

Preguntas frecuentes v2.0

ETERNAL

DEATH MAY DIE





# CAPACIDADES DE LOS INVESTIGADORES

La tabla que se muestra a continuación indica las capacidades de cada Investigador de una forma diferente a como se presentan en los tableros de Investigador. Aquí, la entrada correspondiente a cada nivel contiene TODOS los efectos acumulados de esa capacidad, por lo que lo único que necesitas es leer los efectos del nivel en que cada capacidad esté en cada momento concreto.



Éxito



Dados de bonificación



Locura



Símbolo arcano



Tentáculo





## TIRADOR



### Nivel 1

Puedes Atacar a un objetivo que esté a 1 espacio de distancia.



### Nivel 2

Puedes Atacar a un objetivo que esté a 1 espacio de distancia. Además, consigues   cuando atacas a un objetivo que no esté en tu espacio.

### Nivel 3

Puedes Atacar a un objetivo que esté a 1 o 2 espacios de distancia. Además, consigues   cuando atacas a un objetivo que no esté en tu espacio.


### Nivel 4

Puedes Atacar a un objetivo que esté a 1 o 2 espacios de distancia. Además, puedes realizar un ataque sin coste por turno contra un objetivo que no esté en tu espacio y también consigues   cuando atacas a un objetivo que no esté en tu espacio.




## MAESTRÍA ARCANA



### Nivel 1

En todas tus tiradas, puedes considerar 1  como 1 Éxito.



### Nivel 2

En todas tus tiradas, puedes considerar todos los  que quieras como Éxitos.

### Nivel 3

En todas tus tiradas, puedes considerar todos los  que quieras como Éxitos. Además, cúrate 1 punto de Estrés por cada  que consideres como Éxito.

### Nivel 4

En todas tus tiradas, puedes considerar todos los  que quieras como 2 Éxitos cada uno. Además, cúrate 1 punto de Estrés por cada  que consideres como 2 Éxitos.



## SIGILO

### Nivel 1

Cuando realizas una acción de Mover, puedes Escabullirte (un enemigo no te sigue) una vez.

### Nivel 2

Cuando realizas una acción de Mover, puedes Escabullirte hasta tres veces.

### Nivel 3

Cuando realizas una acción de Mover, puedes Escabullirte hasta tres veces y, además, infliges 1 Herida a cada enemigo del que te escabullas.

### Nivel 4


Cuando realizas una acción de Mover, puedes Escabullirte tantas veces como quieras y, además, infliges 1 Herida a cada enemigo del que te escabullas.






## PELEA

### Nivel 1


Consigues  cuando atacas a un objetivo que esté en tu espacio.

### Nivel 2

Consigues  cuando atacas a un objetivo que esté en tu espacio.

Además, cuando atacas, puedes escoger como objetivo a CUALQUIER CANTIDAD de figuras que estén en tu espacio (reparte las Heridas como prefieras).


### Nivel 3

Consigues  cuando atacas a un objetivo que esté en tu espacio.

Además, cuando atacas, puedes escoger como objetivo a CUALQUIER CANTIDAD de figuras que estén en tu espacio (reparte las Heridas como prefieras).

También tienes dos repeticiones de tirada sin coste cuando atacas a un objetivo que esté en tu espacio.

### Nivel 4

Consigues  cuando atacas a un objetivo que esté en tu espacio.

Además, cuando atacas, puedes escoger como objetivo a CUALQUIER CANTIDAD de figuras que estén en tu espacio y a CADA objetivo le infliges el total de Heridas que obtengas.

También tienes dos repeticiones de tirada sin coste cuando atacas a un objetivo que esté en tu espacio.



## RAPIDEZ

### Nivel 1

Cuando realizas una acción de Mover, puedes moverte 1 espacio adicional.

### Nivel 2

Cuando realizas una acción de Mover, puedes moverte 1 espacio adicional.

Además, tienes una acción de Mover sin coste por turno.

### Nivel 3

Cuando realizas una acción de Mover, puedes moverte 1 espacio adicional y puedes llevarte contigo a un Investigador cuando salgas de un espacio.

Además, tienes una acción de Mover sin coste por turno.

### Nivel 4

Cuando realizas una acción de Mover, puedes moverte 1 espacio adicional y puedes llevarte contigo a un Investigador cuando salgas de un espacio.

Además, tienes una acción de Mover sin coste por turno.

También tienes una acción adicional por turno.



## RESISTENCIA

### Nivel 1

Tienes una repetición de tirada sin coste cuando eres atacado o tiras por Fuego.

### Nivel 2

Puedes reducir en 1 las Heridas sufridas y la pérdida de Cordura cuando eres atacado o tiras por Fuego.

### Nivel 3

Puedes reducir en 1 las Heridas sufridas y la pérdida de Cordura debidas a CUALQUIER CAUSA.

### Nivel 4

Puedes reducir en 2 las Heridas sufridas y reducir en 1 la pérdida de Cordura debidas a CUALQUIER CAUSA.





# CAPACIDADES DISTINTIVAS

## JUEGO BÁSICO - 1/2

Investigador	Capacidad distintiva	Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3	Nivel 4
Adam	Alentado por la demencia	Consigues  mientras tu Cordura esté en un  .	Consigues  mientras tu Cordura esté en un  O BIEN en la casilla anterior a uno.	Consigues   mientras tu Cordura esté en un  O BIEN en la casilla anterior a uno.	Consigues    mientras tu Cordura esté en un  O BIEN en la casilla anterior a uno.
Ahmed	Oración curativa	Al final de tu turno, puedes curarle 1 punto de Estrés O BIEN 1 Herida a un Investigador que esté en tu espacio (puedes ser tú mismo).	Al final de tu turno, puedes curarle 2 puntos de Estrés o Heridas en la combinación que prefieras a un Investigador que esté en tu espacio (puedes ser tú mismo).	Al final de tu turno, puedes curarle 2 puntos de Estrés Y 2 Heridas a un Investigador que esté en tu espacio (puedes ser tú mismo).	Al final de tu turno, puedes curarle 2 puntos de Estrés Y 2 Heridas A CADA Investigador que esté en tu espacio (incluido tú).
Borden	Salvaje	Cuando atacas, puedes infligir 1 Herida adicional a tu objetivo si no hay otros enemigos en su espacio.	Cuando atacas, puedes infligir 2 Heridas adicionales a tu objetivo si no hay otros enemigos en su espacio.	Cuando atacas, puedes infligir 2 Heridas adicionales a tu objetivo si no hay otros enemigos en su espacio. Además, si matas a tu objetivo y no hay otros enemigos en su espacio, cúrate todo el Estrés.	Cuando atacas, puedes infligir 5 Heridas adicionales a tu objetivo si no hay otros enemigos en su espacio. Además, si matas a tu objetivo y no hay otros enemigos en su espacio, cúrate todo el Estrés.
Elizabeth	Suerte	Tienes una repetición de tirada sin coste por turno.	Tienes dos repeticiones de tirada sin coste por turno.	Tienes tres repeticiones de tirada sin coste por turno.	Tienes tres repeticiones de tirada sin coste EN CADA TIRADA.
Fátima	Interpretar augurios	En cada turno, puedes colocar en la parte inferior del mazo la primera carta de Mitos que robes y volver a robar otra. Si lo haces, cúrate 2 puntos de Estrés.	En cada turno, puedes robar 2 cartas de Mitos, escoger 1 para resolverla y colocar en la parte inferior del mazo la otra. Si lo haces, cúrate 2 puntos de Estrés.	En cada turno, puedes robar 2 cartas de Mitos, escoger 1 para resolverla y colocar en la parte inferior del mazo la otra. Si lo haces, cúrate todo el Estrés.	En cada turno, puedes robar 2 cartas de Mitos, escoger 1 para resolverla y colocar en la parte inferior del mazo la otra. Si lo haces, cúrate todo el Estrés. Además, puedes sufrir 2 Heridas para cancelar los efectos especiales y la Invocación de enemigos de cualquier carta de Mitos (robada por ti o por otro Investigador).




