

*Padre Mateo

El sacerdote

4

3

3

2

3

Creyente • Protector

⚡ Durante tu turno: Sella una ficha \clubsuit en un investigador que esté en tu Lugar y que no tenga ninguna ficha \clubsuit sellada. Límite de una vez por ronda.

🌀 Cuando un investigador fuese a resolver una ficha de Caos: En vez de eso, resuelve la ficha \clubsuit sellada en él. Libera esa ficha.

🌟 Efecto \heartsuit : +1. Resuelve la capacidad del Padre Mateo, ignorando su límite.





* Padre Mateo

El sacerdote

Tamaño de mazo: 30.

Opciones de creación de mazos: Cartas Místico (♁) de nivel 0-3, cartas *Bendecido* de nivel 0-5, cartas neutrales de nivel 0-5, hasta 5 otras cartas con "Sello" de nivel 0-5.

Requisitos de creación de mazos (no cuentan para el tamaño de mazo): El código de las eras, Serpientes de Yig, 1 Debilidad básica aleatoria.

La vida de Mateo Castile no ha sido fácil desde que se hizo sacerdote. Las últimas décadas han sumido a México en la inestabilidad y el conflicto. Al padre Mateo le costó buscar el equilibrio entre su fe y las preocupaciones pragmáticas de predicar cuando la ley le decía que no debía hacerlo. Pero no fue eso lo que atacó la fe de Mateo en lo más profundo. Los cercanos asesinatos y secuestros no tenían motivación política como había sospechado. Una macabra y horrenda secta crece en mitad de la guerra que se está fraguando. Mateo se pregunta cómo puede permitir un dios compasivo y de amor que exista lo que vio esa noche.



2

*El códice de las eras

finis omnium nunc est

APOYO

**Objeto • Reliquia • Tomo • Bendecido**

Sólo para el mazo del Padre Mateo. Avanzada. Sello (✧ o hasta 3 ✧).

Recibes +1 a cada una de tus habilidades mientras haya una ficha sellada aquí.

🔍 Cuando un investigador que esté en tu Lugar fuese a revelar una ficha de Caos de la bolsa de caos: En vez de eso, ese investigador resuelve una ficha sellada aquí y luego la libera. Límite de una vez por prueba.





Serpientes de Yig

DEBILIDAD

3

4

3



Humanoide • Monstruo • Serpiente
Avanzada. **Presa** – Sólo el Padre Mateo.

Cazador.

Revelación – Busca la ficha ★ y todas las fichas ◆ en la bolsa de caos y en todas las zonas de juego y séllalas en las Serpientes de Yig.



ENEMIGO





ARKHAM HORROR®

EL JUEGO DE CARTAS

AURA DE FE

Reglas de investigador paralelo

Aura de fe es un conjunto de reglas imprimible para *Arkham Horror: El juego de cartas* que proporciona una versión alternativa del Padre Mateo, que ya apareció en la *expansión de investigadores La era olvidada*. Para jugar con este investigador, es necesaria una copia de la caja básica de *Arkham Horror: El juego de cartas*, así como un conjunto de fichas de Bendición (☩), que puedes encontrar en la *expansión de investigadores La conspiración de Innsmouth* y en la *expansión de investigadores La fiesta del Valle de la Cicuta*.

Investigadores paralelos

Los investigadores paralelos son versiones imprimibles alternativas de investigadores ya aparecidos en productos de *Arkham Horror: El juego de cartas*. Estos investigadores, junto con sus cartas características avanzadas, son completamente jugables en cualquier escenario o campaña.

- ☉ Al crear un mazo del Padre Mateo, puedes elegir si quieres usar la versión original o la versión paralela tanto de su anverso como de su reverso. Cada versión tiene sus propias ventajas y desventajas, y también puedes mezclar ambas versiones. Esto significa que puedes usar las dos caras originales, las dos paralelas, el anverso original con el reverso paralelo o el anverso paralelo y el reverso original.
- ☉ Independientemente de la versión de Mateo que utilices, también puedes mejorar de forma opcional sus cartas características a sus nuevas cartas características avanzadas (sustituyendo las versiones originales). Estas versiones vienen indicadas por la palabra clave Avanzada. Estas dos cartas siempre van juntas; si eliges mejorar *El código de las eras*, también debes mejorar *Serpientes de Yig*. Esta mejora no cuesta experiencia y puede realizarse en cualquier momento entre dos escenarios durante una campaña. Sin embargo, tras realizar la mejora no podrás deshacerla a menos que se te indique algo distinto.

