

ELDRITCH HORROR

VESTIGIOS EXTRAÑOS EXPANSIÓN

En los albores de la civilización, los sacerdotes y profetas hacían traer grandes bloques de piedra desde muy lejos para luego inscribir en ellos oraciones y parábolas. La mera visión de estas torres, zigurats y monumentos hacía caer de rodillas a quienes los contemplaban. Ahora, el musgo cubre estas increíbles proezas de ingeniería, y terrores sin nombre se han aposentado en su interior.

Pero las piedras permanecen. Los arquitectos previeron la llegada del Primigenio, y puede que su obra aún contenga la clave de la supervivencia de la humanidad. ¡Sólo quienes tienen el valor y la habilidad suficientes podrán desbloquear los secretos de estas antiguas maravillas!

CONTENIDO

La expansión *Vestigios extraños* contiene estos componentes:

4 hojas de Investigador	4 cartas de Preludio
1 hoja de Primigenio	4 cartas de Resumen de ronda
86 cartas de Encuentro	4 cartas de Artefacto
4 Generales	16 cartas de Apoyo
4 de América	16 cartas de Estado
4 de Europa	16 cartas de Hechizo
4 de Asia/Australia	24 cartas de Apoyo único
6 de Otros Mundos	4 fichas de Investigador con soportes de plástico
20 de Ruinas místicas (4 dorsos únicos)	6 fichas de Monstruo (4 normales, 2 épicas)
20 Especiales (2 dorsos únicos)	6 fichas de Salud
24 de Investigación	4 fichas de Cordura
6 cartas de Misterio	12 fichas de Concentración
6 cartas de Aventura	1 ficha de Aventura
20 cartas de Mitos	1 ficha de Ruinas místicas

ICONO DE LA EXPANSIÓN

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



DESCRIPCIÓN DE LA EXPANSIÓN

La expansión *Vestigios extraños* lleva a los investigadores a explorar los misteriosos restos de civilizaciones del pasado y las ruinas que quedan de ellas. Los adoradores de los Primigenios pueden emplear estos lugares de poder para sus siniestros propósitos, pero también pueden usarlos los investigadores para proteger a la humanidad. Esta expansión incluye un nuevo Primigenio y nuevos investigadores, Monstruos y encuentros para usar con *Eldritch Horror*. También introduce mecánicas de juego totalmente nuevas como Aventuras, Encuentros de Ruinas místicas, la acción de concentrarse y Apoyos únicos.

CÓMO USAR ESTA EXPANSIÓN

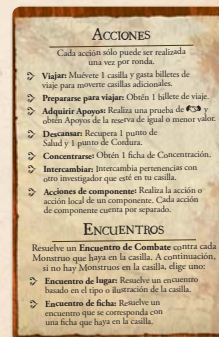
Al jugar con la expansión *Vestigios extraños*, añade todos los componentes de la expansión a sus respectivos mazos o reservas de componentes de *Eldritch Horror* excepto en el caso de los componentes descritos a continuación.

- 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.
- Las cartas de Encuentro de Ruinas místicas incluidas en esta expansión las usa el Primigenio Sicigia, así como la carta de Preludio Alineamiento cósmico. En cualquier otro caso, se devuelven a la caja del juego. Consulta la página 2 para ver las reglas sobre Encuentros de Ruinas místicas.
- Las cartas de Aventura incluidas en esta expansión las usa la carta de Preludio Alineamiento cósmico. En cualquier otro caso, se devuelven a la caja del juego. Consulta la página 2 para ver las reglas sobre Aventuras.
- Añade todas las fichas de Concentración y la ficha de Aventura a la reserva de fichas general. Consulta las páginas 2 y 3 para ver las reglas sobre estos componentes.
- 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.

La expansión *Vestigios extraños* también introduce una nueva acción que puede realizar cualquier investigador, la acción de concentrarse. Consulta la página 3 para ver las reglas sobre la acción de Concentrarse.

- Los jugadores pueden usar las cartas de Resumen de ronda como referencia rápida de las posibles acciones, encuentros y efectos de cartas de Mitos.



Carta de
Resúmen de ronda

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”.

La carta de Preludio Alineamiento cósmico dice a los jugadores que preparen el mazo de Encuentros de Ruinas místicas. Las reglas para preparar y usar este mazo se describen a continuación.



