Arkham Horror®

El juego de cartas

Aprender a jugar

Más allá del tiempo y el espacio...

Si, efectivamente, me encontraba despierto y en mis cabales, puedo afirmar que ningún hombre ha vivido jamás nada parecido a lo que experimenté aquella noche, lo cual, además, constituía una terrible confirmación de todo lo que había intentado desechar como pura fantasía.

–H.P. Lovecraft, La Sombra de otro tiempo

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 desvelar conspiraciones y misterios arcanos mientras superan los demonios personales que plagan su pasado.

Cada jugador adopta el papel de un investigador y crea un mazo en torno a las capacidades de dicho investigador. Una serie de escenarios interrelacionados conforman una campaña narrativa mediante la que se desvela un misterio mayor. En cada escenario, los investigadores recorren y exploran distintos lugares amenazadores, buscan pistas que les permitan hacer avanzar la historia e intentan evitar o derrotar a las traicioneras fuerzas de los Mitos.

A medida que se progresa en la campaña, cada investigador consigue experiencia y conocimientos, lo que permite que el personaje se desarrolle de distintas formas añadiendo potentes cartas nuevas de nivel alto a su mazo. Pero cuidado, a medida que aumenta su exposición al mundo arcano, también lo hace el riesgo de locura. Los investigadores deben protegerse frente a esta atenazadora demencia mientras intentan sobrevivir y resolver el misterio.

Cómo usar este reglamento

Este reglamento para aprender a jugar está pensado como una introducción a *Arkham Horror: El juego de cartas* para los jugadores nuevos. Debería emplearse como una guía de aprendizaje para jugar la primera partida. Recomendamos a los nuevos jugadores que, para aprender los conceptos básicos del juego, usen el escenario inicial y los mazos preconstruidos descritos en la sección "Mazos de Investigador iniciales" en la página 20. Al final de este libro también se incluyen una introducción al juego de campaña y reglas para personalizar y crear tus propios mazos, 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 la guía de referencia de reglas, la cual también trata temas más avanzados, como la interpretación del texto de las cartas, los conflictos de orden de resolución y una secuencia detallada de las fases del juego. Recomendamos a los nuevos jugadores que se familiaricen con el juego usando este reglamento para aprender a jugar, y que sólo consulten los detalles de la guía de referencia de reglas a medida que surjan durante la partida.

Living Card Game

Arkham Horror: El juego de cartas es un juego cooperativo para entre uno y 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 de 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. Aunque jugar una campaña completa supone la mejor experiencia de juego, cada escenario de una campaña puede jugarse como una aventura independiente. 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.

Contenido

Aquí aparecen ejemplos del contenido del juego para poder identificarlos. En las páginas 28–31 de la referencia de reglas pueden consultarse con mayor detalle los elementos de las cartas.

44 chas de Caos

1 bolsa de caos

40 chas de Daño (de 1 y de 3)

61 chas de Recursos (de 1, de 3 y de 5)

57 chas de Pista/Perdición (doble cara, de 1 y de 3)

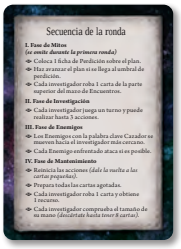
27 chas de Horror (de 1 y de 3)

5 cartas de Investigador

5 cartas pequeñas de Investigador

1 cha de Investigador jefe

245 cartas de Jugador



Carta de referencia de jugador

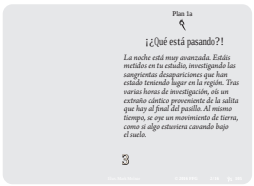
Carta de Apoyo

Carta de Habilidad

Carta de Evento

Carta de Debilidad

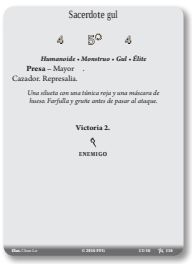
111 cartas de Escenario



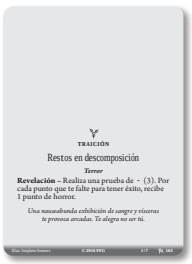
Carta de Plan *Carta de Acto*

Carta de referencia de escenario

Carta de Lugar (revelado y sin revelar)



