

ARKHAM HORROR



Mareas tenebrosas

ARKHAM HORROR

MAREAS TENEBROSAS

Stella Clark apretó el frío volante de la furgoneta que conducía por la carretera de la costa. La luz tenue de sus focos delanteros apenas iluminaba el camino, oculto bajo la espesa bruma salitrosa que se elevaba desde las aguas de la bahía. El nudo que sentía en la boca del estómago no le había dejado esperar a que el tiempo mejorase. Aunque ignoraba la razón, sentía que debía llegar a Kingsport antes de que fuese demasiado tarde. Algo nuevo acechaba en aquella bruma, y sólo encontraría respuestas en la casa que llevaba toda la vida viendo en sueños, la casa que se erguía sobre los escabrosos riscos del Peñón de Kingsport.

Silas Marsh apagó el motor de su pequeño barco pesquero, el Ola de Cambios, y lanzó una mirada sombría a Innsmouth, su pueblo natal. Había jurado no volver jamás a aquel villorrio decrepito y ruinoso, y con él a los dolorosos recuerdos de su juventud; ni siquiera la muerte de su madre le hizo regresar al lugar que una vez llamó hogar. Pero algo estaba a punto de ocurrir. Notaba una atracción que no podía describir, algo en lo más profundo de su ser que le conminaba a reunirse con su familia. Una ola repentina sacudió la embarcación, y Silas se quedó boquiabierto al contemplar las aguas oscuras y profundas. Su familia había acudido para recibirle, y debían ser detenidos.



Resumen de la expansión

Mareas tenebrosas es una expansión para *Arkham Horror* que lleva a los investigadores más allá de los límites de la ciudad de Arkham para desentrañar nuevos misterios en los pueblos costeros de Innsmouth y Kingsport. Allí se enfrentarán a nuevos peligros y formarán equipo con investigadores recién llegados, provistos de herramientas y aliados adicionales para derrotar a las siniestras amenazas que conspiran contra su mundo.

Esta expansión contiene cuatro escenarios con tramas divergentes; nuevos Barrios y localizaciones; ocho investigadores con capacidades especiales y cartas iniciales exclusivas; y un surtido variado de recursos, Encuentros, Estados y Monstruos. *Mareas tenebrosas* introduce además diversas mecánicas, entre las que se incluyen nuevos tipos de encuentros y capacidades de Monstruos, un nuevo modo de llevar la Perdición a Arkham y un puñado de modalidades de juego para que los investigadores puedan adaptar la dificultad de cualquier escenario a sus preferencias particulares.

Cómo usar esta expansión

Para jugar con *Mareas tenebrosas*, basta con añadir los componentes de esta expansión a tu colección de la siguiente manera:

- Las hojas de Investigador y Escenario, así como las fichas y los módulos de tablero, se mezclan con los demás suministros de la caja básica.
- Las cartas de Encuentro, Titular, Aliado, Objeto y Hechizo se incorporan a sus respectivos mazos antes de barajarlos.
- Las cartas de Archivo, Estado y Monstruo, así como las cartas especiales e iniciales, se añaden a sus respectivos mazos colocándolas por orden alfabético o agrupadas según el personaje.
- Los nuevos mazos de Anomalía, Terror y Evento se guardan por separado para utilizarlos siguiendo las instrucciones del escenario seleccionado. **Es importante no mezclar las cartas de Evento con las de Encuentro.**

Icono de la expansión

Todas las cartas incluidas en esta expansión están señaladas con el icono de *Mareas tenebrosas* para distinguirlas de las cartas propias de la caja básica y de otros productos de la línea de *Arkham Horror*.



Contenido



2 módulos de Barrio



8 módulos de
Ruta de viaje



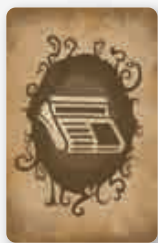
1 módulo de Misterio



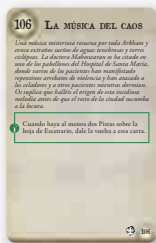
8 hojas de Investigador
Con sus correspondientes fichas



4 hojas de Escenario



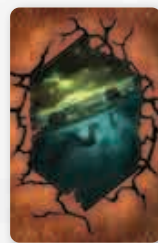
4 cartas
de Titular



60 cartas
de Archivo



12 cartas
de Anomalía



24 cartas
de Terror



104 cartas
de Evento



72 cartas
de Encuentro



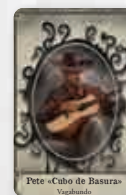
21 cartas
de Monstruo



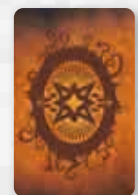
8 cartas
de Estado



8 cartas
de recursos



25 cartas
iniciales



14 cartas
especiales



4 fichas de
Daño de valor 3



3 indicadores variados



6 fichas de Mitos



18 fichas de Terror
14 de "1 de Terror"
4 de "3 de Terror"

Reglas de la expansión

Módulos de tablero

En *Mareas tenebrosas* se introducen dos módulos hexagonales de Barrio, un conjunto variado de módulos de Ruta de viaje y un módulo de Misterio.

