# ARKHAM NOIR

CASO #2 "Invocado por el trueno" Yves Tourigny Jugadores: 1 Duración: 30 minutos Edad: 14+

### INTRODUCCIÓN

-La policía estatal me ha aconsejado encarecidamente que me mantenga alejado de ese lugar. Un compañero ha perdido la vida y otros dos continúan desaparecidos, presumiblemente también muertos.

Randolph Carter, sentado frente a mi escritorio, era de familia ilustre, lo que en parte explica por qué no estaba en la cárcel

-Aiá, ¿eso es todo el entusiasmo que puedes reunir? -continuó.

Investigábamos las extrañas muertes de los lugareños, gente humilde, descendientes de colonos holandeses que una vez reclamaron esa tierra.

-Typer me metió en esto y ahora ha desaparecido. Las cosas se nos fueron de las manos... Me pregunto si terminarías la investigación por mí. Mi apellido no ayuda cuando se trata de pagar el alquiler. Diles que te dirigirás al bosque de Catskills y mantén los ojos bien abiertos. No olvides el paraguas. Las tormentas son frecuentes en la zona.

Ponte en la piel del investigador privado Howard Lovecraft e indaga en los sucesos basados en los relatos: "El diario de Alonzo Typer" (1938) y "El horror oculto" (1923).

### **OBJETIVO**

Recabar 5 tipos de pista diferentes con el atributo Puzle antes de que se agote el tiempo o pierdas la cordura.

## COMPONENTES

50 Cartas de pista 6 Cartas de victima

- 4 Cartas de tormenta
- 4 Cartas de referencia
- 1 Carta de Contacto Profesional
- 1 Carta de fórmula
  - 3 Cartas de ayuda

### CARTAS DE PISTA



# TIPOS DE PISTA



Persona de



Amenaza















Fórmula

# MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN













### ATRIBUTOS













rayo



Llave

# PREPARACIÓN



- A. Coloca las 4 cartas de referencia según lo indicado en el esquema de preparación. Deja visibles las caras sin asterisco para una partida de dificultad estándar.
- B. Baraja las cartas de víctima y devuelve una a la caja sin mirarla. Coloca el resto boca abajo formando un mazo a la derecha de la carta de referencia 1. Roba 2 cartas de víctima y colócalas bajo la carta de referencia 2. Estos serán tus casos
- C. Baraja las cartas de pista y colócalas formando un mazo boca abajo a la izquierda de la carta de referencia 1. Este será el mazo de robo.
- D. Roba 5 cartas de pista y colócalas boca arriba a la izquierda del mazo de robo, formando la fila principal de derecha a izquierda. La primera carta de la izquierda de la fila principal se denominará a partir de ahora la carta principal. 3

- E. Roba 3 cartas de pista. Esta será tu mano de cartas.
- F. Coloca la carta de fórmula y la de Contacto Profesional a la izquierda de los casos abiertos. Si dispones de más de una carta de Contacto Profesional (procedente de otros casos de esta serie), puedes elegir cualquiera de ellas para jugar este caso.
- G. Baraja las cartas de tormenta y colócalas formando un mazo boca abajo por encima de la carta de referencia 4.

### **JUGANDO**

La partida se juega a lo largo de varios turnos, hasta que se cumpla una de las 3 condiciones de fin de partida (ver FIN DE LA PARTIDA).

Cada turno consta de 2 fases:

- 1. Fase de acción: debes coger la carta principal y realizar una de cinco acciones posibles, descritas en la siguiente sección.
- 2. Fase de mantenimiento: lleva a cabo, por orden, los 4 pasos de esta fase y verifica las 3 condiciones de fin de partida.

#### 1. FASE DE ACCIÓN

Debes realizar una de las 5 acciones posibles, siempre ligadas a la carta principal.

#### a. Añade la carta principal a tu mano

Coge la carta principal y añádela a tu mano. El límite de cartas en tu mano es 3. Si en algún momento tienes más de 3 cartas, debes descartarte inmediatamente hasta quedarte

DESCARTAR CARTAS DE PISTA / PENALIZACIÓN POR TIEMPO

Cada vez que descartes una carta de pista por cualquier razón, si ésta contiene el icono debes colocarla en el área de penalización por tiempo. Si no contiene dicho icono, colócala en el descarte.

#### b. Juega la carta principal en un caso abierto

Coge la carta principal y juégala en un caso abierto, a la derecha de las cartas de pista ya colocadas. Cada caso abierto comienza con una carta de víctima y tiene su propia línea de investigación. Solo puedes jugar una carta de pista en un caso abjerto si el icono de investigación del lado izquierdo de la carta principal coincide con uno de los iconos del lado derecho de la última carta de esa línea de investigación.

Las cartas de pista con el icono TODOS se pueden jugar en cualquier caso abierto y se nueden combinar con cualquier otro método de investigación

### CERRADURAS, LLAVES Y OTROS REQUISITOS

Algunas cartas de pista contienen en su parte superior izquierda el atributo Cerradura. Mínimo de Cartas Jugadas, Carta con Rayo o Cerradura Esqueleto. Para poder jugar estas cartas, el caso abierto debe cumplir los requisitos que se explican a continuación:

- Para jugar una carta de pista con el atributo 🔒 en un caso abierto debe existir una carta de pista con el atributo o colocada previamente en esa línea de investigación. Por cada carta con 🔓 que juegues debe existir previamente una carta con 🗪 en ese mismo caso. No es obligatorio jugar estas cartas consecutivamente.
- Para jugar una carta de pista con el atributo 3 en un caso abierto es necesario que en esa línea de investigación estén ya colocadas como mínimo el número de cartas indicado.
- Para jugar una carta de pista con el atributo 🛭 en un caso abierto debe existir una carta de tormenta con el atributo 4 colocada previamente en esa línea de investigación. No puedes jugar más de una carta de pista con el atributo 💡 en cada caso abierto. (Ver CARTAS DE TORMENTA).
- Para jugar una carta de pista con el atributo ಿ en un caso abierto debe existir una carta de pista con el atributo  $\P$  colocada previamente en esa línea de investigación. (Ver CARTA DE FÓRMULA).





#### REGLA DE FATIGA MENTAL

Las investigaciones demasiado largas resultan agotadoras mentalmente. Cada carta jugada en un caso abierto después de la séptima (la carta de víctima no cuenta), es decir, cuando la línea sobrenasa la carta de referencia 1, requiere efectuar una prueba de cordura antes de resolver los efectos de la carta. Las cartas de tormenta cuentan a la hora de aplicar esta regla.

#### PRUEBA DE CORDURA

La prueba de cordura consiste en revelar la carta superior del mazo de robo: si la carta contiene el icono 📭 , colócala en el área de penalización por cordura. Si no contiene dicho icono, descártala (ver DESCARTAR CARTAS DE PISTA).

#### EFECTOS DE LA CARTA

En el momento en el que se coloca una carta de pista o de tormenta en un caso abierto, han de resolverse de izquierda a derecha los efectos que muestre la carta en su parte inferior. Estos efectos se describen al final de estas reglas (los de color negro son obligatorios y los marrones voluntarios).

### CARTAS DE TORMENTA

En cuanto juegues una tercera carta de pista con el icono 🦹 en un mismo caso abierto, y solo después de resolver sus efectos, debes revelar la primera carta de tormenta del mazo y jugarla en esa línea de investigación, resolviendo igualmente sus efectos.

La carta de pista Montaña de las Tempestades te permite jugar una carta de tormenta en su línea de investigación sin necesidad de haber acumulado los 3 iconos en ella. Cualquiera que sea el modo empleado, cada caso abierto solo admite una carta de tormenta en su línea de investigación.

Las cartas de tormenta no son cartas de pista. Por tanto, el símbolo 💎 no cuenta a la hora de reunir los 5 tipos de pistas diferentes necesarios para cerrar un caso. Las cartas de tormenta son las únicas que contienen el atributo 🕏 requerido por algunas cartas de pista, si bien solo 2 de las 4 cartas de tormenta contienen dicho atributo.



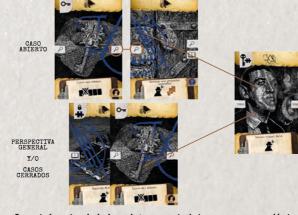
### CARTA DE FÓRMULA

La carta de fórmula Tercer Ritual Aklo está fuera del mazo de robo y se puede conseguir de dos maneras distintas:

- Jugando de forma consecutiva en un mismo caso abierto las dos cartas de pista que componen ambas partes de la fórmula (y tras resolver los efectos de la segunda carta de pista que completa la fórmula). 0 BIEN
- Recabando en las áreas de Casos Cerrados y/o Perspectiva General ambas partes de la fórmula.

