

ELDRITCH HORROR™

GUÍA DE REFERENCIA

CÓMO USAR ESTA GUÍA DE REFERENCIA

Este documento está pensado como referencia para todas las consultas sobre reglas a las que no responda el reglamento principal. A diferencia de éste, la guía de referencia no enseña a los jugadores cómo jugar al juego. Los jugadores deberían leer el reglamento completo en primer lugar, para luego usar esta guía de referencia cuando lo necesiten al jugar.

Esta guía tiene 5 secciones principales:

GLOSARIO..... PÁGINAS 2-12

La mayoría de este documento es el glosario, el cual contiene aclaraciones a las reglas detalladas en orden alfabético por tema.

PREGUNTAS FRECUENTESPÁGINA 12

Esta sección responde algunas de las preguntas más frecuentes.

CAPACIDADES DE LOS INVESTIGADORES....PÁGINA 13

Esta sección contiene aclaraciones detalladas de las capacidades de los investigadores.

REGLAS OPCIONALESPÁGINA 14

Aquí se incluyen opciones para ajustar la dificultad del juego y la puntuación al final de la partida.

ÍNDICEPÁGINA 15

Esta sección contiene una lista exhaustiva de temas y números de página que los jugadores podrían necesitar consultar a lo largo de la partida.

REFERENCIA RÁPIDA..... PÁGINA 16

El dorso de esta guía indica las fases de la partida de forma sencilla para su consulta.

¡ALTO!

Lee el reglamento antes de leer este documento. Tras leer el reglamento, los jugadores están listos para jugar su primera partida. A medida que surjan preguntas durante la partida, **los jugadores deberían consultar esta guía en lugar del reglamento.**

LAS REGLAS DE ORO

Esta guía de referencia es la fuente definitiva de información sobre reglas. Si alguna parte de esta guía contradice al reglamento, la guía de referencia prevalece.

Los efectos que indiquen los componentes (como las cartas) a veces contradicen la información del reglamento o de la guía de referencia. En esta situación, el efecto del componente prevalece.

Si un efecto emplea la fórmula “no puede”, dicho efecto es absoluto.



GLOSARIO

Este glosario contiene todos los términos y fases del juego explicados con detalle.

Si no encuentras un tema en este glosario, consulta el índice de la página 15.

TEMAS MÁS CONSULTADOS

Hay varios temas generales que se aplican a muchos otros temas. Se recomienda a los jugadores que consulten primero las siguientes reglas:

Conflictos	página 3
Descartar	página 3
Información oculta.....	página 7
Limitaciones de componentes	página 8
Obtener pertenencias y Estados	página 9
Redondeo.....	página 11

ACCIÓN DE ADQUIRIR APOYOS

Como acción, un investigador que esté en una casilla de Ciudad realiza una prueba de . A continuación puede obtener cualquier cantidad de cartas de la reserva cuyo valor total sea igual o menor al resultado de la prueba.

- ❧ Si no puede obtener cartas de la reserva o elige no hacerlo, en lugar de eso puede descartar una carta de la reserva a su elección.
- ❧ Un investigador que esté en una casilla que contenga un Monstruo no puede realizar esta acción.

Temas relacionados: Préstamo del banco, Pruebas, Reserva

ACCIÓN DE COMPONENTE

Los componentes como las hojas de Investigador, los Estados y las pertenencias pueden darle más opciones a un investigador durante la fase de Acción.

- ❧ Como todas las acciones, cada acción de componente sólo puede realizarse una vez por ronda. Varios investigadores **no pueden** realizar la misma acción con un componente durante la misma ronda, excepto en el caso de acciones locales. Por ejemplo, si un investigador usa una acción de componente de un Apoyo y luego lo intercambia con otro investigador, el nuevo propietario no puede usar la acción de componente de ese Apoyo durante esa ronda.
- ❧ La capacidad de una acción de una hoja de Investigador sólo puede ser realizada por ese investigador.
- ❧ La capacidad de acción de una pertenencia o Estado sólo puede ser realizada por el investigador que tenga la carta.
- ❧ Algunos componentes tienen capacidades de acción local que pueden ser realizadas por cualquier investigador que esté en esa casilla.

Temas relacionados: Acción local, Pertenencias

ACCIÓN DE DESCANSAR

Como acción, un investigador recupera un punto de Salud y un punto de Cordura.

- ❧ Un investigador que esté en una casilla que contenga un Monstruo no puede realizar esta acción.

ACCIÓN DE INTERCAMBIAR

Como acción, un investigador puede intercambiar cualquier cantidad de pertenencias con otro investigador que esté en su casilla. Los dos investigadores pueden dar libremente cualquier cantidad de pertenencias al otro siempre que ambos acepten el intercambio.

- ❧ Las cartas de Estado, las fichas de Salud, las fichas de Cordura y las fichas de Mejora no pueden intercambiarse.
- ❧ Los investigadores no pueden intercambiar con investigadores derrotados.

Temas relacionados: Pertenencias

ACCIÓN DE PREPARARSE PARA VIAJAR

Como acción, un investigador que esté en una casilla de Ciudad obtiene un billete de viaje.

- ❧ Si su casilla está conectada a cualquier casilla adyacente por una ruta de Tren, puede elegir obtener un billete de tren.
- ❧ Si su casilla está conectada a cualquier casilla adyacente por una ruta de Barco, puede elegir obtener un billete de barco.
- ❧ Un investigador no puede tener más de dos billetes de viaje. Si ya tiene dos billetes de viaje al realizar esta acción, puede descartar un billete de viaje antes de obtener un nuevo billete de viaje.

Temas relacionados: Acción de viajar

ACCIÓN DE VIAJAR

Como acción, un investigador se mueve a cualquier casilla adyacente a su casilla actual. A continuación puede gastar cualquier cantidad de billetes de viaje, moviéndose a una casilla adicional por una ruta de Tren o de Barco por cada ficha de Billete de tren o ficha de Billete de barco gastada respectivamente.

Temas relacionados: Acción de prepararse para viajar, Adyacente, Casilla, Ruta

ACCIÓN LOCAL

Algunas acciones de pertenencias y Estados vienen identificadas en la carta como "Acción local" en negrita.

- ❧ Un investigador puede realizar acciones locales que aparezcan en sus propias pertenencias y Estados.
- ❧ Cualquier investigador que esté en la misma casilla que el investigador que posea una carta con una acción local puede realizar esa acción local.
- ❧ Una acción local puede ser realizada por cada investigador una vez por ronda. Varios investigadores pueden realizar esa acción durante la misma fase de Acción.

Temas relacionados: Casilla

ACCIONES

Durante la fase de Acción, cada investigador puede realizar un máximo de dos acciones. En primer lugar, el investigador jefe realiza sus dos acciones, y a continuación se sigue en el sentido de las agujas del reloj hasta que cada investigador realice sus dos acciones.

- Cada investigador no puede resolver una misma acción más de una vez por ronda.
- Si un investigador no puede o no quiere realizar una acción, puede elegir no realizar su acción o acciones.
- Un investigador debe resolver por completo una acción antes de realizar otra acción. Por ejemplo, no puede interrumpir una acción de viajar con una acción de intercambiar y luego seguir moviéndose.

Temas relacionados: Acción de adquirir Apoyos, Acción de componente, Acción de descansar, Acción de intercambiar, Acción de prepararse para viajar, Acción de viajar, Acción local, Investigador jefe, Retrasado.

ADYACENTE

Dos casillas están adyacentes si están conectadas por una ruta ininterrumpida.

Temas relacionados: Casilla, Ruta.

AUGURIO

- El “Augurio actual” es el icono que hay en la casilla del medidor de Augurio que contenga la ficha de Augurio.
- Cuando el Augurio avanza, mueve la ficha de Augurio la cantidad de casillas indicada en el sentido de las agujas del reloj por el medidor de Augurio, de casilla en casilla. Por cada casilla en la que entre, haz avanzar la Perdición una casilla por cada Portal que haya en el tablero de juego que se corresponda con el Augurio actual.

Temas relacionados: Perdición

BUSCAR

- Cuando un investigador busque una carta, mira las cartas de la parte inferior del mazo hasta que encuentre una carta que coincida con sus criterios de búsqueda.
- Si un investigador no encuentra una carta que coincida con sus criterios de búsqueda al buscar en un mazo, a continuación busca en la pila de descartes del mazo.
- Después de buscar en un mazo, el investigador lo baraja.

Temas relacionados: Obtener pertenencias y Estados

CARTA DE REFERENCIA

- Durante la preparación, coloca junto al tablero de juego la carta de Referencia que se corresponda con la cantidad de jugadores.
- La carta de Referencia indica la cantidad de fichas de Portal y de Pista que se generan por las cartas de Mitos, y la cantidad de Monstruos generados por Oleadas de Monstruos.

Temas relacionados: Mitos, Oleada de Monstruos, Pista, Portal

CARTAS DE DOBLE CARA

- Las cartas de doble cara del mismo tipo no comparten un dorso común. Pueden identificarse por el tipo de carta que aparece bajo el nombre de la carta.
- Los mazos de cartas de doble cara permanecen boca arriba. Los investigadores pueden mirar el anverso de la primera carta de cada mazo de cartas de doble carta.
- Cuando un investigador roba una carta al azar de un mazo de cartas de doble cara, roba la última carta.
- Cuando se descarta una carta de doble cara, se devuelve inmediatamente a su mazo correspondiente y se baraja éste.
- Después de que un jugador baraje un mazo de cartas de doble carta, otro jugador corta el mazo.

CASILLA

- Cada casilla tiene uno de los siguientes tipos: Ciudad, Naturaleza o Mar. La leyenda del tablero de juego identifica cada tipo de casilla.
- Cada casilla está conectada al menos a una casilla adyacente por una ruta.

Temas relacionados: Acción de viajar, Adyacente, Ruta

CASILLA ALEATORIA

- Al determinar una “casilla aleatoria”, descarta una ficha de Pista de la reserva de Pistas y usa la casilla indicada en el anverso de dicha ficha.
- Si no quedan fichas de Pista en la reserva de Pistas o en la pila de descartes, entonces el investigador jefe elige una casilla.

