aleatória antes de preparar o jogo. Estas cartas alteram a preparação do jogo e fazem com que cada jogo se torne único. O efeito da carta é resolvido imediatamente depois de revelar a carta, a menos que indique uma ordem diferente, como "depois de resolver a preparação..." A carta de Prelúdio de Alinhamento Cósmico instrui os jogadores como preparar o baralho de cartas de Encontros de Ruínas Místicas. As regras para preparar e utilizar este baralho são descritos abaixo.



AVENTURAS

As Cartas de Aventura representam várias histórias onde os investigadores podem participar de recompensas adicionais, tais como recuar a Perdição ou avançar o Mistério Ativo.



Adventure Card & Adventure Token

As Aventuras de Alinhamento Cósmico são usadas apenas se o carta de Prelúdio de Cosmic Alinhamento é sacada no início do jogo. Separe todos as cartas de aventura para serem utilizadas conforme as instruções do Prelúdio. As Aventuras de Alinhamento Cósmico são divididas em quatro estágios, apresentados com um algarismo (I, II, III, IV) na frente das cartas que serão introduzidas durante o jogo.

Depois de resolver a preparação, o Prelúdio de Alinhamento Cósmico instrui investigadores para sacarem a carta de aventura para a primeira fase da história, a descoberta de um Syzygy Cósmico. Quando uma aventura é sacada, a Investigação Ativa será colocada com a face para cima em jogo e serem resolvidos os efeitos "quando esta carta entra em jogo".

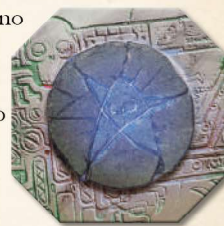
Cada aventura tem um efeito que permite os investigadores resolverem a Aventura. Quando uma Aventura é resolvida, o investigador ativo resolve o efeito da carta, quando esta aventura está resolvida, que inclui o sacar mais uma aventura que representa o próximo capítulo da história. Em seguida, o investigador ativo descarta a aventura, todas as fichas de sobre ela, e quaisquer fichas colocadas devido aos seus efeitos. Cada aventura irá instruir investigadores a retirarem uma carta de aventura para a próxima fase da história até chegar à quarta e última etapa.

ENCONTROS DE RUÍNAS MÍSTICAS

As cartas de Encontro de Ruínas Místicas desta expansão permite que os investigadores explorem lugares estranhos e inexplicáveis ao redor do globo. Elas são usadas apenas se o Ancião for o Syzygy ou ao usar a carta de Prelúdio de Alinhamento Cósmico. Para preparar o baralho de Ruínas Místicas, deve-se embaralhar todas as Cartas de Encontro de Ruínas Místicas em um único deck. Em seguida, outro jogador corta o baralho.



- Encontros de Ruínas Místicas são encontros complexos que podem exigir a um único investigador resolver vários testes.
- Cada Carta de Encontro de Ruína Mística indica em seu verso o espaço a que a mesma corresponde.
- A Ficha de Ruína Místicas é colocada no espaço correspondente a Carta de Ruína Mística do topo do baralho. Este espaço é referido como o "Espaço das Ruínas Místicas." Se a carta do topo do baralho de Ruínas Místicas for modificada, por qualquer motivo, mova a ficha de Ruína Mística para o espaço apropriado.



- Durante a Fase de Encontro, um investigador em um espaço que contém a ficha de Ruína Mística pode encontrá-la, sacando e resolvendo a carta do topo do baralho de Encontro de Ruínas Místicas.



ACÇÃO DE FOCO

Esta expansão introduz uma nova acção que pode ser realizada por qualquer investigador. Como uma acção, um investigador em qualquer espaço ganha uma ficha Foco.



