

LIBRO DE REGLAS



ETERNUS

DEATH MAY DIE



EDGE



SUMARIO

CONTENIDO	2
RESUMEN	4
EPISODIOS	5
PRIMIGENIOS	5
TABLERO DE LA HISTORIA	6
CARTAS DE DESCUBRIMIENTO	6
CARTAS DE MITOS	7
ENEMIGOS	7
INVESTIGADORES	8
Estrés	8
Heridas	8
Capacidades	8
Cordura	8
PIEZAS DE TABLERO Y ESPACIOS	9
ESPACIOS SEGUROS	9
PREPARACIÓN	10
DADOS Y TIRADAS	11
DADOS DE BONIFICACIÓN	11
REPETICIONES DE TIRADA	11
APLICAR LOS RESULTADOS	11
1. Usa los Éxitos	11
2. Resuelve los efectos	11
3. Aplica los Tentáculos	11
SECUENCIA DEL TURNO	12
1. REALIZA TRES ACCIONES	12
Mover	12
Atacar	13
Descansar	13
Intercambiar	13
Acciones del Episodio	14
2. ROBA 1 CARTA DE MITOS	14
Invocación del Primigenio	14
Efectos especiales	14
Invocar enemigos	14
3. ¡INVESTIGA O LUCHA!	15
Defenderse de los enemigos	16
4. RESUELVE EL FINAL DEL TURNO	16
1. Efectos de final del turno	16
2. ¡Fuego!	16
3. Comprobar la pila de descarte de Mitos	17
4. Comprobar la Invocación del Primigenio	17
5. Efectos de final del turno del Primigenio	17
MUERTE DE UN INVESTIGADOR	18
INTERRUMPIR EL RITUAL	18
LUCHAR CONTRA EL PRIMIGENIO	18
FINAL DE LA PARTIDA	19
ÍNDICE	19
CRÉDITOS	19
RESUMEN DE LAS REGLAS	20

CONTENIDO



Libro de reglas



17 piezas de tablero de doble cara



Tablero de la historia



12 cartas de Locura



5 dados de bonificación



5 peanas coloreadas



30 marcadores de tentáculos



3 dados normales

49 FICHAS



1 ficha de espacio inicial



26 fichas de Herida



3 fichas de Portal



1 ficha de progresión



2 fichas de Escalera



2 fichas de Túnel



6 fichas de capacidad de nivel 1



8 fichas de Fuego

CAJA DE PRIMIGENIO: CTHULHU



CAJA DE PRIMIGENIO: HASTUR



6 CAJAS DE EPISODIO

Su contenido se muestra en la parte trasera de cada caja.



10 Investigadores



10 Sectarios



Profundo

Gul

Byakhee

Shoggoth

Chthonian

Vampiro de fuego

Horrendo cazador



Sectarios. Otra vez llevando a cabo rituales grotescos. Van a invocar a un dios arquetípico y a destruir el mundo, lo normal. Sin embargo, nosotros hemos planeado algo diferente: vamos a interrumpir su pequeño ritual, a liarla bien gorda.

Ocurre que, cuando ese Primigenio llega a nuestro mundo, es mortal. Pero solo un poco y solamente por un breve momento.

Es entonces cuando vamos a acabar con él.

No será fácil: tendremos que trabajar en equipo y es probable que perdamos el juicio, pero no hay problema.

Porque es la locura lo que nos alienta.

RESUMEN

Al inicio de cada partida, escogeréis una caja de Episodio y una caja de Primigenio, y combinaréis sus componentes. El Episodio aportará la disposición del tablero y el Ritual que estáis intentando interrumpir (junto con las instrucciones de cómo interrumpirlo), además de las habilidades de los monstruos presentes en la partida. El Primigenio aportará el monstruo final con el que os enfrentaréis y sus propios desafíos, así como sus secuaces especiales. **No añadáis** componentes de otras cajas.



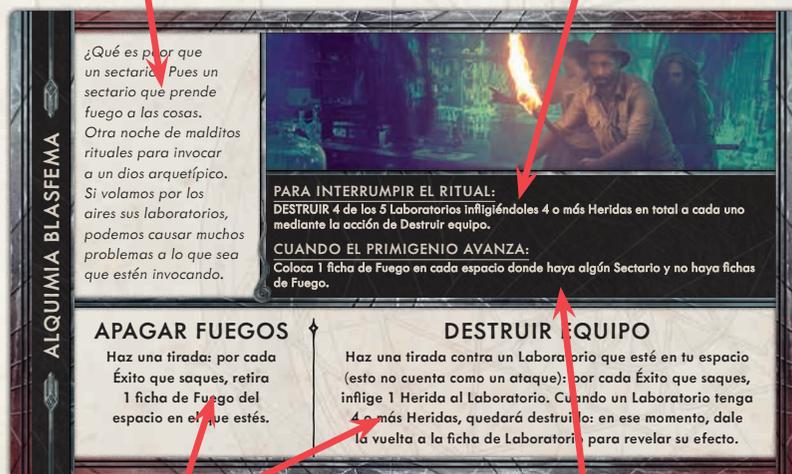
De 1 a 5 jugadores controlarán Investigadores y cooperarán para ganar o perder la partida juntos. El objetivo es siempre el mismo en todas las partidas: interrumpir el Ritual y, a continuación, matar al Primigenio.

EPISODIOS

Cada Episodio tiene sus propias cartas de Episodio, Mitos y Descubrimiento, así como fichas especiales.

Texto de ambientación que debe leerse al inicio del Episodio.

Cómo interrumpir el Ritual y hacer al Primigenio vulnerable a los ataques.



Dos acciones especiales que los Investigadores pueden realizar durante este Episodio.

Qué ocurre cuando el Primigenio avanza a lo largo de su medidor (el medidor se explica en la página siguiente).

NOTA: algunas cartas de Episodio incluyen reglas especiales.

El reverso de cada carta de Episodio muestra cómo preparar el Episodio. Esto se explica con más detalle en las páginas 9 y 10.



PRIMIGENIOS

Cada Primigenio viene con su propio elenco de Sectarios y monstruos, sus propias cartas de Mitos con las que complicaros las cosas y cartas de Primigenio en diferentes Etapas que irán revelándose a medida que la partida se desarrolle. No podéis Atacar al Primigenio hasta que el Ritual sea interrumpido, ¡ni siquiera aunque ya haya sido invocado en el tablero!



◀ TABLERO DE LA HISTORIA ▶

El tablero de la historia, que se usa en todas las partidas, es donde se centraliza toda la información.



La ficha de progresión y el tablero de la historia

El medidor de la Invocación muestra la progresión del Primigenio a medida que se manifiesta en nuestro mundo. La figura del Primigenio empieza en la parte izquierda del medidor y avanza hacia la derecha. Cuando entre en la primera casilla roja, será invocado (aunque será invocado antes si el Ritual es interrumpido). Después de que el Primigenio haya sido invocado en nuestro mundo, la ficha de progresión se colocará en el medidor y avanzará por él en lugar de la figura. ¡Si la ficha de progresión llega al final del medidor, el Primigenio habrá subyugado el mundo y los Investigadores habrán perdido!

