

ARKHAM HORROR®

EL JUEGO DE CARTAS



REFERENCIA DE REGLAS

La cosa que no debería existir...

A mi parecer, no hay nada más misericordioso en el mundo que la incapacidad del cerebro humano de correlacionar todos sus contenidos.

—H.P. Lovecraft, “La llamada de Cthulhu”

¡Alto!

Lee primero el reglamento para aprender a jugar. A medida que surjan dudas durante la partida, emplea el glosario de este documento como referencia. Tras jugar la partida de tutorial, te recomendamos leer los apéndices a partir de la página 22.

Este documento está pensado como la fuente de consulta definitiva sobre información de reglas, pero no enseña a los jugadores cómo jugar al juego. Los jugadores deberían leer el reglamento para aprender a jugar en primer lugar, para luego usar esta guía de referencia cuando lo necesiten mientras juegan.

La mayor parte de esta guía consiste en un glosario que proporciona una lista en orden alfabético de los términos y situaciones que un jugador podría encontrar durante una partida. Esta sección debería ser lo primero que consulten los jugadores que tengan una pregunta sobre las reglas.

El resto de la guía contiene cuatro apéndices. El primero de ellos describe el proceso de jugar cartas o iniciar capacidades activadas. El segundo proporciona diagramas de orden de resolución que ilustran la estructura de una ronda de juego, además de una explicación detallada de cómo resolver cada paso de juego que aparece en esos diagramas. El tercer apéndice recoge las reglas completas sobre cómo preparar una partida de *Arkham Horror: El juego de cartas*. Por último, el cuarto apéndice detalla todos los elementos de cada tipo de carta.

Las reglas de oro

Si el texto de esta referencia de reglas contradice directamente el texto del reglamento para aprender a jugar, el texto de la referencia de reglas prevalece.

Si el texto de una carta contradice directamente el texto del reglamento para aprender a jugar o de la referencia de reglas, el texto de la carta prevalece.

La regla nefasta

Si los jugadores no logran encontrar la respuesta a un conflicto de reglas o de orden de resolución en esta referencia de reglas, el conflicto debe resolverse de la forma que los jugadores consideren la peor posible en ese momento de cara a superar el escenario, y a continuación se prosigue la partida.

Glosario

Este glosario contiene una lista en orden alfabético de reglas de juego, términos y situaciones que pueden ocurrir durante la partida.

A continuación

Si el efecto de una capacidad incluye la expresión “a continuación”, el texto que precede a la expresión “a continuación” debe resolverse por completo y con éxito antes de que pueda resolverse el resto del efecto descrito tras la expresión “a continuación”.

- ❖ Si la parte anterior a “a continuación” de un efecto se resuelve por completo y con éxito, entonces la parte posterior a “a continuación” del efecto también debe resolverse.
- ❖ La parte posterior a “a continuación” de un efecto tiene prioridad de orden de resolución sobre todas las demás consecuencias indirectas de la resolución de la parte anterior a “a continuación”. Por ejemplo, si un efecto dice: “Roba una carta de Encuentro. A continuación, coge 1 ficha de Horror.”, y un jugador controla una capacidad que dice “Después de que robes una carta de Encuentro...”, la parte “coge 1 ficha de Horror” posterior a “a continuación” tendrá lugar antes de que pueda iniciarse la capacidad “Después de que robes una carta de Encuentro...”.
- ❖ Si la parte anterior a “a continuación” de un efecto no se resuelve por completo y con éxito, la parte posterior a “a continuación” no se resuelve.

Abandona el juego

La expresión “abandona el juego” se refiere a cualquier momento en el que una carta realice una transición de un estado en juego a un estado fuera del juego (ver “En juego y fuera del juego” en la página 11).

Si una carta abandona el juego, tienen lugar las siguientes consecuencias de forma simultánea al abandono del juego por parte de la carta:

- ❖ Todas las fichas que hubiera sobre la carta son devueltas a la reserva de fichas.
- ❖ Todas las cartas Vinculadas que hubiera sobre la carta son descartadas.
- ❖ Todos los efectos persistentes y/o postergados que afectaran a la carta mientras estaba en juego terminan para esa carta.

Acción

Durante su turno, un investigador puede realizar hasta **tres** acciones. Al realizar una acción, en primer lugar se pagan todos los costes de la misma. A continuación, se resuelven las consecuencias de la acción.

- ❖ Si un investigador debe perder 1 o más acciones, el número de acciones que podrá realizar en esa ronda se verá reducido en esa cantidad.

Para ver una lista completa de las acciones disponibles, consulta la sección “2.2.1 El investigador activo realiza una acción si es posible” en la página 24.

Acción de activar

“Activar” es una acción que pueden realizar los investigadores durante su turno en la fase de Investigación.

Cuando se realiza esta acción, el investigador inicia una capacidad que tenga uno o más iconos ➤ como parte de su coste. La cantidad de iconos ➤ que haya en el coste de la capacidad determina cuántas acciones debe usar el investigador para esta acción de activar. Al realizar una acción de activar, todos los costes de la acción se pagan de forma simultánea. A continuación, se resuelven las consecuencias de la acción.

Un investigador puede activar capacidades de las siguientes fuentes:

- ❖ Una carta en juego y bajo su control, incluida su carta de Investigador.
- ❖ Una carta de Escenario que esté en juego y en el mismo Lugar que el investigador. Esto incluye el propio Lugar, las cartas de Encuentro colocadas en ese Lugar y todas las cartas de Encuentro que haya en la zona de amenaza de cualquier investigador que esté en ese Lugar.
- ❖ La carta de Acto o de Plan en curso.

Acción de combatir

“Combatir” es una acción que pueden realizar los investigadores durante su turno en la fase de Investigación.

Para combatir a un Enemigo que esté en su Lugar, el investigador resuelve un ataque contra dicho Enemigo realizando una prueba de combate contra el valor de combate del Enemigo (ver “Pruebas de habilidad” en la página 19).

Si la prueba tiene éxito, el ataque impacta e infinge daño al Enemigo atacado. El daño por defecto que infligen los ataques es 1. Algunas armas, hechizos y otros ataques especiales pueden modificar este daño; esto tiene lugar durante el paso 7 de la prueba de habilidad (“PH.7 Aplica los resultados de la prueba de habilidad” en la página 27).

Si la prueba fracasa, no se infinge daño al Enemigo atacado. Sin embargo, si un investigador fracasa en esta prueba contra un Enemigo que esté enfrentado a otro investigador, el daño del ataque se le infinge al investigador enfrentado a ese Enemigo.

- ❖ Un investigador puede combatir a cualquier Enemigo que esté en su Lugar, como por ejemplo: un Enemigo al que esté enfrentando, un Enemigo al que no esté enfrentado pero esté en su mismo Lugar o un Enemigo enfrentado a otro investigador que esté en el mismo Lugar.

Acción de enfrentarse

“Enfrentarse” es una acción que pueden realizar los investigadores durante su turno en la fase de Investigación.

Para enfrentarse a un Enemigo en el mismo Lugar (*por ejemplo, para enfrentarse a un Enemigo agotado, a un Enemigo Indiferente o a un Enemigo enfrentado a otro investigador*), el investigador coloca el Enemigo elegido en su zona de amenaza. El investigador y el Enemigo ahora están enfrentados.

- ❖ Un investigador puede realizar la acción de enfrentarse para enfrentarse a un Enemigo que esté enfrentado con un investigador distinto en el mismo Lugar. El Enemigo deja de estar enfrentado al investigador anterior y se enfrenta al investigador que realiza la acción de forma simultánea.
- ❖ Un investigador no puede usar la acción de enfrentarse para enfrentarse a un Enemigo al que ya esté enfrentado.

Acción de investigar

“Investigar” es una acción que pueden realizar los investigadores durante su turno en la fase de Investigación.

Cada vez que un investigador efectúe esta acción, realiza una prueba de intelecto contra el valor de veo de ese Lugar (ver “Pruebas de habilidad” en la página 19).

Si la prueba tiene éxito, el investigador ha logrado investigar el Lugar y descubre una de las pistas que contiene. Esto ocurre durante el paso 7 de la prueba de habilidad (ver “PH.7 Aplica los resultados de la prueba de habilidad” en la página 27).

En cualquier momento en el que un investigador descubra una pista de un Lugar, ese jugador coge la pista del Lugar y la coloca en su carta de Investigador, bajo su control.

Si la prueba fracasa, el investigador no ha tenido éxito investigando el Lugar y no se descubren pistas durante el paso 7 de la prueba de habilidad.

Acción de jugar

“Jugar” es una acción que pueden realizar los investigadores durante su turno en la fase de Investigación.

Cuando un investigador realice esta acción, elige una carta de Apoyo o de Evento de su mano, paga su coste de recursos y la juega (ver “Jugar” en la página 15).

- ❖ Las cartas con la palabra clave “Rápido” no se juegan usando esta acción (ver “Rápido” en la página 19).
- ❖ Las cartas de Habilidad no se “juegan”, sino que se *asignan* a una prueba de habilidad desde la mano del jugador para usar sus capacidades.

Acción de movimiento

“Movimiento” es una acción que pueden realizar los investigadores durante su turno en la fase de Investigación.

Cuando un investigador realice esta acción, se mueve (usando su carta pequeña) a cualquier otro Lugar que esté indicado como Lugar conectado con su Lugar actual (ver “Moverse” en la página 17).

Acción de recursos

“Recursos” es una acción que pueden realizar los investigadores durante su turno en la fase de Investigación.

Cuando un investigador realice esta acción, obtiene 1 recurso cogiéndolo de la reserva de fichas y añadiéndolo a su reserva de recursos.

Acción de robar

“Robar” es una acción que pueden realizar los investigadores durante su turno en la fase de Investigación.

Cuando un investigador realice esta acción, roba 1 carta de su mazo.

Afectado

Un investigador afectado por una Debilidad es el que empezó la partida con dicha Debilidad en su mazo o en su zona de juego.

Consulta “Debilidad” en la página 9.

Agotar, Agotado

En ocasiones, la capacidad de una carta o un paso de juego harán que una carta se agote para indicar que se ha usado para realizar una función. Cuando una carta se agota, se gira 90 grados. Una carta que esté en ese estado se considera agotada.

- ❖ Una carta agotada no puede volver a agotarse hasta que haya sido preparada (generalmente debido a un paso de juego o a la capacidad de una carta).

Aparición

Algunos Enemigos, al ser robados del mazo de Encuentros, aparecen en un Lugar concreto que aparece indicado por la instrucción “**Aparición**” en su cuadro de texto de reglas.

- ❖ La instrucción de aparición de un Enemigo se resuelve cuando éste entra en juego, independientemente de cómo entra en juego.
- ❖ Si un Enemigo no tiene instrucción de aparición, aparece enfrentado al investigador que lo robó.
- ❖ Si un Enemigo no tiene un Lugar válido en el que aparecer (*por ejemplo, si su instrucción de aparición especifica un Lugar que no está en juego, o si ninguno de los Lugares en juego cumple su instrucción de aparición*), entonces no aparece y es descartado.
- ❖ Si la instrucción de aparición de un Enemigo tiene varios Lugares válidos, el investigador que lo ha hecho aparecer decide en cuál de ellos aparece.
- ❖ Si la capacidad de una carta indica a los jugadores que aparece un Enemigo en un Lugar concreto (*por ejemplo: “Busca un Acólito en el mazo de Encuentros y hazlo aparecer en el Barrio Sur”*), considera la capacidad que hace que la carta entre en juego como la instrucción de aparición del Enemigo, que prevalece sobre cualquier otra instrucción de aparición.

Atacante, Atacado

Un “atacante” es una entidad (generalmente un Enemigo o un investigador) que está resolviendo su ataque contra otra entidad. La entidad que está siendo atacada se denomina “Enemigo atacado” o “investigador atacado”.

Ataque de oportunidad

Cada vez que un investigador esté enfrentado a uno o más Enemigos preparados y realice una acción que no sea **combatir**, **evitar** o activar una capacidad **negociar** o **desistir**, cada uno de esos Enemigos realiza un ataque de oportunidad contra el investigador, en el orden que éste elija. Cada ataque infinge al investigador el daño y horror de ese Enemigo.

- ❖ Los ataques de oportunidad se realizan inmediatamente después de que se hayan pagado todos los costes de iniciar la acción que provocó el ataque, pero antes de aplicar el efecto de la acción en el estado de la partida.
- ❖ Una capacidad que cueste más de una acción sólo provoca un ataque de oportunidad de cada Enemigo enfrentado.
- ❖ Los Enemigos no se agotan al realizar ataques de oportunidad.
- ❖ Despues de haber realizado todos los ataques de oportunidad, prosigue la resolución de la acción que instigó el ataque.
- ❖ Los ataques de oportunidad cuentan como ataques enemigos a efectos de las capacidades de las cartas.

Buscar

Cuando un jugador deba buscar una carta, puede mirar todas las cartas de las zonas en las que está buscando sin revelárselas a los demás jugadores.

- ❖ Si un efecto busca en todo un mazo, tras completar la búsqueda se debe barajar el mazo.
- ❖ Al resolver un efecto de búsqueda, el jugador está obligado a encontrar el objeto de la búsqueda si hay una o más opciones válidas en la zona en la que se está buscando.
- ❖ Mientras se esté buscando en las cartas, no se considera que éstas hayan abandonado la zona de juego donde se encontraban.

Calificativos

Si el texto de una carta incluye un calificativo seguido o precedido de varios términos, el calificativo se aplica a todos los términos de la lista. *Por ejemplo, en la frase “cada aliado y objeto único”, la palabra “único” es un calificativo que se aplica tanto a “aliado” como a “objeto”.*

Cambiar la mano inicial

Después de que un jugador robe su mano inicial durante la preparación, tiene una oportunidad de declarar que quiere cambiar cualquier cantidad de las cartas robadas como mano inicial. Para ello, pone aparte las cartas que no quiera conservar, roba esa misma cantidad de cartas del mazo y las añade a su mano inicial. Las cartas que ha puesto aparte se devuelven al mazo del jugador y se baraja éste.

- ❖ Los jugadores aceptan o rechazan la posibilidad de cambiar la mano inicial en el orden de juego.

Cancelar

Algunas capacidades de las cartas pueden “cancelar” otras cartas o efectos de juego. Las capacidades de cancelación interrumpen el inicio de un efecto y evitan que se inicie.

- ❖ En cualquier momento en el que los efectos de una capacidad sean cancelados, la capacidad (excluyendo sus efectos) se sigue considerando iniciada y se habrán pagado sus costes. Sin embargo, se evita que los efectos de la capacidad se inicien, y por lo tanto no se resuelven.
- ❖ Si se cancelan los efectos de una carta de Evento, la carta se sigue considerando como jugada y se coloca en la pila de descartes de su propietario.
- ❖ Si se cancelan los efectos de una carta de Traición, la carta se sigue considerando robada y se coloca en la pila de descartes de Encuentros.

Capacidad

Una capacidad es el texto de juego especializado que indica cómo afecta a la partida una carta.

- ❖ Las capacidades de las cartas interactúan con el juego si la carta que posee la capacidad está en juego, a menos que la capacidad (o las reglas del tipo de carta) especifiquen que su uso se produce desde una zona fuera del juego.
- ❖ Las capacidades de las cartas sólo interactúan con otras cartas que estén en juego, a menos que la capacidad especifique una interacción con cartas que estén en una zona fuera del juego.
- ❖ Si hay varias copias de la misma capacidad en juego, cada una de ellas interactúa (o puede interactuar) con el estado de la partida de forma individual.

Los distintos tipos de capacidades de las cartas son: capacidades continuas, capacidades “Obligado”, capacidades “Revelación”, capacidades activadas, palabras clave e instrucciones de Enemigos (aparición y presa). Cada tipo se describe con más detalle a continuación.

Consulta también “Calificativos” en la página 4, “Costes” en la página 7, “Efectos” en la página 10, “Texto autorreferencial” en la página 21.

Capacidades continuas

Las capacidades continuas se indican en las cartas sin ningún formato especial. Las capacidades continuas siempre están interactuando con el estado de la partida mientras la carta esté en juego. Algunas capacidades continuas buscan en todo momento una condición concreta, indicada por palabras como “durante” o “mientras”; los efectos de estas capacidades están activos en cualquier momento en el que se cumpla la condición especificada. Las capacidades continuas no tienen punto de inicio.

Capacidades “Obligado”

Las capacidades “Obligado” se identifican mediante la palabra “**Obligado** –”. Las capacidades “Obligado” se inician e interactúan con el estado de la partida automáticamente en un punto de resolución especificado generalmente por palabras como “cuando”, “después”, “si” o “en”.

- ❖ Si una capacidad “Obligado” no tiene el potencial de cambiar el estado de la partida, la capacidad no se inicia.
- ❖ Es obligatorio iniciar una capacidad “Obligado” que tenga el potencial de cambiar el estado de la partida cada vez que se cumpla su punto de resolución.
- ❖ Una capacidad “Obligado” que tenga un punto de resolución que comience por la palabra “cuando...” se inicia automáticamente en cuanto se alcance el punto de resolución especificado, pero antes de que se resuelva el impacto de dicho punto de resolución en el estado de la partida.
- ❖ Una capacidad “Obligado” que tenga un punto de resolución que comience por la palabra “después...” se inicia automáticamente después de que se haya resuelto el impacto de dicho punto de resolución en el estado de la partida.
- ❖ Para cualquier punto de resolución, todas las capacidades “Obligado” que se inicien en referencia a dicho punto de resolución deben resolverse antes de que pueda iniciarse cualquier capacidad (ver a continuación) que haga referencia al mismo punto de resolución de la misma forma.

Consulta “Prioridad de resolución simultánea” en la página 19.

Capacidades “Revelación”

Las capacidades “Revelación”, identificadas en las cartas de Encuentro y de Debilidad por la palabra “**Revelación** –”, se inician cuando un investigador roba la carta (ver “Revelación” en la página 20).