Focus Token

- Um investigador pode gastar uma ficha de foco para rolar novamente um dado ao resolver um teste. Não há limite para o número de fichas Foco ele pode gastar para rerolar dados.
- Um investigador não pode ter mais que duas fichas de Foco

ITENS ÚNICOS

Alguns encontros nessa expansão recompensam investigadores com vários itens únicos. Como Magias ou Condições, Itens Únicos são cartas de dois versos. Um investigador não pode olhar para a parte de trás de um ítem único, a menos que um efeito lhe permite



Unique Asset Card

- Itens Únicos são posses e podem ser negociadas usando a acção de troca. Não há limite para o número de bens únicos um investigador pode ter.
- "O termo "Ítem" refere-se a ambos os itens comuns e itens únicos. "Itens não Únicos" refere-se a itens, mas não aos Itens Únicos .
- Quando um Ítem Único é descartado, também deve-se descartar todas as fichas sobre ele.

REGRAS ADICIONAIS

Esta seção lista regras adicionais relativas Encontros de Combate e Mistérios.

ENCONTROS DE COMBATE

Durante a Fase de Encontro, um investigador deve encontrar cada monstro não-épico em seu espaço antes de encontrar cada monstro épico em seu espaço.

RESISTÊNCIA FÍSICA

Alguns Monstros Épicos nesta expansão têm a capacidade resistência física. Ao resolver um encontro de combate contra um monstro com a capacidade Resistência Física, um investigador não pode aplicar qualquer dado extra em seu pool de dados com exceção de Itens mágicos e feitiços. Efeitos que permitem que o investigador para rerolar ou manipular o resultado dos dados podem ser usados normalmente.

MISTÉRIO

Esta expansão introduz uma nova mecânica: "Avançar o Mistério Ativo". Devido à complexidade dos mistérios, isto pode resultar num certo número de efeitos diferentes. Quando os Investigadores são instruídos para fazer avançar o Mistério ativo, o Investigador ativo resolve um dos seguintes efeitos que se aplica:

- Se o Mistério ativo requer uma ou mais fichas para serem colocadas sobre sua carta, coloque a ficha referente ao tipo indicada.
 - Pistas, Portais e Monstros devem colocados sobre o Mistério Ativo desta forma são retirados do copo de pistas, da pilha de Portais e copo Monstro, respectivamente.
- Se o Mistério ativo requer que um monstro épico seja derrotado, coloque duas fichas de Vida sobre a carta. A resistência do Monstro Épico deverá ser reduzida em um para cada ficha de Vida sobre o Mistério ativa.
- Se o Mistério ativo requer que um investigador gaste uma ou mais pistas, coloque uma pista da caneca sobre a carta. Qualquer investigador pode gastar colocados no Mistério Ativa quando estiver resolvendo um efeito desta carta.

REGRAS OPCIONAIS

Alguns jogadores podem querer ajustar a dificuldade do jogo. Esta seção lista as regras opcionais para o ajuste de dificuldade e instruções para a preparação do jogo quanto as cartas de Prelúdio.

DIFICULDADE INSANA

Caso os jogadores desejarem ter uma experiência de jogo mais desafiadora do que a alta dificuldade do jogo do jogo base, eles podem tornar o jogo muito mais difícil com a construção do baralho de Mitos usando apenas as cartas de alta dificuldade (douradas).

Nota - Esta regra opcional podem exigir expansões adicionais dependendo do Ancião escolhido.

DESTINO O SEU DESTINO

Ao invés vez de sacar uma carta de Prelúdio alcatória antes da preparação do jogo, os jogadores como um grupo podem escolher a Carta de Prelúdio, seguindo normalmente os seus efeitos. Também como alternativa, os jogadores podem optar por não usar uma carta de Prelúdio.

DÚVIDAS FREQUENTES

P. Quando um investigador move-se para um outro espaço usando o efeito do Artefato Kopesh do Abismo (*Kopesh of the Abyss*), o investigador poderá encontrar os monstros em seu novo espaço?

R. Não. Antes o investigador vai encontrar cada monstro em seu espaço. Se ele derrotar todos os monstros em seu espaço, ele pode mover-se para o espaço mais próximo contendo um monstro. Ele não vai encontrar os outros monstros na mesma rodada. Se ele permanecer neste novo espaço até a Fase de Encontro, ele irá então encontrar cada monstro que estiver no espaço.

