

# ARKHAM HORROR<sup>®</sup>

EL JUEGO DE CARTAS

REGLAMENTO



## Oscuros secretos yacen ocultos...

“Compartíamos un mismo entusiasmo por lo tenebroso y lo fantástico, pasión que descargábamos inicialmente en la antigua, decrepita y ciertamente amenazante ciudad en la que ambos vivíamos: la encantada y mágica Arkham, cuyos arracimados y desvencijados tejados de tipo holandés y desbastadas balaustradas georgianas desgranaban el paso del tiempo junto a las márgenes de las sibilantes y negras aguas del río Miskatonic”.

–H. P. Lovecraft, “El ser del umbral”

## Descripción del juego

*Arkham Horror: El juego de cartas* es un Living Card Game® (LCG®) cooperativo en el que entre uno y cuatro investigadores colaboran para investigar misterios ocultos y desbaratar siniestras conspiraciones fruto de antiguos males y de las maquinaciones de los servidores de los Mitos de Cthulhu.

Cada jugador adopta el papel de un investigador y juega con el mazo de éste. El mazo de un investigador representa sus talentos, amistades y apoyos, así como sus demonios personales y miedos más oscuros.

Los investigadores forman parte de una historia narrativa más amplia que se desarrolla a lo largo de una serie de escenarios. Cada uno de esos escenarios se juega en una partida distinta en la que los jugadores se moverán por distintos lugares y los explorarán, encontrarán nuevos aliados y enemigos, buscarán pistas que les permitan hacer avanzar la historia e intentarán vencer a las fuerzas malignas que tienen en contra. Las acciones de los investigadores en estos escenarios individuales, así como su éxito o fracaso en ellos, determinan el resultado final de la campaña.

A lo largo de la campaña, cada investigador consigue experiencia que le permite mejorar añadiendo cartas más potentes a su mazo. Sin embargo, sus encuentros con los Mitos también provocan cambios en ellos y los acercan a la locura o la muerte. Los investigadores deben protegerse frente a esta atezadora demencia mientras intentan sobrevivir y resolver el misterio que se les presenta.

## Living Card Game

*Arkham Horror: El juego de cartas* es un juego cooperativo para un máximo de cuatro jugadores. Con el contenido de esta caja básica pueden jugar de uno a cuatro jugadores. Además, *Arkham Horror: El juego de cartas* es un Living Card Game® (LCG®), por lo que la experiencia del juego puede personalizarse y mejorarse comprando las expansiones que se publican de forma regular. Las expansiones pueden incorporar nuevos investigadores, escenarios o campañas adicionales y nuevas cartas de Jugador para añadir variedad y profundidad a los mazos de Investigador. A diferencia de los juegos de cartas coleccionables, todas las expansiones de los LCG tienen una distribución fija, por lo que sus contenidos no son aleatorios.

## Cómo abrir tus cartas

Esta caja básica contiene nueve packs de cartas predistribuidas. A continuación se describe el contenido de estos packs para ayudarte en su apertura.

Cinco de los packs contienen sendos mazos iniciales jugables para cada uno de los investigadores que usarás para jugar al juego. Tres packs contienen las cartas que te harán falta para jugar los escenarios de la campaña de la caja básica. Por último, hay un pack adicional de cartas de Jugador que se pueden usar para personalizar a tu investigador después de que hayas jugado el tutorial.

Puedes encontrar más detalles sobre qué packs tienes que abrir para tu primera partida en la página 6 de este reglamento. También se proporcionan cartas separadoras para ayudarte a organizar tu colección.

## Cambios respecto a la caja básica anterior

Si ya conoces los lanzamientos anteriores de *Arkham Horror: El juego de cartas*, puedes consultar una descripción de los cambios de esta caja básica y cómo usarla en la página 31.

## Cómo usar este reglamento

Este reglamento es tanto una introducción a *Arkham Horror: El juego de cartas* como una referencia de las reglas básicas sobre cómo se juega. El primer tercio del documento debería emplearse como una guía de aprendizaje para jugar la primera partida. Recomendamos a los nuevos jugadores que empiecen por el primer escenario con los mazos preconstruidos descritos en la sección “Mazos iniciales” de la página 24. Al final de este libro se incluyen una introducción al juego de campaña, reglas para personalizar y crear tus propios mazos y una descripción de las reglas esenciales. En los apéndices encontrarás un glosario de términos, reglas y palabras clave necesarios para jugar tu primera campaña, y en la contraportada de este reglamento hay una referencia rápida de las palabras clave, iconos y símbolos de juego importantes.

Las reglas completas del juego se encuentran en el Grimorio de Arkham, que también trata temas más avanzados, como la interpretación del texto de las cartas, los conflictos de orden de resolución, preguntas frecuentes y una lista de todas las palabras clave y otros textos de reglas. El Grimorio de Arkham es una referencia de reglas viva que puede encontrarse en línea en [www.fantasyflightgames.es](http://www.fantasyflightgames.es) o escaneando el siguiente código QR:



## Índice

Contenido .....	3
Conceptos fundamentales .....	4
Preparación de la primera partida .....	6
Secuencia de la ronda: fase de Investigación .....	11
Tipos de acciones .....	12
Habilidades y pruebas de habilidad .....	15
Secuencia de la ronda: fase de Enemigos .....	17
Secuencia de la ronda: fase de Mantenimiento .....	17
Secuencia de la ronda: fase de Mitos.....	18
Juego de campaña .....	21
Listas de los mazos iniciales .....	24
Personalización de mazos .....	30
Cambios respecto a la caja básica anterior .....	31
Fundamentos y reglas adicionales .....	32
Elementos de las cartas.....	34
Glosario de términos y palabras clave .....	38
Referencia rápida.....	48

# Contenido

En esta sección se presenta el contenido de esta caja básica para que puedas identificar cada componente. A partir de la página 34 de este reglamento encontrarás la explicación completa de los elementos de las cartas, así como en el Grimorio de Arkham publicado en línea.



44 fichas de Caos



Bolsa de caos



38 fichas de Daño (de 1 y de 3)



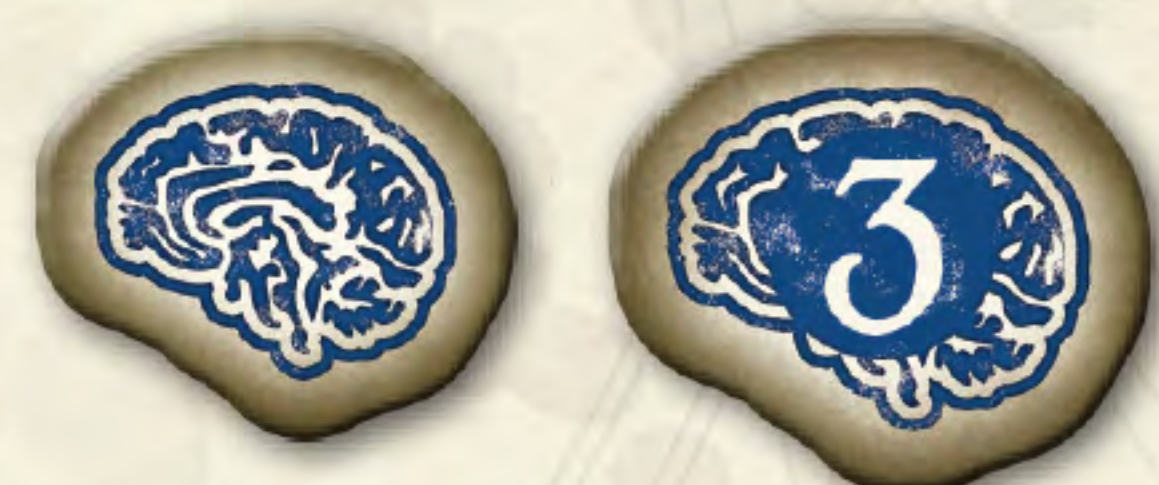
51 fichas de Recursos (de 1, de 3 y de 5)



41 fichas de Pista/Perdición (de doble cara, de 1 y de 3)



20 fichas de Conexión



24 fichas de Horror (de 1 y de 3)



5 cartas de Investigador



5 cartas pequeñas de Investigador

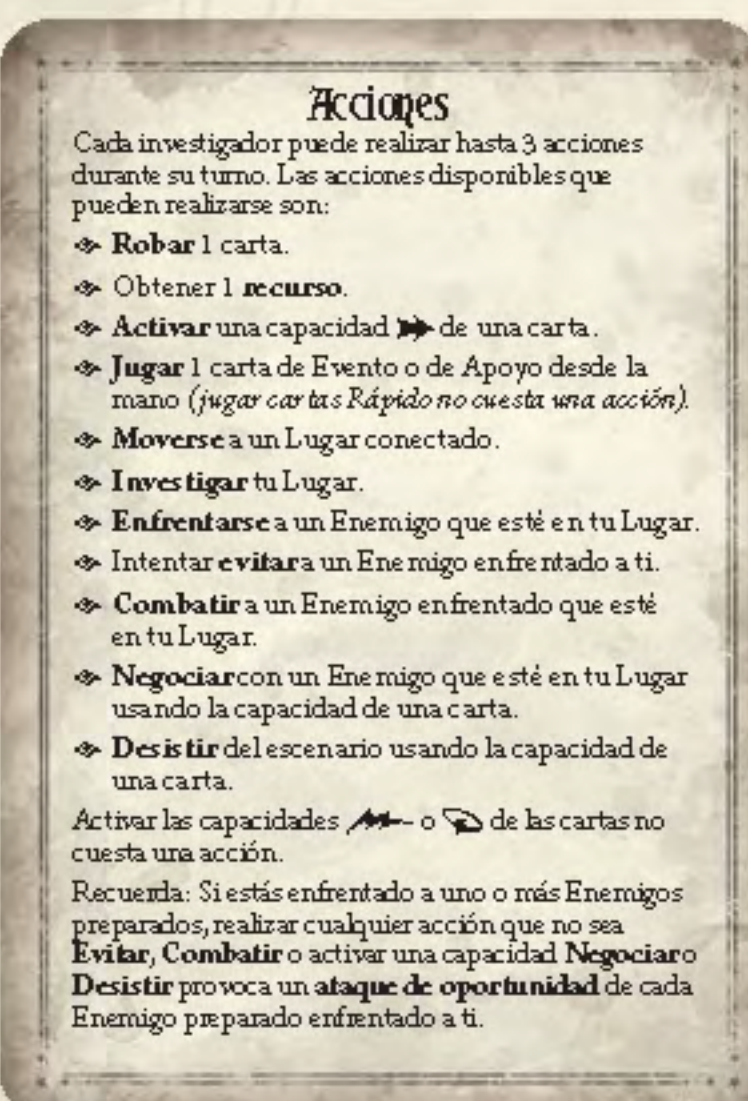


Ficha de Investigador jefe



5 fichas de Investigador (de doble cara)

## 224 cartas de Jugador



Carta de referencia de jugador



Carta de Apoyo



Carta de Habilidad



Carta de Evento



Carta de Debilidad

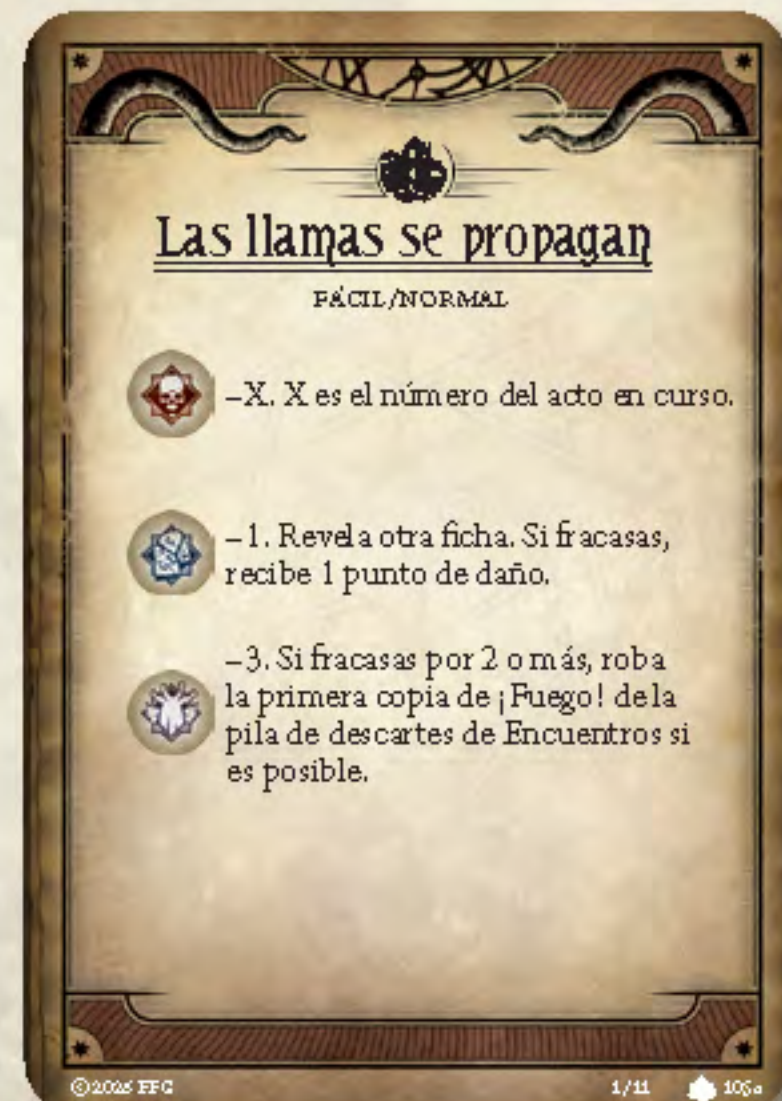
## 133 cartas de Escenario



Carta de Plan



Carta de Acto



Carta de referencia de escenario



Carta de Lugar (revelado y sin revelar)



Carta de Enemigo



Carta de Traición

## Conceptos fundamentales

Esta sección presenta varios conceptos fundamentales que son importantes para aprender el juego y jugarlo.

### Ganar y perder

Cada partida es un único escenario durante el que los investigadores reúnen pistas, exploran su entorno y colaboran para resolver un misterio. Por lo general, un escenario termina haciendo avanzar el último acto del mazo de Acto o el último plan del mazo de Plan. Si los investigadores hacen avanzar el mazo de Acto, la resolución del escenario suele ser favorable (y puede considerarse una “victoria”); mientras que hacer avanzar el mazo de Plan suele conllevar resoluciones menos favorables que podrían empeorar las posibilidades que tienen los jugadores de alcanzar un final positivo (para más información, consulta la sección “Resolución de escenarios” de la página 33).

### Mazos de escenario

La historia de cada escenario está representada por tres mazos de cartas distintos: el mazo de Acto, el mazo de Plan y el mazo de Encuentros. Estos mazos proporcionan a los investigadores una narrativa específica del escenario, objetivos y situaciones, que incluyen una gran variedad de enemigos, riesgos y otros peligros.

### Los mazos de Acto y de Plan

El mazo de Acto representa el progreso de los investigadores para alcanzar sus metas, ya sea por profundizar más en el misterio al que se enfrentan o por lograr objetivos concretos. Los investigadores querrán hacer avanzar el mazo de Acto para llegar a una resolución del escenario más favorable.

El mazo de Plan representa el progreso de las oscuras fuerzas de los Mitos. Durante la partida, el mazo de Plan avanza gradualmente hacia una resolución que resultará desfavorable para los investigadores. Por lo general, ¡los investigadores querrán evitar que el último plan avance!



Carta de Plan



Carta de Acto

Si colocas los mazos de Acto y de Plan uno junto al otro, forman la imagen de un libro abierto y sirven para crear la trama del escenario en curso.

## Mazo de Encuentros

Los peligros, monstruos, locuras y otros infortunios que deben superar los investigadores aparecen en el mazo de Encuentros, en forma de cartas de Enemigo y de Traición. A lo largo del escenario, los investigadores deben robar cartas de Encuentro de este mazo y superarlas con las herramientas y talentos que les proporciona su mazo de Investigador.



Carta de Enemigo



Carta de Traición

## Cartas de Lugar

Las cartas de Lugar representan las distintas ubicaciones en las que pueden encontrarse los investigadores y los Enemigos durante un escenario. La ubicación actual de un investigador se indica mediante su correspondiente ficha o carta pequeña, colocada sobre una carta de Lugar. Cada Lugar tiene dos lados: un lado revelado y un lado sin revelar. El lado sin revelar se identifica mediante un símbolo de cerradura bajo su nombre.



Lugar sin revelar



Lugar revelado

Los Lugares entran en juego con su lado sin revelar boca arriba. Cuando un investigador entra en un Lugar por primera vez, éste es revelado (se le da la vuelta a su lado revelado), y se coloca sobre él una cantidad de pistas de la reserva de fichas igual al valor de pista del Lugar.

Los Lugares suelen incluir iconos de conexión. Al crear el mapa, usa las fichas de Conexión incluidas en esta caja para mostrar qué Lugares están conectados entre sí.

## Investigador jefe

El investigador jefe (que se elige durante la preparación) es el jugador que decide cómo desempatar y que toma decisiones para el grupo siempre que haya cualquier disputa. Cuando se eligen las fichas de Investigador que se usarán durante un escenario, el investigador jefe usa la ficha de Investigador jefe además de (o en lugar de) la ficha de Investigador del color que haya elegido.



Ficha de Investigador jefe

Cuando los jugadores deban elegir entre dos o más opciones igualmente válidas (por ejemplo, un *Enemigo debe moverse hacia "el investigador más cercano"* y los dos investigadores más cercanos están a la misma distancia), el investigador jefe toma la decisión.

Si los jugadores no se ponen de acuerdo sobre cómo resolver un conflicto de reglas o de orden de resolución, el investigador jefe debe resolver el conflicto de la forma que considere la peor posible para los jugadores, y a continuación se prosigue la partida (consulta la sección "La regla nefasta" de la página 32 para más información).

## "En el orden de juego"

La expresión "en el orden de juego" se emplea para indicar el orden en el que los jugadores resuelven o ejecutan un paso de juego. Cuando los jugadores deban hacer algo "en el orden de juego" o "siguiendo el orden de juego", el investigador jefe lo hace primero, seguido del resto de jugadores, de uno en uno, en el sentido de las agujas del reloj.

## Por investigador (👤)

Cuando aparece el símbolo 👤 junto a un valor, multiplica dicho valor por el número de investigadores que comenzaron el escenario. La cantidad de pistas que se colocan en un Lugar y el número de pistas necesarias para hacer avanzar el acto en curso a menudo se indican con este símbolo. Este símbolo también suele emplearse para indicar los valores de salud de los rivales particularmente letales a los que pueden enfrentarse los investigadores.

## Preparada y agotada

Las cartas entran en juego en posición "preparada" (en vertical, de forma que el texto de reglas pueda leerse de izquierda a derecha). Algunos pasos de la partida y algunas capacidades de las cartas requieren que éstas se "agoten", lo que se indica girando la carta 90 grados (de lado). Una carta en posición agotada no puede volverse a agotar hasta que sea preparada (puesta en vertical de nuevo) por un paso de la partida o por la capacidad de una carta.

## Bolsa de caos

A lo largo de la partida, los investigadores tendrán que revelar al azar fichas de la bolsa de caos para modificar sus probabilidades de éxito o fracaso en distintas situaciones. Si un investigador revela una ficha con un valor numérico durante una prueba de habilidad, aplica ese modificador al valor de habilidad del investigador para esa prueba. Si se revela un símbolo, consulta la carta de referencia del escenario para determinar el efecto de la ficha.

## Pruebas de habilidad

Durante la partida, los investigadores suelen realizar pruebas de habilidad para determinar el resultado de distintas situaciones. Una prueba de habilidad emplea las habilidades de un investigador, representadas por cuatro símbolos que aparecen en su carta de Investigador: voluntad (👤), intelecto (🧠), combate (👊) y agilidad (🦶). Cuanto mayor sea el valor de habilidad de un investigador, mejor será su capacidad de desempeñar tareas con dicha habilidad.

Al realizar una prueba de habilidad, el investigador compara su valor de habilidad con la dificultad de la prueba y puede usar capacidades o asignar cartas para aumentar su valor de habilidad para esa prueba. A continuación, se revelan una o más fichas de la bolsa de caos para modificar el valor de la habilidad que se está poniendo a prueba. Por último, se determina el resultado de la prueba: si el valor de habilidad total de ese investigador es igual o superior a la dificultad de la prueba, tiene éxito. Puedes encontrar una explicación más detallada de las pruebas de habilidad en la sección "Habilidades y pruebas de habilidad" de la página 15.

👤 Algunas capacidades de cartas indican la habilidad que se pone a prueba con un icono de habilidad entre paréntesis junto al indicador de acción en negrita (por ejemplo, "➡: **Combatir** (👊)" indica que la habilidad de la prueba es 👊).

## Cartas de Debilidad

Una carta de Debilidad es una carta del mazo de un investigador que tiene un efecto negativo al robarla. Estas cartas se identifican porque bajo el nombre o ilustración de la carta aparece "Debilidad" o "Debilidad básica". Cuando se roba una de estas cartas, el investigador que robó la carta debe resolver su capacidad de Revelación inmediatamente (consulta "Debilidades" en la página 46 para más detalles sobre las cartas de Debilidad).



# Preparación de la primera partida

Para preparar la primera partida de la campaña *Hermanos de las cenizas*, sigue estos pasos en orden.

## 1

**Elegir el investigador o investigadores:** cada jugador elige un investigador y coge el pack de cartas de ese investigador. En caso de jugar en solitario, recomendamos elegir a Joe Diamond.



## Los investigadores



### Daniela Reyes

Daniela Reyes es una mecánica dispuesta a ponerse ante el peligro para proteger a quienes puedan sufrir daño. Se le da muy bien vengarse de los enemigos que les atacan a ella y a sus amigos.



### Joe Diamond

Joe Diamond es un investigador privado de mirada fría. Su fuerte es convertir sus descubrimientos de pistas en robo de cartas, y tiene multitud de herramientas para mantener a raya a cualquier enemigo que lo amenace.



### Trish Scarborough

Trish Scarborough es una exespía que descubrió mucha más información de la que sus superiores querían que supiera. Se especializa en dar esquinazo a los enemigos y llegar a nuevos lugares que investigar.



### Dexter Drake

Dexter Drake, el mago, siempre quiere dar espectáculo. Con su increíble destreza y conocimientos mágicos, puede sacar nuevos hechizos y apoyos de la nada o hacer que desaparezcan.



### Isabelle Barnes

Isabelle Barnes vive en constante huida. Es capaz de recurrir a su fuerza interior para dar la talla ante cualquier situación y forzarse a superar los límites de sus capacidades.

## 2

**Reunir los mazos:** cada jugador abre el pack de cartas de su investigador, que incluye una carta de Investigador y su mazo inicial. Cada jugador coloca su carta de Investigador boca arriba en su zona de juego y luego baraja su mazo inicial. Si el pack ya está abierto, en la página 25 puedes encontrar una lista de las cartas necesarias para cada uno de los mazos iniciales.

*Deja aparte tu carta de Investigador y baraja tu mazo inicial.*



## 3

**Elegir el investigador jefe:** elige a uno de los jugadores para que sea el investigador jefe durante la partida, y dale a ese jugador la ficha de Investigador jefe y la guía de campaña. A continuación, cada jugador elige una ficha de Investigador o su carta pequeña de Investigador para representar su posición en el mapa.

Ficha de Investigador jefe

Ficha de Investigador

Guía de campaña

6

4

**Formar la reserva de fichas:** coloca todas las fichas de Daño, de Horror, de Pista/Perdición, de Conexión y de Recursos en montones distintos, al alcance de todos los investigadores.

*La reserva de fichas sirve para dejar todas las fichas que no estén en juego.*



5

**Formar la bolsa de caos:** coloca las 16 fichas de Caos que se indican a la derecha dentro de la bolsa de caos. Devuelve las demás a la caja del juego (al preparar futuras campañas, la dificultad que elijas incluirá una lista con las fichas de Caos que debes usar).



6

**Coger los recursos iniciales:** cada investigador coge 5 recursos de la reserva de fichas y los coloca junto a su carta de Investigador para formar la reserva de recursos del investigador.



7

**Robar la mano inicial:** cada investigador roba 5 cartas de su mazo. Si se roba una carta de Debilidad en cualquier momento de la preparación, ponla aparte y roba una carta adicional.

En este momento, cada jugador puede cambiar su mano inicial una sola vez si quiere. Para ello, pone aparte hasta cinco de las cartas que acaba de robar y roba esa misma cantidad de cartas, poniendo aparte las Debilidades de forma normal (se recomienda cambiar la mano inicial si ésta no es demasiado buena).

Al final de este paso, el investigador devuelve a su mazo todas las cartas puestas aparte y lo baraja.