Capacidades activadas

Las capacidades activadas son todas las que vienen precedidas por un icono , o . Si la capacidad tiene uno o más requisitos (costes y/o condiciones), éstos aparecerán de forma textual tras el ícono. Los jugadores siempre deben cumplir los requisitos de una capacidad activada para poder activarla. Hay tres tipos de capacidades activadas:

Capacidades de libre activación (): las capacidades activadas pueden ser activadas como capacidad del jugador en cualquier oportunidad de los jugadores. Consulta el “Apéndice II: orden de resolución y estructura de juego” en la página 22 para ver una lista completa de las oportunidades de los jugadores.

Capacidades activadas por reacción (): las capacidades activadas que tengan una condición de activación concreta se pueden activar en cualquier momento en el que se cumpla dicha condición de activación. Por ejemplo: “ Despues de que derrotes a un Enemigo.”.

- ❖ Una capacidad que tenga una condición de activación que comience por la palabra “cuando” puede usarse después de que se inicie la condición de activación especificada, pero antes de que se resuelva su impacto en el estado de la partida.
- ❖ Una capacidad que tenga una condición de activación que comience por la palabra “después...” puede usarse inmediatamente después de que se haya resuelto el impacto en el estado de la partida de esa condición de activación.
- ❖ Cada capacidad sólo puede activarse una vez por cada vez que se cumpla la condición especificada en la capacidad. Por ejemplo, una capacidad que se active “Despues de que ocurra X” podrá usarse una vez cada vez que ocurra “X”.

Capacidades activadas por acción (): una capacidad activada puede ser activada durante el turno de un jugador, en la fase de Activación, mediante el uso de la acción de activar, y sólo si el jugador usa una acción especificada en el coste de la capacidad.

Todas las capacidades activadas se rigen por las siguientes reglas:

- ❖ Las capacidades activadas de una carta que controle un jugador se activan (o no) de forma opcional por parte de ese jugador en el momento de resolución apropiado, según indique la capacidad.
- ❖ Una capacidad activada sólo puede iniciarse si su efecto tiene el potencial de cambiar el estado de la partida, y si su coste (si lo tiene) tiene el potencial de cubrirse por completo, teniendo en cuenta los modificadores de coste activos. Este potencial se calcula sin tener en cuenta las consecuencias del pago del coste o cualquier otra interacción con otras capacidades.
- ❖ Una vez iniciada una capacidad, los jugadores deben resolver el efecto hasta donde sea posible, a menos que el efecto use la palabra “puede” (ver “Puede” en la página 19).

Palabras clave

Una palabra clave es una capacidad de carta que le proporciona reglas concretas a la carta en la que aparece (ver “Palabras clave” en la página 17).

Instrucciones de aparición e instrucciones de presa

Las instrucciones de aparición informan de dónde aparece un Enemigo cuando entra en juego (ver “Aparición” en la página 4).

Las instrucciones de presa informan a qué investigador persigue y/o se enfrenta un Enemigo si tiene la opción de elegir (ver “Presa” en la página 19).

Indicadores de acción

Algunas capacidades tienen indicadores de acción en negrita (como Combatir, Evitar, Investigar o Movimiento). Activar una de estas capacidades realiza la acción indicada tal y como se describe en las reglas, pero modificada de la forma que describa la capacidad.

Capacidades “Obligado”

Consulta “Capacidad” en la página 4.

Capacidades activadas

Una capacidad activada es una capacidad que activa de forma opcional un jugador. Una capacidad activada puede identificarse mediante uno de los siguientes iconos.

- ❖ El icono ➡ indica una capacidad activada por coste de acción.
- ❖ El icono ↗ indica una capacidad de libre activación que no cuesta una acción y que puede usarse durante cualquier oportunidad de los jugadores.
- ❖ El icono ↘ indica una capacidad activada por reacción que no cuesta una acción y que puede usarse en cualquier momento en el que se cumpla su condición de activación.

Consulta también “Capacidad” en la página 4 y “Apéndice I: secuencia de iniciación” en la página 22.

Capacidades continuas

Consulta “Capacidad” en la página 4.

Cartas de Apoyo

Las cartas de Apoyo representan objetos, aliados, talentos, hechizos y otros elementos que pueden ayudar o ser utilizados por los investigadores durante un escenario.

- ❖ Cuando juegues un Apoyo, colócalo en tu zona de juego. Por norma general, los Apoyos permanecen en juego a menos que sean descartados por la capacidad de una carta o por un paso de juego.
- ❖ Algunos apoyos tienen salud y/o cordura. Cuando un investigador reciba horror o daño, puede asignar parte o todo ese horror o daño a las cartas de Apoyo válidas que controle (ver “Infligir daño/horror” en la página 13).
- ❖ La mayoría de Apoyos ocupan uno o más espacios mientras estén en juego (ver “Espacios” en la página 12).
- ❖ Algunos Apoyos tienen un icono de conjunto de encuentros y no tienen indicador de nivel. A estos Apoyos se les conoce como Apoyos de historia. Los Apoyos de historia son parte de un conjunto de encuentros, y no pueden incluirse en el mazo de un jugador a menos que la resolución o la preparación de un escenario lo permita.

Cartas de Enemigo

Los Enemigos representan villanos, sectarios, maleantes, monstruos terribles y entidades incommensurables de otras dimensiones o del lejano cosmos.

Cuando un investigador robe una carta de Enemigo, debe hacer que aparezca siguiendo las indicaciones de aparición que tenga la carta (ver “Aparición” en la página 4). Si el Enemigo no tiene indicaciones de aparición, entonces aparece enfrentado al investigador que ha robado la carta y se coloca en la zona de amenaza de dicho investigador.

Consulta “1.4 Cada investigador roba 1 carta de Encuentro” en la página 24.

- ❖ Un Enemigo preparado y sin enfrentar se enfrenta en cualquier momento en el que esté en el mismo Lugar que un investigador (ver “Enfrentamiento con Enemigos” en la página 11).
- ❖ Si un investigador está enfrentado a un Enemigo preparado y realiza cualquier acción que no sea **combatir**, **evitar** o activar una capacidad **negociar** o **desistir**, dicho enemigo realiza un ataque de oportunidad (ver “Ataque de oportunidad” en la página 4).

- ❖ Los Enemigos con la palabra clave Cazador se mueven durante la fase de Enemigos (ver “III. Fase de Enemigos” en la página 25).
- ❖ Los Enemigos enfrentados atacan durante la fase de Enemigos (ver “III. Fase de Enemigos” en la página 25).

Cartas de Evento

Las cartas de Evento representan acciones tácticas, maniobras, hechizos, trucos y otros efectos instantáneos que tienen a su disposición los jugadores.

- ❖ Si una carta de Evento no tiene la palabra clave Rápido, sólo puede ser jugada desde la mano de un jugador realizando una acción de jugar durante su turno. Debes seguir todos los permisos y restricciones de juego que tenga dicha carta.
- ❖ Una carta de Evento Rápido puede ser jugada desde la mano de un jugador en cualquier momento que especifiquen sus instrucciones de juego (ver “Rápido” en la página 19).
- ❖ En cualquier momento en el que un jugador juegue una carta de Evento, sus costes se pagan, sus efectos se resuelven (o se cancelan) y la carta se coloca en la pila de descartes de su propietario después de que esos efectos se hayan resuelto (o cancelado).
- ❖ Si los efectos de una carta de Evento son cancelados, la carta se sigue considerando como jugada y sus costes siguen pagados. Sólo se han cancelado sus efectos.
- ❖ Jugar una carta de Evento desde la mano (o no jugarla) siempre es opcional para los jugadores a menos que el Evento emplee el verbo “deber” en sus instrucciones de juego.
- ❖ Una carta de Evento no puede ser jugada a menos que la resolución de su efecto tenga el potencial de cambiar el estado de la partida.

Cartas de Habilidad

Las cartas de Habilidad representan atributos innatos o aprendidos o bien rasgos de la personalidad que mejoran las pruebas de habilidad de un investigador.

Las cartas de Habilidad no se juegan desde la mano del jugador. Para resolver sus capacidades, las cartas de Habilidad deben *asignarse* a una prueba de habilidad.

Si una carta de Habilidad es asignada a una prueba de habilidad, su capacidad puede usarse durante la resolución de dicha prueba de habilidad, según especifique la carta.

Consulta “Orden de resolución de las pruebas de habilidad” en la página 26.

Cartas de Lugar

Las cartas de Lugar representan las ubicaciones que pueden explorar los investigadores durante un escenario.

- ❖ Usa la carta pequeña de cada investigador para indicar en qué Lugar se encuentra.
- ❖ Mientras un investigador esté en un Lugar, ese investigador, todos sus Apoyos y todas las cartas de la zona de amenaza de ese investigador están en ese mismo Lugar.
- ❖ Los Lugares entran en juego en su estado “sin revelar”, con el lado sin valor de velo ni de pista boca arriba. No leas el lado “revelado” en ese momento.

- ❖ La primera vez que un investigador entre en un Lugar, éste queda revelado dándole la vuelta y colocando sobre la carta una cantidad de pistas igual a su valor de pista (esto puede ocurrir durante la preparación). La mayoría de los valores de pista se indican con un valor “por investigador” (•).
- ❖ Un Lugar que tenga su lado con el valor de velo/pista boca arriba está en su estado “revelado”.

Cartas de Traición

Las cartas de Traición representan maldiciones, aflicciones, locuras, obstáculos, desastres y otros sucesos inesperados que pueden ocurrirle a un investigador a lo largo de un escenario.

Cuando un investigador robe una carta de Traición, debe resolver sus efectos. A continuación, coloca la carta en su pila de descartes a menos que la capacidad indique algo distinto.

Consulta “1.4 Cada investigador roba 1 carta de Encuentro” en la página 24.

Cazador

Cazador es una capacidad de palabra clave.

Durante la fase de Enemigos (en el paso de estructura 3.2), cada Enemigo preparado y sin enfrentar que tenga la palabra clave Cazador se mueve a un Lugar conectado siguiendo el camino más corto hacia el investigador más cercano. Los Enemigos que estén en un Lugar con uno o más investigadores no se mueven.

- ❖ Si hay varios investigadores equidistantes que puedan considerarse “el investigador más cercano”, el Enemigo se mueve hacia el que mejor cumpla sus instrucciones de presa. Si ninguno lo hace, o si el Enemigo no tiene instrucciones de presa, el investigador jefe puede elegir hacia qué investigador se moverá el Enemigo.
- ❖ Si un Enemigo Cazador debe dirigirse a un Lugar hacia el que tiene el movimiento bloqueado por la capacidad de una carta, el Enemigo no se mueve.

Consulta también “Presa” en la página 19.

Colección

Si una capacidad hace referencia a la colección de un jugador (*por ejemplo, “busca en la colección”*), se usa la colección de cartas a partir de la que se creó el mazo de dicho jugador.

Ejemplo: Sean y Etienne están usando sendos mazos creados a partir de la colección de Sean. Si Etienne recibe la instrucción de buscar en la colección, deberá hacerlo en la colección de Sean.

Condición de activación

Una condición de activación indica el punto de resolución en el que puede activarse una capacidad. La mayoría de condiciones de activación emplean la palabra “cuando” o “después” para establecer su relación con el punto de resolución especificado.

- ❖ Cada capacidad válida que se active en relación con un punto de resolución especificado puede usarse una vez por cada vez que ocurra el punto de resolución.
- ❖ Si hay varias copias válidas de la misma capacidad que pueden iniciarse, cada copia puede usarse una vez.

Consulta también: “Capacidad” en la página 4, “Cuando” en la página 8, “Después” en la página 9.

Conjunto de encuentros

Un conjunto de encuentros es una colección de cartas de Encuentro indicadas por un símbolo de conjunto de encuentros común situado junto al tipo de carta de cada carta.

Control

Consulta “Propiedad y control” en la página 19.

Copia

Las copias de una misma carta quedan definidas por el nombre. Una segunda copia de una carta será cualquier otra carta que comparta el mismo nombre, independientemente del tipo de carta, texto, ilustración o cualquier otra característica distinta entre ambas cartas.

Cordura y horror

La cordura representa la fortaleza mental y emocional de una carta. El horror calcula el daño realizado a la psique de una carta debido a su exposición a los Mitos.

- ❖ Cuando una carta recibe horror, coloca en ella una cantidad de fichas de Horror igual a la cantidad de horror recibida (ver “Infligir daño/horror” en la página 13).
- ❖ Si un investigador tiene una cantidad de horror igual o mayor que su cordura, queda derrotado. Cuando un investigador queda derrotado, es eliminado del escenario (ver “Eliminación” en la página 10).
- ❖ En el juego de campaña, un investigador derrotado por recibir una cantidad de horror igual a su cordura sufre 1 trauma mental. Recibir traumas mentales puede hacer que un investigador se vuelva loco (ver “Juego de campaña” en la página 14 para más información).
- ❖ Si un Apoyo con valor de cordura tiene una cantidad de horror igual o mayor que su cordura, queda derrotado y es colocado en la pila de descartes de su propietario.
- ❖ La “cordura restante” de una carta es su cordura básica menos la cantidad de horror que tenga, sumando o restando cualquier modificador de cordura activo.
- ❖ Una carta de Apoyo que no tenga valor de cordura no se considera que tenga una cordura de 0, no puede obtener cordura y no puede serle asignado horror.

Consulta también: “Daño directo, horror directo” en la página 8.

Costes

Hay dos tipos de costes en el juego: costes de recursos y costes de capacidad.

El coste de recursos de una carta es el valor numérico que debe pagarse en recursos para jugar la carta desde la mano. Para pagar un coste de recursos, un investigador coge la cantidad especificada de recursos de su reserva de recursos y la coloca en la reserva de fichas.

Algunas capacidades activadas de las cartas se presentan con una expresión “coste: efecto”. En esta expresión, lo que precede a los dos puntos indica los costes de capacidad que deben pagarse y cualquier condición de activación que deba cumplirse para activar la capacidad. Lo que sigue a los dos puntos es el efecto.

- ❖ Si una carta o capacidad tiene varios costes que haya que pagar, deben pagarse de forma simultánea.

- ◆ Sólo el controlador de una carta o capacidad puede pagar sus costes. Los elementos de juego que controle otro jugador no pueden usarse para pagar un coste.
- ◆ Al agotar, sacrificar o utilizar cartas de cualquier otro modo para pagar costes, sólo pueden usarse cartas que estén en juego y bajo el control de su propietario, a menos que el coste especifique un estado fuera del juego.
- ◆ Si un coste requiere un elemento de juego que no esté en juego, el jugador que está pagando el coste sólo puede usar elementos de juego que estén en sus zonas de juego (como su mano o su mazo) para pagar el coste.
- ◆ Si los investigadores deben pagar un coste como grupo, cada investigador (o cada investigador del grupo definido por la capacidad) puede contribuir al pago del coste.
- ◆ Una capacidad no puede iniciarse (y por lo tanto no pueden pagarse sus costes) si la resolución de su efecto no fuese a cambiar el estado de la partida.
- ◆ Si un investigador recibe horror o daño como coste y reasigna cualquier parte de esa cantidad a un Apoyo, el coste se sigue considerando pagado.

Creación de mazos

Al crear un mazo personalizado deben seguirse estas directrices:

- ◆ El jugador debe elegir exactamente 1 carta de Investigador.
- ◆ El mazo de Investigador de un jugador debe incluir la cantidad exacta de cartas de Jugador que aparece indicada en el dorso de su carta de Investigador como "Tamaño del mazo". Las Debilidades, las cartas específicas de investigador y las cartas de Escenario que se añaden al mazo de un jugador no cuentan para el tamaño del mazo.
- ◆ El mazo de Investigador de un jugador no puede incluir más de 2 copias (mismo nombre) de cualquier carta de Jugador.
- ◆ Todas las cartas estándar del mazo de Investigador de un jugador deben elegirse de acuerdo con las "Opciones de creación de mazos" disponibles en el dorso de su carta de Investigador.
- ◆ La mayoría de los investigadores tienen 0 puntos de experiencia para gastar al comienzo de una campaña, lo que significa que sólo pueden incluir cartas de nivel 0 en sus mazos. Algunos investigadores y/o algunas campañas pueden proporcionar experiencia adicional a un jugador al comienzo de la campaña, la cual puede usarse inmediatamente para adquirir cartas de nivel superior (ver "Juego de campaña" en la página 14).
- ◆ Deben cumplirse todos los demás "Requisitos de creación de mazos" que aparezcan en el dorso de la carta de Investigador de un jugador.
- ◆ Todas las cartas de Debilidad básica necesarias se añaden al mazo del jugador al final del proceso de creación del mazo.
- ◆ No pueden incluirse Apoyos de historia en el mazo de un jugador a menos que la preparación o resolución de un escenario le den permiso para hacerlo. Estos Apoyos vienen indicados por la ausencia de nivel de la carta y por la presencia de un símbolo de conjunto de encuentros (ver "Cartas de Apoyo" en la página 6).

- ◆ Durante una campaña, los jugadores crean sus mazos antes de jugar el primer escenario. Entre escenario y escenario, los jugadores pueden adquirir nuevas cartas o mejorar las cartas de su mazo siguiendo las reglas que aparecen en "Juego de campaña" en la página 14.

Clases

La mayoría de las cartas de Jugador, incluidas las de Investigador, pertenecen a una de las 5 clases posibles. Cada clase tiene su propia ambientación e identidad, como se describe a continuación.

Los Guardianes (🛡) se ven empujados a defender a la humanidad, y por lo tanto hacen lo imposible por combatir a las fuerzas de los Mitos. Tienen un fuerte sentido del deber y abnegación que los impulsan a proteger a los demás y a dar caza a los monstruos.

Los Místicos (🧙) se ven atraídos e influenciados por las fuerzas arcanas de los Mitos. Muchos tienen la capacidad de lanzar hechizos y pueden manipular las fuerzas del universo mediante su talento mágico.

Los Rebeldes (♢) velan por sus propios intereses y sólo se preocupan de sí mismos. Son taimados y oportunistas, y siempre están dispuestos a encontrar una forma de sacar provecho de su situación.

Los Buscadores (🔎) se preocupan principalmente de aprender más sobre el mundo y sobre los Mitos. Quieren investigar conocimientos olvidados, descubrir zonas inexploradas y estudiar extrañas criaturas.

Los Supervivientes (🛡) son gente corriente que se encuentran en el momento y lugar equivocados y sólo tratan de sobrevivir. No están preparados ni equipados, por lo que son los que llevan las de perder pero acaban estando a la altura cuando ven amenazadas sus vidas.

