

# ARKHAM HORROR

## Notas, fe de erratas y preguntas frecuentes

Versión 1.0 3/12/19

Este documento contiene aclaraciones de las reglas, fe de erratas y preguntas frecuentes para *Arkham Horror* 3ª edición.

## Fe de erratas

Esta sección contiene cambios en los componentes impresos del juego: el texto modificado o añadido aparece en *cursiva*.

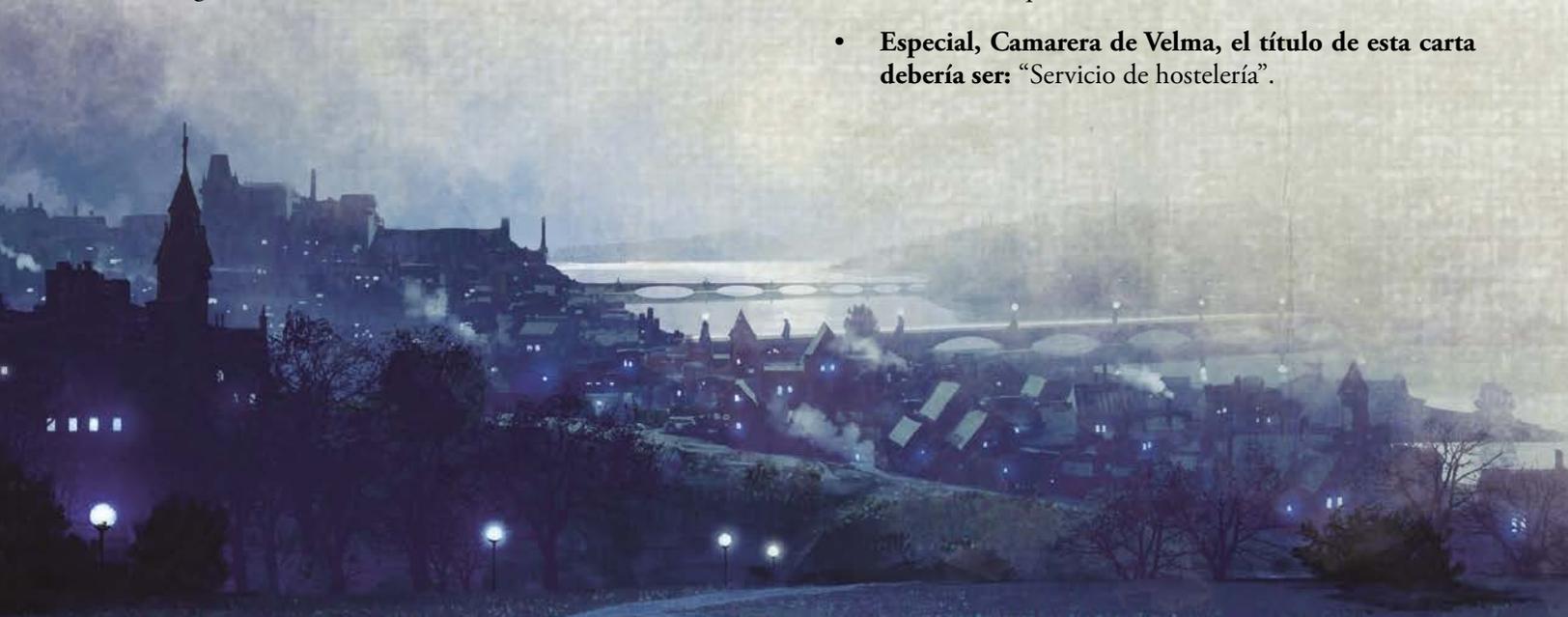
### Guía de referencia

- **Página 3, fase de Monstruos, la entrada 202.2d debería decir:** “Las instrucciones de activación de un Monstruo podrían designar una presa o un destino al que deba acercarse, enfrentarse o afectar de alguna manera. *El Monstruo activado se mueve hacia su destino más cercano o presa más cercana.* (Ver regla 437: “Destino” y regla 475: “Presa”).”

