

ARKHAM NOIR

CASO #3 “Abismos infinitos de oscuridad”

Yves Tourigny
Jugadores: 1
Duración: 30-45 minutos
Edad: 14+

INTRODUCCIÓN

Cuando llegué esta mañana y abrí la oficina, Randolph Carter estaba sentado en mi silla favorita. Había estado evitando sus llamadas, pero posee el tipo de dinero que abre puertas. Su inquietud y su sonrisa macabra me hicieron sospechar que había encontrado algo o alguien, demasiado peligroso para manejarlo personalmente.

—Al grano. ¿Dónde está y por qué no puede arreglárselas solo?

—Necesito sus servicios, hay que tomar ciertas precauciones al manipularlo u observarlo.

—¿Quiere que encuentre algo que no puedo mirar ni tocar?

—Podría, pero probablemente no deba hacerlo, si entiendo lo que quiero decir...

—Tenga por seguro que no lo haré.

—No se comporta bien cuando se expone a cierta luz. O a la oscuridad... La piedra proviene del abismo de las tinieblas, pero creo que el artilugio que construyó Tillinghast podría eludir el...

—¿Tillinghast? ¿El científico? ¿El que murió en extrañas circunstancias de las que usted fue el único testigo? ¿Ese Tillinghast? —le interrumpí.

—Sí, ese Tillinghast, maldita sea. Estoy seguro de que el prototipo que me mostró no era el único. Tiene que ser usted, solo le impongo un único requisito, pero de vital importancia: no me oculte ningún detalle por más nimio que le parezca.

Le di un precio que estaba seguro que rechazaría y maldije cuando aceptó con demasiada facilidad. Me quedó el consuelo de saber que no me acompañaría. No hay dinero que pueda tentarme para tener semejante compañero de viaje.

1

Ponte en la piel del investigador privado Howard Lovecraft e investiga los sucesos basados en los relatos: “Del más allá” (1920), “Nyarlathotep” (1920), “El morador de las tinieblas” (1935) y “La sombra que huyó del chapitel” de Robert Bloch (1950).

OBJETIVO

Esta tercera entrega de Arkham Noir incluye 2 modos de juego. El modo clásico cuyo objetivo es recabar 5 tipos de pista diferentes con el atributo Puzzle antes de que se agote el tiempo o pierdas la cordura. Y el nuevo modo “Hardboiled” que consiste en completar todas las cartas de objetivo antes de que se agote el tiempo o pierdas la cordura.

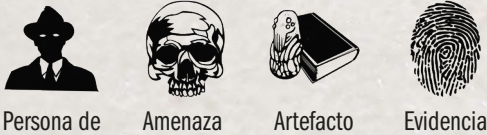
COMPONENTES

45 cartas de pista	5 cartas de referencia (incluyen el maletín)
8 cartas de caso (incluyen 4 cartas de pista)	6 cartas de amenaza (incluyen 1 carta de pista)
7 cartas de caso	1 carta de contacto profesional
1 carta CARTAS DE CASO para cubrir estas cartas	2 cartas de equipo del caso #1 y del caso #2: <i>Necronomicon</i> o <i>Tercer Ritual Aklo</i>
5 cartas de objetivo	5 cartas de ayuda

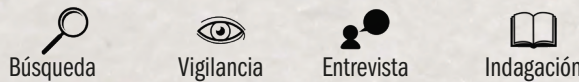


2

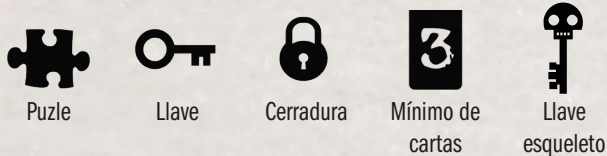
TIPOS DE PISTA



MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN



ATRIBUTOS



3



4

- Coloca las 5 cartas de referencia según lo indicado en el esquema de preparación. Elige el nivel de dificultad -carta de referencia 4- y el modo de juego -carta de referencia 3-, colocando estas cartas de referencia por la cara correspondiente (ver CONFIGURACIÓN DE LA DIFICULTAD). Puedes usar la carta de contacto profesional incluida en este caso y una de las cartas de equipo: *Necronomicon* o *Tercer Ritual Aklo*. Si decides hacerlo, colócalas en el maletín bajo la carta de referencia 5.
- Coloca las cartas de caso a la derecha de la carta de referencia 1 sin mirarlas. Las cartas de caso son todas aquellas que muestran en la esquina superior derecha de una de sus caras. Coloca la carta **CARTAS DE CASO** encima de ellas para cubrirlas. Busca entre estas cartas los casos 1A y 2, y colócalos en Casos Abiertos bajo la carta de referencia 2. Si estás usando una carta de equipo (*Necronomicon* o *Tercer Ritual Aklo*), coloca la carta de caso 1 por la cara 1A; de lo contrario, colócala por la cara 1B.
- Separa las cartas de amenaza en 2 mazos, y ; baraja cada mazo por separado; coloca el mazo junto al mazo de casos; por último, coloca el mazo sobre el mazo .
- 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. Algunas cartas de pista se encuentran en el mazo de amenaza y en el mazo de casos, estas permanecen en sus respectivos mazos hasta que se indique que entren en juego.
- 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.
- Roba 3 cartas de pista. Esta será tu mano de cartas.
- Si vas a jugar al modo “Hardboiled” (carta de referencia por la cara 3A), despliega las cartas de objetivo a la izquierda del área de perspectiva general, de manera que sean visibles los requisitos de cada objetivo. Si vas a jugar al modo clásico (carta de referencia por la cara 3B), retira las cartas de objetivo del juego.

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:

- Fase de Acción: Debes coger la **carta principal** y realizar una de las 5 acciones posibles, descritas en la siguiente sección.
- 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

a. Añade la carta principal a tu mano

Coge la carta principal y añádeala 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 con 3.

DESCARTAR CARTAS DE PISTA / PENALIZACIÓN POR TIEMPO

Cada vez que descartes una carta de pista **por cualquier razón**, si esta muestra el icono debes colocarla en el área de penalización por tiempo. Si no muestra dicho icono, colócala en el descarte. Las cartas con el icono no se pueden descartar, debes elegir otra de tu mano (si puedes). Si necesitas descartar y solo tienes cartas con el icono en tu mano, entonces debes descartar una de ellas.

b. Juega la carta principal en un caso abierto

Coge la carta principal, júgala en un caso abierto y **aplica de izquierda a derecha los efectos que muestra en su parte inferior** (ver EFECTOS DE LAS CARTAS). Cada caso abierto comienza con una carta de caso y tiene su propia línea de investigación que se va formando con las cartas de pista que se añaden a su derecha.

Solo puedes jugar una carta de pista en un caso abierto 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 combinar con cualquier icono de investigación.

CERRADURAS, LLAVES Y OTROS REQUISITOS

Algunas cartas de pista muestran en su parte superior izquierda el atributo Cerradura, Mínimo de Cartas o Cerradura Esqueleto. Existen también cartas de pista con iconos de investigación de color púrpura. Para poder jugar estas cartas, debes 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 previamente jugada 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 en un caso abierto, es necesario que esa línea de investigación ya contenga como mínimo el número de cartas de pista indicado.
- Para jugar una carta de pista con el atributo en un caso abierto, debe existir una carta de pista con el atributo previamente jugada en esa línea de investigación. También puedes usar para jugar una carta con .
- Para jugar las cartas de pista con iconos de investigación de color púrpura, debe estar en juego la carta *Máquina de Tillinghast*.



8



En este ejemplo, el jugador decide cerrar el caso que ya tiene 5 tipos de pista diferentes. Solo recaba la pista (con el atributo que coloca en Perspectiva General. No puede recabar ninguna otra pista con el atributo porque en caso de hacerlo, quedarían menos de 5 tipos de pista diferentes en el caso. Para finalizar, coloca el resto de cartas de pista en Casos Cerrados y aplica los efectos de la carta de caso que acaba de cerrar.