Las 4 cartas de Etapa del Primigenio van aquí. Se apilan en orden y boca arriba.

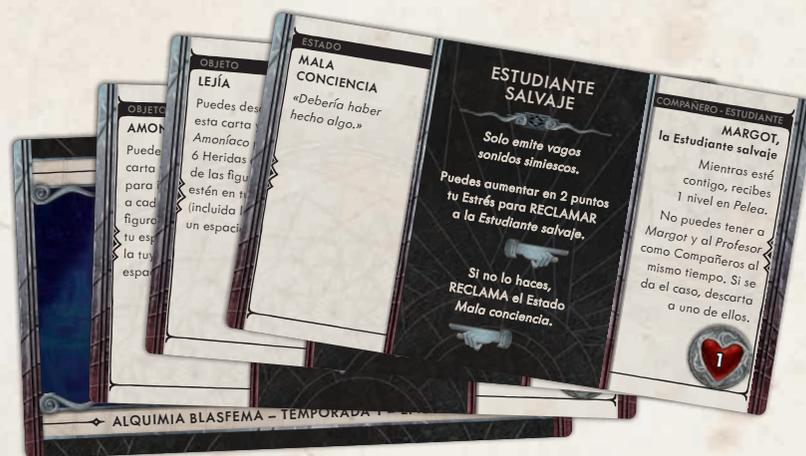
La carta de Episodio y sus monstruos van aquí.



Los secuaces del Primigenio van aquí: los Sectarios y un monstruo especial.

◀ CARTAS DE DESCUBRIMIENTO ▶

Cada Episodio tiene 15 cartas de Descubrimiento, las cuales incluyen Objetos, Compañeros y Estados que os pueden ayudar o entorpecer. La mayoría de las cartas de Descubrimiento pueden reclamarse cumpliendo los requisitos indicados en la sección central de las cartas. Los Investigadores reclaman o bien la parte izquierda, o bien la parte derecha de las cartas y solapan con su tablero de Investigador las cartas reclamadas de manera que solo se vea la parte adecuada. Las cartas de Descubrimiento se explican con más detalle en la página 15.



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.





CARTAS DE MITOS

Las cartas de Mitos controlan los horrores que pueblan todas las partidas, por lo que llegaréis a odiarlas. La mitad de las cartas de Mitos de una partida proceden de la caja de Episodio y la otra mitad procede de la caja de Primigenio.

En cada turno, después de realizar sus acciones, el jugador activo robará 1 carta de Mitos: algunas moverán o invocarán enemigos, otras os volverán locos, y también las hay que no son tan agradables. Las cartas de Mitos se explican con más detalle en la página 14.



La mayoría de las cartas de Mitos muestran un símbolo de Invocación del Primigenio. Cuando haya 3 símbolos de Invocación en la pila de descarte de Mitos, el Primigenio avanzará por el medidor de la Invocación (consulta la página 17).

ENEMIGOS

El término «enemigos» se refiere a los Sectarios, los monstruos y el Primigenio (una vez ha sido invocado en el tablero). Cualquier enemigo que no sea un Sectario o el Primigenio es un «monstruo». Todo lo que se refiera a los Sectarios afecta únicamente a los Sectarios; mientras que todo lo que se refiera a los monstruos afecta únicamente a los monstruos, y todo lo que se refiera al Primigenio afecta únicamente al Primigenio.



Las cartas de los enemigos muestran la Vida de los enemigos, los dados que usan cuando atacan y una habilidad especial que puede entrar en efecto bajo diferentes circunstancias.

INVESTIGADORES

Cada Investigador tiene un tablero con un medidor de Heridas, un medidor de Estrés, un medidor de Cordura y tres capacidades. Todo ello se controla con marcadores de tentáculos de plástico del color que escojas. También hay espacios a la derecha y a la izquierda del tablero para insertar las cartas de Descubrimiento reclamadas. No hay un límite a la cantidad de cartas que un Investigador puede reclamar.

■ ESTRÉS

El Estrés se usa para intentar forzar que las situaciones se resuelvan a tu favor. Siempre puedes aumentar tu Estrés para repetir la tirada de 1 dado que acabas de tirar. Además, muchas cartas de Descubrimiento requieren que aumentes tu Estrés para poder reclamarlas. Por lo general, la única consecuencia de tener el Estrés al máximo es que no puedes aumentar más tu Estrés, aunque algunos efectos pueden infligirte Heridas en su lugar.

■ HERIDAS

Si el marcador llega a la calavera que está al final de tu medidor de Heridas, estás muerto (consulta «Muerte de un investigador», en la página 18).

■ CAPACIDADES

Tus tres capacidades te permiten inclinar las reglas a tu favor. La primera empezando por arriba es tu capacidad distintiva (es decir, exclusiva de tu Investigador), mientras que las otras dos capacidades proceden de una serie común, de manera que otros Investigadores pueden tener las mismas que el tuyo. Todas las capacidades empiezan en el primer nivel, pero las mejorarás cuando subas de nivel. Algunas capacidades sustituyen a una capacidad de nivel inferior a medida que subes de nivel, mientras que otras se añaden a ella, como se describe en la capacidad en cuestión.

■ CORDURA

Cada vez que pierdes Cordura, el marcador de tu medidor de Cordura avanza hacia la derecha. Si el marcador llega a la calavera que está al final de tu medidor de Cordura, te hundes en la demencia y quedas eliminado (consulta «Final de la partida», en la página 19).

El medidor tiene casillas de Umbral de la Locura (🌀) que activarán tu Locura y te subirán de nivel una capacidad. Además, algunas de esas casillas te proporcionan dados de bonificación permanentes. Cuando (debido a tiradas de dados o cartas de Descubrimiento o de Mitos) un Investigador pierde más Cordura que la que se necesita para llegar al siguiente 🌀, el marcador se detiene en el 🌀 y el resto de Cordura perdida se ignora.

- Recibir dados de bonificación

Cuatro de las casillas 🌀 muestran bajo ellas un dado de bonificación verde. Cuando se llega a cada una de ellas, el Investigador añade +1 dado de bonificación a TODAS las tiradas que haga durante el resto de la partida.

- Activar Locuras

Cada Investigador recibe 1 carta de Locura al inicio de la partida. Cada vez que el marcador de su medidor de Cordura llega a un 🌀, esa Locura se activa, momento en que ha de llevar a cabo los síntomas de la carta. Si varios Investigadores llegan a un 🌀 al mismo tiempo, activan sus respectivas Locuras en el sentido de las agujas del reloj empezando por el jugador activo.

- Subir de nivel las capacidades

Cuando el marcador llega a un 🌀, después de activar su Locura, el Investigador sube de nivel una de sus capacidades. Para ello, escoge una capacidad y mueve su marcador 1 casilla hacia la derecha.

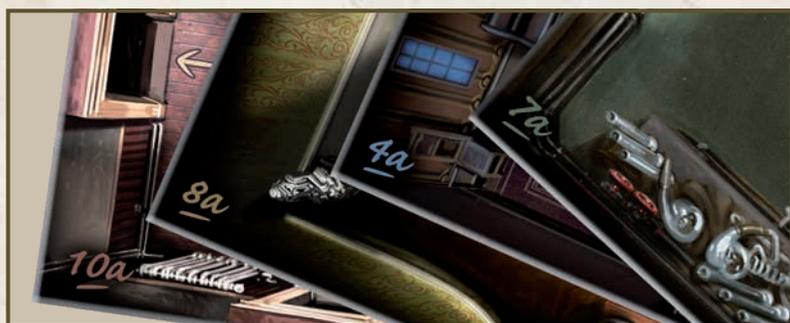


PIEZAS DE TABLERO Y ESPACIOS



Todas las piezas de tablero tienen doble cara y están etiquetadas con un código que facilita la preparación de la partida.

Cada mapa tiene tres Portales (rojo, amarillo y azul), que son los lugares en los que se invoca a los enemigos.



Los espacios están acotados por muros y entradas.

Algunas piezas de tablero contienen un espacio, mientras que otras contienen dos o tres (ver más arriba).

En el tablero, solamente puedes atravesar entradas que tengan flechas de conexión en ambos espacios. Si solamente hay una entrada en un lado y nada en el otro lado, o una entrada que lleva fuera del tablero, no puedes atravesarla.

No hay un límite a la cantidad de figuras que pueden ocupar un mismo espacio.



Algunos mapas incluyen una Escalera o un Túnel. Puedes moverte desde un espacio que tenga una de estas fichas a un espacio que tenga una ficha idéntica. Los espacios conectados de esta forma se consideran adyacentes a todos los efectos.



ESPACIOS SEGUROS

Un espacio es seguro cuando no hay enemigos en él.

PREPARACIÓN



1. Prepara el **tablero de la historia**, las **fichas** y los **dados**.
2. Escoges a un Primigenio. De su caja, coloca la **figura de Primigenio** en la casilla inicial del medidor de la Invocación. Coloca la **carta de secuaces** en el tablero de la historia. Saca las 8 **cartas de Mitos** y las **fichas**. Coloca en el tablero de la historia, en orden y boca arriba, las **cartas de Etapa del Primigenio**. La Etapa I es la que va encima.
3. Escoges un Episodio. De su caja, saca las 8 **cartas de Mitos**, las 15 **cartas de Descubrimiento**, la **carta de Episodio** y las **fichas**. Coloca la **carta de monstruos** en el tablero de la historia.
4. Saca todas las figuras de los enemigos que se muestran en las cartas de secuaces y de monstruos (el resto de los monstruos no se usarán).
5. Prepara el tablero del mapa según las instrucciones del reverso de la carta de Episodio, lo que incluye disponer las piezas de tablero del mapa y colocar las figuras de los enemigos y las fichas en los espacios indicados. A continuación, dale la vuelta a la carta de Episodio y colócala en el tablero de la historia.
6. Baraja las 16 cartas de Mitos y coloca el mazo resultante boca abajo sobre la mesa.
7. Baraja el **mazo de Descubrimiento** y colócalo boca abajo sobre la mesa.
8. Haz que cada jugador escoja un **tablero de Investigador** y coja su **figura** correspondiente. Cada jugador inserta una peana coloreada en su figura para poder recordar qué figura es la suya. Coloca las figuras en el espacio inicial del Episodio. **En una partida EN SOLITARIO, escoge dos Investigadores. Controlarás a ambos alternando sus turnos.**
9. Cada jugador coloca los 6 **marcadores de tentáculos** de su color en su tablero de Investigador: 3 en el primer nivel de las capacidades de su Investigador y los otros 3 en la casilla más a la izquierda de los medidores de Heridas, Estrés y Cordura.
10. Baraja las **cartas de Locura**, reparte 1 a cada jugador y devuelve el resto a la caja del juego. Los jugadores colocan su carta boca arriba cerca de su tablero de Investigador.
11. Escoges al azar al jugador inicial. Ese jugador deja a su alcance el mazo de Mitos y jugará el primer turno.

DADOS Y TIRADAS



Algunas acciones y cartas de Descubrimiento te indican que «hagas una tirada». Cuando un Investigador hace una tirada, siempre tira 3 dados negros normales y, además, es posible que pueda añadir dados de bonificación verdes. Para sus ataques, los enemigos tiran una cantidad y un tipo de dados concretos, los cuales se indican en su carta correspondiente.

Cada dado tiene cuatro posibles resultados:

- **Éxito:** significa que tú o el enemigo tenéis éxito en vuestro intento, o al menos parcialmente. Si estás atacando, significa que impactas; mientras que, si es un enemigo el que ataca, significa que te impacta a ti. En algunos casos, necesitas sacar una cantidad de Éxitos mínima en una sola tirada; por ejemplo, podrías necesitar al menos 2 Éxitos para registrar un cadáver.
- **Símbolo arcano:** no significa nada a menos que tengas una capacidad o una carta que lo utilice.
- **Tentáculo:** ¡demencia! Por cada Tentáculo, pierdes 1 punto de Cordura; es decir, que mueves el marcador de tu medidor de Cordura 1 casilla hacia la derecha.
IMPORTANTE: los Tentáculos sacados en TODAS las tiradas que hagas te cuestan Cordura, ya estés atacando, siendo atacado o solo «haciendo una tirada».
- **En blanco:** la mayoría de las veces no tiene efecto.

DADOS DE BONIFICACIÓN



Algunas capacidades y cartas pueden proporcionarte dados de bonificación verdes, tal y como se indica en su descripción. Además, algunas tiradas pueden disponer de dados de bonificación si tienes una capacidad relacionada con ellas. Por último, llegar a ciertos Umbrales de la Locura añadirá dados de bonificación permanentes a todas tus tiradas. No hay un límite a la cantidad de dados de bonificación que pueden añadirse a una tirada. Si te faltan dados, anota los resultados y tira otra vez los mismos dados.

NOTA: los dados de bonificación no tienen resultado de Tentáculo.

REPETICIONES DE TIRADA



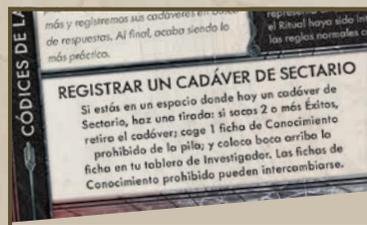
Después de tirar dados, puedes aumentar en 1 punto tu Estrés para repetir la tirada de 1 dado e ignorar su resultado original. Esto lo puedes hacer tantas veces como quieras en cualquiera de las tiradas que hagas hasta que llegues al máximo de tu Estrés. Cuando los enemigos te atacan, tiras los dados por ellos y también puedes aumentar tu Estrés para repetir la tirada de sus dados.

APLICAR LOS RESULTADOS

Cuando hayas terminado de repetir tiradas, cuenta las cantidades de cada resultado que hayas sacado. En este sentido, ten en cuenta que algunas caras de dado contienen dos resultados; asegúrate también de aplicar cualquier cambio necesario a los resultados debido a capacidades (por ejemplo, contar los ⚡ como Éxitos). A continuación, aplica los resultados de la tirada de dados en este orden:

1. Usa los Éxitos:

- Si un Investigador está atacando, esos Éxitos son Heridas que sufre su objetivo.
- Si un enemigo está atacando, los Éxitos también son Heridas que sufre su objetivo (normalmente, un Investigador).
- Si una acción te dice que debes «hacer una tirada», tienes que igualar o exceder la cantidad de Éxitos indicada en la descripción de dicha acción para superar la tirada.