*Las Debilidades se ponen aparte. Luego se devuelven al mazo y se baraja éste.*



# Preparación del escenario

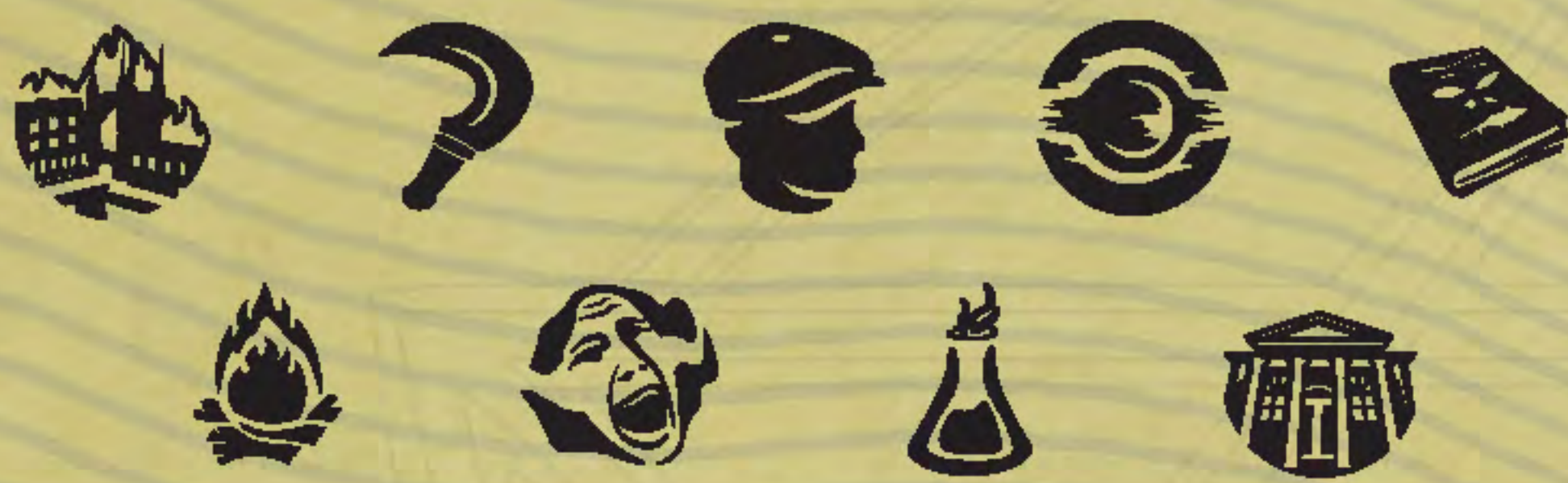
Los pasos restantes de la preparación contienen información específica del primer escenario de la campaña *Hermanos de las cenizas*. Abre la guía de campaña por la página 3 y sigue las instrucciones de preparación del escenario “Las llamas se propagan” mientras realizas estos pasos.

Estas instrucciones están escritas como si los dos investigadores de la partida fueran Joe e Isabelle, pero en tu primera partida podría haber una cantidad de jugadores o unos investigadores distintos.

8

**Reunir las cartas de Escenario:** abre el pack del escenario “Las llamas se propagan”, que contiene todas las cartas necesarias para jugar el primer escenario. Si el pack ya está abierto, consulta la parte derecha de esta sección para ver la lista de los conjuntos de encuentros necesarios para jugar “Las llamas se propagan”.

Todas las cartas incluidas en un escenario forman parte de un conjunto de encuentros, indicado por su icono de conjunto de encuentros. Al preparar un escenario, tendrás que consultar la guía de campaña para saber qué conjuntos de encuentros debes reunir según sus símbolos de conjunto de encuentros (como se explica a continuación).



## Conjuntos de encuentro de Las llamas se propagan

Esta lista detalla todos los conjuntos de encuentros y cartas necesarios para el escenario “Las llamas se propagan”:

- 🌀 **Las llamas se propagan** (11 cartas): 105-115
- 🌀 **Peregrinos cenicientos** (4 cartas): 121-122
- 🌀 **Transeúntes** (3 cartas): 123
- 🌀 **Males cósmicos** (3 cartas): 124
- 🌀 **Saber arcano** (4 cartas): 125-126
- 🌀 **¡Fuego!** (7 cartas): 129-130
- 🌀 **Alucinaciones** (4 cartas): 127-128
- 🌀 **Ciencia demencial** (4 cartas): 131-132
- 🌀 **Universidad Miskatonic** (5 cartas): 116-120



## Iconos de conjuntos de encuentro

Para preparar un escenario, los jugadores deben reunir todas las cartas de cada uno de los conjuntos de encuentros indicados para ese escenario. Cada uno de esos conjuntos está representado por un icono de conjunto de encuentros concreto.

### Preparación

🌀 Reúne todas las cartas de los siguientes conjuntos de encuentros:

- |                        |                        |                        |
|------------------------|------------------------|------------------------|
| Las llamas se propagan | Peregrinos cenicientos | Transeúntes            |
| Males cósmicos         | Saber arcano           | ¡Fuego!                |
| Alucinaciones          | Ciencia demencial      | Universidad Miskatonic |



Al reunir cartas de Encuentro, coge todas las copias de cada carta de los conjuntos de encuentros indicados. Usa los números del conjunto de encuentros (#/#) que aparecen en la parte inferior de cada carta de Encuentro como referencia.



9

**Preparar el mazo de Plan:** crea el mazo de Plan apilando las cartas de Plan del conjunto de encuentros

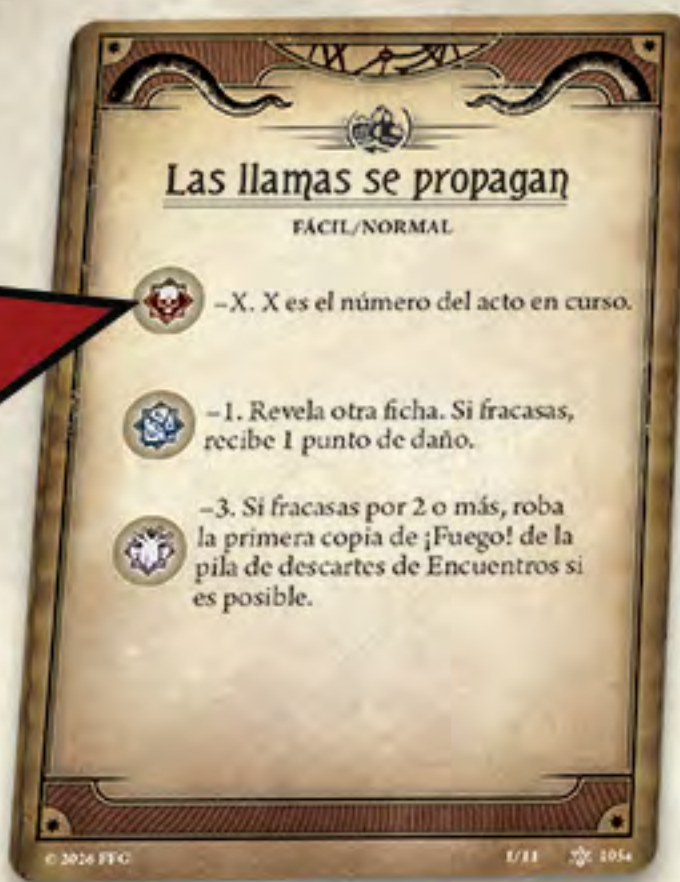
**Las llamas se propagan** en orden secuencial, de forma que la “1a” esté en la parte superior, seguida de la “2a”, etc. Se trata de las cartas Horas intempestivas, Encendido y Llamas salvajes.



10

**Preparar el mazo de Acto:** crea el mazo de Acto apilando las cartas de Acto del conjunto de encuentros

**Las llamas se propagan** en orden secuencial, de forma que la “1a” esté en la parte superior, seguida de la “2a”, etc. Se trata de las cartas Donde hay humo..., Huida de la residencia, En busca del Dr. Armitage y Llamada de gloria.



**11** **Colocar la carta de referencia:** coloca la carta de referencia de escenario de “Las llamas se propagan” (105) junto al mazo de Plan, de forma que muestre el lado apropiado para la dificultad escogida.

**13** **Crear el mazo de Encuentros:** siguiendo las instrucciones de preparación del escenario, pon aparte las cinco copias de la Traición ¡Fuego! (129), el Sirviente de la llama (114) y el Dr. Henry Armitage (115). A continuación, coge el resto de las cartas de Encuentro y barájalas para crear el mazo de Encuentros.



**12** **Colocar los Lugares:** siguiendo las instrucciones de preparación de la página 3 de la guía de campaña, pon en juego la Habitación de tu amigo (113), con el lado sin revelar boca arriba (por defecto, los Lugares entran en juego sin revelar). A continuación, pon aparte todos los Lugares restantes.

El lado sin revelar de un Lugar se identifica mediante el símbolo de la cerradura que aparece bajo su nombre.

**14** **Leer la introducción del escenario:** lee la introducción del escenario “Las llamas se propagan”, y luego el texto de las cartas de Plan y de Acto boca arriba (Horas intempestivas y Donde hay humo...).



**Escenario I: Las llamas se propagan**  
En Arkham están sucediendo cosas extrañas. Toda la ciudad está a una racha reciente de incendios y macabros “accidentes”. Al Advertiser ha aventurado unas endebles explicaciones, tus colegas tan seguros. Se han visto a unos personajes ataviados con túnicas sucesos tan raros, y un amigo mutuo está convencido de que se les debe. Resolvéis reunirlos en la residencia de vuestro amigo en Miskatonic, para intentar llegar al fondo del asunto. La habitación de tu amigo está vacía, y la residencia...

**15** **Colocar investigadores:** cada investigador comienza la partida en la Habitación de tu amigo. Coloca la carta pequeña o la ficha de cada investigador en la Habitación de tu amigo para representar su ubicación actual.  
Cuando se colocan los investigadores en la Habitación de tu amigo, ésta queda revelada. Puesto que las reglas normales de revelación de un Lugar dicen que se coloquen tantas pistas sobre el Lugar como indique su valor de pista, coloca 2 pistas por investigador en ese Lugar.



El valor de pista de la Habitación de tu amigo es 2. Al revelar la Habitación de tu amigo, se coloca sobre ella una cantidad de fichas de Pista igual al doble de la cantidad de jugadores.

Zona fuera del juego (incluye la zona de victoria, las cartas puestas aparte, etc.).

Cartas puestas aparte



Pila de descartes de Encuentros

Mazo de Encuentros



Carta de referencia de escenario



Mazo de Plan



Mazo de Acto



Zona de juego de Isabelle

Pila de descartes de Isabelle



Apoyos de Isabelle

Ficha de Investigador de Isabelle



Ficha de Investigador de Joe



Lugar (Habitación de tu amigo)

Zona de amenaza de Isabelle\*



Reserva de fichas



Zona de amenaza de Joe\*

Zona de juego de Joe

Apoyos de Joe



Pila de descartes de Joe



\*La zona de amenaza de un investigador es el lugar en el que se colocan Enemigos enfrentados, amenazas vigentes, maldiciones, heridas y otras aflicciones.

## Secuencia de la ronda

*Arkham Horror: El juego de cartas* se juega a lo largo de varias rondas. Durante una ronda, los investigadores se enfrentan a las aterradoras fuerzas de los Mitos, exploran lugares nuevos y diversos, combaten a enemigos letales y, finalmente, se reponen antes de que dé comienzo la siguiente ronda. Cada ronda se divide en cuatro fases:

1. Fase de Mitos
2. Fase de Investigación
3. Fase de Enemigos
4. Fase de Mantenimiento

**Recordatorio:** durante la primera ronda de la partida, **omite la fase de Mitos** y empieza por la fase de Investigación. La fase de Mitos se describe en la página 18.

Cuando se hayan completado las cuatro fases, la ronda termina y la partida continúa con la fase de Mitos de la siguiente ronda. Cada fase se describe con más detalle a continuación.

## La fase de Investigación

La fase de Investigación se centra en los investigadores, que tendrán que tomar decisiones en función de las circunstancias y de quiénes sean.

Durante esta fase, cada investigador juega un turno por separado. Cuando comienza la fase, los investigadores, como grupo, eligen quién jugará el primer turno. Cuando termine el turno de ese investigador, se elige a otro para que juegue el siguiente, y así sucesivamente hasta que todos hayan jugado su turno.

Cada investigador comienza su turno con tres acciones disponibles con las que puede realizar distintas tareas. El investigador activo puede realizar cualquiera de las acciones que se indican a continuación, tantas veces como quiera y en cualquier orden, siempre que tenga disponibles suficientes acciones para gastar. En su turno, un investigador puede usar una acción para:

- ◆ **Robar** 1 carta.
- ◆ Obtener 1 **recurso**.
- ◆ **Activar** una capacidad ➤ (activador de acción).
- ◆ **Jugar** una carta de Apoyo o de Evento desde su mano.
- ◆ **Moverse** a un Lugar conectado.
- ◆ **Investigar** su Lugar actual.
- ◆ **Enfrentarse** a un Enemigo en su Lugar actual.
- ◆ Intentar **evitar** a un Enemigo enfrentado a él.
- ◆ **Combatir** a un Enemigo enfrentado en su Lugar actual.
- ◆ **Negociar** con un Enemigo en su Lugar actual usando una capacidad ➤.
- ◆ **Desistir** del escenario usando una capacidad ➤.

Si un investigador está enfrentado a uno o más Enemigos preparados, realizar cualquier acción que no sea **evitar**, **combatir** o activar una capacidad con un indicador de **negociar** o **desistir** en su texto hará que cada uno de esos Enemigos ataque al investigador. Este tipo de ataque se llama **ataque de oportunidad** (para más información sobre los ataques de los Enemigos, consulta “La fase de Enemigos” en la página 17).

Cada una de las acciones se describe con más detalle en las páginas siguientes. Además, cada mazo de Investigador trae una carta de referencia de jugador que incluye las acciones de los jugadores y el orden de la ronda.

Un investigador puede terminar su turno antes de tiempo si no hay más acciones que desee realizar. Para indicar que el turno de un investigador ha terminado, pon boca abajo su ficha o su carta pequeña para mostrar su lado en blanco y negro. Las acciones que no haya usado se pierden y no se pueden guardar para turnos posteriores. Después de que cada investigador haya completado su turno, la fase de Investigación termina y se pasa a la fase de Enemigos.

## Consejo para el primer escenario

Al comienzo de la partida, los investigadores están buscando a su amigo en la Universidad Miskatonic. ¿Qué deberían hacer?

En esta situación, algunas acciones son mejores que otras. Si un investigador tiene cartas de Apoyo en la mano que parezcan útiles, debería plantearse emplear la acción de **jugar** para jugar algunas de esas cartas; esto permitirá que el investigador esté preparado cuando deba enfrentarse a un Enemigo o desafío inesperado. Para hacer avanzar el acto, los investigadores tendrán que encontrar 2 pistas 🕵️, así que ten en cuenta que tu investigador tendrá que **investigar** o emplear otros trucos para descubrir esas pistas en su Lugar!

Como alternativa, las acciones de **robar** y de **recursos** podrían resultar útiles para ayudar a un investigador a conseguir cartas y recursos que le vengan bien más adelante.



## Tipos de acciones

Las siguientes acciones son las que pueden realizar los jugadores durante su turno. Algunas de ellas son acciones básicas (las acciones básicas son las que pueden realizarse sin activar la capacidad de una carta ni jugar una carta).

### Robar

Robar es una acción básica. El investigador que usa esta acción roba 1 carta de la parte superior de su mazo.



*Nota: si un investigador fuese a robar la primera carta de su mazo y éste estuviera vacío, recibe 1 punto de horror y baraja su pila de descartes para volver a formar su mazo. A continuación, roba la primera carta del mazo recién formado.*

### Recursos

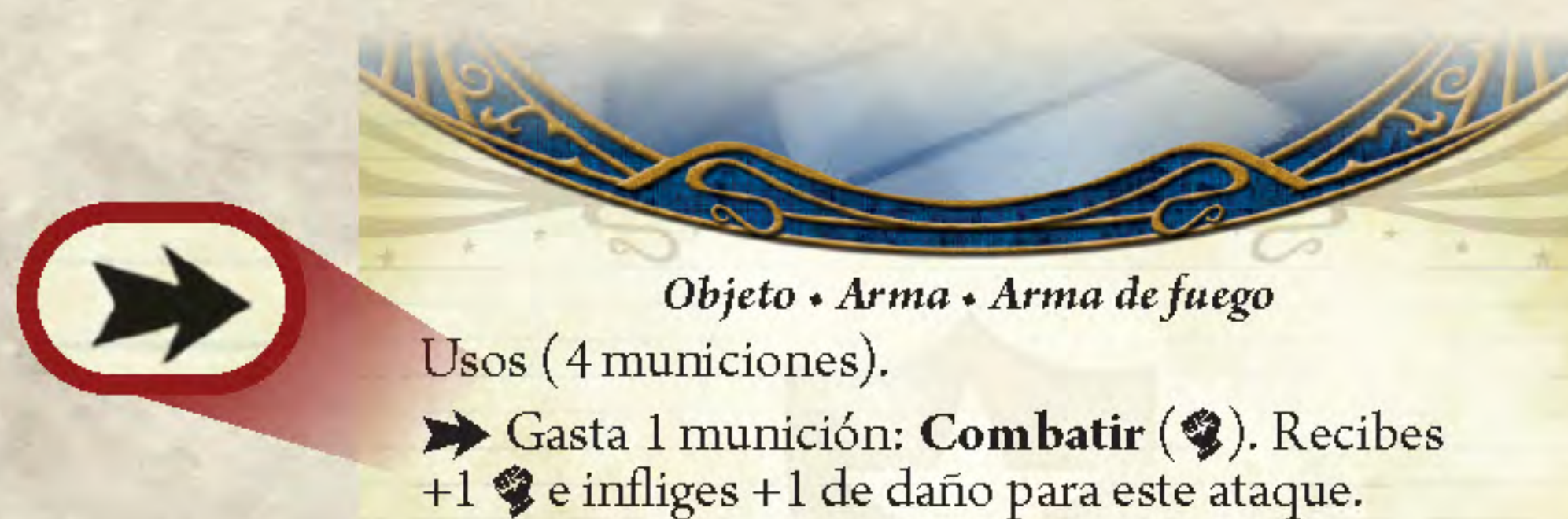
Recursos es una acción básica. El investigador que usa esta acción obtiene 1 recurso de la reserva de fichas (los recursos se suelen utilizar para pagar el coste de las cartas y efectos).



*Consejo estratégico: gastar acciones para robar cartas y obtener recursos puede ser efectivo cuando necesitas jugar una carta concreta, pero normalmente no resulta eficiente y hace perder tiempo en comparación con el uso de capacidades de cartas. ¡Usa estas acciones cuando no sepas bien qué hacer o como último recurso!*

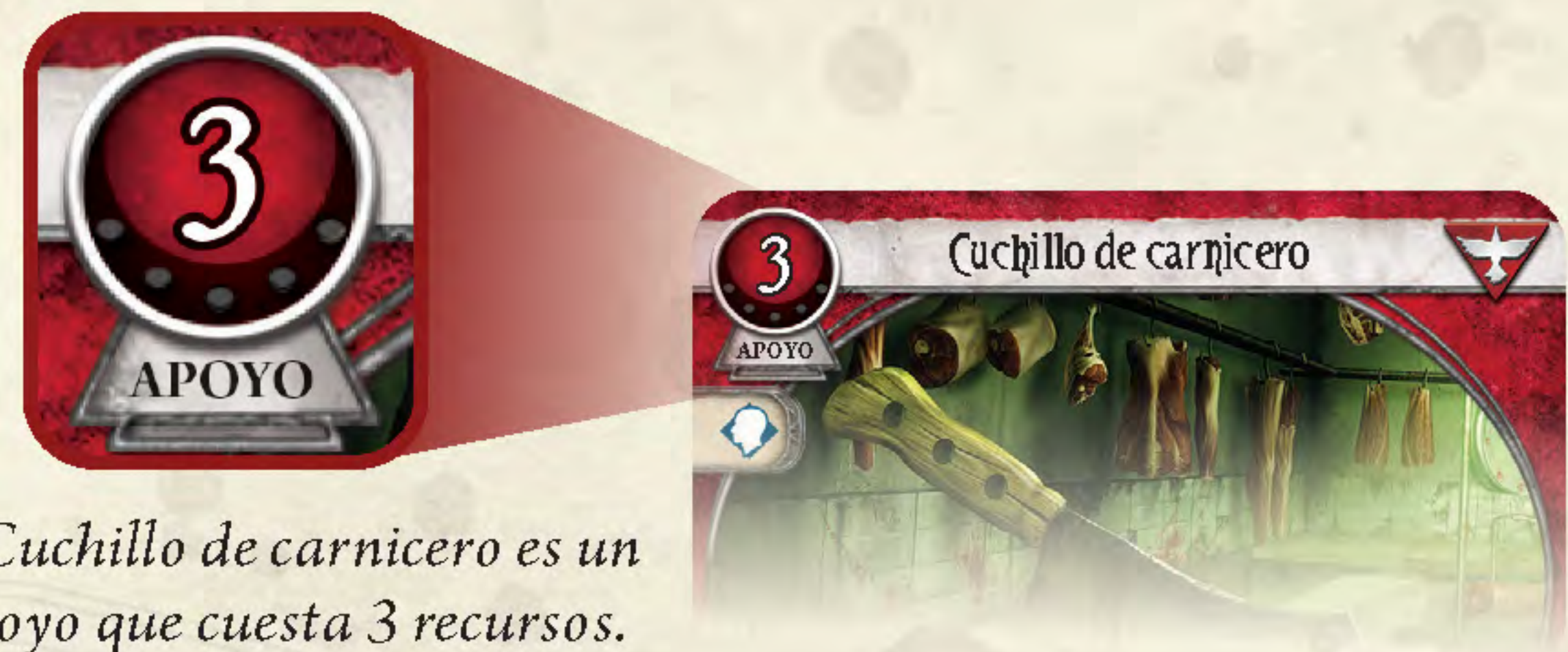
### Activar

Activar es una acción. El investigador que usa esta acción resuelve una capacidad ➔ (activador de acción) de una carta en juego que esté bajo su control, de su Lugar o de una carta de Encuentro que esté en su Lugar, o de la carta de Acto o de Plan en curso. Las capacidades de cartas que no estén en juego (como en la mano o pila de descartes de un investigador) no se pueden activar de este modo a menos que se indique algo distinto. Ten en cuenta que algunas capacidades de activación pueden costar más de 1 ➔ para resolverlas.



## Jugar

Jugar es una acción. Cuando un investigador usa esta acción, elige una carta de Apoyo o de Evento de su mano, paga su coste de recursos y la juega. El coste de recursos y el tipo de una carta aparecen en su esquina superior izquierda.



*El Cuchillo de carnicero es un Apoyo que cuesta 3 recursos.*

Para pagar un coste de recursos, el investigador que juega la carta debe mover una cantidad de recursos igual al coste desde su reserva de recursos a la reserva de fichas general.

Las reglas para jugar cada tipo de carta son las siguientes:

- ❖ Si la carta jugada es una **carta de Evento**, el investigador resuelve sus efectos y a continuación la coloca en su pila de descartes.
- ❖ Si la carta jugada es una **carta de Apoyo**, el investigador la coloca en su zona de juego. Permanece en juego hasta que una capacidad o efecto de juego la retire.
- ❖ **Las cartas de Habilidad no se juegan.** Para usar sus capacidades e iconos, estas cartas deben asignarse a una prueba de habilidad desde la mano de un investigador (consulta "Modificar los valores de habilidad en las pruebas de habilidad" en la página 15).

*Nota: jugar cartas con la palabra clave Rápido no cuesta una acción.*

## Espacios de equipamiento

Los espacios restringen la cantidad de cartas de Apoyo de una categoría concreta que puede tener en juego un investigador a la vez. Los espacios disponibles de un investigador son: **1 espacio de accesorio, 1 espacio de cabeza, 1 espacio de cuerpo, 1 espacio de aliado, 2 espacios de mano y 2 espacios arcanos.**

	1 espacio de accesorio		1 espacio de cabeza
	1 espacio de cuerpo		1 espacio de aliado
	1 espacio de mano		2 espacios de mano
	1 espacio arcano		2 espacios arcanos

Los iconos anteriores indican que un Apoyo ocupa el espacio o espacios indicados del investigador. Si un Apoyo no tiene símbolos de espacio, no ocupa ninguno.

Si un investigador quiere jugar u obtener el control de un Apoyo y carece de un espacio apropiado, debe elegir y descartar Apoyos que estén bajo su control para hacer sitio al nuevo Apoyo.

## Moverse

Moverse es una acción básica. El investigador que usa esta acción se mueve a un Lugar conectado. Mueve la ficha o carta pequeña de ese investigador a cualquier Lugar que esté indicado como conexión en el Lugar actual del investigador. Las conexiones de un Lugar se indican mediante los iconos de la parte inferior de su carta, que coinciden con un icono igual junto al nombre de uno o más Lugares conectados (ver a continuación). Si el Lugar al que se mueva el investigador está sin revelar, se le da la vuelta a su lado revelado. Cuando esto ocurra, recuerda colocar la cantidad de pistas indicada en el Lugar (consulta “Cartas de Lugar” en la página 4).