9

MÁQUINA DE TILLINGHAST

En cuanto la carta *Máquina de Tillinghast* esté en juego, podrás usar los iconos de color púrpura que aparecen en algunas cartas. Dichos iconos solo se pueden usar si la carta *Máquina de Tillinghast* está en juego, es decir: en tu mano, en el maletín o en un caso abierto. Si la carta *Máquina de Tillinghast* se retira del juego o pasa a Casos Cerrados, ya no podrás usar los iconos de color púrpura.

REGLA DE FATIGA MENTAL

Las investigaciones demasiado largas resultan agotadoras mentalmente. Cada carta de pista jugada en un caso abierto **después** de la séptima (es decir, cuando sobrepasas la carta de referencia 1) requiere efectuar una prueba de cordura antes de resolver los efectos de la carta.

PRUEBA DE CORDURA

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

MALETÍN



Las cartas *Máquina de Tillinghast* y *Símbolo Arcano* muestran el atributo Equipo, y, por tanto, puedes añadirlas al maletín desde tu mano, **en cualquier momento**. Igualmente, puedes devolver esas cartas a tu mano desde el maletín, **en cualquier momento**. **Las cartas en el maletín no cuentan para el límite de tu mano**. No hay límite al número de cartas de equipo que puedes tener en el maletín.

La carta de contacto profesional y la carta de equipo (*Necronomicon* o *Tercer Ritual Aklo*) elegidas durante la preparación se colocan de inicio en el maletín y no podrás bajo ningún concepto ponerlas en tu mano ni jugarlas en un caso abierto.

10

Las cartas en tu maletín se pueden usar **en cualquier momento** para activar su efecto de equipo o de aliado, mostrado bajo el icono de atributo (puedes usar el efecto de cualquiera de las caras de la carta de contacto profesional). Cuando uses una carta de este modo, activa su efecto y retirarla después del juego. Estos efectos se describen en la sección EFECTOS DE LAS CARTAS.

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.

Cuando cierras un caso, puedes recabar cualquier pista que contenga el atributo siempre que tras ser retirada continúe habiendo al menos 5 tipos de pista diferentes en el caso.

Coloca las cartas de pista recabadas en Perspectiva General y las demás cartas de pista en Casos Cerrados.

Aplica los efectos de la carta de caso que acabas de cerrar y, a continuación, colócala en Casos Cerrados, a menos que indique otra cosa. Estos efectos se describen en la sección ICONOS DE LAS CARTAS DE CASO.

CERRAR UN CASO OON EL EFECTO DE UNA CARTA

Hay un efecto de carta que cuando se juega en su caso correspondiente, te permite cerrarlo directamente, **Incluso si tiene menos de 5 tipos de pista diferentes**:

- Cierra el caso #5 si se juega en ese caso.
- Cierra el caso #6 si se juega en ese caso.

11

Cuando se cierra un caso mediante este efecto, los pasos a seguir difieren un poco del procedimiento normal:

- Coloca **todas** las cartas de pista con el atributo en Perspectiva General.
- Coloca todas las demás cartas de pista en Casos Cerrados.
- Aplica los efectos de la carta de caso que acabas de cerrar y, a continuación, colócala en Casos Cerrados, a menos que indique otra cosa.

e. Descarta la carta principal para pasar

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

3

6

12

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

Modo clásico: Si tienes 5 o más tipos de pista diferentes con el atributo **+** en Perspectiva General, la partida termina (ver FIN DE LA PARTIDA). De lo contrario, sigue jugando.

Modo “Hardboiled”: Si tienes en Perspectiva General todas las cartas de pista requeridas por una carta de objetivo, añade dicha carta de objetivo a Perspectiva General. Si todas las cartas de objetivo se encuentran en Perspectiva General, la partida termina (ver FIN DE LA PARTIDA). De lo contrario, sigue jugando.