Módulos de Barrio

Los módulos de tablero hexagonales incluidos en *Mareas tenebrosas* representan las localizaciones de los pueblos costeros de Innsmouth y Kingsport. Los Barrios de estos pueblos se indican mediante letreros que presentan un formato distinto para diferenciarlos fácilmente de los Barrios de Arkham.







Nombres de los Barrios principales de Innsmouth y Kingsport.

Cuando algún efecto de juego aluda al nombre de un pueblo, dicho efecto se aplicará a los Barrios en cuyo nombre se mencione ese pueblo, así como a todos los módulos de Calle y Misterio que estén conectados a esos Barrios. Si el nombre de un Barrio no contiene el nombre de ningún pueblo, entonces el Barrio se considera parte de Arkham.

Ejemplo: Un efecto de juego podría decir "Todos los investigadores que estén en Innsmouth sufren un punto de Horror". En este caso, se verán afectados todos los investigadores que se encuentren actualmente en el Pueblo de Innsmouth, en la Costa de Innsmouth o en un espacio de Calle o Misterio adyacente a cualquiera de estos dos Barrios.

Iconos de Encuentro

Algunas localizaciones presentan nuevos iconos de Encuentro que indican los gastos o recompensas más habituales en ellas, de la siguiente manera:




Gasto	Recompensa
 Sufrir Daño	 Mover un investigador
 Sufrir Horror	 Aparición de Pista

Movimiento durante encuentros

Algunos encuentros pueden permitir que un investigador se mueva uno o varios espacios. El movimiento otorgado por tales efectos no se puede llevar a cabo si el investigador está enfrentado a algún Monstruo (a menos que en el enunciado del encuentro se especifique lo contrario). Si te mueves a un espacio ocupado por uno o varios Monstruos preparados que deberían enfrentarse a ti, tu movimiento se interrumpe y esos Monstruos se enfrentan a ti siguiendo el procedimiento habitual.

Rutas de viaje

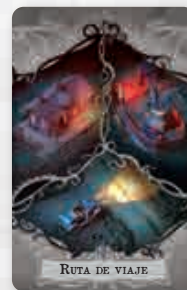
Las Rutas de viaje son módulos de un solo espacio que permiten a los investigadores desplazarse entre las distintas poblaciones del valle fluvial del Miskatonic. Existen tres tipos de Rutas de viaje, indicados por sendos iconos exclusivos:

- Carretera comarcal: 
- Transbordador: 
- Parada de tren: 

Cuando un investigador se mueve voluntariamente (ya sea como parte de una acción de movimiento o a causa de otro efecto), si se encuentra en un espacio de Ruta de viaje puede gastar 1 \$ para moverse desde ese espacio hasta otro espacio de Ruta de viaje del mismo tipo y continuar su movimiento desde allí.



Ejemplo: Como parte de su acción de movimiento, Stella Clark se mueve desde el Motel Hibb hasta un Transbordador adyacente (1). Allí paga 1 \$ para desplazarse hasta otro Transbordador (2), y finalmente utiliza su segundo espacio de movimiento para trasladarse a la Residencia St. Erasmus (3).



Encuentros en Rutas de viaje

Las Rutas de viaje se consideran espacios de Calle en lo referente a efectos que aludan a dichos espacios, con la excepción de los encuentros. Cada Ruta de viaje posee su propio mazo de Encuentros. Durante la fase de Encuentros, si te hallas en una Ruta de viaje y no te estás enfrentando a ningún Monstruo, roba una carta del mazo de Encuentros en Rutas de viaje y resuelve el efecto correspondiente al tipo de Ruta de viaje en la que estés situado.

Los encuentros en Rutas de viaje pueden tener efectos muy diversos, pero todos ellos brindan una oportunidad para moverse a otras Rutas de viaje del mismo tipo sin coste alguno.

Cuando un efecto de juego requiera que te muevas a otro espacio de Ruta de viaje, mueve tu ficha directamente a ese espacio. Si no existe ningún espacio del tipo indicado, no podrás moverte.