P. Se um investigador descartar um Ítem Único tipo "Relíquia" como parte do efeito no verso da carta, ele ainda poderá colocar um marcador tétrico sobre as relíquias do Mistério do Mundo Antigo?

R. Sim. O Mistério dá o investigador ambas as opções de colocar um marcador tétrico no Mistério e descartar o Ítem Único Relíquia. O investigador pode escolher resolver este efeito, mesmo se ele puder resolver apenas parte do efeito total.

P. O que acontece se um efeito pedir para que o Presságio para avance para o espaço vermelho caso ele já esteja nesse espaço?

R. "Avance o Presságio para o espaço vermelho da trilha do Presságio" significa avançar da Presságio até o espaço vermelho. Se o Presságio estiver no espaço vermelho, significa que vai dar uma volta completa e retornar para o espaço vermelho da pista sinal. Se Syzygy for o Ancião, isso vai desencadear seu efeito "Quando o Presságio avança para o espaço vermelho da trilha do Presságio".

P. Quando jogar contra Syzygy, os Investigadores precisam para resolver o dois mistérios para ganhar o jogo?

R. Não. Quando a ficha de Syzygy for virada, uma Pista será colocada na ficha do Ancião para cada mistério resolvido. No entanto, ao selar de Portais em Encontros Especiais, também serão colocadas Pistas sobre a ficha do Ancião. Não será necessário resolver os Mistérios para tentar Encontros Especiais ou para ganhar o jogo. No entanto, resolvendo mistérios se reduz enormemente a dificuldade do Mistério final.

P. O Artefato Crystal of the Elder Things da expansão Conhecimento Perdido negar a perda de Saúde do Fora do cartão Aeons Mythos?

R. Sim. Um investigador com o Artefato Crystal of the Elder Things não pode perder de Vida ou a Sanidade devido aos efeitos de texto das cartas de Mitos, mesmo que a perda de vida ou de sanidade não possam ser evitados, segundo o texto. O Cristal não cria um efeito de prevenção a perda de Vida ou a Sanidade se ele iria ocorrer. Em vez disso, proíbe efeitos de texto das cartas de Mitos de causarem com que o investigador perca Vida ou Sanidade.

CRÉDITOS

Expansion Design: Nikki Valens

Eldritch Horror Design: Corey Konieczka and Nikki Valens

Additional Writing: Dane Beltrami and Tim Uren

Proofreading: Matthew Landis

Graphic Design: Taylor Ingvarsson and Michael Silsby

Cover Art: Mark Poole

Interior Art: Tommy Arnold, Alexandr Elichev, Tony Foti, Emilio Rodriguez, Magali Villeneuve, and the artists of *Call of Cthulhu* LCG and *Arkham Horror Files* products

Art Direction: Zoë Robinson and John Taillon

Managing Art Director: Andy Christensen

Managing Graphic Designer: Brian Schomburg

Production Management: Megan Duehn and Simone Elliott

Executive Producer: Michael Hurley

Publisher: Christian T. Petersen

Quality Assurance Coordinator: Zach Tewalthomas

Playtesting: Carolina Blanken, Marieke Franssen, Anita Hilberdink, Mark Larson, Scott Lewis, Emile de Maat, Alex Ortloff, Francis "Cake" Rosting

Special thanks to all of our beta testers!

Tradução não Oficial: Gustavo Miranda



© 2015 Fantasy Flight Publishing, Inc. No part of this product may be reproduced without specific permission. Eldritch Horror and Fantasy Flight Supply are trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games, Arkham Horror, and the FFG logo are registered trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. All rights reserved. Fantasy Flight Games is located at 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, and can be reached by telephone at 651-639-1905. Retain this information for your records. Actual components may vary from those shown. Made in China. THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE BY PERSONS 13 YEARS OF AGE OR YOUNGER.

WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM