

ARKHAM HORROR®

EL JUEGO DE CARTAS

EL CAMINO A CARCOSA

Expansión de investigadores

La naturaleza y más allá

"Pero había escapado de él, aunque sus ojos me dijeron que no debería hacerlo. ¿Había escapado de él? Lo que le daba poder sobre mí regresó de la nada, donde tuve la esperanza de mantenerlo alejado. Pues ahora lo conocía. La muerte y la atroz morada de las almas perdidas..."

—Robert W. Chambers, "En la corte del dragón"

La expansión de investigadores *El camino a Carcosa* contiene un conjunto de investigadores y cartas de Jugador que se pueden usar para crear o potenciar mazos de investigador para cualquier escenario o campaña de *Arkham Horror: El juego de cartas*.

Icono de la expansión

Las cartas de la campaña *El camino a Carcosa* pueden identificarse mediante este símbolo que aparece antes del número de colección de cada carta.



Reglas adicionales y aclaraciones

Lola y "papeles"

Como reputada actriz, Lola Hayes puede interpretar muchos papeles distintos. Al comienzo de cada escenario, después de que los investigadores roben sus manos iniciales, Lola Hayes debe elegir un papel (neutral, Guardián, Buscador, Rebelde, Místico o Superviviente). Lola sólo puede jugar cartas, asignar cartas a pruebas de habilidad o activar capacidades ➡, ⚡ o ↻ de cartas neutrales o cuya clase coincida con su papel. Esta restricción sólo se aplica a las cartas de Jugador, no a las cartas de Encuentro ni a las Debilidades. Ten en cuenta que las capacidades continuas y "Obligado" de las cartas cuya clase no coincida con el papel de Lola siguen activas.

"Exiliar"

Algunas cartas de Jugador deben ser exiliadas cuando se usan. Al exiliar una carta, es retirada de la partida y devuelta a la colección. Durante el juego de campaña, una carta que haya sido exiliada debe volver a adquirirse con puntos de experiencia (entre un escenario y otro) antes de que un investigador pueda volver a incluirla en su mazo. Si exiliar 1 o más cartas fuese a hacer que el mazo de un investigador quedara por debajo de su tamaño de mazo, al comprar cartas entre un escenario y otro tendrá que comprar tantas cartas como sea necesario para mantener un tamaño de mazo válido (al adquirir cartas de esta forma, puede adquirir cartas de nivel 0 a coste de experiencia 0 hasta llegar a un tamaño de mazo válido).

Investigado

“Investigado” es una capacidad de palabra clave que aparece en algunas cartas de nivel alto (especialmente en cartas Buscador).

Para poder incluir una carta con la palabra clave Investigado en el mazo de un investigador, primero es necesario “identificar” o “traducir” la carta realizando una tarea en la versión de menor nivel de dicha carta y anotando el resultado en el registro de campaña.

- Un investigador sólo puede incluir una carta Investigado en su mazo si la mejora a partir de su versión de menor nivel.
- Un investigador sólo puede incluir una carta Investigado en su mazo si ha anotado en el registro de campaña que ha completado la tarea descrita en la versión de menor nivel de la carta.
- Después de que un investigador haya completado esta tarea y la haya anotado en el registro de campaña, cualquier investigador que esté en esa campaña puede mejorar la carta correspondiente siguiendo las reglas normales de mejora de cartas de Jugador.

Por ejemplo: Los Signos arcaicos (Piedras guía) tienen la palabra clave “Investigado”. Por lo tanto, ningún investigador puede adquirir los Signos arcaicos (Piedras guía) directamente. En lugar de eso, es necesario mejorarlos a partir de los Signos arcaicos (Sin traducir), y sólo se podrá hacer eso si “los investigadores han traducido los signos”.



Créditos

Diseño y desarrollo de la expansión: MJ Newman

Productora: Molly Glover

Edición y revisión: Jeremiah J. Shaw

Traducción: Sergio Hernández

Revisión: Moisés Busanya

Jefe de juegos de cartas: Colin Phelps

Diseño gráfico de la expansión: Christopher Hosch

Coordinador de diseño gráfico: Joseph D. Olson

Jefa de diseño gráfico: Mercedes Opheim

Maquetación: Edge Studio

Ilustración de portada: Mauro Dal Bo

Dirección artística: Taylor Ingvarsson y Jeff Lee Johnson

Jefe de dirección artística: Tony Bradt

Revisión de la historia de Arkham Horror: Dane Beltrami, Kara Centell-Dunk, Philip D. Henry y Nikki Valens

Directora creativa de historia y ambientación: Katrina Ostrander

Especialista de control de calidad: Zach Tewalthomas

Gestión de producción: Justin Anger y Austin Litzler

Director creativo visual: Brian Schomburg

Gestor de proyecto sénior: John Franz-Wichlacz

Director de estrategia de productos: Jim Cartwright

Diseñador de juego ejecutivo: Nate French

Jefe del estudio: Chris Gerber

Pruebas de juego

David Boeren, Alex Byers, Tom Capor, Brian L. Casey, Matt Charboneau, Marcia “Find all da Clues” Colby, Stephen Coleman, Sean Conyne, Alexis Elmore, Justin Engelking, Grant Flesland, Jed Humphries, Jill McTavish, Chad Reverman, Zap Riecken, Jim Roberts, Jake Ryan, Mai Speak, Becca Starr, Michael Strunk, Justin Thibodeaux, Ana Watson, James Watson, Matthew Watson, Zachary “Punch ‘em with the Shovel” Varberg, and Jeremy “Went Infinite Again” Zwirn

© 2022 Fantasy Flight Games. Arkham Horror, Fantasy Flight Games, el logotipo de FFG, Living Card Game, LCG y el logotipo de LCG son ® de Fantasy Flight Games. Gamegenic y el logotipo de Gamegenic son TM/® y © Gamegenic GmbH, Alemania. Distribuido en español por Asmodee Spain, Petróleo 24, 28918 Leganés, Madrid, España y Asmodee Chile, Román Díaz 110, Providencia, Santiago, Chile. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Este producto no es un juguete. Su uso no está pensado para personas menores de 14 años.