CONFLICTOS

- Si varios efectos fuesen a resolverse a la vez, el jugador activo decide el orden en que se resuelven.
- Cuando los investigadores toman una decisión como grupo, el investigador jefe tiene la última palabra.
- Si el efecto de una carta contradice las reglas de esta guía, el efecto de la carta prevalece sobre estas reglas.
- Los efectos restrictivos de las cartas siempre son absolutos. Por ejemplo, el Estado Detenido de un investigador dice “**No puedes moverte**”. Ese investigador no puede moverse o ser movido por ninguna acción o efecto.

DAR LA VUELTA A CARTAS Y HOJAS

- Cuando se le da la vuelta a una carta u hoja para que su dorso quede boca arriba, resuelve inmediatamente los efectos del dorso. No resuelvas efectos que se activen con un evento concreto como los efectos ⚔.
- Cuando se le da la vuelta a una carta u hoja para que su anverso quede boca arriba, no resuelvas los efectos del anverso.

DESCARTAR

- Un investigador sólo puede descartar sus propias pertenencias y cartas de Estado.

- ❧ Cuando un efecto descarte una ficha del tablero de juego, el investigador activo descarta dicha ficha.
- ❧ Siempre que una carta sea descartada, se coloca en una pila de descartes boca arriba junto a su mazo.
- ❧ Las cartas de doble cara, como Hechizos y Estados, se devuelven inmediatamente a sus respectivos mazos cuando son descartadas.
- ❧ Cuando un investigador busque una carta concreta en un mazo y no la encuentre, busca también en la pila de descartes de ese mazo.
- ❧ Cuando un mazo de cartas esté vacío, baraja inmediatamente su pila de descartes para formar un nuevo mazo. El mazo de Mitos nunca se repone.
- ❧ Cuando se descartan fichas de Pista, se colocan en una pila de descartes boca arriba junto a la reserva de Pistas. Si no quedan fichas de Pista en la reserva de Pistas, coloca las fichas de Pista de la pila de descartes boca abajo en la reserva de Pistas y mézclalas.
- ❧ Cuando se descartan fichas de Portal, se colocan en una pila de descartes boca arriba junto al montón de Portales. Si no quedan fichas de Portal en el montón de Portales, coloca las fichas de Portal de la pila de descartes boca abajo en el montón de Portales y mézclalas.
- ❧ Cuando se descartan fichas de Monstruo, se devuelven a la reserva de Monstruos y se mezclan.
- ❧ Los Monstruos que se hayan puesto aparte durante la preparación nunca se devuelven a la reserva de Monstruos. En lugar de eso, al descartarse se ponen aparte.
- ❧ Todas las demás fichas se devuelven a la reserva de Fichas cuando se descartan.
- ❧ Si un efecto obliga a un investigador a descartar un componente y no tiene suficiente cantidad de dicho componente, en lugar de eso descarta toda la cantidad que tenga de ese componente.
- ❧ Los componentes que no estén sobre el tablero de juego no pueden ser descartados del tablero de juego. Si un efecto obliga a los investigadores a descartar un componente del tablero de juego y no hay suficiente cantidad de ese componente sobre el tablero, en lugar de eso descartan toda la cantidad que haya de ese componente.

Temas relacionados: Cartas de doble carta, Poner aparte

DEVOLVER A LA CAJA DEL JUEGO

- ❧ Los componentes que se hayan devuelto a la caja del juego se retiran del juego a menos que se recuperen de la caja del juego de forma específica.

DEVORADO

Cuando un investigador es devorado, resuelve los siguientes pasos:

1. **Hacer avanzar la Perdición:** Haz avanzar la Perdición 1 casilla.
 2. **Descartar pertenencias:** El investigador descarta todas sus pertenencias, cartas de Estado y fichas de Salud, Cordura y Mejora y devuelve su hoja y ficha de Investigador a la caja del juego.
 3. **Entregar investigador jefe:** Si el investigador derrotado tiene la ficha de Investigador jefe, debe pasarle la ficha a un investigador de su elección.
- ❧ El jugador elige un nuevo investigador al final de la fase de Mitos.

Temas relacionados: Investigador derrotado

ELIMINADO

- ❧ Los jugadores eliminados no eligen un nuevo investigador tras ser derrotados.
- ❧ Si un investigador es derrotado y no quedan investigadores no derrotados disponibles, ese jugador queda eliminado.
- ❧ Si un investigador es derrotado o devorado después de que el Primi-genio despierte, ese jugador queda eliminado.
- ❧ Si los investigadores ganan la partida, cualquier jugador eliminado también gana.
- ❧ Si todos los jugadores han sido eliminados, los investigadores pierden la partida.

Temas relacionados: Ganar/Perder

EMBOSCADA

Cuando un Monstruo tiende una emboscada a un investigador, roba un Monstruo al azar de la reserva de Monstruos. A continuación, el investigador resuelve inmediatamente un encuentro con el Monstruo.

- ❧ El Monstruo no se genera. Si tiene un efecto “Cuando se genere”, no lo resuelvas.
- ❧ Tras resolver el Encuentro de Combate, el Monstruo es descartado incluso si no fue derrotado.
- ❧ Si un Monstruo **concreto** tiende una emboscada a un investigador, no robes una ficha de Monstruo. En lugar de eso, consulta los atributos del Monstruo en una ficha que se haya puesto aparte o que esté en el tablero de juego.
- ❧ Si un Monstruo Sectario tiende una emboscada a un investigador, no robes una ficha de Monstruo. En lugar de eso, consulta la información de Sectarios en la hoja de Primigenio.
- ❧ A diferencia de un Encuentro de Combate normal, si un Monstruo tiende una emboscada a un investigador y es derrotado, el investigador no puede resolver un encuentro adicional.

Temas relacionados: Encuentros de Combate, Poner aparte, Sectario

ENCUENTROS

Durante la fase de Encuentros, cada investigador debe resolver un encuentro. Los investigadores resuelven encuentros siguiendo el orden del turno, empezando por el investigador jefe y siguiendo en el sentido de las agujas del reloj.

- ❧ Si un investigador está en una casilla que contenga uno o más Monstruos, **debe** resolver un solo Encuentro de Combate contra cada Monstruo que haya en esa casilla, de uno en uno, en el orden de su elección.
- ❧ Si no hay Monstruos en la casilla de un investigador después de que resuelva un Encuentro de Combate durante la fase de Encuentros, puede resolver inmediatamente un encuentro adicional de su elección.
- ❧ Si un investigador tiene la opción de resolver varios encuentros, elige uno.
- ❧ Si un investigador tiene una carta de Estado Detenido, resuelve el dorso de su carta de Estado en lugar de resolver un encuentro. Debe hacer esto **incluso si** hay un Monstruo en su casilla.

Temas relacionados: Encuentros de Combate, Encuentros complejos, Encuentros de Expedición, Encuentros de Investigación, Encuentros de lugar, Encuentros de Otros Mundos, Encuentros Especiales, Investigadores derrotados, Rumor

ENCUENTROS COMPLEJOS

Los Encuentros de Expedición, los Encuentros de Otros Mundos y los Encuentros Especiales son encuentros complejos.

- Cuando un investigador resuelve un encuentro complejo, primero resuelve el EFECTO INICIAL de la parte superior de la carta. A continuación resuelve uno de los otros dos efectos: el EFECTO DE SUPERACIÓN de la parte intermedia de la carta si superó la prueba durante el efecto inicial o el EFECTO DE FALLO de la parte inferior de la carta si falló la prueba.
- Si el efecto inicial de un encuentro complejo no tiene ninguna prueba, dirá al investigador qué efecto debería resolver a continuación.

Temas relacionados: Pruebas

ENCUENTROS DE COMBATE

Durante la fase de Encuentros, si un investigador está en una casilla que contenga uno o más Monstruos, debe resolver un Encuentro de Combate contra cada Monstruo que haya en esa casilla, de uno en uno, en el orden de su elección. Un investigador resuelve un Encuentro de Combate siguiendo estos pasos:

1. **Comprobar efectos del Monstruo:** El Monstruo podría tener efectos que alteren la forma en que el investigador resuelve el combate. Es importante leer los efectos del Monstruo antes de resolver otras partes del Encuentro de Combate.
 2. **Resolver prueba de Voluntad:** El investigador resuelve la prueba de  del Monstruo.
 - Si el HORROR del Monstruo es mayor que el resultado de la prueba, el investigador pierde una cantidad de puntos de Cordura igual a la diferencia.
 3. **Resolver prueba de Fuerza:** El investigador resuelve la prueba de  del Monstruo.
 - Si el DAÑO del Monstruo es mayor que el resultado de la prueba, el investigador pierde una cantidad de puntos de Salud igual a la diferencia.
 - Si supera la prueba, el Monstruo pierde una cantidad de Salud igual al resultado de la prueba. Para indicar esto, coloca esa cantidad de fichas de Salud sobre la ficha de Monstruo. El investigador y el Monstruo pierden Salud simultáneamente.
- Cuando un Monstruo haya perdido una cantidad de Salud igual o mayor que su fortaleza, el Monstruo es derrotado y devuelto a la reserva de Monstruos.
 - Si un Monstruo no tiene prueba de  o , el investigador no resuelve dicha prueba.
 - Si un investigador derrota a todos los monstruos de su casilla durante la fase de Encuentros, puede resolver un encuentro adicional a su elección.

Temas relacionados: Monstruo, Pruebas

ENCUENTROS DE EXPEDICIÓN

- Los Encuentros de Expedición son encuentros complejos que pueden requerir que un investigador resuelva varias pruebas.
- El dorso de cada Encuentro de Expedición indica la casilla con la que se corresponde.