Algunas cartas no están afiliadas a ninguna clase y se consideran neutrales.

Por lo general, los investigadores sólo tienen acceso a las cartas de su clase, aunque algunos pueden tener acceso a cartas de otras clases. Consulta las "Opciones de creación de mazos" del dorso de una carta de Investigador para ver a qué cartas tiene acceso ese investigador.

Cuando

La palabra "cuando" se refiere al momento inmediatamente posterior a que se inicie el punto de resolución o condición de activación especificados, pero antes de que se resuelva su impacto en el estado de la partida. La resolución de una capacidad "cuando" interrumpe la resolución de su punto de resolución o condición de activación. *Por ejemplo, una capacidad que diga "Cuando robes una carta de Enemigo" se iniciará inmediatamente después de que robes la carta de Enemigo, pero antes de resolver su capacidad de revelación, de hacerla aparecer, etc.*

Consulta también: "Capacidad" en la página 4, "Prioridad de resolución simultánea" en la página 19.

Curar

"Curar" es una instrucción para retirar la cantidad indicada de daño o de horror de una carta.

- ◆ Si una carta debe curarse más cantidad de daño o de horror de la que tiene, retira tanta cantidad como sea posible.

Daño directo, horror directo

Si una capacidad hace que una carta reciba daño directo u horror directo, dicho daño u horror debe asignarse directamente a la carta especificada, y no puede ser asignado o reasignado a ninguna otra parte.

Debe

Si un investigador recibe una instrucción en la que “debe” elegir entre varias opciones, está obligado a elegir una opción que tenga el potencial de cambiar el estado de la partida.

- ❖ En ausencia de la palabra “debe” al elegir entre varias opciones, puede elegirse cualquier opción al resolver el efecto, incluso si la opción elegida no cambia el estado de la partida.

Debilidad

“Debilidad” es un subtipo de carta. Estas cartas representan defectos, maldiciones, locuras, lesiones, tareas, enemigos o elementos narrativos que forman parte de la historia pasada de un investigador o que se adquieren a lo largo de una campaña. Las cartas de Debilidad se resuelven de forma distinta en función de su tipo de carta.

- ❖ Cuando un investigador robe una Debilidad que tenga un tipo de carta de Encuentro (*por ejemplo, una Debilidad Enemigo o una Debilidad Traición*), resuélvela como si acabaras de robarla del mazo de Encuentros.
- ❖ Cuando un investigador robe una Debilidad que tenga un tipo de carta de Jugador (*por ejemplo, una Debilidad Apoyo, Evento o Habilidad*), resuelve cualquier efecto “Revelación” de la carta y la añade a su mano. A continuación, la carta puede usarse como cualquier otra carta de Jugador de su tipo.
- ❖ Si una Debilidad entra en la mano de un jugador de una forma que no sea robándola, el investigador debe resolver la carta, incluidas las capacidades “Revelación”, como si acabase de robarla.
- ❖ El investigador afectado por una Debilidad es el que empezara la partida con la Debilidad en su mazo o en su zona de juego.
- ❖ Si una Debilidad es añadida al mazo o a la mano de un jugador mientras juega un escenario, dicha Debilidad sigue siendo parte del mazo de ese investigador durante el resto de la campaña a menos que sea retirada de la campaña por la capacidad de una carta o la resolución de un escenario.
- ❖ Un jugador no puede elegir opcionalmente descartar una carta de Debilidad de su mano a menos que una carta especifique algo distinto.
- ❖ Las Debilidades con un tipo de carta de Encuentro no están controladas por ningún jugador, igual que cualquier otra carta de Encuentro. Las Debilidades con un tipo de carta de Jugador están controladas por el jugador afectado por ellas.
- ❖ Algunas cartas y textos de reglas hacen referencia a una “Debilidad básica”. Una Debilidad básica se identifica por la presencia de las palabras “Debilidad básica” y el símbolo indicado en la imagen.



Derrotar

Recibir horror y/o daño puede hacer que un investigador, Enemigo o Apoyo quede derrotado.

- ❖ Si un investigador tiene una cantidad de daño igual o mayor que su salud (o una cantidad de horror igual o mayor que su cordura), queda derrotado. Un investigador también puede quedar derrotado por la capacidad de una carta. Cuando un investigador queda derrotado, es eliminado del escenario (ver “Eliminación” en la página 10).

- ❖ En el juego de campaña, un investigador que quede derrotado por recibir una cantidad de daño igual a su salud sufre 1 trauma físico. Un investigador que quede derrotado por sufrir una cantidad de horror igual a su cordura sufre 1 trauma mental. Recibir traumas puede hacer que un investigador acabe **muerto** o **loco** (ver “Juego de campaña” en la página 14 para más información).

- ❖ Si un Enemigo tiene una cantidad de daño igual o mayor que su salud, queda derrotado y es colocado en la pila de descartes de Encuentros (o en la pila de descartes de su propietario si es una Debilidad).

- ❖ Si un Apoyo que tenga valor de salud tiene una cantidad de daño igual o mayor que su salud, queda derrotado. Si un Apoyo que tenga valor de cordura tiene una cantidad de horror igual o mayor que su cordura, queda derrotado. Un Apoyo derrotado es colocado en la pila de descartes de su propietario.

Descomunal

“Descomunal” es una capacidad de palabra clave. Un Enemigo preparado con la palabra clave Descomunal se considera enfrentado a cada investigador que esté en el mismo Lugar que él.

- ❖ Un Enemigo agotado con la palabra clave Descomunal no se considera enfrentado a ningún investigador.
- ❖ Un Enemigo con la palabra clave Descomunal no puede ser colocado en la zona de amenaza de un investigador.
- ❖ Cuando un Enemigo con la palabra clave Descomunal ataque durante la fase de Enemigos, resuelve su ataque (por completo) contra cada investigador al que esté enfrentado, de investigador en investigador. El investigador jefe elige el orden en el que se resuelven estos ataques. El Enemigo Descomunal no se agota hasta que se haya resuelto su último ataque de la fase.
- ❖ Cuando un Enemigo con la palabra clave Descomunal realice un ataque de oportunidad, dicho ataque sólo se resuelve contra el investigador que lo provocó.
- ❖ Un Enemigo Descomunal no se mueve con un investigador enfrentado que se vaya del Lugar del Enemigo Descomunal.
- ❖ Si un investigador fracasa en una prueba de combate contra un Enemigo Descomunal, no inflige daño a los investigadores enfrentados.

Desistir

Algunas capacidades aparecen identificadas con un indicador de acción **Desistir**. Dichas capacidades se inicián mediante la acción de activar (ver “Acción de activar” en la página 3).

- ❖ Cuando un investigador desiste, queda eliminado por desistimiento (ver “Eliminación” en la página 10). Un investigador que desista no se considera derrotado.

Después

La palabra “después” se refiere al momento inmediatamente posterior a la resolución total del punto de resolución o condición de activación especificados.

Por ejemplo, una capacidad que diga “Después de que robes una carta de Enemigo” se inicia inmediatamente después de haber resuelto todos los pasos de robar una carta de Enemigo (*resolver su capacidad “Revelación”, hacerla aparecer, etc.*).

Consulta también: “Capacidad” en la página 4, “Prioridad de resolución simultánea” en la página 19.

Dificultad (nivel)

En *Arkham Horror: El juego de cartas* hay cuatro niveles de dificultad: fácil, normal, difícil y experto. Al comienzo de una campaña o de un escenario independiente, los jugadores eligen qué nivel de dificultad quieren emplear. La sección de preparación de la campaña de la guía de campaña de esa campaña o escenario indica qué fichas de Caos deben meterse en la bolsa de caos al jugar en cada nivel de dificultad.

- ❖ Al jugar en modo fácil o normal, usa el lado “Fácil/Normal” de cada carta de referencia de escenario. En cambio, al jugar en modo difícil o experto, usa el lado “Difícil/Experto” de cada carta de referencia de escenario.

Dificultad (pruebas de habilidad)

La dificultad de una prueba de habilidad es el número objetivo que el investigador trata de igualar o superar con su valor de habilidad modificado para superar la prueba.

- ❖ Al atacar a un Enemigo, la dificultad básica de la prueba de habilidad es el valor de combate del Enemigo.
- ❖ Al investigar un Lugar, la dificultad básica de la prueba de habilidad es el valor de velo del Lugar.
- ❖ Al intentar evitar a un Enemigo, la dificultad básica de la prueba de habilidad es el valor de evitar del Enemigo.
- ❖ Al resolver una prueba de habilidad creada por la capacidad de una carta, la dificultad básica viene indicada como un valor entre paréntesis precedido de la habilidad que se está poniendo a prueba. *Por ejemplo: Intelecto (3).*

Consulta “Orden de resolución de las pruebas de habilidad” en la página 26 para ver las reglas completas de las pruebas de habilidad.

Efectos

Un efecto de una carta es cualquier efecto que surja de la resolución del texto de una capacidad impresa en una carta u obtenida por ésta. Un efecto de estructura es cualquier efecto que surja de la resolución de un evento de estructura (ver “Detalles de los eventos de estructura” en la página 24).

- ❖ Los efectos de las cartas pueden venir precedidos por costes, condiciones de activación, restricciones de juego y/o permisos de juego; estos elementos no se consideran efectos (ver “Capacidad” en la página 4).
- ❖ Una vez iniciado, los jugadores deben resolver cada aspecto de un efecto hasta donde les sea posible, a menos que el efecto use la palabra “puede”.
- ❖ Cuando un efecto que no tenga objetivo intente interactuar con un número de entidades (como “roba 3 cartas” o “busca entre las 5 primeras cartas de tu mazo”) que supere la cantidad de entidades que existan en ese momento en la zona de juego especificada, el efecto interactúa con tantas entidades como sea posible.
- ❖ La finalización de un efecto persistente (o el cese de una capacidad continua) no se considera como la generación de un cambio del estado de la partida mediante el efecto de una carta.

- ❖ Todos los aspectos de un efecto tienen prioridad de orden de resolución sobre todas las condiciones de activación “después” que puedan surgir como consecuencia de dicho efecto. *Por ejemplo: si un efecto dice “Obtén 3 recursos y roba 3 cartas”, resuelve ambos aspectos del efecto (obtener recursos y robar cartas) antes de iniciar una capacidad que diga “Después de robar una carta...”.*

Consulta también “Efectos persistentes” en la página 10, “Efectos postergados” en la página 10, “Prioridad de resolución simultánea” en la página 19.

Efectos persistentes

Algunas capacidades de cartas crean condiciones que afectan al estado de la partida durante una duración específica (*por ejemplo, “hasta el final de la fase” o “para esta prueba de habilidad”*). Estos efectos se denominan efectos persistentes.

- ❖ Un efecto persistente continúa tras la resolución de la capacidad que lo creó mientras prosiga la duración especificada por el mismo. El efecto sigue afectando al estado de la partida en esa duración especificada independientemente de si la carta que creó el efecto persistente está o permanece en juego.
- ❖ Si un efecto persistente afecta a cartas en juego (o a cartas de una zona concreta), sólo se aplica a las cartas que estén en juego (o en la zona especificada) cuando se establezca el efecto persistente. Las cartas que entren en juego (o en la zona especificada) después de que se establezca el efecto no se ven afectadas por el mismo.
- ❖ Un efecto persistente termina en cuanto se alcance el punto de resolución especificado por su duración. Esto significa que un efecto persistente “hasta el final de la fase” termina antes de que pueda iniciarse una capacidad o efecto postergado “al final de la fase”.
- ❖ Un efecto persistente que termine al final de un periodo de tiempo concreto sólo puede iniciarse durante ese periodo de tiempo.

Efectos postergados

Algunas capacidades crean efectos postergados. Dichas capacidades especifican un punto de resolución futuro o indican una condición futura que puede darse, y dictan un efecto que ocurrirá en ese momento.

- ❖ Cada efecto postergado se inicia automáticamente y de forma inmediata (como una capacidad “Obligado”) si su punto de resolución futuro o condición futura tiene lugar.
- ❖ Un efecto postergado afecta a todas las entidades especificadas que estén en la zona de juego especificada y sean válidas en el momento en el que se resuelva el efecto postergado.

Eliminación

Un jugador queda eliminado de un escenario en cualquier momento en el que su investigador sea derrotado o si desiste. La única forma en la que los investigadores eliminados interactúan con la partida es al establecer valores “por investigador” (ver página 18). En cualquier momento en el que un jugador quede eliminado:

1. Las cartas que controle y estén en juego, así como todas las cartas de sus zonas fuera del juego (como la mano, el mazo o la pila de descartes) son retiradas de la partida.
 - ❖ Cualquier carta que posea el jugador, pero que no controle y esté en juego, permanece en juego; pero si la carta abandona el juego, es retirada de la partida.
2. Todas las fichas de Pista que posee el jugador se colocan en el Lugar en el que estuviera el investigador cuando fue eliminado, y todas las fichas de Recursos de ese jugador se devuelven a la reserva de fichas.

3. Todos los Enemigos enfrentados al jugador se colocan en el Lugar en el que estuviera el investigador cuando fue eliminado. Dichos Enemigos se colocan sin enfrentar, pero manteniendo cualquier otro estado de juego actual.
4. Todas las demás cartas de la zona de amenaza del investigador eliminado se colocan en la pila o pilas de descartes correspondientes.
5. Si el investigador jefe queda eliminado, los jugadores restantes (si los hay) eligen un nuevo investigador jefe.
6. Si no quedan jugadores, el escenario termina. Consulta la sección “si no se ha llegado a ninguna resolución” del escenario en la guía de campaña.

En blanco

Si una capacidad considera “en blanco” el cuadro de texto impreso de una carta, dicho cuadro de texto se considera como si no tuviera ningún contenido impreso. El texto y/o iconos obtenidos por otras fuentes no se consideran en blanco.

- ❖ El cuadro de texto de una carta incluye: rasgos, palabras clave, texto de reglas y capacidades.

En el orden de juego

Si los jugadores deben realizar una secuencia “en el orden de juego”, el investigador jefe realiza su parte de la secuencia en primer lugar, seguido por los demás jugadores en el sentido de las agujas del reloj. La expresión “el siguiente jugador” se usa en este contexto para referirse al siguiente jugador (en el sentido de las agujas del reloj) que actuaría en el orden de juego.

En juego y fuera del juego

Las cartas que controla un jugador en su zona de juego se consideran en juego.

El acto y el plan en curso, cada Lugar de la zona de juego y cada carta de Encuentro que esté en la zona de amenaza de un investigador o en un Lugar se consideran en juego.

Fuera del juego se refiere a las cartas de la mano de un jugador, de cualquier mazo, de cualquier pila de descartes y de la zona de victoria, además de las que se han puesto aparte y/o retirado de la partida.

- ❖ Una carta entra en juego cuando se produce una transición desde su origen fuera del juego a una zona en juego.
- ❖ Una carta abandona el juego cuando se produce una transición desde una zona en juego a un destino fuera del juego.
- ❖ Las fichas que se encuentran sobre cartas en juego se consideran en juego. Los recursos de la reserva de recursos de cada jugador también se consideran en juego.

En lugar de

La expresión “en lugar de” (o las expresiones equivalentes “o bien”, “en vez de eso” y “en su lugar”) indica un efecto de sustitución. Un efecto de sustitución es un efecto que sustituye la resolución de una condición de activación por un medio de resolución alternativo.

- ❖ Si se inician varios efectos de sustitución contra la misma condición de activación y se produce un conflicto sobre cómo resolver la condición de activación, se empleará como resolución de la misma el efecto de sustitución más reciente.
- ❖ El uso subjuntivo se emplea para definir la condición de activación de algunas capacidades, y establece una prioridad para dichas capacidad superior a la de capacidades que hagan referencia a la misma condición de activación pero sin el uso subjuntivo. *Por ejemplo, “Cuando fuese a ocurrir X” se resuelve antes que “Cuando ocurra X”.*

- ❖ Si un efecto de sustitución que emplea el uso subjuntivo cambia la naturaleza de una condición de activación, la condición de activación original es sustituida por la nueva. No podrá seguirse usando aquellas capacidades que hagan referencia a la condición de activación original.

Enfrentamiento con Enemigos

Mientras una carta de Enemigo esté en juego, se encuentra enfrentada a un investigador (y colocada en la zona de amenaza de ese investigador) o bien se encuentra sin enfrentar y en un Lugar (colocada en ese Lugar). Cada Enemigo que esté en la zona de amenaza de un investigador se considera en el mismo Lugar que ese investigador, y si el investigador se mueve, el Enemigo permanece enfrentado a él y se mueve al nuevo Lugar de forma simultánea junto con el investigador.

En cualquier momento en el que un Enemigo sin enfrentar esté en el mismo Lugar que un investigador, se enfrenta a él y se coloca en su zona de amenaza. Si hay varios investigadores en el mismo Lugar que un Enemigo preparado y sin enfrentar, sigue las instrucciones de presa del Enemigo para determinar a qué Enemigo se enfrenta. No hay ningún límite a la cantidad de Enemigos que pueden estar enfrentados a un mismo investigador.

Por ejemplo, un Enemigo preparado y sin enfrentar se enfrenta inmediatamente si:

- ❖ aparece en el mismo Lugar que un investigador,
- ❖ se mueve al mismo Lugar que un investigador,
- ❖ un investigador se mueve al mismo Lugar que él.

Un Enemigo agotado y sin enfrentar no se enfrenta, pero si un Enemigo agotado que esté en el mismo Lugar que un investigador se prepara, se enfrenta en cuanto esté preparado.

- ❖ Nota: Un Enemigo con la palabra clave Indiferente no se enfrenta de la forma descrita en esta sección.

Entra en juego

La expresión “entra en juego” se refiere a cualquier momento en el que una carta realice una transición desde una zona fuera del juego a una zona de juego (ver “En juego y fuera del juego” en la página 11).

- ❖ Si una capacidad (de la propia carta o de una distinta) hace que una carta entre en juego en un estado distinto al especificado por las reglas, no hay transición a ese estado. Simplemente entra en juego en ese estado.