Carta de Enemigo



Carta de Traición

Conceptos clave

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 y colaboran para resolver un misterio. A medida que los jugadores progresan en un escenario, acabarán por llegar a una resolución. Por lo general, un escenario termina haciendo avanzar el mazo de Acto o el mazo de Plan, que se describen más adelante. Si los investigadores hacen avanzar el mazo de Acto, la resolución del escenario suele ser favorable (y puede considerarse una "victoria"); mientras que otras resoluciones son menos favorables y dejan a los investigadores en una situación aún más acuciante.

Cuando cualquier carta de Encuentro active una resolución (indicada por el texto "(→**R#**)", los jugadores habrán completado el escenario y tendrán que consultar en la guía de campaña el texto de resolución que coincida con ese número para descubrir qué ocurre a continuación.

Si todos los investigadores son eliminados durante un escenario, se emplea la conclusión "si no se ha llegado a ninguna resolución" de la guía de campaña.

Mazos de escenario

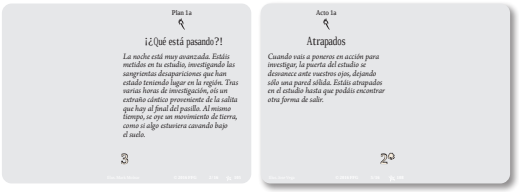
Cada escenario está representado por tres mazos de cartas distintos. Estos mazos proporcionan a los jugadores una narrativa específica del escenario, objetivos y encuentros, que incluyen una gran variedad de monstruos y otros peligros.

Mazo de Plan

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 normalmente resultará desfavorable para los investigadores. Por lo general, los jugadores querrán evitar que suceda esto.

Mazo de Acto

El mazo de Acto representa el progreso de los investigadores para resolver un misterio o alcanzar sus objetivos en un escenario. Por lo general, los investigadores quieren hacer avanzar el mazo de Acto para llegar una resolución del escenario más favorable.

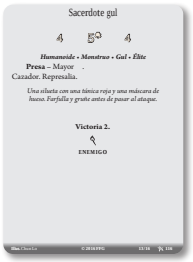


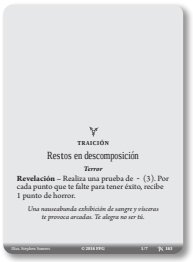
Mazo de Plan *Mazo de Acto*

Si colocas los mazos de Acto y de Plan uno al lado del otro en la zona de juego, forman la imagen de un libro. Estos mazos sirven para crear la trama de cada escenario.

Mazo de Encuentros

Durante la partida, los investigadores robarán cartas de Encuentro de este mazo que representan los peligros, monstruos, locuras y otros infortunios que deben superar, en forma de cartas de Enemigo y de Traición.





Carta de Enemigo *Carta de Traición*

Investigador jefe

El investigador jefe (que se elige durante la preparación) es el jugador que decide cómo desempatar y toma decisiones para el grupo siempre que haya cualquier disputa. La ficha de Investigador jefe identifica a este jugador, que debe colocarla en su zona de juego.

Si los jugadores deben 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 debe elegir entre esas opciones.

Si los jugadores no están seguros 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 en ese momento de cara a superar el escenario, y a continuación se prosigue la partida. Esto se conoce como "la regla nefasta", y emplearla ayuda a que la partida progrese sin obligar a los jugadores a consultar cada conflicto con el que se encuentren.

"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", 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 2 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.

Lugares

Los Lugares representan las distintas ubicaciones a las que viajan los investigadores durante un escenario en busca de pistas. 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.

Los Lugares entran en juego con su lado sin revelar boca arriba. Cuando un investigador entre 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.

Sin revelar

Revelado

Cuando este Lugar es revelado, se colocan sobre él 2 pistas por investigador.

Es posible revelar una carta de Lugar durante la preparación si los investigadores comienzan el juego en un Lugar, o si las reglas de preparación indican a los jugadores que revelen un Lugar.