Misterios

Los Misterios son lugares de poder y locura que plantean encuentros más peligrosos, pero con mayores recompensas, que los ocurridos en otras localizaciones. En *Mareas tenebrosas* se incluyen dos Misterios: el Arrecife del Diablo y La extraña casa en la niebla. Son módulos de un solo espacio que se añaden al tablero cuando así se indique en las instrucciones de preparación de ciertos escenarios.

Un Misterio se considera adyacente a todo espacio con el que tenga un borde en común. Tanto investigadores como Monstruos pueden entrar en un espacio de Misterio como lo harían en cualquier otro espacio.

Cada Misterio tiene asociado un mazo propio de cartas de Encuentro. Durante la fase de Encuentros, si un investigador se halla en un espacio de Misterio y no está enfrentado a ningún Monstruo, deberá robar y resolver una carta del mazo de ese Misterio.

Barrios ampliados

Un módulo de Misterio forma parte del Barrio al que está conectado. Si ha de colocarse Perdición en un espacio de Misterio debido a algún efecto de juego, esa Perdición se suma a la que haya en el resto del Barrio conectado en lo que respecta a toda resolución de efectos que precise de un recuento de la Perdición total de ese Barrio (esto incluye la resolución de cartas de Anomalía y Terror).

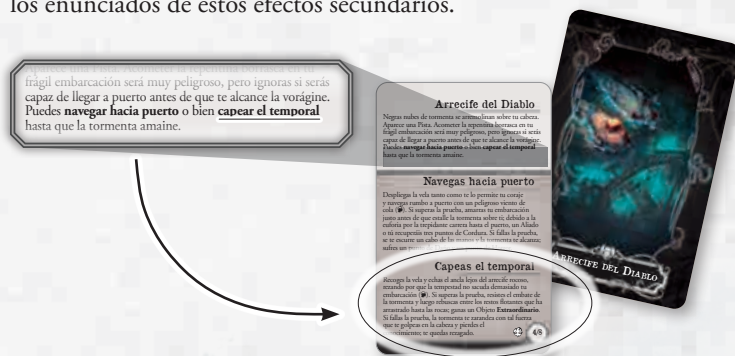
Ejemplo: El módulo de Misterio de La extraña casa en la niebla está conectado al Centro de Kingsport. Por tanto, durante esta partida estará en juego el mazo de cartas de Encuentro asociado al Misterio de La extraña casa en la niebla.



Encuentros complejos

A diferencia de otros encuentros en localizaciones y Calles, los encuentros específicos de los Misterios proporcionan vías alternativas que dependen de las decisiones tomadas por el investigador que está resolviendo esos encuentros. Toda carta de Encuentro de un Misterio consta de tres apartados para una misma localización.

Para resolver un encuentro en un Misterio, en primer lugar ha de resolverse el efecto del apartado de arriba, que planteará dos posibles alternativas; cada una de estas opciones aparece resaltada **en negrita**. A continuación se resuelve solamente uno de los dos efectos siguientes, el descrito bajo el epígrafe correspondiente a la opción escogida. La decisión debe tomarse antes de leer los enunciados de estos efectos secundarios.



*Ejemplo: Durante un encuentro en el Arrecife del Diablo, Silas Marsh se ve sorprendido por una tormenta. El primer apartado de la carta de Encuentro dice así: “Puedes **navegar hacia puerto** o bien **capear el temporal** hasta que la tormenta amaine”. El jugador se decanta por la segunda opción, así que resuelve el enunciado del apartado inferior titulado “**Capeas el temporal**”.*



Terror

El Terror representa una oleada de locura y pavor que se ha apoderado de un Barrio. La propagación del Terror se indica mediante fichas de Terror que se colocan sobre el tablero y en la reserva de Mitos, y también con cartas de Terror que se añaden a los mazos de Encuentros de los Barrios afectados.



Cartas de Terror y
ficha de Terror

Estos componentes se utilizan en determinados escenarios. Constan de múltiples conjuntos de cartas de Terror; cada uno de estos conjuntos se usa en un escenario distinto, tal y como se indica en la correspondiente hoja de Escenario. Los encuentros representados por estas cartas se denominan encuentros de Terror (ver a continuación).

Además de las cartas y fichas de Terror, cada escenario de Terror añade al Códice la carta de Archivo número 61 (“Terror”) y aplica las siguientes reglas, que también aparecen resumidas en esa carta de Archivo.

Fichas de Terror

Las maneras más habituales de añadir fichas de Terror al tablero consisten en la aplicación del efecto de la ficha de Mitos “propagación del Terror” o bien la acumulación excesiva de Perdición en un Barrio.

Perdición

Cuando se acumulan un total de seis fichas de Perdición en un Barrio, se retira toda la Perdición de uno de los espacios de ese Barrio y se coloca una ficha de Perdición sobre la hoja de Escenario. A continuación, se propaga el Terror por ese Barrio siguiendo el procedimiento que se describe más adelante.