## JUEGO BÁSICO - 2/2

Investigador	Capacidad distintiva	Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3	Nivel 4
Hermana Beth	Nerviosismo extremo	En todas tus tiradas, puedes considerar 1  como 1 Éxito (aunque sigue contando como  ).	En todas tus tiradas, puedes considerar todos los  que quieras como Éxitos (aunque siguen contando como  ).	En todas tus tiradas, puedes considerar todos los  que quieras como Éxitos (aunque siguen contando como  ). Además, cúrate 1 Herida por cada  que consideres como Éxito.	En todas tus tiradas, puedes considerar todos los  que quieras como Éxitos (aunque siguen contando como  ). Además, cúrate 1 Herida por cada  que consideres como Éxito. También, si sacas al menos  , puedes añadir 3 Éxitos a la tirada.
Ian	Venganza obsesiva	Cuando eres atacado, si un enemigo te inflige alguna Herida, inflige 1 Herida a ese enemigo y cúrate 1 punto de Estrés.	Cuando eres atacado, inflige 1 Herida a cada enemigo que esté en el espacio del atacante y cúrate 1 punto de Estrés.	Cuando eres atacado, inflige 1 Herida a cada enemigo que esté en el espacio del atacante y cúrate 2 puntos de Estrés.	Cuando eres atacado, inflige 2 Heridas a cada enemigo que esté en el espacio del atacante y cúrate 2 puntos de Estrés.
La Niña	Manipulación de portales	Si estás en el mismo espacio que un Portal, los monstruos y los Sectarios que se invoquen en él sufren tantas Heridas como la mitad de su Vida (redondeando hacia arriba).	Si estás a 1 espacio o menos de un Portal, los monstruos y los Sectarios que se invoquen en él sufren tantas Heridas como la mitad de su Vida (redondeando hacia arriba).	Si estás a 1 espacio o menos de un Portal, los monstruos y los Sectarios que se invoquen en él sufren tantas Heridas como la mitad de su Vida (redondeando hacia arriba) y, además, se considera que siempre estás en un espacio seguro a efectos de Descansar.	Si estás a 1 espacio o menos de un Portal, los monstruos y los Sectarios que se invoquen en él sufren tantas Heridas como la mitad de su Vida (redondeando hacia arriba); se considera que siempre estás en un espacio seguro a efectos de Descansar; consigues  , y tienes una acción de Descansar sin coste.
Morgan	Protector	Si un Investigador que esté en tu espacio es atacado, puedes recibir el ataque en su lugar (antes de que se haga la tirada).	Si un Investigador que esté a 1 espacio o menos de distancia es atacado, puedes recibir el ataque en su lugar (antes de que se haga la tirada).	Si un Investigador que esté a 1 espacio o menos de distancia es atacado, puedes recibir el ataque en su lugar (antes de que se haga la tirada). Además, tienes dos repeticiones de tirada sin coste cuando seas atacado debido a la capacidad <i>Protector</i> .	Si un Investigador que esté a 1 espacio o menos de distancia es atacado, puedes recibir el ataque en su lugar (antes de que se haga la tirada). Además, tienes dos repeticiones de tirada sin coste cuando seas atacado debido a la capacidad <i>Protector</i> . Después de resolver un ataque debido a la capacidad <i>Protector</i> , cúrate todo el Estrés.
Rasputín	Imposible de matar	Una muerte sin coste: si vas a morir debido a las Heridas, en lugar de eso resucitas con tu Vida al máximo.	Dos muertes sin coste en total: si vas a morir debido a las Heridas, en lugar de eso resucitas con tu Vida al máximo.	Dos muertes sin coste en total: si vas a morir debido a las Heridas, en lugar de eso resucitas con tu Vida al máximo. Además, cuando resucitas, también te curas todo el Estrés.	Tres muertes sin coste en total: si vas a morir debido a las Heridas, en lugar de eso resucitas con tu Vida al máximo. Además, cuando resucitas, también te curas todo el Estrés.











## TEMPORADA 2 - 1/2

Investigador	Capacidad distintiva	Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3	Nivel 4
Adilah	Vudú	Al inicio de la partida, designa a un Investigador como tu Vínculo: siempre que uno de los dos descanse, el otro se cura 1 punto de Estrés o 1 Herida.	Siempre que tú o tu Vínculo descanséis, el otro se cura 3 puntos de Estrés o Heridas como si estuviera descansando.	Siempre que tú o tu Vínculo descanséis, el otro se cura 3 puntos de Estrés o Heridas como si estuviera descansando. Además, cuando tu Vínculo vaya a sufrir 1 Herida, puedes sufrir esa Herida en su lugar y curarte 1 punto de Estrés.	Siempre que tú o tu Vínculo descanséis, el otro se cura 3 puntos de Estrés o Heridas como si estuviera descansando. Además, cuando tu Vínculo vaya a sufrir 1 Herida, puedes sufrir esa Herida en su lugar y curarte 1 punto de Estrés. Por último, cuando tu Vínculo vaya a morir, puedes sufrir 2 Heridas para hacer que siga vivo con 1 Herida.
Alex	Superdetective	Cuando robas 1 carta de Descubrimiento, antes de resolverla, puedes curarte 1 punto de Estrés.	Cuando robas 1 carta de Descubrimiento, antes de resolverla, puedes curarte 2 puntos de Estrés.	Cuando robas 1 carta de Descubrimiento, antes de resolverla, puedes curarte todo el Estrés.	Cuando robas 1 carta de Descubrimiento, antes de resolverla, puedes curarte todo el Estrés. Además, una vez por turno y después de Investigar, puedes Investigar otra vez si te es posible hacerlo.
Ariele	Cazadora experta	Al inicio de la partida, designa a un enemigo favorito que no sea un Primigenio: cuando lo atacas, consigues  .	Cuando atacas a tu enemigo favorito, consigues  . Además, tu enemigo favorito tira 2 dados menos (a tu elección) cuando te ataca.	Cuando atacas a tu enemigo favorito, consigues  y tienes dos repeticiones de tirada sin coste. Además, tu enemigo favorito tira 2 dados menos (a tu elección) cuando te ataca.	Designa a un segundo enemigo favorito que no sea un Primigenio. Cuando atacas a cualquiera de tus dos enemigos favoritos, consigues  y tienes dos repeticiones de tirada sin coste. Además, tus enemigos favoritos tiran 2 dados menos (a tu elección) cuando te atacan.
Hailia	Oráculo	Cuando haces una tirada, puedes curarte todo el Estrés si sacas al menos   .	Cuando haces una tirada, puedes curarte todo el Estrés O BIEN todas las Heridas si sacas al menos   .	Si sacas al menos   cuando haces una tirada, puedes curarte todo el Estrés O BIEN todas las Heridas; y, además, infliges 1 Herida a todos los enemigos que estén en tu espacio.	Si sacas al menos   cuando haces una tirada, puedes curarte todo el Estrés Y todas las Heridas; y, además, infliges 1 Herida a todos los enemigos que estén en tu espacio.
Luke	Destruir el mal	Puedes ignorar las habilidades de los monstruos.	Puedes ignorar las habilidades de los monstruos. Además, consigues   cuando atacas a monstruos.	Puedes ignorar las habilidades de los monstruos. Además, consigues   cuando atacas a monstruos; y, cuando atacas, puedes escoger como objetivo a CUALQUIER CANTIDAD de monstruos que estén en tu espacio (reparte las Heridas como prefieras).	Puedes ignorar las habilidades de los monstruos. Además, consigues   cuando atacas a monstruos; cuando atacas, puedes escoger como objetivo a CUALQUIER CANTIDAD de monstruos que estén en tu espacio (reparte las Heridas como prefieras); y, cuando matas a un monstruo, te curas todo el Estrés y todas las Heridas.