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 por un paso de la partida o por la capacidad de una carta.

Preparada

Agotada

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 atributos que aparecen en la carta de Investigador: voluntad (), intelecto (), combate () y agilidad (). Cuanto mayor sea el valor de un investigador en una habilidad, mejor será al realizar tareas con dicha habilidad.

Habilidades de investigador

Durante una prueba de habilidad, se revelan una o más fichas de Caos de la bolsa de caos para modificar el valor de la habilidad del investigador para esa prueba. La habilidad del investigador debe ser igual o superior a la dificultad de la prueba para tener éxito. Las reglas completas de las pruebas se encuentran en la sección "Habilidades y pruebas de habilidad" de la página 17.

Bolsa de caos

A lo largo de la partida, los investigadores tendrán que revelar al azar varias fichas de la bolsa de caos para modificar sus probabilidades de éxito o fracasa 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, habrá que consultar la carta de referencia del escenario para determinar el efecto de la ficha.

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 "**Revelación –**" inmediatamente. Consulta "Debilidades" en la página 21 de la referencia de reglas para más detalles sobre las cartas de Debilidad.

Carta de Debilidad

Preparación de la primera partida

Para preparar la primera partida, sigue estos pasos en orden. Recomendamos aprender a jugar con uno o dos jugadores.

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 Roland Banks.

Los investigadores

Roland Banks

Roland es un agente federal sobrepasado por las circunstancias. Se le da muy bien acabar con enemigos y descubrir las pistas que quedan tras el conflicto.

Daisy Walker

Daisy es bibliotecaria en la Universidad Miskatonic. Su especialidad es descubrir pistas y apoyar a sus compañeros con su gran variedad de cartas ***Tomo*** y ***Hechizo***.

"Malasombra" O'Toole

"Malasombra" es un escurridizo exconvicto con un corazón de oro. Destaca a la hora de generar recursos y usarlos para realizar acciones adicionales. También se le da muy bien lidiar con los enemigos, ya sea mediante el combate o la evasión.

Agnes Baker

Agnes es una camarera cuyos poderes de hechicería apenas están empezando a manifestarse. Su especialidad es emplear su voluntad para defenderse de las fuerzas de los Mitos y convertir su miedo en poder puro.

Wendy Adams

Wendy es una indomable huérfana que sabe cuidar de sí misma. Es muy hábil evitando enemigos y tener que combatir, y puede tener éxito en pruebas incluso cuando las probabilidades están en su contra.

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 20 puedes encontrar una lista de las cartas necesarias para los cinco mazos iniciales.

Deja aparte la carta de Investigador y baraja el mazo inicial.

3 **Elegir el investigador jefe:** elige a uno de los investigadores para que sea el investigador jefe durante la partida, y dale a ese jugador la ficha de Investigador jefe y la guía de campaña.

El investigador jefe es el jugador que decide cómo desempatar y toma decisiones para el grupo siempre que haya cualquier disputa.

Ficha de Investigador jefe

Guía de campaña

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

La reserva de chas sirve para dejar todas las chas que 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 partidas más adelante, tendrás que consultar la dificultad en la que quieres jugar el escenario o campaña.*

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 la primera mano que roba un jugador no es demasiado buena (por ejemplo, si no se roba ningún Apoyo).

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 siguientes pasos se refieren a información específica del primer escenario de la campaña *La noche de la fanática*. Abre la guía de campaña por la página 2 y sigue las instrucciones de preparación de "El encuentro" mientras realizas estos pasos.

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

8 **Reunir las cartas de Escenario:** abre el pack marcado como "El encuentro", 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 todas las cartas necesarias para jugar "El encuentro".

Todas las cartas incluidas en un escenario son parte de un conjunto de encuentros, indicado por su icono de conjunto de encuentros. Para futuras partidas, tendrás que consultar la guía de campaña para saber qué conjuntos de encuentros debes reunir (como se explica a continuación).