Fichas de Mitos

En un escenario de Terror, es posible que ciertos efectos del Códice o de la preparación de la partida añadan la ficha de Mitos de “propagación del Terror” (🐄) a la reserva de Mitos. Cuando se roba una ficha de propagación del Terror, se propaga el Terror por el Barrio del espacio inestable siguiendo el procedimiento que se describe a continuación.

Propagación del Terror

Para propagar el Terror, se coloca una ficha de Terror en el Barrio indicado. Luego se vincula a ese Barrio la primera carta del mazo de Terror; para ello hay que coger la carta y colocarla en posición horizontal encima del mazo de Encuentros de ese Barrio. No existe límite al número de fichas y cartas de Terror vinculadas que puede haber en un Barrio.



Ejemplo: Se han acumulado seis fichas de Perdición en el Puerto de Kingsport, así que los investigadores quitan tres fichas de Perdición de la Residencia St. Erasmus (1), ponen una ficha sobre la hoja de Escenario (2) y resuelven la propagación del Terror colocando una ficha de Terror en el Barrio (3) y vinculando una carta de Terror al mazo de Encuentros correspondiente (4).

Cuando aparece una Pista en un Barrio que tiene cartas de Terror vinculadas, la carta de Evento se baraja junto con las primeras cartas del mazo de Encuentros siguiendo el procedimiento habitual, pero no con las cartas de Terror vinculadas.

Si algún efecto de juego requiere que se propague el Terror, pero no quedan cartas en el mazo de Terror, en vez de eso se coloca una ficha de Perdición sobre la hoja de Escenario.

Encuentros de Terror

Cuando se vaya a resolver un encuentro en cualquier espacio de un Barrio que tenga cartas de Terror vinculadas, primero habrá que resolver un encuentro usando una de esas cartas de Terror (elegida al azar). Tras resolver este encuentro de Terror, se puede resolver un segundo encuentro en esa localización con normalidad. Cada investigador puede resolver como máximo un encuentro de Terror en cada ronda.

Para resolver un encuentro de Terror, debe leerse el enunciado correspondiente a la cantidad total de fichas de Terror que haya en el Barrio.



Si en el Barrio hay 0–2 de Terror,
se resuelve este encuentro.

Si en el Barrio hay 3–4 de Terror,
se resuelve este encuentro.

Si en el Barrio hay 5 de Terror o más,
se resuelve este encuentro.

Carta de Terror

Una vez que se resuelve un encuentro de Terror, su carta se descarta colocándola boca abajo en la parte inferior del mazo de Terror. Luego se puede resolver con normalidad un encuentro en el espacio ocupado actualmente, resolver una capacidad de encuentro (esto se describe más adelante) o bien dar por finalizado el turno del investigador en la actual fase de Encuentros.

Monstruos

Mareas tenebrosas incorpora al juego nuevas palabras clave que modifican el comportamiento de algunos Monstruos. También se proporcionan reglas adicionales para el movimiento de Monstruos por el tablero durante el paso de activación de los Monstruos.

Movimiento de Monstruos y Rutas de viaje

Los Monstruos utilizan todas las Rutas de viaje de un mismo tipo como si estuviesen adyacentes entre sí. Cuando un Monstruo se mueve hacia su destino o hacia una presa, si dispone de varias Rutas de viaje a su alcance, seguirá siempre el camino más corto.

Palabras clave de los Monstruos

Algunos de los Monstruos normales y épicos presentados en *Mareas tenebrosas* poseen nuevas palabras clave. En este apartado se describen las reglas de estas palabras clave. Es habitual que en las cartas se incluya un enunciado resumido de estas reglas a modo de recordatorio para los jugadores.

Inexorable

Un Monstruo que posee la palabra clave “Inexorable” no puede agotarse ni tampoco le puede infligir Daño ningún investigador que se halle en otro espacio. Después de evadir a un Monstruo Inexorable y llevar a cabo tu acción adicional, si todavía sigues en el mismo espacio que el Monstruo, éste se enfrenta a ti. Un Monstruo Inexorable puede ser derrotado por un efecto de juego que lo derrote sin infligir Daño, incluso aunque provenga de un investigador situado en un espacio distinto.

Persecución

Después de que un investigador situado en un espacio distinto inflija Daño a un Monstruo no agotado que posea la palabra clave “Persecución”, dicho Monstruo se separa de todos los investigadores a los que se esté enfrentando actualmente y se mueve tantos espacios como su Velocidad hacia el investigador que le ha infligido el Daño. Durante este movimiento, el Monstruo no se enfrentará a ningún otro investigador. Una vez finalizado el movimiento, el Monstruo se enfrentará a un investigador situado en su espacio.

