

ARKHAM  
HORROR®

# LAS MANSIONES DE LA LOCURA

SEGUNDA EDICIÓN



FAQ. v.1.0

## ERRATAS

### APRENDE A JUGAR

- Página 11, ejemplo de activación de monstruo: La primera frase del paso 3 debería decir lo siguiente: «El Profundo ataca al investigador que ha sufrido la menor cantidad de Daño...».
- Página 11, ejemplo de activación de monstruo: Los pasos 4 y 5 deberían aparecer del siguiente modo:
  4. El efecto requiere que Agatha haga una tirada de Fuerza +1 (👊), para lo cual debe lanzar tantos dados como la puntuación de 👊 impresa en su carta más un dado adicional, para un total de tres dados.
  5. Agatha obtiene 1 Éxito (🎯) y 2 caras vacías. Como no puede volver a tirar ningún dado ni convertir otros resultados en 🎯, debe continuar resolviendo el efecto del ataque.
- Página 11, ejemplo de activación de monstruo: La primera frase del paso 6 debería decir lo siguiente: «El efecto generado por la aplicación determina que Agatha recibe 2 cartas de Daño que pueden verse anuladas por el resultado de su tirada de 👊.».
- Página 16, **Fuego**: La última frase de este epígrafe debería decir: “Si hay Fuego en uno o más espacios, se coloca 1 ficha de Fuego en un espacio adyacente a **algún** espacio en el que haya Fuego.”.

### GUÍA DE REFERENCIA

- Página 8, **Eliminado**: El segundo punto de este epígrafe debería decir: “Al final de la partida, todo investigador que haya sido eliminado pierde la partida a menos que un efecto de juego concrete que gana la partida si ha sido eliminado.”.

## PREGUNTAS FRECUENTES

En esta sección se responden las dudas que suelen plantearse con mayor frecuencia en las partidas de la segunda edición de *Las Mansiones de la Locura*.

*P. ¿Deben los investigadores decidir el orden de todos sus turnos antes de que ningún investigador resuelva su turno?*

R: No, los investigadores no tienen que decidir de antemano el orden de sus turnos, se puede ir decidiendo a medida que se completa cada turno.

*P. ¿Puede un investigador interrumpir una acción de movimiento para realizar otra acción?*

R. Sí. Por ejemplo, un investigador puede moverse un espacio, llevar a cabo otra acción (de búsqueda o exploración, por ejemplo) y luego moverse otro espacio.

*P. ¿Cómo hay que proceder cuando un efecto puede aplicarse a varios investigadores?*

R. Los investigadores deben acordar a cuál de ellos se aplica el efecto. Si no consiguen ponerse de acuerdo, se escoge uno al azar para que tome la decisión.

*P. ¿Pueden los investigadores cooperar en la resolución de un rompecabezas?*

R. Sí, los investigadores pueden intercambiarse consejos y comentarios acerca de la resolución de rompecabezas y otros desafíos.

*P. Si un investigador que tiene una Fuente de luz se encuentra en un espacio que contiene una ficha de Oscuridad, ¿se le considera igualmente en un espacio con Oscuridad?*

R. No. Los investigadores ignoran la Oscuridad en los espacios que contienen una *Fuente de luz* o Fuego, así como en los espacios adyacentes a éstos.

*P. ¿Qué sucede cuando debe aplicarse un efecto de juego a un investigador que ha sido eliminado?*

R. El efecto debe resolverse en la medida de lo posible. Un investigador eliminado no se puede ver afectado a menos que el efecto lo permita de manera específica.

*P. Si varios investigadores se disponen a resolver una tirada de Horror contra el mismo monstruo, ¿debe resolver cada uno de ellos su propia tirada de Horror?*

R. No, todos resuelven la misma tirada de Horror, y después los efectos de esa tirada se aplican a cada uno de ellos por separado.

*P. ¿Puede el Fuego propagarse a través de las paredes?*

R. No, el Fuego no se puede propagar a través de las paredes. Los efectos de juego que afectan a espacios adyacentes no pueden hacerlo a través de las paredes a menos que se permita lo contrario de manera específica.

*P. ¿Utilizar a Duque al principio del turno consume una de las dos acciones de un investigador?*

R. No, usar a Duque no cuesta una de las dos acciones de un investigador.