- Todos los Encuentros de Expedición se barajan para formar un solo mazo de Encuentros de Expedición. Después de que un jugador baraje el mazo de Encuentros de Expedición, otro jugador corta el mazo.
- La ficha de Expedición activa se coloca sobre la casilla que se corresponde con la primera carta del mazo de Encuentros de Expedición. Si la primera carta del mazo cambia por cualquier motivo, mueve la ficha a la casilla apropiada.
- Durante la fase de Encuentros, un investigador que esté en una casilla que contenga la ficha de Expedición activa puede resolver un encuentro con ella robando y resolviendo la primera carta del mazo de Encuentros de Expedición.

Temas relacionados: Encuentros complejos

ENCUENTROS DE INVESTIGACIÓN

- Durante la fase de Encuentros, si un investigador está en una casilla que contenga una ficha de Pista, puede resolver un encuentro con ella robando y resolviendo un Encuentro de Investigación.
- La ilustración del dorso de cada carta de Encuentro de Investigación indica a qué Primigenio corresponde.
- Cuando un Encuentro de Investigación dice “esta Pista”, se refiere a la Pista con la que se está resolviendo el encuentro.
- Si la ficha de Pista con la que se está resolviendo el encuentro no se obtiene ni descarta, permanece en su casilla y puede volver a resolverse un encuentro con ella.
- Cuando un Encuentro de Investigación dice “Pista adicional”, se refiere a Pistas en la reserva de Pistas.

Temas relacionados: Pista, Primigenio

ENCUENTROS DE LUGAR

- Durante la fase de Encuentros, un investigador puede resolver un encuentro con su casilla robando una carta de Encuentro General y resolviendo el efecto que se corresponda con el tipo de la casilla.
- Durante la fase de Encuentros, un investigador que esté en Arkham, Buenos Aires o San Francisco puede resolver un encuentro con esa casilla robando una carta de Encuentro de América y resolviendo el efecto que se corresponda con el nombre de la casilla.
- Durante la fase de Encuentros, un investigador que esté en Estambul, Londres o Roma puede resolver un encuentro con esa casilla robando una carta de Encuentro de Europa y resolviendo el efecto que se corresponda con el nombre de la casilla.
- Durante la fase de Encuentros, un investigador que esté en Shanghái, Sídney o Tokio puede resolver un encuentro con esa casilla robando una carta de Encuentro de Asia/Australia y resolviendo el efecto que se corresponda con el nombre de la casilla.
- Cada casilla con nombre del tablero de juego que no sea de Expedición tiene una breve descripción bajo su nombre que explica el efecto más común que aparece en las cartas de Encuentro de esa casilla.

Temas relacionados: Casilla

ENCUENTROS DE OTROS MUNDOS

Durante la fase de Encuentros, un investigador que esté en una casilla que contenga un Portal puede resolver un encuentro con él si roba y resuelve un Encuentro de Otros Mundos.

- ❖ Los Encuentros de Otros Mundos son encuentros complejos que pueden requerir que un investigador resuelva varias pruebas.
- ❖ Cuando un Encuentro de Otros Mundos dice “este Portal”, se refiere al Portal con el que se está resolviendo el encuentro.
- ❖ Mientras un investigador esté resolviendo un Encuentro de Otros Mundos, se sigue considerando como que está en su casilla actual y no se retira del tablero de juego.

Temas relacionados: Encuentros complejos, Portal

ENCUENTROS ESPECIALES

Los Encuentros Especiales son encuentros únicos relacionados con el Primigenio.

- ❖ Las ilustraciones del dorso de cada Encuentro Especial indican el Primigenio y el Misterio o Misterio final con el que se corresponde. Las cartas de Encuentro Especial también comparten su título con el Misterio o Misterio final con el que se corresponden.
- ❖ Las instrucciones para resolver Encuentros Especiales vienen definidas en la hoja de Primigenio o en las cartas de Misterio.

Temas relacionados: Encuentros complejos, Misterio, Primigenio

ESTADOS

- ❖ Las cartas de Estado son de doble cara. Un investigador **no puede mirar el dorso de los Estados** a menos que un efecto se lo permita.
- ❖ Los Estados no pueden intercambiarse.
- ❖ Un investigador **no puede** obtener una copia de un Estado que ya tenga. Un investigador no puede elegir obtener una copia de un Estado que ya tenga.
- ❖ Algunos Estados permiten a un investigador realizar acciones únicas como se describe en la carta.
- ❖ Si el efecto de un Estado no indica ningún límite, sólo puede usarse una vez por cada ocasión en que ocurra el efecto activado.

Temas relacionados: Cartas de doble cara, Dar la vuelta a cartas y hojas, Obtener pertenencias y efectos, Rasgos

FICHA DE ARCANO

- ❖ Las fichas de Arcano son un recurso genérico usado por muchos efectos, incluyendo el Primigenio.
- ❖ Un componente que coloque una ficha de Arcano sobre el tablero de juego describe cómo pueden interactuar los investigadores con dicha ficha.
- ❖ Para poder resolver un encuentro con una ficha de Arcano que esté sobre el tablero de juego, el componente que la colocó debe permitir que un investigador lo haga.

GANAR/PERDER

La partida termina inmediatamente cuando un efecto especifique que “los investigadores ganan la partida” o que “los investigadores pierden la partida”.

- ❖ En la infrecuente circunstancia en que ambos efectos ocurran a la vez, los investigadores ganan la partida.
- ❖ Los investigadores ganan la partida resolviendo Misterios.

- ❖ Si todos los jugadores han sido eliminados, los investigadores pierden la partida.
- ❖ Si no se puede robar una carta de Mitos durante la fase de Mitos, la fase de Mitos termina y los investigadores pierden la partida.
- ❖ Si la ficha de Perdición llega a la casilla “0” del medidor de Perdición, el Primigenio despierta. Se le da la vuelta a la hoja de Primigenio y ésta indica cómo pueden perder la partida los investigadores.

Temas relacionados: Eliminado, Misterio, Mitos, Primigenio

GASTAR

- ❖ Cuando un investigador gasta una ficha o una carta, como una ficha de Pista, la descarta a cambio de un efecto.
- ❖ Un investigador no puede gastar una ficha o carta que no tenga.
- ❖ Un investigador puede elegir no gastar una ficha o carta que tenga.
- ❖ Un investigador no puede gastar Salud o Cordura si al hacerlo fuese a quedar derrotado. Es decir, no puede gastar su último punto de Salud o Cordura.

HABILIDADES

- ❖ Cada hoja de Investigador recoge las siguientes habilidades:
 - El Saber (📖) se suele poner a prueba al lanzar Hechizos y resolver Encuentros de Otros Mundos.
 - La Influencia (👥) se suele poner a prueba al realizar la acción de adquirir Apoyos y al resolver Encuentros Generales en casillas de Ciudad y Encuentros de Investigador Derrotado.
 - La Observación (👁️) se suele poner a prueba al resolver Encuentros de Investigación y Encuentros de Expedición.
 - La Fuerza (👊) se suele poner a prueba al resolver Encuentros de Combate y Encuentros de Expedición.
 - La Voluntad (🧠) se suele poner a prueba al resolver Encuentros de Combate y Encuentros de Otros Mundos.
- ❖ El valor de cada habilidad representa la cantidad base de dados que puede tirar el investigador al poner a prueba esa habilidad.

Temas relacionados: Mejorar habilidades, Pruebas

HECHIZO

- ❖ Las cartas de Hechizo son de doble cara. Un investigador **no puede mirar el dorso de las cartas de Hechizo** a menos que un efecto se lo permita.
- ❖ Un investigador puede resolver el efecto de una carta de Hechizo como se describe en la carta. El efecto de una carta de Hechizo puede ser activado por un evento concreto o precisar una acción.
- ❖ Cuando un investigador resuelve el efecto de una carta de Hechizo, resuelve los efectos del anverso de la carta. Esto puede incluir una prueba y/o darle la vuelta a la carta.
- ❖ Un investigador **no puede** tener varias copias de la misma carta de Hechizo. Si obtiene una carta de Hechizo duplicada por cualquier motivo, descarta la carta que acaba de obtener.

Temas relacionados: Cartas de doble cara, Dar la vuelta a cartas y hojas, Obtener pertenencias y Estados, Rasgos

INFORMACIÓN OCULTA

Alguna información está oculta a los jugadores de forma intencional. Los jugadores no pueden examinar los siguientes elementos a menos que se lo indique un efecto:

- ❖ El dorso de las cartas de doble cara como Hechizos o Estados.
- ❖ El orden de cualquier mazo y las cartas que contiene.
- ❖ El anverso de las Pistas o Portales que estén en la reserva de Pistas o en el montón de Portales.
- ❖ Las cartas de Mitos que se hayan devuelto a la caja del juego.

La información que no está oculta incluye los siguientes elementos.

- ❖ El dorso de las fichas de Monstruo.
- ❖ Las cartas de las pilas de descartes.
- ❖ La información del dorso de las hojas de Investigador.
- ❖ La información del dorso de las hojas de Primigenio.
- ❖ La información del dorso de las fichas de Pista que estén en la pila de descartes o en poder de un investigador.

Aunque los jugadores pueden mirar esta información sin hacer trampas, puede que quieran mantener la emoción de la partida evitando mirarlas a menos que se lo indique algún efecto. Además, recomendamos que sea un jugador distinto del jugador activo quien lea las cartas de Encuentro y que no revele los resultados de superar o fallar una prueba que aún no haya sido resuelta.

INVESTIGADOR

- ❖ La palabra “investigador” se refiere a un jugador, al personaje que controla y a la hoja y ficha de Investigador de ese personaje.
- ❖ **INVESTIGADOR ACTIVO** se refiere al investigador que esté realizando acciones o resolviendo un encuentro. Durante la fase de Mitos, el investigador jefe es el investigador activo.
- ❖ Cada hoja de Investigador tiene una capacidad de acción que el investigador puede realizar durante la fase de Acción y una capacidad pasiva que afecta a la forma en que otros investigadores y él interactúan con el juego.
- ❖ Cada hoja de Investigador indica la Salud y Cordura máximas del investigador y cinco habilidades: Saber (📖), Influencia (👁️), Observación (👁️), Fuerza (👊) y Voluntad (👊).
- ❖ El dorso de cada hoja de Investigador indica la ubicación inicial del investigador, con un mapa para encontrarla, y sus pertenencias, Estados y efectos iniciales.