- **Página 11, Daño, la entrada 434.12 debería decir:** “No se puede asignar *voluntariamente* a un recurso más Daño de lo permitido por su puntuación de Vida.”
- **Página 15, Horror, la entrada 456.12 debería decir:** “No se puede asignar *voluntariamente* a un recurso más Horror de lo permitido por su puntuación de Cordura.”
- **Página 17, Movimiento (acción), la entrada 467.3 debería decir:** “Si te mueves a un espacio ocupado por un Monstruo *preparado*, este se enfrenta a ti inmediatamente y tu movimiento termina en el acto. (Ver regla 443: “Enfrentamiento”).”

### Cartas

- **Códice, carta 5, el texto que indica el número de fichas de Pista a revelar debería decir:** “Cuando haya al menos tres fichas de Pista sobre la hoja de Escenario, *si no quedan indicadores en el tablero*, añade al Códice la carta 4. (No quites esta carta del Códice.)”
- **Especial, Camarera de Velma, el título de esta carta debería ser:** “Servicio de hostelería”.



# Preguntas frecuentes

Esta sección proporciona respuestas a distintas preguntas comunes que se realizan sobre el juego. Las entradas están organizadas alfabéticamente por el tema perteneciente a la Guía de referencia.

## Acción

**¿Puedes interrumpir una acción de movimiento para realizar una acción diferente?**

No. Debes resolver cada acción antes de realizar una acción diferente.

## Concentración

**¿Puedo gastar una ficha de Concentración para volver a tirar un dado durante cualquier tipo de prueba?**

Sí. No es necesario que la habilidad de la prueba coincida con la de la ficha de Concentración.

## Encuentro

**Un encuentro permite que mi investigador o uno de sus aliados recupere Vida o Cordura. ¿Puede recuperar esa Vida o Cordura otro investigador?**

No. "Aliado" es un tipo de carta. Cuando un texto hace referencia a uno o más aliados, se refiere a esas cartas. A los jugadores siempre se les nombra exclusivamente como "investigadores".

**Después de resolver una carta de Anomalía, ¿qué hago con esa carta?**

Al igual que sucede con cualquier carta que provoque un encuentro de ese tipo, deja la carta en la parte inferior del mazo del que fue robada.

## Mitos, ficha de

**¿He de robar mis 2 fichas de Mitos a la vez? ¿En qué orden debo resolverlas?**

Roba las fichas de Mitos de una en una. Resuelve el efecto de la primera ficha antes de robar y resolver el efecto de la segunda.

## Perdición

**¿Qué sucede si pones varias fichas de Perdición a la vez?**

Cuando un efecto de juego provoque que se deba colocar más de una ficha de Perdición, pon esas fichas de una en una en el orden que elijas. Si alguna de esas fichas de Perdición desencadena un efecto de juego, resuélvelo antes de colocar la siguiente ficha.

*Ejemplo: en un escenario que utiliza Anomalías hay 3 fichas de Perdición en el Barrio Fluvial (2 fichas en la Cueva Negra y 1 en el Cementerio). Los investigadores deben resolver un estallido de portal en ese barrio añadiendo 1 ficha de Perdición a cada lugar. Comienzan añadiendo 1 ficha de Perdición al Cementerio y luego otra a la Cueva Negra, lo que provoca una Anomalía en ese barrio. La última ficha de Perdición debería colocarse en el Colmado, pero a causa de la Anomalía esta se pone en la hoja de Escenario.*

## Prueba

**¿Puedo utilizar un efecto que me permita modificar el resultado de un dado (por ejemplo, con la Pitillera de la suerte) para activar la capacidad adicional de la Escopeta (cada 6 que obtengas durante una acción de ataque cuenta como dos Éxitos)?**

Sí. Cambiar el resultado de un dado provoca que se aplique cualquier efecto que precise un resultado específico. Esto incluye a la Escopeta o al estado Maldición.

## Restos, ficha de

**¿Gano una ficha de Restos si derroto a un monstruo con el hechizo Consunción?**

No. Las fichas de Restos se obtienen derrotando Monstruos con una acción de ataque.

## Titular

**¿Qué sucede si debo robar una carta de Titular cuando mi investigador está derrotado?**

Resuelve el efecto de la carta de Titular hasta donde puedas. Como ya no tienes un investigador, no podrás sufrir Daño u Horror, ni ganar cartas de Estado. Ya no te encuentras en ningún espacio, por lo que no debes aplicar los efectos que hacen aparecer monstruos o añaden fichas de Perdición en tu espacio. No tienes habilidades, por lo que no puedes realizar prueba alguna (no tienes valores en tus habilidades, ni siquiera cero). Asume que no has tenido éxito y aplica las consecuencias que correspondan.