## TEMPORADA 2 - 2/2

Investigador	Capacidad distintiva	Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3	Nivel 4
Magarethe	Carnicera	Puedes añadir  a cualquiera de tus tiradas.	Puedes añadir  Y 1 Éxito a cualquiera de tus tiradas.	Puedes añadir  Y 2 Éxitos a cualquiera de tus tiradas.	Puedes añadir  Y 3 Éxitos a cualquiera de tus tiradas.
Mari	Seguir adelante	Siempre que sufras Heridas, tú y todos los Investigadores que estén en tu espacio os curáis 1 punto de Estrés.	Siempre que sufras Heridas, tú te curas todo el Estrés y todos los Investigadores que estén en tu espacio se curan 1 punto.	Siempre que sufras Heridas, tú te curas todo el Estrés y todos los Investigadores que estén a 1 espacio o menos de ti se curan 2 puntos.	Siempre que sufras Heridas, tú y todos los Investigadores que estén a 1 espacio o menos de ti os curáis todo el Estrés y 2 Heridas.
Mario	Interrogatorio	Los Sectarios tiran 1  menos cuando atacan a cualquiera que esté en tu espacio.	Los Sectarios tiran 1  menos cuando atacan a cualquiera que esté en tu espacio y, además, no pueden ser invocados en tu espacio.	Los Sectarios tiran 1  menos cuando atacan a cualquiera que esté a 1 espacio o menos del tuyo y, además, no pueden ser invocados en un espacio que esté a 1 espacio o menos del tuyo.	Los Sectarios tiran 1  menos cuando atacan a cualquiera que esté a 1 espacio o menos del tuyo y, además, no pueden ser invocados en un espacio que esté a 1 espacio o menos del tuyo. Al final de tu turno, mata a todos los Sectarios que estén en tu espacio.
Sam	Calma	Cuando descansas, te curas 1 punto de Estrés adicional.	Puedes Descansar en espacios que no sean seguros. Además, cuando descansas, te curas 1 punto de Estrés adicional.	Puedes Descansar en espacios que no sean seguros. Además, cuando descansas, te curas 1 punto de Estrés Y 1 Herida adicionales.	Tienes una acción de Descansar sin coste por turno y puedes Descansar en espacios que no sean seguros. Además, cuando descansas, te curas 1 punto de Estrés Y 1 Herida adicionales.
Tony	Navegación	Cuando realizas una acción de Mover, puedes moverte 2 espacios adicionales si has empezado en un espacio seguro.	Cuando realizas una acción de Mover, siempre puedes moverte 2 espacios adicionales e ignorar el Fuego.	Cuando realizas una acción de Mover, siempre puedes moverte 2 espacios adicionales, puedes ignorar el Fuego y te curas 2 puntos de Estrés.	Cuando realizas una acción de Mover, te mueves tantos espacios como quieras y te curas 2 puntos de Estrés. Además, ignoras el Fuego y los enemigos no te siguen.

## PROMOCIONES ADICIONALES

Investigador	Capacidad distintiva	Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3	Nivel 4
Escarlata	Jugársela	Antes de hacer cada tirada, intenta adivinar cuántos Éxitos sacarás en total. Si lo has adivinado, te curas 1 punto de Estrés.	Antes de hacer cada tirada, intenta adivinar cuántos Éxitos sacarás en total. Si lo has adivinado, te curas 1 punto de Estrés Y 1 Herida.	Antes de hacer cada tirada, intenta adivinar cuántos Éxitos sacarás en total. Si lo has adivinado, tú y todos los demás Investigadores que estén en tu espacio podéis curaros 1 punto de Estrés Y 1 Herida.	Antes de hacer cada tirada, intenta adivinar cuántos Éxitos sacarás en total. Si lo has adivinado, puedes duplicar los Éxitos que hayas sacado. Además, tú y todos los demás Investigadores que estén en tu espacio podéis curaros 1 punto de Estrés Y 1 Herida.




## LA CAJA INNOMBRABLE - 1/4

Investigador	Capacidad distintiva	Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3	Nivel 4
Al	Conectados	Consigues  si estás en el mismo espacio que un Sectario.	Consigues  si estás en el mismo espacio que un Sectario. Además, puedes Escabullirte de los Sectarios (nunca te siguen).	Consigues   si estás en el mismo espacio que un Sectario. Además, puedes Escabullirte de los Sectarios (nunca te siguen).	Consigues   si estás en el mismo espacio que un Sectario. Además, puedes Escabullirte de los Sectarios (nunca te siguen) y los Sectarios no pueden atacarte a ti ni a los demás Investigadores que estén en tu espacio.
Bert	Pericia	Puedes Investigar en espacios que no sean seguros, pero después de luchar contra los enemigos que estén en ellos.	Tú y los demás Investigadores que estén en tu espacio podéis Investigar en espacios que no sean seguros, pero después de luchar contra los enemigos que estén en ellos.	Tú y los demás Investigadores que estén en tu espacio podéis Investigar en espacios que no sean seguros, pero después de luchar contra los enemigos que estén en ellos. Además, después de que tú u otro Investigador que esté en tu espacio investiguéis, te curas 2 Heridas.	Tú y los demás Investigadores que estén en tu espacio podéis Investigar en espacios que no sean seguros, pero después de luchar contra los enemigos que estén en ellos. Además, después de que tú u otro Investigador que esté en tu espacio investiguéis, todos los Investigadores que estén en tu espacio (incluido tú) se curan 2 Heridas.
Ernest	Cazador de demonios	Tienes dos repeticiones de tirada sin coste cuando atacas a un monstruo.	Tienes dos repeticiones de tirada sin coste cuando atacas a un monstruo. Además, puedes sufrir 1 Herida para realizar un ataque sin coste contra un monstruo.	Tienes dos repeticiones de tirada sin coste y también consigues  cuando atacas a un monstruo. Además, puedes sufrir 1 Herida para realizar un ataque sin coste contra un monstruo.	Tienes dos repeticiones de tirada sin coste y también consigues  cuando atacas a un monstruo. Además, puedes sufrir 1 Herida para realizar un ataque sin coste contra un monstruo. Todos los demás Investigadores que estén a 1 espacio o menos de ti consiguen esta capacidad de nivel 3.
Fleur	Medicina de combate	Cuando realizas una acción de Descansar, puedes repartir los puntos que te curas entre los Investigadores que estén en tu espacio.	Cuando realizas una acción de Descansar, te curas 2 puntos de Estrés o Heridas adicionales y puedes repartir los puntos que te curas entre los Investigadores que estén en tu espacio.	Cuando realizas una acción de Descansar, te curas 2 puntos de Estrés o Heridas adicionales y puedes repartir los puntos que te curas entre los Investigadores que estén en tu espacio. Además, infliges 2 Heridas a un enemigo que esté a 1 espacio o menos de ti.	Cuando realizas una acción de Descansar, te curas 2 puntos de Estrés o Heridas adicionales y puedes repartir los puntos que te curas entre los Investigadores que estén en tu espacio. Además, infliges 2 Heridas a TODOS los enemigos que estén a 1 espacio o menos de ti.
Gonk	Gestión del tiempo	Puedes realizar cuatro acciones por turno, pero tu valor de Vida es de 2 como máximo.	Puedes realizar cuatro acciones por turno, pero tu valor de Vida es de 3 como máximo.	Puedes realizar cuatro acciones por turno, pero tu valor de Vida es de 4 como máximo.	Puedes realizar cinco acciones por turno, pero tu valor de Vida es de 5 como máximo.















## LA CAJA INNOMBRABLE - 2/4

Investigador	Capacidad distintiva	Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3	Nivel 4
Josephine	Multitud de contactos	Cuando reclames una carta de Descubrimiento que no sea de Estado, puedes colocarla boca abajo en cualquiera de los lados de tu tablero de Investigador como si fuera un Compañero con un valor de Vida de 1.	Cuando reclames una carta de Descubrimiento que no sea de Estado, puedes colocarla boca abajo en cualquiera de los lados de tu tablero de Investigador como si fuera un Compañero con un valor de Vida de 1. Además, tus Compañeros aumentan en 1 su valor de Vida.	Cuando reclames una carta de Descubrimiento que no sea de Estado, puedes colocarla boca abajo en cualquiera de los lados de tu tablero de Investigador como si fuera un Compañero con un valor de Vida de 1. Además, tus Compañeros aumentan en 1 su valor de Vida; y, por cada Compañero que tengas, cúrate 1 punto de Estrés al final de cada uno de tus turnos.	Cuando reclames una carta de Descubrimiento que no sea de Estado, puedes colocarla boca abajo en cualquiera de los lados de tu tablero de Investigador como si fuera un Compañero con un valor de Vida de 1. Además, tus Compañeros aumentan en 1 su valor de Vida; y, por cada Compañero que tengas, consigues  y cúrate 1 punto de Estrés al final de cada uno de tus turnos.
Julia	Elegancia	Puedes sufrir Heridas en lugar de aumentar tu Estrés.	Puedes sufrir Heridas en lugar de aumentar tu Estrés. Además, puedes curarte 1 Herida al final de cada uno de tus turnos.	Puedes sufrir Heridas en lugar de aumentar tu Estrés. Además, puedes curarte 2 Heridas al final de cada uno de tus turnos.	Puedes sufrir Heridas en lugar de aumentar tu Estrés. Además, puedes curarte TODAS las Heridas al final de cada uno de tus turnos.
Maki	Resolutiva	Siempre que investigues, puedes curarte 1 Herida antes de resolver la carta de Descubrimiento.	Siempre que investigues, puedes curarte 1 Herida antes de resolver la carta de Descubrimiento. Además, una vez por turno, puedes sufrir 2 Heridas para conservar un Objeto que tengas que descartar.	Siempre que investigues, puedes curarte 1 Herida antes de resolver la carta de Descubrimiento. Además, una vez por turno, puedes sufrir 2 Heridas para conservar un Objeto que tengas que descartar. Si vas a Reclamar un Estado, en lugar de reclamarlo puedes descartarlo y curarte 2 puntos de Estrés.	Siempre que investigues, puedes curarte 1 Herida antes de resolver la carta de Descubrimiento. Además, una vez por turno, puedes sufrir 2 Heridas para conservar un Objeto que tengas que descartar. Si vas a Reclamar un Estado, en lugar de reclamarlo puedes descartarlo y curarte 2 puntos de Estrés. Consigues  por cada Objeto que tengas.
Margie	Mantener el tipo	Cuando vayas a sufrir Heridas, puedes evitar hasta 3 de ellas y perder esa misma cantidad de puntos de Cordura.	Cuando vayas a sufrir Heridas, puedes evitar hasta 3 de ellas y perder esa misma cantidad de puntos de Cordura. Además, puedes ignorar 1  de todas tus tiradas.	Cuando vayas a sufrir Heridas, puedes evitar hasta 3 de ellas y perder esa misma cantidad de puntos de Cordura. Además, puedes ignorar 2  de todas tus tiradas.	Cuando vayas a sufrir Heridas, puedes evitar tantas de ellas como quieras y perder esa misma cantidad de puntos de Cordura. Además, puedes ignorar 2  de todas tus tiradas.
Maxim	Perro rabioso	Siempre que pierdas 1 o más puntos de Cordura, puedes infligir 1 Herida a un enemigo que esté en tu espacio.	Siempre que pierdas 1 o más puntos de Cordura, puedes infligir 1 Herida a TODOS los enemigos que estén en tu espacio.	Siempre que pierdas 1 o más puntos de Cordura, puedes infligir 1 Herida a TODOS los enemigos que estén en tu espacio y, además, puedes curarte 1 Herida.	Siempre que pierdas 1 o más puntos de Cordura, puedes infligir 1 Herida a TODOS los enemigos que estén en tu espacio y, además, puedes curarte 1 Herida. Puedes reducir en 1 la pérdida de Cordura debida a CUALQUIER CAUSA.












## LA CAJA INNOMBRABLE - 3/4

Investigador	Capacidad distintiva	Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3	Nivel 4
Meryl	Actuación de método	Al inicio de tu turno, escoge a un Investigador al que copiarás su capacidad distintiva de nivel 1 hasta tu siguiente turno.	Al inicio de tu turno, escoge a un Investigador al que copiarás su capacidad distintiva de nivel 2 hasta tu siguiente turno.	Al inicio de tu turno, escoge a un Investigador al que copiarás su capacidad distintiva de nivel 3 hasta tu siguiente turno.	Al inicio de tu turno, escoge a un Investigador al que copiarás su capacidad distintiva de nivel 4 hasta tu siguiente turno.
Olivia	Desafortunada	Cada vez que hagas una tirada en la que no saques ningún Éxito, puedes conseguir 1 Éxito por cada dado que hayas tirado.	Cada vez que hagas una tirada en la que no saques ningún Éxito, puedes conseguir 1 Éxito por cada dado que hayas tirado. Además, puedes cambiar 1 de tus dados para que muestren un resultado en blanco, excepto cuando tiras contra ti misma.	Cada vez que hagas una tirada en la que no saques ningún Éxito, puedes conseguir 1 Éxito por cada dado que hayas tirado. Además, puedes cambiar hasta 2 de tus dados para que muestren un resultado en blanco, excepto cuando tiras contra ti misma.	Cada vez que hagas una tirada en la que no saques ningún Éxito, puedes conseguir 1 Éxito por cada dado que hayas tirado. Además, puedes cambiar hasta 3 de tus dados para que muestren un resultado en blanco, excepto cuando tiras contra ti misma.
Pops	Presencia tranquilizante	Los demás Investigadores que estén en tu espacio tienen la opción de no activar su Locura.	Los demás Investigadores que estén a 2 espacios o menos de ti tienen la opción de no activar su Locura.	Los demás Investigadores que estén a 2 espacios o menos de ti tienen la opción de no activar su Locura. Además, pueden curarse 2 puntos de Estrés en lugar de activar su Locura.	Los demás Investigadores que estén a 2 espacios o menos de ti tienen la opción de no activar su Locura. Además, pueden curarse TODO su Estrés en lugar de activar su Locura.
Richard	Al servicio secreto de su Majestad	Consigues  cuando atacas a un objetivo que esté en tu espacio.	Consigues  cuando atacas a un objetivo que esté en tu espacio. Además, puedes Atacar a un objetivo que esté a 1 espacio de distancia y, si lo haces, consigues   .	Consigues  cuando atacas a un objetivo que esté en tu espacio. Además, puedes Atacar a un objetivo que esté a 1 espacio de distancia y, si lo haces, consigues   . Cuando realizas una acción de Mover, puedes Escabullirte hasta tres veces y, además, infliges 1 Herida a cada enemigo del que te escabullas.	Consigues  cuando atacas a un objetivo que esté en tu espacio. Además, puedes Atacar a un objetivo que esté a 1 espacio de distancia y, si lo haces, consigues   . Cuando realizas una acción de Mover, puedes Escabullirte hasta tres veces y, además, infliges 1 Herida a cada enemigo del que te escabullas. En todas tus tiradas, puedes considerar todos los  que quieras como 2 Éxitos cada uno. Además, cúrate 1 punto de Estrés por cada  que consideres como 2 Éxitos.



## LA CAJA INNOMBRABLE - 4/4

Investigador	Capacidad distintiva	Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3	Nivel 4
Roxie	¡Métete ahí!	Siempre que un Investigador esté a punto de Atacar, puedes moverte inmediatamente a su espacio y los enemigos te siguen de la forma habitual.	Siempre que un Investigador esté a punto de Atacar, puedes moverte inmediatamente a su espacio. Los enemigos no te siguen cuando usas esta capacidad.	Siempre que un Investigador esté a punto de Atacar, puedes moverte inmediatamente a su espacio. Los enemigos no te siguen cuando usas esta capacidad. Los demás Investigadores que estén en tu espacio consiguen  cuando atacan.	Siempre que un Investigador esté a punto de Atacar, puedes moverte inmediatamente a su espacio. Los enemigos no te siguen cuando usas esta capacidad. Los demás Investigadores que estén en tu espacio consiguen  cuando atacan. Después de que se haya resuelto el ataque que activó esta capacidad, puedes volver al espacio en el que estabas.
Tina	Mujer fatal	Una vez por tirada, antes de tirar los dados, puedes sufrir 1 Herida para conseguir  .	Una vez por tirada, antes de tirar los dados, puedes sufrir 1 Herida para conseguir   .	Una vez por tirada, antes de tirar los dados, puedes sufrir 1 Herida para conseguir   o tirar 1 dado menos, a tu elección.	Una vez por tirada, antes de tirar los dados, puedes darle 1 de tus Heridas a cualquier figura que esté en tu espacio para conseguir   o tirar 1 dado menos, a tu elección.
Vincent	Profesor	Puedes usar tu Estrés para repetir tiradas de dados en las tiradas hechas por otros Investigadores que estén en tu espacio.	Puedes usar tu Estrés para repetir tiradas de dados en las tiradas hechas por otros Investigadores que estén a 2 espacios o menos de ti.	Puedes usar tu Estrés para repetir tiradas de dados en las tiradas hechas por otros Investigadores que estén a 2 espacios o menos de ti. Además, los Investigadores que estén a 2 espacios o menos de ti reciben el nivel 1 de la capacidad <i>Maestría arcana</i> .	Puedes usar tu Estrés para repetir tiradas de dados en las tiradas hechas por otros Investigadores que estén a 2 espacios o menos de ti. Además, los Investigadores que estén a 2 espacios o menos de ti reciben el nivel 2 de la capacidad <i>Maestría arcana</i> .
Walter	Pacifista	Si atacas a un enemigo pero no lo matas, puedes empujarlo 1 espacio.	Si atacas a un enemigo pero no lo matas, puedes empujarlo 1 espacio y curarte 2 puntos de Estrés.	Si atacas a un enemigo pero no lo matas, puedes empujarlo 1 espacio y curarte 2 puntos de Estrés Y 1 Herida.	Si atacas a un enemigo pero no lo matas, puedes empujarlo 1 espacio y curarte 2 puntos de Estrés Y 1 Herida. Los monstruos y los Sectarios heridos no pueden atacarte a ti ni a los Investigadores que estén en tu espacio.



# PREGUNTAS FRECUENTES

## GENERALES

**P: En el transcurso de la partida, ¿solamente se puede invocar la cantidad de monstruos y Sectarios que se colocó en el tablero durante la preparación de la partida?**

R: No. Durante la preparación de la partida, debes coger TODAS las figuras de los enemigos que se muestran en la carta de secuaces del Primigenio y la carta de monstruos del Episodio.

**P: ¿El Fuego puede ser extinguido en todos los Episodios?**

R: No. El Fuego solo puede ser extinguido si la carta de Episodio correspondiente especifica una forma de hacerlo, como en el caso de la acción especial «Apagar Fuegos» del Episodio 1 de la Temporada 1.

**P: Si tengo que colocar una ficha de Fuego en el tablero y no hay ninguna disponible en la reserva, pero tengo algunas en mi tablero de Investigador, ¿podría sustituir una de las fichas de Fuego de mi tablero de Investigador por una ficha de Herida y después colocar la ficha de Fuego en el tablero?**

R: Sí. La cantidad de fichas de Fuego presentes en el tablero solo está limitada por la cantidad de fichas de Fuego disponibles para el episodio. Por tanto, si hay fichas de Fuego disponibles en los tableros de Investigador, pueden usarse; sin embargo, deben sustituirse por fichas de Herida, ya que los Investigadores afectados por ellas siguen ardiendo.

**P: ¿Cómo se definen los conceptos de «adyacente», «a X espacios o menos» y «a X espacios»?**

R: Se considera que un espacio está «adyacente» a otro (o a 1 espacio de otro) si un Investigador puede moverse de un espacio a ese otro espacio mediante uno solo de los 3 movimientos que le permite cada acción de Mover.

Se considera que un espacio está «a X espacios o menos» o «a X espacios» de otro si es posible llegar a un espacio moviéndose hasta X espacios empezando desde el otro espacio.

El movimiento puede ser a través de una puerta o una ficha de Escalera o de Túnel. Es más, incluso puede ser mediante una habilidad especial que lo permita, como el Compañero «Camarera» del Episodio 1 de la Temporada 1.

Ten en cuenta que esto significa que los espacios a los que no se pueda entrar no se consideran adyacentes a ningún otro espacio. Por ejemplo, la Cámara acorazada del Episodio «Aliados inusuales» de la Temporada 2 no se considera adyacente a ningún otro espacio ni se considera que está a X espacios o menos de ningún otro espacio; lo que significa que, entre otras cosas, la capacidad «Tirador» no puede usarse para Atacar a objetivos que estén en ese espacio. Sin embargo, en el caso concreto de la Cámara acorazada, después de que

un Investigador haya conseguido entrar en ella, la adyacencia a su espacio funciona de la manera habitual.

**P: Si me muevo a algún sitio debido a un efecto que no tenga nada que ver con la acción «Mover», ¿recibo fichas de Fuego?**

R: Sí, recibes fichas de Fuego. Esto se debe a que debes moverte pasando por los espacios necesarios para llegar al espacio indicado en el efecto, de manera que recibes fichas de Fuego de los espacios de los que sales. Ejemplos de efectos que mueven a un Investigador son «Codependencia» y «Brotos psicóticos».

**P: ¿En qué casos se sufren Heridas si no puedes aumentar tu Estrés?**

R: Todos los casos en que ocurre eso se describen de manera específica en las cartas de Mitos y de Descubrimiento oportunas. Normalmente, si tienes el Estrés al máximo, no ocurre nada si tuvieras que aumentar aún más tu Estrés. Ahora bien, en las cartas de Descubrimiento, NO PUEDES escoger aquellas opciones que requieran que aumentes tu Estrés si no puedes aumentar tu Estrés en la cantidad que se te indique.

**P: ¿Es posible hacer retroceder el marcador del medidor de Cordura de tu tablero de Investigador?**

R: No. Ahora mismo no hay reglas ni efectos que curen la Cordura. Esto incluye la capacidad «Imposible de matar» de Rasputín, ya que solo le permite resucitar con sus Heridas (y, según el nivel de la capacidad, también su Estrés) al máximo.

**P: ¿Cuándo se activa la Locura respecto a otros eventos?**

R: Cuando llegas a uno de los Umbrales de la Locura de tu medidor de Cordura, en primer lugar activas tu Locura y después subes de nivel una de tus capacidades.

Si la pérdida de Cordura se debe a los resultados de Tentáculo de una tirada, la Locura se activa únicamente después de resolver los otros efectos de la tirada. Esto se debe a que los Tentáculos solo se aplican después de aplicar todos los demás efectos (consulta en la página 11 del Libro de reglas los pasos que se siguen para resolver una tirada).

Si la pérdida de Cordura se debe a otro efecto, en primer lugar debes resolver por completo ese efecto y después activas tu Locura.

Si varios Investigadores tuvieran que activar su Locura al mismo tiempo, activan sus respectivas Locuras en el sentido de las agujas del reloj empezando por el jugador cuyo turno esté en curso.

**P: ¿En qué orden se resuelven los efectos de final del turno?**

R: En primer lugar y en el orden que decida el jugador cuyo turno esté en curso, se resuelven los efectos de final del turno que no son del Primigenio.



A continuación, se resuelve todo lo que está en medio siguiendo este orden: se resuelven los efectos del Fuego; se comprueba la pila de descarte de Mitos para ver si el Primigenio avanza; y se comprueba la Invocación del Primigenio.

Por último, se resuelven todos los efectos de final del turno del Primigenio de uno en uno y siguiendo el orden de las Etapas.

**P: ¿En qué orden se resuelven los efectos que se activan al mismo tiempo?**

R: Cuando ocurre eso, el jugador cuyo turno esté en curso decide el orden en que se resuelven los efectos.

**P: Si tengo que escoger entre varias opciones, ¿puedo escoger una que no tendrá efecto? Por ejemplo, ¿puedo escoger invocar a un enemigo si no hay figuras de ese tipo disponibles?**

R: A menos que se indique lo contrario, sí, puedes escoger una opción que no tendrá efecto debido a la falta de componentes disponibles.

## CARTAS DE DESCUBRIMIENTO

**P: ¿Puedo tener más de 1 carta de Descubrimiento a cada lado de mi tablero de Investigador?**

R: Sí.

**P: Si el mazo de cartas de Descubrimiento se agota, ¿se vuelve a barajar?**

R: No. El mazo de cartas de Descubrimiento solo se vuelve a barajar si un efecto indica que debe hacerse. Si el mazo se agota, los Investigadores ya no investigan más.

**P: Durante mi turno, ¿tengo la opción de no Investigar si no quiero hacerlo?**

R: No. Si un Investigador está en un espacio seguro y quedan cartas de Descubrimiento en el mazo, está obligado a Investigar.

**P: ¿Cuándo pueden usarse las cartas de Descubrimiento? ¿Usar una de ellas requiere una acción?**

R: Usar una carta de Descubrimiento no requiere que el Investigador use una de sus acciones. Si no se especifica cuándo un Investigador puede usar el efecto de una carta de Descubrimiento, es que puede usarlo en cualquier momento de su turno. Sin embargo, no puede usarse mientras se está resolviendo otra carta o efecto, ni durante una tirada. En esto se incluye, por ejemplo, el ser atacado por un enemigo, la realización de acciones y los efectos de final del turno; es decir, que las cartas de Descubrimiento no pueden usarse mientras se resuelve cualquiera de estas cosas, pero sí que pueden usarse antes o después de resolverlas.

**P: ¿Es obligatorio Reclamar una de las opciones de una carta de Descubrimiento?**

R: Si en una opción se dice «puedes», es opcional. Si tanto la parte izquierda como la derecha de la carta son opcionales, puedes descartar sin más la carta de Descubrimiento. Ahora bien, si una de las partes no es opcional, estás obligado a escoger una opción (tanto si quieres hacerlo como si no) y pagar su coste si puedes hacerlo. Si no puedes pagar el coste de ninguna de las opciones de la carta de Descubrimiento, descártala.

**P: Durante un ataque, ¿los Compañeros pueden sufrir más Heridas que las indicadas en su valor de Vida?**

R: No. Cuando un Investigador sufre Heridas, puedes escoger cuántas de ellas aplicar a cada uno de sus Compañeros, pero estos solo pueden sufrir tantas Heridas como su valor de Vida y no más. Si, tras aplicar Heridas a un Compañero, siguen quedando Heridas por sufrir, deben aplicarse a otro Compañero o al Investigador.