CARTAS DE OBJETIVO, ICONOS DE PUZZLE CON LETRA



Las cartas de objetivo representan la conclusión natural de cada caso. Cada carta de objetivo se identifica por un número en su parte superior izquierda. Los requisitos para **cumplir** el objetivo se muestran mediante iconos de puzzle con letra. Cada uno de estos iconos hace referencia a una carta de pista con ese mismo icono. Cuando todas las cartas de pista requeridas por una carta de objetivo se encuentren en Perspectiva General, añade dicha carta de objetivo a esa **área sin voltearla**, al principio de la Fase de Mantenimiento. En la parte inferior de las cartas de objetivo se muestra el camino a seguir para encontrar cada una de las cartas de pista requeridas. Es una ayuda al jugador para facilitarle un poco su investigación.

13

Los iconos **+** y **!** de color púrpura indican que necesitas tener en juego la carta *Máquina de Tillinghast* para acceder a esas cartas.

b. Comprobar la penalización por cordura

Si tienes un número de cartas igual o superior a 5 en el área de penalización por cordura, la partida termina (ver FIN DE LA PARTIDA).

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:

1. Revelar una nueva carta de amenaza y jugarla. Si debes revelar una nueva carta de amenaza y no quedan cartas, la partida termina (ver FIN DE LA PARTIDA).
2. Cogér todas las cartas que haya en el área de penalización por tiempo y colocarlas en el descarte.

CARTAS DE AMENAZA

Entran en juego de 3 maneras diferentes:

- Cuando se supera el límite de tiempo.
- Cuando se agota el mazo de robo.
- Cuando el efecto de una carta indica que se ponga una en juego.

Cuando una carta de amenaza entra en juego, se coloca a la derecha del mazo de amenaza. Estas cartas tienen dos tipos de efectos: **inmediatos y/o permanentes**. Los efectos permanentes permanecen activos mientras la carta esté en juego. Las cartas de amenaza que se van revelando no sustituyen a las que permanecen en juego, de manera que varias cartas de amenaza pueden estar activas al mismo tiempo. Estos efectos se describen en la sección EFECTOS DE LAS CARTAS DE AMENAZA.

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 del mazo de robo para completar la fila principal hasta cinco, de izquierda a derecha.

14

MAZO DE ROBO AGOTADO

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

1. Revelar una nueva carta de amenaza y jugarla. Si debes revelar una nueva carta de amenaza y no quedan cartas, la partida termina (ver FIN DE LA PARTIDA).
2. Barajar las cartas del descarte (si quedan) y formar un nuevo mazo de robo con ellas.
3. Robar la(s) carta(s) necesarias (si quedan) para continuar la partida.

FIN DE LA PARTIDA

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

- Hay 5 o más tipos de pista diferentes con el atributo **+** en Perspectiva General durante la Fase de Mantenimiento. ¡Has ganado!
- El número de cartas en el área de penalización por cordura iguala o supera el límite durante la Fase de Mantenimiento. ¡Has perdido!
- Tienes que robar una carta de amenaza y el mazo está agotado. Esto puede ocurrir durante cualquier fase. ¡Has perdido!

Modo “Hardboiled”: La partida acaba inmediatamente cuando se cumple una de las siguientes condiciones:

- Todas las cartas de objetivo se encuentran en Perspectiva General durante la Fase de Mantenimiento. ¡Has ganado!
- El número de cartas en el área de penalización por cordura iguala o supera el límite durante la Fase de Mantenimiento. ¡Has perdido!
- Tienes que robar una carta de amenaza y el mazo está agotado. Esto puede ocurrir durante cualquier fase. ¡Has perdido!

Una vez acabada la partida, hayas ganado o perdido, puedes dar la vuelta a las cartas de objetivo que hayas logrado colocar en Perspectiva General y leer su texto. Una victoria completa requiere que coloques **todas** las cartas de objetivo en Perspectiva General. Cualquier otro resultado se considera derrota.

15

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: MODO DE JUEGO

Se ajusta durante la preparación (paso A), colocando la carta de referencia 3 por la cara correspondiente.

- CARA 3A, Modo “Hardboiled”. Completar todas las cartas de objetivo: #1, #2, #3, #4 y #5 (defecto).
- CARA 3B, Modo clásico. Recabar 5 tipos de pista diferentes con el atributo **+** (fácil).