Escenarios independientes

Al jugar escenarios independientes (es decir, escenarios sin que formen parte de su campaña), se aplican las siguientes reglas:

- ❖ Al crear un mazo para un escenario independiente, los investigadores pueden usar cartas de nivel superior siempre que sigan las restricciones de creación de mazos del investigador. Al hacerlo, deben contar la experiencia total de todas las cartas de nivel superior empleadas en el mazo y coger una cantidad adicional de Debilidades básicas aleatorias según la siguiente tabla:

0-9 puntos de experiencia: 0 Debilidades básicas aleatorias adicionales
10-19 puntos de experiencia: 1 Debilidad básica aleatoria adicional
20-29 puntos de experiencia: 2 Debilidades básicas aleatorias adicionales
30-39 puntos de experiencia: 3 Debilidades básicas aleatorias adicionales
40-49 puntos de experiencia: 4 Debilidades básicas aleatorias adicionales

Un jugador no puede incluir cartas por valor de 50 o más puntos de experiencia en un mazo para un escenario independiente.

- ❖ Tras elegir un escenario para jugarlo, consulta la guía de campaña de la campaña a la que pertenece el escenario, realiza la preparación de la campaña y continúa con el primer escenario de la campaña. Lee la introducción del escenario y luego pasa directamente a la resolución del mismo y elige una resolución que te parezca adecuada. Puedes elegir la resolución que prefieras, aunque si quieras un reto adicional, puedes elegir aquellas resoluciones que dejen a los investigadores en un estado menos favorable. Si los jugadores no están seguros de qué resolución elegir o les da igual, elige la **Resolución 1**. Anota los resultados de la resolución elegida en el registro de campaña como si estuvieras jugando en modo de campaña, **con la excepción de que no cuentas los puntos de experiencia**.
- ❖ Repite este proceso por cada escenario hasta llegar al que quieras jugar. A continuación, realiza la preparación de ese escenario y juégalo de forma normal.
- ❖ Si fuese a tener lugar una decisión de la historia durante la partida, elige el resultado y anótalo en el registro de campaña.
- ❖ No apliques traumas por ser derrotado durante la partida, pero sí en caso de que se inflijan traumas durante la resolución de un escenario.
- ❖ Si se recibe una Debilidad o Apoyo de escenario que aparezca en una expansión que no poseas, simplemente continúa jugando sin esa carta.

Espacios

Cada investigador tiene un número de espacios concretos que puede llenar en cualquier momento. Cada Apoyo que haya en las zonas de juego o de amenaza de un investigador y que tenga un símbolo de espacio ocupa un espacio de ese tipo. Los espacios limitan la cantidad de cartas de Apoyo que puede tener en juego simultáneamente un investigador.

Los espacios que tiene disponibles normalmente un investigador son:

- ❖ **1 espacio de accesorio**
- ❖ **1 espacio de cuerpo**
- ❖ **1 espacio de aliado**
- ❖ **2 espacios de mano**
- ❖ **2 espacios arcanos**

Si un Apoyo no tiene símbolos de espacio, no ocupa ninguno de los espacios de la lista anterior. No hay límite a la cantidad de Apoyos sin espacio que puede tener en juego un investigador. Los siguientes símbolos que aparecen en los Apoyos indican qué espacios ocupan:



1 espacio de accesorio



1 espacio de cuerpo



1 espacio de aliado



1 espacio de mano



2 espacios de mano



1 espacio arcano



2 espacios arcanos

Si un investigador ha llegado a su límite de espacios para un tipo de Apoyo y quiere jugar u obtener el control de un Apoyo distinto que fuese a ocupar ese espacio, tendrá que elegir y descartar otros Apoyos que tenga bajo su control a la vez que el nuevo Apoyo entra en ese espacio.

Evitar, acción de evitar

“Evitar” es una acción que pueden realizar los investigadores durante su turno en la fase de Investigación.

Para evitar a un Enemigo enfrentado a un investigador, éste realiza una prueba de agilidad contra el valor de evitar del Enemigo (ver “Pruebas de habilidad” en la página 19).

Si la prueba tiene éxito, el investigador logra evitar al Enemigo (ver a continuación). Esto ocurre durante el paso 7 de la prueba de habilidad (ver “PH.7 Aplica los resultados de la prueba de habilidad” en la página 27).

Si la prueba fracasa, el investigador no evita al Enemigo y éste permanece enfrentado a él.

- ❖ Si una capacidad evita “automáticamente” a 1 o más Enemigos, no se realiza ninguna prueba de habilidad para el intento de evitar.
- ❖ En cualquier momento en el que un Enemigo sea evitado (tanto por una acción de evitar como por una capacidad de carta), el Enemigo queda agotado (si estaba preparado) y el enfrentamiento se rompe. Mueve el Enemigo de la zona de amenaza del investigador al Lugar del investigador para indicar que ya no está enfrentado a él.
- ❖ A diferencia de las acciones de combatir y enfrentarse, un investigador sólo puede realizar una acción de evitar contra un Enemigo enfrentado a él.

Excepcional

Excepcional es una capacidad de palabra clave de creación de mazos.

- ❖ Adquirir una carta con la palabra clave Excepcional cuesta el doble de su experiencia impresa.
- ❖ El mazo de Investigador de un jugador no puede incluir más de 1 copia (por nombre) de cualquier carta Excepcional.

Experiencia

Consulta “Juego de campaña” en la página 14.

Fase de Enemigos

Consulta “III. Fase de Enemigos” en la página 25.

Fase de Investigación

Consulta “II. Fase de Investigación” en la página 24.

Fase de Mantenimiento

Consulta “IV. Fase de Mantenimiento” en la página 25.

Fase de Mitos

Consulta “I. Fase de Mitos” en la página 24.

Fichas de Caos

Las fichas de Caos se revelan desde la bolsa de caos durante las pruebas de habilidad para modificar o influenciar los resultados de la prueba.

💀♣♥♦: si cualquiera de estas fichas es revelada durante una prueba de habilidad, resuelve el efecto de ese símbolo según indique la carta de referencia de escenario del escenario en curso.

✖: ésta es la ficha de fracaso automático. Si es revelada durante una prueba de habilidad, indica que el investigador fracasa automáticamente en la prueba (ver “Fracaso/Éxito automático” en la página 13).

❖: ésta es la ficha del símbolo arcano. Si es revelada durante una prueba de habilidad, resuelve el efecto **❖** de la carta de Investigador del jugador que está realizando la prueba de habilidad.

Si la ficha de Caos revelada (o el efecto al que hace referencia la ficha) tiene un modificador numérico, dicho modificador se aplica al valor de habilidad del investigador para esa prueba.

Consulta “PH.3 Revela la ficha de Caos” en la página 26.

Fichas, Quedarse sin

No hay límite a la cantidad de fichas (de cualquier tipo) que puede haber en la zona de juego en cualquier momento. Si los jugadores se quedan sin fichas, pueden emplear otras fichas, monedas o cualquier objeto como sustitutos para poder llevar la cuenta del estado de la partida.

Fracaso/Éxito automático

Algunas capacidades de las cartas o las fichas pueden hacer que una prueba de habilidad tenga éxito o fracase automáticamente. Si una prueba de habilidad tiene éxito o fracasa automáticamente, lo hace durante el paso “PH.6” del proceso de “Orden de resolución de las pruebas de habilidad” detallado en la página 26.

- ❖ Si una prueba de habilidad fracasa automáticamente, el valor de habilidad total del investigador para esa prueba se considera 0.
- ❖ Si una prueba de habilidad tiene éxito automáticamente, la dificultad total de esa prueba se considera 0.

Ganar y perder

Cada escenario tiene distintos finales posibles.

El mazo de Acto representa el progreso de los investigadores en el escenario. Algunas instrucciones del mazo de Acto (así como de otros tipos de cartas de Encuentro) contienen puntos de resolución con el formato (**→R#**). El objetivo principal de los jugadores es hacer avanzar el mazo de Acto hasta alcanzar un punto de resolución (esperemos que favorable). Si el mazo de Acto invoca una resolución, los jugadores han completado el escenario (¡incluso podrían haber “ganado”!). Las instrucciones para resolver la resolución designada aparecen en la sección “No leas esto hasta el final del escenario” de la guía de campaña.

El mazo de Plan representa los objetivos y progresos de las fuerzas malignas enfrentadas a los investigadores en el escenario. Algunas instrucciones del mazo de Plan (así como de otros tipos de cartas de Encuentro) también contienen puntos de resolución con el formato (**→R#**). Si el mazo de Plan invoca una resolución (generalmente más siniestra), los jugadores han perdido el escenario. Las instrucciones para resolver la resolución designada aparecen en la sección “No leas esto hasta el final del escenario” de la guía de campaña.

Si el escenario termina sin haber llegado a ninguna resolución (*por ejemplo si todos los investigadores han sido eliminados o han desistido*), las instrucciones para resolver el escenario aparecen en la sección “No leas esto hasta el final del escenario” de la guía de campaña.

- ❖ Si están jugando una campaña, los jugadores pasarán al siguiente escenario de la misma independientemente del resultado del escenario. Incluso si los jugadores “ pierden” un escenario, prosiguen la campaña (aunque con consecuencias negativas por su fracaso).

- ❖ Al jugar un escenario independiente, los jugadores ganan o pierden. Si completan una resolución de una carta de Acto, han ganado. Cualquier otra resolución se considera una derrota (ver “Escenarios independientes” en la página 11).

Consulta “Mazo de Acto y mazo de Plan” en la página 16.

Impreso

La palabra “impreso” se refiere al texto, características, iconos o valores que están impresos físicamente en la carta.

Indiferente

Indiferente es una capacidad de palabra clave. Un Enemigo con la palabra clave Indiferente no se enfrenta automáticamente a los investigadores que estén en su mismo Lugar.

- ❖ Cuando un Enemigo Indiferente aparece, lo hace sin enfrentarse.
- ❖ Un investigador puede usar la acción de enfrentarse o una capacidad de carta para enfrentarse a un Enemigo Indiferente.
- ❖ Un investigador no puede atacar a un Enemigo Indiferente mientras dicho Enemigo no esté enfrentado a un investigador.

Infligir daño/horror

En el juego hay dos tipos de aflicciones que puede sufrir un investigador: daño y horror. El daño afecta a la salud del investigador, mientras que el horror afecta a su cordura.

Cuando un investigador o Enemigo recibe daño y/u horror, sigue estos pasos en orden:

1. **Asignar daño/horror:** determina la cantidad de daño y/u horror que se va a infligir. Coloca tantas fichas de Daño y/o de Horror como la cantidad de daño y horror que se esté infligiendo junto a las cartas que vayan a recibir el daño/horror.

- ❖ Cuando un investigador reciba daño u horror, puede asignárselo a cartas de Apoyo válidas que controle. Para ser válida, una carta de Apoyo debe tener salud para que se le pueda asignar daño, o cordura para que se le pueda asignar horror.
- ❖ No puede asignarse daño a un Apoyo por encima de la cantidad de daño que hiciera falta para derrotar a la carta, ni tampoco horror por encima de la cantidad de horror que hiciera falta para derrotar a la carta.
- ❖ Todo el daño/horror que no pueda ser asignado a un Apoyo debe serle asignado al investigador.

2. **Aplicar daño/horror:** todo el daño/horror que no haya sido preventido se coloca ahora de forma simultánea en las cartas a las que haya sido asignado. Si no se aplica daño/horror en este paso, no se ha infligido con éxito nada de daño/horror.

- ❖ Las capacidades que previenen, reducen o reasignan daño y/u horror que esté siendo infligido se resuelven entre los pasos 1 y 2.
- ❖ Tras aplicar daño/horror, si un investigador tiene una cantidad de daño igual o mayor que su salud o de horror igual o mayor que su cordura, queda derrotado. Cuando un investigador es derrotado, queda eliminado del escenario (ver “Eliminación” en la página 10).
- ❖ Tras aplicar daño/horror, si un Enemigo tiene una cantidad de daño igual a su salud, queda derrotado y se coloca en la pila de descartes de Encuentros (o en la pila de descartes de su propietario si es una Debilidad).

- ◆ Tras aplicar daño/horror, si un Apoyo tiene una cantidad de daño igual o mayor que su salud, queda derrotado y se coloca en la pila de descartes de su propietario.

Inmune

Si una carta es inmune a un tipo de efectos específico (*por ejemplo, "inmune a efectos de cartas de Traición" o "inmune a efectos de cartas de Jugador"*), no puede ser afectada ni elegir ser afectada por efectos de ese tipo. Esta protección sólo afecta a la carta en sí, y las entidades periféricas asociadas con una carta inmune (como Apoyos vinculados, fichas colocadas en ella o capacidades originadas a partir de ella) no son inmunes.

- ◆ Si una carta obtiene inmunidad a un efecto, los efectos persistentes ya existentes que se hubieran aplicado a la carta no desaparecen. Si una carta pierde inmunidad a un efecto, los efectos persistentes ya existentes de ese tipo no se aplican a la carta.
- ◆ La inmunidad sólo protege a una carta de los efectos. No protege de los costes.

Investigador jefe

El investigador jefe a veces tiene que tomar decisiones importantes respecto al escenario. Al comienzo de un escenario, los investigadores eligen un investigador jefe. Si no se ponen de acuerdo, se elige uno al azar.

- ◆ Si hay varias opciones válidas para una elección o debe tomarse una decisión (*por ejemplo, si un Enemigo Cazador puede moverse en dos direcciones distintas*), el investigador jefe tiene la última palabra a la hora de elegir entre esas opciones.
- ◆ Si el investigador jefe queda eliminado, los jugadores restantes (si los hay) eligen un nuevo investigador jefe.

Investigadores muertos/locos

Durante el juego de campaña, los investigadores que acaben muertos o locos deben quedar anotados en el registro de campaña y no podrán usarse durante el resto de la misma.

- ◆ Un investigador que tenga una cantidad de traumas físicos igual o mayor que su salud impresa está muerto.
- ◆ Un investigador que tenga una cantidad de traumas mentales igual o mayor que su cordura impresa se vuelve loco.
- ◆ Un investigador también puede acabar muerto o loco por una capacidad de una carta o durante la resolución de un escenario.
- ◆ Al jugar un escenario independiente, no hay ninguna diferencia práctica entre acabar muerto, loco o derrotado.

Consulta "Juego de campaña" en la página 14.

Juego de campaña

Una campaña es una serie de escenarios interrelacionados en los que cada jugador juega como el mismo investigador de un escenario al siguiente. A medida que progrese la campaña, el investigador obtiene experiencia y traumas, lo que se refleja en cambios en su mazo. Cada decisión tomada en una campaña puede repercutir en un escenario posterior.

Al empezar una campaña, sigue las instrucciones de la preparación de dicha campaña en la guía de campaña. Despues de jugar un escenario durante una campaña, anota en el registro de campaña los resultados especificados.

Experiencia

Tras anotar los resultados de un escenario, los investigadores están listos para reflexionar sobre sus experiencias y adquirir nuevas cartas para sus mazos. Para ello, sigue estos pasos en orden:

1. Contar los puntos de experiencia: cada jugador gana una cantidad de experiencia igual al valor total de victoria de todas las cartas de la zona de victoria, sumando o restando las bonificaciones o penalizaciones indicadas por la guía de campaña en la resolución alcanzada. Este total se añade a cualquier cantidad de puntos de experiencia sin gastar que hubiera anotado un investigador en escenarios anteriores de esta campaña.
2. Adquirir nuevas cartas: pueden adquirirse nuevas cartas y añadirse al mazo de un jugador gastando una cantidad de experiencia igual al nivel de la carta (indicado por una cantidad de puntos blancos en la esquina superior izquierda de la carta). Al adquirir nuevas cartas deben seguirse estas reglas:
 - ◆ Deben cumplirse las directrices de creación de mazos del investigador que aparecen en el dorso de la carta de Investigador a la hora de que dicho investigador adquiera nuevas cartas. Sólo pueden adquirirse cartas a las que el investigador tenga acceso. También debe cumplirse el requisito del tamaño del mazo, de forma que por cada carta no Permanente que se adquiera y se añada al mazo, tendrá que retirarse del mismo una carta distinta. Las cartas de Debilidad y las cartas que deben incluirse obligatoriamente en el mazo de un investigador no pueden retirarse mientras dicho investigador esté adquiriendo nuevas cartas.
 - ◆ Cada carta cuesta una cantidad de experiencia igual al nivel de la carta, *hasta un mínimo de 1* (adquirir una carta de nivel 0 cuesta 1 punto de experiencia). La cantidad de puntos blancos que hay bajo el coste de una carta indica su nivel.
 - ◆ Al adquirir una versión de mayor nivel de una carta que tenga el mismo nombre, el investigador puede elegir "mejorar" la carta pagando sólo la diferencia de experiencia (hasta un mínimo de 1) entre las dos cartas y retirando la versión de la carta de menor nivel de su mazo.
 - ◆ Las nuevas cartas se adquieren (o mejoran) de forma individual. Si un investigador quiere adquirir más de 1 copia de una nueva carta, cada copia debe pagarse por separado, y habrá que retirar una carta del mazo del investigador por cada copia adquirida.
 - ◆ Los procesos anteriores, así como cualquier instrucción concreta que aparezca en la guía de campaña, son los únicos métodos que tienen disponibles los jugadores para modificar sus mazos durante una campaña.
3. Anotar la experiencia no gastada: cada investigador anota en el registro de campaña la cantidad de experiencia que le quede por gastar. Esta experiencia puede gastarse en un momento posterior de la misma campaña.

Traumas

Los traumas reflejan los daños permanentes que han sufrido la salud y la psique de un investigador.

Si un investigador es derrotado en un escenario, queda eliminado del mismo, pero no necesariamente de la campaña.

Si un investigador queda derrotado por recibir una cantidad de daño igual a su salud, sufre 1 trauma físico (anotado en el registro de campaña). Cada investigador comienza los siguientes escenarios de la campaña con 1 punto de daño por cada trauma físico que tenga. Si un investigador tiene una cantidad de traumas físicos igual a su salud impresa, el investigador acaba **muerto**.