En ambos casos, la carta de fórmula se consigue de inmediato y se lleva a la mano, siempre respetando el límite de 3. La carta de fórmula es una carta de pista más, si bien es la única que contiene el tipo de pista 🐌 además de los atributos 🖁 y 🙌 combinados. Esta carta contará por tanto a la hora de reunir los 5 tipos de pista diferentes necesarios para cerrar un caso, pudiendo ser además una de las cartas de Puzle requeridas para ganar la

El atributo 🖁 te permite jugar la carta que contiene el atributo 🖨 o usarlo como llave común para jugar una carta con el atributo



### c. Descarta la carta principal para jugar una carta de tu mano en un caso abierto

Descarta la carta principal (ver DESCARTAR CARTAS DE PISTA) y juega una carta de pista de tu mano siguiendo las reglas descritas para la acción anterior.

### d. Descarta la carta principal para cerrar un caso abierto

Descarta la carta principal (ver DESCARTAR CARTAS DE PISTA) y cierra uno de tus casos abiertos. Solo se puede cerrar un caso abierto si en su línea de investigación hay al menos 5 tipos de pista diferentes (ni la carta de víctima ni las de tormenta son cartas de pista).

Cuando cierras un caso, puedes recabar cualquier pista que contenga el atributo 🙌 siempre que al ser retirada continúe habiendo al menos 5 tipos de pista diferentes en el caso. Coloca las pistas recabadas con el atributo 🙌 boca arriba en el área de Perspectiva General, y las demás por encima de la carta de referencia 3 (Casos Cerrados). Si hubiera una carta de tormenta en el caso cerrado, ésta se retira del juego. Si en este momento no tienes ningún caso abierto, baraja el descarte junto con las cartas del área de penalización por tiempo y el mazo de robo; a continuación, revela una nueva carta de



COLÓCALAS ENCIMA DE LA CARTA DE REFERENCIA 3 (CASOS CERRADOS)

En este ejemplo, el jugador decide cerrar el caso ya que contiene 6 tipos de pista diferentes, lo que además le proporciona el bonus por cordura. Recaba solo la pista 🙀 (con el atributo 🛖) que coloca en el área de Perspectiva General. No puede recabar más pistas con el atributo 🛖 ya que si lo hiciera quedarían menos de 5 tipos de pista diferentes en el caso.

Las demás cartas, incluidas las pistas 🗻 y 🤏, las coloca en el área de Casos Cerrados, excepto la carta de tormenta que debe retirar del juego.

BONUS POR CORDURA

Si cierras un caso y éste contiene los 6 tipos de pista diferentes antes de recabar aquellas con el atributo 👫, puedes robar una carta del área de penalización por cordura.

#### e. Descarta la carta principal para pasar

Descarta la carta principal (ver DESCARTAR CARTAS DE PISTA) y pasa inmediatamente a la fase de mantenimiento.

#### 2. FASE DE MANTENIMIENTO

Antes de comenzar tu siguiente turno, debes llevar a cabo, por orden, cada uno de los siguientes pasos:

#### a. Comprobar la condición de victoria

Si tienes 5 o más tipos de pista diferentes con el atributo 🕌 en el área de Perspectiva General, ganas la partida de inmediato.

### b. Comprobar la penalización por cordura

Si tienes un número de cartas igual o superior a 5 en el área de penalización por cordura, pierdes la partida de inmediato.

### c. Comprobar la penalización por tiempo

Si tienes un número de cartas igual o superior a 5 en el área de penalización por tiempo, debes:

- · Revelar una nueva carta de víctima y abrir un nuevo caso bajo los anteriores. Si de-
- bes revelar una nueva víctima y no quedan cartas, pierdes la partida de inmediato.

  Coger todas las cartas que haya en el área de penalización por tiempo y colocarlas
- d. Rellenar la fila principal de cartas de pista

Desplaza todas las cartas en la fila principal hacia la izquierda, tapando los posibles huecos, y revela nuevas cartas para completar la fila principal hasta cinco, empezando desde la última carta a la izquierda.

10

MAZO DE ROBO AGOTADO

en el descarte.

Si en cualquier momento de la partida debes robar una carta del mazo de robo y no quedan, debes:

- Revelar una nueva carta de víctima y abrir un nuevo caso bajo los anteriores.
   Si debes revelar una nueva víctima y no quedan cartas, pierdes la partida de inmediato.
- Barajar las cartas del descarte (si quedan) y formar un nuevo mazo de robo con ellas
- Robar la(s) carta(s) necesarias (si quedan) para continuar la partida.