OPCIÓN 2: LÍMITES DE TIEMPO Y CORDURA

Se ajusta durante la preparación (paso A), colocando la carta de referencia 4 por la cara correspondiente.

- CARA 4A, límite de 5 cartas (defecto).
- CARA 4B, límite de 6 cartas (fácil).

OPCIÓN 3: CARTAS DE AMENAZA

Se ajusta durante la preparación (paso C).

- Usa todas las cartas de amenaza (defecto).
- Retira al azar una carta de amenaza **+** (difícil).
- Retira la carta *Aurora Boreal* (muy difícil).

OPCIÓN 4: AYUDA

Se ajusta durante la preparación (paso A).

- Usa una carta de contacto profesional **y** una carta de equipo (defecto).
- Usa una carta de contacto profesional **o** una carta de equipo (difícil).
- No uses **ni** carta de contacto profesional **ni** carta de equipo (muy difícil).

16

EFFECTOS DE LAS CARTAS

Los efectos de color negro son obligatorios y los de color marrón son voluntarios.

	Coge 1 carta de la fila principal.
	Coge 1 carta del descarte.
	Coge 1 carta de los casos cerrados.
	Coge 1 carta del área de penalización por cordura.
	Coge 1 carta del área de penalización por tiempo.
	Busca y coge 1 carta del mazo de robo; vuelve a barajarlo.
	Baraja el descarte con el mazo de robo.
	Cambia 1 carta de tu mano por una del área de penalización por tiempo o cordura.
	Busca y coge 1 carta del mazo de amenaza para ponerla en juego.

17

	Descarta 1 carta de tu mano.
	Descarta 1 carta de la fila principal.
	Realiza una prueba de cordura.
	Cierra el caso #5 si se juega en ese caso.
	Cierra el caso #6 si se juega en ese caso.
	Cancela el efecto de la siguiente carta jugada en este caso (o en cualquier caso si se usa desde el maletín).
	Roba la primera carta de amenaza y ponla en juego.
	El límite de penalización por tiempo aumenta en 1. Este efecto permanente aparece en la carta de caso 1B. Si cierras ese caso, este efecto quedará cancelado.
	Juega 1 carta de pista con el atributo ! o + aunque no haya ninguna carta con el atributo o o ! en el caso abierto.

18

ICONOS DE LAS CARTAS DE CASO



Los iconos de color negro son obligatorios y los de color marrón son voluntarios.

	Cuando cierres este caso, resuelve en orden descendente los iconos aquí debajo.
	Voltea esta carta.
	Añade esta carta a tu mano.
	Coge la carta de caso con el número indicado y ponla en juego en los casos abiertos (siempre por el lado que muestra el icono ! en la esquina superior derecha).
	Esta carta no se puede descartar y cuenta para tu límite de cartas en la mano. Si superas tu límite de cartas en la mano, debes descartar cartas sin este icono (si puedes). Si necesitas descartar y solo tienes cartas con el icono ! en tu mano, entonces debes descartar una de ellas.
	Coge 1 carta del área de penalización por cordura.

19

EL MORADOR DE LAS TINIEBLAS

Esta carta de caso contiene iconos de color púrpura además de efectos obligatorios en su parte inferior. Tan pronto como tengas acceso a esta carta debes comprobar primero si la carta *Máquina de Tillinghast* está en juego o no:

- **Si la carta *Máquina de Tillinghast* no está en juego**, coloca la carta *El Morador de las Tinieblas* con las cartas de amenaza activas (junto al mazo de amenaza) y aplica los efectos obligatorios mostrados en su parte inferior (ver EFECTOS DE LAS CARTAS DE AMENAZA).
- **Si la carta *Máquina de Tillinghast* entra en juego más tarde**, aplica los efectos de los iconos de color púrpura inmediatamente.
- **Si la carta *Máquina de Tillinghast* ya está en juego**, aplica los efectos de los iconos de color púrpura inmediatamente e ignora los efectos obligatorios mostrados en su parte inferior.