También indica los Encuentros de Investigador Derrotado del investigador, lo que incluye un efecto Lisiado y un efecto Loco.

Temas relacionados: Investigador derrotado, Investigador jefe, Habilidades, Salud y Cordura,

INVESTIGADOR DERROTADO

Cuando un investigador ha perdido toda su Salud o Cordura, queda derrotado inmediatamente y resuelve los siguientes pasos:

1. **Hacer avanzar la Perdición:** Haz avanzar la Perdición una casilla.
2. **Reubicar:** Mueve la ficha de Investigador a la casilla de Ciudad más cercana. Luego tumba la ficha de lado y coloca una ficha de Salud sobre ella para indicar que el investigador ha perdido toda su Salud, o coloca una ficha de Cordura sobre ella para indicar que el investigador ha perdido toda su Cordura.

3. **Reunir pertenencias:** El investigador descarta todas las cartas de Estado y sus fichas de Salud, Cordura y Mejora y coloca sus pertenencias sobre su hoja de Investigador. Deja la hoja boca arriba y colócala en una zona común donde no interfiera en la partida.
4. **Entregar investigador jefe:** Si el investigador derrotado tiene la ficha de Investigador jefe, debe pasarle la ficha a un investigador de su elección.

OTRAS REGLAS SOBRE INVESTIGADORES DERROTADOS

- ❖ Si el investigador ha perdido toda su **Salud y Cordura**, elige si pone una ficha de Salud o una ficha de Cordura sobre su ficha de Investigador.
- ❖ Cuando un investigador es derrotado, el jugador elige un nuevo investigador al final de la fase de Mitos. Un jugador no puede elegir un investigador que hubiera sido derrotado anteriormente durante la misma partida. Si el jugador no puede elegir un nuevo investigador porque no hay ninguno disponible, queda eliminado.
- ❖ Si un investigador es derrotado después de que el Primigenio despierte, el jugador queda eliminado.
- ❖ Un investigador derrotado no se considera como un investigador. Un investigador derrotado no puede realizar acciones, resolver efectos o ser afectado por efectos que afecten a los investigadores.
- ❖ Si un investigador es derrotado durante un encuentro o acción, deja inmediatamente de resolver dicho encuentro o acción.
- ❖ Durante la fase de Encuentros, un investigador que esté en una casilla que contenga la ficha de un investigador derrotado puede resolver el Encuentro de Investigador Derrotado que aparece en el dorso de la hoja de Investigador. Si sobre la ficha del investigador derrotado hay una ficha de Salud, el investigador resuelve el efecto Lisiado del dorso de la hoja del investigador derrotado, y si hay una ficha de Cordura, resuelve el efecto Loco.

Temas relacionados: Eliminado, Salud y Cordura

INVESTIGADOR JEFE

- ❖ Las cartas y los efectos se refieren al jugador que tenga la ficha de Investigador jefe como el “investigador jefe”.
- ❖ Cuando los jugadores realicen acciones durante la fase de Acción o resuelvan encuentros durante la fase de Encuentros, comienza el investigador jefe y se prosigue en el sentido de las agujas del reloj.
- ❖ Durante la fase de Mitos, el investigador jefe resuelve una carta de Mitos.



- Al final de la fase de Mitos, el investigador jefe puede pasarle la ficha de Investigador jefe a otro investigador de su elección.
- Cuando los investigadores tomen una decisión como grupo, el investigador jefe tiene la última palabra.

Temas relacionados: Conflictos

LIMITACIONES DE COMPONENTES

- Un investigador sólo puede obtener una carta o ficha si ésta está disponible.
 - Una carta está disponible si está en el mazo, pila de descartes o reserva.
 - Las cartas o fichas que estén sobre la hoja de un investigador derrotado no están disponibles.
- No se pueden generar Pistas ni obtenerlas de la reserva de Pistas si la reserva de Pistas y la pila de descartes están vacías.
- Si un efecto fuese a generar un Portal y el montón y pila de descartes de Portales estuviesen vacíos, **en lugar de eso haz avanzar la Perdición una casilla.**
- Los Monstruos no se pueden generar desde la reserva de Monstruos si ésta está vacía. Los Monstruos que se han puesto aparte no se pueden generar si todos los Monstruos puestos del tipo nombrado están sobre el tablero de juego.
- Todas las demás fichas que no sean Pistas, Portales y Monstruos siempre están disponibles. Si no quedan fichas del tipo especificado, lleva la cuenta de esas fichas en un papel o emplea un objeto pequeño como una moneda.
- Cuando un mazo de cartas esté vacío, baraja inmediatamente su pila de descartes para formar un nuevo mazo. El mazo de Mitos nunca se repone.

Temas relacionados: Descartar, Poner aparte

MÁS CERCANO

Al determinar la casilla o ficha “más cercana”, encuentra la casilla o ficha que esté a menor cantidad de rutas interconectadas.

- Si hay dos o más casillas empatadas como la más cercana, el jugador activo elige cuál de ellas usar.
- Si la casilla de origen cumple los requisitos o contiene la ficha especificada, esa casilla o ficha es la más cercana.

Temas relacionados: Casilla, Ruta

MEJORAR HABILIDADES

- Cuando un investigador mejora una habilidad, obtiene una ficha de Mejora para esa habilidad con el lado “+1” boca arriba. Si un investigador mejora una habilidad y ya tiene una ficha de Mejora para esa habilidad, da la vuelta a esa ficha para mostrar el lado “+2”.
- Un investigador no puede mejorar una misma habilidad más de dos veces.

Temas relacionados: Habilidades, Pruebas

MISTERIO

Los investigadores deben resolver una cantidad de Misterios para ganar la partida. La cantidad de Misterios viene indicada en la hoja de Primigenio.

- La ilustración del dorso de cada carta de Misterio indica a qué Primigenio corresponde.
- “Misterio activo” se refiere a la carta de Misterio que esté en juego boca arriba y que aún no haya sido resuelta.
- Cuando el Misterio activo sea resuelto o retirado del juego, descarta todas las fichas que tenga encima o que fueran colocadas por él. Luego roba un nuevo Misterio y colócalo sobre los Misterios resueltos.
- Si un Misterio resuelto vuelve al mazo o es devuelto a la caja del juego, deja de contar como un Misterio resuelto.
- Si el Primigenio despierta, los investigadores deben resolver el Misterio final del dorso de la hoja de Primigenio además de los Misterios.

Temas relacionados: Ganar/Perder, Primigenio

MITOS

- Si el mazo de Mitos está vacío, la pila de descartes **no** se baraja para formar el mazo. En vez de eso, si no se puede robar una carta de Mitos, la fase de Mitos termina y los investigadores pierden la partida.
- Después de resolver una carta de Mitos con el rasgo **ACTIVO**, coloca la carta en juego junto a la hoja de Primigenio. Permanece en juego hasta que sea descartada.
- Si una carta de Mitos tiene el icono  en la esquina inferior derecha, es como recordatorio de que la carta tiene un efecto . Esa carta **no** hace que se resuelvan otros efectos .

Temas relacionados: Augurio, Carta de Referencia, Ganar/Perder, Iconos de carta de Mitos (en la página 16), Oleada de Monstruos, Pista, Portal, Rasgos, Retribución

MONSTRUO

- Los Monstruos que no hayan sido generados o puestos aparte se mantienen en la reserva de Monstruos.
- Cuando un efecto genera un Monstruo, roba una ficha de Monstruo de la reserva de Monstruos y colócala en la casilla indicada por dicho efecto.
- Si un Monstruo tiene el icono  en su anverso, resuelve el efecto “Cuando se genere este Monstruo” del dorso de esa ficha cuando sea generado.
- Durante la fase de Encuentros, si un investigador está en una casilla que contenga un Monstruo, debe resolver un Encuentro de Combate con él.
- Cuando un Monstruo haya perdido una cantidad de Salud igual o mayor que su fortaleza, queda derrotado.
- Cuando un Monstruo es derrotado o descartado, es devuelto a la reserva de Monstruos y ésta debe mezclarse.
- “Monstruo” se refiere a un Monstruo **y/o** Monstruo épico. “Monstruo no épico” se refiere a un Monstruo, pero **no** a un Monstruo épico.

Temas relacionados: Encuentros de Combate, Monstruo épico, Poner aparte

MONSTRUO ÉPICO

Los Monstruos épicos se consideran Monstruos a todos los efectos excepto en los siguientes puntos:

- Un Monstruo épico no puede ser derrotado por ningún efecto excepto perdiendo una cantidad de Salud igual o mayor que su fortaleza.

- ❖ Un Monstruo épico no puede ser descartado.
- ❖ Un Monstruo épico no puede ser movido, excepto por un efecto que se indique en su ficha o en el componente que lo generó.
- ❖ Los Monstruos épicos nunca se colocan en la reserva de Monstruos.
- ❖ Cuando un Monstruo épico es derrotado, vuelve a la caja del juego.
- ❖ “Monstruo” se refiere a un Monstruo **y/o** a un Monstruo épico. “Monstruo no épico” se refiere a un Monstruo, pero **no** a un Monstruo épico.