Si un investigador queda derrotado por recibir una cantidad de horror igual a su cordura, sufre 1 trauma mental (anotado en el registro de campaña). Cada investigador comienza los siguientes escenarios de la campaña con 1 punto de horror por cada trauma mental que tenga. Si un investigador tiene una cantidad de traumas mentales igual a su cordura impresa, el investigador acaba **loco**.

Si un investigador es derrotado por recibir daño igual a su salud y, simultáneamente, horror igual a su cordura, elige qué tipo de trauma sufrirá.

Si un investigador acaba muerto o loco, el jugador deberá elegir un nuevo investigador para usar en el siguiente escenario y crear un nuevo mazo para ese investigador. Los investigadores que acaben muertos o locos no pueden volverse a usar durante el resto de la campaña (ver “Investigadores muertos/locos” en la página 14).

Si un jugador intenta elegir un nuevo investigador y no quedan investigadores disponibles, los jugadores han perdido y la campaña termina.

Derrotado por la capacidad de una carta

Un investigador puede ser derrotado por la capacidad de una carta. Un investigador derrotado queda eliminado de la partida (ver “Eliminación” en la página 10). Si ocurre esto, sigue las instrucciones de la capacidad de la carta para determinar si la derrota tiene repercusiones a largo plazo.

Avanzar al siguiente escenario

Tras completar un escenario, resolver su resolución, actualizar el registro de campaña y adquirir nuevas cartas, avanza al siguiente escenario (en orden secuencial) de la campaña a menos que la resolución del escenario dirija explícitamente a los investigadores a un escenario distinto.

Unirse o abandonar una campaña

Una vez comenzada una campaña, los jugadores pueden entrar y salir de la misma entre escenario y escenario.

Si un jugador abandona la campaña, no borres su información del registro de campaña, ya que podría volver a unirse en cualquier momento entre un escenario y otro.

Si un nuevo jugador se une a la campaña, debe elegir un investigador que no se hubiera usado previamente en dicha campaña. El jugador comienza como si fuese su primer escenario de la campaña, sin experiencia ni traumas.

Jugador activo

El jugador activo es el jugador que está jugando su turno durante la fase de Investigación.

Jugar

Para jugar una carta, un investigador debe pagar el coste de recursos de la misma y cumplir cualquier restricción y condición de juego. La mayoría de cartas sólo pueden ser jugadas realizando una acción de jugar (ver “Acción de jugar” en la página 3).

Una carta con la palabra clave Rápido no es jugada mediante una acción de jugar. Estas cartas pueden jugarse en cualquier momento en el que se cumpla su condición de activación especificada o, si no tienen condición de activación, durante una oportunidad de los jugadores apropiada (ver “Rápido” en la página 19).

En cualquier momento en el que se juegue una carta de Evento, sus efectos se resuelven y luego se coloca en la pila de descartes de su propietario.

En cualquier momento en el que se juegue un Apoyo, se coloca en la zona de juego del investigador y permanece en juego hasta que una capacidad o efecto de juego haga que abandone el juego. La mayoría de los Apoyos ocupan 1 o más espacios mientras estén en juego (ver “Espacios” en la página 12).

Las cartas de Habilidad no pueden ser “jugadas”, sino que son *asignadas* a una prueba de habilidad desde la mano de un jugador para poder usar sus capacidades.

Consulta también: “Apéndice I: secuencia de iniciación” en la página 22, “Restricciones, permisos e instrucciones de juego” en la página 20.

La letra “X”

El valor de la letra X queda definido por una capacidad de carta o por una elección de los jugadores permitida. Si X no queda definido, su valor es igual a 0.

- ❖ Para aquellos costes que incluyan la letra X, el valor de X queda definido por una capacidad de carta o por una elección de los jugadores, tras la cual podrá modificarse la cantidad pagada mediante efectos, sin alterar el valor de X.

Límites y máximos

“**Límite de X por [periodo]**” es un límite que aparece en cartas que permanecen en juego durante la resolución del efecto de una capacidad. Cada caso de una capacidad con un límite así puede iniciarse X veces durante el periodo designado. Si una carta abandona el juego y vuelve a entrar en juego durante el mismo periodo, se considera que trae un nuevo caso de la capacidad al juego.

“**Límite de X por [carta/elemento de juego]**” es un límite que aparece en cartas Vinculadas y que restringe la cantidad de copias de esa carta (por nombre) que se pueden vincular a cada carta o elemento de juego designado.

- ❖ A menos que se indique algo distinto, los límites son específicos de cada jugador.
- ❖ Sin embargo, un “límite de grupo” se aplica a todo el grupo de investigadores. Por ejemplo, si un investigador activa una capacidad con un “límite de grupo una vez por partida”, ningún otro investigador podrá activar esa capacidad durante esa partida.

“**Máximo de X por [periodo]**” impone un máximo entre todas las copias de una carta (por nombre) para todos los jugadores. Por lo general, esta expresión impone un número máximo de veces que pueden jugarse copias de esa carta durante el periodo de tiempo designado. Si un máximo incluye la palabra “asignado/a” (por ejemplo, “Máximo de 1 asignada por prueba de habilidad”), impone un número máximo de copias de esa carta que pueden asignarse a pruebas de habilidad durante el periodo designado. Si aparece un máximo como parte de una capacidad, impone un número máximo de veces que puede iniciarse la capacidad entre todas las copias (por nombre) de las cartas que tengan dicha capacidad (incluyendo esa misma) durante el periodo designado.

Si se cancelan los efectos de una carta o capacidad que tenga un límite o un máximo, sigue contando para el límite/máximo, ya que la capacidad ha sido iniciada.

Lugar vacío

Un Lugar vacío es un Lugar que no tiene Enemigos ni investigadores.

Más cercano/a

Algunas capacidades de cartas hacen referencia a la entidad “más cercana”. “Más cercano/a” se refiere a la entidad del tipo especificado que se encuentre en el Lugar al que pueda llegarse siguiendo el menor número de conexiones, incluso si una o más de dichas conexiones están bloqueadas por la capacidad de otra carta. El camino a la entidad más cercana es el camino “más corto” a dicha entidad.

Mazo

Hay 4 tipos principales de mazo que aparecen en cualquier partida: el mazo de Investigador, el mazo de Encuentros, el mazo de Acto y el mazo de Plan.

- ❖ El orden de las cartas de un mazo no puede ser alterado a menos que un jugador deba hacerlo debido a la capacidad de una carta.

Consulta también: “Mazo de Acto y mazo de Plan” en la página 16, “Mazo de Encuentros” en la página 16 y “Mazo de Investigador” en la página 16.

Mazo de Acto y mazo de Plan

El mazo de Acto representa el progreso que pueden realizar los investigadores en un escenario. El mazo de Plan representa el progreso y los objetivos de las fuerzas oscuras que luchan con los investigadores en un escenario. Por lo general, hacer avanzar el mazo de Acto es bueno para los investigadores, mientras que hacer avanzar el mazo de Plan es malo para los investigadores.

- ❖ El mazo de Acto avanza si los investigadores, como grupo, gastan la cantidad requerida de pistas que indique la carta de Acto. Una carta de Acto puede indicar un valor fijo (como “4”) o un valor por investigador (indicado por el icono ). Esto se realiza normalmente como una capacidad  de un jugador. Cualquier investigador puede contribuir cualquier cantidad de pistas para alcanzar la cantidad de pistas necesarias para hacer avanzar el acto. Si el acto tiene una instrucción “Objetivo –”, dicha instrucción anula el requisito de gastar pistas o le añade requisitos adicionales.
- ❖ El mazo de Plan avanza si hay en juego la cantidad requerida de perdición (perdición en la carta de Plan y en cualquier otra carta en juego), según indique la carta de Plan. Una carta de Plan puede indicar un valor fijo o un valor por investigador. Si el plan tiene una instrucción “Objetivo –”, dicha instrucción anula el requisito de perdición o le añade requisitos adicionales.
- ❖ La carta de Plan o de Acto que esté en la parte superior del mazo de Plan o de Acto se considera el plan o acto “en curso”.

Para hacer avanzar el mazo de Acto o el mazo de Plan, sigue estos pasos en orden:

1. Retira todas las fichas de la carta que vas a hacer avanzar. Si se trata del mazo de Plan, retira la perdición de todas las cartas que haya en juego.
2. Dale la vuelta a la carta que se está haciendo avanzar y sigue las instrucciones de su dorso (lado “b”).
 - ❖ Si el dorso del acto o plan es una carta de Encuentro, sigue las reglas acerca de robar una carta de Encuentro de ese tipo. Si no es así, sigue las instrucciones de la carta.
3. A veces, hacer avanzar el acto o plan especifica qué carta se convertirá en el siguiente acto o plan. Si no es así, la siguiente carta del mazo se convertirá en el acto o plan en curso. Cuando una carta nueva se convierte en el acto o plan en curso, la carta que se ha hecho avanzar es retirada de la partida de forma simultánea.

- ❖ Algunas instrucciones de los mazos de Acto y de Plan (así como de otros tipos de cartas de Encuentro) contienen puntos de resolución con el formato “(→R#)”. Si se llega a un punto de resolución, el escenario termina. Lee la resolución indicada en la guía de campaña.

Consulta también: “Perdición” en la página 18, “Pistas” en la página 18.

Mazo de Encuentros

El mazo de Encuentros contiene las cartas de Encuentro (cartas de Enemigo, de Traición y de Apoyo de historia) que pueden encontrar los jugadores durante un escenario.

- ❖ Si el mazo de Encuentros está vacío, devuelve la pila de descartes de Encuentros al mazo de Encuentros y barájalo.

Mazo de Investigador

El “mazo de Investigador” de un jugador es el mazo que contiene las cartas de Apoyo, Evento, Habilidad y Debilidad de ese jugador. Cuando se haga referencia a “tu mazo”, se está haciendo referencia al mazo de Investigador que está bajo tu control.

Mazo de Plan

Consulta “Mazo de Acto y mazo de Plan” en la página 16.

Modificadores

Algunas capacidades hacen que los valores o cantidades de algunas características queden modificados. El estado de la partida comprueba constantemente y actualiza si es necesario el total de cualquier valor o cantidad variable que resulte modificado.

En cualquier momento en el que se aplique o retire un modificador, se recalcula la cantidad entera desde el principio, considerando el valor básico sin modificar y todos los modificadores activos.

- ❖ Al calcular un valor, considera que todos los modificadores se aplican de manera simultánea. Sin embargo, al realizar el cálculo, todos los modificadores que suman y restan se calculan antes que los modificadores que doblan o dividen por la mitad.
- ❖ Los valores fraccionarios se redondean hacia arriba tras haber aplicado todos los modificadores.
- ❖ Una cantidad que aparezca en una carta (como un atributo, un ícono o un número de casos de un rasgo o palabra clave) no puede reducirse de forma que funcione con un valor por debajo de cero. Pueden aplicarse modificadores negativos por encima de la cantidad actual de un valor, pero una vez que se hayan aplicado todos los modificadores activos, cualquier valor resultante por debajo de cero se considerará cero. *Por ejemplo: Danny realiza una prueba de agilidad y revela una ficha de Caos de -8. Al aplicarla a su agilidad de 4, su valor de habilidad se reduciría a -4. Sin embargo, su agilidad no puede reducirse de forma que funcione con un valor por debajo de cero. Si bien el modificador de -8 sigue existiendo, su agilidad se considera cero. Si Danny fuese a jugar “¡Qué suerte!” para recibir una bonificación de +2 a la prueba, dicha bonificación no se aplicaría al valor de habilidad funcional de cero, sino que se aplicaría junto con todos los modificadores activos. En ese caso, la agilidad de Danny se calcularía de la siguiente forma: habilidad básica 4, -8 de la ficha de Caos, +2 de “¡Qué suerte!” para un total de -2, que se sigue considerando como cero.*

Moverse

En cualquier momento en el que una entidad (un investigador o un Enemigo) se mueva, transfiere esa carta de Enemigo o carta pequeña de Investigador de su Lugar actual a un Lugar distinto.

- ❖ A menos que el efecto o la capacidad de movimiento especifique algo distinto, la entidad que se mueve debe hacerlo a un Lugar conectado. Los Lugares conectados aparecen identificados en la carta de Lugar que representa el Lugar actual de la entidad, como se muestra en la imagen del final de esta sección.
- ❖ En cualquier momento en el que una entidad se mueva, se considera que abandona el Lugar anterior y entra en el nuevo Lugar de forma simultánea.
- ❖ Si una entidad es movida a un Lugar concreto, la entidad se mueve directamente a ese Lugar y no pasa por otros Lugares por el camino.
- ❖ Si un investigador se mueve a un Lugar sin revelar, dicho Lugar es revelado dándole la vuelta y colocando sobre él una cantidad de pistas igual a su valor de pista. La mayoría de los valores de pista se expresan como un valor “por investigador” (•).
- ❖ Si un Enemigo se mueve a un Lugar sin revelar, dicho Lugar sigue estando sin revelar.
- ❖ Los elementos de juego (fichas o cartas) también pueden ser movidos de una carta a otra o de una zona de juego a otra por capacidades de cartas.
- ❖ Cuando una entidad o elemento de juego se mueve, no puede moverse al mismo sitio donde se encuentra. Si no hay un destino válido para un movimiento, no puede intentarse realizar el movimiento.



Un investigador puede viajar del Barrio Fluvial a la Universidad Miskatonic.

Negociar

Algunas capacidades están identificadas por el indicador de acción Negociar. Dichas capacidades se inician mediante la acción de activar (ver “Acción de activar” en la página 3).

No puede

La expresión “no puede” es absoluta, y no puede ser revocada por otras capacidades.

Objetivo

El verbo “elegir” indica que deben elegirse uno o más objetivos para que se resuelva una capacidad. El jugador que resuelve la capacidad debe elegir un elemento de juego (generalmente una carta) que cumpla los requisitos para ser objetivo de la capacidad.

- ❖ Si una capacidad requiere elegir un objetivo y no hay objetivos válidos (o no los suficientes), la capacidad no puede ser iniciada.

- ❖ Si se requiere que el mismo jugador elija varios objetivos, éstos se eligen de forma simultánea.
- ❖ Un efecto que pueda elegir “cualquier cantidad” de objetivos no se resuelve con éxito (y no puede cambiar el estado de la partida) si se eligen cero objetivos.
- ❖ Una carta no es un objetivo válido de una capacidad si la resolución del efecto de dicha capacidad no puede cambiar el estado de la partida. *Por ejemplo: un Enemigo agotado no puede ser elegido como objetivo de un efecto que diga “elige y agota un Enemigo”.*

Obtiene

La palabra “obtiene” se usa en varios contextos.

- ❖ Si un jugador obtiene 1 o más recursos, el jugador coge de la reserva de fichas la cantidad de recursos especificada y los añade a su reserva de recursos.
- ❖ Si un investigador obtiene una acción, se le permite realizar una acción adicional durante el periodo de tiempo especificado.
- ❖ Si una carta obtiene una característica (como un ícono, rasgo, palabra clave o texto de capacidad), la carta funciona como si poseyera la característica obtenida.
- ❖ Las características “obtenidas” no se consideran “impresas” en la carta. Si una capacidad hace referencia a las características impresas de una carta, no se refiere a las características obtenidas.

Oleada

Oleada es una capacidad de palabra clave.

Tras robar y resolver un Encuentro con la palabra clave Oleada, un investigador debe robar otra carta del mazo de Encuentros.

- ❖ Si se roba una carta con la palabra clave Oleada durante la preparación, la palabra clave Oleada no se resuelve.

Palabras clave

Una palabra clave es una capacidad de carta que le proporciona reglas específicas a dicha carta. Cada palabra clave tiene sus propias reglas, que aparecen en la sección del glosario de cada palabra clave. Las palabras clave del juego son: Cazador, Descomunal, Indiferente, Oleada, Peligro, Rápido y Usos.

- ❖ También hay dos palabras clave de creación de mazos: Excepcional y Permanente. Las palabras clave de creación de mazos afectan a la personalización de los mismos durante la creación de un mazo o al subirlo de nivel, pero no tienen efecto durante la partida. En la caja básica no hay ninguna carta Excepcional o Permanente, y ambas palabras clave aparecerán en futuras expansiones.
- ❖ Una carta que tenga y/u obtenga la misma palabra clave de varias fuentes funcionará como si tuviera un solo caso de dicha palabra clave.
- ❖ Es opcional iniciar cualquier palabra clave que emplee la palabra “puede” en su descripción. La aplicación de todas las demás palabras clave es obligatoria.

Consulta “Capacidad” en la página 4.

Partida

Una “partida” consiste en un solo escenario, no en toda una campaña. En una campaña, el comienzo de un nuevo escenario marca el inicio de una nueva partida.

Peligro

Peligro es una capacidad de palabra clave.

Al resolver el robo de una carta de Encuentro que tenga la palabra clave Peligro, un investigador no puede consultar al resto de jugadores. Dichos jugadores no pueden jugar cartas, activar capacidades o asignar cartas a las pruebas de habilidad de ese investigador mientras se esté resolviendo el Encuentro Peligro.

Perdición

La perdición representa el progreso realizado por las fuerzas de los Mitos para completar siniestros rituales, invocar entidades cósmicas y/o hacer avanzar el plan de un escenario.

- ❖ Durante cada fase de Mitos, se coloca 1 ficha de Perdición en el plan en curso (ver "I. Fase de Mitos" en la página 24).
- ❖ Si no hay requisitos "**Objetivo** –" para hacer avanzar el plan en curso y está en juego la cantidad requerida de perdición (entre el plan y todas las cartas que haya en juego), el plan avanza durante el paso "Comprobar umbral de perdición" de la fase de Mitos. A menos que una carta especifique de otro modo que puede de hacer avanzar el plan, éste es el único momento en el que el plan puede avanzar.
- ❖ La perdición que haya en otras cartas aparte del plan (como Enemigos, Aliados, Lugares, etc.) cuenta para la cantidad de perdición en juego.

Consulta también: "Fichas, Quedarse sin" en la página 13, "Mazo de Acto y mazo de Plan" en la página 16.

Permanente

Permanente es una capacidad de palabra clave de creación de mazos.