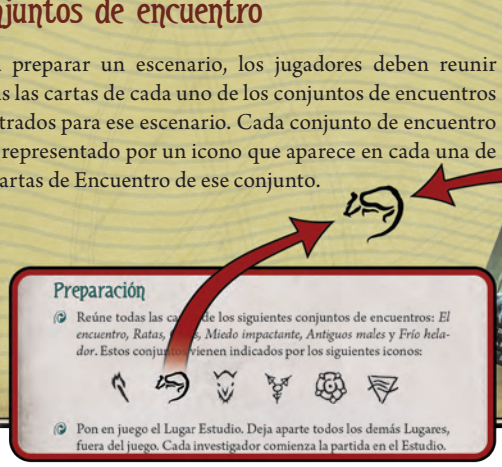
Lista de cartas de El encuentro

Esta lista detalla todos los conjuntos de encuentros y cartas necesarias para el escenario "El encuentro":

- El encuentro (16 cartas): 104-119
- Ratas (3 cartas): 159
- Gules (7 cartas): 160-162
- Miedo impactante (7 cartas): 163-165
- Antiguos males (3 cartas): 166
- Frío helador (4 cartas): 167-168

Conjuntos de encuentro

Para preparar un escenario, los jugadores deben reunir todas las cartas de cada uno de los conjuntos de encuentros mostrados para ese escenario. Cada conjunto de encuentro está representado por un icono que aparece en cada una de las cartas de Encuentro de ese conjunto.



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 (en orden secuencial, de forma que el "plan 1a" esté el primero, el "plan 2a" el segundo, etc.) con las cartas de Plan del conjuntos de encuentros El encuentro. Se trata de las cartas "¡¿Qué está pasando?!", "El ascenso de los gules" y "¡Están saliendo!".

10 **Preparar el mazo de Acto:** crea el mazo de Acto (en orden secuencial, de forma que el "acto 1a" esté el primero, el "acto 2a" el segundo, etc.) con las cartas de Acto del conjuntos de encuentros El encuentro. Se trata de las cartas "Atrapados", "La barrera" y "¿Qué habéis hecho?".

11 **Colocar la carta de referencia:** coloca la carta de escenario de "El encuentro" (carta 104a) junto al mazo de Plan.

12 **Colocar los Lugares:** siguiendo las instrucciones de preparación de la página 2 de la guía de campaña, pon el Estudio en juego (carta 111). Cuando se ponga en juego un Lugar, siempre entra en juego con su lado sin revelar boca arriba. A continuación, pon aparte todos los Lugares restantes.

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

13 **Crear el mazo de Encuentros:** siguiendo las instrucciones de preparación del escenario, pon aparte el Sacerdote gul (carta 116) y Lita Chandler (carta 117). A continuación, coge el resto de las cartas de Encuentro y barájalas para crear el mazo de Encuentros.

14 **Leer la introducción del escenario:** lee la introducción del escenario "El encuentro", y luego el texto de las cartas de Plan y de Acto boca arriba ("¡¿Qué está pasando?!" y "Atrapados")

15 **Colocar investigadores: c**ada investigador comienza la partida en el Estudio. Coloca la carta pequeña de cada investigador junto al Estudio para representar su ubicación actual.

Cuando se colocan los investigadores en el Estudio, éste queda revelado. Siguiendo las reglas normales de revelación de un Lugar, coloca tantas fichas de Pista sobre el Estudio como indique su valor de pista al ser revelado.

El valor de pista del Estudio es 2. Cuando es revelado, se coloca sobre él una cantidad de pistas igual a 2 veces la cantidad de jugadores.

*La zona de amenaza de un investigador es el lugar en el que se colocan Enemigos enfrentados, maldiciones, heridas y otras a icciones.

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 misteriosos lugares, combaten con peligrosos enemigos y, finalmente, se reponen antes de que dé comienzo la siguiente ronda. Cada ronda se divida en estas cuatro fases:

1. Fase de Mitos (se omite en la primera ronda de la partida)
2. Fase de Investigación
3. Fase de Enemigos
4. Fase de Mantenimiento

Nota importante: 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 13.

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 quién sean.