Represalia

Después de que efectúes una acción de ataque estando enfrentado a un Monstruo que posea la palabra clave “Represalia”, si no has infligido Daño a ese Monstruo como parte de esa acción, el Monstruo te ataca.

Cartas de Archivo

Mareas tenebrosas plantea nuevas formas de hacer que las cartas de Archivo entren en juego: como artefactos controlados por los investigadores, o bien como parte de un mazo aleatorio de Investigación.

Artefactos

Algunas cartas de Archivo representan artefactos. Los artefactos son un tipo específico de Objeto. Poseen los mismos atributos que los Objetos, y todas las reglas que se apliquen a los Objetos afectarán también a los artefactos.

Cuando vaya a añadirse un artefacto al Códice, en vez de eso un investigador recibirá ese artefacto (siguiendo las instrucciones de la carta). Cuando se descarta un artefacto, su carta se devuelve al Archivo.

Mazo de Investigación

Ciertos escenarios poseen efectos asociados que requieren la formación de un mazo de Investigación usando cartas específicas del Códice. Para ello, basta con barajar esas cartas sin mirarlas y depositarlas boca abajo formando un mazo al lado del Códice.

Otros efectos pueden dictar que un investigador robe o descarte cartas del mazo de Investigación. Cuando se roba una carta del mazo de Investigación, esa carta se añade al Códice. Cuando se descarta una carta del mazo de Investigación, esa carta se devuelve al Archivo.



Vínculos

Diversos efectos pueden vincular una carta a otro componente. Cuando se vincula una carta a un componente, ha de introducirse por debajo de ese componente de tal modo que el enunciado del efecto quede a la vista.

Los recursos que pueden vincularse a otro componente poseen el rasgo **Vinculable**. Cada recurso vinculable únicamente puede vincularse a un solo componente, aunque es posible que haya varios recursos vinculados a un mismo componente.

Un recurso vinculado puede añadir un enunciado de reglas adicional a la carta que tiene vinculada; esto se indica mediante el encabezado **“Vínculo:”**. Se considera que la carta vinculada posee ese texto adicional, que no tendrá ningún efecto por separado (es decir, sólo se aplicará cuando esté vinculado a la carta).

A menos que se indique lo contrario, ambas cartas conservan sus enunciados impresos en su totalidad. Además, un investigador puede usar las capacidades de todos los componentes vinculados a recursos que estén en su propia zona de juego. Si la carta vinculada se descarta, el recurso con el vínculo se descarta igualmente. Si sólo se descarta el vínculo, entonces la otra carta deja de considerarse vinculada pero permanece en juego.

Capacidades de encuentros

Algunos componentes (sobre todo recursos y cartas de Archivo) poseen efectos únicos que los investigadores pueden optar por resolver en lugar del encuentro en sí. Estas capacidades de encuentro se indican mediante el encabezado **“Encuentro:”** en su enunciado.

Cuando se utiliza una capacidad de encuentro, ésta reemplaza la resolución habitual del encuentro. Si resuelves una capacidad de encuentro, en la ronda actual no resolverás un encuentro correspondiente al espacio que ocupas.

No se puede utilizar una capacidad de encuentro si existe otro efecto de juego que impida la resolución de un encuentro en el espacio ocupado (por ejemplo, una carta de Terror vinculada al Barrio o una ficha de Anomalía presente en el Barrio). Tampoco se puede resolver una capacidad de encuentro si no existe la posibilidad de resolver un encuentro normal (por ejemplo, si el investigador está enfrentado a un Monstruo).

Si una capacidad de encuentro tiene un coste asociado y el jugador no puede pagarlo, no podrá resolver la capacidad y en su lugar deberá resolver un encuentro en ese espacio.

Como ocurre con las acciones de componente, solamente puede utilizarse una capacidad de encuentro que figure en una carta si ésta se halla en el Códice o en posesión del jugador que desea utilizarla.

Algunas capacidades de encuentro sólo pueden resolverse en circunstancias específicas, como por ejemplo estar situado en un espacio concreto. Estas restricciones se indicarán al final del enunciado de la capacidad de encuentro.

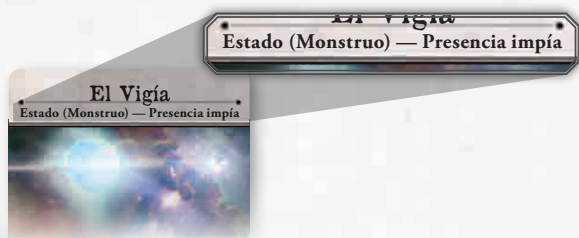


Cartas de doble cara

Algunas cartas tienen dos caras y se convierten en cartas de un tipo distinto cuando se les da la vuelta. El tipo de carta original se indica entre paréntesis en el reverso de la misma.