### CARTA DE CONTACTO PROFESIONAL

En cualquier momento durante la partida, puedes usar uno de los 2 efectos de la carta de Contacto Profesional. Retira la carta del juego después de usarla.

- Cara 1. Realiza una prueba de cordura y a continuación juega una carta de pista con el atributo 🕞 o 🧟 aunque no haya una carta con el atributo 🗪 o 🚏 en ese caso abierto que te lo permita.
- Cara 2. Coge una carta del área de penalización por tiempo o del área de penalización por cordura para llevarla a tu mano.

11





# FIN DE LA PARTIDA

La partida acaba inmediatamente cuando se cumple una de las siguientes condiciones:

- 1. Durante la fase de mantenimiento, el área de Perspectiva General contiene 5 o más tipos de pista diferentes con el atributo .
- Durante la fase de mantenimiento, el área de penalización por cordura contiene 5 o más cartas. Pierdes la partida.
- 3. Debes robar una nueva carta de víctima y no quedan. Pierdes la partida.

# CONFIGURACIÓN DE LA DIFICULTAD

Hay varios parámetros que puedes modificar para ajustar la dificultad de una partida. Cada uno de ellos se puede graduar independientemente del resto. Las reglas reflejan la configuración por defecto: debes adaptarlas para que correspondan a los nuevos parámetros, si modificas alguno.

OPCIÓN 1: Condición de victoria.

Se ajusta durante la Preparación, colocando la carta de referencia 3 por el lado correspondiente:

- 5 tipos de pista diferentes con el atributo 🙌 (defecto y fácil)
- 5 tipos de pista diferentes con el atributo + de las cuales una debe ser obligatoriamente El Antiguo Olvidado (difícil).

**OPCIÓN 2:** Número de cartas de víctima. Se ajusta durante la Preparación, paso B.

- 4 cartas de víctima (difícil).
- · 5 cartas de víctima (defecto).
- · 6 cartas de víctima (fácil).

OPCIÓN 3: Límites de tiempo y cordura.

Se ajusta durante la Preparación, colocando la carta de referencia 4 por el lado correspon-

- · Límite de 5 cartas (defecto y difícil).
- Límite de 5 cartas (delec
   Límite de 6 cartas (fácil).

12

### AGRADECIMIENTOS

El autor agradece a todos los jugadores de Arkham Noir la buena acogida del juego, y a todos los escritores cuyos relatos siguen siendo un continua fuente de inspiración. Gracias como siempre a Game Artisans of Canada, y en particular a Sean Ross y Graeme Jahns por su implicación en este proyecto, y a Al Leduc, cuya amistad y apoyo están por encima de cualquier proyecto.

Ludonova quiere agradecer especialmente su colaboración en las pruebas del juego a Antonio Varela, David Ferrero y Paco Cantarero.

### CRÉDITOS

Idea de juego: Yves Tourigny Ilustraciones: Yves Tourigny Diseño gráfico y maquetación: David Prieto Reglas: Juan Luque y Rafael Sáiz Desarrollo: Juan Luque y Rafael Sáiz

> Ludonova SL· San Pablo 22 · Córdoba www.ludonova.com © Ludonova 2018





### EFECTOS DE LAS CARTAS

EFECTO DESCRIPCIÓN TOTAL TIPO

Coge 1 carta de la Voluntario fila principal Coge 1 carta del Voluntario descarte Coge 1 carta de los Voluntario casos cerrados penalización por 2 Coge 1 carta del área Voluntario cordura Coge 1 carta del área de penalización por 4 Voluntario tiempo Busca y coge l carta del mazo de Voluntario robo Baraja el descarte Voluntario con el mazo de robo Cambia una carta de tu mano por otra de las áreas de penalización Voluntario Revela y juega la primera carta de Voluntario tormenta

Descarta l carta de la fila principal

Prueba de

Descarta 1 carta

de tu mano

cordura

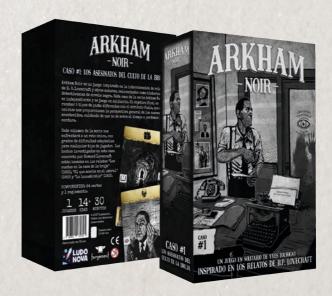
20

Obligatorio

Obligatorio

Obligatorio

14



SI TE HA GUSTADO ESTE CASO #2 NO TE PIERDAS EL PRIMER TÍTULO DE LA SERIE:

# LOS ASESINATOS DEL CULTO DE LA BRUJA

DISPONIBLE LA SEGUNDA EDICIÓN

15

13