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

Cada investigador tiene tres acciones durante su turno con las que puede realizar distintas tareas. Un investigador puede realizar cualquiera de las siguientes opciones, tantas veces como quiera y en cualquier orden, siempre que tenga una acción disponible para cubrir el coste de la tarea. En su turno, un investigador puede usar una acción para:

- **Robar** 1 carta.
- Obtener 1 **recurso.**
- **Activar** una capacidad & (activada por coste de acción).
- **Enfrentarse** a un Enemigo que esté en su mismo Lugar.
- **Investigar** en su Lugar actual.
- **Moverse** a un nuevo Lugar conectado.
- **Jugar** una carta de Apoyo o de Evento desde su mano.
- Intentar **evitar** a un Enemigo enfrentado a él.
- **Combatir** con un Enemigo en su mismo Lugar.

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 (consulta "La fase de Enemigos" en la página 15). Este tipo de ataque se llama **ataque de oportunidad**.

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 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 partida continúa con la fase de Enemigos.

Cada una de las acciones se describe con más detalle en las siguientes secciones:

Consejo del tutorial

Al comienzo de la partida, los investigadores están atrapados en el Estudio. ¿Qué deberían hacer?

En esta situación, algunas acciones son mejores que otras. Si un investigador tiene cartas de Apoyo en su mano que puedan resultar útiles, debería considerar 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. En el Estudio también hay pistas; los investigadores deberían plantearse usar la acción de investigar para intentar encontrar estas pistas y poder hacer avanzar el mazo de Acto. 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.

Robar

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

Recursos

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. ¡Usa estas acciones cuando sepas bien qué hacer o como último recurso!

Activar

El investigador que usa esta acción resuelve una capacidad ➤➤ (activada por coste de acción) de una carta que esté bajo su control, de una carta de Encuentro que esté en su Lugar o de la carta de Acto o de Plan en curso. No se pueden activar capacidades de cartas que no estén en juego (como en la mano de un investigador).

Jugar

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.

La Automática del .45 es un Apoyo que cuesta 4 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 haga que abandone el juego.
- **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 (ver "Modificar los valores de habilidad en las pruebas de habilidad" página 17).

Jugar cartas con la palabra clave Rápido no cuesta una acción.

Espacios

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 aliado, 1 espacio de cuerpo, 1 espacio de accesorio, 2 espacios de mano y 2 espacios arcanos.**

1 espacio de accesorio

1 espacio de cuerpo

1 espacio de aliado

1 espacio de mano

2 espacios de mano

1 espacio arcano

2 espacios arcanos

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 apoyo apropiado, el investigador debe elegir y descartar Apoyos que estén bajo su control para hacer sitio al nuevo Apoyo.

Movimiento

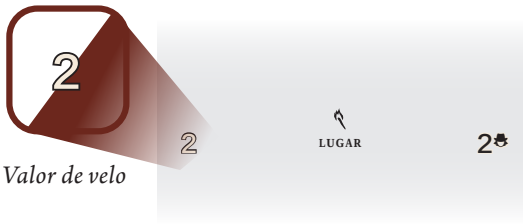
El investigador que usa esta acción se mueve a un Lugar conectado. Mueve la carta pequeña de ese investigador a cualquier otro Lugar que esté indicado como conexión en el Lugar actual del investigador (ver la imagen). Las conexiones de un Lugar se indican mediante los iconos de la parte inferior de su carta, y los Lugares conectados serán aquellos que tengan un icono igual junto a su nombre.

Si el Lugar conectado está sin revelar, se le da la vuelta a su lado revelado cuando un investigador se mueva a él. Cuando esto ocurra, recuerda colocar la cantidad de Pistas indicada en el Lugar (ver "Lugares" en la página 4).

Un investigador puede viajar del Pasillo al Sótano.

Investigar

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:



Valor de velo

Si la prueba de habilidad tiene éxito, el investigador 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 la prueba fracasa, no se descubre ninguna pista.