Cuando entra en juego una de estas cartas, lo hace como el tipo de carta correspondiente al mazo del que proviene, con la cara apropiada a la vista, y cambiará de tipo cuando un efecto de juego requiera darle la vuelta. Cuando se descarta una de estas cartas, se devuelve al mazo correspondiente a su tipo original.

Ejemplo: El Vigía está en el mazo de Monstruos, pero no tiene cara de “enfrentado”. Entra en juego preparado y boca arriba, y cuando va a enfrentarse a un investigador, se le da la vuelta a su carta para dejar a la vista su cara de Estado (con lo cual ha cambiado de tipo). Esta nueva cara posee el siguiente enunciado de reglas: “Cuando El Vigía vaya a enfrentarse a ti, en vez de eso ganas este Estado.”. En la cara de Estado de esta carta se indica entre paréntesis que es del tipo “Estado (Monstruo)”, lo que significa que originalmente era una carta de Monstruo. Cuando El Vigía abandona el juego, se descarta colocándolo en la parte superior del mazo de Monstruos.



Mazo de Eventos

Si un efecto va a hacer que un investigador tome o descarte una carta del mazo de Eventos y no queda ninguna en él, en vez de eso se anula todo el efecto y se coloca una ficha de Perdición sobre la hoja de Escenario; luego se baraja la pila de descartes del mazo de Eventos para crear un nuevo mazo.

Ejemplo: Carson Sinclair roba una ficha de aparición de Pista de la reserva de Mitos y no quedan cartas en el mazo de Eventos. El jugador pone una ficha de Perdición sobre la hoja de Escenario, luego baraja la pila de descartes del mazo de Eventos y la sitúa en el soporte, formando así un nuevo mazo de Eventos. La aparición de la Pista no tiene lugar.

Añadir un módulo al tablero

Durante un escenario, ciertos efectos del Códice pueden requerir que se añadan módulos al tablero. Las cartas de Archivo que contienen tales efectos incluyen una ilustración del tablero en la que se indican los módulos que deben añadirse y la ubicación de posibles fichas, Monstruos y Perdición.

Cuando se añade un módulo al tablero, se baraja el mazo de Encuentros de ese Barrio y se dispone siguiendo las instrucciones para la preparación de la partida (sección 102.4 de la *Guía de referencia*).

Estado “Mancillado”

MANCILLADO es un nuevo Estado que se aplica a los investigadores corrompidos por la maldad de los Mitos. Como las demás cartas de Estado, las cartas de MANCILLADO tienen información por las dos caras. El reverso de estas cartas no debe mirarse a menos que así lo requiera un efecto de juego.

Modificar la reserva de Mitos

Cuando haya que eliminar de la partida una ficha de Mitos, si es posible se deberá seleccionar una ficha del tipo apropiado de entre las que aún estén dentro de la reserva. De no ser así, se escogerá una ficha del tipo apropiado de entre las que se hayan robado de la reserva pero aún no se hayan devuelto a la misma.

Cuando haya que añadir una ficha a la reserva de Mitos, basta con introducirla directamente en ella.

Aclaraciones

Aparición de Pistas

Siempre que un efecto de juego provoque la aparición de una Pista, dicho efecto ha de resolverse del mismo modo que se resolvería una ficha de Mitos de aparición de Pista: se coge la primera carta del mazo de Eventos, se coloca una Pista en el Barrio indicado y se baraja la carta junto con las primeras de ese mazo de Barrio.

Cartas de Monstruo

Las capacidades, palabras clave y modificadores de las cartas de Monstruo que estén en juego son información de acceso libre. Los investigadores pueden consultar ambas caras de las cartas de Monstruo que estén en juego siempre que lo deseen. Sin embargo, no está permitido mirar las cartas que aún están en el mazo de Monstruos.

Efectos que se aplican a recursos

A menos que se mencione expresamente una localización en el enunciado de un efecto (por ejemplo, “un Aliado situado en cualquier espacio” o bien “un Objeto situado en tu espacio”), solamente podrá aplicarse dicho efecto a los recursos controlados por el investigador que lo está activando o que está resolviendo el encuentro que lo ha generado. Todo recurso controlado por un investigador se considera presente en su mismo espacio.