Este Episodio permite al Investigador realizar una acción especial. Si estás en un espacio que contiene un cadáver de Sectario, haz una tirada: si sacas 2 o más Éxitos, consigues registrar el cadáver del Sectario.

2. Resuelve los efectos:

- Resuelve los efectos que puedan estar asociados al resultado de la tirada. Por ejemplo, «Si resulta herido...», «Si sobrevive a un ataque...» o «Cuando el enemigo muera...».

3. Aplica los Tentáculos:

- Pierde 1 punto de Cordura (es decir, mueve el marcador de tu medidor de Cordura 1 casilla hacia la derecha) por cada Tentáculo que hayas sacado.
- Si llegas a una de las casillas 6 de tu medidor de Cordura, deja de mover el marcador (incluso aunque aún no hayas perdido toda la Cordura que tuvieras que perder), activa tu Locura y sube de nivel una de tus capacidades (consulta «Cordura», en la página 8).

SECUENCIA DEL TURNO

1. Realiza tres acciones
2. Roba 1 carta de Mitos
3. ¡Investiga o lucha!
4. Resuelve el final del turno



1. REALIZA TRES ACCIONES

En tu turno, puedes realizar tres acciones e incluso puedes repetir la misma acción más de una vez. En cada Episodio hay cuatro acciones disponibles, además de dos acciones que son exclusivas de cada Episodio.

Algunas acciones solamente pueden realizarse en un espacio seguro. Un espacio seguro es aquel en el que no hay enemigos.

■ MOVER

Muévete hasta 3 espacios. Solamente puedes moverte entre espacios si hay una entrada en ambas piezas de tablero, lo que se indica mediante unas flechas en ambos lados. También puedes moverte entre dos espacios en los que haya una ficha de Escalera o de Túnel. Cuando salgas de un espacio en el que haya enemigos, **TODOS** los enemigos de ese espacio te siguen a tu nuevo espacio, incluso aunque haya otros Investigadores en el espacio del que sales. Cuando salgas de un espacio en el que haya fichas de Fuego, coloca 1 ficha de Fuego de la reserva en tu tablero de Investigador por cada ficha que haya en el espacio, pero no retires fichas de Fuego del espacio que abandonas (consulta «¡Fuego!», en la página 16).

EJEMPLO: Ian realiza una acción de Mover para moverse hasta 3 espacios. En primer lugar, se mueve a un espacio en el que hay un Sectario.



Se sigue moviendo y el Sectario lo sigue al nuevo espacio. En el segundo espacio hay 2 fichas de Fuego, pero no hay enemigos.



Ian termina su acción de Mover desplazándose un tercer espacio, en el que hay un Vampiro de fuego. De nuevo, el Sectario le sigue; pero, además, está saliendo de un espacio en el que hay 2 fichas de Fuego, así que coge 2 fichas de Fuego de la reserva y las coloca en su tablero de Investigador. Ahora está en un espacio donde hay un Vampiro de fuego y el Sectario que lo ha seguido y, además, está ardiendo. Una tarde como otra cualquiera, vamos.



■ ATACAR

Escoge como objetivo a un solo enemigo que esté en tu espacio y haz una tirada (consulta la página 11): cada Éxito que saques inflige 1 Herida al objetivo. Coloca junto a la base de la figura a la que has atacado tantas fichas de Herida como Heridas le hayas infligido. Si la cantidad de Heridas iguala o excede su Vida, muere; en tal caso, retira su figura del tablero. Ten en cuenta que, aunque el Primigenio esté en el tablero, no se le puede Atacar hasta que el Ritual sea interrumpido (consulta la página 18).

EJEMPLO: Ian realiza una acción de Atacar para enfrentarse a un Sectario y a un Vampiro de fuego. Normalmente, tendría que escoger como objetivo al Sectario o al Vampiro de fuego, pero su capacidad de Pelea de nivel 2 le permite escoger como objetivo a todos los enemigos que estén en su espacio, así que no tiene que decantarse por uno solo.



Ian tiene 3 dados normales (siempre coges 3 dados normales cuando «baces una tirada») más 1 dado de bonificación por su capacidad de Pelea.



Tira los dados y saca 1 resultado en blanco, 1 Éxito, 1 Éxito + Tentáculo y 1 Símbolo arcano. Ian no tiene una capacidad que use el Símbolo arcano, así que ese resultado no tiene efecto. Ian aumenta su Estrés en 1 punto para repetir la tirada del resultado en blanco ¡y saca otro Éxito! Luego, vuelve a aumentar su Estrés en 1 punto para repetir la tirada del Símbolo arcano y saca otro Símbolo arcano. Hecho esto, decide dejar de repetir tiradas.



El Sectario puede sufrir 2 Heridas antes de sucumbir, mientras que el Vampiro de fuego puede sufrir 4. Ian tiene 3 Éxitos para repartir como impactos: decide usar 2 para matar al Sectario, por lo que retira su figura del tablero. Después, usando su capacidad de Pelea, asigna el último impacto al Vampiro de fuego.

NOTA: si no fuera por su capacidad de Pelea, el Investigador habría tenido que infligir todas las Heridas a un solo enemigo (escogido antes de tirar los dados), incluso aunque ello implicara dejar sin efecto las Heridas de más.

Por último, Ian pierde 1 punto de Cordura debido al Tentáculo que ha sacado. Ahora está un paso más cerca de volverse loco.



■ DESCANSAR (solo en un espacio seguro)

Si estás en un espacio seguro (es decir, si no hay enemigos contigo), puedes curarte hasta 3 puntos de Estrés y/o Heridas en la combinación que prefieras. Esto quiere decir que puedes curarte 3 puntos en total, no 3 puntos de Estrés y otros 3 puntos de Heridas. Puedes realizar la acción de Descansar más de una vez por turno.

IMPORTANTE: ¡la Cordura no puede curarse descansando!

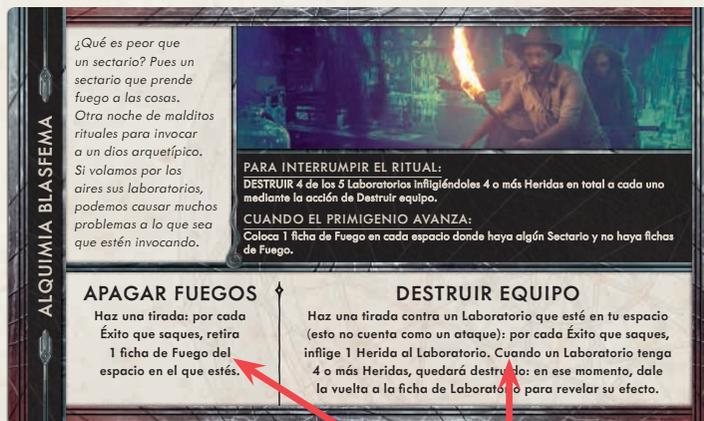
EJEMPLO: con el Estrés al máximo y 1 Herida sufrida, la Hermana Beth realiza una acción de Descansar. Podría optar por curarse 1 Herida y 2 puntos de Estrés; pero, en lugar de eso, decide curarse 3 puntos de Estrés y dejar las Heridas como están.

