

# ARKHAM HORROR®

EL JUEGO DE CARTAS

## LAS LLAVES ESCARLATA

Expansión de investigadores

### Rojos de ira

*“A partir de ese momento, las noticias que se publicaron sobre este caso han sido sometidas a censura. Todos coincidimos en que no era aconsejable dar a conocer al público la amenaza que implican para la Tierra estos hechos.”*

—H.P. Lovecraft para Hazel Heald, *Más allá de los eones*

*Las llaves escarlata* es una expansión de investigadores que contiene un nuevo 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 expansión de investigadores *Las llaves escarlata* pueden identificarse mediante este símbolo que aparece antes del número de colección de cada carta.



### Reglas adicionales y aclaraciones

#### Dilemas y capacidades “Revelación”

Algunas cartas de Jugador de esta expansión (concretamente las que tienen el rasgo **Dilema**) poseen capacidades “Revelación”. Al igual que ocurre con las capacidades “Revelación” de otros tipos de carta, estas capacidades se resuelven cuando se roba la carta o cuando ésta entra en tu mano de cualquier otra forma, no cuando se juega la carta.

- ☞ Estas cartas no tienen coste (“-”) ni se pueden jugar; sus efectos sólo se resuelven al robarlas o añadirlas a tu mano.
- ☞ Después de resolver una capacidad “Revelación” de una carta de Jugador, ponla en la pila de descartes de su propietario.
- ☞ Las capacidades “Revelación” no se resuelven durante la preparación. Si se roban una o más cartas de Jugador con capacidades “Revelación” durante la preparación, espera a que empiece la partida; en ese momento, cada jugador (siguiendo el orden de juego) resuelve todas sus capacidades “Revelación” en el orden que elija.

#### “Exiliar”

Algunas cartas de Jugador de esta expansión deben ser exiliadas cuando se usan. Al exiliar una carta, es retirada de la partida y devuelta a tu 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) si quieres incluirla de nuevo en tu mazo. Si exiliar 1 o más cartas fuese a hacer que tu mazo quedara reducido por debajo del tamaño de mazo de tu investigador, al comprar cartas entre un escenario y otro tendrás que comprar tantas cartas como sea necesario para mantener un tamaño de mazo válido (*al adquirir cartas de esta forma, puedes adquirir cartas de nivel 0 a coste de experiencia 0 hasta llegar a un tamaño de mazo válido*).

## Nueva palabra clave: Personalizable

“Personalizable” es una palabra clave que aparece en algunas cartas de Jugador de esta expansión. Las cartas Personalizable pueden parecer bastante corrientes a primera vista, pero tienen un tremendo potencial de mejora a lo largo de una campaña. Mediante el gasto de puntos de experiencia, es posible personalizarlas para que se conviertan en potentes herramientas para el mazo de un investigador.

Cada carta Personalizable comienza en nivel 0 y cuenta con una lista aparte de las mejoras que se pueden adquirir con puntos de experiencia. Cada mejora va acompañada de una o más casillas.



Una carta Personalizable y su lista de mejoras.

Salvo que el efecto de una carta diga algo distinto, un investigador sólo puede marcar casillas de una lista de mejoras antes o después de un escenario, mientras mejora su mazo o adquiere nuevas cartas para éste. Gastar 1 punto de experiencia permite al investigador marcar una casilla de una de las listas de mejoras de sus cartas.

Para adquirir una mejora, el investigador debe marcar todas las casillas de dicha mejora. Tras haber adquirido una mejora, se considera que *todas las copias* de la carta asociada a esa lista tienen esa mejora (como una capacidad de carta obtenida) únicamente para ese investigador.

Coraza de cazador tiene y a honor milagros a otros investigadores que estén en tu Lugar.  
**✓ Duradera.** La Coraza de cazador recibe +2 de salud.

Por ejemplo, la Coraza de cazador tiene la siguiente mejora: “ **Duradera.** La Coraza de cazador recibe +2 de salud.”. Si se gasta 1 punto de experiencia para marcar una de las dos casillas que hay junto a Duradera, la mejora no se habrá adquirido aún. Después de haber marcado ambas casillas (lo que cuesta un total de 2 puntos de experiencia), la mejora se habrá adquirido y cada copia de la Coraza de cazador que haya en el mazo de ese investigador se verá afectada por la mejora.

El nivel de una carta Personalizable es igual a la mitad de la cantidad total de casillas marcadas en su lista de mejoras, redondeando hacia arriba (por ejemplo, una carta Personalizable que tenga 3 casillas marcadas sería una carta de nivel 2. Si se gastan 3 puntos de experiencia para marcar tres casillas más, la carta pasaría a ser de nivel 3).