*Ejemplo: El Hechizo Arma encantada de Zoey Samara dice “Vincula esta carta a un **Arma** situada en tu espacio”. Tanto Zoey como Michael McGlen se hallan en el Cabo del Halcón, así que la investigadora puede vincular su Hechizo a su propio Cuchillo de cocina o a la Metralleta de tambor de Michael.*

Búsqueda de rasgos específicos

Cuando un efecto de juego requiera que se muestre, aparezca o se gane una carta que posea un rasgo específico, deberán mostrarse cartas del mazo correspondiente, de una en una, hasta que se muestre una carta con el rasgo especificado, para luego ponerla en juego según indique el enunciado del efecto. Todas las cartas que se hayan mostrado de este modo se barajan y se devuelven a su mazo original.

Si las cartas se roban de la parte superior del mazo (como ocurre con el mazo de Objetos), las cartas se muestran de la parte superior y, una vez barajadas, se devuelven a la parte inferior del mazo.

Si las cartas se roban de la parte inferior del mazo (como es el caso del mazo de Monstruos), las cartas se muestran de la parte inferior y, una vez barajadas, se devuelven a la parte superior del mazo.

Modos de juego

Mareas tenebrosas añade modalidades de juego opcionales a las reglas básicas de *Arkham Horror* que permiten a los jugadores ajustar la dificultad de las partidas o encadenar múltiples escenarios en una serie de partidas cada vez más difíciles.

Modo Historia

Esta variante de juego reduce la presión ejercida sobre los investigadores y proporciona más tiempo para reaccionar a las amenazas, lo que ofrece mayores oportunidades para explorar encuentros y experimentar todo cuanto puede ofrecer la ciudad de Arkham.

Para jugar a *Arkham Horror* en modo Historia, durante el paso “Crear la reserva de Mitos” de la preparación de la partida hay que sustituir una de las fichas de propagación de la Perdición por una ficha vacía.

Modo Desafío

Esta variante de juego fomenta una propagación más agresiva de la Perdición y obliga a los investigadores a meditar cuidadosamente sus acciones. Dispondréis de menos tiempo para reaccionar a las diversas amenazas planteadas por el juego, por lo que toda acción tendrá una importancia vital.

Para jugar a *Arkham Horror* en modo Desafío, durante el paso “Crear la reserva de Mitos” de la preparación de la partida hay que sustituir una de las fichas vacías por una ficha de propagación de la Perdición.

Modo Inevitable

Esta variante de juego permite a los investigadores jugar una serie de partidas consecutivas de dificultad ascendente. El objetivo consiste en completar tantas partidas como sea posible antes de que el Primigenio se manifieste en Arkham y arrase el mundo entero.

Cuando los investigadores pierdan una sola partida, se producirá la inevitable destrucción del universo y ya no podrán seguir jugando más.

Reglas del modo Inevitable

- Los investigadores pierden definitivamente si fracasan en un solo escenario.
- Los investigadores triunfan definitivamente si ganan en todos y cada uno de los escenarios.
- El primer escenario de esta serie de partidas se prepara siguiendo el procedimiento habitual, escogiéndose para ello un escenario al azar.
- Cada escenario posterior al primero se prepara seleccionando al azar un escenario que aún no se haya jugado en toda la serie. Cada escenario solamente puede jugarse una vez en cada serie.
- Cada partida puede jugarse con un número distinto de investigadores, y entre partida y partida se puede añadir material de otras expansiones.


- Los investigadores que sean derrotados o devorados se eliminan permanentemente de la serie y ya no podrán utilizarse en partidas posteriores. Tampoco podrán ser escogidos durante la preparación de las partidas ni cuando haya que elegir un nuevo investigador durante el transcurso de una partida. Los investigadores que sean retirados durante una partida previa sí podrán volver a utilizarse.
- Los jugadores pierden un escenario (y con él toda la serie) si en algún momento han de elegir un nuevo investigador para seguir jugando y todos los investigadores disponibles han sido derrotados o devorados.
- Todos los demás componentes del juego se restablecen con cada nueva partida.
- Al principio de cada partida, el procedimiento de preparación ha de modificarse según se indica en la tabla siguiente, en función del número de partidas que se hayan jugado en la serie actual. Todos estos efectos son acumulativos.

Nº de partida#	Cambio en la preparación	Paso
1	Preparación habitual.	—
2	Se propaga la Perdición una vez adicional durante la preparación.	111.3
3	Se quita una ficha vacía de la reserva de Mitos. Se añade una ficha de Perdición a la reserva de Mitos.	5
4	Aparece una Pista menos durante la preparación.	111.2
5	Se quita una ficha de Perdición de la reserva de Mitos. Se añade una ficha de estallido de portal a la reserva de Mitos.	5
6	Se resuelve un estallido de portal al final de la preparación.	111.5
7	Se quita una ficha vacía de la reserva de Mitos. Se añade una ficha de Titular a la reserva de Mitos.	5
8+	Por cada partida posterior a la séptima, se coloca una ficha de Perdición adicional sobre la hoja de escenario al final de la preparación.	111.5

Ejemplo: Al comenzar la tercera partida en una serie Inevitable, los investigadores resolverían una propagación de Perdición adicional durante la preparación de la partida y sustituirían una ficha vacía de la reserva de Mitos por una ficha de propagación de la Perdición.