Usa las fichas de Conexión incluidas para indicar qué Lugares están conectados entre sí.

*Nota: las conexiones de algunos Lugares pueden cambiar cuando se revele otro Lugar, debido a una puerta cerrada o a un viaje sólo de ida.*



*Isabelle Barnes se mueve de la Habitación de tu amigo a la Residencia. Las conexiones de ambos Lugares se indican mediante los iconos de conexión y la ficha de Conexión.*

## Investigar

Investigar es una acción básica. El investigador que usa esta acción investiga su Lugar actual para intentar encontrar pistas. El investigador realiza una prueba de intelecto (🧠) contra el valor de velo del Lugar:

Si el investigador tiene éxito, logra descubrir 1 pista del Lugar. Cuando un investigador descubre una pista de un Lugar, el jugador coge 1 pista que estuviera en el Lugar y la pone en su carta de Investigador.

Si el investigador fracasa, no se descubre ninguna pista.



Valor de velo

## Enfrentarse

Enfrentarse es una acción básica. El investigador que usa esta acción se enfrenta a 1 Enemigo que esté en su Lugar (que no esté enfrentado a ningún investigador o que esté enfrentado a otro investigador en ese momento). Para enfrentarse a un Enemigo, el investigador coloca ese Enemigo en su zona de amenaza.



La acción de enfrentarse es especialmente eficaz al lidiar con Enemigos Indiferente, porque no es posible atacar ni evitar a los Enemigos Indiferente a menos que estén enfrentados a un investigador (consulta “Enfrentamiento y palabras clave de Enemigos” en la página 14).

*Consejo estratégico: enfrentarse a Enemigos te permite evitarlos o atacarlos sin arriesgarte a golpear a tus compañeros. ¡Usa esta acción para que otros investigadores puedan quedar libres!*

## Determinar habilidades para pruebas de habilidad

Varias acciones básicas requieren que el investigador realice una prueba de una habilidad concreta contra un valor de dificultad que aparece en la carta objetivo. Son las siguientes:

- 👊 **Combatir** (👊). Un investigador realiza una prueba de su valor de combate contra el valor de combate del Enemigo objetivo.
- 🦶 **Evitar** (🦶). Un investigador realiza una prueba de su valor de agilidad contra el valor de evitar del Enemigo objetivo.
- 🧠 **Investigar** (🧠). Un investigador realiza una prueba de su valor de intelecto contra el valor de velo de su Lugar.

Otras acciones, como la acción de combatir que aparezca en un arma o la de investigar que aparezca en una herramienta, pueden indicar una habilidad distinta para que el investigador la ponga a prueba al resolver la capacidad. Esto se indica mediante el símbolo entre paréntesis que aparece tras la acción en negrita.

*Ejemplo: La Llama cósmica tiene la capacidad “➡: **Combatir** (👊). [...]”, lo que indica que el investigador debe hacer una prueba de voluntad en lugar de combate para esta prueba.*

## Evitar

Evitar es una acción básica. El investigador que usa esta acción intenta evitar a un Enemigo al que esté enfrentado. El investigador realiza una prueba de agilidad (👉) contra el valor de evitar de dicho Enemigo.



Si el investigador tiene éxito, evita al Enemigo objetivo; éste queda agotado y se rompe el enfrentamiento. Mueve esa carta de Enemigo de la zona de amenaza del investigador al Lugar actual del investigador para indicar que ya no está enfrentado a ese investigador.

Si el investigador fracasa, el Enemigo no es evitado y sigue preparado y enfrentado al investigador.

Algunos Enemigos tienen la palabra clave Alerta, lo que hace que evitarlos sea más peligroso (consulta "Enfrentamiento y palabras clave de Enemigos" a la derecha).

*Consejo estratégico: evitar Enemigos puede ser crucial para tener éxito. Los Enemigos agotados no se enfrentan automáticamente a los investigadores, no realizan ataques de oportunidad y tampoco atacan durante la fase de Enemigos. Si no estás armado o necesitas alejarte de un Enemigo letal, plantéate evitarlo en lugar de realizar un ataque que sabes que seguramente fracase.*

## Combatir

Combatir es una acción básica. El investigador que usa esta acción ataca a 1 Enemigo que esté en su Lugar actual. El investigador realiza una prueba de combate (👊) contra el valor de combate del Enemigo.



Si el investigador tiene éxito, inflige 1 punto de daño al Enemigo atacado. Algunas armas, hechizos y otros ataques especiales pueden modificar la cantidad de daño infligido. Coloca sobre el Enemigo una cantidad de fichas de Daño igual a la cantidad de daño infligida. Si en cualquier momento un Enemigo tiene tanto daño como su salud o más, queda derrotado y se coloca en la pila de descartes de Encuentros. Si la parte inferior del cuadro de texto del Enemigo indica que proporciona puntos de victoria (con la palabra clave **Victoria X**), en lugar de descartar la carta, colócala en una zona puesta aparte, donde se considerará que está "en la zona de victoria".

Si el investigador fracasa, no se inflige daño al Enemigo atacado. Si ese Enemigo estaba enfrentado a otro investigador, el daño que se le hubiera infligido al Enemigo se le inflige en su lugar al investigador enfrentado a ese Enemigo.

Algunos Enemigos tienen la palabra clave Represalia, lo que hace que combatirlos sea más peligroso (consulta "Enfrentamiento y palabras clave de Enemigos" a la derecha).

## ¡ATENCIÓN!

### Enfrentamiento y palabras clave de Enemigos

Presta especial atención a las palabras clave de los Enemigos y a quién está enfrentado un Enemigo a la hora de intentar combatir o evitar.

- 👉 Si un investigador fracasa en una prueba de combate contra un Enemigo enfrentado a otro investigador, el daño que se le hubiera infligido a ese Enemigo se le inflige en su lugar al investigador enfrentado.
- 👉 Si un investigador fracasa en una prueba de combate que tiene como objetivo a un Enemigo preparado que tenga la palabra clave **Represalia**, el Enemigo objetivo ataca a ese investigador (consulta "Represalia" en la página 44).
- 👉 Si un investigador fracasa en un intento de evitar que tiene como objetivo a un Enemigo preparado que tenga la palabra clave **Alerta**, el Enemigo objetivo ataca a ese investigador (consulta "Alerta" en la página 38).
- 👉 Un Enemigo que tenga la palabra clave **Indiferente** no se enfrenta automáticamente a los investigadores. Por lo tanto, los investigadores no pueden tomar como objetivo a un Enemigo Indiferente para pruebas de combate o de evitar a menos que dicho Enemigo esté enfrentado a un investigador (consulta "Indiferente" en la página 38).
- 👉 Independientemente de si un ataque tiene éxito o fracasa, un Enemigo preparado que tenga la palabra clave **Escurridizo** huirá a un Lugar conectado (consulta "Escurridizo" en la página 41).

## Negociar

Negociar es una acción de jugar o activar que representa el intento de un investigador por crear una distracción o salvarse de una situación hablando.

Una acción de negociar aparece con un indicador de acción en negrita y no activa ataques de oportunidad al usarla. Este tipo de acción aparece en algunas cartas de Jugador y/o en capacidades de cartas de Escenario.



Cada capacidad de negociar es única y puede incluir una prueba de habilidad. Las capacidades de negociar requieren que haya un Enemigo presente en el Lugar del investigador que la realiza a menos que se indique expresamente algo distinto.

## Desistir

Desistir es una acción de jugar o activar que permite a los investigadores marcharse del escenario en curso.

Una acción de desistir aparece con un indicador de acción en negrita y no activa ataques de oportunidad al usarla. Cuando un investigador desiste, coloca todas sus pistas y/o fichas específicas del escenario en su Lugar actual. Ese investigador se retira de la partida y no puede seguir realizando acciones ni quedar derrotado.

**Nota importante:** retirar a un investigador de la partida no cambia el valor (por investigador) (por ejemplo, si un investigador desiste en una partida de cuatro jugadores, el número de investigadores que seguirá indicando el símbolo es cuatro, no tres).

## Habilidades y pruebas de habilidad

Cada investigador posee cuatro habilidades: voluntad (☞), intelecto (☞), combate (☞) y agilidad (☞). Cuanto mayor sea el valor de un investigador en una habilidad, mejor se le darán las tareas relacionadas con ella.

Hay varias situaciones que requieren que un investigador realice una prueba de habilidad. Una prueba de habilidad enfrenta el valor de un investigador en una habilidad concreta contra un valor de dificultad determinado por la capacidad o efecto que iniciara la prueba. Para realizar una prueba de habilidad, el investigador revela una ficha de Caos aleatoria de la bolsa de caos para modificar el valor de su habilidad. Si el valor modificado de la habilidad es igual o superior a la dificultad de la prueba, tiene éxito. Si no lo es, fracasa. Las consecuencias de tener éxito o fracasar en una prueba las proporciona la capacidad o efecto que iniciara la prueba.

### Indicadores de las pruebas de habilidad

Al realizar una acción básica, como **combatir**, **evitar** o **investigar**, las habilidades que se ponen a prueba son ☞, ☞ y ☞ respectivamente.

Las capacidades de algunas cartas tienen indicadores de acción en negrita. Cada indicador de acción en negrita muestra entre paréntesis la habilidad que se pone a prueba después del tipo de acción indicado.

- ☞ Una carta que dice “☞: **Combatir** (☞)” indica que el investigador que la activó debe usar su ☞ durante la prueba de habilidad.
- ☞ Una carta que indique (☞ o ☞) en su capacidad ☞ indica que el investigador que la activó puede elegir cuál de las habilidades indicadas quiere usar durante la prueba de habilidad.

### Modificar los valores de habilidad en las pruebas de habilidad

Antes de robar una ficha de Caos para una prueba de habilidad, el investigador puede potenciar el valor de su habilidad. Tiene dos formas de hacer esto:

En primer lugar, el investigador puede asignar cartas válidas de su mano a la prueba. Una carta válida tendrá uno o más iconos que coincidan con la habilidad de la prueba que se está realizando. Un icono comodín (?) vale para cualquier habilidad. Cada icono válido asignado aumenta en 1 el valor de la habilidad del investigador durante esa prueba. El investigador que esté realizando la prueba puede asignar a la misma cualquier cantidad de cartas desde su mano. Cada uno de los demás investigadores que esté en el mismo Lugar que ese investigador puede asignar 1 carta desde su mano para ayudar.

No pagues el coste de recursos de una carta al asignarla a una prueba de habilidad.



Iconos de habilidad

Además, los investigadores pueden activar capacidades ⚡ (de activación libre) durante una oportunidad de los jugadores de prueba de habilidad (indicada en el diagrama “Orden de resolución de las pruebas de habilidad” de la página siguiente), lo cual podría modificar el valor de habilidad del investigador en esa prueba.

Las fichas de Caos reveladas también pueden modificar el valor de habilidad del investigador, como se describe en la sección siguiente.

### Revelar fichas de Caos para una prueba de habilidad

Después de asignar cartas y activar capacidades ⚡ para la prueba de habilidad, el investigador que la realiza revela una ficha de Caos de la bolsa de caos.

Cada ficha de Caos tiene un modificador numérico que influye en el resultado de la prueba de habilidad. El modificador de la ficha de Caos revelada se aplica al valor de habilidad del investigador para la prueba en curso. Las fichas con símbolo tienen efectos adicionales que se describen a continuación.



Ficha de cráneo



Ficha de sectario



Ficha de tablilla



Ficha de Antiguo

Si se roba una ficha ☞, ☞, ☞, o ☞, consulta la carta de referencia de escenario y resuelve el efecto correspondiente.



Ficha de símbolo arcano

Si se roba una ficha ☞, consulta tu carta de Investigador y resuelve el efecto ☞ de tu investigador.



Ficha de fracaso automático

Si se roba una ficha ☞, la prueba fracasa automáticamente. Independientemente del valor de habilidad del investigador, de los modificadores o de la dificultad de la prueba, el valor de habilidad modificado del investigador se considera 0.

### Concluir una prueba de habilidad

Al calcular el valor de habilidad modificado del investigador, éste tendrá éxito en la prueba o fracasará y resolverá todos sus efectos. Algunas cartas de Habilidad tienen una capacidad que se resuelve al completar una prueba de habilidad si la carta de Habilidad está asignada a dicha prueba.

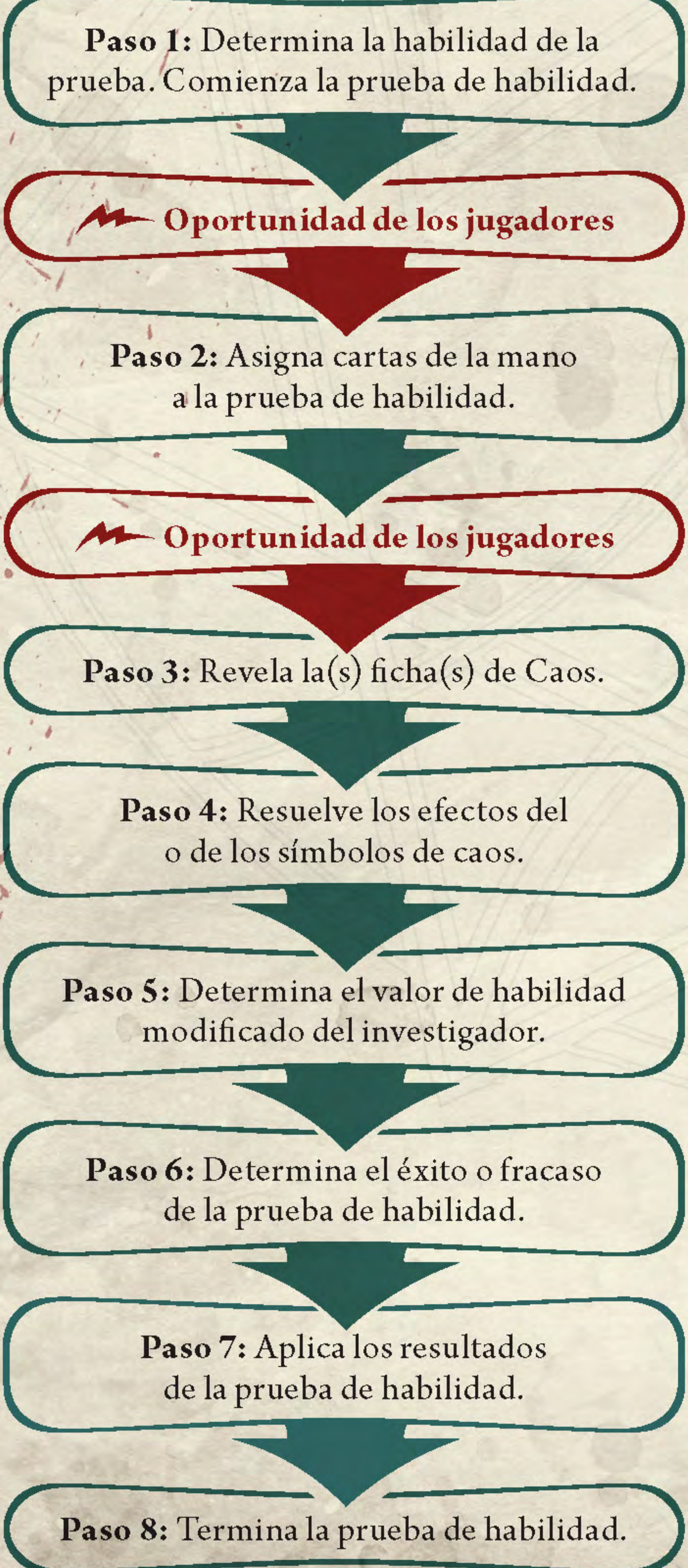
Al completar una prueba de habilidad, descarta todas las cartas de Jugador asignadas a ella y devuelve la ficha de Caos revelada a la bolsa de caos.





## Orden de resolución de las pruebas de habilidad

A continuación se presenta el esquema paso a paso que hay que seguir al realizar una prueba de habilidad. Los pasos de oportunidad de los jugadores indican los momentos en los que los jugadores pueden activar capacidades.



## Ejemplo de prueba de habilidad

Dexter Drake roba la Traición Humo nocivo, que dice: “**Revelación** – Realiza una prueba de o de (3). Recibe 1 punto de daño por cada punto que te falte para tener éxito”.

En el **Paso 1**, Dexter determina la habilidad que debe poner a prueba. En este caso, el valor de voluntad () de Dexter es 5, y su valor de agilidad () es 3, así que elige su voluntad para la prueba.

Los investigadores asignan cartas a las pruebas de habilidad durante el **Paso 2**. Por desgracia, a Dexter no le quedan cartas en la mano, ¡por lo que no puede asignar iconos de habilidad a la prueba! Por suerte, Isabelle Barnes también se encuentra en su Lugar y decide asignar a la prueba una carta con 1 icono . Esto concede a Dexter una bonificación de +1 a su habilidad de voluntad para la prueba.

Al llegar al **Paso 3**, Dexter saca una ficha de Caos al azar de la bolsa de caos y revela un “-3”. Si la ficha de Caos hubiera sido un símbolo, resolvería los posibles efectos durante el **Paso 4**. Sin embargo, en este caso, la ficha de Caos solamente aplica un modificador numérico.

Para el **Paso 5**, se aplica el modificador de la ficha de Caos al valor de voluntad de Dexter para la prueba. Su valor es 5 (de su valor base) +1 (por la carta de Isabelle) y -3 por la ficha de Caos, ¡lo que da un valor de habilidad total de 3! Puesto que el valor de habilidad de Dexter es igual a la dificultad de 3 de la prueba, ¡tiene éxito!

Tras determinar si ha tenido éxito o no en el **Paso 6**, Dexter aplica los resultados de la prueba exitosa en el **Paso 7**. La ficha de Caos revelada se devuelve a la bolsa de caos y la prueba de habilidad termina en el **Paso 8**. Los efectos del Humo nocivo se han resuelto y se descarta sin que tenga ningún efecto. Si Isabelle no hubiera estado cerca para asignar la carta a su prueba, ¡Dexter habría fracasado y recibido 1 punto de daño!

## La fase de Enemigos

En la fase de Enemigos, éstos van a por los investigadores y los atacan si tienen la oportunidad.

Si no hay Enemigos en juego, pasa a la fase de Mantenimiento. Si no es así, resuelve los siguientes pasos en orden:

1. **Los Enemigos se mueven.** Cada Enemigo preparado que tenga la palabra clave Cazador o Errante se mueve durante la fase de Enemigos según las instrucciones de su palabra clave, que se describen a continuación.
  - ◆ Los Enemigos preparados que tengan la palabra clave Cazador se mueven una vez a un Lugar conectado, en la dirección del investigador más cercano.
  - ◆ Los Enemigos preparados que tengan la palabra clave Errante se mueven una vez a un Lugar conectado, en la dirección de su objetivo (indicado entre paréntesis junto a la palabra clave Errante). La palabra clave Errante podría dar como objetivo una dirección concreta, un Lugar concreto o una carta de Escenario en particular (como un Enemigo o una Traición).
  - ◆ Si un Enemigo se mueve a un Lugar con uno o más investigadores, se enfrenta inmediatamente a uno de ellos (consulta “Enfrentamiento con Enemigos” en la página 19).
  - ◆ *Ten en cuenta que los Enemigos agotados, los que ya están enfrentados y los Enemigos Cazador que estén en un Lugar con uno o más investigadores no se mueven.*
2. **Los Enemigos atacan.** Cada Enemigo preparado y enfrentado realiza un ataque contra el investigador al que esté enfrentado. Si hay más de un investigador enfrentado a un mismo Enemigo, los investigadores resuelven los ataques enemigos en el orden de juego. Un investigador enfrentado a más de un Enemigo decide el orden en el que atacan dichos Enemigos.
  - ◆ Cuando un Enemigo ataca, inflige su daño y su horror de forma simultánea al investigador enfrentado (consulta “Daño y horror” a la derecha).

La cantidad de daño y horror infligida por el ataque de un Enemigo aparece en la parte inferior de su cuadro de texto.



Después de que un Enemigo ataque durante la fase de Enemigos, agótalo para indicar que ha atacado (los Enemigos no se agotan durante otros ataques, como los ataques de oportunidad).

Después de que hayan atacado todos los Enemigos preparados y enfrentados, la fase de Enemigos termina. Pasa a la fase de Mantenimiento.

## Daño y horror

Durante un escenario, los investigadores pueden sufrir daño y/u horror. Los valores de salud y cordura de un investigador indican cuánto daño y horror puede sufrir antes de quedar derrotado.

- ⦿ Cuando un investigador recibe daño, debe asignar ese daño a una carta que controle. Para ello, coloca daño sobre la carta de Investigador y/o sobre cualquiera de las cartas de Apoyo de ese investigador que tengan salud, hasta su valor de salud como máximo. No es posible asignar daño a una carta que no tenga valor de salud.
  - ◆ Si un investigador recibe “daño directo”, **debe** asignar ese daño a su carta de Investigador.
- ⦿ Cuando un investigador recibe horror, debe asignar ese horror a una carta que controle. Para ello, coloca horror sobre la carta de Investigador y/o sobre cualquiera de las cartas de Apoyo de ese investigador que tengan cordura, hasta su valor de cordura como máximo. No es posible asignar cordura a una carta que no tenga valor de cordura.
  - ◆ Si un investigador recibe “horror directo”, **debe** asignar ese horror a su carta de Investigador.
- ⦿ Si una carta tiene una cantidad de daño igual o superior a su valor de salud, o una cantidad de horror igual o superior a su valor de cordura, la carta queda derrotada. Los Apoyos derrotados se descartan, mientras que los investigadores derrotados quedan eliminados (consulta “Eliminación” en la página 41).

## La fase de Mantenimiento

En la fase de Mantenimiento, los investigadores y los Enemigos se reponen y preparan para la siguiente ronda.

Resuelve los siguientes pasos en orden:

1. Cada investigador pone boca arriba su ficha o carta pequeña de Investigador.
2. Prepara todas las cartas agotadas. Cada Enemigo que no esté enfrentado y que se prepare en el mismo Lugar que un investigador se enfrenta a él en este momento (consulta “Enfrentamiento con Enemigos” en la página 19).
3. Cada investigador roba 1 carta y obtiene 1 recurso.
4. Cada investigador que tenga más de 8 cartas en la mano elige y descarta cartas de su mano hasta que sólo tenga 8.

Tras completar los pasos anteriores, la ronda de juego termina. Continúa con la fase de Mitos de la siguiente ronda de juego.



## La fase de Mitos

En la fase de Mitos, las fuerzas arcanas que se oponen a los investigadores buscan hacer avanzar sus siniestros planes.

La fase de Mitos comprende tres pasos que se describen a continuación.

1. Coloca 1 ficha de Perdición sobre el plan actual.
2. Compara la cantidad total de fichas de Perdición que hay en juego (sobre el plan actual y sobre otras cartas en juego) con el umbral de perdición del plan actual (*nota importante: a menos que una carta indique que puede hacer avanzar el plan actual, éste es el único momento en el que el plan puede avanzar*). Si la cantidad de fichas de Perdición que hay en juego es igual o superior al umbral de perdición del plan actual, haz avanzar el mazo de Plan.
  - ❖ Para hacer avanzar el plan, descarta **todas** las fichas de Perdición que haya en juego (*incluso las que estén en Enemigos, Lugares, Traiciones o cartas de Jugador*), dale la vuelta a la carta de Plan actual, sigue las instrucciones de su dorso y retírala del juego.
  - ❖ A continuación, el anverso de la siguiente carta del mazo de Plan se convierte en la carta de Plan activa.
3. Siguiendo el orden de juego, cada investigador roba la primera carta del mazo de Encuentros y resuelve su texto. Las instrucciones para resolver cada tipo de carta de Encuentro se presentan en las páginas siguientes.



## Tipos de cartas de Encuentro

Existen dos tipos de cartas de Encuentro: Enemigos y Traiciones.

### Traición

Las cartas de Traición representan peligros, maquinaciones, poderes o encuentros letales con las fuerzas arcanas que se enfrentan a los investigadores.

- ☞ Cuando se roba una carta de Traición, comprueba si tiene palabras clave (consulta “Peligro y Oleada” a continuación) y luego resuelve su capacidad de Revelación, que suele requerir que un investigador intente una prueba de habilidad o tome una decisión complicada.
- ☞ Después de resolver la capacidad de Revelación de una Traición, colócala en la pila de descartes de Encuentros a menos que esa Traición se haya puesto en juego, ya sea en la zona de Amenaza de un investigador o vinculada a otra carta de Escenario.



Carta de Traición

### Peligro y Oleada

Peligro y Oleada son palabras clave que aparecen en algunas cartas de Encuentro.

- ☞ Cuando se roba una carta de Encuentro con la palabra clave **Peligro**, el investigador que la ha robado no puede consultar a los demás investigadores a la hora de resolver su capacidad de Revelación. Únicamente el investigador que robó la carta de Encuentro Peligro puede asignar cartas a las pruebas de habilidad que haya en la carta.
- ☞ Cuando se roba una carta con la palabra clave **Oleada**, tras resolver su texto, el investigador que la ha robado debe robar una nueva carta de la parte superior del mazo de Encuentros.