EFFECTOS DE LAS CARTAS DE AMENAZA

Todos los efectos de estas cartas son obligatorios y se dividen en inmediatos y permanentes.

Efectos inmediatos

	Coge la carta de caso #3 y ponla en juego en los casos abiertos.
	Retira del juego todas las cartas de amenaza + (tanto las del mazo como las que estén en juego).
	Junta todas las cartas del área de penalización por tiempo, del descarte y del mazo de robo, y barájalas para formar un nuevo mazo de robo.

20

Efectos permanentes

	Añade el icono de penalización por tiempo a las cartas con el atributo Oscuridad.
	Añade este efecto a las cartas con el atributo Oscuridad (ver EFECTOS DE LAS CARTAS).
	Añade este efecto a las cartas con el atributo Oscuridad (ver EFECTOS DE LAS CARTAS).
	El límite de tu mano de cartas aumenta en 1.
	El límite de la penalización por tiempo baja en 1.

NYARLATHOTEP

Tan pronto como esta carta de amenaza entre en juego, aplica todos los efectos de su zona de iconos (ver ICONOS DE LAS CARTAS DE CASO).

AGRADECIMIENTOS

Muchas gracias a Rich Dodgin, Sean Ross, Al Leduc, Anne-Elise Keen, entre otros, por su apoyo y ayuda.

CRÉDITOS

Idea de juego: Yves Tourigny

Ilustraciones: Yves Tourigny

Maquetación y diseño gráfico: David Prieto

Reglas: Juan Luque y Rafael Saiz

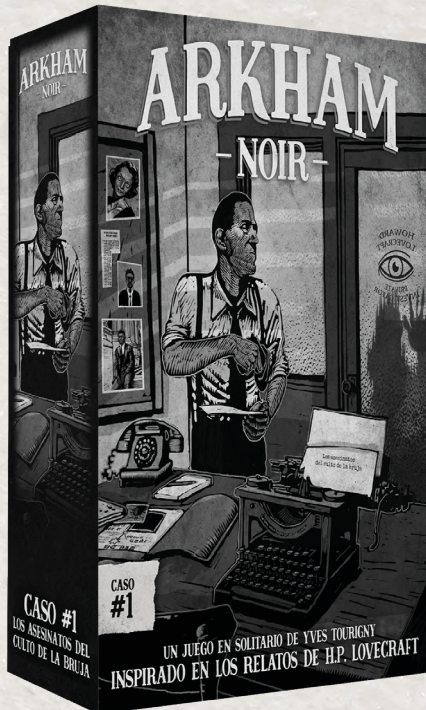
Desarrollo: Juan Luque y Rafael Saiz

© Ludonova SL, 2021
 Todos los derechos reservados
 San Pablo 22 - Córdoba - España
 www.ludonova.com

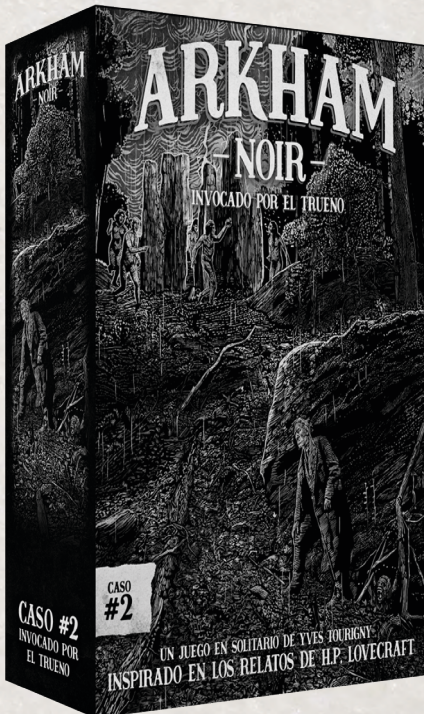


22

NO TE PIERDAS LOS ANTERIORES TÍTULOS DE LA SERIE



CASO #1: LOS ASESINATOS DEL CULTO DE LA BRUJA



CASO #2: INVOCADO POR EL TRUENO

21