## CAPACIDADES DE LOS INVESTIGADORES

**P: ¿La capacidad «Resistencia» de nivel 2 reduce en 1 las Heridas sufridas Y TAMBIÉN la pérdida de Cordura o reduce en 1 las Heridas sufridas O BIEN la pérdida la Cordura?**

R: La capacidad «Resistencia» de nivel 2 reduce en 1 tanto las Heridas sufridas como la pérdida de Cordura, pero es opcional hacerlo en ambos casos.

**P: Si un Investigador sale de un espacio llevándose consigo a otro Investigador usando la capacidad «Rapidez» de nivel 3 u otro efecto similar, ¿el otro Investigador recibe fichas de Fuego si en el espacio del que han salido hay fichas de Fuego? ¿Y, si las recibe, en qué momento ese Investigador tendría que hacer la tirada por esas fichas de Fuego?**

R: Sí, ese Investigador recibe fichas de Fuego. Los Investigadores solo tienen que hacer la tirada por las fichas de Fuego que tengan en su tablero al final de sus propios turnos.

**P: ¿Puedo «soltar» a un Investigador antes de completar una acción de Mover en la que esté usando la capacidad «Rapidez» de nivel 3? Además, ¿puedo llevarme conmigo a un Investigador en mitad de una acción de Mover?**

R: Sí en ambos casos. La decisión de llevarte contigo a un Investigador o no hacerlo la tomas de manera independiente en cada espacio del que sale tu Investigador durante la acción de Mover en la que estés usando la capacidad «Rapidez» de nivel 3.

Por ejemplo, Morgan empieza una acción de Mover en el mismo espacio que la hermana Beth y, al hacer su primer movimiento, se lleva consigo a la hermana Beth. En su segundo movimiento, decide dejar a la hermana Beth en ese espacio y no llevarse a nadie consigo al entrar en un espacio donde están Ian y Borden. En su tercer movimiento, decide llevarse consigo a Ian y, después de eso, decide que no va a moverse más en ese turno.

**P: ¿Cómo funciona el «Escabullirse» de la capacidad «Sigilo»?**

R: «Escabullirse» significa que, cuando un Investigador sale de un espacio en el que haya enemigos, uno de esos enemigos (a elección del jugador) no le sigue, sino que se queda en el espacio del que sale el Investigador.

La capacidad «Sigilo» de nivel 2 permite al Investigador Escabullirse hasta tres veces por cada acción de Mover. Por ejemplo, dado que puedes usar la capacidad en cualquier momento de la acción de Mover, podrías hacer que tres enemigos te siguieran por 2 espacios y, en tu último movimiento, dejarlos



atrás a los tres. Incluso puedes dejar a cada enemigo en un espacio diferente escabulléndote de cada uno de ellos cuando salieras de un espacio diferente.

También puedes Escabullirte del mismo enemigo más de una vez si vuelves al espacio en el que estabas inicialmente y sales de él otra vez, lo cual es útil para infligir Heridas con la capacidad «Sigilo» de nivel 3. Sin embargo, ten en cuenta que Escabullirte del mismo enemigo dos veces te costaría dos de las tres veces que puedes hacerlo durante una acción de Mover.

**P: ¿La capacidad «Salvaje» permite a Borden infligir 1 Herida aunque no haya sacado ningún Éxito en la tirada de un ataque?**

R: Sí.

**P: ¿Bert o Maki pueden curar Heridas si el mazo de cartas de Descubrimiento se ha agotado?**

R: No. Investigar consiste en robar una carta de Descubrimiento y resolverla. Por tanto, si el mazo de cartas de Descubrimiento se ha agotado, Bert y Maki no pueden robar una carta de Descubrimiento ni resolverla, de manera que no pueden aplicar el efecto de su capacidad distintiva.

**P: Cuando Maki usa su capacidad «Resolutiva» para conservar un Objeto que se descarta después de usarse, ¿sufrir las 2 Heridas antes o después de usar el Objeto?**

R: En primer lugar, se aplica el efecto del Objeto. A continuación, Maki puede sufrir 2 heridas para conservarlo.

**P: ¿Rasputín puede sacrificarse en la Etapa final de Hastur y después resucitar?**

R: Sí que puede. El texto «sufrir Heridas hasta morir» implica que Rasputín puede sacrificarse y, aun así, seguir vivo. Esto es así porque sufre Heridas hasta que muera, con lo que cumple la condición del efecto de Hastur, y después resucita mediante su capacidad «Imposible de matar». Esto no activa ninguna de las condiciones de final de la partida relacionadas con la muerte de algún Investigador porque, en realidad, Rasputín no llega a morir.

Nota: El hecho de que Adilah, mediante su capacidad «Vudú» de nivel 4, evite que su Vínculo muera tiene el mismo efecto en la Etapa final de Hastur que la capacidad «Imposible de matar» de Rasputín.

**P: ¿Rasputín conserva sus cartas de Descubrimiento tras engañar a la muerte?**

R: Sí, Rasputín conserva todo lo que tenía, incluidas las fichas especiales. Lo único que cambia en él es que se cura y que pierde una de sus muertes sin coste.

**P: Después de que Al haya subido su capacidad «Conectados» al nivel 2, ¿tiene la opción de dejar que un Sectario le siga al salir de un espacio en el que haya alguno?**

R: Sí, Al tiene la opción de no Escabullirse si eso es lo que quiere.

**P: Tony y Roxie tienen capacidades que indican que «los enemigos no te siguen», pero ¿tienen la opción de no usar ese efecto y dejar que los enemigos los sigan?**

R: Tony y Roxie no tienen esa opción, ya que ese efecto no es opcional.

**P: ¿La capacidad «Manipulación de portales» de la Niña afecta a las invocaciones que se llevan a cabo en un espacio donde haya un Portal pero que no se hayan invocado directamente en ese Portal? Un ejemplo de esto sería que Cthulhu invocara a un Sectario en un espacio de R'lyeh en el que hubiera un Portal.**

R: Sí, la capacidad «Manipulación de portales» afecta a cualquier tipo de invocación que se lleve a cabo en un espacio donde haya un Portal.

**P: ¿Cómo interactúa la capacidad «Manipulación de portales» de la Niña con los Engendros oscuros de La Cabra Negra de los Bosques?**

R: Si se invoca a un Engendro oscuro en un espacio afectado por la capacidad «Manipulación de portales» de la Niña, sufrirá Heridas en cuanto sea invocado. Esto implica que sufrirá 2 Heridas y provocará la invocación de otro Engendro oscuro en ese mismo espacio; el cual también sufrirá 2 Heridas y provocará la invocación de otro Engendro oscuro en ese mismo espacio... Y así hasta que todas las figuras de Engendro oscuro disponibles estén en el tablero. A todos los Engendros oscuros invocados les quedará 1 Herida.

Nota: En este caso, si la primera invocación de un Engendro oscuro es por efecto de la Etapa I de La Cabra Negra de los Bosques, después de que el resto de Engendros oscuros hayan sido invocados, todos ellos sufren 1 Herida y, por tanto, mueren.

**P: ¿Qué ocurre si la Niña y Meryl, esta última copiando la capacidad «Manipulación de portales» de la Niña, afectan con su capacidad a un mismo espacio y un monstruo o un Sectario es invocado en él?**

R: La capacidad «Manipulación de portales» inflige Heridas en función del valor de Vida del enemigo. Por tanto, dado que ambas capacidades se activarían, el monstruo o el Sectario invocado en ese espacio sufriría dos veces tantas Heridas como la mitad de su Vida y moriría inmediatamente.

**P: ¿Cuántas Heridas puede sufrir Gonk antes de morir?**

R: Gonk muere cuando haya sufrido tantas Heridas como el valor de Vida máximo que tenga en ese momento. Por ejemplo, si su valor de Vida máximo es de 2, puede sufrir 1 Herida antes de morir, ya que la segunda Herida lo matará. Una forma sencilla de controlar esto es ajustar la posición inicial del marcador de tentáculos de su medidor de Heridas según el nivel que tenga en su capacidad «Gestión del tiempo».

También es importante tener en cuenta que, cuando se sube de nivel la capacidad «Gestión del tiempo» de Gonk, el marcador de tentáculos de su medidor de Heridas debe moverse 1 casilla hacia la izquierda para indicar que «aumenta en 1 su valor de Vida». Esto se hace para controlar de manera correcta las Heridas que tiene Gonk en todo momento: si su valor de Vida máximo es de 2 y ha sufrido 1 Herida, cuando su valor de Vida máximo aumente a 3 seguirá habiendo sufrido 1 Herida, pero entonces podrá sufrir 2 Heridas más antes de morir (mientras que, con la capacidad de nivel 2, solo podría sufrir 1 Herida más antes de morir).