## Enemigo

Las cartas de Enemigo representan monstruos, criaturas o humanos que hacen frente a los investigadores.

Cuando se roba una carta de Enemigo, aparece preparada y enfrentada al investigador que la robó.

☞ Si el Enemigo tiene una instrucción Aparición, entra en juego en el Lugar indicado por dicha instrucción. Se enfrentará automáticamente a un investigador que esté en ese Lugar.

◆ Si el Enemigo tiene instrucciones Aparición que no se pueden cumplir, se descarta.

☞ Cuando aparece un Enemigo, se considera que entra en el Lugar en el que aparece (esto puede ser pertinente para los efectos de algunas cartas).

☞ Si el Enemigo robado tiene la palabra clave Indiferente, aparece sin enfrentar.

Para más información sobre el enfrentamiento con Enemigos, consulta el cuadro "Enfrentamiento con Enemigos" a la derecha.



Carta de Enemigo

## 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 sin enfrentar y colocada en su Lugar. Cada Enemigo que esté en la zona de amenaza de un investigador se considera en el Lugar actual de ese investigador. Si el investigador se mueve, todos los Enemigos enfrentados a él lo siguen estando y se mueven con él.

En cualquier momento en el que un Enemigo preparado y sin enfrentar esté en el mismo Lugar que un investigador, se enfrenta a dicho investigador y se coloca en la zona de amenaza del mismo. Algunos Enemigos tienen la palabra clave Presa, que dicta a quién se enfrenta si hay varias posibilidades (consulta "Presa" en la página 44).

Si hay varios investigadores en el mismo Lugar que un Enemigo preparado y sin enfrentar, el investigador jefe elige a cuál de esos investigadores se enfrenta el Enemigo.

Un Enemigo sin enfrentar se enfrenta inmediatamente a un investigador si:

- ◆ Aparece en un Lugar donde hay un investigador.
- ◆ Se mueve a un Lugar donde hay un investigador.
- ◆ Un investigador se mueve a un Lugar donde hay un Enemigo preparado.
- ◆ Un Enemigo agotado se prepara en un Lugar donde hay un investigador.



## ¿Y ahora qué?

Después de resolver la fase de Mitos, la partida continúa de forma normal con la fase de Investigación. Sigue resolviendo rondas de juego hasta que los jugadores alcancen una resolución del escenario (consulta “Resolución del escenario” en la página 33).

Tras haber completado tu primera partida, puedes querer continuar la campaña. Para ello, lee las “Reglas de campaña ampliadas” en la página 5 de la guía de campaña de *Hermanos de las cenizas*. A continuación, sigue con el escenario “Humo y espejos” empleando las reglas de preparación que hay a la derecha.

Algunos jugadores pueden querer practicar usando distintos investigadores antes de continuar la campaña. Para ello, te recomendamos que revises los investigadores y arquetipos de clases disponibles en la página 24 antes de volver a jugar el primer escenario, “Las llamas se propagan”. Tienes más reglas sobre cómo personalizar el mazo de tu investigador en la página 30.

Encontrarás una referencia rápida de las palabras clave, iconos y símbolos importantes del juego en la contraportada de este reglamento. En caso de que surjan dudas durante la partida, probablemente puedas encontrar respuestas en el Grimorio de Arkham abreviado que empieza en la página 32. Para preguntas con mayor enjundia, consulta el Grimorio de Arkham en línea.

## Preparación de una partida

Esta sección es una versión universal abreviada de las reglas de preparación que pueden usarse para cualquier escenario de *Arkham Horror: El juego de cartas*.

1. **Elegir investigadores:** cada jugador elige un investigador y coloca la carta correspondiente al mismo en su zona de juego (*ten en cuenta que cada jugador debe elegir un investigador distinto para jugar*).
2. **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.
3. **Elegir el investigador jefe:** elige un jugador para que sea el investigador jefe en esta partida y coja la ficha de Investigador jefe. Cada jugador elige su carta pequeña de Investigador o su ficha de Investigador para representar su posición en el mapa durante la partida.
4. **Crear y barajar los mazos de investigador.**
5. **Formar la reserva de fichas:** coloca las fichas de Daño, de Horror, de Pista/Perdición, de Recursos y de Conexión al alcance de todos los investigadores.
6. **Formar la bolsa de caos:** coloca las fichas de Caos indicadas por las instrucciones de preparación de la campaña en la bolsa de caos. Devuelve las demás fichas de Caos a la caja del juego.
  - ◆ En el modo de campaña, si no es el primer escenario, usa la bolsa de caos con la composición que tuviera al completar el escenario anterior.
7. **Coger los recursos iniciales:** cada investigador obtiene 5 recursos de la reserva de fichas.
8. **Robar la mano inicial:** cada jugador roba 5 cartas. Cada jugador puede cambiar su mano inicial una vez.
  - ◆ 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 puestas aparte al mazo de su propietario y baraja éste.
9. **Leer la introducción del escenario en la guía de campaña.**
10. **Realizar las instrucciones de preparación del escenario indicadas en la guía de campaña:** esto incluye reunir los conjuntos de encuentros indicados, colocar Lugares, colocar las fichas/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.
11. **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.
12. **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.
13. **Colocar la carta de referencia de escenario junto al mazo de Plan:** ¡el juego está en marcha!

Durante la preparación no hay oportunidades de acción, por lo que los jugadores sólo pueden activar capacidades de cartas o jugar cartas de su mano si se cumple la condición de activación concreta de la carta o capacidad.

## Juego de campaña

Una campaña es una historia larga ambientada en el aciago universo de los Mitos de Lovecraft que se desarrolla a lo largo de varios escenarios interrelacionados. A medida que progresa la campaña, cada investigador obtiene experiencia y traumas que se reflejan en los cambios que sufre su mazo. Las decisiones, victorias y derrotas se anotan en el registro de campaña y pueden tener repercusiones a largo plazo.

Para empezar una campaña, sigue sus instrucciones de preparación en la guía de campaña.

### El registro de campaña

El registro de campaña (que se encuentra casi al final de la guía de campaña) se usa para anotar el progreso y desarrollo de la misma. Al final de cada escenario, los jugadores escriben toda la información pertinente en el registro de campaña para anotar sus resultados. Esto incluye la experiencia obtenida por los investigadores, el nivel de trauma de cada investigador, las Debilidades o Apoyos de historia conseguidos y el nombre de cualquier investigador que haya muerto o se haya vuelto loco.

Por comodidad, te recomendamos que imprimas o fotocopies el registro de campaña para poder jugar la campaña varias veces. Puedes encontrar archivos PDF descargables de cada campaña en [www.fantasyflightgames.es](http://www.fantasyflightgames.es).

### “Anota en el registro de campaña...”

Los jugadores recibirán frecuentes instrucciones de anotar un dato importante o un elemento de la historia en el registro de campaña. Salvo que se indique algo distinto, escribe estas frases en la sección “Notas de campaña”. Es habitual que se haga referencia a estas notas en escenarios posteriores, de forma que las decisiones tomadas en un escenario también tengan peso en los siguientes. Si los jugadores deben tachar alguna de estas notas, la nota tachada se ignora durante el resto de la campaña.

Puesto que los jugadores pueden tener que comprobar el registro de campaña para ver si hay una frase concreta en cualquier momento de la campaña, es necesario escribir las frases indicadas tal cual se presentan, sin alterarlas.

*Por ejemplo: si los jugadores deben anotar en el registro de campaña que “los investigadores descubrieron 3 notas”, este dato no debe reformularse a “los investigadores descubrieron notas”, porque el número exacto podría ser importante en un escenario posterior.*

### “Recuerda que...”

A veces, una carta de Escenario pedirá a los investigadores que “recuerden” una frase concreta, normalmente basada en una acción que han realizado o en una decisión que han tomado dentro del escenario. Esta frase podría aparecer en un momento posterior de ese escenario y activar efectos adicionales. **No es necesario anotar la frase en el registro de campaña**, porque sólo será relevante durante el escenario en curso o durante su resolución.

Si este tipo de efectos emplea la segunda persona, se referirán al investigador que resuelve el efecto.

### “Convertirse/Ser el portador/afectado de...”

En distintos puntos de una campaña, los jugadores pueden tener que hacer que alguien sea el “portador” de un Apoyo de historia concreto o el “afectado” por una Debilidad concreta. Cuando ocurre algo así, el jugador añade la carta a su mazo, ignorando todos los requisitos y restricciones de creación de mazos. La carta no cuenta para el tamaño de mazo de ese investigador.

### Avanzar al siguiente escenario

Tras completar un escenario, actualizar el registro de campaña y adquirir nuevas cartas, avanza al siguiente escenario de la campaña como indique la guía de campaña.

### Unirse a una campaña o abandonarla

Tras el comienzo de una campaña, los jugadores pueden entrar y salir de ella libremente entre un escenario y otro.

Si un jugador abandona la campaña, no elimines su información del registro de campaña, pues puede volver a unirse a ella en cualquier momento entre un escenario y otro.

Si un nuevo jugador se une a la campaña, debe elegir un investigador que no se haya usado con anterioridad durante esa campaña. El jugador comienza como si fuera su primer escenario en la campaña, sin experiencia ni traumas.





## Traumas, muerte y locura

Debido a sus encuentros con los Mitos, los investigadores pueden acabar irremediablemente marcados o algo peor. Los traumas representan los daños permanentes que han sufrido la mente y el cuerpo de un investigador.

- ☞ Si un investigador es derrotado en un escenario, queda eliminado del mismo, pero no necesariamente de la campaña.
  - ◆ Si un investigador es derrotado por recibir una cantidad de daño igual a su salud, sufre 1 trauma físico (anotado en el registro de campaña). Si un investigador tiene una cantidad de traumas físicos igual a su salud impresa, **muere**.
  - ◆ Si un investigador es derrotado por recibir una cantidad de horror igual a su cordura, sufre 1 trauma mental (anotado en el registro de campaña). Si un investigador tiene una cantidad de traumas mentales igual a su cordura impresa, **se vuelve loco**.
  - ◆ En las resoluciones de algunos escenarios, los investigadores pueden ser **devorados** por una entidad cósmica o por alguna abominación horripilante.
- ☞ Si un investigador es derrotado por recibir a la vez una cantidad de daño igual a su salud y de horror igual a su cordura, elige qué tipo de trauma quiere sufrir.
- ☞ Si un investigador **muere**, **se vuelve loco** o es **devorado**, no puede volver a usarse en lo que quede de campaña. El jugador tendrá que elegir un nuevo investigador para usarlo en el siguiente escenario y creará un nuevo mazo de nivel 0 para ese investigador.
- ☞ Si un jugador intenta elegir un nuevo investigador y no quedan investigadores en la colección, los jugadores pierden la campaña y ésta termina.
- ☞ Por cada trauma físico y/o mental que haya sufrido un investigador, éste comienza cada escenario posterior de la campaña con 1 punto de daño y/o de horror respectivamente.

## Ganar y gastar experiencia

A medida que un investigador profundiza en los Mitos, obtiene información sobre las verdades ocultas del mundo, secretos y monstruosidades que la humanidad nunca debió llegar a conocer. Esta información se manifiesta en forma de experiencia. Durante la resolución de un escenario, cada investigador puede ganar 1 o más puntos de experiencia. La obtención de experiencia de cada investigador es propia y no se puede transferir de uno a otro. Es posible obtener experiencia colocando en la zona de victoria cartas de Encuentro que valgan puntos de victoria (normalmente, derrotando monstruos o consiguiendo todas las pistas de un Lugar) o mediante decisiones de la historia y resultados de los escenarios.

Es posible gastar experiencia entre un escenario y otro para aprender nuevas habilidades o hechizos, o para adquirir nuevos objetos y armas, en forma de cartas adicionales. Añadir una nueva carta a un mazo cuesta una cantidad de experiencia igual al nivel de la carta, indicado por uno o más puntos blancos en la esquina superior izquierda de la carta (consulta “Niveles de las cartas” en la página 30). Añadir una nueva carta a tu mazo siempre cuesta al menos 1 punto de experiencia, incluso si la carta que añades es de nivel 0; también es necesario que mantengas tu tamaño de mazo (generalmente, quitando otra carta para no pasarte de tu tamaño de mazo).

Es posible mejorar algunas cartas a sus versiones de nivel superior. Estas cartas comparten nombre entre todas sus versiones, pero pueden tener efectos adicionales, iconos de habilidad adicionales y/o costes distintos. Si un jugador tiene la versión de nivel inferior de una carta y quiere adquirir la de nivel superior, puede mejorar la carta gastando una cantidad de experiencia igual a la diferencia entre ambos niveles. La nueva versión se añade al mazo y la antigua se quita.

Los jugadores no están obligados a gastar toda la experiencia que hayan obtenido entre un escenario y otro. Pueden anotar la experiencia sobrante en la sección “Experiencia sin gastar” del registro de campaña y gastarla más adelante.

## Cartas de recompensa

Algunas campañas contienen un subtipo especial de carta de Jugador: la carta de recompensa de campaña. Las cartas de recompensa de campaña son cartas neutrales (sin clase) que se añaden a la colección de un jugador tras haberlas desbloqueado jugando.

- Las cartas de recompensa se identifican mediante la palabra clave **Recompensa** y por la imagen dorada de la esquina superior izquierda de la carta, como se indica a continuación.



Carta de recompensa

- Cuando las reglas de la campaña informen a los jugadores de que han ganado una carta de recompensa (generalmente en un texto de resolución o interludio), dicha carta se añade a la colección de cartas de Jugador. **Los jugadores no pueden usar una carta de recompensa en la creación de mazos, ni tampoco jugarla, a menos que la hayan desbloqueado mediante un resultado de la campaña.**
- Las cartas de recompensa pueden modificar el modo en el que los jugadores juegan al juego, añadiendo al mazo de un investigador opciones de creación de mazo, nuevas capacidades o restricciones únicas.
- Los investigadores nunca están obligados a incluir en sus mazos ninguna carta de recompensa de campaña que hayan desbloqueado.

## Modo de campaña épico

Tras completar una campaña, es posible que quieras continuar la historia de tu investigador en otra campaña. El modo de campaña épico ofrece un reto para los jugadores que quieran ver cuánto tiempo logra prevalecer su investigador frente a innumerables horrores, y sólo es apto para espíritus fuertes. Cuando tu investigador muera, se vuelva loco o quede eliminado de la campaña de cualquier otra forma, su experiencia acumulada a lo largo de cada campaña determinará tu puntuación total.

Para jugar al modo de campaña épico, sigue estas reglas:

- No es necesario transferir a la siguiente campaña todos los investigadores que sobrevivieran a la campaña original.
- Pierde toda la experiencia obtenida en la campaña anterior. Anota la cantidad de experiencia (X) ya ganada por tu investigador concreto en el registro de la próxima campaña del siguiente modo: *“Experiencia total ganada por [nombre del investigador]: X”*. Tras completar una campaña, o si el investigador **muere** o **se vuelve loco**, añade este total a tu cantidad final de experiencia para determinar lo bien que lo has hecho.
- Retira de tu mazo todas las cartas de nivel 1–5, reiniciándolo para que contenga únicamente cartas de nivel 0. Puedes volver a crear el mazo de tu investigador con las cartas de la colección como si estuvieras empezando una campaña.
- Transfiere a la nueva campaña todos los traumas físicos y mentales y todos los Apoyos de historia y Debilidades obtenidos. Todas las demás notas del registro de campaña de la campaña anterior se borran y no se transfieren a la nueva campaña.
- Reinicia la bolsa de caos. Crea una nueva bolsa de caos al preparar la nueva campaña. Cuando comiences la siguiente campaña, elige un nivel de dificultad igual o superior que el nivel de dificultad de tu campaña anterior.
- Si tu investigador tiene una capacidad que se produzca “al comienzo de la campaña” o “al crear el mazo”, como experiencia de bonificación, esa capacidad se activa una vez más al transferirse a una campaña nueva.

Las cartas y guías de campaña están escritas y equilibradas suponiendo que los investigadores no se transfieren de una campaña a otra. Por este motivo, es habitual referirse a las campañas como “la campaña” (*por ejemplo, “durante el resto de la campaña...”*). Al interpretar efectos así, considera cada campaña como independiente del resto. Sin embargo, algunos de estos efectos deben interpretarse como si cada campaña se jugara como parte de una campaña continua. Esto incluye las reglas que determinan cómo funcionan las Debilidades o Apoyos de historia obtenidos, así como las reglas adicionales que debe seguir un investigador concreto (*por ejemplo, “durante el resto de la campaña, el afectado por la Debilidad X debe hablar de forma enigmática”*).

## Escenarios independientes

Todos los escenarios se pueden jugar como escenarios independientes. Al jugar un escenario de este modo, consulta cualquier sección “Escenario independiente” para ver las reglas concretas durante la preparación. Puedes encontrar más información sobre los escenarios independientes en el Grimoire de Arkham en línea.



## Arquetipos de clases

En *Arkham Horror: El juego de cartas*, cada jugador adopta el papel de un investigador de los Mitos de Arkham Horror y usa un mazo de cartas para representar a ese personaje en el juego.

Las distintas cartas de Jugador con las que pueden formarse estos mazos se dividen en cinco clases. Una clase es un grupo grande de cartas vinculadas por tema y sinergias. La estrategia y enfoque táctico de cada personaje en el juego están muy influidos por la clase (o clases) de las cartas que pueda usar.

Las cinco clases son **Guardián, Buscador, Rebelde, Místico y Superviviente**. Las cartas neutrales no tienen clase y puede usarlas cualquier investigador. Las siguientes páginas sirven como introducción de cada clase y del mazo de investigador que representa a dicha clase en esta caja básica.

## Mazos iniciales

Investigar las letales maquinaciones de los Mitos es una tarea peligrosa. Tendrás que enfrentarte a monstruosidades y horrores que escapan a tu comprensión, y el conocimiento que buscas podría causarle un daño irreparable a tu psique. Necesitarás aliados fuertes, habilidades útiles y las mejores herramientas posibles para tener éxito en las campañas que te esperan.

Para ayudarte en tus investigaciones, la caja básica incluye un mazo inicial de muestra para cada uno de los cinco investigadores. Estos mazos son la puerta de entrada al mundo de Arkham Horror y resultan ideales para los jugadores que quieren entrar en acción lo más rápidamente posible, o bien para jugadores que no quieren usar las reglas de personalización de mazos para crear un mazo original.

Cada uno de los mazos descritos va acompañado por trucos y consejos orientados a que puedas sacar el mejor partido a la capacidad del investigador y a las sinergias de las cartas que incluye el mazo.

Estos mazos iniciales están pensados para su uso al comienzo de una campaña, por lo que sólo contienen cartas de nivel 0. En las siguientes listas de mazo, el número entre paréntesis que acompaña a cada carta indica su número de colección. Si no se especifica una cantidad de copias de una carta, usa tan sólo 1 copia de ella. Cada uno de estos mazos iniciales incluye una Debilidad básica concreta en lugar de una Debilidad básica aleatoria. **No añadas una Debilidad básica aleatoria adicional a un mazo inicial cuando comiences una campaña nueva.**

El contenido de esta caja básica permite a los jugadores crear los cinco mazos iniciales a la vez.



# Guardián

## Descripción de la clase

Los personajes Guardián son “jugadores de equipo” que prefieren combatir, proteger a sus compañeros investigadores y hacer crecer su arsenal de cara al siguiente enfrentamiento. Los Guardianes apoyan igual de bien que combaten, y son capaces de recibir golpes en lugar de otros investigadores y de curar daño cuando es necesario. Si te atrae la idea de coger tus armas, dar caza a las siniestras criaturas de los Mitos y enfrentarte mano a tentáculo con ellas, ¡la clase de Guardián es para ti!

### Fortalezas de la clase:

Valor de elevado, curación, apoyo al equipo, armamento pesado, aliados fuertes, gestión de los Enemigos, daño adicional

### Estilos de juego de la clase:

“Tanque” de Enemigos, combatiente cuerpo a cuerpo, experto en armas, médico

El personaje Guardián de esta caja básica es Daniela Reyes.

### Consejos de estrategia de Daniela Reyes

Daniela es una potente combatiente que destaca al recibir golpes de los Enemigos y contraatacar con su capacidad . Para maximizar el daño que inflige, deberías jugar Apoyos que absorban daño y horror de los ataques de los Enemigos. Cambia tu mano inicial para tratar de conseguir generadores de recursos como Logan Hastings o Alijo de emergencia para pagar el costoso arsenal de Daniela.

Como Guardián, muchas de las cartas de Daniela requieren que reciba golpes y derrote Enemigos. Para prepararte, coge un arma y una forma de absorber (y curar) más daño de los Enemigos lo antes posible. Usa La herramienta adecuada para el trabajo para buscar la Llave inglesa de Daniela u otra arma, como el Machete o la M1911. Los Apoyos que curan o a los que puedas asignarles daño, como el Guardaespaldas, la Resiliencia y las Vendas, también contribuirán a que Daniela siga en forma para combatir.

Aunque a Daniela puede costarle encontrar pistas, los eventos como “¡Mira lo que he encontrado!” le permiten avanzar incluso al fracasar, mientras que Escena del crimen le da una forma de descubrir pistas fácilmente en Lugares de velo más elevado (siempre que haya un Enemigo presente).

Ten cuidado con la cantidad de horror que recibe Daniela, pues puede dejarla fuera de combate fácilmente y endosarle traumas mentales que no quieres. Si Daniela se pone Frente al peligro, un Aliado como Aleksey Saburov puede marcar la diferencia.



## Daniela Reyes, la mecánica

### Investigador

Daniela Reyes .....(1)

### Apoyos (17)

Llave inglesa de Daniela (2)

Guardaespaldas.....(16)

Aguante.....(17)

Logan Hastings.....(18)

M1911.....(19)

Machete.....(20)

Resiliencia.....(21)

Aleksey Saburov.....(72)

Vendas.....(73)

Instinto de cazador.....(74)

Mono.....(75)

Juicioso.....(76)

Cuchillo de carnicero....(77)

Botella rota x2.....(86)

Linterna de manivela x2.....(88)

### Eventos (7)

Lección aprendida.....(22)

La herramienta adecuada

para el trabajo.....(23)

Escena del crimen.....(24)

“¡Mira lo que

he encontrado!”.....(78)

“¡Ni te acerques!”.....(79)

Alijo de emergencia x2.....(89)

### Habilidades (7)

Golpe brutal.....(25)

Elusivo.....(80)

Intervención oportuna.....(81)

Dominar x2.....(92)

Coraje inesperado x2.....(94)

### Debilidades (2)

Frente al peligro.....(3)

Herido.....(104)

## Cómo mejorar a Daniela Reyes

A medida que juegues en la campaña y obtengas experiencia, piensa cómo te gusta jugar con Daniela y mejora el mazo en función de eso. Una primera mejora sencilla sería adquirir Guardaespaldas (*nivel 2*), que inflige daño adicional al ser derrotado. Si quieres tener más de un aliado a la vez, Carisma (*nivel 3*) siempre es una buena adquisición. Para quienes quieren hacerse los héroes, Contraataque (*nivel 1*) puede cancelar un golpe enemigo decisivo si se juega en el momento justo. Y si lo que te interesa es infligir daño puro y duro, tanto la Almadena (*nivel 3*) como la Winchester Modelo 12 (*nivel 5*) infligen daño adicional a la vez que te potencian en combate de forma considerable.

Tras plantearte todas las opciones de las que dispones, piensa en tu mazo y en cómo te gusta jugar y luego gasta la experiencia en aquello que mejor se adecúa a tu estilo.

“Tú apúntame contra los monstruos y quédate detrás de mí.”




# Buscador

## Descripción de la clase

Los Buscadores afrontan los problemas tratando de entender lo que está pasando y buscando una solución con el poder de su mente. Son los intelectuales de la ambientación de Arkham, y suelen estar representados por estudiantes, profesores, científicos, psicólogos, detectives y filósofos. Si crees en el poder de la mente humana despejada y centrada, tu clase favorita será la de Buscador.

### Fortalezas de la clase:

Valor de  excepcional, robo de cartas, búsqueda en el mazo, curación de horror, descubrimiento de pistas adicionales, potentes Apoyos **Tomo**, pruebas de habilidad precisas

### Estilos de juego de la clase:

Recopilador de pistas, consejero, fisgón, bibliotecario jefe

El personaje Buscador de esta caja básica es Joe Diamond.

### Consejos de estrategia de Joe Diamond

Joe Diamond es un Buscador que no teme enfrentarse directamente a los horrores del mundo oculto si eso significa poder llegar al fondo de un misterio. Su capacidad de investigador mantendrá su mano llena de cartas mientras esté investigando, ¡y lo de investigar es lo que mejor se le da a Joe!

El mazo de Joe está lleno de cartas que contribuyen a garantizar que pueda investigar con éxito. Cartas como el Kit de huellas dactilares, el Mapa local y la Lupa son objetos que Joe querrá tener en juego para potenciar su intelecto, conseguir pistas adicionales e incluso obtener movimiento gratis. Dorothy Simmons es una aliada estupenda que recompensa a Joe con recursos, mientras que Deducción le dará dos pistas en lugar de una por investigar con éxito.