- ❖ Una carta con la palabra clave Permanente no cuenta para tu tamaño de mazo.
- ❖ Una carta con la palabra clave Permanente sigue contando como parte de tu mazo, y por tanto debe cumplir todas las restricciones de creación de mazos.
- ❖ Una carta con la palabra clave Permanente comienza cada partida en juego y no se añade a tu mazo de Investigador durante la preparación.
- ❖ Una carta con la palabra clave Permanente no puede ser descartada de ningún modo.

Pilas de descartes

En cualquier momento en el que se descarte una carta, ésta se coloca boca arriba en la parte superior de la pila de descartes de su propietario. El propietario de las cartas de Encuentro es el mazo de Encuentros.

- ❖ Cada pila de descartes es una zona fuera del juego.
- ❖ Cada investigador tiene su propia pila de descartes, y el mazo de Encuentros tiene su propia pila de descartes.
- ❖ Cada pila de descartes es información pública, y cualquier jugador puede revisarlas en cualquier momento.
- ❖ El orden de las cartas de las pilas de descartes no puede alterarse a menos que lo indique el efecto de una carta.
- ❖ Si se descartan varias cartas de forma simultánea, el propietario de las cartas puede colocarlas físicamente en la parte superior de su pila de descartes de una en una, en cualquier orden. Si se descartan varias cartas de Encuentro de forma simultánea, se colocan en la parte superior de su pila de descartes en cualquier orden (determinado por el investigador jefe).

- ❖ Cualquier habilidad que fuese a devolver al mazo una pila de descartes de cero cartas y luego barajarlo no baraja el mazo.

Pistas

Las pistas representan el progreso de los investigadores para resolver un misterio, descubrir una conspiración y/o avanzar en un escenario.

- ❖ La primera vez que un investigador entre en un Lugar, dicho Lugar queda revelado (se pone boca arriba) y sobre él se coloca una cantidad de pistas de la reserva de fichas igual a su valor de pista. La mayoría de valores de pista aparecen como un valor "por investigador" (❶). Esto puede ocurrir durante la preparación.
- ❖ Una pista que esté en un Lugar puede ser descubierta si se investiga con éxito el Lugar (ver "Acción de investigar" en la página 3) o mediante la capacidad de una carta. Si un investigador descubre una pista, coge la pista del Lugar y la coloca en su carta de Investigador, bajo su control.
- ❖ Durante el turno de cualquier investigador, y si no hay requisitos "**Objetivo** –" para hacer avanzar el acto en curso, los investigadores, como grupo, pueden gastar la cantidad requerida de pistas (generalmente expresada como un valor "por investigador") de sus cartas de Investigador para hacer avanzar el mazo de Acto. Esto se realiza normalmente como una capacidad ❷ de un jugador. Cualquier investigador puede contribuir pistas a la cantidad total requerida para hacer avanzar el acto.
- ❖ Una capacidad de carta que se refiera a pistas "en un Lugar" se está refiriendo a las pistas sin descubrir que se encuentren en ese Lugar en ese momento.

Consulta también "Fichas, Quedarse sin" en la página 13, "Mazo de Acto y mazo de Plan" en la página 16.

Poner aparte

Algunos escenarios indican a los jugadores que pongan aparte ciertas cartas. Las cartas puestas aparte no tienen ninguna interacción con la partida hasta que las instrucciones del escenario o la capacidad de una carta hacen referencia a ellas.

Poner en juego

Las capacidades de algunas cartas hacen que una carta sea "puesta en juego". Dichas capacidades ponen la carta directamente en juego desde un estado fuera del juego.

- ❖ El coste de recursos de una carta que se está poniendo en juego **no se paga**.
- ❖ A menos que la capacidad que pone en juego indique algo distinto, las cartas que entran en juego de esta forma deben hacerlo en una zona de juego que cumpla las reglas de juego habituales asociadas con jugar o robar (en el caso de las cartas de Encuentro) dicha carta.
- ❖ Una carta que sea puesta en juego no se considera jugada ni robada.

Por investigador (❶)

Cuando aparezca el símbolo ❶ tras un valor, dicho valor se multiplica por el número de investigadores que empezaran el escenario.

- ❖ La multiplicación "por investigador" se realiza antes de todos los demás modificadores, y el producto de la multiplicación se considera como el valor impreso de la carta.

- ❖ Un texto que use la expresión “por investigador” también cuenta el número de investigadores que empezaron el escenario y se aplica antes de todos los demás modificadores.
- ❖ Si hay investigadores que hayan sido eliminados del escenario, siguen contando para los valores “por investigador”.

Preparada

Una carta que esté en posición vertical, de forma que su controlador pueda leer su texto de izquierda a derecha, se considera preparada.

- ❖ El estado predeterminado en el que entran en juego las cartas es preparadas.
- ❖ Cuando una carta agotada se prepara, vuelve a su posición vertical. En ese momento se considera que se encuentra en su estado preparada.
- ❖ Una carta preparada no puede volver a prepararse; antes debe ser agotada, generalmente mediante un paso de juego o capacidad de carta.

Presa

Si tienen la oportunidad, algunos Enemigos perseguirán a un investigador concreto. Estos Enemigos aparecen identificados con la palabra “**presa**” en su cuadro de texto, seguida de instrucciones sobre a quién deben enfrentarse.

- ❖ Si un Enemigo que va a enfrentarse automáticamente a un investigador en su Lugar tiene varias opciones sobre a quién enfrentarse, lo hace al investigador que mejor cumpla sus condiciones de “presa”, y si varios investigadores cumplen dichas instrucciones por igual, el investigador jefe toma la decisión. Consulta “Enfrentamiento con Enemigos” en la página 11.
- ❖ Si un Enemigo que se está moviendo hacia el investigador más cercano puede elegir entre varios investigadores equidistantes, debe elegir al que mejor cumpla sus instrucciones de “presa”. Si varios investigadores equidistantes cumplen el criterio de presa, el investigador jefe toma la decisión. Consulta “Cazador” en la página 7.
- ❖ Si las instrucciones de presa de un Enemigo contienen la palabra “sólo”, dicho Enemigo sólo se enfrenta y se mueve hacia ese investigador (como si fuera el único investigador en juego), e ignora a todos los demás investigadores al moverse y enfrentarse. Otros investigadores pueden usar la acción de enfrentarse o capacidades de cartas para enfrentarse a ese Enemigo.
- ❖ Presa no tiene ningún efecto inmediato sobre dónde aparece un Enemigo (ver “Aparición” en la página 4).

Prioridad de resolución simultánea

Si un efecto afecta a varios jugadores de forma simultánea, pero los jugadores deben tomar decisiones de forma individual para resolver el efecto, dichas elecciones se toman en el orden de juego. Una vez tomadas todas las elecciones necesarias, el efecto se resuelve simultáneamente sobre todas las entidades afectadas.

- ❖ Si dos o más capacidades “Obligado” (incluidos los efectos postergados) fuesen a resolverse al mismo tiempo, el investigador jefe determina el orden en que se resuelven.
- ❖ Si dos o más capacidades continuas y/o efectos persistentes no pueden ser aplicados simultáneamente, el investigador jefe determina el orden en el que se aplican.

Propiedad y control

El propietario de una carta es el jugador cuyo mazo (o zona de juego) contuviera la carta al inicio de la partida.

Un jugador controla las cartas ubicadas en sus zonas de juego fuera del juego (como la mano, el mazo y la pila de descartes).

El escenario controla las cartas en sus zonas de juego fuera del juego (como los mazos de Encuentros, de Acto y de Plan y la pila de descartes de Encuentros).

- ❖ Por defecto, las cartas entran en juego bajo el control de su propietario. Algunas capacidades pueden hacer que las cartas cambien de controlador durante una partida.
- ❖ Si una carta fuese a entrar en una zona de juego fuera del juego que no pertenezca a su propietario, en lugar de eso la carta se coloca físicamente en la zona fuera de juego equivalente de su propietario. Se considera que la carta ha entrado en la zona fuera de juego de su controlador, y sólo se modifica la colocación física de la carta.

Pruebas de habilidad

Hay distintas situaciones en la partida que requieren que un investigador realice una prueba de habilidad usando una de sus cuatro habilidades: voluntad (⌚), intelecto (🧠), combate (⚔) o agilidad (⚡). Una prueba de habilidad enfrenta el valor de una habilidad concreta del investigador contra un valor de dificultad determinado por la capacidad o paso de juego que inició la prueba. El investigador debe intentar igualar o superar dicho valor de dificultad para tener éxito en la prueba.

Las pruebas de habilidad suelen nombrarse como pruebas de la habilidad especificada (*por ejemplo, “prueba de agilidad”, “prueba de combate”, “prueba de voluntad” o “prueba de intelecto”*).

Consulta “Orden de resolución de las pruebas de habilidad” en la página 26.

Puede

La palabra “puede” indica que el jugador especificado tiene la opción de hacer lo que sigue a la palabra. Si no se especifica ningún jugador, la opción se le concede al controlador de la carta que contiene la capacidad en cuestión.

Rápido

Rápido es una capacidad de palabra clave. Jugar una carta con la palabra clave Rápido no requiere una acción, y estas cartas no se juegan usando la acción de jugar.

- ❖ Una carta de Evento Rápido puede jugarse desde la mano de un jugador en cualquier momento que especifiquen sus instrucciones de juego. Si las instrucciones especifican un punto de resolución “cuando”/“después”, la carta puede ser jugada como si el punto de resolución descrito fuese una condición de activación para jugar la carta. Si las instrucciones especifican una duración o un período de tiempo, la carta puede ser jugada durante cualquier oportunidad de los jugadores dentro de ese período. Si las instrucciones especifican tanto un punto de resolución “cuando”/“después” como una duración o período de tiempo, la carta puede ser jugada en cualquier ocasión en la que se dé la condición de activación especificada dentro de ese período de tiempo.
- ❖ Un Apoyo Rápido puede ser jugado por un investigador durante cualquier oportunidad de los jugadores de su turno.

- ❖ Puesto que las cartas Rápido no cuestan acciones para ser jugadas, no provocan ataques de oportunidad (ver “Ataque de oportunidad” en la página 4).

Rasgos

La mayoría de las cartas tienen uno o más rasgos indicados en la parte superior de su cuadro de texto, impresos en negrita y cursiva.

- ❖ Los rasgos no tienen ningún efecto inherente en la partida. En lugar de eso, algunas capacidades de las cartas hacen referencia a cartas que posean rasgos concretos.

Recibir daño/horror

“Recibe X puntos de daño” es una forma de decir “infinge X puntos de daño a tu investigador”. “Recibe X puntos de horror” es una forma de decir “infinge X puntos de horror a tu investigador”.

Consulta “Infligir daño/horror” en la página 13.

Recursos

Los recursos representan los distintos medios de adquirir nuevas cartas que tienen a su disposición los investigadores (suministros, dinero, herramientas, conocimiento, componentes de hechizos, etc.).

- ❖ Para jugar una carta o usar una capacidad que cueste recursos, un investigador debe pagar el coste de recursos de dicha carta o capacidad cogiendo la cantidad especificada de recursos de su reserva de recursos y devolviéndolos a la reserva de fichas (ver “Costes” en la página 7).
- ❖ Los recursos pueden obtenerse realizando la acción de recursos (ver “Acción de recursos” en la página 3).
- ❖ Los investigadores adquieren 1 recurso en cada fase de Mantenimiento (ver “4.4 Cada investigador roba 1 carta y obtiene 1 recurso” en la página 25).

Consulta también: “Fichas, Quedarse sin” en la página 13.

Represalia

Represalia es una capacidad de palabra clave.

Cada vez que un investigador falle una prueba de habilidad al atacar a un Enemigo preparado que tenga la palabra clave Represalia, y tras aplicar todos los resultados de la prueba de habilidad, dicho Enemigo realiza un ataque contra el investigador atacante. Los Enemigos no se agotan tras realizar un ataque de represalia.

- ❖ Este ataque tiene lugar tanto si el Enemigo está enfrentado al investigador atacante como si no lo está.

Restricciones, permisos e instrucciones de juego

Muchas cartas y capacidades contienen instrucciones concretas sobre cuándo y cómo pueden o no pueden usarse, o sobre qué condiciones concretas deben cumplirse para poder usarse. Para usar una de estas capacidades o jugar una de estas cartas, deben seguirse sus restricciones de juego.

Un permiso deja que un jugador juegue una carta o use una capacidad saltándose las especificaciones de resolución que proporcionan las reglas de juego.

Una instrucción de juego describe el punto de resolución y/o el periodo de tiempo en el que puede jugarse una carta de Evento.

Retirada de la partida

Una carta que ha sido retirada de la partida debe colocarse fuera de la zona de juego y deja de interactuar con la partida mientras siga retirada.

Si no se especifica ninguna duración, una carta retirada de la partida se considera retirada hasta el final de la misma.

Revelación

Las capacidades “Revelación” pueden aparecer en cartas de Encuentro o en cartas de Debilidad.

- ❖ Cuando un investigador roba una carta de Encuentro, debe resolver todas las capacidades “Revelación –” de la misma. Esto ocurre antes de que la carta entre en juego o, en el caso de una carta de Traición, antes de que sea colocada en la pila de descartes.
- ❖ Cuando una carta de Debilidad entra en la mano de un investigador, éste debe resolver inmediatamente todas las capacidades “Revelación” de la carta como si acabara de robarla.

Robar cartas

Cuando un jugador deba robar 1 o más cartas, esas cartas se roban de la parte superior de su mazo de Investigador y se añaden a su mano.

Cuando un jugador deba robar 1 o más cartas de Encuentro, esas cartas se roban de la parte superior del mazo de Encuentros y se resuelven siguiendo las reglas sobre robar cartas de Encuentro del paso de estructura “1.4 Cada investigador roba 1 carta de Encuentro” de la página 24.

- ❖ Cuando un jugador roba 2 o más cartas como resultado de una misma capacidad o paso de juego, esas cartas se roban de forma simultánea. Si un mazo se vacía y aún debe robar cartas, reinicia el mazo y completa el robo.
- ❖ No hay límite a las cartas que puede robar un jugador en cada ronda.
- ❖ Si un investigador debe robar una carta y su mazo de Investigador está vacío, devuelve su pila de descartas al mazo y lo baraja. A continuación, roba la carta y, tras completar el robo, coge 1 ficha de Horror.

Salud y daño

La salud representa la fortaleza física de una carta. El daño calcula el daño físico realizado a una carta durante un escenario.

- ❖ Cuando una carta recibe daño, coloca en ella una cantidad de fichas de Daño igual a la cantidad de daño recibida (ver “Infligir daño/horror” en la página 13).
- ❖ Si un investigador tiene una cantidad de daño igual o mayor que su salud, queda derrotado. Cuando un investigador queda derrotado, es eliminado del escenario (ver “Eliminación” en la página 10).
- ❖ En el juego de campaña, un investigador derrotado por recibir una cantidad de daño igual a su salud sufre 1 trauma físico. Recibir traumas físicos puede hacer que un investigador acabe **muerto** (ver “Juego de campaña” en la página 14 para más información).
- ❖ Si un Enemigo tiene una cantidad de daño igual o mayor que su salud, queda derrotado y se coloca en la pila de descartes de Encuentros.
- ❖ Si un Apoyo con valor de salud tiene una cantidad de daño igual o mayor que su salud, queda derrotado y es colocado en la pila de descartes de su propietario.

- ❖ Una carta de Apoyo que no tenga valor de salud no se considera que tenga una salud de 0, no puede obtener salud y no puede serle asignado daño.
- ❖ La “salud restante” de una carta es su salud básica menos la cantidad de daño que tenga, sumando o restando cualquier modificador de daño activo.

Consulta también: “Daño directo, horror directo” en la página 8.

Tamaño de la mano

Consulta “IV. Fase de Mantenimiento” en la página 25.

Texto autorreferencial

Cuando el texto de la capacidad de una carta hace referencia a su propio nombre, sólo se refiere a sí misma, y no a otras copias (por nombre) de la carta.

Las capacidades autorreferenciales que usan la palabra “esta” (por ejemplo, “esta carta”) sólo se refieren a la carta en la que se encuentra la capacidad, y no a copias de esa carta.

Texto de ambientación

El texto de ambientación es texto adicional que proporciona un contexto temático a una carta o a sus capacidades. El texto de ambientación no interactúa con la partida de ninguna forma.

Tipos de carta

Los tipos de carta del juego aparecen en el Apéndice IV, con una descripción detallada de sus elementos (ver “Apéndice IV: elementos de las cartas” en la página 28).

- ❖ Si una capacidad hace que una carta cambie su tipo de carta, dicha carta pierde todos los demás tipos de carta que pudiera poseer y funciona como lo haría cualquier carta del nuevo tipo de carta.

Consulta también: “Cartas de Apoyo”, “Cartas de Enemigo”, “Cartas de Evento”, “Cartas de Habilidad” y “Cartas de Lugar” en la página 6, y “Cartas de Traición” en la página 7.

Trauma

Consulta “Juego de campaña” en la página 14.

Tú/tu(s)

- ❖ Una capacidad de una carta en juego que haga referencia a “tú” o “tu(s)” (o a otras formas de segunda persona, como “ti”) se refiere al investigador que controla, está enfrentado a o interactúa en ese momento con dicha carta.
- ❖ Una capacidad “Revelación” que haga referencia a “tú” o “tu(s)” (o a otras formas de segunda persona, como “ti”) se refiere al investigador que robó la carta y está resolviendo la capacidad.
- ❖ Al resolver una capacidad iniciada por la acción de activar, “tú” o “tu(s)” (u otras formas de segunda persona, como “ti”) se refiere al investigador que está realizando la acción.

Un, una

Cuando se usan para describir una condición, las palabras “un” o “una” se cumplen si uno o más de los elementos condicionales están presentes. *Por ejemplo: un investigador con 3 recursos satisfará la condición de “Cada investigador que tenga un recurso”.*

Única (*)

Una carta que tenga el símbolo * antes de su nombre es una carta única. En ningún momento puede haber en juego más de una copia de cada carta única, por nombre.

- ❖ Un jugador no puede traer al juego una carta única si ya hay en juego una copia de esa carta (por nombre).
- ❖ Si fuese a entrar en juego una carta de Encuentro que comparta nombre con una carta de Jugador única, descarta la carta de Jugador a la vez que entra en juego la carta de Encuentro.

Usos (X “tipo”)

Usos es una capacidad de palabra clave.