■ INTERCAMBIAR

Tú y todos los Investigadores que estén en tu espacio podéis Intercambiar cualquier cantidad de Objetos o Compañeros entre vosotros, ya sea darlos o recibirlos. Si bien algunas cartas de Descubrimiento tienen Objetos o Compañeros tanto en la parte izquierda como en la derecha, una carta intercambiada debe mantener descubierta la misma parte que tenía originalmente. **Los Estados no se pueden intercambiar.**

■ ACCIONES DEL EPISODIO

Cada Episodio tiene dos acciones exclusivas, las cuales se muestran en la carta de Episodio. Estas acciones funcionan exactamente igual que las acciones normales y te ayudarán a interrumpir el Ritual o a sobrevivir.



Acciones del Episodio

2. ROBA 1 CARTA DE MITOS

Roba la primera carta de Mitos del mazo (la carta superior) y resuélvela. Después, colócala boca arriba en la pila de descarte de Mitos.

NOTA: la Locura «Trauma recurrente» hace que un jugador deje frente a sí 1 carta de Mitos robada previamente.

Las cartas de Mitos pueden tener varios pasos diferentes, los cuales se dividen en tres tipos. Estos pasos deben llevarse a cabo en orden, de arriba abajo, antes de descartar la carta. Si no es posible llevar a cabo uno de los pasos de la carta, se omite y se pasa al siguiente.

■ INVOCACIÓN DEL PRIMIGENIO



El símbolo de Invocación del Primigenio no tiene ningún efecto cuando se roba la carta, pero puede provocar que el Primigenio avance por el medidor de la Invocación al final del turno (consulta la página 17). Si la carta tiene este símbolo, asegúrate de que permanece visible cuando sea descartada.

■ EFECTOS ESPECIALES

Las cartas de Mitos tienen todo tipo de efectos especiales para hacer de la vida un infierno. A menos que se indique otra cosa, esos efectos solamente afectan al jugador activo e ignorarán a los demás Investigadores. Cualquier decisión que deba tomarse recae sobre el jugador activo, como por ejemplo escoger cuál de las figuras «más cercanas» se mueve.

Cuando un efecto mueve a un enemigo hacia un espacio, debe moverse siguiendo el camino más corto hacia ese espacio: cuenta la cantidad de espacios que el enemigo se movería siguiendo todos los caminos posibles y escoge el más corto. Si hay varios caminos que cumplan con la condición de ser el más corto, el jugador activo decide cuál sigue el enemigo. El enemigo siempre debe moverse tanto como pueda hacia su objetivo, deteniéndose al llegar a él.

■ INVOCAR ENEMIGOS

Por último, la parte inferior de algunas cartas muestra el color de un Portal y el enemigo concreto que debe ser invocado en él. Si la figura correspondiente está disponible en la reserva, colócala en el espacio indicado; de lo contrario, omite este paso. Si se indican varios Portales y enemigos, lleva a cabo las invocaciones en orden y omite los Portales que queden si se agotan las figuras.



Esta carta de Mitos tiene un símbolo de Invocación del Primigenio en la parte superior, el cual no tiene ningún efecto al robar la carta, pero que deberá comprobarse durante el final del turno.

Esta carta también indica que lo primero que hay que hacer es mover todos los Byakhee del tablero hacia el espacio donde esté el Investigador activo. Si no hay ningún Byakhee en el tablero, este paso se omite.

Después, se invoca a un Byakhee en el espacio con el Portal rojo. Si todas las figuras de Byakhee ya están en el tablero, este paso se omite.

Esta carta de Mitos tiene un efecto especial e invoca a un Sectario en el Portal azul. Fíjate en que su efecto especial afecta a todos los Investigadores, no solo al jugador cuyo turno está en curso.



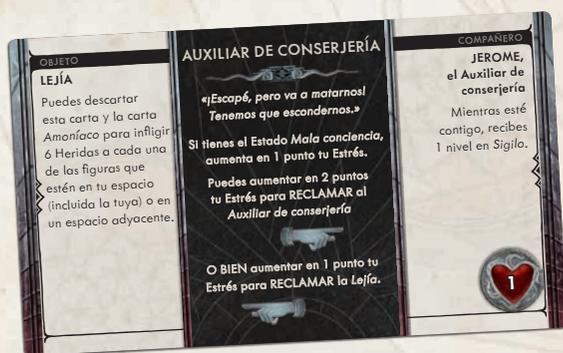
3. ¡INVESTIGA O LUCHA!

Este paso varía en función de si hay o no enemigos en tu espacio.

Si estás en un espacio seguro, INVESTIGA tu espacio:

Roba la primera carta del mazo de Descubrimiento y lee en voz alta el texto de la parte central.

Algunas cartas te indican que debes hacer algo si tienes un Estado o un Compañero determinado, aunque la mayoría te ofrece opciones acerca de qué quieres hacer. Algunas cartas tienen como resultado que RECLAMAS a un Compañero, un Objeto o un Estado. «Reclamar» significa que pones la carta bajo tu tablero de Investigador, con lo que pasa a ser parte de tu inventario o, cuando es un Estado, cambia tu estado mental.

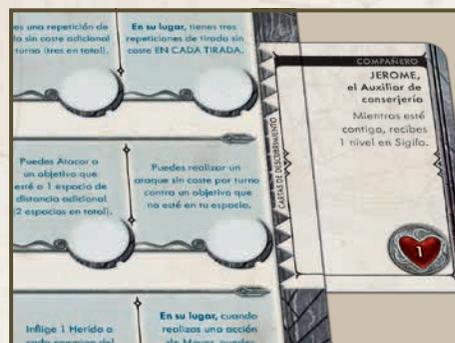


Cuando robes una carta de Descubrimiento, lee en voz alta el texto de la parte central. Esta carta en concreto tiene unas líneas de diálogo del Auxiliar de conserjería. A continuación, te indica que aumentes en 1 punto tu Estrés si tienes el Estado Mala conciencia. Por último, puedes escoger entre aumentar en 2 puntos tu Estrés para Reclamar al Auxiliar de conserjería o aumentar en 1 punto tu Estrés para Reclamar la Lejía.

COMPAÑEROS: las Heridas que sufra tu Investigador puedes aplicárselas a los Compañeros que tenga en ese momento en lugar de sufrirlas él; sin embargo, de cara a los efectos de las cartas, esto sigue contando como que ha sufrido Heridas. Los Compañeros nunca pueden ser curados; si sus Heridas sufridas igualan la cantidad indicada en su carta, el Compañero se descarta y los beneficios que te proporcionaba se pierden inmediatamente. Además, los Compañeros pueden proporcionarte un nivel en una capacidad: si no tienes esa capacidad, recibes el nivel 1 de esa capacidad (coge la ficha correspondiente), manteniéndola mientras ese Compañero esté contigo. Si ya tienes esa capacidad, mueve su marcador de nivel 1 casilla hacia la derecha; pero, si pierdes a ese Compañero, deberás mover el marcador de nivel 1 casilla hacia la izquierda.