Sin embargo, los misterios de Arkham suelen ser letales, pero Joe puede combatir para seguir con vida gracias a su acceso a Guardián. Tanto la Resiliencia como el Guardaespaldas permiten a Joe aguantar los golpes, mientras que armas como la M1911 y el Machete le garantizan infligir daño tan bien como lo recibe. Mantener a los Enemigos a raya te permitirá centrarte en tu investigación y hacer avanzar el escenario.

Ten cuidado si robas Callejones sin salida, la Debilidad característica de Joe. Este Evento es una carga costosa que te obliga a gastar 5 recursos para jugarlo antes de que acabe el escenario.

*“Encontraré la verdad cueste lo que cueste.”*

## Joe Diamond, el investigador privado

### Investigador

Joe Diamond..... (V:4)

### Apoyos (16)

Dorothy Simmons..... (V:30)

Kit de huellas

dactilares..... (V:31)

Ayudante de

laboratorio..... (V:32)

Mapa local..... (V:33)

Lupa..... (V:34)

Retórica aguda..... (V:35)

Guardaespaldas..... (V:16)

Aguante..... (V:17)

Logan Hastings..... (V:18)

M1911..... (V:19)

Machete..... (V:20)

Resiliencia..... (V:21)

Sombrero de fieltro x2..... (V:87)

Linterna de

manivela x2..... (V:88)

### Eventos (9)

Intuición de detective..... (V:5)

Recopilar información..... (V:36)

Colarse..... (V:37)

Siguiendo una

corazonada..... (V:38)

Lección aprendida..... (V:22)

La herramienta adecuada

para el trabajo..... (V:23)

Escena del crimen..... (V:24)

Alijo de emergencia x2..... (V:89)

### Habilidades (6)

Deducción..... (V:39)

Golpe brutal..... (V:25)

Percepción x2..... (V:93)

Dominar x2..... (V:92)

### Debilidades (2)

Callejones sin salida..... (V:6)

Exceso de entusiasmo (V:100)

## Cómo mejorar a Joe Diamond

Cuando hayas jugado el primer escenario con Joe Diamond, tendrás algo de experiencia con la que mejorar tu mazo. Una primera compra sencilla es Estudioso (nivel 3), que te permite comenzar cada partida con una carta adicional en tu mano inicial. Si quieres tener el poder de remodelar tu mano en el momento preciso, ¡puedes ahorrar 5 puntos de experiencia para poder adquirir una copia de Conocimiento desenfrenado (nivel 5)! Si te preocupan los ataques de los Enemigos, contrata a un Guardaespaldas (nivel 2) o aprende a Pasar desapercibido (nivel 2).

La colección de cartas te proporciona numerosas opciones de mejora, así que revisa tus opciones, piensa cómo prefieres jugar con Joe Diamond y gasta la experiencia en las mejoras que mejor encajen en tu estilo.



# Rebelde

## Descripción de la clase

Los personajes Rebelde crean sus propias normas y encuentran el modo de decantar las probabilidades a su favor continuamente. Se les da muy bien evitar a los Enemigos, correr riesgos calculados para conseguir grandes recompensas y conseguir muchos (pero que muchos) recursos. Si te atrae adoptar el rol de un personaje que vive al margen de la ley y sabe fundirse entre las sombras, ¡la clase Rebelde es para ti!

### Fortalezas de la clase:

Valor de ♣ magnífico, evasión, generación de recursos, éxito desmesurado en pruebas de habilidad, acciones adicionales, movimiento

### Estilos de juego de la clase:

“Millonetis”, forzar la suerte, experto en evasión, fanfarrón

El personaje Rebelde de esta caja básica es Trish Scarborough.

### Consejos de estrategia de Trish Scarborough

Trish es una astuta agente clandestina que destaca a la hora de conseguir pistas y de dar esquinazo a los Enemigos. Su acción de evasión adicional y su carta característica Operaciones encubiertas le permiten moverse rápidamente por el mapa o rebuscar en su mazo para encontrar cartas vitales como la Lupa y Olivier Bishop.

Como Rebelde, Trish tiene acceso a generadores de recursos potentes como el Kit de ladrón y Mano larga. Usá los recursos que te proporcionan para cubrir el coste de potenciadores de habilidades mediante Pico de oro o Retórica aguda para asegurarte de que tienes éxito por 2 o más. Si te centras en tener un éxito desmesurado, ¡acabarás aprovechando al máximo cartas como la Pitillera de la suerte o el Allanamiento!

El Kit de huellas dactilares, Siguiendo una corazonada y Deducción te ofrecen formas adicionales de conseguir más pistas rápidamente. Tendrás que quedarte al menos con una de esas pistas por si aparece el siniestro Agente de la Cámara Negra, que puede volver en contra de Trish su facilidad para evitar. Aunque a Trish se le dé mejor evitar a los Enemigos que derrotarlos, la M1903 Hammerless es justo lo que necesita para quitarse de encima permanentemente al Agente.

Durante la fase de Mitos, la escasa voluntad de Trish hace que sea especialmente vulnerable a muchas Traiciones, motivo por el que querrás quedarte con los recursos suficientes como para potenciar Retórica aguda cuando sea necesario. Si te quedas sin opciones, la útil Ayudante de laboratorio puede conseguirte cartas y absorber algo de daño u horror que puedas sufrir.

## Trish Scarborough, la exespía

### Investigador

Trish Scarborough..... (♣.7)

### Apoyos (17)

Operaciones encubiertas (♣.8)

Pitillera de la suerte..... (♣.44)

M1903 Hammerless..... (♣.45)

Olivier Bishop..... (♣.46)

Pico de oro..... (♣.47)

Mano larga..... (♣.48)

Kit de ladrón..... (♣.49)

Dorothy Simmons..... (♣.30)

Kit de huellas

dactilares..... (♣.31)

Ayudante de

laboratorio..... (♣.32)

Mapa local..... (♣.33)

Lupa..... (♣.34)

Retórica aguda..... (♣.35)

Botella rota x2..... (♣.86)

Linterna de

manivela x2..... (♣.88)

### Eventos (8)

Allanamiento..... (♣.50)

De marcha en la ciudad (♣.51)

Prestidigitación..... (♣.52)

Recopilar información..... (♣.36)

Colarse..... (♣.37)

Siguiendo una

corazonada..... (♣.38)

Alijo de emergencia x2..... (♣.89)

### Habilidades (6)

Pasar desapercibido..... (♣.53)

Deducción..... (♣.39)

Destreza manual x2..... (♣.91)

Percepción x2..... (♣.93)

### Debilidades (2)

Agente de la

Cámara Negra..... (♣.9)

Obligaciones con

el Sindicato..... (♣.103)

## Cómo mejorar a Trish Scarborough

Después de jugar el primer escenario con Trish, piensa en cómo es su estilo de juego y cómo quieres apoyar dicho estilo con tus mejoras de creación de mazo. Por ejemplo, podrías gastar 2 puntos de experiencia en la mejora de Mano larga (nivel 2) que proporciona la palabra clave Rápido a ese Apoyo. Si quieres potenciar la extraordinaria economía de esta clase, gasta 3 puntos de experiencia en Otro día, otro dólar (nivel 3) o en Golpe decisivo (nivel 2). También podrías adquirir el Grimorio misterioso (nivel 2) para que te ayude a buscar Apoyos clave durante la partida.

Tienes numerosas opciones de mejora. Piensa cómo te gusta jugar con Trish y qué cartas sueles emplear, ¡y luego gasta tu experiencia en las cartas que más te apasionen!

“La suerte sólo tiene una garantía: acaba por cambiar.”


# Místico



## Descripción de la clase

Aunque todos los investigadores tienen una conexión única con el funcionamiento letal de los Mitos, los excéntricos y a menudo autodestructivos Místicos se entregan al vacío de buena gana. Atraídos como polillas a una llama, arriesgan cuerpo y alma a fin de emplear la fuerza de lo sobrenatural para sus propios fines. Sin embargo, este increíble poder suele acarrear un coste. Si compartes este deseo de acceder a fuerzas que escapan a la comprensión humana, ¡plantéate recorrer la senda de los Místicos!

## Fortalezas de la clase:


Valor de  elevado, potentes cartas **Hechizo** y **Ritual**, predecir/ignorar fichas de Caos, control del mazo de Encuentros, manipulación de la perdición

## Estilos de juego de la clase:

Bruja de sangre, hechicero, vidente, agorero

El personaje Místico de esta caja básica es Dexter Drake.

## Consejos de estrategia de Dexter Drake

Dexter es un artista y mago con una elevada voluntad que puede combatir, investigar y evitar bastante bien siempre que cuente con las herramientas adecuadas. Usa su carta característica “Para mi siguiente truco...” o su capacidad  cuanto antes para jugar Apoyos que generen recursos como el Kit de ladrón o Mano larga, de forma que puedas hacer crecer tus recursos. A continuación, úsalos para jugar hechizos como Llama cósmica o Vista arcana, que te permitirán combatir e investigar en igual medida con la elevada voluntad de Dexter.

Dexter depende de sus Apoyos para lograr hacer cosas. Tendrás que usar cartas como Jim Culver y la Capa de resonancia para sacarle partido al horror que sufras debido a los ataques de los Enemigos. Una poderosa Barrera de protección puede cancelar una Traición especialmente dañina a la vez que te hace sufrir horror, lo que activa otras capacidades de tu arsenal. Usa el Amuleto de la suerte para curar o derrotar Apoyos que controles o haz que vuelvan a tu mano con un ademán gracias al excelente uso que realiza Dexter de la Prestidigitación.

Si has perdido algunos de tus Apoyos más valiosos en forma de hechizo, puedes recurrir a Eventos como Voluntad del cosmos para hacerte con pistas, o a Allanamiento para investigar y tener la posibilidad de evitar a un Enemigo molesto. La elevada voluntad de Dexter lo convierte en todo un baluarte frente a los Mitos. Sin embargo, una lectura a destiempo de El Necronomicón puede acabar con toda la zona de juego de Dexter, así que tal vez quieras guardarte una copia de Premonición en la mano (para más información sobre cómo funciona Premonición, consulta “Sello” en la página 45).

## Dexter Drake, el mago

### Investigador

Dexter Drake ..... (V) 10

### Apoyos (16)

Capa de resonancia..... (V) 58

Llama cósmica..... (V) 59

Jim Culver ..... (V) 60

Amuleto de la suerte ..... (V) 61

Vista arcana ..... (V) 62

Intuición espiritual..... (V) 63

Pitillera de la suerte ..... (V) 44

M1903 Hammerless..... (V) 45

Olivier Bishop..... (V) 46

Pico de oro ..... (V) 47

Mano larga ..... (V) 48

Kit de ladrón..... (V) 49

Botella rota x2..... (V) 86

Linterna de

manivela x2 ..... (V) 88

### Eventos (9)

“Para mi siguiente

truco...” ..... (V) 11

Premonición..... (V) 64

Barrera de protección... (V) 65

Voluntad del cosmos .... (V) 66

Allanamiento ..... (V) 50

De marcha en la ciudad (V) 51

Prestidigitación ..... (V) 52

Alijo de emergencia x2. (V) 89

### Habilidades (6)

Vínculo de alma..... (V) 67

Pasar desapercibido..... (V) 53

Agallas x2..... (V) 90

Destreza manual x2..... (V) 91

### Debilidades (2)

El Necronomicón..... (V) 12

Paranoia ..... (V) 101

## Cómo mejorar a Dexter Drake

Dexter tiene unas cuantas mejoras que merecen la pena para potenciar su considerable arsenal. A medida que avances en la campaña y ganes experiencia, plantéate cómo quieres jugar con Dexter. Para mejorar tus capacidades de combate, puedes mejorar a Llama cósmica (nivel 5) o a Golpe decisivo (nivel 2). Como alternativa, ¡puedes adquirir Cazador de reliquias (nivel 3) para tener más accesorios disponibles a la vez!

Puesto que Dexter puede funcionar como seguidor de pistas y como combatiente por igual, piensa bien en tus opciones de mejora. ¿Es mejor centrarse en una ruta que te dé más y mejores opciones ofensivas o en una que mejore tu investigación? Todas las respuestas son correctas.

“Un poco de miedo no es nada en comparación con el poder que se puede obtener.”





# Superviviente



## Descripción de la clase

Aunque muchos otros investigadores son avezados combatientes o eruditos, los Supervivientes suelen ser gente del montón que acabaron en el lugar equivocado en el momento equivocado. Al verse envueltos en situaciones que los sobrepasan, los Supervivientes salen adelante con una combinación de arrojo, sentido común y suerte. Como el “único superviviente” de una película de terror, estos investigadores deben dar un paso al frente para convertirse en el inesperado héroe de su propia historia. Si te atrae la idea de jugar en el papel de un héroe desesperado e improbable, juega con un Superviviente.

## Fortalezas de la clase:

Juego reactivo, cartas de coste bajo, cartas descartadas recurrentes, descarte de cartas por capacidades, avance pese al fracaso, trampas

## Estilos de juego de la clase:

Polivalente, perder para ganar, trampero, “chica final”

El personaje Superviviente de esta caja básica es Isabelle Barnes.

## Consejos de estrategia de Isabelle Barnes

Isabelle Barnes es una Superviviente que ha pasado por lo peor que pueden ofrecer los Mitos, y no es fácil disuadirla de su misión. Su capacidad de investigador te permite asignar una carta de Habilidad desde tu pila de descartes a una prueba de habilidad nueva, lo que te concede usos adicionales de cada Habilidad a costa de 1 punto de horror directo.

Con una capacidad así, querrás tener muchas Habilidades útiles en el mazo de Isabelle. Las habilidades neutrales son buenas elecciones para ella, y su mazo inicial incluye Agallas y Coraje inesperado. Vínculo de alma es un potente añadido gracias a su acceso a cartas Místico; ¡mientras que Elusivo e Intervención oportuna tienen útiles capacidades que pueden marcar la diferencia entre la vida y la muerte!

Su afinidad con las cartas de Habilidad permite a Isabelle tener éxito frente a los horrores que se interpongan en su camino. Puede enfrentarse a monstruos con confianza gracias a cartas como el Cuchillo de carnicero, la Llama cósmica o su arma característica, las .45 gemelas de Isabelle. Cartas como Vista arcana, Voluntad del cosmos y “¡Mira lo que he encontrado!” proporcionan métodos poco ortodoxos para reunir pistas. Y si sufre heridas graves, puede seguir en juego gracias a las Vendas, al Mono y a Aleksey Saburov. Eso sí, ten cuidado con la cantidad de horror que sufre Isabelle, porque si robas su Debilidad característica, Punto de ruptura, en el momento más inoportuno, ¡podría acabar derrotada de inmediato!

## Isabelle Barnes, la retornada

### Investigador

Isabelle Barnes..... (V) 13)

### Apoyos (17)

.45 gemelas de Isabelle. (V) 14)

Aleksey Saburov..... (V) 72)

Vendas..... (V) 73)

Instinto de cazador..... (V) 74)

Mono..... (V) 75)

Juicioso..... (V) 76)

Cuchillo de carnicero..... (V) 77)

Capa de resonancia..... (V) 58)

Llama cósmica..... (V) 59)

Jim Culver..... (V) 60)

Amuleto de la suerte..... (V) 61)

Vista arcana..... (V) 62)

Intuición espiritual..... (V) 63)

Botella rota x2..... (V) 86)

Linterna de

manivela x2..... (V) 88)

### Eventos (7)

“¡Mira lo que he encontrado”..... (V) 78)

“¡Ni te acerques!”..... (V) 79)

Premonición..... (V) 64)

Barrera de protección..... (V) 65)

Voluntad del cosmos..... (V) 66)

Alijo de emergencia x2..... (V) 89)

### Habilidades (7)

Elusivo..... (V) 80)

Intervención oportuna..... (V) 81)

Vínculo de alma..... (V) 67)

Coraje inesperado x2..... (V) 94)

Agallas x2..... (V) #)

### Debilidades (2)

Punto de ruptura..... (V) 15)

Perseguido..... (V) 102)

## Cómo mejorar a Isabelle Barnes

Después de jugar el primer escenario y ganar experiencia, piensa bien qué opciones de mejora tiene Isabelle. Para aprovechar mejor la capacidad activada ⚡ de Isabelle, es mejor que añadas mejoras que curen horror, como el Cuchillo de carnicero (nivel 3) e Intrépido (nivel 2). Aumentar tus espacios de aliado con Carisma (nivel 3) te permite conservar a aliados clave como Jim Culver y Aleksey Saburov para maximizar la absorción de daño y horror. Además, cartas como Apañárselas (nivel 1) y Brújula antigua (nivel 2) te permiten convertir los fracasos en éxitos.

Tras revisar las distintas opciones de mejora, ¡piensa qué cartas han sido más divertidas durante tu primera partida con Isabelle y escoge las mejoras que mejor encajen en tu estilo de juego preferido!

“Estaré bien por mi cuenta...,  
o eso espero”



## Personalización de mazos

La caja básica de *Arkham Horror: El juego de cartas* está diseñada para proporcionar una experiencia de juego completa con una gran rejugabilidad. Tras aprender los conceptos básicos del juego, los jugadores pueden querer explorar la personalización de sus propios mazos.

### ¿Por qué crear un mazo personalizado?

Mediante este proceso, los jugadores pueden personalizar sus mazos para enfrentarse a los escenarios con estrategias e ideas originales. Así, los jugadores pueden experimentar el juego de nuevas formas, usando mazos que se adecúen a su estilo de juego preferido. Cuando un jugador crea un mazo original, no sólo está participando en el juego, sino que también está dando forma a quién es su investigador.

### Reglas de personalización de mazos

Ten en cuenta que, para tener más opciones de creación de mazos, los jugadores pueden querer adquirir expansiones que contengan nuevas cartas. A continuación se detallan las reglas de personalización de mazos para los mazos de Investigador de *Arkham Horror: El juego de cartas*.

- ☞ Cada jugador debe elegir exactamente 1 carta de Investigador. Los jugadores deben elegir investigadores distintos para crear sus mazos cuando jueguen juntos.
- ☞ El mazo de Investigador de cada jugador debe incluir la cantidad exacta de cartas de Jugador estándar que aparece indicada en el dorso de su carta de Investigador como “Tamaño de mazo”. Esta cantidad es 30 para todos los investigadores de la caja básica. Las Debilidades, las cartas características del investigador y las cartas de Escenario que se añadan al mazo de un jugador no cuentan para el tamaño de mazo.
- ☞ Todas las cartas de Jugador estándar de un mazo de Investigador deben elegirse de acuerdo con las “Opciones de creación de mazos” disponibles en el dorso de su carta de Investigador.
- ☞ Cada mazo de Investigador no puede incluir más de 2 copias (por nombre) de cualquier carta de Jugador.
- ☞ Cada jugador debe cumplir todos los “Requisitos de creación de mazos” que aparezcan en el dorso de su carta de Investigador.
- ☞ Al comienzo de una campaña, un investigador sólo puede incluir cartas de nivel 0 en su mazo (consulta “Niveles de las cartas” a la derecha).

### Cartas características de los investigadores

Las “cartas características” de un investigador son aquellas que sólo están disponibles para ese investigador y no pueden ser incluidas en el mazo de otro investigador. Esto incluye las cartas de Jugador con el texto “Sólo para el mazo de (nombre de investigador).”, así como las Debilidades que no sean básicas y que aparezcan en la sección “Requisitos de creación de mazos”, que por lo tanto sólo pueden incluirse en el mazo de ese investigador.

Las cartas características se rigen mediante las siguientes reglas adicionales:

- ☞ La cantidad de cada carta característica indicada en la sección “Requisitos de creación de mazos” es el número exacto de copias de esa carta que debe incluirse en el mazo del investigador. Si no se especifica ninguna cantidad, el número es 1.
- ☞ Un investigador no puede jugar ni asignar cartas características de otros investigadores, ni tampoco controlar cartas características de otros investigadores en ningún momento.
- ☞ Si un efecto de juego fuese a obligar a un jugador a tomar el control de una carta que tenga la carta característica de otro investigador vinculada a ella, ese efecto fracasa y, en su lugar, la carta característica se descarta.
- ☞ Las cartas características no necesitan acatar las restricciones de creación de mazos habituales, y no cuentan para ninguna limitación de creación de mazos si otras cartas comparten el mismo nombre.
- ☞ Las cartas características no tienen nivel.

## Debilidades básicas aleatorias

La mayoría de investigadores tienen un requisito de creación de mazos que pide al jugador que añada una Debilidad básica aleatoria a su mazo.

A diferencia de las Debilidades específicas de cada investigador, las Debilidades básicas se identifican mediante este símbolo:



Para elegir una Debilidad básica aleatoria, coge las 10 Debilidades básicas incluidas en esta caja básica, barájalas y roba 1 al azar para añadirla a tu mazo de Investigador. Algunas expansiones de *Arkham Horror: El juego de cartas* añaden más cartas de Debilidad básica a tu colección. Cuando elijas Debilidades básicas aleatorias en un futuro, añade estas cartas nuevas a las 10 Debilidades básicas de la caja básica.

*Por ejemplo: Sarah tiene 1 copia de la caja básica, 2 copias de la primera expansión de creación de mazos y 1 copia de un mazo de Investigador. Para crear un conjunto de Debilidades básicas, coge todas las Debilidades básicas de la caja básica, todas las Debilidades básicas de una copia de la primera expansión de creación de mazos y la Debilidad básica de su copia de un mazo de Investigador, las baraja y roba su Debilidad básica de ahí.*

No selecciones la Debilidad básica de un investigador hasta haber elegido todas las demás cartas de ese mazo de Investigador. En el modo de campaña, la Debilidad elegida seguirá siendo parte del mazo de Investigador durante toda la campaña a menos que sea retirada por la capacidad de una carta. Además, puede haber instrucciones de escenarios y capacidades de cartas que indiquen a un investigador que sea afectado por Debilidades básicas adicionales y/o por Debilidades específicas de la campaña.

*Recuerda: las Debilidades características de los investigadores nunca se añaden al conjunto de Debilidades básicas aleatorias.*

## Niveles de las cartas

El nivel de una carta lo indica la presencia de puntos blancos bajo su coste. El nivel de la carta es igual a la cantidad de estos puntos que aparezca en ella.



*2 puntos blancos indican que es una carta de nivel 2.*

En el juego de campaña, los investigadores pueden recibir una recompensa de puntos de experiencia al completar un escenario. Estos puntos se pueden gastar para adquirir cartas de mayor nivel que podrán usar en sus mazos durante esa campaña (consulta “Ganar y gastar experiencia” en la página 22).

## Cambios respecto a la caja básica anterior

Si llevas mucho tiempo jugando a *Arkham Horror: El juego de cartas*, esta sección está pensada para que conozcas los cambios respecto a las cajas básicas publicadas con anterioridad.

El juego se ha expandido muchísimo desde su publicación inicial mediante el diseño de las expansiones y de las cartas de Jugador. Aunque esta nueva caja básica conserva todos los elementos esenciales del juego, se han realizado algunas mejoras cualitativas en el diseño de las cartas y en su formulación, así como en las reglas de juego, de modo que todo refleje la naturaleza evolutiva del juego. Los cambios más importantes son los siguientes:

### Entornos actual y de legado

Esto no es una nueva edición de *Arkham Horror: El juego de cartas*. Todo el contenido ya publicado es compatible con las cartas de esta caja básica y con todos los lanzamientos futuros que se publiquen. Esta caja básica y todos los lanzamientos actuales forman un “entorno actual”; esto es, una cantidad de cartas más pequeña que se establece como la forma recomendada de jugar al juego. Estas opciones reducidas proporcionan a los jugadores un conjunto de cartas siempre cambiante que crea una verdadera experiencia de juego de cartas “vivo”. El contenido de los escenarios y de las campañas está optimizado con vistas al “entorno actual”, para crear una experiencia tensa y desafiante.

Los jugadores que quieran lanzarse al caos también pueden jugar con cualquiera de los lanzamientos anteriores (o con todos) y/o con contenido agotado. Esta experiencia es el “entorno de legado”, en el que es posible realizar potentes combos y extrañas interacciones entre lanzamientos actuales y pasados.

### Indicadores de las pruebas de habilidad

Al jugar cartas y activar capacidades de cartas que tengan un indicador de acción en negrita, aparece un símbolo entre paréntesis tras el tipo de acción indicado para mostrar la habilidad que se pone a prueba (por ejemplo “➔: **Combatir** (♣). [...]” indica a un jugador que use ♣ para el ataque en lugar de ♠).

Las capacidades de algunas cartas pueden ofrecer una elección entre varias habilidades con las que realizar la prueba, como “➔: **Combatir** (♣ o ♠). [...]”. Al resolver estas capacidades, elige qué habilidad se pone a prueba cuando inicies la capacidad.