Carta de Preludio

AVENTURAS

Las cartas de Aventura representan varias historias en las que pueden participar los investigadores para obtener recompensas adicionales, como hacer retroceder la Perdición o hacer avanzar el Misterio activo.



Carta de Aventura y ficha de Aventura

Las Aventuras **ALINEAMIENTO CÓSMICO** sólo se usan si se roba la carta de Preludio Alineamiento cósmico al comienzo de la partida. Deja aparte todas las cartas de Aventura para usarlas como indica la carta de Preludio. Las Aventuras **ALINEAMIENTO CÓSMICO** se dividen en cuatro etapas que se muestran como rasgos en el anverso de la carta (**I, II, III, IV**) a los que se hará referencia durante la partida.

Tras resolver la preparación, la carta de Preludio Alineamiento cósmico indica a los jugadores que roben la Aventura para la primera etapa de la historia, Descubrimiento de una sicigia cósmica. Cuando se roba una Aventura, el investigador activo la pone en juego boca arriba y resuelve su efecto “cuando esta carta entre en juego”.

Cada Aventura tiene un efecto que permite a los investigadores completarla. Cuando una Aventura queda completada, el investigador activo resuelve su efecto “cuando esta Aventura sea completada”, lo que incluye robar otra Aventura como siguiente capítulo de la historia. A continuación, el investigador activo descarta la Aventura, todas las fichas que haya sobre ella y todas las fichas colocadas por sus efectos. Cada Aventura dirá a los investigadores que roben una Aventura para la siguiente etapa de la historia hasta llegar a la cuarta y última etapa.

ENCUENTROS DE RUINAS MÍSTICAS

Las cartas de Encuentro de Ruinas místicas de esta expansión permiten a los investigadores explorar lugares extraños e inexplorados de todo el mundo.

Las cartas de Encuentro de Ruinas místicas sólo se usan si el Primigenio es Sicigia o al usar la carta de Preludio Alineamiento cósmico.

Para preparar el mazo de Encuentros de Ruinas místicas, baraja todas las cartas de Encuentro de Ruinas místicas formando un solo mazo y haz que otro jugador lo corte.



Carta de Encuentro de Ruinas místicas

Los Encuentros de Ruinas místicas son encuentros complejos que pueden requerir que un investigador resuelva varias pruebas.

El dorso de cada Encuentro de Ruinas místicas indica la casilla a la que corresponde.

La ficha de Ruinas místicas se coloca en la casilla correspondiente a la primera carta del mazo de Encuentros de Ruinas místicas. Esta casilla se denomina la “casilla de Ruinas místicas”. Si la primera carta del mazo de Encuentros de Ruinas místicas cambia por cualquier motivo, mueve la ficha de Ruinas místicas a la casilla apropiada.



Ficha de Ruinas místicas

Durante la fase de Encuentros, un investigador que esté en una casilla que contenga la ficha de Ruinas místicas puede resolver un encuentro con ella robando y resolviendo la primera carta del mazo de Encuentros de Ruinas místicas.



ACCIÓN DE CONCENTRARSE

Esta expansión presenta una nueva acción que puede realizar cualquier investigador. Como acción, un investigador que esté en cualquier casilla obtiene una ficha de Concentración.



Ficha de Concentración

- Un investigador puede gastar una ficha de Concentración para volver a tirar un dado al resolver una prueba. No hay límite a la cantidad de fichas de Concentración que puede gastar para volver a tirar dados.
- Un investigador no puede tener más de dos fichas de Concentración.

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.



Carta de Apoyo único

- 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.

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 respectivamente de la reserva de Pistas, el montón de Portales y la reserva de Monstruos.
- 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.
- 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.

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. Cuando un investigador se mueve a otra casilla usando el efecto del Artefacto Khopesh del Abismo, ¿debe resolver un encuentro con el Monstruo de su nueva casilla?

R. No. El investigador resolverá un encuentro con cada Monstruo de su casilla. A continuación, si derrota a todos los Monstruos de su casilla, puede moverse a la casilla más cercana que contenga un Monstruo. No resolverá encuentros con esos Monstruos en la misma ronda. Si permanece en esa casilla hasta la fase de Encuentros, entonces resolverá un encuentro con cada Monstruo de esa casilla de forma normal.