Si no estás en un espacio seguro, los enemigos LUCHARÁN contra ti:

No robes 1 carta de Descubrimiento: en lugar de ello, cada enemigo que esté en tu espacio te atacará (ignorando a cualquier otro Investigador presente) en el orden que tú escojas hasta que todos los enemigos que estén en tu espacio y que puedan atacarte lo hayan hecho.



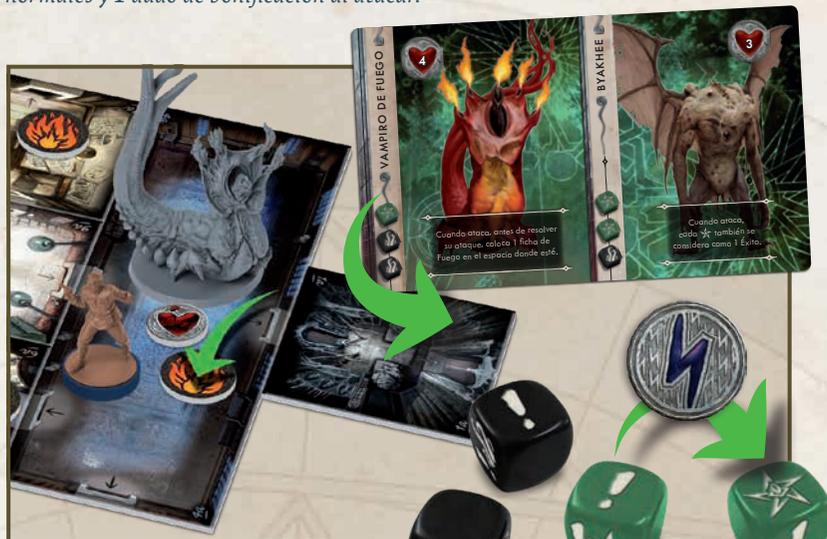
Jerome, el Auxiliar de conserjería, te proporciona un nivel en «Sigilo» mientras te acompañe. Además, puede sufrir 1 Herida (que será la que lo mate).

IMPORTANTE: si un efecto hace que entres en un espacio donde hay un enemigo, o un enemigo entra en tu espacio durante esta fase, ese enemigo te atacará aunque no estuviera en tu espacio al inicio de esta fase. Además, si un enemigo abandona tu espacio ya no te atacará.

■ DEFENDERSE DE LOS ENEMIGOS

Cuando un enemigo te ataque, tira la cantidad y el tipo de dados indicados en su carta correspondiente: cada Éxito te inflige 1 Herida y cada Tentáculo te cuesta 1 punto de Cordura. Los Símbolos arcanos solo tienen efecto si el enemigo tiene la habilidad de usarlos. Puedes usar Estrés para repetir la tirada del dado que quieras y también puedes usar cualquiera de tus capacidades que pueda ayudarte a evitar o minimizar el ataque.

EJEMPLO: al final de su turno, Ian tiene a un Vampiro de fuego en su espacio, así que no roba 1 carta de Descubrimiento, ¡sino que el Vampiro de fuego le ataca! Como se indica en su carta de monstruos, en primer lugar añade 1 ficha de Fuego al espacio. Además, en la misma carta se indica que el Vampiro de fuego tira 2 dados normales y 1 dado de bonificación al atacar.



La capacidad distintiva de Ian, «Venganza obsesiva», le permite infligir 1 Herida a cualquier enemigo que le hiera. Así pues, inflige 1 Herida al Vampiro de fuego.



El jugador que controla a Ian tira esos dados y saca 1 resultado en blanco, 1 Éxito y 1 Éxito. Ian aumenta en 1 punto su Estrés para repetir la tirada de uno de los Éxitos y saca 1 Símbolo arcano en su lugar. Por tanto, sufre 1 Herida debido al Éxito restante.

4. RESUELVE EL FINAL DEL TURNO

■ 1. EFECTOS DE FINAL DEL TURNO

Los efectos que tienen lugar al final del turno, excepto los efectos del Primigenio, se resuelven ahora en el orden que decida el jugador activo.



■ 2. ¡FUEGO!

Puede que estés ardiendo: esto habrá ocurrido si saliste de un espacio en el que había fichas de Fuego, o cuando un monstruo te envuelva en llamas. Llegados a este punto, poco importa la causa, ¿verdad?



Al final de tu turno, tira 1 dado normal por cada ficha de Fuego que haya en tu tablero de Investigador (puedes usar Estrés para repetir la tirada de los dados): cada Éxito que saques te inflige 1 Herida y cada Tentáculo te cuesta 1 punto de Cordura. Después, retira de tu tablero de Investigador todas las fichas de Fuego.

NOTA: los enemigos no reciben fichas de Fuego cuando salen de un espacio en el que haya fichas de Fuego.

FICHAS DE FUEGO AGOTADAS: si tienes que colocar 1 ficha de Fuego en el tablero y no hay fichas disponibles en la reserva, ignora el efecto. Si tienes que poner 1 ficha de Fuego en tu tablero de Investigador y no hay fichas disponibles en la reserva, usa 1 ficha de Herida en su lugar.

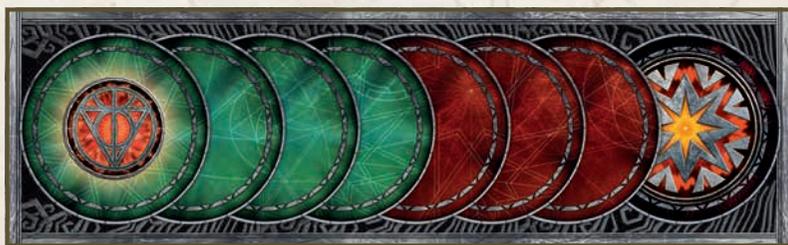
3. COMPROBAR LA PILA DE DESCARTE DE MITOS



Si en la pila de descarte de cartas de Mitos hay 3 mostrando el símbolo de Invocación del Primigenio, ¡el Primigenio avanza en pos del poder absoluto!

Si hay 3 símbolos de Invocación del Primigenio:

Avanza el Primigenio por el medidor de la Invocación. Si el Primigenio ya está en el tablero, avanza en su lugar la ficha de progresión por el medidor. Las cartas de Etapa del Primigenio reveladas y la carta de Episodio te indicarán qué debe hacerse cuando el Primigenio avanza. Resuelve los efectos del Primigenio en primer lugar. No importa si es la figura del Primigenio o la ficha de progresión lo que avanza por el medidor de la Invocación: los efectos se resuelven de la misma forma. Después de que el Primigenio haya avanzado, todas las cartas de la pila de descarte de Mitos se vuelven a barajar junto con el mazo de Mitos para crear un mazo nuevo.