Referencia rápida

Iconos de encuentro

Gasto	Recompensa
 Sufrir Daño	 Mover un investigador
 Sufrir Horror	 Aparición de Pista

Ficha de Mitos



Propagación del Terror (T) — El Terror se propaga por el Barrio del espacio inestable colocando una ficha de Terror en ese Barrio y vinculando una carta de Terror a su mazo de Encuentros.

Rutas de viaje

✚: Carretera comarcal



⚙: Transbordador



✚: Parada de tren



Créditos

Diseño y desarrollo de la expansión: Philip D. Henry con Daniel Lovat Clark y Tim Uren

Producción: Jason Walden

Edición: Adam Baker

Revisión de texto: Mark Pollard con Molly Glover

Traducción: Juanma Coronil

Coordinador de juegos de tablero: Christopher Winebrenner-Palo

Contenido narrativo: Kara Centell-Dunk y Matthew Newman

Diseño gráfico de la expansión: Caitlin Ginther con Evan Simonet y WiL Springer

Coordinador de diseño gráfico: Christopher Hosch

Ilustración de la caja: Anders Finer

Ilustraciones del tablero: Jokubas Uogintas

Ilustraciones del interior: Ryan Barger, Leonardo Borazio, João Bosco, Marius Bota, Joshua Cairos, Felicia Cano, Marco Caradonna, JB Casacop, Alexander Chelyshev, Mauro Del Bo, Nick Deligaris, Nele Diel, Alexandr Elichev, Tom Garden, Sebastian Giacobino, Quintin Gleim, Cris Griffin, Jeff Himmelman, Johannes Holm, David Hovey, Dual Brugh Studios, Rafal Hryniewicz, Clark Huggins, Marcin Jakubowski, Thomas Jedruszek, Aleksander Karcz, Romana Kendelic, Alexander Kozachenko, Kate Laird, Adam Lane, Robert Laskey, Sarah Lindstrom, Chris Miscik, Mark Molnar, Jacob Murray, Christopher A Peuler, Shane Pierce, Arkady Roytman, Grzegorz Rutkowski, Martin Diego Sadaba, Rick Sardinha, Stephen Somers, Preston Stone, Isuardi Therianto, Alex Tooth, Andrea Ugrai, Nino Vecia, Magali Villeneuve, Owen Weber, Damon Westenhofer, Eric Wilkerson, Andreas Zafiratos y Timothy Ben Zweifel

Dirección artística: Deborah Garcia y Jeff Lee Johnson

Responsable de dirección artística: Tony Bradt

Coordinación de control de calidad: Andrew Janeba y Zach Tewalthomas

Coordinadores de producción: Justin Anger y Jason Glawe

Dirección visual creativa: Brian Schomburg

Jefe de proyecto: John Franz-Wichlacz

Jefe de desarrollo de producto: Chris Gerber

Diseño de juego ejecutivo: Nate French

Jefe del estudio: Andrew Navaro

Pruebas de juego

Joelle Abramowitz, Alex Byers, Caterina D'Agostini, Andrea Dell'Agnese, Gavin Duffy, Julia Faeta, Richard Harris, Anita Hilberdink, Grace Holdinghaus, Jason Horner, Julien Horner, Jed Humphries, Emile de Maat, Josh McCluey, Erik Miller, Lacey Miller, Evan Moreno-Davis, Jenni Stein, Leon Tichelaar y Marjan Tichelaar-Haug

¡Un agradecimiento especial a todos los que habéis colaborado en las pruebas del juego!



FANTASY
FLIGHT
GAMES



© 2020 Fantasy Flight Games. Gamegenic es TM y © Gamegenic GmbH. Arkham Horror, Fantasy Flight Games y el logotipo de FFG son ® de Fantasy Flight Games. Gamegenic y el logotipo de Gamegenic son TM y © de Gamegenic GmbH, Alemania. Distribuido en español por Asmodee Spain, Petróleo 24, 28918 Leganés, Madrid, España y Asmodee Chile, Román Díaz 110, Providencia, Santiago, Chile. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Fabricado en China. Este producto no es un juguete. Su uso no está pensado para personas menores de 14 años.