P. Si un investigador descarta un Apoyo único Reliquia como parte de su efecto de darle la vuelta, ¿podrá colocar de todas formas una ficha de Arcano sobre el Misterio Reliquias del mundo antiguo?

R. Sí. El Misterio le da al investigador tanto la opción de colocar una ficha de Arcano sobre el Misterio como de descartar el Apoyo único RELIQUIA. El investigador puede elegir resolver este efecto incluso si sólo puede resolver una parte del efecto completo.

P. ¿Qué ocurre si un efecto fuese a hacer que el Augurio avance a la casilla roja mientras ya está en esa casilla?

R. “Haz avanzar el Augurio a la casilla roja del medidor de Augurio” significa hacer avanzar el Augurio hasta que esté en la casilla roja. Si el Augurio empieza en la casilla roja, avanzará cuatro veces en total y volverá a la casilla roja del medidor de Augurio.

Si el Primigenio es Sicigia, esto activará su efecto “Cuando el Augurio avance a la casilla roja del medidor de Augurio”.

P. Al jugar contra Sicigia, ¿tienen los investigadores que resolver dos Misterios para ganar la partida?

R. No. Cuando se le da la vuelta a la hoja de Primigenio de Sicigia, se colocará una Pista sobre la hoja de Primigenio por cada Misterio resuelto. Sin embargo, los Encuentros Especiales Sellar el portal también colocarán Pistas sobre la hoja de Primigenio.

Resolver Misterios no es necesario para intentar los Encuentros Especiales o para ganar la partida. Sin embargo, resolver Misterios reduce en gran medida la dificultad del Misterio final.

P. ¿Cancela el Artefacto Cristal de los Antiguos de la expansión Las Montañas de la Locura la pérdida de Salud de la carta de Mitos Desde los Evos?

R. Sí. Un investigador que tenga el Artefacto Cristal de los Antiguos no puede perder Salud ni Cordura por efectos del texto de reglas de las cartas de Mitos incluso si la pérdida de Salud o Cordura no puede ser prevenida. El Cristal no crea un efecto de prevención que “previene” la pérdida de Salud o Cordura si fuese a ocurrir. En lugar de eso, prohíbe que los efectos del texto de reglas de las cartas de Mitos hagan que el investigador pierda Salud o Cordura.

CRÉDITOS

Diseño de la expansión: Nikki Valens

Diseño de Eldritch Horror: Corey Konieczka y Nikki Valens

Contenido adicional: Dane Beltrami y Tim Uren

Corrección: Matthew Landis

Traducción: Sergio Hernández

Diseño gráfico: Taylor Ingvarsson y Michael Silsby

Maquetación: Edge Studio

Ilustración de cubierta: Mark Poole

Ilustraciones interiores: Tommy Arnold, Alexandr Elichev, Tony Foti, Emilio Rodriguez, Magali Villeneuve y los ilustradores de los productos de *La Llamada de Cthulhu* LCG y *Arkham Horror Files*

Dirección artística: Zoë Robinson y John Taillon

Coordinador artístico: Andy Christensen

Coordinador de diseño gráfico: Brian Schomburg

Coordinador de producción: Megan Duehn y Simone Elliott

Productor ejecutivo: Michael Hurley

Editor: Christian T. Petersen y Jose M. Rey

Coordinador de control de calidad: Zach Tewalthomas

Pruebas de juego: Carolina Blanken, Marieke Franssen, Anita Hilberdink, Mark Larson, Scott Lewis, Emile de Maat, Alex Ortloff, Francis “Cake” Rosting

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

EDGE



**FANTASY
FLIGHT
GAMES**

Más información en
EDGEENT.COM

© 2015 Fantasy Flight Publishing, Inc. Ninguna parte de este producto puede reproducirse sin permiso escrito explícito. Eldritch Horror y Fantasy Flight Supply son TM de Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games, Arkham Horror y el logotipo de FFG son ® de Fantasy Flight Publishing, Inc. Todos los derechos reservados. Distribuido exclusivamente en España por Edge Entertainment, Plaza Sacrificio 5 Local, 41018 Sevilla, España. Tel: (+34) 955 285 272. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Fabricado en China. Este producto no es un juguete. Su uso no está pensado para personas menores de 14 años.