Hacer avanzar el mazo de Acto

El mazo de Acto representa el progreso que realizan los investigadores en un escenario. Por norma general, los investigadores pueden hacer avanzar el mazo de Acto gastando, como grupo, una cantidad apropiada de pistas. Las pistas gastadas se devuelven de las cartas de Investigador a la reserva de fichas. Hacer avanzar el acto de este modo no cuesta una acción y puede realizarse durante el turno de cualquier investigador. La cantidad de pistas necesarias para avanzar al siguiente acto aparece en la parte inferior del cuadro de texto de reglas de la carta de Acto en curso.

Si el acto en curso tiene una instrucción en negrita "**Objetivo –**", dicha instrucción complementa o sustituye el procedimiento para hacer avanzar el acto descrito en el párrafo anterior.

Para hacer avanzar el mazo de Acto, dale la vuelta al acto en curso para mostrar su lado "b", sigue las instrucciones del dorso y ponlo aparte, fuera del juego. La siguiente carta del mazo de Acto se convierte en el nuevo acto en curso. Al hacer avanzar el mazo de Acto, los investigadores conservan las pistas que pudieran haberles sobrado tras pagar la cantidad necesaria.

Enfrentarse

El investigador que usa esta acción se enfrenta a 1 Enemigo que esté en su mismo Lugar (ya sea que no esté enfrentado o que esté enfrentado a otro investigador). Para enfrentarse a un Enemigo, el investigador coloca ese Enemigo en su zona de amenaza.

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!

Evitar

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.

Valor de evitar del Enemigo

Si la prueba de habilidad tiene éxito, el investigador evita con éxito al Enemigo. El Enemigo queda agotado y se rompe el enfrentamiento. Mueve el Enemigo de la zona de amenaza del investigador al Lugar donde se encuentre el investigador para indicar que ya no está enfrentado a ese investigador.

Si la prueba de agilidad fracasa, el Enemigo no es evitado y sigue enfrentado al investigador.

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 fútil.

Combatir

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

Valor de combate del Enemigo

Salud del Enemigo

Si la prueba de combate tiene éxito, el investigador **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 tantas fichas de 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 pila de victoria compartida.

Si la prueba de combate fracasa, no se inflige daño al Enemigo atacado.

Nota importante: si un investigador fracasa en una prueba de combate contra un Enemigo que esté enfrentado a otro investigador, el valor de daño del ataque fallido se le inflige al investigador enfrentado a ese Enemigo.

Juego cooperativo

Durante la fase de Investigación hay una gran cantidad de elecciones posibles. Los investigadores deberían colaborar y planear lo que quieren lograr en cada ronda. El orden en el que los investigadores jueguen sus turnos, y las acciones que cada uno realice durante su turno, pueden suponer la diferencia entre el éxito y el fracaso.

Aunque los investigadores puedan planear sus turnos como grupo, cada jugador tiene la última palabra a la hora de decidir las acciones que realizará su investigador. Para más pautas sobre la comunicación entre investigadores, consulta el siguiente cuadro: "Comunicación del grupo".

Comunicación del grupo

Arkham Horror: El juego de cartas quiere crear una experiencia de juego de rol en la que cada jugador adopte el papel de un 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. La información oculta del juego (como las cartas de la mano de cada jugador y del mazo) existe para mantener la sensación de que cada investigador es un individuo único en el mundo del juego y 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 individuales que sean información oculta (es decir, que estén en la mano de un jugador o en el mazo).

Por ejemplo: Wendy quiere que su compañero Roland realice una acción de investigar y quiere comunicarle que le puede ayudar. En lugar de decir algo como "Realiza una acción de investigar y yo puedo asignar Percepción" o "Investiga en nuestro Lugar porque puedo contribuir con dos iconos", Wendy interpreta su papel diciendo: "Deberías investigar, ¡puedo ayudarte!".

La fase de Enemigos

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

Resuelve los siguientes pasos en orden. Si no hay Enemigos en juego, pasa a la fase de Mantenimiento.

1. **Los Enemigos Cazador se mueven:** algunos Enemigos tienen la palabra clave Cazador. Cada uno de estos Enemigos se mueve una vez a un Lugar conectado, en dirección al investigador más cercano. Los Enemigos Cazador agotados y aquellos que estén en un Lugar con uno o más investigadores no se mueven.