**P: ¿Cuándo y cómo la capacidad «Destruir el mal» de Luke ignora las habilidades de los monstruos?**



R: Luke solo ignora las habilidades de los monstruos cuando interactúa con ellos, que normalmente es cuando los ataca, cuando es atacado por ellos o al infligirles Heridas. Esto implica que, si otro jugador interactúa con un monstruo, es posible que Luke se vea afectado por su habilidad. Por ejemplo, si una Entidad ctónica está atacando a otro Investigador que está en el mismo espacio que Luke, Luke sufrirá Heridas debido a la habilidad de la Entidad ctónica.

**P: ¿La capacidad «Maestría arcana» puede usarse con los ataques de los enemigos?**

R: Sí, los efectos que se usan cuando se hace «una tirada» o «cualquier tirada» pueden usarse tanto en las tiradas que haces como en las tiradas que se hacen contra ti. Esto, por ejemplo, puede ser útil en la capacidad «Venganza obsesiva» de Ian.

Otras capacidades que afectan a TODOS los tipos de tirada, no solo a las que hacen los jugadores, son:

- La capacidad «Suerte» de Elizabeth (las repeticiones de tirada pueden usarse en cualquier tirada).
- La capacidad «Profesor» de Vincent (las repeticiones de tirada pueden usarse en cualquier tirada).
- La capacidad «Nerviosismo extremo» de la hermana Beth.
- La capacidad «Oráculo» de Hailia.
- La capacidad «Carnicera» de Margarethe.
- La capacidad «Mujer fatal» de Tina.
- La capacidad «Jugársela» de Scarlett.
- La capacidad «Desafortunada» de Olivia (excepto al cambiar dados para que muestren un resultado en blanco, lo cual no puede hacerse cuando Olivia tira contra sí misma).

**P: ¿Puedo usar la capacidad «Mantener el tipo» de nivel 2, 3 o 4 de Margie para ignorar los resultados de Tentáculos de los ataques de enemigos o de las tiradas por Fuego?**

R: No, esa capacidad solamente ignora los Tentáculos que saques en las tiradas que haces tú.

**P: ¿La capacidad «Jugársela» de Scarlett se comprueba antes o después de repetir las tiradas?**

R: Se comprueba después de repetir las tiradas.

## CARTAS DE LOCURA

**P: ¿Se puede descartar una carta de Estado cuando se activan los síntomas de la carta de Locura «Pérdidas de memoria a corto plazo»?**

R: Sí.

**P: ¿Puedo Descansar si hay otros enemigos en mi espacio mientras la figura de mi Investigador esté de lado debido a los síntomas de la carta de Locura «Catatonía»?**

R: Sí, los síntomas de la carta de Locura «Catatonía» indican que tu Investigador está en un espacio seguro mientras su figura esté de lado, lo que implica que puede Descansar.

**P: Mientras la figura de mi Investigador esté de lado debido a los síntomas de la carta de Locura «Catatonía», ¿mi Investigador sigue sufriendo Heridas debido a los efectos que las inflijan? ¿Puede irse con un Investigador que tenga la capacidad «Rapidez» de nivel 3? ¿Puede usar Objetos o capacidades?**

R: Las únicas cosas que un Investigador no puede hacer mientras su figura está de lado debido a los síntomas de la carta de Locura «Catatonía» son las siguientes:

- No puede ser atacado.
- No puede Investigar.
- No puede moverse ni ser movido por ningún efecto (incluidos los de la capacidad «Rapidez» y la carta de Locura «Codependencia»).
- La única acción que puede realizar es la de Descansar.

Esto implica que el Investigador sigue sufriendo Heridas debido a los efectos que las inflijan, como los de la habilidad de la Entidad ctónica y los de los síntomas de la carta de Locura «Brotos psicóticos»; y puede seguir usando efectos que no supongan realizar una acción, como el de la capacidad «Oración curativa» de Ahmed o los de algunos Objetos.

**P: ¿Qué ocurre si mi carta de Locura «Trauma recurrente» se activa y la carta de Mitos hace que pierda tanta Cordura como para llegar a otro Umbral de la Locura, con lo que se activa el Trauma recurrente otra vez?**

R: En tal caso, volverías a activar el Trauma recurrente, lo que implica que llegarías a otro Umbral de la Locura, que a su vez activaría de nuevo el Trauma recurrente y así hasta que te volvieras totalmente loco.

La carta de Locura «Trauma recurrente» puede ser realmente peligrosa para aquellos Investigadores que estén llegando al final de su medidor de Cordura. Sin embargo, esto no debería ocurrir con frecuencia, ya que requiere que la última carta de Mitos robada no tenga un símbolo de Invocación y haga perder Cordura, además de que el Investigador debe haber llegado casi al final de su medidor de Cordura.

Es importante recordar que siempre hay que sustituir la carta de Mitos asociada a la carta de Locura «Trauma recurrente» por la última carta de Mitos robada que no tenga un símbolo de Invocación, incluso aunque no haya sido robada por el Investigador que tenga la carta de Locura «Trauma recurrente». Además, la carta de Mitos asociada a la carta de Locura «Trauma recurrente» siempre se descarta y se vuelve a barajar con el resto de cartas de Mitos cada vez que el Primigenio avanza por el medidor de la Invocación.

## ENEMIGOS

**P: ¿Qué es un monstruo? ¿Un Sectario, una Discípula de Hastur o un Primigenio son un monstruo?**

R: Los Sectarios, los monstruos y los Primigenios son todos enemigos, pero de distintas categorías. Las Discípulas de Hastur son monstruos. Los efectos que tienen como objetivo a los monstruos no se aplican a los Sectarios ni a los Primigenios. Las fichas (como los Ancianos del Episodio «Marea infausta» de la Temporada 1) no son nada de lo anterior.



**P: ¿El mazo de Mitos se vuelve a barajar cuando el Primigenio avanza debido a una carta que tenga tres símbolos de Invocación?**

R: Sí, el mazo de Mitos se vuelve a barajar cada vez que el Primigenio avanza por el medidor de la Invocación.

**P: ¿Derrotar una Etapa del Primigenio cuenta como haber matado a un enemigo, cosa que es relevante para activar algún efecto en ciertos momentos?**

R: Sí.

**P: Si un Investigador que tenga la capacidad «Pelea» de nivel 4 realiza una acción de Atacar en el mismo espacio en que esté el Bokrug, ¿ello activará la habilidad del Bokrug?**

R: Si el Bokrug es uno de los objetivos del ataque, su habilidad se activará. Sin embargo, cabe recordar que la capacidad «Pelea» de nivel 4 permite escoger como objetivo a cualquier cantidad de figuras que estén en el espacio del Investigador, lo que implica que se tiene la opción de no escoger como objetivo al Bokrug para no activar su habilidad; aunque, en tal caso, no se le podrá infligir ninguna Herida al Bokrug debido a ese ataque.

**P: ¿Es posible usar la capacidad «Resistencia» de nivel 2 para reducir las Heridas infligidas por el ataque de una Entidad ctónica?**

R: Solamente puede usar la capacidad «Resistencia» de nivel 2 el Investigador que esté siendo atacado. Cuando se resuelve el ataque de una Entidad ctónica, en primer lugar, el Investigador que está siendo atacado usa las repeticiones de tirada que quiera y después las Heridas debidas al ataque se infligen por separado a cada Investigador. En ese momento, cada Investigador puede usar sus capacidades para reducir la cantidad de Heridas que sufrirá.

Dado que la capacidad «Resistencia» de nivel 2 solamente reduce las Heridas procedentes de ataques contra el Investigador que la tiene, el único Investigador que puede usarla es aquel que esté siendo atacado. Por el contrario, la capacidad «Resistencia» de nivel 3 o 4 sí que permite reducir la cantidad de Heridas sufridas en un caso como este, ya que permite reducir Heridas debidas a cualquier causa.

**P: Cuando hay que tirar dados por los Signos Amarillos, ¿se hace en una sola tirada o se hace en varias?**

R: Se hace en una sola tirada, como cuando se tira por las fichas de Fuego.

**P: Cuando la Cabra Negra avanza por el medidor de la Invocación, ¿inflige 1 Herida al Engendro oscuro que acaba de invocar y, por tanto, invoca a otro?**

R: Sí, ya que la habilidad del Engendro oscuro se activa debido a cualquier tipo de Herida. El efecto de la Etapa I de la Cabra Negra invoca inmediatamente un Engendro Oscuro más debido a la Herida que inflige al Engendro Oscuro invocado previamente.