Ten en cuenta que esto significa que algunos investigadores no podrán mejorar las cartas Personalizable más allá de un determinado punto si sus opciones de creación de mazos les prohíben incluir la carta en su mazo después de efectuar la mejora.

Ninguna lista de mejoras podrá tener más de 10 casillas marcadas en total (lo que significa que la cantidad máxima de puntos de experiencia que pueden gastarse en una misma carta Personalizable es 10, y que su nivel máximo es 5).

Gastar puntos de experiencia en una o más mejoras de una carta Personalizable que ya esté en el mazo de un investigador se considera “mejorar” una carta de cara a efectos de cartas.

Un investigador puede comprar directamente una o más copias de una carta Personalizable con 1 o más mejoras gastando únicamente la cantidad de puntos de experiencia necesaria para adquirir esas mejoras (hacer eso cuenta como adquirir una carta nueva, no como mejorar una carta existente).

Las mejoras de las cartas Personalizable se consideran presentes en la carta en todo momento (incluso mientras la carta esté en una zona fuera del juego, como la mano de un investigador o la pila de descartes).

Gastar 1 o más puntos de experiencia en mejoras de la lista de mejoras de una carta Personalizable es permanente y no se puede reembolsar.

Durante el juego, las listas de mejoras deberían colocarse en una zona fuera del juego cercana para poder consultarlas rápidamente (o, en el caso de jugar con fundas opacas, los investigadores pueden meter la lista de mejoras detrás de la carta que modifica, de modo que puedan acceder a ella cuando lo necesiten).

Existen listas de mejoras adicionales para su descarga e impresión en [fantasyflightgames.es](http://fantasyflightgames.es).



Las cartas Personalizable tienen un indicador de nivel especial para indicar que su nivel es variable.

Las cartas Personalizable tienen un indicador de nivel especial para indicar que su nivel es variable.

## Preguntas frecuentes

¿Qué ocurre si robo un tercer **Dilema** después de haber resuelto ya dos?

No se puede resolver, pero lo dejas en tu mano. No puedes resolver su capacidad "Revelación" en un turno posterior, porque ya lo has robado (es una "carta muerta"). Para evitar que te ocurra esto, prueba a incluir menos Eventos **Dilema** en tu mazo o bien usa a Katja Eastbank para gestionarlos.

Si 2 o más investigadores roban un **Dilema** cada uno durante el mantenimiento, ¿en qué orden los resuelven?

Durante el mantenimiento, cada jugador roba 1 carta siguiendo el orden de juego. Por lo tanto, los resuelven en el orden de juego.

Siendo **Ursula Downs**, ¿puedo comprar la **Coraza de cazador** usando 1 punto de experiencia para comprar su mejora **Encantada** (que le da el rasgo **Reliquia**)?

Si. Ursula no podría incluir la **Coraza de cazador** en su mazo sin el rasgo **Reliquia**, pero puesto que puedes comprarla directamente con esa mejora, puedes omitir la versión de la **Coraza de cazador** que no tiene el rasgo **Reliquia**.

¿Cuál es el "último plan" (a efectos del **Final del camino**)?

El último plan es aquel que esté el último en el mazo de Plan o, dicho de otro modo, si sólo queda 1 plan en el mazo de Plan, es el último plan. Aunque es un caso infrecuente, existen escenarios (como aquellos que tienen planes adicionales puestos aparte) que podrían tener más de un último plan.

Si compro una nueva carta **Personalizable** de nivel 0 durante una campaña, ¿tengo que pagar el mínimo de 1 punto de experiencia para añadirla a mi mazo?

Si, pero sólo si la adquieres con 0 puntos de experiencia gastados en su lista de mejoras. Si gastas cualquier cantidad de experiencia en cualquiera de sus mejoras, eso cumple la regla de "mínimo de 1 punto de experiencia" y puedes añadir una o ambas copias de la carta a tu mazo sin coste adicional.

De forma similar, si adquiero la mejora de **Instinto perfeccionado** o de **Palabra de poder** que me permite añadir una tercera copia de esa carta a mi mazo, ¿tengo que pagar el mínimo de 1 punto de experiencia para hacerlo?

No. Pagar la mejora ya cumple el coste mínimo.

¿Cómo me aseguro de que un investigador no robe al azar una **Debilidad** con restricción de clase que sea de una clase distinta a la suya?