Cuando entre en juego una carta con esta palabra clave, coloca sobre ella una cantidad de fichas de Recursos de la reserva de recursos igual al valor (X). La palabra que sigue al valor establece e identifica el tipo de usos que tiene la carta. Las fichas de Recursos colocadas sobre la carta se consideran usos del tipo establecido y no se consideran fichas de Recursos.

- ❖ Cada carta que tenga esta palabra clave también tiene una capacidad que hace referencia al tipo de uso establecido por la palabra clave como parte de su coste. Cuando una capacidad así gasta un uso, debe retirarse una ficha de ese tipo de la carta que tiene la capacidad.
- ❖ Otras cartas pueden hacer referencia e interactuar con los usos de un tipo concreto, normalmente añadiendo usos de ese tipo a una carta, o empleando usos de ese tipo para otros propósitos.
- ❖ Una carta no puede tener usos de un tipo que no sea el establecido por su propia palabra clave “Usos (X tipo)”. *Por ejemplo, una carta con “Usos (4 municiones)” no puede obtener cargas.*
- ❖ Algunas cartas con esta palabra clave tienen un texto que hace que la carta sea descartada cuando no le queden usos. Si la carta no tiene ningún texto así, permanece en juego incluso tras quedarle sin usos.

Valor básico

El valor básico es el valor de un elemento antes de aplicar modificadores. A menos que se indique algo distinto, el valor básico de un elemento derivado de una carta es el valor impreso en la misma.

Vincular a

Si una carta usa el verbo “vincular a”, debe ser vinculada al elemento de juego especificado cuando entre en juego. Para ello, colócalo bajo dicho elemento, de forma que éste la cubra parcialmente. Una vez vinculada, esa carta pasa a considerarse una carta Vinculada.

- ❖ Cada vez que una carta fuese a ser vinculada a un elemento de juego, se comprueba que la acción de “vincular a” sea válida, pero no vuelve a comprobarse después de que se produzca la vinculación. Si la comprobación inicial no es correcta, la carta no puede ser vinculada y permanecerá en su estado o zona de juego anterior. Si la carta no puede permanecer en su estado o zona de juego anterior, es descartada.
- ❖ Una vez en juego, la carta Vinculada permanece vinculada hasta que la capacidad de una carta la desvincule de forma explícita o bien hasta que ella o el elemento de juego a la que está vinculada abandonen el juego. Si se produce esto último, la carta Vinculada es descartada.
- ❖ Una carta Vinculada se agota y prepara de forma independiente al elemento de juego a la que está vinculada.

Zona de amenaza

La zona de amenaza de un investigador es una zona de juego en la que se colocan las cartas de Encuentro que están enfrentadas y/o que afectan a un investigador.

- ◆ Las cartas de la zona de amenaza de un investigador están en el mismo Lugar que dicho investigador.

Zona de victoria, Puntos de victoria

Algunas cartas de Encuentro valen puntos de victoria. El texto **Victoria X** indica que una carta vale X puntos de victoria.

Una carta de Encuentro que valga puntos de victoria y que sea superada por los investigadores se coloca en la zona de victoria hasta el final del escenario. La zona de victoria es una zona de juego fuera del juego compartida por todos los jugadores. Al completar el escenario, las cartas de la zona de victoria proporcionan experiencia que se puede usar para mejorar el mazo de un investigador (ver "Juego de campana" en la página 14).

- ◆ Cuando un Enemigo con puntos de victoria sea derrotado, coloca la carta en la zona de victoria en lugar de en la pila de descartes.
- ◆ Al final de un escenario, coloca en la zona de victoria todos los Lugares que estén en juego, revelados y sin pistas en ellos.
- ◆ Cuando una carta de Traición con puntos de victoria complete su resolución, colócala en la zona de victoria en lugar de en la pila de descartes.



Cada una de estas cartas vale 1 punto de victoria.



Apéndice I: secuencia de iniciación

Cuando un jugador quiere iniciar una capacidad activada o jugar una carta, en primer lugar declara su intención. Antes de que pueda comenzar el proceso de iniciación de una capacidad o de jugar una carta, deben realizarse estas dos confirmaciones preliminares:

- ◆ Comprobar restricciones de juego: determina si la carta puede ser jugada o la capacidad iniciada en este momento. Esto incluye verificar que la resolución del efecto tiene el potencial de cambiar el estado de la partida. Si no se cumplen las restricciones de juego, aborta el proceso.
- ◆ Determinar el coste (o costes si se requieren varios) para jugar la carta o iniciar la capacidad: si se establece que el coste (teniendo en cuenta los modificadores) puede pagarse, sigue con el resto de pasos de esta secuencia.

Una vez realizadas las confirmaciones anteriores, sigue estos pasos en orden:

1. Aplicar los posibles modificadores al coste o costes.
2. Pagar el coste o costes: si se llega a este paso y no pueden pagarse el coste o costes, aborta este proceso sin pagar ningún coste.
 - ◆ Al completar este paso, resuelve los ataques de oportunidad si los hay.
3. La carta comienza a ser jugada, o los efectos de la capacidad intentan iniciarse.
4. Los efectos de la capacidad (si no se cancelaron en el paso 3) completan su inicio y se resuelven. La carta se considera jugada (y colocada en juego, o en la pila de descartes de su propietario si es un Evento), y la capacidad se considera resuelta de forma simultánea a la finalización de este paso.
 - ◆ Si la capacidad que se está iniciando se encuentra en una carta en juego, la secuencia no deja de completarse si dicha carta abandona el juego durante la secuencia.

Apéndice II: orden de resolución y estructura de juego

El "Diagrama de orden de resolución de la secuencia de las fases" representa las fases y pasos de una ronda de juego. Cada vez que un investigador realice una prueba de habilidad, usa el orden de resolución de las pruebas de habilidad detallado en el "diagrama de orden de resolución de las pruebas de habilidad".

Los pasos numerados que aparecen en cuadros grises se denominan eventos de estructura. Los eventos de estructura son hechos obligatorios dictados por la estructura del juego.

Los cuadros rojos son oportunidades de los jugadores durante las cuales éstos pueden usar capacidades activadas .

Los detalles concretos de cada uno de estos pasos se explican a partir de la página 24

I. Fase de Mitos (se omite durante la primera ronda de la partida)

1.1 Comienza la ronda. Comienza la fase de Mitos.

1.2 Coloca 1 ficha de Perdición en el plan en curso.

1.3 Comprueba el umbral de perdición.

1.4 Cada investigador roba 1 carta de Encuentro.

— OPORTUNIDAD DE LOS JUGADORES

1.5 Termina la fase de Mitos.

Pasa a la fase de Investigación.

II. Fase de Investigación

2.1 Comienza la fase de Investigación.

— OPORTUNIDAD DE LOS JUGADORES

2.2 Comienza el turno del siguiente investigador.

— OPORTUNIDAD DE LOS JUGADORES

2.2.1 El investigador activo puede realizar una acción si es posible. Si se ha realizado una acción, vuelve a la oportunidad de los jugadores anterior. Si no se ha realizado una acción, pasa al 2.2.2.

2.2.2 Termina el turno del investigador. Si hay algún investigador que aún no haya jugado su turno en esta fase, vuelve al 2.2. Si todos los investigadores han jugado un turno en esta fase, pasa al 2.3.

2.3 Termina la fase de Investigación.

Pasa a la fase de Enemigos.

III. Fase de Enemigos

3.1 Comienza la fase de Enemigos.

3.2 Los Enemigos Cazador se mueven.

— OPORTUNIDAD DE LOS JUGADORES

3.3 El siguiente investigador resuelve los ataques de los Enemigos enfrentados. Si hay algún investigador que aún no haya resuelto los ataques de los Enemigos en esta fase, vuelve a la oportunidad de los jugadores anterior. Después de que el último investigador haya resuelto los ataques de los Enemigos enfrentados, pasa a la siguiente oportunidad de los jugadores.

— OPORTUNIDAD DE LOS JUGADORES

3.4 Termina la fase de Enemigos.

Pasa a la fase de Mantenimiento.

IV. Fase de Mantenimiento

4.1 Comienza la fase de Mantenimiento.

— OPORTUNIDAD DE LOS JUGADORES

4.2 Reinicia las acciones.

4.3 Prepara todas las cartas agotadas.

4.4 Cada investigador roba 1 carta y obtiene 1 recurso.

4.5 Cada investigador comprueba el tamaño de su mano.

4.6 Termina la fase de Mantenimiento. Termina la ronda.

Pasa a la fase de Mitos de la siguiente ronda de juego.

Detalles de los eventos de estructura

Esta sección proporciona una explicación detallada de cómo manejar cada paso de evento de estructura presentado en el diagrama de flujo de la partida, en el orden en el que dichos eventos de estructura ocurren durante la ronda.

1. Fase de Mitos

Durante la primera ronda de la partida, omite la fase de Mitos.

1.1 Comienza la fase de Mitos.

Este paso formaliza el comienzo de la fase de Mitos. Puesto que es el primer evento de estructura de la ronda, también formaliza el comienzo de una nueva ronda de juego.

El comienzo de una fase es un hito de juego importante al que puede hacerse referencia en el texto de las cartas, bien como un punto en el que una capacidad puede o debe resolverse o bien como un punto en el que se resuelve un efecto postergado o termina un efecto persistente.

1.2 Coloca 1 ficha de Perdición en el plan en curso.

Coge 1 ficha de Perdición de la reserva de fichas y colócalas en la carta de Plan en curso.

1.3 Comprueba el umbral de perdición.

Compara la cantidad total de perdición que hay en juego (sobre el plan en curso y sobre otras cartas en juego) con el umbral de perdición del plan en curso. Si el valor de la perdición que hay en juego es igual o superior al umbral de perdición del plan en curso, haz avanzar el mazo de Plan.

Cuando el mazo de Plan avanza, retira todas las fichas de Perdición que haya en juego y devuélvelas a la reserva de fichas. Dale la vuelta a la carta de Plan en curso, lee el texto de la historia y sigue las instrucciones para hacerlo avanzar. A menos que dichas instrucciones indiquen algo distinto, el anverso de la siguiente carta de Plan, en orden secuencial, se convierte en el nuevo plan en curso y, de forma simultánea, el plan que está siendo avanzado es retirado de la partida.

Nota: A menos que una carta especifique que puede hacer avanzar el plan, éste es el único momento en el que el plan puede avanzar.

1.4 Cada investigador roba 1 carta de Encuentro.

En el orden de juego, cada investigador roba la primera carta del mazo de Encuentros, resuelve cualquier capacidad “Revelación” que aparezca en la carta y sigue las instrucciones que aparecen a continuación en función del tipo de la carta.

Cada vez que un investigador roba una carta de Encuentro, realiza estos pasos en orden:

1. Roba la carta del mazo de Encuentros.
2. Comprueba si la carta robada tiene la palabra clave Peligro. Si la tiene, el investigador que robó la carta no puede consultar a los demás jugadores, y éstos tampoco pueden jugar cartas, activar capacidades o asignar cartas a las pruebas de habilidad de ese investigador mientras se esté resolviendo la carta de Encuentro Peligro.
3. Resuelve la capacidad “Revelación” de la carta robada.

4. Si la carta es un **Enemigo**, haz que aparezca siguiendo las instrucciones de aparición que tenga la carta (cualquier texto precedido de “Aparición”). Si el Enemigo no tiene instrucciones de aparición, aparece enfrentado al investigador que ha robado la carta y se coloca en la zona de amenaza de dicho investigador.

Si la carta es una **Traición**, colócalas en la pila de descartes de Encuentros a menos que su capacidad indique algo distinto.

5. Si la carta robada tiene la palabra clave Oleada, el investigador debe robar otra carta. Reinicia este proceso en el paso 1.

1.5 Termina la fase de Mitos.

Este paso formaliza el final de la fase de Mitos.

El final de una fase es un hito de juego importante al que puede hacerse referencia en el texto de las cartas, bien como un punto en el que una capacidad puede o debe resolverse o bien como un punto en el que se resuelve un efecto postergado o termina un efecto persistente.

II. Fase de Investigación

2.1 Comienza la fase de Investigación.

Este paso formaliza el comienzo de la fase de Investigación.

2.2 Comienza el turno del siguiente investigador.

Los investigadores pueden jugar sus turnos en cualquier orden. Los investigadores deciden entre ellos quién jugará este turno, y al tomar esta decisión comienza el turno de dicho investigador. El investigador que juega su turno se denomina “investigador activo”.

Cuando un investigador comienza un turno, debe completarlo antes de que otro investigador pueda jugar el suyo. Cada investigador juega un turno en cada ronda.

2.2.1 El investigador activo realiza una acción si es posible.

Durante su turno, un investigador puede realizar **tres** acciones. Puede emplearse una acción para hacer una de las siguientes posibilidades:

- ❖ **Investigar** tu Lugar.
- ❖ **Moverte** a un Lugar conectado.
- ❖ **Robar** (robar 1 carta).
- ❖ **Recursos** (obtener 1 recurso).
- ❖ **Jugar** una carta de Apoyo o de Evento desde tu mano.
- ❖ **Activar** una capacidad ➡ (activada por coste de acción) de una carta en juego que controles, de una carta de Encuentro en juego que esté en tu Lugar, de una carta que esté en tu zona de amenaza o de la carta de Plan actual.
- ❖ **Combatir** con un Enemigo que esté en tu mismo Lugar.
- ❖ **Enfrentarte** a un Enemigo que esté en tu mismo Lugar.
- ❖ Intentar **evitar** a un Enemigo enfrentado a ti.

Las tres acciones que realice un investigador durante su turno pueden ser cualquiera de las anteriores, en cualquier orden, e incluso pueden ser la misma acción tres veces seguidas.

Importante: cuando un investigador esté enfrentado a 1 o más Enemigos y realice una acción que no sea **combatir**, **evitar** o activar una capacidad **negociar** o **desistir**, cada uno de esos Enemigos realiza un ataque de oportunidad contra el investigador en el orden que éste elija.

Después de que un investigador realice una acción, vuelve a la oportunidad de los jugadores anterior. Un investigador puede terminar su turno antes de tiempo si no hay más acciones que quiera realizar. Si el investigador no puede o no quiere realizar una acción, pasa al 2.2.2.

2.2.2 Termina el turno del investigador.

Dale la vuelta a la carta pequeña del investigador activo para mostrar su lado sin colores e indicar así que su turno ha terminado. Si hay algún investigador que aún no haya jugado su turno en esta ronda, vuelve al 2.2. Si todos los investigadores han jugado un turno en esta ronda, pasa al 2.3.

2.3 Termina la fase de Investigación.

Este paso formaliza el final de la fase de Investigación.

4.5 Cada investigador comprueba el tamaño de su mano.

En el orden de juego, cada investigador que tenga más de 8 cartas en la mano elige y descarta cartas de su mano hasta que le queden 8.

4.6 Termina la fase de Mantenimiento.

Este paso formaliza el final de la fase de Mantenimiento.

Puesto que la fase de Mantenimiento es la última fase de la ronda, este paso también formaliza el final de la ronda. Cualquier efecto persistente “hasta el final de la ronda” termina en este momento.

Después de completar este paso, el juego continúa con el comienzo de la fase de Mitos de la siguiente ronda de juego.

III. Fase de Enemigos

3.1 Comienza la fase de Enemigos.

Este paso formaliza el comienzo de la fase de Enemigos.

3.2 Los Enemigos Cazador se mueven.

Resuelve la palabra clave Cazador para cada Enemigo preparado y sin enfrentar que tenga la palabra clave Cazador (ver “Cazador” en la página 7).

3.3 El siguiente investigador resuelve los ataques de los Enemigos enfrentados.

Resuelve los ataques de los Enemigos enfrentados en el orden de juego. Cada jugador resuelve todos sus Enemigos enfrentados antes de pasar al siguiente jugador.

Cada Enemigo preparado y enfrentado realiza un ataque contra el investigador al que está enfrentado. Cuando un Enemigo ataca, infinge su ataque (daño o horror simultáneamente) al investigador enfrentado. Tras completar el ataque y todas las capacidades activadas por el mismo, agota el Enemigo. Si un investigador está enfrentado a varios Enemigos, resuelve sus ataques en el orden que elija el investigador atacado.

Después de que un investigador haya resuelto los ataques de los Enemigos a los que esté enfrentado, vuelve a la oportunidad de los jugadores anterior. Después de que el último investigador haya resuelto los ataques enemigos, pasa a la siguiente oportunidad de los jugadores.

3.4 Termina la fase de Enemigos.

Este paso formaliza el final de la fase de Enemigos.

IV. Fase de Mantenimiento

4.1 Comienza la fase de Mantenimiento.

Este paso formaliza el comienzo de la fase de Mantenimiento.

4.2 Reinicia las acciones.

Dale la vuelta a todas las cartas pequeñas de los investigadores para que muestren su lado con color. Esto indica que las acciones del investigador se han reiniciado para su siguiente turno.

4.3 Prepara todas las cartas agotadas.

Prepara simultáneamente todas las cartas agotadas.

4.4 Cada investigador roba 1 carta y obtiene 1 recurso.

En el orden de juego, cada investigador roba 1 carta. Una vez que se hayan robado esas cartas, cada investigador obtiene 1 recurso.



Orden de resolución de las pruebas de habilidad

PH.1 Determina la habilidad de la prueba. Comienza una prueba de habilidad de ese tipo.

─ OPORTUNIDAD DE LOS JUGADORES

PH.2 Asigna cartas de la mano a la prueba de habilidad.

─ OPORTUNIDAD DE LOS JUGADORES

PH.3 Revela la ficha de Caos.

PH.4 Resuelve los efectos del símbolo de caos.

PH.5 Determina el valor de habilidad modificado del investigador.

PH.6 Determina el éxito o fracaso de la prueba de habilidad.

PH.7 Aplica los resultados de la prueba de habilidad.

PH.8 Termina la prueba de habilidad.

Orden de resolución de las pruebas de habilidad

PH.1 Determina la habilidad de la prueba. Comienza una prueba de habilidad de ese tipo.