   Si un Enemigo Cazador se mueve a un Lugar con uno o más investigadores, se enfrenta inmediatamente a uno de ellos (ver "Enfrentamiento con Enemigos" en la página 16).

2. **Ataques enemigos:** cada Enemigo preparado y enfrentado realiza un ataque contra el investigador al que esté enfrentado. Los investigadores resuelven los ataques enemigos en el orden de juego, pero pueden elegir el orden de resolución de los ataques de cada enemigo enfrentado a un investigador concreto.

   Cuando un Enemigo ataca, inflige su daño y su horror de forma simultánea al investigador enfrentado (consulta "Daño y horror" a continuación).

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

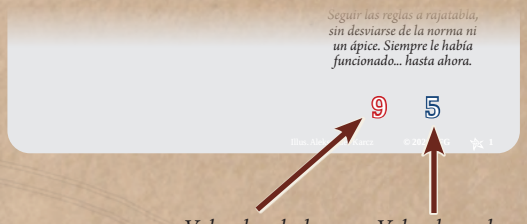
Daño — *Horror*

El ataque del Devorador de carne inflige 1 punto de daño y 2 puntos de horror al investigador enfrentado.

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).

Daño y horror

Durante un escenario, los investigadores pueden sufrir daño y/u horror. El daño reduce la salud del investigador, mientras que el horror reduce su cordura.



Valor de salud — *Valor de cordura*

Cuando un investigador sufre daño, coloca tantas fichas de Daño sobre la carta de Investigador y/o sobre cualquiera de las cartas de Apoyo de ese investigador que tengan salud, siendo el máximo la cantidad de daño que pueda soportar cada carta. Una carta que no tenga valor de salud no puede sufrir daño.

Cuando un investigador sufre horror, coloca tantas fichas de Horror sobre la carta de Investigador y/o sobre cualquiera de las cartas de Apoyo de ese investigador que tengan cordura, siendo el máximo la cantidad de horror que pueda soportar cada carta. Una carta que no tenga valor de cordura no puede sufrir horror.

Si una carta tiene una cantidad de daño igual o superior a su salud, o una cantidad de horror igual o superior a su cordura, la carta queda derrotada. Las cartas de Apoyo derrotadas se descartan, mientras que los investigadores derrotados quedan eliminados (consulta "Eliminación" en la página 10 de la referencia de reglas).

La fase de Mantenimiento

En la fase de Mantenimiento, los héroes y villanos se reponen y preparan para la siguiente ronda.

Resuelve los siguientes pasos en orden:

1. Cada investigador pone boca arriba su carta pequeña.
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 en este momento (consulta el cuadro "Enfrentamiento con Enemigos" en la siguiente columna).
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 3 pasos que se describen a continuación.

1. Coloca 1 ficha de Perdición sobre el plan en curso.
2. Compara la cantidad total de fichas de Perdición que hay en juego (sobre el plan en curso y sobre otras cartas en juego) con el umbral de perdición del plan en curso. Si la cantidad de fichas de Perdición que hay en juego es igual o superior al umbral de perdición del plan en curso, haz avanzar el mazo de Plan. Para ello, descarta todas las fichas de Perdición que haya en juego, dale la vuelta a la carta de Plan en curso, sigue las instrucciones de su dorso y retírala del juego. Tras hacer esto, el anverso de la siguiente carta del mazo de Plan se convierte en la carta de Plan activa. **Nota importante:** a menos que una carta especifique que puede hacer avanzar el plan, éste es el único momento en el que el plan puede avanzar.

Ficha de Perdición

Hay 3 fichas de Perdición en juego. Por lo tanto, el plan avanza.

3. En el orden de juego, cada investigador roba la primera carta del mazo de Encuentros y la resuelve. Las instrucciones para resolver cada tipo de carta de Encuentro son las siguientes:

Traición: cuando se roba una carta de Traición, se resuelve su capacidad y la carta se coloca en la pila de descartes de Encuentros a menos que indique que se pone en juego.