### Reimpresiones modificadas

Esta caja básica incluye reimpresiones de algunas cartas procedentes de lanzamientos anteriores, y también podrían aparecer otras en productos futuros. La mayoría de estas cartas se han reimpresso tal cual, pero algunas han sufrido ajustes leves respecto a sus versiones anteriores, siempre manteniendo intactos el espíritu y la identidad de la carta. Si un jugador tiene dos versiones de una carta con el mismo nombre, sólo puede usar una de ellas en el mazo.

El Grimorio de Arkham en línea contiene una lista de las reimpresiones modificadas.

## Diseños de cartas actualizados

Algunos tipos de cartas, como las Habilidades o los Enemigos, han visto actualizados sus diseños. Estos tipos de cartas son iguales que antes, y todas las cartas de Jugador con nuevos diseños son compatibles con las cartas publicadas anteriormente.



Diseños actualizados de carta de Habilidad y de carta de Enemigo

## Nuevos componentes

Esta caja básica incluye dos nuevos tipos de fichas de jugador: las fichas de Conexión y las fichas de Investigador. Las fichas de Conexión permiten a los jugadores indicar de modo visual qué Lugares están conectados entre sí en vez de tener que consultar los iconos de conexión de los Lugares cada vez que un investigador se quiere mover.

Además, ahora los jugadores pueden usar su carta pequeña de Investigador o bien una de las fichas de Jugador incluidas para indicar su posición en el mapa.

## Cartas de recompensa

Las expansiones de campaña pueden contener un subtipo único de carta de Jugador: la carta de recompensa de campaña. Las cartas de recompensa de campaña son cartas neutrales que se pueden añadir al mazo de cualquier investigador tras desbloquearlas. **Las cartas de recompensa no pueden añadirse a la colección de un jugador hasta que éste las haya desbloqueado**, generalmente por ganar la campaña en la que se incluyen. Para más información al respecto, consulta “Cartas de recompensa” en la página 23.



## El Grimorio de Arkham abreviado

*“A mi parecer, no hay nada más misericordioso en el mundo que la incapacidad del cerebro humano de correlacionar todos sus contenidos. Vivimos en una plácida isla de ignorancia en medio de mares negros e infinitos, pero no fue concebido que debiéramos llegar muy lejos.”*

—H. P. Lovecraft, *La llamada de Cthulhu*

Ahora que has jugado tu primera partida (o campaña) de *Arkham Horror: El juego de cartas*, quizás tengas preguntas adicionales sobre determinadas interacciones de cartas, orden de resolución u otros elementos. Este reglamento no está pensado como la fuente definitiva de información sobre cómo jugar al juego, pero puedes encontrar una referencia de reglas viva en línea en forma del Grimorio de Arkham.

El Grimorio de Arkham es una recopilación exhaustiva de reglas y decisiones que abarcan todas las situaciones conocidas en el juego. Se mantiene en línea y se actualiza con regularidad a medida que se presentan o descubren nuevas cartas e interacciones. Las siguientes páginas sirven como introducción al Grimorio de Arkham y presentan muchos de los conceptos básicos y esenciales del juego. La primera sección amplía varias reglas y conceptos básicos, la segunda presenta los elementos detallados de las cartas y la última contiene un glosario de términos que podrías encontrar mientras juegas.

Considera esta sección como una forma práctica abreviada del Grimorio. Para consultar el documento vivo de reglas completo, descarga el Grimorio de Arkham en [www.fantasyflightgames.es](http://www.fantasyflightgames.es) o sigue este código QR:



## Fundamentos y reglas adicionales

Las siguientes secciones incluyen reglas importantes para jugar al juego como está pensado.

### La regla de oro

Si el texto de una carta contradice directamente el texto de este reglamento, el texto de la carta prevalece.

### La regla de plata

Si dos cartas se contradicen directamente entre sí de un modo imposible de encajar, las cartas de Encuentro prevalecen sobre las cartas de Jugador. Si ambas cartas son de Encuentro o de Jugador, el investigador jefe decide cuál prevalece.

## La regla nefasta

Si los jugadores no logran encontrar la respuesta (o llegar a un consenso) de un conflicto de reglas o de orden de resolución en el Grimorio de Arkham, 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.

Cuando los investigadores se vean obligados a tomar una decisión y existan varias opciones válidas, el investigador jefe decide entre esas opciones. La regla nefasta no se aplica en estas elecciones.

La regla nefasta **no** es una respuesta exhaustiva a los conflictos de reglas/orden de resolución. Está diseñada para que el juego no se estanque cuando buscar la respuesta correcta supondría emplear demasiado tiempo o esfuerzo.

## Juego cooperativo

Existen muchas elecciones posibles relativas a lo que se puede hacer durante la fase de Investigación. Durante la fase de Mitos anterior pueden haber aparecido nuevas amenazas, enemigos y situaciones, ¡por lo que los investigadores deben colaborar para superar todo eso!

Los investigadores deberían cooperar y planificar lo que quieren lograr en cada ronda. El orden en el que los investigadores juegan sus turnos y las acciones que cada investigador realiza durante su propio turno pueden suponer la diferencia entre el éxito y el fracaso.

Aunque los investigadores puedan planificar sus turnos en grupo, cada jugador tiene la última palabra sobre las acciones que emprenderá su investigador. Algunos de los momentos más memorables del juego se producen cuando un investigador se lanza a la desesperada y obliga al grupo a adaptar sus planes.

Para ver más directrices sobre la comunicación de los investigadores, consulta “Comunicación del grupo” en la página siguiente.



## Comunicación del grupo

*Arkham Horror: El juego de cartas* quiere crear una experiencia cooperativa en la que se alienta a cada jugador a que actúe en el papel de su investigador concreto. La propia naturaleza del juego anima a los jugadores a colaborar y comunicarse, pero también deberían interpretar a su personaje y no “salirse del papel” en la medida de lo posible. Las zonas de información oculta del juego (como las cartas de la mano de cada jugador y del mazo) existen para mantener la sensación de que cada investigador es un individuo único en el mundo del juego que toma sus decisiones sin un conocimiento completo y perfecto de lo que los demás saben o piensan. Un buen medio de mantener esta ilusión es no nombrar, leer o referirse a cartas concretas que sean información oculta (*es decir, que estén en la mano de un jugador o en el mazo*).

*Por ejemplo: Isabelle quiere que su compañero Joe combata a un Enemigo que está enfrentado a ella, y quiere transmitirle la información de que puede apoyarlo. En lugar de decir algo como “Realiza una acción de combatir contra ese Enemigo y yo puedo asignar Coraje inesperado” o “Combate al Sirviente de la llama, porque puedo contribuir con dos iconos”, Isabelle interpreta su papel diciendo: “¡Sé valiente! ¡Puedo ayudarte a acabar con él!”.*

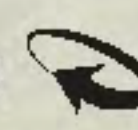
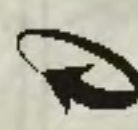
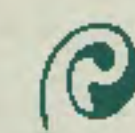
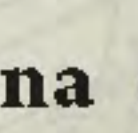
## Resolución de escenarios

Cuando una carta de Encuentro activa una resolución, indicada por la expresión “(→R#)”, los jugadores habrán completado el escenario y tendrán que consultar el texto de resolución correspondiente a ese número en la guía de campaña para descubrir el resultado del escenario actual.

Si todos los investigadores son eliminados durante un escenario, usa el resultado “Si no se ha llegado a ninguna resolución” de ese escenario en la guía de campaña.

## Reglas que se suelen olvidar

Si estás aprendiendo a jugar, aquí tienes algunas reglas importantes que los jugadores nuevos de *Arkham Horror: El juego de cartas* (e incluso algunos avezados veteranos) suelen olvidar:

- ☉ **Ataques de oportunidad:** realizar cualquier acción que no sea **combatir, evitar, negociar** o **desistir** provoca ataques de oportunidad mientras haya uno o más Enemigos enfrentados a ti (consulta “Ataques de oportunidad” en la página 38).
- ☉ **Daño de combate:** por defecto, un ataque que tenga éxito contra un Enemigo sólo inflige 1 punto de daño.
- ☉ **Jugar Apoyos durante tu turno:** aunque un Apoyo tenga la palabra clave Rápido, únicamente puedes jugar Apoyos si es tu turno (o si la capacidad de una carta te indica algo distinto) (consulta “Rápido” en la página 41).
- ☉ **Asignar cartas:** asignar una carta a una prueba de habilidad no cuesta recursos, y sólo se añaden al valor de habilidad del investigador que realiza la prueba aquellos iconos de habilidad que coincidan con la misma.
- ☉ **Asignar cartas a la prueba de habilidad de otro investigador:** sólo puedes asignar 1 carta como máximo a una prueba de habilidad que esté realizando otro investigador. Sólo puedes asignar cartas a pruebas de habilidad que se produzcan en tu Lugar.
- ☉ **La expresión “no puedes” es absoluta:** no existe ninguna circunstancia que prevalezca sobre las capacidades y efectos de cartas que incluyan la expresión “no puedes” (en cualquier tiempo y persona).
- ☉ **Capacidades Obligado:** los efectos “Obligado –” tienen prioridad sobre las capacidades de las cartas de Jugador durante los conflictos de orden de resolución.
- ☉ **Activar capacidades** : las capacidades de reacción  siempre son activaciones opcionales.
- ☉ **La ficha  establece tu valor de habilidad total en 0 durante una prueba de habilidad:** esto importa especialmente para los efectos de Traición que puedan infligir horror/daño “por cada punto que te falte para tener éxito”.
- ☉ **Los Enemigos aparecen enfrentados:** a menos que un Enemigo tenga instrucciones de aparición concretas o la palabra clave Indiferente, los Enemigos robados del mazo de Encuentros aparecen enfrentados al investigador que los haya robado.
- ☉ **Traiciones en la zona de amenaza de otro investigador:** puedes activar capacidades  de las Traiciones de las zonas de amenaza de otros investigadores que estén en tu Lugar si éstos necesitan ayuda.
- ☉ **Poner Lugares en juego:** a menos que se indique algo distinto, un Lugar siempre entra en juego con su lado sin revelar boca arriba (*sin mostrar sus valores de velo o de pista*).
- ☉ **Aplica la regla nefasta únicamente cuando sea necesario:** la ya mencionada regla nefasta sólo entra en juego en situaciones en las que no podáis poneros de acuerdo o decidir cómo continuar (consulta “La regla nefasta” en la página 32).

## Elementos de las cartas

Esta sección presenta en detalle los elementos de todos los tipos de carta. Las páginas 34-35 detallan las cartas de Escenario, y las páginas 36-37, 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.

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

### Leyenda de los elementos de las cartas de Escenario

1. **Símbolo de conjunto de encuentros:** indica a qué conjunto de encuentros pertenece la carta.
2. **Tipo de carta:** indica cómo se usa la carta en la partida.
3. **Nombre:** indica cómo se llama la carta.
4. **Rasgos:** atributos de ambientación a los que pueden hacer referencia las capacidades de las cartas.
5. **Capacidad:** el cuadro de texto de la carta, que puede contener palabras clave u otros efectos que interactúan con la partida.
6. **Valor de combate de Enemigo:** la dificultad de la prueba de habilidad para atacar a este Enemigo.
7. **Valor de salud de Enemigo:** indica cuánto daño puede recibir antes de ser derrotado.
8. **Valor de evitar de Enemigo:** determina la dificultad de la prueba de habilidad para evitar a este Enemigo.
9. **Daño:** la cantidad de daño que inflige este Enemigo cuando ataca.
10. **Horror:** la cantidad de horror que inflige este Enemigo cuando ataca.
11. **Velo:** la dificultad de la prueba de habilidad para investigar este Lugar.
12. **Valor de pista:** la cantidad de pistas colocadas en este Lugar cuando se revela por primera vez.
13. **Iconos de conexión:** muestran qué Lugares están conectados entre sí.
14. **Secuencia de acto/plan:** indica el orden del mazo de Acto/Plan.
15. **Umbral de pistas:** la cantidad de pistas que deben gastarse para hacer avanzar este acto.
16. **Umbral de perdición:** la cantidad de perdición que debe haber en juego para hacer avanzar este plan durante la fase de Mitos.
17. **Información del producto:** la identificación única de la carta, junto con el símbolo de su expansión.
18. **Número de conjunto de encuentros:** la identificación numérica de la carta en el conjunto de encuentros al que pertenece y la cantidad de cartas que hay en ese conjunto.

### Lugar sin revelar



### Lugar relevado



3

### Plan (lado "a")



14

### Acto (lado "a")

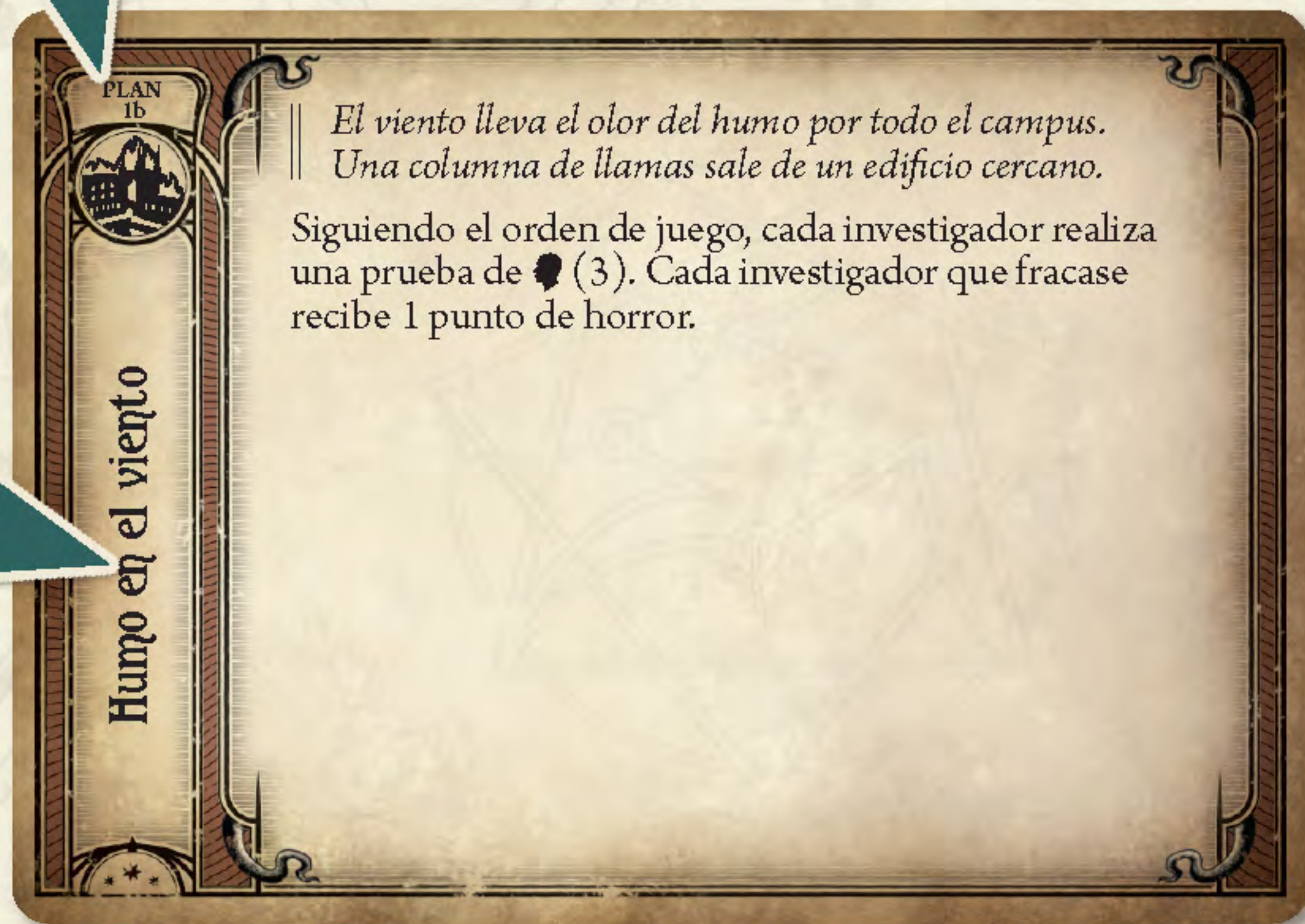


16

15

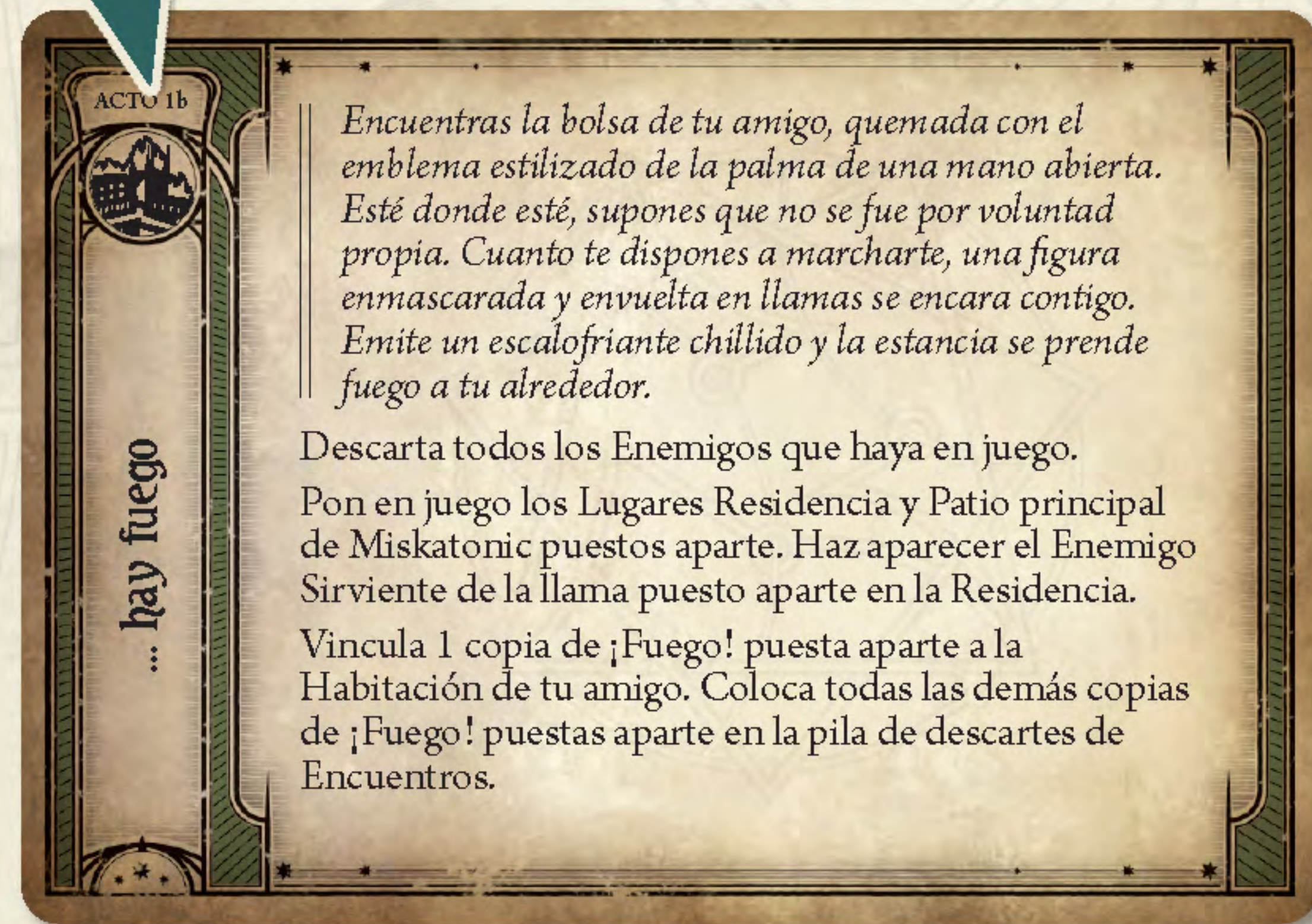
14

### Plan (lado "b")



14

### Acto (lado "b")



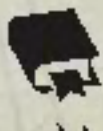
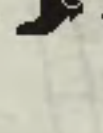
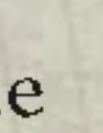
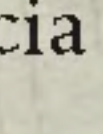
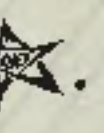
### Traición



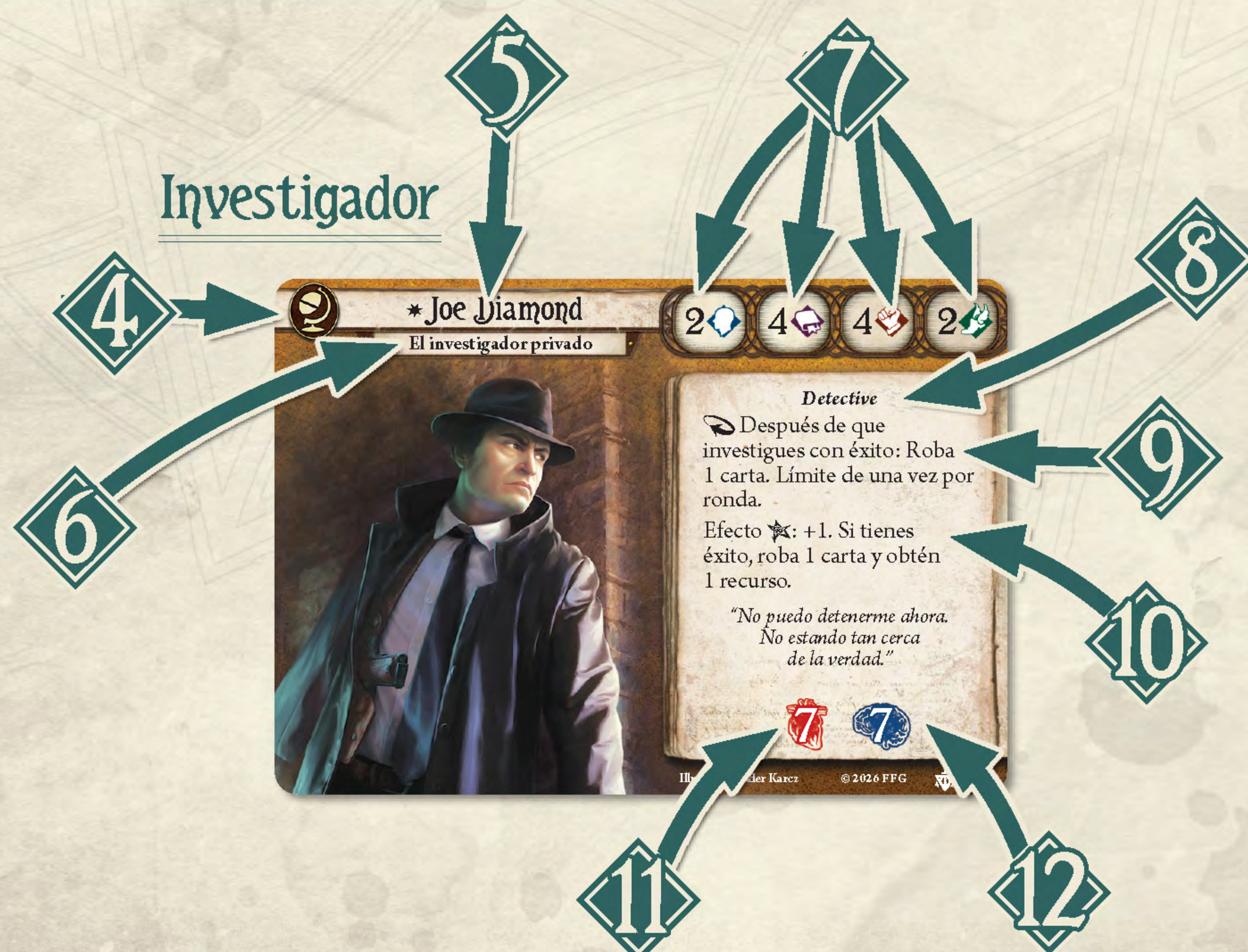
### Enemigo



## Leyenda de los elementos de las cartas de Jugador

1. **Coste:** la cantidad de recursos necesaria para jugar la carta.
2. **Nivel:** el coste de experiencia para adquirir la carta al crear el mazo.
3. **Tipo de carta:** indica cómo se usa la carta 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 cuadro de texto de la carta, que puede contener palabras clave u otros efectos que interactúan con la partida.
10. **Capacidad de símbolo arcano:** el modificador y la capacidad que usa el investigador cuando roba la ficha .
11. **Salud:** el valor de salud de esta carta, que determina cuánto daño puede recibir antes de quedar derrotada.
12. **Cordura:** el valor de cordura de esta carta, que determina cuánto horror puede recibir antes de quedar derrotada.
13. **Iconos de prueba de habilidad:** modifican el valor de la habilidad de un investigador mientras esta carta esté asignada a una prueba de habilidad válida.
14. **Información del producto:** la identificación única de la carta, junto con el símbolo de su expansión.

## Carta pequeña de Investigador



**1** → **Apoyo**

**2** → **4**

**6** → **★**

**4** APOYO

**\*Logan Hastings**  
Cazarrecompensas

**★**

**Aliado • Cazador**

Recibes +1.