OBTENER PERTENENCIAS Y ESTADOS

- ❖ **Obtener una carta aleatoria:** Algunos efectos dicen a un investigador que obtenga una carta (por ejemplo, “Obtén 1 Artefacto”). El investigador roba una carta de la parte superior del mazo que se corresponda con el tipo de carta especificado.
 - Si un investigador obtiene un Hechizo o Estado que ya tenga, lo descarta y roba otra carta para sustituirlo, repitiendo el proceso hasta que robe una carta que no tenga (si es posible).
 - Las cartas de doble cara se obtienen de la parte inferior del mazo.
- ❖ **Obtener una carta con un rasgo concreto:** Algunos efectos dicen a un investigador que obtenga una carta con un rasgo concreto (por ejemplo, “Obtén el Estado *LOCURA*”). El investigador busca en el mazo de ese tipo de carta y luego en la pila de descartes la primera carta que coincida con el rasgo especificado y la obtiene. Luego baraja el mazo.
 - Un investigador que obtenga un Hechizo o Estado de este modo busca en el mazo la primera carta que no tenga ya y que coincida con el rasgo especificado y la obtiene.
- ❖ **Obtener una carta concreta:** Algunos efectos dicen a un investigador que obtenga una carta concreta indicándola por su nombre (por ejemplo, “Obtén un Apoyo Hacha”). El investigador busca en el mazo de ese tipo de carta y luego en la pila de descartes la primera carta que coincida con el nombre especificado y la obtiene. Luego baraja el mazo.
 - Si la carta nombrada está en la reserva, el investigador obtiene esa carta.
 - Si tras buscar no encuentra la carta especificada, no obtiene ninguna carta. Por ejemplo, si otros investigadores o investigadores derrotados poseen todas las copias de la carta o si se han devuelto todas las copias de la carta a la caja del juego.
- ❖ **Obtener una carta de la reserva:** Algunos efectos dicen a un investigador que obtenga una carta (a veces con un rasgo concreto) de la reserva (por ejemplo, “Obtén un Apoyo *ALIADO* de la reserva”). El investigador obtiene una carta de la reserva **de su elección** que coincida con el rasgo especificado.



- ❖ **Obtener una Pista:** Algunos efectos dicen a un investigador que obtenga una Pista. El investigador coge una ficha de Pista aleatoria de la reserva de Pistas y la coloca junto a su hoja de Investigador. Cuando una carta de Encuentro de Investigación diga al investigador “obtén esta Pista”, el investigador obtiene la ficha de Pista de su casilla.

Temas relacionados: Buscar, Cartas de doble cara, Posesión

OLEADA DE MONSTRUOS

- ❖ Para resolver una oleada de Monstruos, genera la cantidad de Monstruos indicada en la carta de Referencia en la casilla indicada por el efecto.
 - 1-2 jugadores: 1 Monstruo
 - 3-6 jugadores: 2 Monstruos
 - 7-8 jugadores: 3 Monstruos
- ❖ Si una carta de Mitos tiene el icono de Oleada de Monstruos, resuelve una oleada de Monstruos en cada casilla que contenga un Portal que se corresponda con el Augurio actual. Si en el tablero no hay Portales que se correspondan con el Augurio actual, en lugar de eso genera 1 Portal.

Temas relacionados: Mitos, Monstruo

PERDICIÓN

- ❖ Cuando la Perdición avanza, la ficha de Perdición se mueve la cantidad de casillas indicada **hacia** la casilla “0” del medidor de Perdición.
- ❖ Cuando la Perdición retrocede, la ficha de Perdición se mueve la cantidad de casillas indicada **en dirección contraria** a la casilla “0” del medidor de Perdición.
- ❖ Cuando la Perdición llega a la casilla “0” del medidor de Perdición, el Primigenio despierta.
- ❖ Después de que el Primigenio despierte, la Perdición no puede retroceder. La hoja de Primigenio describe lo que sucede si la Perdición avanza después de que el Primigenio despierte.
- ❖ Si un efecto hace avanzar la Perdición más allá de la casilla “0”, la Perdición avanza a 0, el Primigenio despierta y luego la Perdición sigue avanzando usando las reglas del Primigenio para hacer avanzar la Perdición.

Temas relacionados: Augurio, Primigenio

PERTENENCIAS

- ❖ Las pertenencias de un investigador incluyen sus fichas de Pista, fichas de Billete de viaje, cartas de Apoyo, cartas de Artefacto y cartas de Hechizo.
- ❖ Las pertenencias de un investigador pueden permitirle realizar acciones únicas como se describa en la carta.
- ❖ Si un efecto no indica un límite, sólo puede usarse una vez por cada ocasión en que ocurra el evento activado. Por ejemplo, si un Apoyo permite a un investigador recuperar 1 punto de Salud adicional cuando realice una acción de descansar, sólo podrá usar ese efecto una vez por acción de descansar.

Temas relacionados: Acción de componente, Acción de intercambiar, Obtener pertenencias y Estados

PISTA

- ❖ Las Pistas se mantienen boca abajo en la reserva de Pistas hasta que se generen, descarten o los investigadores las obtengan.
- ❖ Cuando se descarte una ficha de Pista, se coloca en una pila de descartes boca arriba junto a la reserva de Pistas hasta que ésta se vacíe. Cuando no queden fichas de Pista en la reserva de Pistas, coloca todas las fichas de Pista descartadas boca abajo en la reserva de Pistas y mézclalas.
- ❖ Cuando un efecto genere una Pista, roba una ficha de Pista aleatoria de la reserva de Pistas y colócala en la casilla indicada en el anverso de la ficha.
- ❖ Cuando un efecto genere una Pista en una casilla concreta, roba una ficha de Pista de la reserva de Pistas y colócala en la casilla especificada por el efecto. No se tiene en cuenta la casilla indicada en el anverso de la ficha de Pista.
- ❖ Durante la fase de Encuentros, un investigador que esté en una casilla que contenga una ficha de Pista puede resolver un Encuentro de Investigación.
- ❖ Un investigador puede gastar una ficha de Pista para repetir la tirada de un dado al resolver una prueba. No hay límite al número de Pistas que puede gastar para seguir repitiendo tiradas.

Temas relacionados: Encuentros de Investigación, Obtener pertenencias y Estados, Repetir tiradas

PONER APARTE

- ❖ Durante la preparación, algunos componentes pueden ser puestos aparte. Mantén estos componentes cerca de la hoja de Primigenio.
- ❖ Las cartas que se pongan aparte se separan por dorsos, se mezclan y se colocan boca abajo junto a la hoja de Primigenio.
- ❖ Cuando un componente que fue puesto aparte durante la preparación sea descartado, no se devuelve al mazo o reserva como otros componentes de ese tipo. En lugar de eso, se vuelve a poner aparte.
- ❖ Los componentes que se pongan aparte no pueden ser usados excepto por efectos que los nombren de forma concreta. Por ejemplo, una ficha de Monstruo que se haya puesto aparte no puede ser generada excepto por un efecto que nombre concretamente esa ficha.

Temas relacionados: Emboscada, Primigenio

PORTAL

- ❖ Los Portales se mantienen boca abajo en el montón de Portales hasta que sean generados.
- ❖ Cuando se cierra un Portal, es descartado.
- ❖ Cuando se descarta un Portal, se coloca en una pila de descartes boca arriba junto al montón de Portales hasta que el montón de Portales esté vacío. Cuando no queden Portales en el montón de Portales, coloca todos los Portales descartados boca abajo en el montón de Portales y mézclalos.
- ❖ Cuando un efecto genere un Portal, roba una ficha de Portal de la parte superior del montón de Portales y colócala en la casilla indicada en el anverso de esa ficha. Luego genera un Monstruo en esa casilla.
- ❖ Si un Portal no puede ser generado porque el montón y la pila de descartes de Portales están vacíos, **en lugar de eso avanza la Perdición 1 casilla.**

- ❖ Durante la fase de Encuentros, un investigador que esté en una casilla que contenga un Portal puede resolver un encuentro con él robando y resolviendo un Encuentro de Otros Mundos.

Temas relacionados: Encuentros de Otros Mundos

PRÉSTAMO DEL BANCO

- ❖ Cuando un investigador realiza una acción de adquirir Apoyos, puede obtener el Estado Deuda para añadir inmediatamente 2 éxitos al resultado de su prueba.
- ❖ Si un investigador ya tiene el Estado Deuda, no puede adquirir un préstamo del banco.

Temas relacionados: Acción de adquirir Apoyos, Obtener pertenencias y Estados, Reserva

PRIMIGENIO

- ❖ La hoja de Primigenio elegida durante la preparación determina el Primigenio que se usará durante toda la partida.
- ❖ La ilustración del Primigenio aparece en el dorso de los Encuentros Especiales, Encuentros de Investigación y Misterios que se correspondan con él.
- ❖ Los efectos del Primigenio pueden poner aparte fichas de Monstruo u otros componentes.
- ❖ La hoja de Primigenio define la información concreta de los Monstruos Sectarios.
- ❖ Cuando el Primigenio despierta, da la vuelta a su hoja y resuelve sus efectos “despierta” si los hay.
- ❖ Cuando se le ha dado la vuelta, los efectos del dorso de la hoja de Primigenio sustituyen a los efectos del anverso.
- ❖ Cuando el Primigenio despierta, los investigadores deben completar el Misterio final del dorso de la hoja de Primigenio además de los otros Misterios.
- ❖ Después de que el Primigenio despierte, cuando un investigador sea derrotado o devorado, el jugador queda eliminado.

Temas relacionados: Encuentros de Investigación, Encuentros Especiales, Misterio, Mitos, Perdición, Poner aparte, Sectario

PRUEBAS

Cuando un investigador resuelve una prueba, realiza los siguientes pasos:

1. **Determinar la reserva de dados:** El investigador determina la cantidad de dados que tirará. Esta cantidad es su **RESERVA DE DADOS**.
 - Comienza con una cantidad igual a la habilidad que se pone a prueba.
 - Añade o resta el modificador de la prueba (el número que sigue al icono de habilidad en el efecto).
 - Si tiene una ficha de Mejora para la habilidad que se está poniendo a prueba, añade el modificador de la ficha de Mejora.
 - Puede usar **un** efecto que proporcione una bonificación (por ejemplo “Obtienes +3 🎲”). Si hay varios efectos que proporcionen una bonificación, sólo usa la bonificación más alta.
 - Añade cualquier “dado(s) adicional(es)” que obtenga por efectos que se apliquen. Los dados adicionales son acumulativos y se añaden a los demás efectos.
2. **Tirar los dados:** Tira una cantidad de dados igual a su reserva de dados.