Enemigo: cuando se roba una carta de Enemigo, el Enemigo aparece enfrentado al investigador que robó la carta, a menos que tenga una instrucción "**Aparición –**". Si el Enemigo tiene una instrucción de aparición, aparece en el Lugar indicado por dicha instrucción. Si hay investigadores en ese Lugar, se enfrenta a uno de ellos siguiendo las reglas de enfrentamiento con Enemigos que aparecen a continuación.

Carta de Traición

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 jugador) 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 mismo Lugar que ese investigador. Si el investigador se mueve, el Enemigo permanece enfrentado al investigador y también se mueve al nuevo Lugar.

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

Algunos Enemigos tienen una instrucción "**Presa –**" que dicta a quién se enfrenta si hay varias posibilidades (consulta "Presa" en la página 17 de la referencia de reglas).

Un Enemigo se enfrentará inmediatamente si:

- Aparece (en estado preparado) en el mismo Lugar que un investigador.
- Se mueve (en estado preparado) al mismo Lugar que un investigador.
- Un investigador se mueve al mismo Lugar donde hay un Enemigo preparado.
- Un Enemigo agotado se prepara en el mismo Lugar donde hay un investigador.

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 concreta, 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 paso de juego que iniciara la prueba. Para realizar una prueba de habilidad, el jugador 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 carta o acción que iniciara la prueba.

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 el tipo de habilidad de la prueba que se está realizando. Un icono comodín (**?**) vale para cualquier tipo de habilidad. Cada icono válido asignado a una prueba 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, el investigador puede activar cualquier capacidad (de libre activación) para modificar su habilidad en una prueba.

Efectos de las fichas de Caos

Cada ficha de Caos tiene un símbolo o modificador numérico que influye en el resultado de la prueba de habilidad. El efecto de cada ficha de Caos se describe a continuación.

, , , : consulta la carta de referencia de escenario y resuelve el efecto correspondiente.

: consulta tu carta de Investigador y resuelve la capacidad de tu investigador.

: indica un fracaso automático en la prueba de habilidad.

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

Concluir una prueba de habilidad

Si el valor de habilidad modificado del investigador es igual o superior al valor de dificultad de la prueba de habilidad, el investigador tiene éxito en la prueba. Si no es así, el investigador fracasa. La capacidad o paso de juego que iniciara la prueba de habilidad proporcionará instrucciones sobre las consecuencias de tener éxito y/o fracasar.

Algunas cartas de Habilidad tienen una capacidad que se resuelve al completar una prueba de habilidad si la carta está asignada a dicha prueba.

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

Ejemplo de prueba de habilidad

*Wendy Adams roba la carta de Encuentro Manos aferradoras, que dice: "**Revelación** – Realiza una prueba de (3). Por cada punto que te falte para tener éxito, recibe 1 punto de daño.*

El valor de agilidad de Wendy es 4, y la dificultad de esta prueba es 3. A Wendy le queda poca salud, ¡por lo que es importante que tenga éxito en esta prueba! Wendy no tiene ninguna carta en la mano con iconos que pueda asignar a la prueba. Su compañero Roland está en el mismo Lugar y decide asignar a la prueba de habilidad una carta que tiene 1 icono . Esto le da a Wendy una bonificación de +1 a su habilidad de agilidad durante esta prueba.

En este momento, Wendy saca una ficha de Caos aleatoria de la bolsa de caos y revela un "–2". Este modificador se aplicará al valor de agilidad de Wendy durante esta prueba. Su valor en este momento es: 4 (el valor básico) +1 (por la carta que asignó Roland) –2 (por la ficha de Caos), lo que da un total de 3. Puesto que el valor de habilidad modificado de Wendy es 3, y por lo tanto igual a la dificultad de 3 de la prueba de habilidad, ¡tiene éxito en la prueba!

Puesto que Wendy ha tenido éxito, aplica el resultado de la prueba de habilidad. La carta Manos aferradoras no tiene ningún efecto (ya que no fracasó en la prueba de habilidad). La carta asignada por Roland se descarta y la ficha de Caos vuelve a la bolsa de caos.