# Aclaraciones

Esta sección contiene aclaraciones de cartas y capacidades específicas, y está organizada alfabéticamente por el título del componente (el tipo de componente se indica entre paréntesis).

## Calvin Wright (Investigador)

La capacidad de Calvin *Un amigo seguro* es similar al intercambio de fichas de Dinero o fichas de Restos durante una acción de intercambio. Calvin y otro investigador (o aliado) pueden intercambiar cualquier cantidad de Vida y/o Cordura que se encuentre en sus hojas de Investigador (o carta de Aliado). Se puede tratar de un intercambio en una dirección (por ejemplo, Calvin coge 3 fichas de Daño de Sachiko Higa y a cambio no le entrega ninguna ficha de Horror) o de un intercambio en ambas direcciones (por ejemplo, Calvin coge 3 fichas de Horror de Tommy Muldoon mientras este último recibe 2 fichas de Daño de Calvin).

Debido a que este Daño/Horror no se está “sufriendo”, no puede ser anulado o asignado a un recurso. Calvin tampoco puede intercambiar fichas de Daño o fichas de Horror que se encuentren en una carta de Objeto o en una carta de Talento. Esta capacidad permite únicamente el intercambio de Vida y/o Cordura con un investigador o un aliado.

## Gabriel y Motocicleta (Pertenenencias iniciales)

Cuando realices una acción de movimiento el efecto de la carta de Objeto reemplaza su efecto. Todavía se considera que estás realizando una acción de movimiento, por lo que no se puede utilizar a Gabriel, o a la Motocicleta, y una acción de movimiento en el mismo turno.

## Marie Lambeau (Investigador)

Tras realizar la acción que proporciona la capacidad *Voz aterciopelada*, el investigador sigue teniendo dos acciones en su turno ya que la acción adicional de *Voz aterciopelada* es una acción “fuera de turno”. Sin embargo, el investigador seguirá estando limitado a realizar una acción determinada por ronda. Si realizó una acción de movimiento durante su turno antes de que Marie utilizara *Voz aterciopelada*, ese investigador no dispondrá de una acción de movimiento, como tampoco podrá realizar una acción de movimiento en su turno si con anterioridad ya realizó una gracias a *Voz aterciopelada*.

Cuando Marie proporciona una acción a un investigador rezagado, ese investigador pondrá en pie su ficha de Investigador en lugar de realizar una acción. Tal y como se indica en la entrada 484.2 de la Guía de referencia: “[...] la próxima vez que tengas ocasión de realizar una acción, pon en pie tu ficha de Investigador y no llesves a cabo esa acción. A partir de este momento tu investigador ya no está rezagado”. Todavía podrás realizar esa acción durante tu turno de esta ronda, ya que no realizaste la acción cuando dejaste de estar rezagado.

## Rex Murphy (Investigador)

Rex no tiene límite de concentración, lo que le permite beneficiarse plenamente de los efectos mecánicos que dejen concentrarse más de una vez en una misma habilidad, incluyendo Supear la adversidad, su carta de Talento inicial.

## Sangre de bruja (Talento inicial)

“Esta acción” hace referencia a la acción de componente Sangre de bruja: “Puedes realizar una acción que ya hayas utilizado en esta ronda”. No permite que otro investigador utilice dos veces la acción que Marie ha realizado, sino más bien usar una acción que ellos mismos usaron antes en esta ronda.

*Ejemplo: Tommy Muldoon se ha concentrado y atacado a un monstruo durante su turno. Marie, durante su turno, realiza una salvaguarda en su espacio y utiliza su talento Sangre de bruja para realizar una segunda salvaguarda. A continuación, utiliza Voz aterciopelada para que Tommy pueda realizar la acción de componente Sangre de bruja, con lo que podrá concentrarse o atacar de nuevo.*

La acción de componente Sangre de bruja no puede utilizarse en un investigador que no haya sido activado en esta ronda, puesto que todavía no ha realizado acción alguna.

## Wendy Adams (Investigador)

*Atajo* no se considera una acción de movimiento, por lo que Wendy puede utilizar el movimiento adicional que le proporciona esta capacidad durante la misma ronda en la que realice una acción de movimiento.