Después de que derrotes a un Enemigo, agota a Logan Hastings: Obtén 1 recurso.

*"¡Prepararse para el apocalipsis parece una locura hasta que llega el fin del mundo!"*

Ilus. Elijah Ring © 2026 FFG 18

**11** → **2**

**12** → **1**

**5** → **Habilidad**

**13** → **HABILIDAD**

**9** → **Experimentado**

**14** → **80**

**Elusivo**

**HABILIDAD**

**Experimentado**

Si esta prueba de habilidad tiene éxito al evitar a un Enemigo que no sea **Elite**, ese Enemigo no se prepara durante la siguiente fase de Mantenimiento.

Ilus. Nia Kowalewski © 2026 FFG 80

**3** → **Evento**

**4** → **1**

**8** → **Hechizo • Espíri.**

**1** EVENTO

**Barrera de protección**

**Hechizo • Espíri.**

Rápido. Juega esta carta cuando robes una carta de Traición que no sea de Debilidad. Cancela el efecto de revelación de esa carta y recibe 1 punto de horror.

Ilus. Alexandr Elchev © 2026 FFG 65

## Glosario de términos y palabras clave

A continuación se ofrece un glosario limitado de reglas y palabras claves esenciales para jugar con esta caja básica. No está pensado como una referencia definitiva. Para ver un glosario exhaustivo de términos y palabras clave, consulta el Grimorio de Arkham en línea en [www.fantasyflightgames.es](http://www.fantasyflightgames.es) o escaneando el siguiente código QR:



### Agotar, Agotado

Una carta que esté girada 90 grados hacia un lado se considera agotada.

Una carta puede quedar agotada como parte de un coste de capacidad o por otro efecto de juego. Cuando una carta se agota, se gira 90 grados (hacia un lado).

- Una carta agotada no puede volver a agotarse hasta que haya sido preparada (generalmente durante la fase de Mantenimiento o mediante la capacidad de una carta).

### Alerta

Alerta es una capacidad de palabra clave.

Cada vez que un investigador fracase en una prueba de habilidad al intentar evitar a un Enemigo preparado que tenga la palabra clave Alerta, tras aplicar todos los resultados de esa prueba de habilidad, dicho Enemigo realiza un ataque contra el investigador que intenta evitar. El Enemigo no se agota tras realizar un ataque de Alerta.

- Este ataque ocurre tanto si el Enemigo está enfrentado al investigador que intenta evitar como si no lo está.

### Ataque de oportunidad

Cada vez que un investigador enfrentado a uno o más Enemigos preparados realice una acción que no sea **combatir**, **evitar**, **negociar** o **desistir**, cada Enemigo enfrentado lo ataca. A esto se le llama “ataque de oportunidad”.

- El investigador que activó el ataque o ataques de oportunidad elige el orden en el que éstos se resuelven.
- Los ataques de oportunidad se realizan inmediatamente después de que el investigador haya pagado todos los costes de iniciar la acción que provocó el ataque, pero antes de que se resuelvan los efectos de la acción.
- 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.
- Después de que se hayan realizado todos los ataques de oportunidad, el investigador resuelve la acción que provocó el ataque.
- Los ataques de oportunidad cuentan como ataques enemigos a efectos de las capacidades de las cartas.

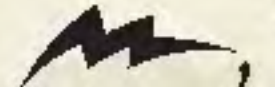
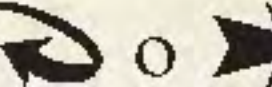
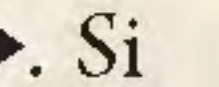
### Capacidad

Una capacidad es el texto de juego especializado que indica cómo afecta a la partida una carta. Los distintos tipos de capacidades de cartas son: capacidades continuas, capacidades Obligado, capacidades Revelación, capacidades activadas, capacidades de palabra clave e instrucciones de Enemigos como Aparición.

- Las capacidades de las cartas interactúan con otros elementos del juego si la carta que posee la capacidad está en juego, a menos que la capacidad (o las reglas del tipo de carta) especifique que su uso se produce desde una zona fuera del juego.



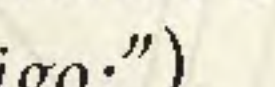
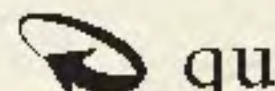
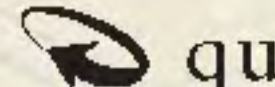
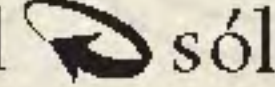
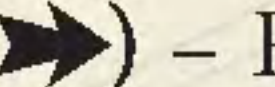
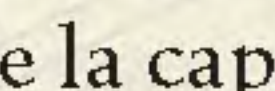
- Las capacidades de las cartas sólo interactúan con otras cartas que estén en juego, a menos que la capacidad (o las reglas del tipo de carta) especifique una interacción con cartas que estén en una zona fuera del juego.
- Si hay varias copias de la misma capacidad en juego, cada una de ellas interactúa (o puede interactuar) con su objetivo de forma individual.

### Capacidades activadas

Las capacidades activadas van precedidas de un icono ,  o . Si la capacidad tiene uno o más prerequisites, como costes y/o condiciones, éstos aparecen como texto inmediatamente después del icono. Un jugador siempre debe cumplir los prerequisites de estas capacidades para poder activarlas. Todas las capacidades activadas se rigen por estas reglas:

- Una capacidad activada de una carta que controle un jugador puede **activarse opcionalmente** cuando se cumpla su punto de orden de resolución, según indique la capacidad.
- Una capacidad activada sólo puede iniciarse si se puede elegir un objetivo válido y si se puede pagar por completo su coste de capacidad (si lo hay).
- Cuando se inicia una capacidad, los jugadores deben resolver tanto del efecto como sea posible, a menos que el efecto use el verbo “poder”.

Existen tres tipos de capacidades activadas:

- Capacidades de activación libre** () – Estas capacidades pueden activarse como una capacidad de jugador durante cualquier oportunidad de los jugadores.
- Capacidades activadas por reacción** () – Estas capacidades tienen una condición de activación concreta y pueden activarse en cualquier momento en el que se cumpla la condición de activación (*por ejemplo*, “ Después de que derrotes a un Enemigo:”).
  - Una capacidad  que se active “cuando” se produce su punto de orden de resolución puede activarse en cuanto se cumpla el punto de orden de resolución indicado, pero antes de que se resuelva el impacto de dicho punto de orden de resolución en la partida.
  - Una capacidad  que se active “después” de que se produzca su punto de orden de resolución puede activarse inmediatamente después de que se resuelva el impacto de dicho punto de orden de resolución en la partida.
  - Cada capacidad  sólo puede activarse una vez cada vez que se cumpla la condición indicada por la capacidad. Por ejemplo, una capacidad que se active “Después de que ocurra X” puede usarse una vez cada vez que ocurra “X”.
- Capacidades activadas por acción** () – Estas capacidades pueden activarse mediante el uso de la acción de activar, gastando una acción por cada  que aparezca en el coste de la capacidad.

### Capacidad continua

Una capacidad continua es un tipo de capacidad de carta.

Las capacidades continuas siempre están interactuando con otros elementos del juego mientras la carta donde estén impresas siga en juego.

- Algunas capacidades continuas requieren cumplir una condición concreta, indicada por palabras como “durante” o “mientras”; los efectos de estas capacidades están activos siempre que se cumpla la condición especificada.
- Las capacidades continuas no se activan en ningún momento concreto.

### Capacidad Obligado

Una capacidad Obligado es un tipo de capacidad de carta.

Las capacidades Obligado se identifican mediante la instrucción “**Obligado** –” en negrita. Las capacidades Obligado se activan en un punto de orden de resolución concreto que suele venir indicado por palabras como “cuando”, “después”, “si” o “en”.

- Una capacidad Obligado no se activa si no puede afectar a su objetivo.

- ☞ Una capacidad Obligado **debe** activarse cada vez que tenga el potencial de afectar a su objetivo cada vez que se cumpla su punto de orden de resolución especificado.
- ☞ Una capacidad Obligado que se active “cuando” ocurra su punto de orden de resolución se activa en cuanto se alcance el punto de orden de resolución especificado, pero antes de que se resuelva el impacto de dicho punto de orden de resolución en la partida (por ejemplo, un efecto que diga “**Obligado** – Cuando juegues un Apoyo: Recibe 1 punto de horror.” inflige 1 punto de horror cuando se juegue el Apoyo, pero antes de que éste entre en juego).
- ☞ Una capacidad Obligado que se active “después” de que ocurra un punto de orden de resolución se activa inmediatamente después de que se haya resuelto el impacto de dicho punto de orden de resolución en la partida.
- ☞ Las capacidades Obligado tienen preferencia sobre las capacidades de las cartas de Jugador. Todas las capacidades Obligado que se activen en un punto de orden de resolución concreto deben resolverse por completo antes de que pueda activarse cualquier capacidad ☞ que haga referencia al mismo punto de orden de resolución.

## Cartas vinculadas

Si una carta usa el verbo “vincular a”, esto indica que debe ser vinculada al elemento de juego especificado cuando entre en juego. Para ello, colócala bajo dicho elemento, de forma que éste la cubra parcialmente. Una vez vinculada, esa carta pasa a considerarse una carta vinculada. Las cartas vinculadas siguen estándolo hasta que ellas mismas o el elemento al que están vinculadas abandonen el juego (en cuyo caso, la carta vinculada se descarta), salvo que una capacidad de carta desvincule la carta de forma expresa.

## Cazador

Cazador es una capacidad de palabra clave.

Al comienzo de la fase de Enemigos, 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.

- ☞ Algunos Enemigos pueden tener como objetivo a presas concretas (consulta “Presa” en la página 44).
- ☞ Si hay varios investigadores equidistantes que puedan considerarse “el investigador más cercano”, el Enemigo Cazador se mueve hacia el que mejor cumpla su objetivo designado. Si ninguno lo hace, o si el Enemigo no tiene la palabra clave Presa, el investigador jefe toma la decisión.
- ☞ Si un Enemigo Cazador debe moverse a un Lugar hacia el que tiene el movimiento bloqueado por la capacidad de una carta, el Enemigo no se mueve.

## El código

Algunas cartas tienen el símbolo del código (📖) en ellas. Durante un escenario, algunas capacidades y efectos de cartas pueden indicar a los jugadores que lean una entrada concreta del código. Ten la guía de campaña a mano durante la partida para poderla consultar fácilmente.

Determinados Lugares, personajes y Enemigos tienen entradas de código indicadas con (📖 X). Para leer una entrada del código, primero debes pagar todos los costes y/o resolver todos los efectos asociados a su capacidad de activación, y luego consultar la entrada correspondiente del escenario actual en la guía de campaña y resolver todo el texto.

- ☞ Ninguna entrada del código puede resolverse más de una vez por escenario salvo que se indique algo distinto.
- ☞ Al resolver una entrada del código, el jugador que la activó resuelve todos los efectos (resolver una prueba, infligir daño, pagar recursos, etc.). Si no está claro quién activó la entrada del código, la resuelve el investigador jefe.
- ☞ Las entradas del código activadas mediante un tipo de acción concreto (como **combatir**, **evitar**, **negociar**, etc.) se consideran como que son ese tipo de acción mientras dure la resolución de dicha entrada del código.

- ☞ Al resolver una entrada del código, el jugador sólo lee la sección cuyos requisitos cumpla. Si no cumple los requisitos para resolver la primera sección de una entrada del código, pasa a la siguiente sección.
- ☞ Si un efecto de carta indica a los jugadores que resuelvan una entrada del código que no existe en el escenario que se está jugando, ese efecto falla.
- ☞ Reanuda la partida después de resolver una entrada del código y realizar cualquier cambio en la partida y/o en el registro de campaña.

## Condenado

Condenado es una capacidad de palabra clave.

Cuando es derrotado un Enemigo con la palabra clave Condenado (ya sea por un investigador o mediante un efecto del escenario), coloca 1 ficha de Perdición en el plan actual. Este efecto puede hacer que el plan actual avance.

- ☞ Un efecto que “descarte” un Enemigo no se considera que derrote a ese Enemigo, por lo que no activa la palabra clave Condenado.

## Cordura y horror

La cordura representa la fortaleza mental y emocional de un personaje, o la fuerza emocional que le presta una carta a un investigador. Las fichas de Horror calculan el daño realizado a la psique del investigador debido a su exposición a los Mitos.

- ☞ Cuando una carta recibe horror, coloca en ella esa misma cantidad de fichas de Horror.
- ☞ Si un investigador tiene una cantidad de horror igual o mayor que su valor de cordura, queda derrotado. Cuando un investigador queda derrotado, es eliminado del escenario en curso.
- ☞ En el juego de campaña, un investigador que quede derrotado por horror sufre 1 trauma mental. Recibir traumas mentales puede hacer que un investigador se vuelva **loco**.
- ☞ Si un Apoyo tiene una cantidad de horror igual o mayor que su valor de cordura, queda derrotado.
- ☞ No puede asignarse horror a una carta de Apoyo que no tenga valor de cordura.
- ☞ La cordura restante de una carta es su valor de cordura menos la cantidad de horror que tenga, sumando o restando cualquier modificador de cordura activo.
- ☞ Si un investigador recibe “horror directo”, ese horror debe asignarse a su carta de Investigador.



## Costes

La mayoría de capacidades de las cartas requieren que se pague un coste para iniciarlas. 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.

Un **coste de capacidad** se presenta con una expresión “coste: efecto”. Las capacidades de algunas cartas requieren que los jugadores paguen recursos adicionales, reciban daño/horror o cumplan otras condiciones para activarse. En este tipo de expresión, lo que precede a los dos puntos indica los costes de capacidad y las condiciones de activación, y todo el texto que sigue a los dos puntos es el efecto de la capacidad.

- ☞ Si se juega una carta o se activa una capacidad con varios costes, éstos deben pagarse de forma simultánea.
- ☞ Sólo el controlador de la carta o capacidad puede pagar sus costes.
- ☞ Cuando un jugador agota, descarta o utiliza cartas de cualquier otro modo para pagar costes, sólo pueden usarse cartas que estén en juego y bajo el control de ese jugador, a menos que el coste especifique un estado fuera del juego.
- ☞ Si un coste requiere un elemento de juego que no esté en juego (como descartar una o más cartas de la mano), el jugador que está pagando el coste sólo puede usar elementos de juego que controle, 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 o afectar a su objetivo.
- ☞ Si un investigador recibe horror o daño como coste de capacidad y asigna cualquier parte de esa cantidad a un Apoyo que controle, el coste se sigue considerando pagado.

## Daño y salud

La salud representa la fortaleza física de una carta. Las fichas de Daño llevan la cuenta del daño físico realizado a una carta durante un escenario.

- ☞ Cuando una carta recibe daño, coloca en ella esa misma cantidad de fichas de Daño.
- ☞ Si un investigador tiene una cantidad de daño igual o mayor que su valor de salud, queda derrotado. Cuando un investigador queda derrotado, es eliminado del escenario en curso.
- ☞ En el juego de campaña, un investigador que quede derrotado por daño sufre 1 trauma físico. Recibir traumas físicos puede hacer que un investigador acabe **muerto**.
- ☞ Si un Enemigo tiene una cantidad de daño igual o mayor que su valor de salud, queda derrotado.
- ☞ Si un Apoyo tiene una cantidad de daño igual o mayor que su valor de salud, queda derrotado.
- ☞ No puede asignarse daño a una carta de Apoyo que no tenga valor de salud.
- ☞ La salud restante de una carta es su valor de salud menos la cantidad de daño que tenga, sumando o restando cualquier modificador de salud activo.
- ☞ Si un investigador recibe “daño directo”, ese daño debe asignarse a su carta de Investigador.

## Debilidad

Las Debilidades son un subtipo único de cartas de Jugador. 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 carta de Debilidad, la resuelve como si acabara de robarla del mazo de Encuentros.
- ☞ Cuando un investigador robe una carta de Debilidad que tenga un tipo de carta de Jugador (*por ejemplo, una Debilidad Apoyo, Evento o Habilidad*), resuelve cualquier efecto de 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 carta de Debilidad entra en la mano de un jugador de una forma que no sea robándola, el investigador debe resolver la carta (incluidas las capacidades de Revelación) como si acabase de robarla.
- ☉ Si una carta de Debilidad es añadida al mazo, a la mano o a la zona de amenaza de un jugador durante un escenario, ese investigador pasa a estar afectado por esa Debilidad. La carta no cuenta para el tamaño de mazo de ese investigador y 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 descartar una carta de Debilidad de su mano a menos que una carta especifique algo distinto.
- ☉ Algunos efectos hacen referencia a una “Debilidad básica”. Una Debilidad básica se identifica por la presencia de las palabras “Debilidad básica” y el siguiente símbolo:



## Derrota

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

- ☉ Si un investigador tiene una cantidad de daño en su carta de Investigador igual o mayor que el valor de salud de ésta, queda derrotado. Si un investigador tiene una cantidad de horror en su carta de Investigador igual o mayor que el valor de cordura de ésta, queda derrotado. Un investigador también puede quedar derrotado por la capacidad de una carta. Cuando un investigador quede derrotado, es eliminado del escenario en curso (consulta “Eliminación” en la página 41).
- ☉ En el juego de campaña, un investigador que quede derrotado por recibir una cantidad de daño igual o mayor que su salud sufre 1 trauma físico. Un investigador que quede derrotado por sufrir una cantidad de horror igual o mayor que su cordura sufre 1 trauma mental. Recibir traumas puede hacer que un investigador acabe **muerto** o **loco** (consulta “Traumas, muerte y locura” en la página 22).
- ☉ Si un Enemigo tiene una cantidad de daño igual o mayor que su valor de 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). Los Enemigos derrotados que tengan **Victoria X** se colocan en la zona de victoria.
- ☉ Si un Apoyo tiene una cantidad de daño igual o mayor que su valor de salud, queda derrotado. Si un Apoyo tiene una cantidad de horror igual o mayor que su valor de 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 su Lugar actual.

- ☉ 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 un ataque contra cada investigador al que esté enfrentado, de investigador en investigador, en el orden que elija el investigador jefe. El Enemigo Descomunal no se agota hasta que se hayan resuelto todos los ataques.
- ☉ 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 con la palabra clave Descomunal no se mueve con un investigador enfrentado que se vaya de su Lugar actual.
- ☉ Si un investigador fracasa en un ataque que tenga como objetivo un Enemigo que tenga la palabra clave Descomunal, no inflige daño a otros investigadores enfrentados a ese Enemigo.

## Eliminación

Un jugador queda eliminado de un escenario cuando su investigador sea derrotado o si desiste. La única forma en la que los investigadores eliminados siguen afectando a la partida es al establecer valores “por investigador” (consulta “Por investigador (☉)” en la página 5). En cualquier momento en el que un jugador quede eliminado:

- ☉ Un investigador que haya quedado eliminado del escenario actual no está necesariamente eliminado de la campaña.
- ☉ A efectos de resolver cartas de Debilidad, la partida ha terminado para el investigador eliminado. Activa cualquier capacidad “cuando acabe la partida” de las Debilidades que posea el investigador eliminado y que estén en juego (o, en casos poco frecuentes, en su mano). A continuación, retira esas Debilidades de la partida.
- ☉ Las cartas que controle ese jugador y que estén en juego en ese momento, así como todas las cartas de su zona de 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 que esté en juego en ese momento, permanece en juego. Si la carta abandona el juego, es retirada de la partida.
- ☉ 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 sus fichas de Recursos se devuelven a la reserva de fichas.
- ☉ Todos los Enemigos que estén en la zona de amenaza del jugador se colocan en el Lugar en el que estuviera el investigador cuando fue eliminado.
- ☉ Todas las demás cartas de la zona de amenaza del investigador eliminado se colocan en la pila o pilas de descartes correspondientes.
- ☉ Si el investigador jefe queda eliminado, los jugadores restantes (si los hay) eligen un nuevo investigador jefe para que coja la ficha de Investigador jefe.
- ☉ Si no quedan investigadores en la partida, el escenario termina. Consulta la sección “si no se ha llegado a ninguna resolución” de ese escenario en la guía de campaña.

## 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, la carta de referencia de escenario, 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 hayan puesto aparte y/o retirado de la partida.

- ☉ Una carta entra en juego cuando se produce una transición desde un 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.

## Errante

Errante es una palabra clave de capacidad.

Al comienzo de la fase de Enemigos, cada Enemigo preparado y sin enfrentar que tenga la palabra clave Errante se mueve a un Lugar conectado por la ruta más corta hacia el objetivo designado, descrito entre paréntesis tras la palabra clave Errante.

- ☉ Si hay varios Lugares válidos como posible objetivo designado, el investigador jefe elige hacia qué objetivo se mueve el Enemigo Errante.
- ☉ Si el objetivo designado no es un Lugar (sino que se trata de otro elemento de juego, como un Enemigo o Apoyo de historia), el Lugar de ese objetivo indica el objetivo de la resolución de la palabra clave Errante.

- Si un enemigo con la palabra clave Errante tuviera que moverse hacia un objetivo, pero estuviera bloqueado por la capacidad de una carta, el Enemigo no se mueve.

## Escurridizo

Escurridizo es una capacidad de palabra clave.

Los Enemigos Escurridizo representan rivales que quieren evitar a los investigadores por su propia supervivencia o para lograr sus objetivos. Si un Enemigo preparado que tenga la palabra clave Escurridizo ataca o es atacado, después de que se resuelva ese ataque, ese Enemigo deja de estar enfrentado a todos los investigadores inmediatamente, se mueve a un Lugar conectado (sin investigadores si es posible) y se agota.

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

## 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 coste de experiencia impreso (el nivel de la carta).
- Un mazo de Investigador no puede incluir más de 1 copia (por nombre) de una carta Excepcional.

## 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 (consulta "Pruebas de habilidad" en la página 15).

## Indicadores de acción

Algunas capacidades tienen indicadores de acción en negrita (como **Combatir**, **Evitar**, **Investigar** o **Movimiento**). Activar una de estas capacidades permite a un investigador realizar la acción indicada tal y como se describe en las reglas, pero modificada de la forma que describa el indicador de la capacidad.

- Si la capacidad requiere una prueba de habilidad, la habilidad que se pone a prueba se indica después del indicador de acción en negrita (por ejemplo, **Combatir** (♥) indica que la habilidad de la prueba es ♥).

## 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 Lugar.

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

## Inicial

Inicial es una capacidad de palabra clave.

Después de robar su mano inicial y cambiarla si quiere (pero antes de devolver al mazo las cartas que hubiera puesto aparte durante este paso y barajar el mazo), un investigador puede buscar en su mazo 1 copia de una carta que tenga la palabra clave Inicial y añadirla a su mano.

- Esto significa que un investigador puede comenzar la partida con 1 carta adicional en su mano inicial.

## Limbo

Al resolver los efectos de una carta de Evento o de Traición, o mientras una carta de Habilidad esté asignada a una prueba de habilidad, esas cartas no están ni en juego ni en la pila de descartes ni en la mano de un investigador. A este estado transitorio se le llama "limbo".

Una carta de Evento entra en el limbo después de pagar sus costes y de que se realicen los posibles ataques de oportunidad. Una carta de Traición entra en el limbo después de robarse, mientras se está resolviendo su capacidad de Revelación. Una carta de Habilidad entra en el limbo cuando se asigna a una prueba de habilidad.

Mientras está en el limbo, lo habitual es que la carta se coloque sobre la mesa para mostrar que se están resolviendo sus efectos. Mientras está en el limbo, una carta no cuenta como en juego de cara a otros efectos de cartas.

Después de resolver los efectos de esa carta por completo, ésta sale del limbo y se coloca en su pila de descartes correspondiente. Si sus efectos hacen que entre en juego (vinculando la carta a otro elemento de juego o colocándola en la zona de juego o de amenaza de un investigador), sale del limbo y entra en juego.

## Límites y máximos

Algunas cartas contienen límites y máximos que evitan que determinadas capacidades se usen más de una vez dentro de un periodo de tiempo concreto.

- A menos que se indique algo distinto, los límites son específicos de cada jugador.
- 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 de una vez por partida", ningún otro investigador podrá activar esa capacidad durante esa partida).

"**Límite de X por [periodo]**" es un límite que aparece en algunas cartas y representa la cantidad de veces (X) que puede activarse el efecto de una capacidad a lo largo del periodo designado. Si una copia de la carta que tiene "Límite de X por [periodo]" abandona el juego y vuelve a entrar en juego durante el mismo periodo, el límite X de esa carta se reinicia como si la carta acabase de entrar en la partida por primera vez.

"**Límite de X por [carta/elemento de juego]**" es un límite que aparece en algunas cartas y que restringe la cantidad de copias de esa carta (por nombre) que pueden estar en juego a la vez.

"**Máximo de X por [periodo]**" impone una cantidad máxima de veces que se pueden jugar copias de esa carta (por nombre) 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 una cantidad máxima de copias de esa carta (por nombre) que pueden asignarse a pruebas de habilidad durante el periodo designado.
- Si aparece un máximo como parte de una capacidad, impone una cantidad máxima de veces que puede activarse esa capacidad entre todas las copias (por nombre) de las cartas que tengan dicha capacidad (incluyendo la carta que se está resolviendo) durante el periodo designado.
- Si se cancelan los efectos de una carta o capacidad que tenga un límite o un máximo, ese efecto sigue contando para el límite/máximo de esa capacidad, ya que la capacidad ha sido activada.