4. COMPROBAR LA INVOCACIÓN DEL PRIMIGENIO

El Primigenio es invocado si:

- El Primigenio entra en la primera casilla roja del medidor;

O BIEN

- El Ritual es interrumpido en el turno en curso.

Cuando el Primigenio haya sido invocado en nuestro mundo, pon a un lado la carta de Etapa I para que la carta de Etapa II que tiene debajo quede revelada. Después, resuelve los efectos de haberla revelado, los cuales especificarán dónde debe ser invocado el Primigenio. **Los efectos de la carta de Etapa I permanecen en juego hasta el final de la partida.**



Por último, coloca la ficha de progresión en la casilla del medidor de la Invocación previamente ocupada por la figura del Primigenio. A partir de entonces y hasta el final de la partida, usa la ficha de progresión para indicar la progresión del Primigenio.

EJEMPLO: al final del turno de la Hermana Beth, hay 4 cartas en la pila de descarte de Mitos y 3 de ellas muestran el símbolo de Invocación del Primigenio. Por tanto, el Primigenio avanza y activa los efectos correspondientes de la carta de Etapa del Primigenio y la carta de Episodio.



El jugador que controla a la Hermana Beth avanza al Primigenio por el medidor, el cual llega a la primera casilla roja y, por tanto, es invocado en nuestro mundo. El jugador sustituye la figura del Primigenio por la ficha de progresión y coloca la figura en el espacio de la Hermana Beth. A partir de ese momento, la ficha de progresión avanzará por el medidor y, si llega a la casilla final, los Investigadores perderán la partida.



Dado que el Primigenio está ahora en nuestro mundo, el jugador que controla a la Hermana Beth revela la carta de Etapa II y resuelve los efectos de haberla revelado. Por último, vuelve a barajar las 4 cartas de la pila de descarte de cartas de Mitos junto con el mazo de Mitos para crear un mazo nuevo.

5. EFECTOS DE FINAL DEL TURNO DEL PRIMIGENIO

A medida que el Primigenio progresa en sus Etapas, es posible que sus cartas de Etapa muestren efectos de «final del turno». Resuelve siguiendo el orden de las Etapas todos los efectos de este tipo presentes en cada carta de Etapa: primero los de la Etapa I, luego los de la Etapa II, seguidos por los de la Etapa III, para terminar resolviendo los de la Etapa final. Los efectos que indiquen «tú» se refieren únicamente al Investigador cuyo turno está en curso.

Con este último punto el turno termina, por lo que el jugador de la izquierda empieza a jugar su turno. Los turnos se suceden jugando de esta manera hasta que los Investigadores ganen o pierdan la partida.

MUERTE DE UN INVESTIGADOR

Cuando un Investigador muera o se hunda en la demencia, los Investigadores pierden la partida inmediatamente si el Primigenio sigue en el medidor de la Invocación. No obstante, si el Primigenio ya ha sido invocado en nuestro mundo, el resto de Investigadores pueden seguir jugando e intentar ganar la partida. En primer lugar, descarta todas las cartas de Descubrimiento que tuviera el Investigador y devuelve a sus respectivas reservas todas las fichas que tuviera. Es posible que el Episodio especifique que haya que hacer algo con las fichas especiales que el Investigador pudiera tener en su poder.

Si el Investigador muere durante su turno, omite las restantes fases de su turno salvo la de «Comprobar la pila de descarte de Mitos». Si hay 3 cartas mostrando el símbolo de Invocación del Primigenio, el Primigenio avanza y se aplican sus efectos. Si algún efecto requiere que se determine la posición del Investigador muerto, este será el espacio donde murió. Hecho esto, y a partir de ese momento, el turno del jugador que controlaba al Investigador muerto se omite por completo.



INTERRUMPIR EL RITUAL

Cada Episodio describe las tareas que los Investigadores deben llevar a cabo para interrumpir el Ritual y convertir al Primigenio en mortal, aunque solo sea por un breve periodo de tiempo. El Primigenio no puede ser atacado ni dañado hasta que el Ritual sea interrumpido, ¡aunque puede Atacar a los Investigadores si está en el tablero! Si los Investigadores interrumpen el Ritual, el Primigenio es invocado al final del turno (consulta «4. Comprobar la Invocación del Primigenio», en la página 17).

LUCHAR CONTRA EL PRIMIGENIO

Una vez el Primigenio es invocado en el tablero, este actúa como cualquier enemigo, por lo que ataca a los Investigadores que terminen el turno en su espacio. La cantidad y el tipo de dados que tira el Primigenio es el total de los dados que se muestran en todas sus cartas de Etapa reveladas.

Hasta que el Ritual sea interrumpido, el Primigenio no puede ser atacado ni dañado, ni siquiera aunque se encuentre en el tablero debido a haber llegado a la primera casilla roja del medidor de la Invocación. Después de interrumpir el Ritual, el Primigenio puede ser atacado y dañado como cualquier otro enemigo. El Primigenio tiene varias Etapas, cada una con su propia Vida, que los Investigadores deberán derrotar de una en una hasta destruir al Primigenio de una vez por todas.

Empezando por la Etapa II, cada carta muestra:

- Un efecto que solo tiene lugar una vez, cuando la carta es revelada.
- Un efecto continuo que permanece en juego hasta el final de la partida.
- Un valor de Vida que muestra la cantidad de Heridas que puede sufrir esa Etapa.
- La cantidad y el tipo de dados que esa Etapa añade a los ataques del Primigenio.

Cuando una Etapa tenga tantas o más Heridas que su valor de Vida, esa Etapa habrá sido derrotada: pon a un lado esa carta de Etapa para revelar la siguiente carta y resuelve su efecto de Al ser revelada. Las Heridas infligidas que sobren al derrotar una Etapa NO PASAN a la siguiente Etapa. ¡Recuerda que todos los efectos y los dados de las Etapas previas permanecen en juego hasta el final de la partida!



EJEMPLO: un Investigador ataca a Hastur mientras el Primigenio se encuentra en la Etapa II, la cual ya ha sufrido 9 Heridas de ataques anteriores, ¡y le inflige 5 Heridas! Este nuevo total de 14 Heridas es suficiente para derrotar a esta Etapa, ya que tiene un valor de Vida de 12. La carta de Etapa II se pone a un lado, cerca de la Etapa I, y la Etapa III queda revelada. A pesar de que la Etapa II necesitaba sufrir 12 Heridas para ser derrotada y que el Investigador ha logrado infligir 2 Heridas de más, las 2 Heridas adicionales NO PASAN a la Etapa III. Hastur se mueve al Portal rojo y cada Investigador que tenga al menos 2 fichas de Signo Amarillo sufre 1 Herida. ¡A partir de ese momento, Hastur tirará 3 dados normales MÁS 3 dados de bonificación cuando ataque!

FINAL DE LA PARTIDA



Los jugadores ganan la partida si matan al Primigenio derrotando su Etapa final.

Si varias condiciones de fin de la partida tienen lugar al mismo tiempo, las condiciones que implican ganar la partida tienen prioridad.

EJEMPLO: el Primigenio y el último Investigador mueren al mismo tiempo. Los jugadores han salvado el mundo y, por tanto, ganan la partida.