No incluyas en la reserva de **Debilidades** básicas ninguna **Debilidad** que no pueda coger el investigador elegido, o bien, si robas al azar una que no sea válida para tu investigador, devuélvela a la reserva de **Debilidades** básicas y roba una **Debilidad** nueva para sustituirla.

© 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 © de Gamegenic GmbH, Alemania.



FANTASY  
FLIGHT  
GAMES



¿Cómo funcionan las acciones del **Servidor** invocado? Si su acción provoca una prueba de habilidad, ¿quién la realiza: el **Servidor** o yo?

Cada **Servidor** invocado tiene su propia reserva de acciones que sólo se pueden gastar para realizar las acciones que tenga disponibles. Estas acciones no cuentan para la cantidad total de acciones que puedes realizar en cada turno, y no cuentan como una acción que estés realizando tú (de cara a otros efectos de cartas). Sin embargo, cuando la acción del **Servidor** haga que tenga lugar una prueba de habilidad (por ejemplo, si ataca o investiga), quien realiza esa prueba de habilidad eres tú, y no el **Servidor**.

## Créditos

**Diseño y desarrollo de la expansión:** Aaron Haltom y MJ Newman con Jeremy Zwirn

**Productora:** Molly Glover

**Edición:** Andrea Dell'Agnese y Julia Faeta

**Traducción:** Sergio Hernández

**Revisión:** Moisés Busanya

**Jefe de juegos de cartas:** Colin Phelps

**Revisión de la historia de Arkham Horror:** Kara Centell-Dunk y Philip D. Henry

**Revisión cultural y de sensibilidad:** Rico Corazón, Ouissal Harize, Cyrus McGoldrick y los miembros de comité de sensibilidad cultural de FFG

**Directora creativa de historia y ambientación:** Katrina Ostrander

**Diseño gráfico de la expansión:** Neal W. Rasmussen

**Coordinador de diseño gráfico:** Joseph D. Olson

**Jefa de diseño gráfico:** Mercedes Opheim

**Maquetación:** Edge Studio

**Ilustración de portada:** Mauro Dal Bo

**Dirección artística:** Jeff Lee Johnson y Chelzee Lemm-Thompson

**Jefe de dirección artística:** Tony Bradt

**Coordinación 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

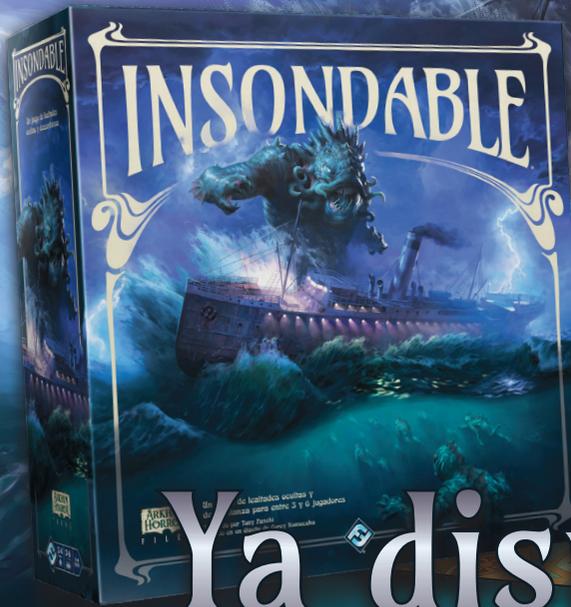
**Diseñador de juego ejecutivo:** Nate French

**Jefe del estudio:** Chris Gerber

## Pruebas de juego

Kayli Ammen, Avita Amoeba, John Bagley, Dalia Berkowitz, Julius Besser, Yitzchak Besser, Dane Bicott, Shannon Bicott, Cady Bielecki, Joe Bielecki, Shelley Danielle, Benjamin Davan, Justin Engelking, Michael Feldman, Jeremy Fredin, Matt Froese, Ursula Gudmundsdottir, Josiah "Duque" Harrist, Rod Jordan, Bob Juranek, Joe Kennedy, Nate Langreder, Cayce Lent, Brian Lewis, Jamie Lewis, Kenny Ling, Guðbrandur Magnússon, Josh McCluey, Caitlyn "La olvidada" McGrath, Tyler Moore, Josh Parrish, Jamie Perconti, Chad Reverman, Devin Stinchcomb, Aaron "Emporio de mascotas Kane" Strunk, Michael Strunk, Owen Weldon, y Ben Wiebracht

# INSONDABLE



Ya disponible  
[fantasyflightgames.es](http://fantasyflightgames.es)