## Mazo de Encuentros

El mazo de Encuentros contiene las cartas de Encuentro (cartas de Enemigo, de Traición y otras cartas especificadas por el escenario) a las que deben enfrentarse los jugadores durante el escenario en curso.

- Si el mazo de Encuentros está vacío, baraja la pila de descartes de Encuentros para volver a formar el mazo de Encuentros.
- Si el mazo de Encuentros se queda sin cartas durante la resolución de una capacidad de carta o efecto de juego, baraja la pila de descartes de Encuentros para volver a formar el mazo de Encuentros tras finalizar la resolución del efecto por completo.

## No puede

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

## Objetivo

Las capacidades o efectos de juego deben tener un objetivo válido para poder resolverse.

El verbo “elegir” indica que deben elegirse uno o más objetivos para resolver una capacidad o efecto de juego. 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 o efecto de juego requiere que un investigador elija uno o más objetivos, la capacidad o efecto sólo puede iniciarse si hay al menos un objetivo válido.
- ☞ Si una capacidad o efecto de juego requiere que un jugador elija más de un objetivo, los objetivos se eligen simultáneamente.
- ☞ Si una capacidad requiere que un jugador elija “cualquier cantidad” de objetivos, no se puede iniciar si se eligen cero objetivos.
- ☞ Si el estado de un objetivo elegido no puede cambiar debido a la resolución de una capacidad, dicho objetivo no es válido para que lo elija esa capacidad (*por ejemplo: un Enemigo agotado no puede ser elegido como objetivo de un efecto que diga “elige y agota un Enemigo”*).

## Oleada

Oleada es una capacidad de palabra clave.

Después de que un investigador robe y resuelva una carta de Encuentro que tenga la palabra clave Oleada, debe robar y resolver otra carta.

- ☞ Si un investigador roba una carta con la palabra clave Oleada durante la preparación, la palabra clave Oleada se resuelve igualmente.

## Palabras clave

Una palabra clave es un tipo de capacidad de carta.

Las palabras clave se usan como forma abreviada de presentar algunos efectos de juego y cada una tiene sus propias reglas.

- ☞ Algunas palabras clave son palabras clave de creación de mazos, como Excepcional y Permanente. Estas palabras clave afectan a la personalización de los mazos durante la creación y/o subida de nivel de un mazo de Investigador.
- ☞ Una carta no puede obtener la misma palabra clave más de una vez (*por ejemplo, un plan y el efecto de una Traición que proporcionen sendas palabras clave Represalia a un Enemigo sólo le dan la palabra clave Represalia una vez*).
- ☞ Es opcional iniciar cualquier palabra clave que emplee el verbo “poder” en su texto de reglas; la aplicación de todas las demás palabras clave es obligatoria.

## Peligro

Peligro es una capacidad de palabra clave.

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

## Perdición

Las fichas de Perdición representan el progreso realizado por las fuerzas de los Mitos para completar siniestros rituales, invocar entidades cósmicas y/o hacer avanzar la historia en una dirección desfavorable.

- ☞ Durante cada fase de Mitos, se coloca 1 ficha de Perdición en el plan actual (consulta “La fase de Mitos” en la página 18).

- ☞ Si no hay requisitos “Objetivo –” para hacer avanzar el plan actual 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 2 de la fase de Mitos. A menos que una carta o capacidad de palabra clave especifique que puede hacer avanzar el plan, éste es el único momento en el que el plan puede avanzar.

## Permanente

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

- ☞ Una carta con la palabra clave Permanente no cuenta para el tamaño de mazo del investigador.
- ☞ Una carta con la palabra clave Permanente sigue contando como parte del mazo de un investigador, 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 puede abandonar el juego (a menos que su propietario sea eliminado).
- ☞ Una carta con la palabra clave Permanente no puede ser elegida como objetivo para ser vinculada a otras cartas de Jugador (aunque otras cartas de Jugador pueden tomar como objetivo una carta Permanente y vincularse a ella).

## Pistas

Las fichas de Pista representan el progreso de los investigadores para resolver un misterio, descubrir una conspiración y/o avanzar en la historia.

- ☞ La primera vez que un investigador entre en un Lugar (incluso durante la preparación), 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 (♣)”.
- ☞ Una pista que esté en un Lugar puede ser descubierta si se investiga con éxito el Lugar (consulta “Investigar” en la página 13) 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, si no hay requisitos “Objetivo –” para hacer avanzar el acto actual, 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 ⚡ 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” o “sobre un Lugar” se está refiriendo a las fichas de Pista sin descubrir que se encuentren en ese Lugar en ese momento.
- ☞ Si una carta de Jugador, como un investigador o un Apoyo, es derrotada o descartada, coloca en su Lugar actual todas las pistas que estuvieran sobre esa carta de Jugador.

## Preparada

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

- ◆ Las cartas entran en juego en estado de preparada.
- ◆ Cuando una carta agotada se prepara, vuelve al estado de preparada y se gira 90 grados para estar en vertical.
- ◆ Una carta preparada no puede volver a prepararse (primero debe ser agotada, generalmente mediante un efecto de juego o capacidad de carta).

## Presa

Presa es una capacidad de palabra clave.

Si tienen la oportunidad, algunos Enemigos perseguirán a un investigador concreto. Estos Enemigos aparecen identificados con la palabra clave Presa.

- ☞ La palabra clave Presa va seguida entre paréntesis del objetivo designado al que debería enfrentarse el Enemigo. Por ejemplo, “Presa (mayor ●)” significa que, en caso de tener varias opciones, el Enemigo se enfrentará al investigador que tenga la mayor voluntad.
- ☞ En caso de tener que elegir entre varios investigadores equidistantes (o entre investigadores que estén en su Lugar), un Enemigo con la palabra clave Presa elige al investigador que mejor cumpla su objetivo designado.
- ☞ Si el objetivo designado de un Enemigo contiene 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.
- ☞ La palabra clave Presa no tiene ningún efecto inmediato sobre dónde aparece un Enemigo.

## Propiedad y control

El propietario de una carta es el jugador cuyo mazo y/o zonas de juego y fuera del juego respectivas contuviera la carta al inicio de la partida.

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

El escenario controla las cartas de Escenario en sus zonas de juego y fuera del juego (como el mazo 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 control durante una partida.
- ☞ Si una carta fuese a entrar en una zona 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.

## Rápido

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

- ☞ Jugar una carta Rápido no provoca ataques de oportunidad porque no cuesta una acción para jugarla.
- ☞ Un Apoyo Rápido **sólo** puede ser jugado por un investigador durante una oportunidad de los jugadores de su turno.

- ☞ Un Evento Rápido puede jugarse desde la mano de un jugador **en cualquier momento** que especifiquen sus instrucciones de juego.
- ☞ Si las instrucciones de juego de una carta especifican que se juega “cuando/después” en relación a un punto de orden de resolución concreto, éste es la condición de activación para jugar la carta.
- ☞ Si las instrucciones de juego de una carta especifican que se juega durante un periodo de tiempo o duración concretos, la carta puede ser jugada durante cualquier oportunidad de los jugadores dentro de ese periodo.
- ☞ Si las instrucciones de una carta especifican tanto un punto de orden de resolución “cuando/después” como una duración o periodo de tiempo concretos, la carta puede ser jugada en cualquier ocasión en la que se dé la condición de activación especificada durante cualquier oportunidad de los jugadores dentro de ese periodo de tiempo.

## Recompensa

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

Las cartas con la palabra clave Recompensa aparecen en campañas y/o en packs de escenario como recompensas de campaña.

- ☞ Las cartas de recompensa son cartas neutrales con una imagen dorada en la esquina superior izquierda.
- ☞ Cuando las reglas de la campaña informen a los jugadores de que han ganado una carta de recompensa (generalmente en un texto de resolución o interludio), dicha carta se añade a la colección de cartas de Jugador. Los jugadores no pueden usar una carta de recompensa en la creación de mazos, ni tampoco jugarla, a menos que la hayan desbloqueado mediante un resultado dentro de la campaña.
- ☞ Las cartas de recompensa pueden modificar el modo en el que los jugadores juegan al juego, añadiendo al mazo de un investigador opciones de creación de mazo, nuevas capacidades o restricciones únicas.
- ☞ Los investigadores no están obligados a incluir en sus mazos ninguna carta de recompensa de campaña que hayan desbloqueado.

## Recursos

Los recursos representan los distintos medios financieros de adquirir nuevos suministros, herramientas, conocimiento, favores, aliados, etc. Las fichas de Recursos se usan para pagar los costes de recursos necesarios para jugar cartas y activar distintas capacidades.

- ☞ 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.
- ☞ Los recursos pueden obtenerse realizando la acción de recursos.
- ☞ Los investigadores adquieren 1 recurso en cada fase de Mantenimiento, después de robar 1 carta.

## Represalia

Represalia es una capacidad de palabra clave.

Cada vez que un investigador fracase en 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.

## Revelación

Una capacidad de Revelación es un tipo de capacidad de carta.

Las capacidades de Revelación suelen aparecer en Traiciones o en Debilidades.



- ☞ Cuando un investigador roba una carta de Encuentro, debe resolver inmediatamente su capacidad de Revelación. Esto ocurre antes de que la carta entre en juego o, en el caso de una Traición, antes de que esté en el limbo (consulta “Limbo” en la página 42).
- ◆ Cuando una carta de Debilidad entra en la mano de un investigador por cualquier medio, éste debe resolver inmediatamente la capacidad de Revelación de esa carta como si acabara de robarla.

## Sello

Sello es una capacidad de palabra clave.

Cuando la capacidad de una carta ordena a un jugador que selle una ficha, éste debe buscar en la bolsa de caos la ficha de Caos indicada y colocarla sobre esa carta para sellarla.

- ☞ Si se puede elegir la ficha que se va a sellar, la elige el controlador de la carta.
- ☞ Trata la palabra clave Sello como un coste para jugar una carta de Jugador. Si la ficha indicada no está en la bolsa de caos, entonces no se puede jugar la carta o no se puede activar su capacidad de Sello.
- ☞ Una ficha de Caos sellada no se considera en la bolsa de caos, y por lo tanto no se puede revelar desde la bolsa de caos como parte de una capacidad o de una prueba de habilidad.
- ☞ Cuando una ficha de Caos sea liberada, se devuelve a la bolsa de caos y deja de considerarse sellada. Si una carta que tenga una o más fichas de Caos selladas en ella abandona el juego por cualquier motivo, todas las fichas de Caos selladas en ella son liberadas inmediatamente.
- ☞ Si hay que “sellar” una ficha debido a una carta o capacidad de carta que no tenga la palabra clave Sello, esto se realiza siguiendo el mismo proceso descrito antes.
- ◆ Al sellar una ficha de este modo, busca la ficha indicada en la bolsa de caos, retírala de la bolsa de caos y colócala en la carta indicada. Si la ficha objetivo no está en la bolsa de caos, el efecto fracasa.

## Tipos de carta

Los tipos de carta se presentan en la sección “Elementos de las cartas” de la página 34.

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.

### Cartas de Acto

Las cartas de Acto son parte del mazo de Acto y representan el progreso que realizan los investigadores durante el escenario en curso. Por lo general, hacer avanzar el mazo de Acto es bueno para los investigadores.

### Cartas de Apoyo

Las cartas de Apoyo representan objetos, aliados, talentos, hechizos y otros elementos que pueden ayudar a los investigadores o ser utilizados por éstos durante el escenario en curso. Cuando un investigador juega un Apoyo, lo coloca en su 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 efecto del escenario.

- ☞ 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, hasta el valor o valores de salud/cordura de ese Apoyo.
- ☞ La mayoría de Apoyos ocupan uno o más espacios mientras estén en juego (consulta “Espacios de equipamiento” en la página 12).

### Cartas de Enemigo

Los Enemigos representan villanos, sectarios, monstruos terribles y entidades inconmensurables de dimensiones alternativas o del lejano cosmos.

Los Enemigos se roban del mazo de Encuentros y pueden atacar a los investigadores durante su turno, en la fase de Enemigos y/o durante la fase de Mitos.

### Cartas de Evento

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



### 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 tienen coste y no se pueden jugar desde la mano del jugador. Para resolver su capacidad, la carta de Habilidad debe estar asignada a una prueba de habilidad.

### Cartas de Lugar

Las cartas de Lugar representan las ubicaciones que pueden explorar los investigadores durante un escenario. Coloca la carta pequeña o la ficha de Investigador en un Lugar para indicar dónde se encuentra el investigador. 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.

### Cartas de Plan

Las cartas de Plan son parte del mazo de Plan y representan el progreso y los objetivos de las fuerzas oscuras a las que se enfrentan los investigadores durante el escenario en curso. Por lo general, hacer avanzar el mazo de Plan es malo para los investigadores.

### Cartas de referencia de escenario

La carta de referencia de escenario se coloca junto al mazo de Plan durante la preparación del escenario. Esta carta proporciona una lista de efectos para las fichas con símbolo que se usan durante el escenario.

### 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 la pila de descartes de ésta a menos que haya una capacidad que indique algo distinto.

### 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)

Usos (X) 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 fichas*) igual a su valor (X). La palabra que sigue al valor define el tipo de usos que tiene la carta. Las fichas de Recursos colocadas sobre la carta se consideran usos del tipo establecido y dejan de considerarse fichas de Recursos (*por ejemplo, la Llama cósmica tiene "Usos (3 cargas)"*). Cuando se juega, se colocan sobre ella 3 recursos de la reserva de fichas. Esos recursos ahora son cargas y pueden usarse al resolver la capacidad ➔ *de la Llama cósmica*).

- ☞ Cada carta que tenga la palabra clave Usos (X) también tiene una capacidad que hace referencia a los usos de esa carta como parte de su coste. Cuando una capacidad así gasta un uso, debe retirarse de la carta una ficha de ese tipo.
- ☞ 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 otras capacidades o efectos.
- ☞ En una carta sólo puede colocarse el tipo de usos definido por ella (*por ejemplo, una carta con "Usos (4 municiones)" no puede verse afectada por una capacidad que fuese a colocar 1 o más cargas en una carta*).
- ☞ Algunas cartas con la palabra clave Usos (X) incluyen una condición de descarte para cuando no le queden usos. Si la carta no tiene ningún texto así, permanece en juego incluso tras quedarse sin usos.
- ☞ Si se te indica que repongas los usos de un Apoyo, coloca la cantidad especificada de usos sobre ese Apoyo, hasta su valor (X) inicial de usos (pero sin superarlo).

## Victoria X

Victoria X es una capacidad de palabra clave.

Una carta de Encuentro que valga puntos de victoria representa un Enemigo formidable o un Lugar especialmente enigmático. Tras haber superado una carta con Victoria X, se añade a la zona de victoria hasta el final del escenario en curso. La zona de victoria es un espacio fuera del juego compartido por todos los jugadores.



Cada una de estas cartas vale 1 punto de victoria.

Al completar el escenario en curso, las cartas de la zona de victoria proporcionan experiencia a cada jugador que se puede usar para mejorar su mazo.

- ☞ Cuando un Enemigo con Victoria X sea derrotado, añade la carta a la zona de victoria en lugar de descartarla.
- ☞ Cuando termine el escenario en curso, añade a la zona de victoria todos los Lugares con Victoria X que estén en juego, revelados y sin pistas en ellos.
- ☞ Después de que se resuelva una carta de Traición con Victoria X, añádela a la zona de victoria en lugar de descartarla.

## Créditos

**Diseño y desarrollo del juego:** Josiah “Duke” Harrist y Nicholas Kory

**Diseño del juego original:** Nate French y MJ Newman

**Producción:** Molly Glover y Eric Stanton

**Edición:** Andrea Dell’Agnese

**Revisión:** Kelley Curry

**Traducción:** Sergio Hernández

**Revisión de traducción:** Joaquín C. Martín-Rayó

**Especialista de reglas de juego:** Alex Werner

**Gestión de la línea de productos:** Gavin Duffy y Caitlyn McGrath

**Gestión de diseño de juego:** Kate Morgan

**Revisión cultural y de sensibilidad:** Alanaleilani Connolly y los miembros del comité de sensibilidad cultural de FFG.

**Revisión de la historia de *Arkham Horror*:** Philip D. Henry y John Leo

**Diseño gráfico:** Ryann Collins, Mercedes Opheim y Evan Simonet con Monica Helland y Christopher Hosch

**Maquetación en español:** Sergio Gómez Canalejo

**Ilustración de portada:** Mauro Dal Bo

**Dirección artística:** Jeff Lee Johnson, Tim Flanders, Stephen Somers y Kate Swazee con Jake Murray

**Jefe de dirección artística:** Tony Bradt

**Especialista en control de calidad:** Zach Tewalthomas

**Coordinación de control de calidad:** Matt Diaz

**Desarrollo de franquicia:** Andy Christensen, Joe DeSimone, Ness Jack, Matt Keefe, Charlotte Llewelyn-Wells, Brian Mulcahy, Gwendolyn Nix, Katrina Ostrander, Sean Ryan, Ashley Stephens y Nick Tyler

**Gestión de producción:** Justin Anger y Austin Litzler

**Coordinación de producción:** Estelle Gavin y Ember Schwager

**Director de Living Card Games:** Chris Gerber

**Director de operaciones del estudio:** John Franz-Wichlacz

**Jefe del estudio:** Jim Cartwright

**Vicepresidente sénior de juegos de estilo de vida:** Bill Altig

*Un agradecimiento especial a Daniel Lovat Clark y Waleed Ma'arouf.*

## Pruebas de juego

Rita Asangarani, Leonard Ash, David Avilés, John Bagley, Tanner Barth, Gilles Belhassen, Ryan Billington, Brian Blair, Marc Blanchard, Ryan Blood, Rafa Cerrato, Ann Christensen, Anthony Clark, Aaron Creller, Shelley Danielle, Ricardo Basilio Donoso, Tiago Basilio Donoso, Johannes Duceck, Robert Evans, Nachum Fisch, Charlie Fox, Adam Fraser, Sam Fuhrman, Alfredo Gómez, Paul Grimes, Angelo Bevilacqua Neves Guidugli, Richard Harris, Josh Harry, Grégory Henriques, Josh Jones, Bob Juranek, Álvaro Korta, Christopher Leigh, Craig Lincoln, Jules Mallette, Zacarías M. Martinez, Josh McCluey, Joseph McNeil, Pax Meier, Sonny Mikszath, Travis Milam, Christian Møhlenberg, Arthur Rodrigues Moraes, Cliff Orme, Josh Parrish, Michael Pelfrey, Chad A. Reverman, Tyler Romeo, Michael Santoroski, Vincent Schwartz, Jimmie Sharp, Zev Shields, Christopher Smith, Jordi Solera, Addison Stumpf, Tauan Tinti, Deyannira Tirado, Henrique Trein, Marcelo Trein, Egoitz Uribeetxebarria, Edu V.M, Paul Wallwork, Owen Weldon, Finian Westergaard, Ben Wiebracht y Alex Xöul



® y © 2026 Fantasy Flight Games. Arkham Horror, Fantasy Flight Games, el logotipo de FFG, Living Card Game, LCG y el logotipo de LCG son ® Fantasy Flight Games. Gamegenic y el logotipo de Gamegenic son ® y © Gamegenic GmbH, Alemania. La dirección física de las oficinas de Fantasy Flight Games es 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, EE. UU., y su teléfono de contacto es el 651-639-1905. Distribuido en español por Asmodee Spain, Zurbano 76, Planta 3, Puerta 1B, 28010 Madrid, España y Asmodee Chile, Avenida Ricardo Lyon 222, oficina 601, Providencia, Santiago, Chile. Los componentes reales pueden ser distintos a los mostrados.



## Referencia rápida

### Secuencia de fases

1. Fase de Mitos (omítela durante la primera ronda de la partida)
2. Fase de Investigación
3. Fase de Enemigos
4. Fase de Mantenimiento

### Términos de juego y palabras clave comunes

**Alerta:** Si un investigador fracasa en una prueba de habilidad al evitar a un Enemigo preparado que tenga la palabra clave Alerta, ese Enemigo ataca a ese investigador.

**Aparición:** Indica dónde aparece un Enemigo al robarlo.

**Cazador:** Al comienzo de la fase de Enemigos, cada Enemigo Cazador se mueve 1 Lugar hacia el investigador más cercano.

**Condenado:** Si este Enemigo es derrotado, pon 1 ficha de Perdición en el plan actual. Este efecto puede hacer que el plan actual avance.

**Descomunal:** Un Enemigo Descomunal está enfrentado a todos los investigadores que haya en su Lugar.

**Errante:** Al comienzo de la fase de Enemigos, cada Enemigo que tenga la palabra clave Errante se mueve una vez hacia su objetivo designado.

**Escurridizo:** Después de que un Enemigo preparado que tenga la palabra clave Escurridizo ataque o sea atacado, dicho Enemigo se mueve a un Lugar conectado y se agota.

**Indiferente:** Un Enemigo Indiferente no se enfrenta a los investigadores por sí solo, y no se le puede atacar a menos que ese Enemigo esté enfrentado a un investigador.

**Oleada:** Después de que un investigador robe y resuelva una carta de Encuentro que tenga la palabra clave Oleada, debe robar y resolver otra carta.

**Peligro:** Cuando un investigador robe una carta con la palabra clave Peligro, no puede consultar a los demás jugadores ni recibir su ayuda mientras hace aparecer la carta o resuelve la capacidad de Revelación de esa carta.

**Presa:** Indica a qué investigador se enfrentará o perseguirá un Enemigo si tiene varias opciones igual de válidas.

**Rápido:** Un jugador puede jugar una carta Rápido sin gastar una acción.

**Represalia:** Si un investigador fracasa en una prueba de habilidad al atacar a un Enemigo preparado que tenga la palabra clave Represalia, ese Enemigo ataca a ese investigador.

**Revelación:** El investigador que robó esta carta resuelve su texto.

**Usos (X):** La palabra clave Usos indica una cantidad de fichas de Recursos que deben colocarse sobre la carta cuando ésta entre en juego y que pasan a ser del tipo que se indica (munición, cargas, etc.). Estas fichas se usan junto con el resto de la capacidad de la carta.

### Tipos de acción

**Combatir** (👊): combate a un Enemigo enfrentado en tu Lugar usando 🗡️.

**Evitar** (🏹): evita a un Enemigo enfrentado en tu Lugar usando 🏹.

**Investigar** (🔍): investiga tu Lugar usando 🔍.

**Enfrentarse:** enfréntate a un Enemigo en tu Lugar actual.

**Robar:** roba 1 carta.

**Moverse:** muévete a un Lugar conectado.

**Recursos:** obtén 1 recurso.

**Activar:** activa una capacidad ➡️.

**Jugar:** juega una carta de tu mano pagando su coste.

**Negociar:** negocia con un Enemigo en tu Lugar usando una capacidad de carta.

**Desistir:** retira a tu investigador de la partida usando una capacidad de carta.

## Símbolos e iconos

Por investigador



### Clases de personajes

Guardián



Buscador



Místico



Rebelde

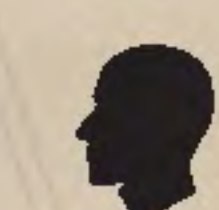


Superviviente

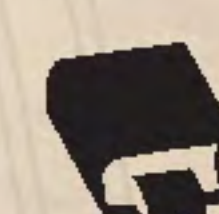


### Habilidades

Voluntad



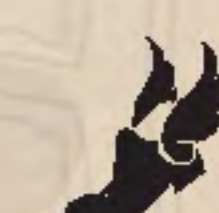
Intelecto



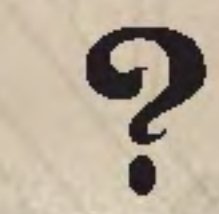
Combate



Agilidad



Comodín



### Fichas de Caos

Símbolo arcano



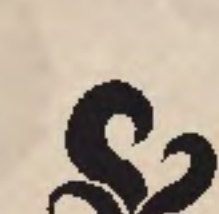
Consulta la capacidad del investigador.



Fracaso automático



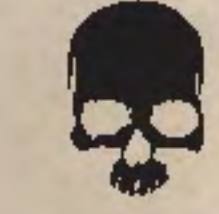
El investigador fracasa automáticamente.



Cráneo



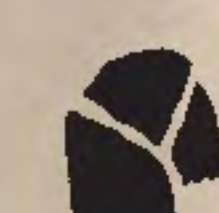
Consulta el símbolo de la ficha revelada en la carta de referencia de escenario y resuelve la capacidad correspondiente.



Sectario



Tablilla



Antiguo



### Capacidades activadas

**Activación libre** (⚡): usar esta capacidad no cuesta una acción.

**Activación por acción** (➡️): usar esta capacidad cuesta una acción.

**Activación por reacción** (👁️): no cuesta una acción, pero esta capacidad sólo puede usarse cuando se cumpla su condición de activación.