Los jugadores pierden la partida si una de las siguientes condiciones tiene lugar:

- Uno de los Investigadores muere o se hunde en la demencia antes de que el Primigenio haya sido invocado en el tablero (carta de Etapa I).
- Todos los Investigadores mueren o se hunden en la demencia después de que el Primigenio haya sido invocado en el tablero (cartas de Etapa II y posteriores).
- La ficha de progresión llega a la última casilla (la octava) del medidor de la Invocación.



ÍNDICE



Acciones	12	Intercambiar.....	13
Acciones del Episodio.....	14	Interrumpir el Ritual	18
Atacar	13	Investigador	8
Capacidades.....	8	Investigar	15
Carta de Descubrimiento	6	Invocación de enemigos	14
Carta de Episodio	5	Invocación del Primigenio ..	14, 17
Carta de Etapa.....	5, 18	Locura	8
Carta de Mitos.....	7, 14, 17	Luchar contra enemigos ..	15, 16, 18
Compañero.....	15	Monstruo	7
Cordura.....	8	Mover.....	12
Dados.....	11	Muerte	18
Dado de bonificación	11	Preparación	10
Dados normales.....	11	Primigenio	5
Descansar	13	Portales.....	9
Escalera.....	9	Reclamar	6, 15
Enemigo.....	7	Repetición de tirada.....	11
Entradas.....	9	Sectario.....	7
Espacio.....	9	Símbolo arcano	11
Espacio seguro	9	Tablero de Investigador.....	8
Estrés	8	Tablero de la historia	6
Éxito	11	Tentáculo	11
Ficha de progresión	17	Túnel	9
Fuego.....	12, 16	Turno.....	12
Heridas	8		

CRÉDITOS

Diseño del juego: Rob Daviau y Eric M. Lang

Desarrollo: Marco Portugal (jefe) y Fábio Hirsch

Producción: Thiago Aranha (jefe), Marcela Fabreti, Patricia Gil, Guilherme Goulart, Isadora Leite, Aaron Lurie y Safuan Tay

Ilustraciones: Adrian Smith, Karl Kopinski, Nicolas Fructus, Richard Wright y Filipe Pagliuso

Ilustración de la cubierta: Stefan Kopinski

Diseño adicional de los episodios: Brian Neff y JR Honeycutt

Diseño gráfico principal: Mathieu Harlaut

Diseño gráfico: Marc Brouillon y Louise Combal

Fotografía de miniaturas: Jean-Baptiste Guiton

Dirección de miniaturas: Mike McVey

Escultores: Benoit Cosse, RN Estudio, Jacques-Alexandre Gillois, Yannick Hennebo, Michael Jenkins, Patrick Masson, Thierry Masson, Jose Roig, Remy Tremblay y Edgar Skomorowski

Dirección de diseño de juegos: Eric M. Lang

Edición: David Preti

Revisión: Jason Koepp, Adam Krier y Lucas Martini

Localización: Edge Studio

Traducción: J. Ignacio Candil

Revisión de la traducción: Moisés Busanya

Pruebas de juego: Paulo Andrade, Fábio Atássio, Robert Coelho, Will Creech, Lindsay Daviau, Max Duarte, Marcela Fabreti, Júlia Ferrari, Caio Quinta, Ricardo Limonete, Marcelo Mattina, Rod Mendes, Maurício Navate, Gabriel Nepomuceno, Flávio Oota, Ivo Rafael, Daniel Rosini, Daniel Serafim, Bill Shube, Sarah Shube, Rodrigo Sonnesso, Hudson William, Pedro Youkai y Lyu

RESUMEN DE LAS REGLAS

SECUENCIA DEL TURNO

1. EL INVESTIGADOR REALIZA TRES ACCIONES

- **Mover:** muévete hasta 3 espacios, los enemigos te siguen. Coloca 1  en tu tablero de Investigador por cada  que haya en el espacio del que sales.
- **Atacar:** haz una tirada contra un enemigo que esté en tu espacio.
- **Descansar** (solo en un espacio seguro): puedes curarte hasta 3 puntos de Estrés o Heridas.
- **Intercambiar:** con todos los Investigadores que estén en tu espacio.
- **Acciones del Episodio:** se explican en la carta de Episodio.

2. ROBAR 1 CARTA DE MITOS

- Mantén visibles los símbolos de Invocación del Primigenio.
- Resuelve los efectos especiales.
- Invoca a enemigos en los Portales (si hay figuras disponibles).

3. ¡INVESTIGAR O LUCHAR!

- Si estás en un espacio seguro, roba 1 carta de Descubrimiento.
- Si hay enemigos en tu espacio, todos te atacan (tira los dados indicados en su carta correspondiente).

4. RESOLVER EL FINAL DEL TURNO

1. Efectos de final del turno.

2. **¡Fuego!**: tira 1  por cada  que tengas. Después, retira las fichas.

3. **Comprobar la pila de descarte de Mitos:** si hay 3 , el Primigenio (o la ficha de progresión si el Primigenio se encuentra en el tablero) avanza. Resuelve los efectos del Primigenio y de la carta de Episodio. Por último, vuelve a barajar el mazo de Mitos.

4. **Comprobar la Invocación del Primigenio:** si el Primigenio llega a la primera casilla roja o el Ritual es interrumpido, mueve a un lado la carta de Etapa I y resuelve los efectos de revelar la Etapa II. Después, invoca al Primigenio.

5. **Efectos de final del turno del Primigenio:** resuelve en orden todos los efectos de final del turno de todas las Etapas reveladas.

DADOS Y TIRADAS

«Haz una tirada»: tira 3  + los  aplicables.

Repetir tiradas: en TODAS sus tiradas, el jugador activo puede aumentar en 1 punto su Estrés para repetir la tirada de 1 dado. Esto lo puede hacer tantas veces como quiera y pueda.



Éxito: inflige 1 Herida al Atacar.



Símbolo arcano: requiere una capacidad o habilidad para tener algún efecto.



Tentáculo: pierdes 1 punto de Cordura.

CORDURA

Cuando el marcador llega a un :

- Ignora el resto de Cordura perdida.
- Activa tu Locura.
- Sube de nivel una de tus capacidades.
- Si hay un símbolo de , a partir de entonces añades +1  a todas tus tiradas.

LUCHAR CONTRA EL PRIMIGENIO

- Tras ser invocado, si el Primigenio ataca, tira el total de los dados que se muestran en todas las Etapas reveladas.
- El Primigenio solo puede ser atacado después de que el Ritual haya sido interrumpido.
- Cuando la Etapa actual del Primigenio pierda toda su Vida, pon a un lado esa carta y resuelve el efecto de Al ser revelada de la siguiente Etapa.

FINAL DE LA PARTIDA

Los jugadores ganan la partida si:

- Derrotáis a la Etapa final del Primigenio.

Los jugadores pierden la partida si:

- Uno de los Investigadores es eliminado antes de que el Primigenio haya sido invocado.
- Todos los Investigadores son eliminados.
- La ficha de progresión llega a la última casilla del medidor de la Invocación.