**P: Si todas las figuras de Engendro oscuro están en el tablero, varios de ellos sufren Heridas al mismo tiempo y algunos mueren pero otros no, ¿los Engendros oscuros que acaban de morir son invocados inmediatamente por las habilidades de los Engendros oscuros que han sobrevivido?**

R: Si todas las figuras de Engendro oscuro están en el tablero y varios de ellos sufren Heridas al mismo tiempo, en primer lugar se han de devolver a la reserva todos los Engendros oscuros que hayan muerto. Después de hacer esto, se resuelven los efectos de los Engendros oscuros que han sobrevivido.

**P: ¿La capacidad «Pelea» de nivel 2 puede escoger como objetivos los Portales de Yog?**

R: Los Portales de Yog no se consideran figuras, de manera que no se puede usar la capacidad «Pelea» para escogerlos como objetivos. Lo que sí que se puede hacer es escoger un Portal de Yog como objetivo de un ataque y usar la capacidad «Pelea» para escoger como objetivos a las demás figuras que estén en el espacio del Investigador. Sin embargo, no puedes usar la capacidad para escoger como objetivos varios Portales de Yog.

**P: ¿Qué se hace con los Portales de Yog destruidos?**

R: Los Portales de Yog se dejan a un lado formando una pequeña reserva de la que se sacan al azar. Cuando son destruidos, se devuelven a esa reserva.

**P: Cuando se juega con Dagón, ¿se incluyen los cinco Profundos de la Temporada 1?**

R: No, únicamente se usan las tres figuras de Siervo de las profundidades. Los Profundos solo se usan si el Episodio escogido los usa, lo cual hace que Dagón sea todavía más desafiante.

**P: ¿Qué ocurriría en una partida de cuatro jugadores con Dagón si dos de los Investigadores fueran Profundos y uno de los Investigadores humanos muriera después de que Dagón hubiera sido ya invocado?**

R: El efecto de la condición de final de la partida de Dagón solamente tiene en cuenta a los Investigadores que están en el tablero. Así pues, en el caso descrito, los jugadores perderían la partida inmediatamente porque la cantidad de Investigadores que son Profundos (dos) sería mayor que la cantidad de Investigadores humanos (uno).

**P: ¿Los efectos que se activan cuando el Primigenio avanza por el medidor de la Invocación también se activan cuando la ficha de progresión avanza por el medidor (después de que el Primigenio haya sido invocado)?**

R: Sí, se considera que, cuando la ficha de progresión avanza por el medidor de la Invocación, es como si el Primigenio siguiera avanzando por él.

## TIRADAS DE DADOS

**P: Cuando los enemigos atacan, ¿se tiran dados de bonificación?**

R: No, a menos que un efecto lo indique expresamente, los jugadores nunca añaden los dados de bonificación que consiguen a las tiradas que se hacen contra ellos. Las tiradas que se hacen contra los jugadores son tiradas donde cada Éxito es perjudicial para ellos. Los ataques de los enemigos y el Fuego son ejemplos de tiradas hechas contra los jugadores, así como uno de los efectos de la Etapa final de Hastur.

**P: ¿Los jugadores tienen la opción de no tirar los dados de bonificación que reciben de su medidor de Cordura?**



R: No, los jugadores siempre han de añadir los dados de bonificación que reciben de su medidor de Cordura a sus tiradas, salvo cuando son tiradas hechas contra ellos.

**P: ¿Hay un límite a la cantidad de dados verdes o negros que se tiran?**

R: No. Si un jugador necesita tirar una cantidad de dados mayor que la de dados disponibles, debe memorizar los resultados y volver a tirar los dados que le falten.

**P: ¿Cuándo puede un jugador usar Estrés para repetir tiradas de dados?**

R: Un jugador puede usar Estrés para repetir cualquier tirada que él haga, siempre y cuando le quede Estrés para usar.

## EPISODIOS

**P: En el Episodio 1 de la Temporada 1, ¿los «Laboratorios destruidos» cuentan como «Laboratorios dañados»?**

R: No, los Laboratorios dañados son aquellos Laboratorios que tienen fichas de Herida, lo que significa que todavía no han sido destruidos.

**P: En el Episodio 1 de la Temporada 1, ¿un Investigador puede Atacar un Laboratorio que esté a 1 espacio de distancia usando la capacidad «Tirador»?**

R: No, la única forma de infligir Heridas a un Laboratorio es realizando la acción especial «Destruir equipo», la cual no cuenta como un ataque.

**P: En el Episodio 1 de la Temporada 1, ¿un Investigador que tenga el «Amuleto de N'Gahal» puede evitar Heridas debidas al Fuego aunque no haya enemigos en su espacio?**

R: No, ya que el Investigador debe poder desviar las Heridas a un enemigo.

**P: En el Episodio 2 de la Temporada 1, ¿dónde están las flechas en la pieza de tablero 8b? Es decir, ¿cómo está orientada esa pieza de tablero?**

R: Las flechas están a la izquierda del Sectario.

**P: En el Episodio 2 de la Temporada 1, ¿es necesario que un único Investigador reclame los 2 Códices? ¿Y qué ocurre cuando muere un Investigador que tenga un Códice?**

R: En este Episodio deben Reclamarse 2 fichas de Códice, pero no es necesario que ambas las reclame el mismo Investigador. Tampoco es necesario que los Investigadores lleven consigo los Códices para interrumpir el Ritual. Por tanto, si un Investigador que tenga un Códice muere, ello no afecta al hecho de que ese Códice ya haya sido reclamado.

**P: En el Episodio 2 de la Temporada 1, ¿es necesario que un único Investigador reclame los 2 Códices? ¿Y qué ocurre cuando muere un Investigador que tenga un Códice?**

R: En este Episodio deben Reclamarse 2 fichas de Códice, pero no es necesario que ambas las reclame el mismo Investigador. Tampoco es necesario que los Investigadores lleven consigo los Códices para interrumpir el Ritual. Por

tanto, si un Investigador que tenga un Códice muere, ello no afecta al hecho de que ese Códice ya haya sido reclamado.

**P: En el Episodio 3 de la Temporada 1, cuando un jugador realiza la acción especial «Acompañar a un Invitado», ¿su Investigador se mueve con el Invitado?**

R: El Investigador no se mueve.

**P: En el Episodio 3 de la Temporada 1, si un Investigador tiene el Compañero «Camarera», que le permite moverse entre Portales, ¿los enemigos también le siguen a través de los Portales o se quedan donde están?**

R: Los enemigos siguen al Investigador cuando se mueve a través de un Portal. Además, si el Investigador tiene la capacidad «Tirador», puede Atacar a los enemigos a través de un Portal.

**P: En el Episodio 5 de la Temporada 1, ¿el Objeto «Sedante» puede usarse en los turnos de los otros jugadores?**

R: Sí, los efectos que indican «una vez por turno» pueden usarse en los turnos de los otros jugadores.

**P: En el Episodio perdido 2, ¿un Investigador puede usar la capacidad «Tirador» para Atacar a un objetivo que esté dentro de la Nave alienígena o para Atacar desde dentro de la Nave alienígena? ¿Qué significa la frase «para comprobar la distancia hasta ella, usa el espacio donde esté la ficha de Luz resplandeciente»?**

R: Los Investigadores no pueden usar la capacidad «Tirador» para Atacar a un objetivo que esté dentro de la Nave alienígena o para Atacar desde dentro de la Nave alienígena porque la Nave alienígena no está adyacente a ningún espacio. Esa frase explica cómo se ha de comprobar la distancia para aquellos efectos que indican el espacio «más cercano» (como, por ejemplo, el efecto de la habilidad de los Yithianos).

## CÓMICS

**P: ¿Cómo interactúan los Sectarios temerarios con la capacidad «Pelea» de nivel 2?**

R: Los Investigadores que tengan la capacidad «Pelea» de nivel 2 solo necesitan aumentar en 1 punto su Estrés para escoger como objetivo a cualquier cantidad de Sectarios temerarios.

**P: Si el Don tiene un Símbolo arcano, ¿Anabelle puede usar su capacidad «Maestría arcana» para considerarlo como 1 Éxito de cara a añadirlo a la tirada de otro Investigador mediante su capacidad «Canalización» de nivel 3 o 4?**

R: No, Anabelle solo puede usar la capacidad «Maestría arcana» con sus tiradas. Sin embargo, el jugador que esté haciendo la tirada puede usar efectos que afecten a los iconos del Don que se añaden a la tirada; lo que implica que, si el jugador que ha recibido el Don tiene la capacidad «Maestría arcana», puede considerar el Símbolo arcano del Don como 1 Éxito.