Este paso formaliza el comienzo de una prueba de habilidad. Hay cuatro tipos de pruebas de habilidad: pruebas de voluntad, pruebas de intelecto, pruebas de combate y pruebas de agilidad. La capacidad de carta o regla del juego determinará qué tipo de prueba es necesario, y en base a ello comenzará una prueba de ese tipo.

PH.2 Asigna cartas de la mano a la prueba de habilidad.

El investigador que está realizando la prueba de habilidad puede asignar a esta prueba cualquier cantidad de cartas que tengan un ícono de habilidad apropiado desde su mano.

Cada uno de los demás investigadores que esté en el mismo Lugar que el investigador que está realizando la prueba puede asignar a esta prueba una carta que tenga un ícono de habilidad apropiado.

Un ícono de habilidad apropiado es cualquiera que coincida con la habilidad que se está poniendo a prueba, o bien un ícono comodín. El investigador que está realizando la prueba recibe un +1 al valor de su habilidad durante esta prueba por cada ícono de habilidad apropiado que sea asignado a la misma.

Las cartas que carezcan de un ícono de habilidad apropiado no pueden ser asignadas a una prueba de habilidad. No pagues el coste de recursos de una carta cuando las asigne.

PH.3 Revela la ficha de Caos.

El investigador que está realizando la prueba de habilidad revela 1 ficha de Caos aleatoria de la bolsa de caos.

PH.4 Resuelve los efectos del símbolo de caos.

Aplica y resuelve cualquier efecto iniciado por el símbolo de la ficha de Caos revelada. Cada uno de los siguientes símbolos indica que debe iniciarse una capacidad de la carta de referencia de escenario: ♣, ♠, ♤ o ♦.

El símbolo ♦ indica que debe iniciarse la capacidad ♦ de la carta de Investigador del jugador que está realizando la prueba.

Si no se revela ninguno de los símbolos anteriores, o si el ícono no tiene una capacidad correspondiente, este paso se completa sin efecto.

PH.5 Determina el valor de habilidad modificado del investigador.

Comienza con el valor básico (de la habilidad correspondiente al tipo de prueba que se está resolviendo) del investigador que está realizando esta prueba y aplica todos los modificadores activos, incluyendo los de los íconos apropiados que se hayan asignado a esta prueba, los efectos de las fichas de Caos reveladas y todas las capacidades de cartas activas que modifiquen el valor de la habilidad del investigador.

PH.6 Determina el éxito o fracaso de la prueba de habilidad.

Compara el valor modificado de la habilidad del investigador con la dificultad de la prueba de habilidad.

Si el valor de habilidad del investigador iguala o supera la dificultad de la prueba (indicada por la carta o mecánica de juego que ha pedido la prueba), el investigador tiene éxito en la prueba.

- ❖ Si un investigador tiene éxito en una prueba automáticamente gracias a la capacidad de una carta, la dificultad total de la prueba se considera 0.

Si el valor de habilidad del investigador es menor que la dificultad de la prueba, el investigador fracasa en la prueba.

- ❖ Si un investigador fracasa en una prueba automáticamente debido a la capacidad de una carta o a que ha revelado el símbolo ♡, su valor de habilidad total para la prueba se considera 0.

PH.7 Aplica los resultados de la prueba de habilidad.

La capacidad de carta o regla de juego que inició una prueba de habilidad suele indicar las consecuencias del éxito o fracaso de la misma. Además, en este momento algunas capacidades de cartas pueden añadir otras consecuencias o modificar las consecuencias existentes. Resuelve ahora las consecuencias apropiadas según el éxito o fracaso establecido durante el paso PH.6.

Si hay varios resultados que deban aplicarse durante este paso, el investigador que está realizando la prueba aplica dichos resultados en el orden de su elección.

PH.8 Termina la prueba de habilidad.

Este paso formaliza el final de esta prueba de habilidad. Descarta todas las cartas que fueran asignadas a esta prueba de habilidad y devuelve a la bolsa de caos todas las fichas de Caos reveladas.



Apéndice III: preparación de la partida

Para preparar una partida, sigue estos pasos en orden:

- Elegir investigadores:** cada jugador elige un investigador distinto y coloca la carta correspondiente al mismo en su zona de juego.
- Recibir daño/horror de traumas:** en el juego de campaña, cada jugador coloca en su carta de Investigador una cantidad de daño igual a sus traumas físicos, y una cantidad de horror igual a sus traumas mentales.
- Elegir uno de esos investigadores para que sea el investigador jefe durante la partida.**
- Crear y barajar los mazos de investigador.**
- Formar la reserva de fichas:** coloca las fichas de Daño, de Horror, de Pista/Perdición y de Recursos al alcance de todos los investigadores.
- Formar la bolsa de caos:** coloca las fichas de Caos indicadas por las instrucciones de preparación de la campaña en la bolsa y devuelve las demás fichas de Caos a la caja del juego.
 - ❖ En el modo de campaña, usa la bolsa de caos con la composición que tuviera al completar el escenario anterior.
- Coger los recursos iniciales:** cada investigador coge 5 recursos de la reserva de fichas.
- Robar la mano inicial:** cada jugador roba 5 cartas. Cada jugador, en el orden de juego, puede cambiar su mano inicial una vez en este momento.
 - ❖ Todas las cartas de Debilidad robadas durante este paso se ignoran, se ponen aparte (sin resolverlas) y se sustituyen robando otra carta del mazo. Al completar este paso, devuelve todas estas cartas de Debilidad al mazo de su propietario y barájalo.
- Leer la introducción del escenario en la guía de campaña.**
- Realizar las instrucciones de preparación del escenario indicadas en la guía de campaña:** esto incluye reunir los conjuntos de encuentros indicados en las instrucciones de preparación de la guía de campaña, colocar Lugares, colocar las cartas pequeñas de Investigador en el Lugar en el que cada investigador comienza en juego, poner aparte cualquier carta indicada y barajar las restantes cartas de Encuentro para formar el mazo de Encuentros.
- Preparar el mazo de Plan:** crea el mazo de Plan en orden secuencial, con el lado de la ilustración boca arriba, de forma que el “plan 1a” esté el primero. Lee el texto de historia del plan 1a.
- Preparar el mazo de Acto:** crea el mazo de Acto en orden secuencial, con el lado de la ilustración boca arriba, de forma que el “acto 1a” esté el primero. Lee el texto de historia del acto 1a.
- Colocar la carta de referencia de escenario junto al mazo de Plan.**

Durante la preparación no hay oportunidades de los jugadores. Éstos sólo pueden activar capacidades de cartas de Jugador de su mano durante la preparación si se cumple la condición de activación de la carta o capacidad.

Apéndice IV: elementos de las cartas

Esta sección presenta en detalle los elementos de todos los tipos de carta. Las páginas 28-29 detallan las cartas de Escenario, y las páginas 30-31, las de Investigador/Jugador.

Las cartas de Escenario incluyen las cartas de Acto, las de Plan, las de Lugar, las de Traición, las de Enemigo y las cartas de referencia de escenario.

Leyenda de los elementos de las cartas de Escenario

- Símbolo de conjunto de encuentros:** indica a qué conjunto de encuentros pertenece la carta.
- Tipo de carta:** indica cómo se comporta una carta o cómo puede ser usada en la partida.
- Nombre:** indica cómo se llama la carta.
- Rasgos:** atributos de ambientación a los que pueden hacer referencia las capacidades de las cartas.
- Capacidad:** el medio especializado que tiene esta carta de interactuar con la partida.
- Valor de combate de Enemigo:** determina la dificultad de la prueba de habilidad para atacar a este Enemigo.
- Valor de salud de Enemigo:** el valor de salud del Enemigo, que indica su resistencia física.
- Valor de evitar de Enemigo:** determina la dificultad de la prueba de habilidad para evitar a este Enemigo.
- Daño:** la cantidad de daño que infinge este Enemigo con su ataque.
- Horror:** la cantidad de horror que infinge este Enemigo con su ataque.
- Velo:** determina la dificultad de la prueba de habilidad para investigar este Lugar.
- Valor de pista:** la cantidad de pistas colocadas en este Lugar cuando se revela por primera vez.
- Símbolos de conexión:** indican las conexiones de movimiento entre los Lugares.
- Secuencia de acto/plan:** se usa para ordenar el mazo de Acto/Plan.
- Umbrales de pistas:** la cantidad de pistas que deben gastarse para hacer avanzar este acto.
- Umbrales de perdición:** la cantidad de perdición que debe haber en juego para hacer avanzar este plan.
- Información del producto:** indica el producto en el que se incluía esta carta.
- Número de conjunto de encuentros:** indica la cantidad de cartas que hay en un conjunto de encuentros, y el lugar de la carta dentro del mismo.

Las cartas de Jugador incluyen las cartas pequeñas de Investigador, las cartas de Investigador, las de Apoyo, las de Evento y las de Habilidad.

Lugar sin revelar



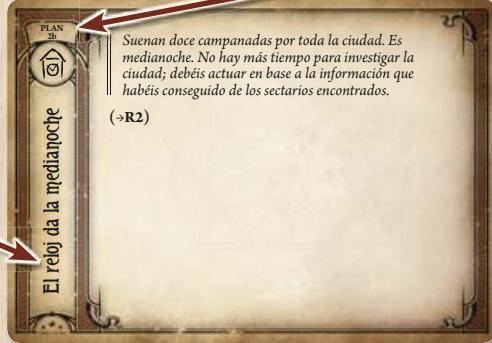
18

3

Plan (lado "a")



16



3

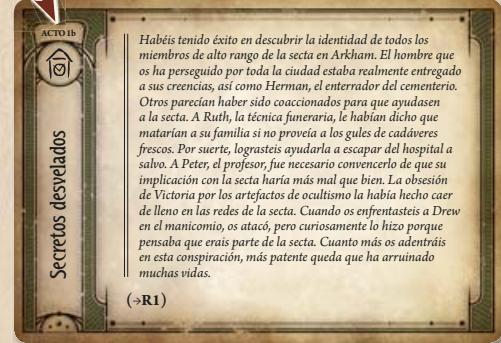
14

Acto (lado "a")



Acto (lado "b")

15



Traición

Enemigo



1
4
5
17
9
10

166
17
9
10



Leyenda de los elementos de las cartas de Jugador

1. **Coste:** el coste de recursos para jugar una carta.
2. **Nivel:** la cantidad de experiencia necesaria para adquirir esta carta para un mazo.
3. **Tipo de carta:** indica cómo se comporta una carta o cómo puede ser usada en la partida.
4. **Símbolo de clase:** la clase a la que pertenece la carta. Las cartas neutrales no tienen símbolo de clase.
5. **Nombre:** indica cómo se llama la carta.
6. **Subtítulo:** un identificador secundario de la carta.
7. **Habilidades:** el valor de las habilidades de este investigador, en orden: voluntad ♀, intelecto ♂, combate ♀ y agilidad ♂.
8. **Rasgos:** atributos de ambientación a los que pueden hacer referencia las capacidades de las cartas,
9. **Capacidad:** el medio especializado que tiene esta carta de interactuar con la partida.
10. **Capacidad de símbolo arcano:** la capacidad de este investigador para la ficha de símbolo arcano.
11. **Salud:** el valor de salud de esta carta, que indica su resistencia física.
12. **Cordura:** el valor de cordura de esta carta, que indica su resistencia mental.
13. **Iconos de prueba de habilidad:** modifican el valor de la habilidad mientras estén asignados a una prueba de habilidad.
14. **Información del producto:** indica el producto en el que se incluía esta carta.

Carta pequeña de Investigador



Investigador





Índice

A

A continuación.....	2
Abandona el juego.....	2
Acción	2
Acción de activar	3
Acción de combatir	3
Acción de enfrentarse	3
Acción de investigar	3
Acción de jugar	3
Acción de movimiento	3
Acción de recursos	3
Acción de robar	3
Adquirir nuevas cartas (ver Juego de campaña)	14
Afectado.....	3
Agotar, Agotado.....	4
Aparición	4
Apoyos de historia (ver Cartas de Apoyo)	6
Asignar cartas a una prueba de habilidad (ver Orden de resolución de las pruebas de habilidad)	26
Atacante, Atacado.....	4
Ataque de oportunidad	4
Ataque, contra un enemigo (ver Acción de combatir)	3
Avanzar al siguiente escenario (ver Juego de campaña)	14

B

Buscador (ver Creación de mazos)	8
Buscar.....	4

C

Calificativos	4
Cambiar la mano inicial.....	4
Cancelar	4
Capacidad	4
Capacidad de libre activación (↗) (ver Capacidad)	5
Capacidades "Obligado" (ver Capacidad)	4,5
Capacidades activadas.....	6
Capacidades activadas por coste de acción (➡) (ver Capacidad)	4
Capacidades activadas por reacción (➡) (ver Capacidad)	4
Capacidades continuas (ver Capacidad)	4,6
Cargas (ver Usos)	21
Cartas de Apoyo	6
Cartas de Enemigo	6
Cartas de Evento	6
Cartas de Habilidad	6
Cartas de Lugar	6
Cartas de Traición	7
Cazador	7
Clases (ver Creación de mazos)	8
Colección	7
Condición de activación	7
Conjunto de encuentros	7
Control	7
Control (ver Propiedad y control)	19
Copia	7
Cordura y horror	7

Costes.....	7
Creación de mazos	8
Cuando	8
Curar	8

D

Daño (ver Salud y daño)	20
Daño directo, horror directo	8
Debe	9
Debilidad	9
Derrotar	9
Descomunal	9
Desistir	9
Después	9
Dificultad (nivel)	10
Dificultad (pruebas de habilidad)	10

E

Efectos	10
Efectos persistentes	10
Efectos postergados	10
Elementos de las cartas	28
Eliminación	10
En blanco	11
En el orden de juego	11
En juego y fuera del juego	11
En lugar de	11
Enfrentamiento con Enemigos	11
Entra en juego	11
Escenarios independientes	11
Espacios	12
Estructura de juego	22
Evitar, acción de evitar	12
Exceptional	12
Experiencia	12
Experiencia (ver Juego de campaña)	14

F

Fase de Enemigos	12, 23, 25
Fase de Investigación	12, 23, 24
Fase de Mantenimiento	12, 23, 25
Fase de Mitos	12, 23, 24
Fichas de Caos	12
Fichas, Quedarse sin	13
Fracaso/Éxito automático	13
Fuera del juego (ver En juego y fuera del juego)	11
G	
Ganar y perder	13
Glosario	2
Guardián (ver Creación de mazos)	8

H

Hacer avanzar el acto/plan (ver Mazo de Acto y mazo de Plan)	16
Horror (ver Cordura y horror)	7

I

Impreso	13
Indicadores de acción (ver Capacidad)	4
Indiferente	13
Infligir daño/horror	13
Inmune	14
Investigador jefe	14
Investigadores muertos/locos	14

J

Juego de campaña	14
Jugador activo	15
Jugar	15

L

La cosa que no debería existir	2
La letra "X"	15
La regla nefasta	2
Las reglas de oro	2
Límite de X por/cada... (ver Límites y máximos)	15
Límites y máximos	15
Límites/Máximos de grupo (ver Límites y máximos)	15
Lugar vacío	15
Lugares sin revelar (ver Cartas de Lugar)	6

M

Más cercano/a	16
Máximo X por/cada (ver Límites y máximos)	15
Mazo	16
Mazo de Acto y mazo de Plan	16
Mazo de Encuentros	16
Mazo de Investigador	16
Mazo de Plan	16
Mejorar una carta (ver Juego de Campaña)	14
Místico (ver Creación de mazos)	8
Modificadores	16
Moverse	17
Munición (ver Usos)	21

N

Negociar	17
Neutral (ver Creación de mazos)	8
Nivel de carta (ver Juego de campaña)	14
No puede	17

O

Objetivo	17
Obtiene	17
Oleada	17
Opciones de creación de mazos (ver Creación de mazos)	8
Oportunidades de los jugadores (ver Orden de resolución y estructura de juego)	22
Orden de juego (ver En el orden de juego)	11
Orden de resolución de las pruebas de habilidad	26

P

Palabras clave	17
Palabras clave (ver Capacidad)	4
Partida	17
Peligro	18
Perdición	18
Permanente	18
Pilas de descartes	18
Pistas	18
Poner aparte	18
Poner en juego	18

Por debajo de cero

(ver Modificadores)	16
Por investigador (🔗)	18
Preparación de la partida	27
Preparada	19
Presa	19
Prioridad de resolución simultánea	19
Propiedad y control	19
Pruebas, Pruebas de habilidad	19
Puede	19

R

Rápido	19
Rasgos	20
Rebelde (ver Creación de mazos)	
Recibir daño/horror	20
Recursos	20
Represalia	20
Requisitos de creación de mazos (ver Creación de mazos)	8
Restricciones, permisos e instrucciones de juego	20
Retirada de la partida	20
Revelación	20
Revelar un lugar (ver Cartas de Lugar/Moverse)	6, 17
Robar cartas	20

S

Salud y daño	20
Secretos (ver Usos)	21
secuencia de iniciación	22
Suministros (ver Usos)	21
Superviviente (ver Creación de mazos)	8

T

Tamaño de la mano	21
Tamaño de la mano (ver Fase de Mantenimiento)	12
Tamaño del mazo (ver Creación de mazos)	8
Texto autorreferencial	21
Texto de ambientación	21
Tipos de carta	21
Trauma	21
Trauma (ver Juego de campaña)	14
Tú/tu(s)	21

U

Un, una	21
Única	21
Unirse o abandonar una campaña (ver Juego de campaña)	14
Uso subjuntivo (ver En lugar de)	11
Usos (X "tipo")	21

V

Valor básico	21
Valores negativos (ver Modificadores)	16
Vincular a	21

Z

Zona de amenaza	22
Zona de victoria, Puntos de victoria	22

© 2016 Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Supply es TM de Fantasy Flight Games. Arkham Horror, Fantasy Flight Games, el logotipo de FFG, LCG y el logotipo de LCG son ® de Fantasy Flight Games. Distribuido exclusivamente en España por Edge Entertainment, Plaza Sacrificio 5 Local, 41018 Sevilla, España. Tel: (+34) 955 285 272. Consérve 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.



EDGE

PRUEBA DE COMPAÑA
ARKHAM HORROR: EL JUEGO DE CARTAS EDGAHC01 8435407612815