- Si la reserva de dados de un investigador queda por debajo de 1, en lugar de eso tira 1 dado.
 - Si la reserva de dados de un investigador es mayor que la cantidad de dados disponibles, tira tantos dados como pueda, cuenta sus éxitos y vuelve a tirar los dados hasta que haya lanzado una cantidad de dados igual a su reserva de dados.
3. **Determinar el resultado:** Cada “5” ó “6” sacado es un ÉXITO. La cantidad total de éxitos obtenidos es el **RESULTADO DE LA PRUEBA**. Si obtiene al menos un éxito, **SUPERA LA PRUEBA**. Si no obtiene ningún éxito, **FALLA LA PRUEBA**.
 4. **Resolver el efecto de superación o fallo:** La consecuencia de superar o fallar la prueba la determina el efecto que activó la prueba.
 - ❖ Algunos efectos especifican sólo un efecto de superación o un efecto de fallo. Si un investigador supera una prueba que no tiene efecto de superación, no hay ningún efecto. De igual modo, si un investigador falla una prueba que no tiene efecto de fallo, no sufre ningún efecto adverso.
 - ❖ En las cartas de Encuentro, las pruebas se declaran usando su icono de habilidad insertado en el texto entre paréntesis. La declaración de la prueba también puede indicar un modificador de la prueba.
 - ❖ Los efectos que dependen de una prueba siempre están precedidos por “si superas la prueba” o “si fallas”. Cualquier efecto que haya en esa frase ocurre sólo si superas o fallas la prueba respectivamente. Cualquier efecto después del punto o que sea parte de un párrafo nuevo es independiente de efectos anteriores.

Temas relacionados: Habilidades

RASGOS

- ❖ Las cartas de Artefacto, Apoyo, Estado, Hechizo y Mitos tienen rasgos.
- ❖ Los rasgos se identifican por su formato: negrita, cursiva y versalita (ejemplo “**ARMA**”).
- ❖ Los rasgos no tienen efectos inherentes por sí solos.
- ❖ Los efectos pueden referirse a las cartas por sus rasgos. Por ejemplo, “Obtienes el Estado **LOCURA**”.

REDONDEO

Si un efecto hace referencia a la “mitad” de un número, redondea hacia arriba para determinar el número final.

REPETIR TIRADAS

- ❖ Cuando se vuelve a tirar un dado, usa el resultado de la nueva tirada incluso si es peor.
- ❖ Si varios efectos permiten a un investigador volver a tirar un dado, puede resolver cada efecto por separado. No hay límite a la cantidad de veces que puede volverse a tirar un dado o prueba siempre que el investigador tenga los medios para hacerlo.
- ❖ La mayoría de los efectos de repetición (incluyendo gastar fichas de Pista) especifican que vuelven a tirar dados **durante una prueba**. Estos efectos no pueden usarse en otras tiradas de dados como el efecto ☞ de una carta de Estado Bendecido.

RESERVA

- ❖ Durante la preparación, se colocan cuatro cartas de Apoyo boca arriba en la reserva.
- ❖ Los investigadores pueden adquirir cartas de la reserva realizando la acción de adquirir Apoyos.
- ❖ Siempre que se obtenga o descarte una carta de la reserva, el jugador activo coloca la primera carta del mazo de Apoyos boca arriba en su lugar. Durante una acción de adquirir Apoyos, el investigador activo no sustituye cartas de Apoyo hasta que la acción se haya resuelto por completo.

Temas relacionados: Acción de adquirir Apoyos

RETRASADO

Cuando un investigador queda Retrasado, pone su ficha de Investigador de lado.

- ❖ Un investigador Retrasado no puede realizar acciones.
- ❖ Si un investigador queda Retrasado en su turno durante la fase de Acción, **en lugar de quedar Retrasado** termina su acción inmediatamente y pierde todas las acciones que le quedasen.
- ❖ En lugar de realizar acciones durante la fase de Acción, un investigador Retrasado endereza su ficha de Investigador y deja de estar Retrasado.

RETRIBUCIÓN

Al resolver efectos de retribución ☞, usa el siguiente orden:

1. **Monstruos:** Resuelve el efecto ☞ de cada Monstruo que haya en el tablero de juego que tenga el icono ☞ en su anverso si lo hay.
2. **Primigenio:** Resuelve el efecto ☞ de la hoja del Primigenio si lo hay.
3. **Cartas de Mitos:** Resuelve el efecto ☞ de cada carta de Mitos **ACTIVO** en juego, si lo hay.
4. **Pertenencias y Estados:** Comenzando por el investigador jefe y siguiendo en el orden de las agujas del reloj, cada investigador resuelve el efecto ☞ de cada pertenencia y Estado que tenga, si los hay, en el orden de su elección.
 - ❖ Los efectos de retribución están precedidos por un icono ☞.
 - ❖ Los componentes con efectos ☞ tienen el icono ☞ en la esquina inferior derecha como recordatorio visual.
 - ❖ Si se genera un Monstruo o si un investigador obtiene un componente mientras los investigadores están resolviendo efectos ☞, no resuelven el efecto ☞ de ese Monstruo o componente.

RUMOR

- ❖ Las cartas de Mitos colocan fichas de Rumor en el tablero de juego.
- ❖ Durante la fase de Encuentros, si un investigador está en una casilla que contenga una ficha de Rumor, puede resolver un encuentro con ella resolviendo el efecto de encuentro de la carta de Mitos que la colocó.
- ❖ Cuando se resuelva una carta de Mitos **RUMOR**, descártala, así como todas las fichas que tenga y su ficha de Rumor correspondiente.

Temas relacionados: Mitos, Rasgos

RUTA

Cada ruta conecta dos casillas adyacentes y tiene uno de los siguientes tipos: Tren, Barco o Inexplorada. La leyenda del tablero de juego identifica cada tipo de ruta.

Temas relacionados: Acción de viaje, Adyacente, Casilla

SALUD Y CORDURA

- Cada investigador comienza con una cantidad de Salud y Cordura igual a su Salud y Cordura máximas respectivamente.
- Un investigador no puede recuperar más Salud o Cordura que su Salud o Cordura máximas respectivamente.
- Las fichas de Salud o Cordura que están indicadas con un “3” representan respectivamente tres fichas de Salud o Cordura individuales. Los jugadores pueden cambiar una ficha “3” por tres fichas individuales o tres fichas individuales por una ficha “3” en cualquier momento.
- Cuando un investigador pierde Salud o Cordura, devuelve a la reserva de fichas esa misma cantidad de fichas de Salud o Cordura.
- Si un investigador tiene cero puntos de Salud o Cordura, queda derrotado.
- No pueden usarse efectos que previenen la pérdida de Salud o Cordura cuando un investigador **gasta** Salud o Cordura.
- Un investigador no puede gastar Salud o Cordura si al hacerlo quedase derrotado; es decir, no puede gastar su último punto de Salud o Cordura.

Temas relacionados: Gastar, Investigadores derrotados

SECTARIO

- A diferencia de la mayoría de los Monstruos, un Monstruo Sectario no tiene información impresa en el dorso de su ficha de Monstruo.
- Cuando un investigador resuelve un encuentro con un Monstruo Sectario, consulta la información del Sectario en la hoja de Primigenio. Esto incluye su prueba de , la prueba de , su horror, daño, fortaleza y efectos.
- Todos los Monstruos Sectarios tienen iconos de  y  impresos en sus anversos. Estos iconos recuerdan a los jugadores que comprueben la hoja de Primigenio, que puede tener un efecto “Cuando se genere este Monstruo” o .

PREGUNTAS MÁS FRECUENTES

Esta sección recoge aclaraciones a reglas que suelen pasarse por alto y a capacidades de investigador complejas.

- P. Si uso un efecto que se aplica a “investigadores”, ¿me incluye a mí también?*
- R. Sí. A menos que el efecto diga “a otros investigadores”, afecta a todos los investigadores, incluyendo al que usa el efecto.
- P. ¿Puedo usar una capacidad que me permita tirar dados “adicionales” después de haber realizado la tirada de una prueba?*
- R. No. Cuando resuelves una prueba, debes declarar cualquier dado adicional que quieras tirar antes de tirar los dados.
- P. ¿Puedes usar varias armas durante el combate?*
- R. Sí, pero en una prueba sólo puedes aplicar la bonificación más alta. Sin embargo, puedes usar cualquier otro efecto de tus otras armas. Por ejemplo, si tienes un Apoyo Látigo y un Apoyo Automática del .45, puedes aplicar la bonificación +3 de la Automática a tu  en lugar de la bonificación +1 del Látigo, y podrías volver a tirar un dado usando el otro efecto del Látigo.
- P. ¿Cada tirada se considera como una prueba?*
- R. No. Un efecto que te pida tirar una cantidad concreta de dados (como el efecto  del Estado Maldito) no es una prueba. Estas tiradas no se pueden repetir ni ser modificadas por efectos que afecten a las pruebas.
- P. Cuando un investigador es derrotado, ¿puede el investigador recién elegido recibir la ficha de Investigador jefe al final de la fase de Mitos?*
- R. Sí. La elección de un nuevo investigador y pasar la ficha de Investigador jefe ocurren “al final de la fase de Mitos”. El investigador jefe escoge el orden en que se resuelven aquellos efectos que ocurran a la vez, así que se puede elegir un nuevo investigador y luego se le puede pasar la ficha de Investigador jefe.
- P. ¿Puedo resolver un efecto “como encuentro” si hay un Monstruo en mi casilla?*
- R. No. Los efectos que dicen “como encuentro” se consideran como cualquier otra opción de encuentro que tengas disponible. Si hay un Monstruo en tu casilla, debes resolver un encuentro con el Monstruo. Sin embargo, si derrotas al Monstruo y no hay más Monstruos en tu casilla, tu encuentro adicional puede ser resolver ese efecto. Si un efecto dice “en lugar de resolver un encuentro” (como el Estado Detenido), esto puede resolverse incluso en una casilla que contenga un Monstruo.
- P. ¿Son opcionales los efectos que dicen “o”, “puede” o “a menos que”?*
- R. Sí. Los efectos que usan esas palabras te ofrecen una elección. Si un efecto dice “puede”, te da una opción que puedes elegir resolver o no.
- Si un efecto dice “o”, te está dando dos o más opciones entre las que elegir.
- Si un efecto dice “a menos que”, te da una opción para resolver el efecto que sigue a “a menos que”. Sin embargo, si eliges no resolver ese efecto, en vez de eso debes resolver el efecto que precede a “a menos que”.