Padre Mateo e investigadores “bendecidos”

El Padre Mateo paralelo tiene una nueva capacidad de investigador que le permite hacer que otros investigadores y él mismo queden “bendecidos”. Cuando el Padre Mateo usa su ⚡ para sellar una ficha ☩ en un investigador que esté en su Lugar, ese investigador queda bendecido. El investigador permanecerá bendecido mientras esa ficha siga sellada en su carta de Investigador. Después de que una capacidad de carta libere una ficha ☩ de una carta de Investigador bendecida, el investigador deja de estar bendecido.

Icono de la expansión

Las cartas de la serie “investigadores paralelos” pueden identificarse mediante este símbolo que aparece antes del número de colección de cada carta.





Palabras clave incluidas





Sello

“Sello” es una nueva palabra clave que aparece en algunas cartas de este conjunto imprimible. Como coste adicional para que entre en juego una carta con la palabra clave Sello, su controlador debe buscar en la bolsa de caos la ficha de Caos indicada y colocarla en la carta para sellarla. Si se puede elegir la ficha que se va a sellar, la elige el controlador de la carta. Si la ficha indicada no está en la bolsa de caos, la carta no puede entrar en juego.

Una ficha de Caos sellada no se considera en la bolsa de caos, y por lo tanto no se puede revelar desde la bolsa de caos como parte de una capacidad o de una prueba de habilidad. Cuando una ficha de Caos sea “liberada”, se devuelve a la bolsa de caos y deja de considerarse sellada. **Si una carta que tenga una o más fichas de Caos selladas en ella abandona el juego por cualquier motivo, las fichas de Caos selladas en ella son liberadas inmediatamente.**

Algunas cartas (con y sin la palabra clave “Sello”) también pueden tener capacidades que sellen una o más fichas de Caos como parte de su efecto. Esto se realiza siguiendo el mismo proceso descrito antes: buscar la ficha indicada en la bolsa de caos, retirarla de la bolsa de caos y colocarla en la carta. Si la ficha indicada no está en la bolsa de caos, el efecto falla.

Ejemplo: Carlos está jugando con el Padre Mateo paralelo y quiere usar su capacidad . Carlos busca una ficha de Bendición  en la bolsa de caos y la coloca en la carta de Investigador de un investigador que esté en su Lugar, sellando así esa ficha.

A continuación, Carlos quiere jugar el Apoyo característico avanzado del Padre Mateo, El códice de las eras. Éste contiene la palabra clave Sello ( o hasta 3 ). En la bolsa de caos no hay fichas de Bendición , así que para jugar El códice de las eras, Carlos debe sellar la ficha del símbolo arcano .

Créditos

Diseño y desarrollo de la expansión: Waleed Ma'arouf con Josiah “Duke” Harrist y Nicholas Kory

Productor: Eric Stanton

Revisión: Molly Glover

Traducción: Sergio Hernández

Revisión al español: Moisés Busanya

Especialista de reglas de juego: Alex Werner

Gestión de la línea de productos: Caitlyn McGrath

Gestión de diseño de juego: Kate Morgan

Revisión de la historia de Arkham Horror: Daniel Lovat Clark, Ryann Collins, Philip D. Henry y MJ Newman

Revisión cultural y de sensibilidad: Los miembros del comité de sensibilidad cultural de FFG.

Diseño gráfico de la expansión: Joseph D. Olson

Coordinadora de diseño gráfico: Mercedes Opheim

Maquetación: Edge Studio

Dirección artística: Tim Flanders, Jeff Lee Johnson, Kate Swazee y Stephen Somers

Jefe de dirección artística: Tony Bradt

Coordinación de control de calidad: Zach Tewelthomas

Jefe de licencias, América del Norte: Ariel Didier

Gestión de producción: Justin Anger y Austin Litzler

Director creativo visual: Brian Schomburg

Director de operaciones del estudio: John Franz-Wichlacz

Vicepresidente de estrategia: Jim Cartwright

Diseñador de juego ejecutivo: Nate French

Jefe del estudio: Chris Gerber

Pruebas de juego

Avita Amoeba, John Bagley, Ryan Blood, Sam Cahill, Rafa Cerrato, Anthony Clark, Rhyllie Colby, Shelley Danielle, Johannes Duceck, Michael Feldman, Jose Javier Fernández, Sam Fuhrman, Alfredo Gómez, Álvaro González “Kortatu”, James Howell, Josh Jones, Bob Juraneck, Nate Langreder, Kenny Ling, Micah McDonald, Cody Mediavilla, Josh Parrish, Jordan Peters, Scott Sesko, Jordi Solera, Egoitz Uribeetxebarria, Ben Wiebracht, Owen Weldon y Alex Xöul

© 2024 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. La dirección de las oficinas de Fantasy Flight Games es 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, EE. UU., y su teléfono de contacto es el 651-639-1905. Los componentes reales pueden ser distintos de los mostrados.

Se concede permiso para fotocopiar este documento únicamente para uso personal. También está disponible para su descarga en www.fantasyflightgames.es