CAPACIDADES DE INVESTIGADOR

AKACHI ONYELE

- Akachi puede compartir con otros investigadores cualquier información que consiga al usar su capacidad de acción. Si quedan uno o menos Portales en el montón de Portales, mezcla los Portales de la pila de descartes y los coloca en la parte inferior del montón de Portales antes de resolver su capacidad.



Si sólo queda un Portal en el montón de Portales y en la pila de descartes, la capacidad de acción de Akachi le permite mirar ese Portal.

- Si un efecto previene que Akachi se mueva, no puede usar su capacidad pasiva.

Cuando Akachi se mueve usando esta capacidad, se mueve directamente a la casilla elegida y no se mueve a ninguna otra casilla ni pasa por ellas.

CHARLIE KANE

- Charlie no puede usar su capacidad de acción sobre un investigador que esté Retrasado.

Esta capacidad de acción puede usarse sobre un investigador que aún no haya realizado ninguna acción.

- Cuando Charlie usa su capacidad pasiva, puede dividir los Apoyos que adquiera entre cualquier cantidad de investigadores que estén en cualquier casilla, incluyéndose a sí mismo.

Si otro investigador obtiene un Apoyo **SERVICIO** por la capacidad pasiva de Charlie, el investigador resuelve esa carta inmediatamente.



DIANA STANLEY

- Si Diana usa su capacidad de acción para mover un Monstruo Sectario, no descarta o mueve ningún otro Monstruo.



- Si Diana usa su capacidad pasiva durante la prueba de  de un Encuentro de Combate, no pierde ningún punto de Cordura siempre que obtenga 1 éxito. Si falla la prueba de , pierde 1 punto de Cordura por el horror alterado del Monstruo.

JACQUELINE FINE

- Jacqueline puede usar su capacidad de acción para darle cualquier cantidad de fichas de Pista a otro investigador y permitir que ese investigador le dé a ella cualquier cantidad de fichas de Pista. No pueden intercambiarse otras pertenencias usando esta capacidad.



- Si Jacqueline usa su capacidad pasiva, puede compartir con otros investigadores cualquier información sobre esa carta de Estado.

Jacqueline no puede usar su capacidad pasiva cuando un investigador obtenga un Estado con el rasgo **COMÚN** (como una Deuda). No puede usar esta capacidad cuando sea ella quien obtiene un Estado.

JIM CULVER

- Jim y otros investigadores que estén en su casilla recuperan Cordura por su capacidad de acción además de cualquier Cordura que recuperen por una acción de descansar realizada durante la fase de Acción en curso.



LEO ANDERSON

- Leo puede realizar su capacidad de acción en cualquier casilla, incluso si hay un Monstruo en su casilla. Si obtiene al menos un éxito, elige un Apoyo **ALIADO** de la reserva o de la pila de descartes, independientemente del valor del Apoyo y obtiene esa carta.



LILY CHEN

- Si Lily usa su capacidad de acción, debe gastar sólo Salud o sólo Cordura. No puede gastar ambas cosas. No puede gastar Salud para recuperar Salud o gastar Cordura para recuperar Cordura.



- Lily no puede usar su capacidad pasiva para mejorar una habilidad más de dos veces. Si mejora una habilidad y ya tiene una ficha de Mejora para esa habilidad, no puede usar su capacidad pasiva.

LOLA HAYES

- Cuando Lola usa su capacidad de acción, cada ficha de Mejora "+2" que gaste cuenta como dos fichas de Mejora "+1". Todas las fichas gastadas se descartan. Puede elegir mejorar la misma habilidad dos veces con esta capacidad si ha gastado una cantidad apropiada de fichas de Mejora.



- Lola puede usar su capacidad pasiva sobre sí misma. Al igual que todos los efectos de dados adicionales, debe declararse antes de que el investigador tire los dados para la prueba.

MARK HARRIGAN

- Si la capacidad de acción de Mark hace que un Monstruo pierda su último punto de Salud, ha derrotado a ese Monstruo. Sin embargo, esto no cuenta como un Encuentro de Combate.



- Si un efecto tiene una elección entre dos o más resultados y Mark elige quedar Retrasado u obtener el Estado Detenido por ese efecto, queda Retrasado u obtiene el Estado Detenido respectivamente. Mark no es afectado por efectos que digan "Queda Retrasado" u "Obtén el Estado Detenido" sin que haya una elección.

Si un efecto dice "Queda Retrasado a menos que" u "Obtén el Estado Detenido a menos que", Mark no es afectado por ese efecto incluso si elige no resolver el efecto que sigue a "a menos que".

NORMAN WITHERS

- Norman puede usar su capacidad pasiva en cualquier momento que pudiera gastar una Pista. Por ejemplo, puede usar esta capacidad para volver a tirar un dado durante una prueba o para pagar su capacidad de acción.



SILAS MARSH

- Silas no puede gastar billetes de viaje para moverse casillas adicionales al usar su capacidad de acción. La acción adicional proporcionada por esta capacidad no cuenta para sus dos acciones por ronda habituales. Puede usar su capacidad de acción y la acción de viajar durante la misma ronda.



TRISH SCARBOROUGH

- Cuando un investigador que esté en la casilla de Trish, incluyéndola a ella misma, fuese a gastar una Pista para volver a tirar un dado durante una prueba, Trish puede permitir que ese investigador vuelva a tirar dos dados en vez de uno. Si la reserva de dados de ese investigador es de un solo dado, Trish no puede usar su capacidad pasiva.



REGLAS OPCIONALES

Algunos jugadores pueden querer ajustar la dificultad del juego o llevar una puntuación para comparar su nivel de éxito en distintas partidas. Esta sección recoge reglas opcionales para ajustar la dificultad y duración del juego o para llevar una puntuación.

AJUSTAR LA DIFICULTAD DEL JUEGO

Puede que para algunos grupos de jugadores *Eldritch Horror* resulte demasiado sencillo o difícil. Si todos los jugadores están de acuerdo al comienzo de la partida, pueden hacer que el juego sea más fácil o difícil de la siguiente forma.

MAZO DE MITOS

Los jugadores pueden modificar la dificultad del juego al crear el mazo de Mitos.

Los jugadores pueden hacer que el juego sea más fácil devolviendo a la caja del juego todas las cartas de Mitos **DIFÍCIL** (con tentáculos rojos) antes de crear el mazo de Mitos.

Los jugadores pueden hacer que el juego sea más difícil devolviendo a la caja del juego todas las cartas de Mitos **FÁCIL** (con un emblema azul) antes de crear el mazo de Mitos.



RUMOR INICIAL

Si los jugadores quieren una mayor dificultad, pueden elegir comenzar la partida con una carta de Mitos **RUMOR** inicial. Después de la preparación, roba una carta de Mitos **RUMOR** sin usar de la caja del juego y ponla en juego. Resuelve cualquier efecto "Cuando esta carta entra en juego", así como el icono de colocar ficha de Rumor (si aparece en la carta). No generes Pistas por el icono de generar Pistas del Rumor.

PUNTUACIÓN

Si los investigadores ganan la partida, pueden determinar su nivel de éxito y apuntar esta puntuación en una hoja de papel junto con el Primigenio y cualquier regla opcional empleada. Cuanto menor sea la puntuación, ¡mejor lo habrán hecho!

Para calcular la puntuación, comienza en cero y luego:

- Suma uno por cada Portal que haya en el tablero de juego.
- Suma uno por cada tres Monstruos que haya en el tablero de juego (redondeando hacia arriba).
- Suma uno por cada Estado Maldito o Pacto oscuro que tengan los investigadores.
- Suma tres por cada carta de Mitos **RUMOR** que haya en juego.
- Resta uno por cada tres fichas de Pista que tengan los investigadores (redondeando hacia arriba).
- Resta uno por cada Estado Bendecido que tengan los investigadores.
- Resta el nivel actual de Perdición.

JUEGO EN SOLITARIO

Para jugar una partida de un solo jugador de *Eldritch Horror*, sigue todas las reglas normales usando un solo investigador. Durante la preparación de una partida de un solo jugador, devuelve a la caja del juego todos los componentes que tengan el rasgo **TRABAJO EN EQUIPO**.

Para una partida algo más dinámica, el jugador puede elegir controlar dos investigadores en lugar de uno. En esta situación, elige dos investigadores durante la preparación y usa la carta de Referencia de dos jugadores. Considera cada investigador como si estuviera controlado por un jugador distinto. Por ejemplo, un investigador es el investigador jefe y juegan turnos por separado durante la fase de Acción y la fase de Encuentros.

CRÉDITOS

Diseño del juego: Corey Konieczka y Nikki Valens

Contenido y diseño adicionales: Tim Uren y Richard Launius

Inspirado por el diseño de Arkham Horror de: Kevin Wilson y Richard Launius

Edición y corrección: Brendan Weiskotten y Darío Aguilar Pereira

Traducción: Sergio Hernández

Diseño gráfico: Michael Silsby con Dallas Melhoff, Chris Beck y Shaun Boyke

Maquetación: Edge Studio

Ilustración de cubierta: Anders Finer

Ilustraciones de investigadores: Magali Villeneuve

Ilustraciones de lugares del tablero de juego: Raymong Bonilla, David Griffith, Ed Mattinian, Patrick McEvoy, Emilio Rodriguez, Tim Tsang, Magali Villeneuve y Drew Whitmore

Ilustraciones interiores adicionales: Los ilustradores de los productos de *La Llamada de Cthulhu LCG* y *Arkham Horror Files*

Dirección artística de investigadores y lugares: Zoë Robinson

Coordinador artístico: Andrew Navaro

Coordinador de diseño gráfico: Brian Schomburg

Coordinador de producción: Eric Knight

Productor ejecutivo: Michael Hurley

Editor: Christian T. Petersen y Jose M. Rey

Pruebas de juego: Steve Avery, Samuel Bailey, Deb Beck, Carolina Blanken, Joost Boere, Shaun Boyke, Ricardo Basilio Donoso, Alexander Drechsel, Marieke Franssen, Jason Glawe, Nathan I. Hajek, Trent Hammer, Anita Hilberdink, Tim Huckelbery, Justin Kempainen, Steven Kimball, Jose Anselmo Lapini Jr, Mark Larson, Richard Launius, Josh Lewis, Scott Lewis, Emile de Maat, Danilo Martins, Bas Mattern, Jason Maxwell, Eelco Osnabrugge, Marijke van der Pal, Sebastiaan van der Pal, Adam Sadler, Brady Sadler, Martin van Schaijk, Alex Stragey, Zach Tewalthomas, Leon Tichelaar, Marjan Tichelaar-Haug, Ian Tolen, Vera Visscher, Remco van der Waal, Jason Walden, Ruud Wiegers, Brian Wilson, Mark Zoghby

Un agradecimiento especial a todos los jugadores de pruebas beta.



ÍNDICE

A	Acción de adquirir Apoyos 2	Empates – ver “Conflictos” 3	Mitos 8
	Acción de componente 2	Encuentros 4	Monstruo 8
	Acción de descansar 2	Encuentros complejos 5	Monstruo épico 8
	Acción de intercambiar 2	Encuentros de Combate 5	N
	Acción de prepararse para viajar 2	Encuentros de Expedición 5	Norman Withers 13
	Acción de viajar 2	Encuentros de Investigación 5	O
	Acción local 2	Encuentros de Lugar 5	Objeto – ver “Rasgos” 11
	Acciones 3	Encuentros de Otros Mundos 5	Obtener pertenencias y Estados 9
	Activo – ver “Mitos” 8	Encuentros Especiales 6	Oleada de Monstruos 9
	Adyacente 3	Ensalmo – ver “Rasgos” 12	P
	Ajustar la dificultad del juego 14	Estados 6	Perder – ver “Ganar/Perder” 6
	Akachi Onyale 13	Éxito – ver “Pruebas” 10	Perder Salud y Cordura
	Aliado – ver “Rasgos” 11	F	– ver “Salud y Cordura” 12
	Arma – ver “Rasgos” 11	Fallo – ver “Encuentros complejos” 5	Perdición 9
	Augurio 3	Ficha de Arcano 6	Pertenencias 9
	Augurio actual – ver “Augurio” 3	G	Pista 10
B		Ganar/Perder 6	Poner aparte 10
Baratija – ver “Rasgos” 11		Gastar 6	Portal 10
Barco – ver “Ruta” 12		Generar Monstruos – ver “Monstruo” ... 8	Preguntas más frecuentes 12
Buscar 3		Generar Pistas – ver “Pista” 10	Préstamo del banco 10
C		Generar Portales – ver “Portal” 10	Prevenir – ver “Salud y Cordura” 12
Capacidades de investigador 13		Glosario 2	Primigenio 10
Capacidad pasiva – ver “Investigador” ... 7	H		Pruebas 10
Carta de Referencia 3	Habilidades 6		Puntuación 14
Cartas de doble cara 3	Hechizo 6		R
Casilla 3	Horror – ver “Encuentros de combate” .. 5		Rasgos 11
Casilla aleatoria 3	I		Recuperar – ver “Salud y Cordura” 12
Casilla de Ciudad – ver “Casilla” 3	Inexplorada – ver “Ruta” 12		Redondeo 11
Casilla de Mar – ver “Casilla” 3	Información oculta 7		Referencia rápida 16
Casilla de Naturaleza – ver “Casilla” 3	Investigador 7		Reglas opcionales 14
Cerrar Portales – ver “Portal” 10	Investigador activo – ver “Investigador” . 7		Repetir tiradas 11
Charlie Kane 13	Investigador derrotado 7		Reserva 11
Cómo usar esta guía de referencia 1	Investigador jefe 7		Resolver este Misterio – ver “Misterio” .. 8
Conflictos 3	J		Resolver este Rumor – ver “Rumor” 11
Cordura – ver “Salud y Cordura” 12	Jacqueline Fine 13		Resultado de la prueba – ver “Pruebas” 10
D	Jim Culver 13		Retrasado 11
Daño – ver “Encuentro de combate” 5	Juego en solitario 14		Retribución 11
Dar la vuelta a cartas y hojas 3	L		Ritual – ver “Rasgos” 11
Descartar 3	Las reglas de oro 1		Rumor 11
Detenido – ver “Encuentros” 4	Lanzar Hechizos – ver “Hechizo” 6		Rumor inicial 14
Devolver a la caja del juego 4	Leo Anderson 13		Ruta 12
Devorado 4	Lily Chen 13		S
Dificultad del juego – ver “Ajustar la	Limitaciones de componentes 8		Salud y Cordura 12
dificultad del juego” 14	Lola Hayes 13		Sectario 12
Diana Stanley 13	M		Servicio – ver “Rasgo” 11
E	Mágico – ver “Rasgos” 11		Silas Marsh 13
Efecto de fallo	Mark Harrigan 13		Solitario - ver “Juego en Solitario” 14
– ver “Encuentros complejos” 5	Más cercano 8		Superar – ver “Pruebas” 10
Efecto de generación – ver “Monstruo” . 8	Mazo de Mitos 14		T
Efecto de superación	Mejorar habilidades 8		Trish Scarborough 13
– ver “Encuentros complejos” 5	Misterio 8		Trabajo en equipo
Eliminado 4	Misterio activo – ver “Misterio” 8		– ver “Juego en solitario” 14
Emboscada 4	Mitad – ver “Redondeo” 11		Tren – ver “Ruta” 12

REFERENCIA RÁPIDA

Cada ronda de juego está formada por tres fases. Durante la fase de Acción y la fase de Encuentros, el investigador jefe actúa en primer lugar. A continuación, el turno continúa en el sentido de las agujas del reloj.

1. FASE DE ACCIÓN

Cada investigador resuelve un máximo de dos acciones. Cada acción sólo puede ser realizada una vez por ronda por cada investigador.

- **Viajar:** Muévete una casilla, a continuación gasta billetes de viaje para moverte casillas adicionales.
- **Prepararse para viajar:** Obtén un billete de viaje (máximo dos billetes). **Sólo en casillas de Ciudad.**
- **Adquirir Apoyos:** Realiza una prueba de  y obtén cualquier cantidad de Apoyos de la reserva de igual o menor valor que los éxitos obtenidos. **Sólo en casillas de Ciudad sin Monstruos.**
- **Descansar:** Recupera un punto de Salud y un punto de Cordura. **Sólo en casillas sin Monstruos.**
- **Intercambiar:** Intercambia pertenencias con otro investigador que esté en la misma casilla.
- **Acción de componente:** Usa capacidades únicas de investigador o de pertenencias precedidas por "Acción" o "Acción local".

2. FASE DE ENCUENTROS

Cada investigador debe resolver un encuentro con su casilla. Debe resolver un encuentro con cada Monstruo que haya en la casilla, de uno en uno.

Si no hay Monstruos en la casilla, elige un encuentro para resolver:

- **Encuentro de lugar:** Resuelve una carta de Encuentro basada en la ilustración de la casilla o resuelve una carta de Encuentro General.
- **Encuentro de ficha:** Resuelve una carta de Encuentro que se corresponda con una ficha que haya en la casilla.

3. FASE DE MITOS

Resuelve una carta de Mitos. Resuelve los efectos en el orden indicado a continuación. **Sólo debes resolver los pasos que coincidan con los iconos de la carta.**



Hacer avanzar el Augurio: Una casilla en el sentido de las agujas del reloj. A continuación haz avanzar la Perdición una casilla por cada Portal del tablero de juego que se corresponda con el Augurio actual.



Resolver efectos de retribución: Resuelve todos los efectos precedidos de un icono  en los componentes en el siguiente orden:

- Monstruos en el tablero de juego
- Hoja de Primigenio
- Cartas de Mitos en juego
- Pertenencias y Estados de los investigadores.



Generar Portales: Genera Portales como indique la carta de Referencia y genera un Monstruo en cada Portal recién generado.



Oleada de Monstruos: Resuelve una Oleada de Monstruos en cada casilla que contenga un Portal que se corresponda con el Augurio actual, o genera un Portal si no hay ninguno en el tablero de juego.



Generar Pistas: Genera Pistas como indique la carta de Referencia.



Colocar ficha de Rumor: Coloca una ficha de Rumor en la casilla indicada.



Colocar fichas de Arcano: Coloca la cantidad indicada de fichas de Arcano sobre la carta de Mitos.

Resolver efectos: Si la carta tiene el rasgo *EVENTO*, resuelve el efecto y luego descarta la carta. Si tiene el rasgo *ACTIVO*, colócala en juego junto a la hoja de Primigenio.



WWW.EDGEENT.COM



FANTASY
FLIGHT
GAMES

EDGE

REFERENCIA DE ICONOS GENERALES



Número de
jugadores



Efecto de
Retribución

REFERENCIA DE ICONOS DE MONSTRUO



Horror



Efecto de generación



Daño



Efecto de Retribución

© 2013 Fantasy Flight Publishing, Inc. Ninguna parte de este producto puede reproducirse sin permiso escrito explícito. Eldritch Horror y Fantasy Flight Supply son marcas comerciales de Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games, Arkham Horror y el logotipo de FFG son marcas comerciales registradas de Fantasy Flight Publishing, Inc. Todos los derechos reservados. La dirección física de las oficinas de Fantasy Flight Games es 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, y su teléfono de contacto es el 651-639-1905. Distribuido en exclusiva en España por Edge Entertainment. Apdo. Correos 13257, 41007, Sevilla, España. Tel: (+34) 954 357 195. Conserve esta información para su futura referencia. Fabricado en China. ESTE PRODUCTO NO ES UN JUGUETE. SU USO NO ESTÁ PENSADO PARA PERSONAS MENORES DE 14 AÑOS.